

Jungla de Cromo

por Antonio Sanz

Este módulo puede jugarse a continuación del publicado anteriormente, "Operación Prometeo", aunque no es absolutamente necesario. En este módulo, los PJs se van a encontrar en el lado malo de una extracción. Tómate esto como una pequeña venganza.

¿Cuántas veces han masacrado los PJs a los guardias de una corporación solo para apropiarse de uno de sus investigadores?. Este módulo está dedicado a todos ellos (a los guardias, no a los PJs). A ver que tal se lo pasan tus jugadores sabiendo que hay un montón de gente que quiere verlos muertos, muy muertos, sólo por estar en mitad de su camino

Contenido

- Capítulo 1: Canguros Cibernéticos
- Capítulo 2: Montando el campamento
- Capítulo 3: Fiebre del Sábado noche
- Capítulo 4: ¿Adivina quién viene a cenar esta noche?
- Dramatis Personae
 - Rachel Harper
 - Mercenarios típicos
 - Netrunner de asalto
 - Cyberpsico

Capítulo 1: Canguros Cibernéticos

Los PJs son contratados por la Nu-Sun para hacer de guardaespaldas de Rachel Harper, hija del recientemente fallecido genetista Alan Harper (si los PJs han jugado el módulo anterior es posible que sepan algo más de la historia; haz que la Nu-Sun les contrate de guardaespaldas con la coletilla de que "son los mejores para el trabajo"), mientras ésta se encuentre en los laboratorios de Los Ángeles. Esto significará una semana de trabajo consistente en proteger a Rachel contra cualquier tipo de ataque contra su persona o contra los intereses de la compañía (es decir, asesinato y/o extracción), por la que recibirán la nada despreciable suma de 8.000 eurodólares por cabeza. Esto significará que tendrán que estar las 24 horas del día pendientes de lo que come, bebe, mira y respira una cría de quince años durante siete largos días, teniendo a cada momento la posibilidad de ser asesinados de muchísimas formas, todas ellas muy poco agradables. La verdad, es un trabajo bastante duro. Y sería todavía más desagradable si los PJs

supieran que las dos empresas líder en ingeniería genética, Biotecnia y Petrochem están muy interesadas en el paradero de Rachel.

Biotecnia aún está recuperándose de la pérdida de su base en México (ver "Operación Prometeo"), de la que fue extraída Rachel y donde murió su padre. Aunque pueden reconstruir el proyecto a partir de notas del difunto y otros archivos, esto les puede costar años (y muuuuucho dinero) y quieren recuperar a la chica porque creen que ella sabe mucho más del asunto (aparte de que están al tanto de que ha sufrido varios bioimplantes, cuyo análisis sería de vital importancia).

Por su parte, Petrochem también está de mal humor por el fracaso de su plan para hacerse con Harper (ver "Operación Prometeo" de nuevo), así que también quieren conseguir a la chica a ver si sacan algo en claro de ella (o, por lo menos, si ellos no sacan nada en claro, que no lo haga nadie).

Es importante señalar que las tres corporaciones juegan al mismo juego: Si la chica no es para ellos, no es para nadie. Y esto puede acarrearles muchos, muchos, muchos problemas a los PJs...

Capítulo 2: Montando el campamento

La torre de la Nu-Sun en Los Ángeles es un edificio de 66 pisos, aunque solo sean propiamente de la compañía los 30 últimos (el resto son pisos alquilados a compañías filiales, oficinas...). Las defensas de la torre son bastante buenas, siendo las principales: - Cámaras con infrarrojos en la azotea, el aparcamiento, y en los pasillos. - Sensores de presión ultrasensibles en todas las zonas restringidas. - Puertas con tarjeta de acceso en los laboratorios. - Filtros de gas en cada habitación, y un sistema de defensa por gas somnífero - Patrullas de 4 hombres cada cinco pisos (50 guardias en total), con la posibilidad de llamar a 50 operativos de Arasaka en cinco minutos. - Unas de las mejores defensas en la Red de todos Los Ángeles. Todo este conjunto de defensas debería ser suficiente para que los PJs se sintieran bastante seguros. Lástima que les vaya a durar poco...

Con respecto a la convivencia con Rachel, los PJs descubrirán que no es tan malo como parecía. A pesar de tener solo 14 años, es muy inteligente, y podrá poner en aprietos a más de un PJ que se las dé de "listillo". Sin embargo no se hace la "cabeza cuadrada", y se porta muy bien con los PJs. Es muy posible que si uno de los PJs (preferiblemente el Net) es medianamente guapo y agradable con ella, esta se enamore con locura del PJ (lo que podría hacer más mal que bien), pero no lo demostrará abiertamente. A veces, sufre periodos de comportamiento mecánico, durante los que actúa como si fuera un robot. Estos arrebatos duran aproximadamente unos cinco minutos, tras los cuales parecerá un poco desorientada. Si se le pregunta lo que estaba haciendo, dirá que "estaba soñando despierta". Los medtécnicos de la Nu-Sun aún están intentando averiguar la composición y las funciones de la nanored neuronal que su padre le implantó en la capa exterior del cerebro, aunque sospechan que tiene

algo que ver con esos periodos extraños. Deja que los PJs se familiaricen con Rachel, que pululen a sus anchas por el edificio, que todo parezca como si no pasara nada. Intenta crear una atmósfera de falsa seguridad, como si el trabajo fuera de lo más sencillo. De todas formas, crea alguna falsa alarma para que los paranoicos se queden un poco tranquilos, y no revienten de tanto esperar, como una avería en los ascensores, una ensalada que no está aliñada, un técnico de aspecto sospechoso que tropiece con ella... todo para poner a los PJs al borde de la histeria. El ambiente tendría que variar entre una tranquilidad absoluta (aquí no pasa nada), combinada con unos momentos de paranoia aguda y frenética, que no conduzca ante nada (esto más o menos es lo que llamo en Cyberpunk el síndrome de "que viene el lobo, que viene el lobo ", y da unos resultados magníficos si se ejecuta correctamente).

Capítulo 3: Fiebre del Sábado noche

Resulta que el Sábado es el aniversario de la fundación de la compañía y, como cada año, se celebra una cena para todos los ejecutivos y gente importante, durante la cual se hace la entrega de los premios a los más destacados investigadores, corporativos,... La cena comienza a las 10 de la noche, en el piso 60 (la sala de reuniones) y está previsto que asistan numerosos altos cargos de la corporación de la Costa Oeste. La seguridad para tal evento, naturalmente, va a ser reforzada con 50 guardias contratados a Arasaka, lo que, sumado a la escolta particular de cada invitado, hace parecer imposible que suceda nada fuera de lo normal, ¿Seguro?. Pues ve leyendo el párrafo siguiente...

Capítulo 4: ¿Adivina quién viene a cenar esta noche?

Tanto Biotecnia como Petrochem han decidido intentar la extracción de Rachel el Sábado por la noche, bajo el supuesto de que a nadie se le ocurriría hacerlo ese día (desde luego, tienen poca imaginación los tíos). Eso sí, las estrategias a adoptar van a ser, digamos, "diametralmente opuestas". A Biotecnia le importa un comino los de la Nu-Sun, y además está un pelan enfadado con lo que le hicieron a su base (ellos no saben que fue la Petrochem la que voló su base (como siempre, ver Operación...). No están al tanto de su interferencia, lo que va a ser bastante malo para los PJs), así que les va a pagar con su misma moneda. Tienen preparado un cyberpsico con una cantidad de implantes impresionante (mira la ficha y diviértete un rato), que depositarán lindamente vía AV-4 en el piso 60 a las 12:15 de la noche.

Este cyberpsico está influenciado mediante una terapia combinada de drogas y danza cerebral a matar a todo lo que se cruce en su camino, excepto a Rachel. No puede hacerle absolutamente ningún daño (de ahí lo de la terapia, porque lo anterior no era muy complicado de hacer que digamos). Una vez encontrada y capturada la chica, se dirigirá hacia la azotea, donde un AV-4 con el logotipo de la Petrochem les recogerá (así, de paso, les cargan el muerto a otros).

Petrochem, en cambio, va a tomar un rumbo de acción mucho más conservador (pero no por ello menos efectivo). A las 11:50, uno de sus mejores Nets se meterá por una puerta trasera de la Nu-Sun (que habían descubierto hace tiempo, pero que se guardaban para una "ocasión especial" como esta), y tomará control total del sistema operativo central (es decir, que se hará el dueño de la torre). A las 12:00 en punto, cerrará las puertas, bloqueará los ascensores, desconectará las defensas de la azotea y, para colmo, conectará los gaseadores, dejando roque a todo el mundo (tirada de Cuerpo con -3 cada turno. Aún pasándola -3 a todo por modorra). Con todo el mundo durmiendo como angelitos, aterrizarán en la azotea tres AV-4 con el equipo de extracción (20 Mercenarios de la Petrochem). Lo primero que harán será colocar dos Stinger guiados por láser en la azotea, independientes de los ya colocados. Acto seguido, la mitad de ellos bajarán al piso 58 y llenarán de explosivos todos los accesos (puertas, ascensores, conductos de ventilación...). La otra mitad bajará a la sala de reuniones, registrando y desarmando a todo aquel que parezca peligroso (evidentemente. los PJs parecen peligrosos). El efecto del gas cesará en unos cinco minutos, así que, cuando la gente comience a despertarse, se encontrará con una docena de tipos armados con ametralladoras, que dirán pertenecer al "Frente de Liberación Hawaiano", y exigirán la liberación de cinco camaradas suyos presos en los EE.UU., bajo pena de volar todo el edificio. Añadirá a todo el mundo que tienen el edificio bajo su control, y que, si nadie "se hace el héroe", nadie saldrá malherido.

Mientras tanto, dos grupos de cuatro Mercenarios cada uno buscará a la chica (el Net sabe por las cámaras que estaba en el piso 63 cuando empezó todo el jaleo). A la vez que pasa todo esto, la alarma silenciosa (inteligentemente independiente de la Red) ha comenzado a sonar, y efectivos tanto de la policía de Los Ángeles como de Arasaka acuden a la torre, rodeándola y colocando focos para iluminar los últimos pisos (imagínate "Jungla de Cristal", pero en el 2020, y a lo bestia).

Al poco rato, los guardias de la Nu-Sun y Arasaka que estaban en los pisos inferiores llegarán al piso 58 y...¡BUM!. El piso entero volará en mil pedazos, cortando cualquier tipo de acceso con el piso 59 y superiores.

Bueno, bueno ,bueno. Menudo lío hemos armado. Y, ahora, ¿quién narices va a encargarse de arreglar todo este embrollo?. Los PJs, naturalmente. Cuando comience el asalto, haz que varios de ellos estén fuera de la fiesta. Alguno de ellos podía haber ligado con algún ejecutivo/a de la Nu-Sun, y haberse ido a un lugar un poco más discreto...El Net estará en el piso 65, donde está la sala de control, descansando un rato. Y Rachel estará en el piso 63, acompañada por un PJ, al menos . De todas formas, los PJs que se queden atrapados no se aburrirán en exceso, ya que, aproximadamente unos quince minutos después de la entrada de los de la Petrochem, hará su aparición estelar el cyberpsico, empezando a sembrar muerte y destrucción como un granjero hiperactivo. Entre la confusión, no debería ser difícil para los PJs el escaparse de la sala (más porque si no lo hacen, se convertirán en fiambres).

Ahora comienza un divertidísimo juego del gato y el ratón entre los PJs, los de la Petrochem, el cyberpsico, y la policía de Los Ángeles (que ha logrado entrar por la azotea,

aunque ha perdido tres AV-4 en el proceso. Nadie más testarudo que los chicos de azul). Al poder usar como escondite únicamente los siete últimos pisos (no se puede acceder al piso 58), hay muy poco sitio donde jugar, lo que aumentará la diversión. Si tienes en cuenta además que todos los bandos no van a tener ningún remordimiento en eliminar al otro bando (la policía de Los Ángeles, por costumbre, dispara primero y pregunta después), tienes aquí un cóctel que va a ser muy duro de tragar para tus PJs (la moraleja de la historia es que comprendan lo que se sufre al hacer de "canguro", y que, sobre todo, ¡nunca aceptes uno de esos trabajos!).

Los de la Petrochem juegan con ventaja, ya que su Net puede decirles dónde se encuentran los otros bandos, y dificultarles el camino. Aquí es donde tu Net entra en cancha, para equilibrar las cosas a favor del equipo de casa. El único problema es que va a tener que enfrentarse él solito a un Net de primera que está armado hasta los dientes, y que puede usar las defensas de la Nu-Sun contra él. Una opción (mucho más cobarde, pero más inteligente) que tiene el PJ es abrir una puerta de códigos para que entren los Nets de Netwatch a solucionar el asunto. Lo que pasa es que la Netwatch tiene la sutilidad de un ladrillo y comenzará a liarse con todo lo que pille, lanzando hielo negro por todas partes como si de confeti se tratara. El resultado final será que no habrán podido coger al Net (se desconectó antes de que le pudieran echar el guante encima) y habrán destrozado por completo todos los sistemas periféricos, dejando a la torre sin la mayoría de sus sistemas operativos (ascensores, puertas con tarjeta...).

Si el Net tiene lo que hay que tener bien en su sitio, se enfrentará contra el Net intruso, que, aparte de ser una mala bestia, tiene una pequeña mascota: Un Perro del Infierno modificado con Fuerza 7. El Net tendrá un mal rato bailando con el Net pero, si no se lo monta mal, puede que lo fuerce a desconectarse. Si (caso probable) esto no sucede así, habrá que poner en marcha el plan B. Cuando el Perro del Infierno esté a punto de comerle los higadillos al PJ, comenzará a retorcerse, aullará, pateará y se revolverá, todo ello sin grandes resultados, ya que acabará metamorfoseándose en Rachel, que le mandará una sonrisa. Con una tirada de Int+Interface de 18+ el Net se dará cuenta de que no tiene señal. El otro Net lo verá también, y, cagado de miedo, se desconectará (es prudente y pasa de las cosas raras que hay en la Red).

Cuando todo el jaleo que hay en la Red se solucione, Rachel mirará al PJ y le dirá que ya no puede aguantarlo más. No quiere pasarse el resto de su vida de un lado para otro, con gente muriendo solo para conseguirme y meterme en un laboratorio. Le dará un beso al Net y se desvanecerá entre el reticulado (si el Net jugó la O.P., haz que sienta un olor a rosas muy suave, que se va perdiendo en la lejanía).

Al mismo tiempo, en el mundo real, los PJs verán que Rachel se derrumba inerte. Todos los intentos de reanimarla serán inútiles. Está muerta. Cuando los PJs acaben de bailar con todas las feas que les han caído encima (échales una mano de la policía con el cyberpsico si la necesitan), los medtécnicos harán algunos análisis al cuerpo de Rachel. Respiración normal,

ritmo cardiaco débil, pero un electroencefalograma plano. Parece estar en una especie de coma irreversible, del que no saben cómo sacarla. De todas formas, Nu-Sun pagará lo estipulado a los PJs, teniendo buenas referencias de ellos para futuros encargos (ahora podrán destripar a Rachel para ver qué hay en su cerebro con toda impunidad. Pero no se lo digas a los PJs a menos que quieras ser especialmente cruel). El asunto acabará con las tres corporaciones enzarzadas en algunas represalias, pero que no llegarán a mayores (todos son lo suficientemente listos como para saber que es inútil pelear cuando no hay premio que ganar). Al fin y al cabo, Rachel no está muerta. Su consciencia está perfectamente bien en algún recóndito lugar de la Red. Con sus capacidades desarrolladas, es muy posible que acabe convirtiéndose en una AI, que seguirá los pasos de su "amado" de vez en cuando, haciendo de "ángel de la guarda".

Epílogo: Sí, ya lo sé, no es un final feliz. Pero, ¿quién te ha dicho a ti que la vida en Cyberpunk es justa?. Si quieres un final feliz, ponte a jugar al Señor de los Anillos.

Dramatis Personae

Rachel Harper

INT 15 REF 6 TEC 8 FRI 7
APA 7 SUE 8 MOV 6 CUE 5 EMP 8

Habilidades: Interface 1, Chapuza 1, Cybertecnología 1, Genética 2, Electrónica 2, Alerta/Notar 4.

Implantes: Harper aplicó una gran gama de experimentos sobre su hija, usando nanotecnología para hacer una completa reestructuración del tejido cerebral, mejorando infinitamente su capacidad. Esto le da a Rachel una Int 15 (no, no es una errata), siendo capaz de memorizar gran cantidad de datos, hacer operaciones a velocidades asombrosas... Además, los nanos han construido un receptor de señales encima del cerebelo, que le permite conectarse a la Red sin necesidad de cyberconsola, con tal de que haya una conexión a menos de 10 m de distancia. Y la conexión de Rachel no se produce a un nivel normal. Al no estar conectada físicamente a la Red, no tiene señal que se pueda trazar, siendo entonces inmune a los programas antipersonales. Y, por si fuera poco, puede introducirse en el código de un programa y controlarlo con una tirada de Int+Interface-Fue del programa de 20+.

A causa de toda la bioneurocirugía a la que ha sido sometida, tiene accesos de comportamiento mecánico, durante los cuales se porta como un robot.

Descripción: Una chica que aparenta 16-17 años, pero que solo tiene 14. Morena, con ojos oscuros, bonita sin ser espectacular, se comporta de manera muy madura para tener la edad que tiene, y se nota que es mucho más lista de lo que parece.

Mercenarios típicos

(Úsalos como carne de cañón de cualquiera de las tres corporaciones)

INT 6 REF 10/12 TEC 5 FRI 9
APA 6 SUE 5 MOV 8 CUE 9 EMP 4

Habilidades: Sentido del combate 7, Rifle, Ametralladora o Armas Pesadas 7, Pistola 5, Alerta/Notar 6, Mele 6, Taekwondo 6, Conducir 5, Pilotar 5
Implantes: Cyberojo con Infrarrojos y Teleóptica, brazo cibernético blindado con Desgarradores, Tejido dérmico, Equipo neuronal, Kerenzikov. **Equipo:** Transmisores, Chaqueta ligera blindada (CP 14), pantalones de Kevlar (CP 10), casco de nylon (CP 20), Armalite-2000, y una de entre las cuatro siguientes: Militech Ronin Light Assault, Arasaka R-A 12, H&K MPH-11 o Barret-Arasaka Light 20mm (sí, esa. ¿No querías darles caña?)

Netrunner de asalto

INT 10 REF 9/12 TEC 8 FRI 8
APA 6 SUE 8 MOV 7 CUE 6 EMP 3

Habilidades importantes: Interface 7, Programar 8, Conocimiento de la Red 6.

Implantes: Equipo neuronal, Sandevistán, Enchufes conectores, Conexión con cyberconsola.

Equipo: Cyberconsola Hermes: Velocidad +4, Memoria 40, Muros de datos +8, 2 CPU. **Programas:** Los que te hagan falta, pero, sobre todo, un Incendiario, un Perro del Infierno y un Zombie.

Este Net está muy bien pagado, y no piensa fallar en su objetivo. De todas formas, no es tonto y si las cosas se le ponen muy feas optará por una prudente retirada.

Cyberpsico

INT 7 REF 10/12 TEC 6 FRI 10
APA 0 SUE 7 MOV 8 CUE 12 EMP 0 (y porque no hay negativos)

Habilidades importantes: Sentido del combate 8, Armas pesadas 8, Melé 8, Boxeo 8, Rifle 8, Resistencia 7, Alerta/Notar 8, Atlético 6, Esgrima 7, Sigilo 6, Seguridad Electrónica 6.

Implantes: Equipo neuronal, Kerenzikov, Muscled Bore lace, Tejido dérmico, Desgarradores, Cyberópticas (2) (Teleóptica, Termográfica, Ultravioleta e Intensificadora de imagen), Oído amplificado, Placa facial, Placa dorsal, Armazón lineal Omega, Cyberbrazos (2) (Hidráulicas, Armadura, Montura de armas en el hombro, mano normal), Cyberpiernas(2) (Armadura, Hidráulicas)

Armamento: Kalashnikov (brazo izquierdo), Lanzallamas (hombro izquierdo), Arasaka R-A (brazo derecho), Lanzagranadas (brazo derecho), Desgarradores, Monokatana.

Este chico era hace dos semanas un pobre técnico de Biotecnia que un día como cualquier otro fue secuestrado, drogado, y sometido a una serie de implantes que han hecho que su humanidad se disuelva como una aspirina en una bañera. Ya no le queda ni el más mínimo resquicio de su antigua personalidad; ahora no es más que un pelele en las manos de Biotecnia. Quizá los PJs le hagan un favor mandándolo al otro barrio...