

## La Traicion de Barrella - Capitulo 1: El principio del desastre

Este modulo pertenece a Raswell Blood

### Introducción

Esta es una aventura bastante simple para iniciar quizás a un grupo de jugadores de Cyberpunk. De acuerdo a la clase de historia que traiga cada personaje o el Master venga realizando podrán cambiarle cosas a su querer, además de agregarle los detalles que necesita de entrada.

La cantidad de jugadores de la historia y sus profesiones pueden variar siempre y cuando por una buena cantidad de dinero estén dispuestos a echar mano de un par de armas y darles un buen destino a sus municiones, pero lo más fácil sería tomar un par de mercenarios y algún arreglador para proveer de elementos necesarios.

Después, lo que venga. La cantidad de jugadores tampoco es algo necesariamente fijo, ya que dependiendo de esta puede agregarse guardias por acá o por allá para no hacerles las cosas tan fáciles. Igual ya más de 5 ó 6 personajes suena algo exagerado, pero queda a elección de cada uno.

La cuestión, repito, es que cedan ante un buen ofrecimiento monetario. Un periodista o el mismo arreglador podría mover algunos contactos para hacer alguna averiguación, un médico podría servir por cualquier eventualidad, etc.

### La Misión

Los personajes son citados por algún conocido a un viejo hotel de no más de media estrella en una zona semi-abandonada de la ciudad. El conocido no les habla mucho sobre qué se trata, porque no lo sabe en realidad, pero lo que sí sabe es que hay un trabajo sucio buscando quien lo lleve a cabo a cambio de una buena suma de dinero.

Deben aparecerse en caso que les interese para el mediodía y presentarse con el conserje diciendo que buscan a un tal Toledano (si alguien tiene un muy buen nivel de información sabrá que ese es el nombre de uno de los capos de la Corporación Keops).

El hotel en cuestión está atendido por un viejo bastante sucio y maleducado, de apariencia frágil y pocas palabras que lee una revista porno que esconde junto a un rifle bajo la barra donde atiende. Detrás suyo, tras una puerta espera su hijo, un muchacho tan grande como

pequeño su cerebro, lo que lo hace aún más peligroso ya que hará cualquier cosa que su padre le indique sin medir ninguna consecuencia.

Esto más que nada por si a alguien se le ocurre jugarla de violento con el "indefenso" anciano.

Anunciando que buscan a Toledano el viejo les indicará que deben ir a la habitación N° 13. Al llegar a la puerta (al final de un largo pasillo) está la habitación en cuestión con un timbre que no anda. Para entrar tendrán que mencionar quién los envía.

Adentro verán que el cuarto es algo así como el de la película Pulp Fiction donde entran Samuel Jackson y Travolta para acabar con los traficantes morosos. Del otro lado del cuarto, sentado en una mesa hay un tipo de unos 50 años vestido de traje muy elegantemente; repartidos por el cuarto en total 4 guardias de tener, con trajes bastante impresionantes y atentos a cada movimiento. Estos permanecen en silencio; la otra persona en la sala es un hombre de unos 40 años, bien vestido pero sin el saco y con la corbata algo baja y las mangas arremangadas. Este tipo es el que los recibe y les pide que se sienten a medida que vayan llegando. El otro de traje sólo observa en la cabecera de la mesa.

El hombre tiene una voz algo gastada, entre afónica y ronca, y se presenta a sí mismo como el Lic. Barrella y al otro hombre como el Dr. Toledano, Gerente de la gran empresa productora de armas Keops Co.

De esta empresa en cuestión tenga el nombre que tenga se sabe que hace varios años intentó sacar un nuevo tipo de fusiles livianos que resultó un verdadero fracaso dado que no pasó muchas pruebas de calidad lo que produjo una profunda caída de prestigio de la empresa.

Hace ya varios meses que Keops Co. está buscando volver al mercado, pero acaban de descubrir que nuevamente algo está fallando en la organización, alguien se está guardando una gran parte de dinero destinando una suma menor a la construcción de las armas que luego resultan inútiles. Barrella es uno de los encargados y sostiene que el primer culpable que han identificado es el ex Cnel. Gimenez. ¿Por qué no lo echan, le hacen juicio o algo similar? Simplemente están cansados de tanto afano y están buscando dar un buen ejemplo para todo aquel dentro de la empresa que quiera imitar la viveza de Gimenez. Así que la misión no es otra que eliminar al ladrón, penetrando en su mansión en los barrios altos de la ciudad, algo que no será tan fácil teniendo en cuenta que es una casa muy vigilada dado el alto nivel militar de su dueño.

Hay otro punto que toca Toledano y casi me olvido. Les comenta que chequeen a ver si encuentran alguna información sobre algún depósito o algo así, porque sabe que también ha habido varias desapariciones misteriosas de mercadería. De todas formas en la casa no encontrarán nada al respecto, pero es bueno que sepan que supuestamente este Gimenez debería tener algún papel sobre estos robos en su casa...

Los datos sobre la casa en principio no son muchos, acá puede agregarse la necesidad de un netrunner para obtener datos de la empresa que construyó la casa, la compañía encargada de la seguridad o lo que sea, o en todo caso agregar algún tipo de sistema electrónico que mantenga cerrada a extraños la casa. Eso queda a libertad del Master, yo les propongo un plano bastante simple de la casa que después cada uno cambiará a capricho.

Gimenez vive con un hijo de 12 años y su mujer, en la misma casa vive el mayordomo y una cocinera además de los guardias de los que ya hablamos. Ver mapa para más datos.

Esta parte de la explicación es bueno que la dirija Toledano que es el capo de la empresa, mientras Barrella tiene que mostrarse nervioso, caminando de un lado a otro, acotando alguna que otra cosa innecesaria. Si se pone muy molesto, Toledano lo manda a buscar algún trago para los muchachos.

Toledano termina por indicarles que la acción debe ser llevada a cabo esa misma noche ya que no quieren perder más tiempo y temen que Gimenez se entere de que ha sido descubierto e intente escapar, y les comenta que la parte del arreglo monetario queda a cargo de Barrella. Si no quedan dudas se retira acompañado de un par de guardias. Entonces, y solo entonces después de que Toledano abandona el lugar, toma la palabra Barrella, siempre mostrándose algo acelerado y nervioso. Les ordena que se comuniquen con él antes que nada apenas cumplan la misión para avisarle si encontraron alguna información sobre la localización del depósito. Él dice estar también realizando averiguaciones por otros lados sobre ese tema. Barrella se despedirá e ira, los pj tienen tiempo de equiparse o hacer alguna tarea necesaria antes de partir hacia la casa de Gimenez.

#### La casa del blanco

La casa de Gimenez está situada en una zona muy elegante y bien custodiada. De todas formas teniendo un arreglador de nivel aceptable o algún contacto importante se podría sobornar mediante una buena suma de dinero a la policía para que no intervenga en el lugar durante un cierto tiempo. Hacia ahí deberán dirigirse los personajes en caso de que acepten el trato, pudiendo tomarse algún tiempo prudencial para planear el ataque y adquirir algo de armamento en caso de ser necesario. Como dije antes, Gimenez vive custodiado por un grupo de soldados pero los jugadores cuentan con la ventaja del factor sorpresa. Los guardias del segundo piso dispararán por las ventanas si descubren a los intrusos en el jardín, los de la casilla a prueba de balas (obviamente es un lugar seguro) harán sonar la alarma ante el primer vestigio de peligro que observen. Cuando esto ocurra Gimenez y su familia intentarán escapar por el sótano/garage que tiene salida a la calle. Desde la calle esa salida parece no tener conexión con la casa en cuestión.

#### Referencias:

1-2-3-4-5: Guardias de la casa. Soldados cuya preparación, nivel y armamento quedan a discreción del Master, que supongo que no querrá regalar esta parte de la misión ni tampoco volverla una guerra termonuclear (?).

A-B: Cuartos de la servidumbre, una cocinera completamente indefensa que buscará esconderse en un la despensa, y un mayordomo con algún revólver bastante inofensivo y que apenas sepa usarlo. Apenas útil para hacerles perder el tiempo.

Dormitorios: El de la pareja y el del niño. Entre estos está el baño donde está la escalera de emergencia que los lleva hacia el sótano desde donde intentarán escapar.

El Master puede calcular con un par de tiradas (por ejemplo 1D20+10) cuántos turnos tienen los personajes para llegar arriba antes que Gimenez llegue junto a su familia a la escalera y empiecen el rápido descenso. Si llegan a revisar la casa, podrán encontrar alguna caja fuerte donde en estos tiempos de créditos y tarjetas dudo que haya algo más que joyas y papeles.

### Trabajando para Barrella

Cuando los pj terminen con Gimenez deberían comunicarse con Barrella (es importante que lo hagan, si empiezan a sospechar, que sea él quien los llame) él les dirá que ya ha averiguado el lugar donde está el depósito, en una zona alejada de la ciudad. Les ofrecerá una suma bien tentadora de dinero (lo que haga falta para que acepten) para que vayan y destruyan todo ese lugar. Antes de despedirse les avisa que en una determinada dirección los espera una van con un chofer que conoce muy bien la zona y se encargará de llevarlos y ayudarlos. Pueden no aceptar esta oferta, pero sería bueno que Barrella les insista bastante para convencerlos.

Los pj están trabajando para Barrella solamente, pero este les trata de convencer de que el esta siguiendo las ordenes de Toledano, si los pj dudan e intentan llamar en ese momento a Toledano, este no se encontrara. Es vital para la aventura que los pj confien en este momento de Barrella.

La traffic está equipada con una bomba que puede ser activada por el propio Barrella, y las características del chofer son algo así:

Nombre: Diez / Altura: 1,90 m. / Reflejos: 9 / Armas: 6 / Uzzi III 2D6+3 - 30 balas. / Defensa: Torso 19 - Brazos 13 - Piernas 14 - Cabeza 10.

Dirigiéndose al lugar pasarán por una casilla con dos guardias. Diez les anuncia antes que no habrá problema para pasar gracias a un permiso falso que posee. El lugar en cuestión está rodeado de bosques y es una zona del tamaño de una manzana enrejada por completo con un hangar y un edificio de dos pisos bastante amplio.

Acá ya tendrán que entrar y romper todo como puedan y quieran. Diez los acompañará sin dudar. En el hangar hay cajas con armas de apariencia muy moderna. Eso sí mejor que no traten de usarlas. Son completamente deficientes, y explotarán... así que ojo, queridos personajes.

Acá no habrá muchos guardias, no más de 5 bien armados, uno en una torreta por ahí ubicada y algún otro que salga del edificio.

## Las trampas de Barrella

Ahora la cuestión es la siguiente: Barrella quiere matarlos. Esa es la misión de Diez en principio, y si él falla, de la Traffic. Barrella es el verdadero judas de la Corporación y decidió inculpar a Gimenez y acabar con toda la evidencia de su trabajo deficiente dentro de la empresa.

Por esto mientras escapan Diez les dirá una vez más que no habrá problemas en pasar por la barrera de seguridad, que frenen y esperen tranquilos. En el caso de que le hagan caso, los dos guardias de la casilla se unirán en una perfecta emboscada a Diez para acabar con los personajes. Si intentan embestir la barrera los guardias harán todo lo posible por frenarlos y Diez intentará desde dentro de la camioneta hacer todo el daño que pueda. Si logran salir de esto todavía tienen una amenaza latente que será la bomba dentro de la traffic. Si intentan comunicarse con Barrella el les insistirá sobre si están todos en la camioneta para asegurarse de que todos mueran (y darles una oportunidad de que noten algo sospechoso... =).

Si aún después de todo esto Barrella puede convencerlos de su inocencia, de no saber nada de lo que ha ocurrido con Diez ("...¿cómo pudo traicionarme? Probablemente pensó que acabando con ustedes obtendría vuestro dinero") les indica el estacionamiento detrás de un bar para otorgarles el dinero debido. Obviamente será otra trampa, una emboscada, otra bomba en una valija... mmm... vamos, un poco más de imaginación no vendrá mal para pensar algo bueno.

Barrella hará todo lo posible para evitar que los personajes se comuniquen con Toledano, para lo que podría recurrir a secuestrar algún pariente, amigo o afín.

## El final

Si le explican la situación a Toledano, él se encargará de acabar sin demasiados rodeos con Barrella y los llamará al edificio de la Corporación donde se encuentra. En su elegante oficina les dirá que viendo lo bien que han trabajado le gustaría que cada tanto hagan algunos trabajitos para él. Es bueno tener alguien de confianza (si aún podemos usar esa palabra en Cyberpunk) dentro de una corporación. Si los personajes deciden que no quieren saber nada, podrán hacerlo en paz. Si les interesa la oferta, él les dará una prueba. En el piso inferior al que están deberán ir y matar a un tal Perruti. En su camino puede aparecer algún guardia-androide y al final al llegar a la oficina de Perruti él intentará sobornarlos para que lo dejen en paz y maten a Toledano en su lugar. Obviamente es una prueba de confianza. Bastante simple, pero a esta altura no vamos a complicarles mucho más la existencia.

Toledano les pagará lo acordado primeramente por el asesinato de Gimenez y algún extra por los inconvenientes que les produjo... la Traición de Barrella. (¡Charán!).