

# Módulo

**por Marcelo Schiaffini**  
**Ilustraciones de Javier Briz**



## EL FUTURO ES DESECHABLE; TÚ TAMBIÉN

Aventura para un grupo de 3 a 6 personajes. Los jugadores entrarán en una espiral de traiciones múltiples donde al principio son un peón más. Dependiendo del grado de agudeza de los participantes podrán o no descubrir a tiempo todos los detalles de la trama y entrar en el juego de alianzas para su propio beneficio.

# Cyberpunk

«Night City, año 2020, el Sol se pone en el horizonte bajo la eterna capa de nubes negras. Si hay suerte no lloverá esta noche, en el peor de los casos la lluvia será ácida y las esquinas se llenarán de vendedores de chubasqueros antiácido y a la mañana siguiente una niebla tóxica invadirá las calles. El dirigible de News 54 pasa por delante de la ventana anunciando las últimas noticias, cuando suena el videoteléfono. En la pantalla aparece la imagen de una mujer rubia bastante atractiva, dice llamarse Margaret No-sé-qué y tiene un trabajo para mí, pero no lo quiere decir por teléfono. Será a las doce de la noche en el Búho Nocturno.»

Uno de los personajes jugadores (PJs) recibirá una llamada en su casa (preferiblemente un Solo o un Nómada), una mujer rubia que se identificará como Margaret Raeffer le dirá que tiene buenas referencias de él y que tiene un trabajo que le podrá reportar unos buenos beneficios. No dirá nada por teléfono, el resto en el Búho Nocturno a las doce de la noche. Ah, el PJ deberá ir solo...

### Búho Nocturno

El Búho Nocturno es uno de los pocos bares de Night City que permanece abierto las 24 horas. Situado en el último piso del Bay Bridge Residential Hotel, la clientela que atrae pertenece al estilo «Métete-En-Tus-Asuntos». No hay pista de baile, sólo música suave, mesas bajas y poca luz. Ah, tiene otra particularidad, aquí sirven cerveza auténtica (!).

Margaret Raeffer está sentada en una de las mesas al fondo del bar, cerca de un ventanal con vistas al Old Downtown, el barrio viejo de la ciudad, y su emblemático McCartney Stadium. Es una rubia de pelo corto, alta y esbelta que luce un brazo cibernético plastificado en color negro mate. Una mirada desde corta distancia revelará que también sus ojos son cibernéticos, así como sus oídos, y una tirada Difícil de Advertir o de Cibertecnología descubrirá que su piel ha sido endurecida con nanoides hasta formar una armadura ligera y flexible. En todo momento Margaret se mostrará fría y seca (necesita contratar al PJ pero no necesita un amigo). Explicará al PJ que trabaja como ejecutiva en una empresa del puerto. Hace un par de semanas interrumpió sin querer una conversación entre otro ejecutivo y el jefe de seguridad de la empresa; ella no oyó nada, pero desde entonces se siente espiada constantemente y cree que dos tipos la siguen desde hace tres días. Ese ejecutivo siempre le pareció un tipo raro pero no sabe en qué está metido. El trabajo del PJ será descubrir qué traman el ejecutivo y el jefe de seguridad, y recoger pruebas que ella pueda utilizar como «seguro de vida». El PJ podrá pedir ayuda a otros PJs, pero en todo caso ella





no pagará más de 14.000\$. Si el PJ acepta el trabajo, le dirá que el ejecutivo se llama James Vargas y que, como ella, trabaja en las oficinas de los astilleros Stallion Slough. También les entregará algunos datos sobre el individuo, como su teléfono, número de cuenta en el Euroasian Bank, una foto y su dirección (el tipo vive en un apartamento del Plaza West Tower en el barrio corporativo que le debe de costar 3000\$ al mes). El jefe de seguridad se llama Peter Sbovak, y es un ex-policía de la Guardia Costera; su mayor ilusión es codearse con los jefes y gastarse el dinero en ropa cara que no sabe lucir. Le entregará además 4.000\$ en efectivo, los diez mil restantes cuando se complete la misión. El teléfono de Margaret está apuntado en uno de los billetes.

Ella es en realidad una Mercenaria con dos años de experiencia en las guerras de Centroamérica. Desde hace un año trabaja para los astilleros como guardaespaldas de James Vargas en sus tratos con los grupos de contrabandistas y piratas que venden armas y drogas a Vargas para que éste las distribuya en Night City. Margaret ha pasado con creces el umbral de la ciberpsicosis, pero en su caso no la ha convertido en una descontrolada máquina de matar sino en un ser profundamente religioso y arrepentido de sus pecados anteriores (que no son pocos). Empezó donando casi todo su dinero a una secta religiosa de Canadá pero eso no era suficiente para callar su conciencia. El siguiente paso lógico, según ella, era destruir la podredumbre que la rodeaba y a la que había contribuido. Y para eso ideó un plan...

## El plan de Margaret

Margaret pretende destruir de un solo golpe a dos bandas de piratas y a la organi-



zación de contrabando de armas y drogas de Vargas con la ayuda de unos aventureros sacrificables (pecadores sin duda). Como primer paso se dejó comprar por una nueva banda de piratas coreanos recién llegados a las costas de Night City, comprometiéndose a tender una emboscada a Vargas y al grupo de piratas con el que realiza habitualmente el contrabando. En segundo lugar, distribuyó el rumor de que un nuevo grupo de piratas llegados de Filipinas ha contratado a unos Mercenarios para que asesinen a Vargas y hacerse con el control del contrabando en la zona del puerto. Cuando los PJs empiecen a hacer preguntas, todos creerán que son los asesinos a sueldo, dejando el camino libre a Margaret para llevar a cabo su plan.

## Los PJs investigan

El barrio del puerto es un mundo cerrado donde casi todos se conocen. A lo largo de la ribera se alinean los once muelles, cada uno de ellos con un edificio central. El muelle 2 está ocupado por el Joe's Diner, un restaurante de «fast food» muy popular entre los estibadores. El muelle 3 soporta la estructura del «Paraíso del Muelle 3», un bar-restaurant para ejecutivos de bajo nivel que está abierto las 24 horas. El sindicato de estibadores ocupa el muelle 7, la barbería Lucky el muelle 10, y las oficinas de los astilleros Stallion Slough están en el muelle 8 (los astilleros propiamente dichos están a unos quince kilómetros al sur). El resto de los muelles están ocupados por empresas de diferentes tipos, que van desde una tienda de electrónica hasta una compañía importadora de juguetes orientales.

En el barrio también existen otros dos edificios emblemáticos, la sala de videojuegos y danza cerebral «Arcade Arcade» y el hotel-colmena «Good Night Rooms and Coffins». El resto de la zona esta repleta de naves industriales y almacenes en alquiler.

En el puerto hay pocas bandas, casi todas sin importancia salvo una, los Seres Salvajes. Estos chicos son palabras mayores, supervivientes, dorfinómanos con muchos años de experiencia en las calles, que no dudarán en matar para conseguir sus drogas y tampoco les importa demasiado morir en el intento.

Si los PJs quieren prestar atención a lo que se dice en los muelles deberán hacer una tirada de Conocimiento de la Calle para poder oír algún rumor; cuanto más alta sea la tirada más rumores oirán. (Ver Tabla 1).

Cualquier PJ con contactos o antecedentes en la Guardia Costera o en Flotas Piratas podrá obtener más información con una tirada Fácil (10+) de Moverse en la Calle o Familia: Desde hace tiempo llegan nuevas

## Seres Salvajes

INT	5	Local. Drogas	9
REF	4	Pistola	3
TÉC	6	Rifle	2
FRI	6	Cuerpo a cue.	2
ATR	6	Conoc. calle	6
SUE	8	Persuasión	2
MOV	7		
TCO	5	EMP	6

**Ciberequipo:** 20% de probabilidad de tener cualquier tipo de implante.

## Guardaespaldas de Jefferson

INT	5	Advertir	3
REF	7	Pelea	3
TÉC	6	Atletismo	3
FRI	10	Subfusil	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8/7

**Ciberequipo:** Ojos con antideslumbrante, oído con radio y codificador, zócalo para chips con un chip de Karate-3

**Armas:** Uzi Miniauto-9 con munición perforante

## Estibadores

INT	4	Atletismo	3
REF	5	Cuerpo a cue.	2
TÉC	6	Pelea	2
FRI	8		
ATR	4	SUE	5
MOV	6	TCO	8
EMP	6		

**Armas:** porras, cuchillos y puños americanos.

## Piratas de Jefferson

INT	5	Pelea	2
REF	7/8	Advertir	1
TÉC	6	Fusil	2
FRI	10	Cuerpo a cue.	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8

**Ciberequipo:** Reflejos Kerenzikov +1

12 hombres equipados con: una ametralladora RPK, una ametralladora pesada del calibre .50, un misil antiaéreo portátil Sidewinder, un RPG-A, 8 Fusiles de Asalto A-80, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.





### Tabla 1 Rumores del Puerto

- **10+** Hay un nuevo grupo de piratas recién llegados de Filipinas (**cierto**)
- **10+** Los piratas filipinos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- **10+** Además de los Filipinos hay otros dos grupos de piratas, los coreanos y los Jeffersons (**cierto**)
- **10+** Los piratas coreanos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- **15+** Los Jeffersons llevan más tiempo que las demás flotas piratas en esta zona, y controlan el contrabando de armas (**cierto**)
- **15+** Vargas es el intermediario que compra y distribuye las armas de los Jeffersons (**cierto**)
- **20+** Los filipinos han contratado asesinos a sueldo para matar a Vargas (**falso**)
- **20+** Si quieres contactar con los coreanos ve a la barbería Lucky (**cierto**)

### Tabla 2

- **10+** Una invitación para un concierto esta misma noche en el Café Chrome.
- **15+** Un listín telefónico con decenas de nombres. Después de mucho leer (y de sacar una tirada Difícil de Advertir) se podrán reducir los nombres interesantes a cuatro:
  - Un tal «Doc» (en realidad Doc Morton)
  - Azila (la amiga Netrunner de Margaret)
  - Bjorg (el otro guardaespaldas de Vargas)
  - Archie (su Arreglador habitual habitual)
- **20+** Una carta de la Fundación Futuro Cristalino de Canadá dirigida a Margaret, agradeciéndole la donación de 20.000\$
- **25+** Un trozo de papel con un número de teléfono (es el número del jefe de la Guardia Costera)
- **Sorpresa:** en el pasillo, entre las cosas tiradas por el suelo, hay una mina Claymore (Advertir 15+ para localizarla).

familias piratas desde Corea, China y Filipinas. Normalmente estos piratas se unen a bandas ya existentes, pero actualmente hay un grupo de orientales que está formando una flota dedicada al contrabando y que se reúnen en la barbería Lucky.

Otra forma de obtener valiosa información es entablar conversación con ciertas personajes que viven en el barrio:

- En el Sindicato de Estibadores hay un sindicalista llamado «Montaña» Joe. Es un tipo dedicado a luchar contra las corporaciones, y cualquier intento de sacarle información que haga hincapié en el tema de los abusos que comete la empresa de los astilleros Stallion Slough tendrá un bono +5. Montaña Joe sabe que los Jeffersons tienen tratos con Vargas y que a veces esconden mercancías y barcos en los astilleros.

- «Elizabeth» (sí, has leído bien, Elizabeth) es posiblemente la más lúcida y sociable de los Seres Salvajes y estará dispuesta a cualquier cosa si el precio es alto. Ella sabe que Vargas le ha vendido armas a los Seres Salvajes. Sólo si se le pregunta en ese sentido recordará que una mujer rubia con un brazo cibernético negro acompañaba a Vargas y le servía de guardaespaldas. También recuerda haber visto a esa mujer en compañía de Doc Morton, un matasanos de la Zona de Combate. Con una tirada Difícil (20+) de Conocimiento de la Calle (un personaje Tecnomédico tendrá una bonificación de +5) los PJs averiguarán que Doc Morton está especializado en cirugía estética para personas que necesitan olvidar su pasado (o que su pasado las olvide a ellas).

- Nina Santiago es una camarera del Joe's Diner. Es una romántica empedernida, y cualquier intento de sacarle información a través de la Seducción tendrá una bonificación +5. Ella puede contarte de arriba a abajo toda la tabla de rumores del puerto sin necesidad de salir del restaurante.

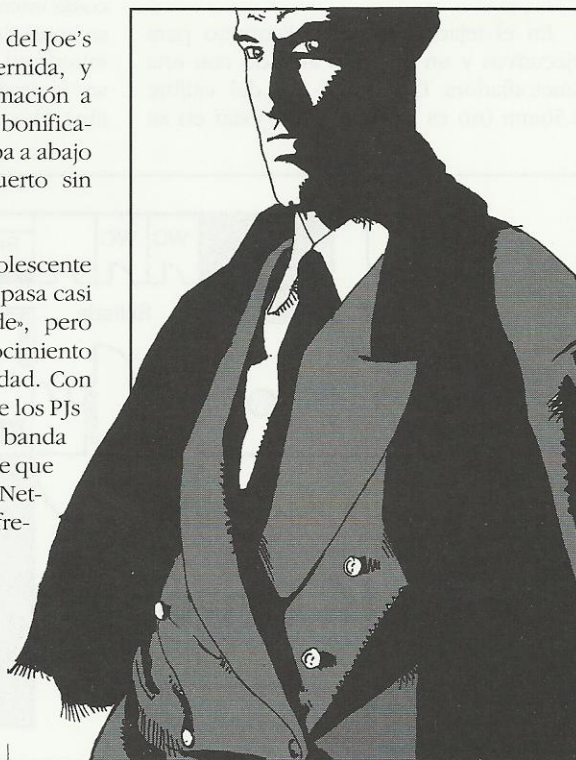
- Gina Josephson es una adolescente dominada por los videojuegos que pasa casi todo el día en el «Arcade Arcade», pero también tiene un asombroso conocimiento de casi todas las bandas de la ciudad. Con Gina de su parte las posibilidades de los PJs de tener ventaja sobre cualquier banda aumentarán en un 70%. Además sabe que Margaret Raeffer es amiga de una Netrunner llamada Azila Sabutu que frecuenta el «Arcade Arcade».

Existe también la posibilidad de que los PJs quieran entrar en los apartamentos de Vargas y Sbovak para curiosear. Sbovak vive cerca del puerto, en un bloque de apartamentos con un nivel de seguridad

mínimo: puertas con cerraduras mecánicas de dificultad 10+ y alarmas de dificultad 15+. Dentro del apartamento hay fotos de Sbovak vestido con el uniforme de la Guardia Costera y algunos recortes de prensa referentes a su expulsión de la policía. Hay también una factura por la compra de una lancha rápida (15.000\$) a su nombre, y un recibo del pago de las cuotas de amarre en el club náutico de la ciudad.

Entre las cintas de vídeo que tiene al lado de la pantalla de TV hay una muy interesante para los cinéfilos del 2020, «Lo que el viento se llevó», pero Sbovak nunca ha sido un cinéfilo y lo que en realidad guarda en esta cinta son grabaciones de las operaciones de contrabando en las que ha participado (ya habíamos dicho que este tipo no era muy listo). Los PJs encontrarán esta cinta sólo en el caso de que especifiquen que van a comprobar el contenido de todas las cintas o de ésta en particular (una tirada de Advertir no basta).

Vargas vive en un sitio muy distinto: el Plaza West Tower en el barrio Corporativo. Alquilar un estudio aquí cuesta 3.000\$ al mes, pero el sitio lo vale. La seguridad corre a cargo de guardias armados con subfusiles Arasaka Minami y pistolas Militech Avenger con munición perforante y blindaje de Chaqueta Blindada Media. El edificio está continuamente controlado por cámaras monitorizadas cada cinco minutos y las puertas tienen cerraduras electrónicas con alarma (nivel de dificultad 25+). Dentro de su estudio, Vargas no esconde ninguna evidencia de sus negocios sucios, pero los PJs podrán encontrar en cambio otras pistas interesantes:





En un cajón hay un trozo de papel con un número de teléfono y un nombre, Zacarías, (se refiere a Zacarías Jefferson).

También hay un extracto de su cuenta bancaria con un saldo de 38.000\$ y unos folletos de un concesionario de Toyota (a los dos días de empezar la aventura se comprará un deportivo Toyota Avante). En uno de los folletos hay una frase apuntada: «comprobar rumores».

Vargas tiene ligeros problemas de memoria a causa de su incipiente ciberpsicosis, como habréis podido comprobar por las anotaciones que deja por todas partes, pero la que viene a continuación es la más importante: en su mesilla de noche hay una de sus tarjetas de visita con la anotación «2020USER», que es su clave de acceso al ordenador de Stallion Slough. Con esta clave cualquier persona que tenga un ordenador puede tener acceso via módem a todos los archivos de los astilleros, lo cual es muy útil tanto si hay un Netrunner entre los PJs como si no.

### Las oficinas de Stallion Slough

Se trata de un edificio alargado de dos plantas custodiado por guardias de seguridad armados con subfusiles y pistolas, y equipados con Chaquetas blindadas medias y cascos metálicos. Los guardias que hacen la ronda exterior llevan perros adiestrados y disponen de dos coches aparcados en la puerta del edificio.

En el tejado hay un helicóptero para ejecutivos y un aerogiro armado con una ametralladora Gatling M-216 del calibre 5.56mm (no es recomendable estar en su

punto de mira, recordad la «impaciente» de la película *Depredador*).

Tanto en el exterior como en el interior hay cámaras de seguridad monitorizadas cada cinco minutos aproximadamente. Todas las puertas del edificio tienen cerraduras electrónicas (dificultad 25) conectadas a alarmas.

Si hay un Netrunner entre los PJs, puede ser interesante hacer una incursión en la computadora del edificio (*ver mapa adjunto*).

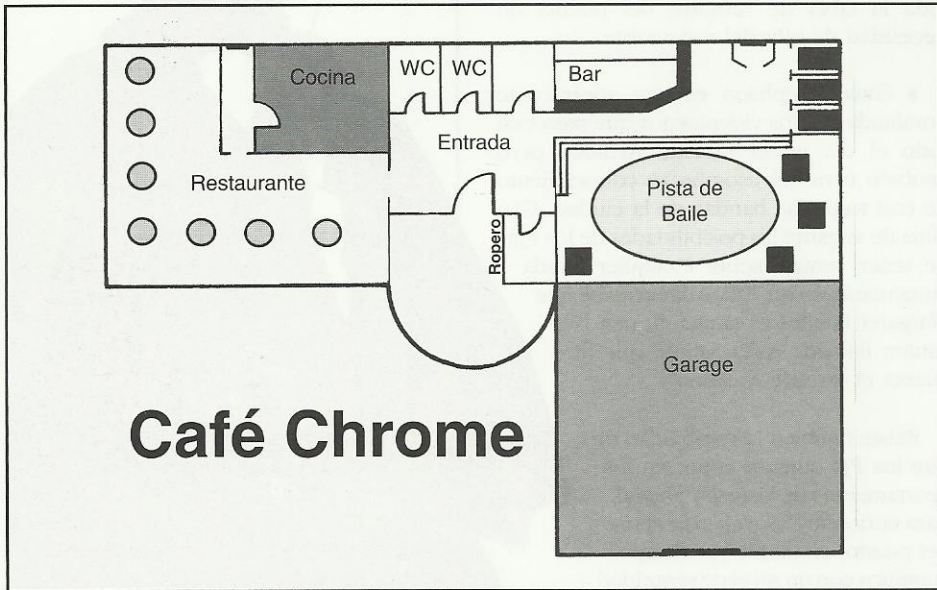
Y ahora Margaret piensa acelerar el ritmo cardíaco de los PJs...

### La desaparición de Margaret

Una vez que Vargas se enteró de los rumores de que alguien había contratado asesinos para eliminarle, Margaret le dijo que le parecía que unos tipos la venían siguiendo desde hacía un par de días. Después preparó su propio secuestro.

Al día siguiente de que los PJs empiecen a husmear por el puerto, Margaret llamará al PJ con el que tuvo la primera reunión y le pedirá que vaya a verla a su casa para contarle algo muy importante relacionado con el caso. Cuando los PJs lleguen, encontrarán el apartamento revuelto y ni rastro de la rubia.

El apartamento tiene un salón-cocina unido a un dormitorio por un pasillo de cinco metros. Entre los muebles destrozados y demás objetos por el suelo se pueden encontrar cosas interesantes que Margaret olvidó llevarse antes de esconderse en un hotel de mala muerte en la Zona de Combate (cuanto mayor sea la tirada de Advertir, más cosas descubrirán). (*Ver Tabla 2*)



### Margaret Raeffer

alias Joanna Moore. Mercenaria

INT	8	Sent. Combate	8
REF	8	Advertir	5
TÉC	8	Pistola	6
FRI	10	Capoeira	6
ATR	9	Cuerpo a cue.	6
SUE	4	Pil. helicóptero	1
MOV	7	Fusil	6
TCO	9	Atletismo	6
EMP	8/0	Subfusil	6

**Ciberequipo:** *Quimipiel*: en situaciones de tensión, su piel se vuelve de color negro mate; *Tejido Dérmico*: protección 12 en todo el cuerpo; *Ciberserpiente* en la boca; Ojos con antideslumbramiento, visión Termográfica, Infrarroja y Luz Tenue; Brazo con CP 25, daño de aplastamiento de 4D6, cobertura plástica de color negro, Mano Tenaza y Lanzallamas.

**Equipo:** pistola Sternmeyer 35 con munición perforante, subfusil H&K MPK-9, 2 granadas sónicas, 2 granadas cegadoras, monocuchillo Kendachi, camiseta de Kevlar.

Margaret Raeffer es una persona egoísta y agresiva que sólo pensaba en el dinero hasta que la ciberpsicosis la llevó a creer en la reencarnación, el más allá y la posibilidad de otra vida mejor si lograba redimir sus pecados.

### Azila Sabutu

Netrunner

INT	7	Interface	7
REF	4/7	Advertir	1
TÉC	7	Cibertecnología	2
FRI	2	Electrónica	2
ATR	9	Programar	2
SUE	3	Mecánica Básica	1
MOV	7	Conoc. Sistema	2
TCO	4	Dis.Ciberterminal	2
EMP	6/4	Pistola	1
		Composición	1

**Ciberequipo:** Conectores de interface, Conexión de Ciber módem, Sandevistan, Oído con radio, Destripadores.

**Equipo:** Pistola Colt AMT; Cyberconsola Zetatech Parraline 5750: Velocidad +2, CPU 1, Memoria 10, Data Wall +4, Programas TerminiKrash, Sigilo, Asesino II, Espada, Teléfono Casero, Balron II.

Azila pretende llegar a ser un Netrunner de élite, pero por desgracia para ella es demasiado descuidada. No prestará atención si alguien la sigue, y es muy posible que no utilice el programa Stealth mientras esté buscando la señal del rastreador en la Red simplemente porque cree que no le será necesario.



## Piratas coreanos

INT	4	TaeKwonDo	2
REF	10	Advertir	1
TÉC	2	Rifle	2
FRI	6	Nadar	1
ATR	5	Pilot. Lanchas	2
SUE	2	Cuerpo a cue.	2
MOV	8		
TCO	2		
EMP	10/9		

**Ciberequipo:** Destripadores.

21 hombres en 7 lanchas, equipados con: una ametralladora pesada del calibre .50, 3 ametralladoras RPK, 2 RPG-A, 8 AKR-20, 7 H&K MPK-9, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.

## Contrabandistas de Vargas

INT	9	Advertir	1
REF	5/7	Subfusil	2
TÉC	8	Pelea	2
FRI	6		
ATR	5		
SUE	10	TCO	10
MOV	3	EMP	6/4

**Ciberequipo:** Reflejos Kerenzikov +2, Garras.

6 hombres equipados con: Uzi miniauto 9 con munición perforante, y chaleco antibalas y 3 hombres en el helicóptero, equipados con: 2 ametralladoras RPK y chaleco antibalas.

## Guardia costera

INT	8	Autoridad	3
REF	7/8	Pistola	3
TÉC	10	Atletismo	1
FRI	7	Fusil	3
ATR	5	Pelea	3
SUE	7	Advertir	1
MOV	6	Cuerpo a cue.	3
TCO	6		
EMP	10/6		

**Ciberequipo:** Ojos con luz tenue, infrarrojos, antideslumbramiento y sistema de puntería; oídos con radio, codificador y atenuador de nivel; conector de arma inteligente, reflejos Kerenzikov +1.

8 hombres en dos coches, equipados con: fusiles de asalto Militech Ronin, pistolas Militech Avenger, granadas sónicas y cegadoras, armaduras Metal Gear. Un AV-4 armado con ametralladora Gatling M-134 y 4 bombas incendiarias (equivalentes a 3 granadas incendiarias cada una).

## Los planes de Vargas

Ahora los PJs tienen dos razones para seguir en el caso: *Avaricia* (si Margaret desaparece, no podrán cobrar el resto del dinero), y *venganza* (la mina Claymore). Y las dos razones apuntan hacia Vargas. Por otra parte, Vargas también tiene razones para encontrar a los PJs: mientras ellos entraban en el apartamento de Margaret, volaba por los aires el coche de la empresa que habitualmente usa Peter Sbovak, matando a un guardia de seguridad (la bomba la preparó ella), y la desaparición de Margaret es otra razón. Desde el momento de la explosión del coche de Sbovak, que resultó ileso, Vargas empezará a hacer indagaciones a través de sus contactos en el puerto. Los PJs que más se hayan hecho notar durante los días previos así como los que hayan exhibido una mayor cantidad/calidad de armas y armaduras serán los más sospechosos a los ojos de Vargas (una tirada Normal de Conocimiento de la Calle por día bastará para pasar desapercibidos).

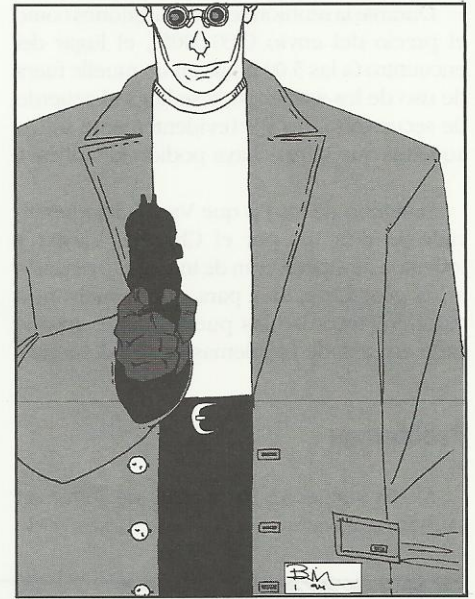
Cuando los PJs vuelvan al puerto recibirán la visita de varios estibadores desconfiados (el número a discreción del master) que intentarán averiguar por las buenas o por las malas qué es lo que buscan. Si los PJs resuelven la situación a tiros habrá una razón más para sospechar de ellos.

La misma noche de la desaparición de Margaret habrá una reunión en el Café Chrome entre Vargas y el líder de los Jefferson, Zacarias Jefferson, para preparar un encuentro donde Vargas recogerá otro envío de armas automáticas. Aprovechando la ocasión, Vargas hablará con Jefferson de la desaparición de Margaret, y de los rumores sobre nuevas bandas de piratas y asesinos a sueldo.

## Café Chrome

«Durante el día el Café Chrome es un sitio de moda entre los Ejecutivos que quieren hacerse ver mientras disfrutan de su ambiente estilo años 50, pero por la noche es algo distinto...»

Cuando el PJ llegue al Café Chrome alrededor de la medianoche, lo primero que tendrá que hacer es atravesar el Upper East Side. No es un mal barrio, pero sus habitantes dejan mucho que desear. En un área de 12 manzanas cuadradas, diez bandas se disputan sus territorios mientras cientos de rockeros acuden cada noche para visitar la mayor atracción del barrio, sus clubs, como el Metalstrom, el Slammer Club, el Kitty Liquor, y por supuesto el Café Chrome. A dos manzanas en dirección sur, el amenazador rascacielos del Complejo Municipal de Justicia Criminal vigila como un ave de presa.



El local está formado por dos alas unidas por un recibidor central; en el ala oeste se encuentran la cocina y el restaurante, mientras que el bar y la pista de baile ocupan el ala este. Para entrar, el PJ deberá atravesar una pequeña plaza con palmeras (durante el día los miembros de las bandas se suben a las palmeras para escupir sobre los corporativos que salen del Café), y por su propia seguridad puede dejar su vehículo al aparcacoches (atención: un Edgerunner con estilo siempre deja buenas propinas) para después vérselas con el portero del local (una tirada Normal de Vestuario bastará).

Por las noches el Chrome se llena de fans que esperan ver a sus estrellas favoritas, y de rockeros con ganas de juerga. Fuera, en la plaza, las bandas esperan a que algún cliente borracho sea lo suficientemente tonto como para perderse por las calles.

La seguridad del local se reduce a un par de porteros armados con pistolas y a los guardaespaldas que los famosos traen a su alrededor, además de cámaras de video que graban durante las 24 horas del día. Pero si todo esto falla, el Café tiene un dispositivo especial: en caso de peleas, tiroteos, incendios, etc. puertas de acero caen (literal, no bajan suavemente, *caen*) y sellan cada habitación para que cada uno se las apañe como pueda mientras la empresa contrata un equipo de Arasaka para «solucionar» el problema.

El encuentro entre Vargas y Jefferson tendrá lugar en un reservado del bar, cerca de la pista de baile y de la puerta trasera. Jefferson llevará dos guardaespaldas con él y otros dos camuflados entre la gente cerca de la barra. Vargas irá con Sbovak mientras Bjorg espera cerca de la salida de emergencia.





Durante la reunión se fijan cuestiones como el precio del envío (100.000\$), el lugar del encuentro (a las 3.00 horas en un muelle fuera de uso de los astilleros), y se llega al acuerdo de secuestrar a los PJs (evidentemente sólo a aquellos que Vargas haya podido identificar).

Si alguno de los Pjs que Vargas ha identificado se deja ver por el Chrome, Vargas y Jefferson desaparecerán de inmediato dejando a los guardaespaldas para que resuelvan la cuestión (recordad las puertas de acero que caen en caso de problemas dentro del local).

## Problemas

Al día siguiente, los piratas de Jefferson saldrán a cazar a los PJs que hayan sido

identificados por Vargas. Intentarán secuestrarlos por separado, discretamente y sin causarles daño (a menos que se resistan). Irán en grupos de cuatro (tomar como ejemplo los guardaespaldas que Jefferson llevaba en el Café Chrome). Todos los PJs que sean capturados serán llevados al barco de Jefferson, a unas 10 millas de la costa, y empezará el interrogatorio (buena ocasión para recordar la habilidad de «Resistir tortura/drogas»).

Mientras tanto Margaret no ha perdido el tiempo. Habló con Doc Morton y acordaron que, si alguien preguntaba por ella, Doc le entregaría un informe falso que dijera que la nueva identidad de Margaret es Rebecca Jarvis (con foto incluida). Después de ver a Morton, comprobó con su amiga Netrunner,



## James Vargas

### Ejecutivo

INT	9	Recursos	7
REF	9	Advertir	3
TÉC	9	Percepción	2
FRI	10	Cultura Gen.	3
ATR	9	Busc. Libros	3
SUE	2	Vida Social	3
MOV	2	Persuasión	3
TCO	4/6	Pistola	1
EMP	4/2	Vestuario	1

**Ciberequipo:** Ojos con Amplificación de Imagen, Cámara Digital y visión infrarroja.

**Equipo:** Armalite 44, Light Armor Jacket.

Para Vargas sólo existe una cosa: el dinero. Es un hombre calculador y muy cauto que siempre pensará en las consecuencias antes de tomar una decisión. Desde hace unas semanas viene notando que le cuesta despertarse por las mañanas (es uno de los primeros efectos de un tipo de ciberpsicosis que con el tiempo se convertirá en catatonia).

## Peter Sbovak

### Ex-policía

INT	4,	Autoridad	5
REF	3,	Advertir	2
TÉC	6,	Pistola	2
FRI	4,	Pelea	2
ATR	5,	Interrogat.	2
SUE	7,	Percepción	1
MOV	8,	Atletismo	1
TCO	5/7,	Cultura G.	2
EMP	6/3	Cuerpo cuerpo	2

**Ciberequipo:** Ojos con Vídeo, Cambio de Color; Blindaje subdermal CP 18; Garras.

**Equipo:** pistola pesada BudgetArms Auto-3, pistola ligera Dai Lung, cibercargador, Chaqueta blindada media.

Sbovak no es muy listo, pero le gusta estar con los que tienen el poder. Siempre viste ropa cara pero con poco gusto. Se ha vuelto muy cauto y no se separa nunca de Vargas.

## Doc Morton

### Cirujano Plástico

INT	10	Técnica Médica	8
REF	8	Cultura General	3
TÉC	10	Tan. Criogénico	2
FRI	6		
ATR	8	MOV	7
SUE	10	TCO	3
EMP	5/4		

**Ciberequipo:** Ojos con Microópticos.

Doc ama el orden; si los PJs se ponen a romperle el material y a destrozarle el quirófano contará todo lo que sabe.





## Zacarías Jefferson

### Pirata

INT	7	Familia 10
REF	2/5	Pelea 3
TÉC	8	Pilotar Barcos 3
FRI	7	Navegar 3
ATR	7	Fusil 3
SUE	10	Cuerpo a cue. 3
MOV	6	Pistola 1
TCO	2	Mecánica Básica 2
EMP	9/7	Nadar 1

**Ciberequipo:** Conectores de interface, conexión de arma inteligente, troceadores.

**Equipo:** Fusil de Asalto A-80, revolver Colt .45 Peacemaker, Chaqueta blindada pesada.

Es un hombre tranquilo y sereno, menos en el combate, donde se transforma en un berserker.

Azila, el funcionamiento de un rastreador que dejó escondido en el helicóptero de Vargas. La idea de Margaret es localizar el lugar del encuentro entre Vargas y Jefferson por medio del rastreador, comunicarlo a los piratas coreanos por teléfono y comprobar que éstos realizan el pago por transferencia a una cuenta de la secta canadiense.

A estas alturas, algunos PJs estarán secuestrados o heridos (quizás muertos) y seguramente despistados. Tienen todo el día para seguir investigando y localizar a Margaret y/o a sus compañeros secuestrados. Si algún PJ tiene contactos en la policía y se le ocurre buscar las fichas policiales de los que están involucrados en el caso, encontrará datos interesantes:

- Descubrirá el pasado de Margaret como Mercenaria en las guerras Centroamericanas, su supuesta relación con contrabandistas de armas y piratas, y su alias: Joanna Moore.

- En la ficha de Sbovak se explica cómo fue expulsado de la Guardia Costera por aceptar sobornos de los contrabandistas.

- Doc Morton aparece como cirujano plástico especializado en cambiar la fisonomía de gente del hampa. En el informe no aparece la dirección de su clínica, pero se apunta que debe encontrarse en la Zona de Combate. Con varias horas de investigación y una tirada Normal 15+ de Conocimiento de la Calle se podrá localizar la clínica de Morton. Si logran encontrarle, él negará haber operado a Margaret pero, si se le presiona un poco, admitirá haberlo hecho y les facilitará el informe médico de la operación con la foto y la nueva identidad de Margaret (Rebecca Jarvis). Con una tirada Normal de Interrogatorio, los PJs se darán cuenta de que Morton miente, además de que cualquier personaje Tecnomédico que saque una tirada Difícil de Técnica Médica se dará cuenta de que los datos del informe están falseados.

Quando los PJs sepan que Margaret es una veterana de las Guerras Centroamericanas, se puede recurrir a la asociación de veteranos para obtener más datos (esto se le puede ocurrir a un Mercenario haciendo una tirada Normal de Advertir). Si hacen un buen trabajo de persuasión en la asociación de veteranos, podrán averiguar que Margaret perdió el brazo a causa de un error de una Técnica llamada Reb Jarvis y que nunca se lo perdonó.

Un personaje Netrunner puede hacer una incursión en las bases de datos de las compa-

ñías aéreas para descubrir que Joanna Moore tiene un pasaje para un vuelo que sale mañana a mediodía con destino a Canadá.

Archie, el Arreglador habitual de Margaret, les puede confirmar (por un precio) que Margaret compró una mina Claymore, explosivos suficientes como para volar dos o tres coches, y un rastreador muy potente que manda una señal que puede detectarse en la Red (es el momento de usar nuevamente al Netrunner del grupo para localizar esa señal, aunque si no lo hay también se puede alquilar un ciberterminal y conectarse a él con electrodos).

## En los astilleros

«Una densa niebla cubre la bahía a las tres de la mañana y se filtra por el laberinto de muelles desvencijados que componen los astilleros Stallion Slough al sur de Night City. Uno de los barcos de la flota de los Jefferson entra lentamente por los canales y atraca frente a un almacén. Los piratas empiezan a desembarcar mientras a lo lejos se oye el ruido del helicóptero de Vargas acercándose. Mientras tanto, en la habitación de Margaret en el hotel de la Zona de Combate, Azila se dispone a conectarse a su ciberterminal...»

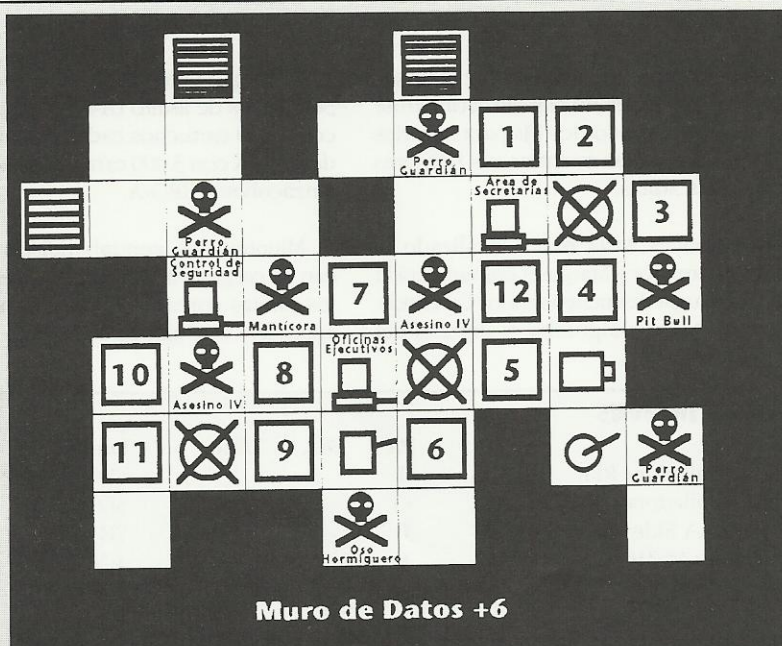
Si los PJs pretenden entrar en los astilleros, no tendrán demasiados problemas. El perímetro está vallado y dispone de cámaras grabadoras cada 30 metros. Un coche con dos guardias de seguridad recorre el perímetro y otro recorre el interior. En la puerta principal hay dos guardias más.

### Clave del mapa de la Computadora de Stallion Slough

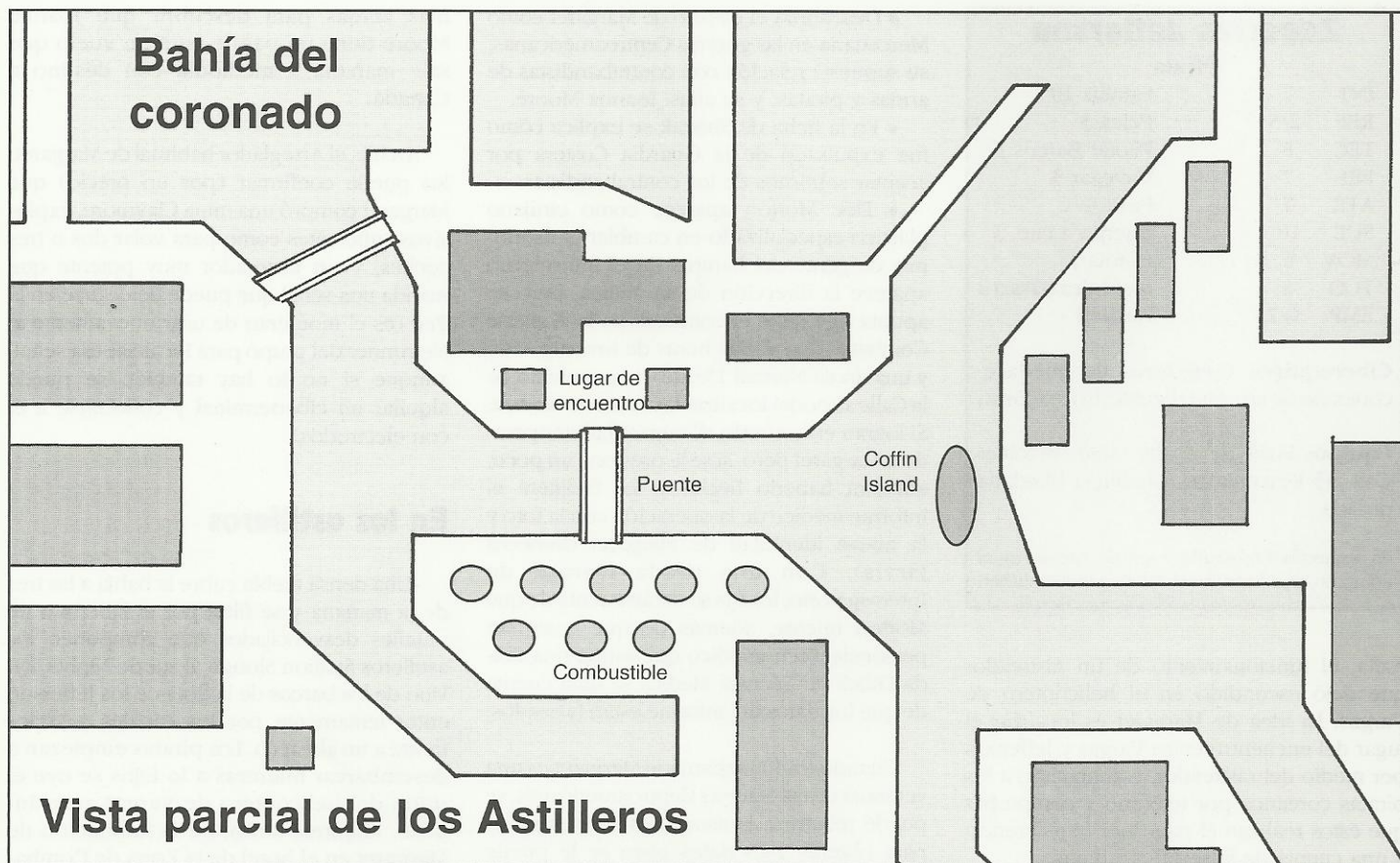
1. Mensajes entre despachos, B.Datos (empleados) 2
2. Registros comerciales (pagos) 1
3. Base de Datos (planos de barcos) 1
4. Base de Datos (clientes) 1
5. Asesino IV 5
6. Registros comerciales (gastos y beneficios) 1
7. Transacciones financieras 1
8. Registros comerciales (procurement) 1
9. Asesino IV 5
10. Mensajes entre despachos (\*) 1
11. Operaciones grises (sobornos) 1
12. Operaciones grises (nuevos diseños de barcos) 1

**Habilidades:** Contabilidad, Pintar y Dibujar, Buscar Libros, Matemáticas y Física.

(\*) Vargas esconde aquí, entre la información sin importancia, las cuentas de su negocio de contrabando. Los datos que contiene este fichero dan a entender que Vargas no actúa solo, sino respaldado y financiado por la dirección de los astilleros.







El barco de los Jefferson es un antiguo remolcador armado con una ametralladora RPK rusa en la proa y una ametralladora pesada del calibre .50 en la popa. El helicóptero de Vargas lleva una RPK manejada por uno de sus hombres en cada puerta lateral. Vargas lleva un maletín con el dinero en metálico y va acompañado de Sbovak y Bjorg. Jefferson espera en la popa del remolcador, junto a las cajas de armas preparado para actuar.

Una vez comprobado el dinero y el cargamento, Vargas y Jefferson bajarán al camarote donde están encerrados los PJs para hacerles otro par de preguntas mientras sus hombres descargan las armas.

Para entonces Azila habrá localizado la señal del rastreador y Margaret comunicará la posición del lugar de encuentro a los Coreanos. Y mientras Azila comprueba el ingreso del

dinero de los Coreanos Margaret hará una llamada a la Guardia Costera. Esta parte del plan puede desbaratarse si un PJ Netrunner ataca a Azila antes de que localice la señal del rastreador, con lo que no se producirían ni el ataque de los coreanos ni la aparición de la Guardia Costera.

A la mañana siguiente Margaret (con el nombre de Joanna Moore) cogerá un avión con destino a Canadá.


El cargamento de armas se compone de 300 fusiles de asalto (A-80, AKR-20 y AK-47) con 1.000 cartuchos cada uno, 10 ametralladoras RPK con 3.000 cartuchos cada una, y 10 lanzacohetes RPG-A.

Mientras los contrabandistas desembarcan el cargamento se produce el ataque de los piratas coreanos, y diez turnos después aparecerá la Guardia Costera.

## Final

Esta aventura es un juego de traiciones múltiples en la que los PJs son al principio un peón más, pero igual que un peón puede convertirse en reina, los PJs pueden tener un papel muy importante en el desarrollo de la historia.

Si juegan con rapidez e inteligencia descubrirán a tiempo todos los detalles de la trama y con un poco de astucia podrán entrar en el juego de las alianzas y las traiciones para su propio beneficio pues con tantas facciones enfrentadas las posibilidades son infinitas.

Si en vez de tomar la iniciativa se dejan llevar por los acontecimientos pueden acabar muy mal, desde no cobrar, hasta ir a parar a la cárcel. Eso si es que sobreviven... 

## Armas nuevas

Tipo		PA	Dis.	Disp.	Dañ/Mun.	Balas	VD	Fiab.	Alcance	Precio
Ametralladora RPK	APS	-1	N	M	4D6+1/7.62S	40-75	5	MF	400m	1000\$
Ametralladora Cal.50	APS	+1	N	R	5D10/.50	100	5	MF	600m	2000\$
Misil AA Sidewinder*	APS	0	N	R	5D10	1	1	M	25Km	20000\$
Gatling M-216	APS	0	N	R	4D6/5.56	1000	150	M	400m	3500\$
Gatling M-134	APS	0	N	R	4D6+3/7.62	4000	320	MF	500m	5000\$

\* El misil antiaéreo Sidewinder se guía por el calor de las toberas y tiene un 75% de probabilidades de impactar.

