



# NO SIN MI HIJA

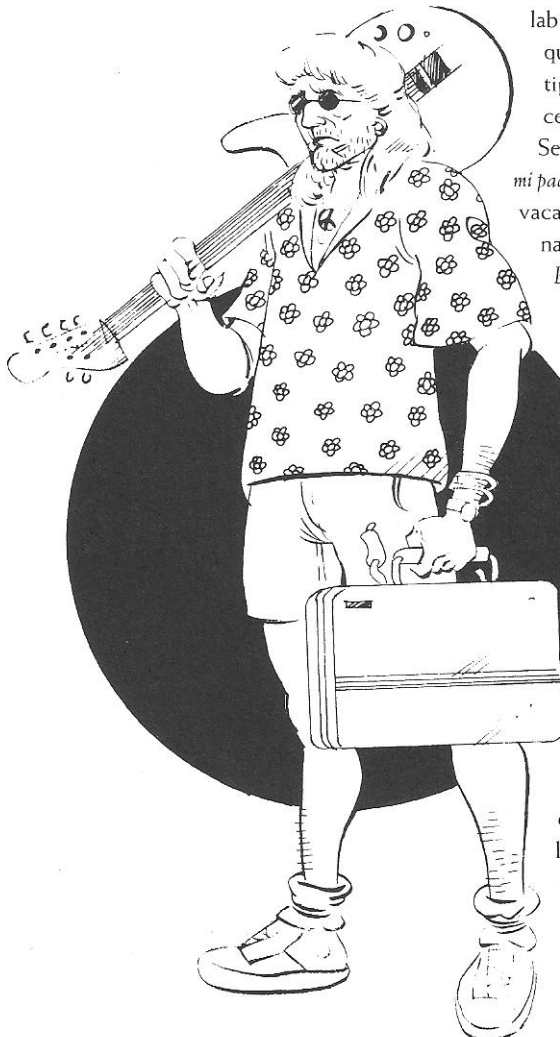
## CYBERPUNK

### Primer día



Módulo no oficial para Cyberpunk, para un grupo relativamente pequeño (unos 4 jugadores) que prefieran la investigación o incluso el rol a la pura violencia, y que desde luego no sean adictos al armamento pesado. Detrás de todo esto hay una película cuyo nombre nunca supe, protagonizada por Michael Caine y Nathalie Wood.

POR PABLO VEIGA CÓRDOBA



#### Un trabajo fácil

El final de un día asqueroso como cualquier otro, los PJs (o uno de ellos) están en su casa, aburridos o drogados. Una noche como cualquier otra, con los ruidos de siempre: sirenas, alaridos, disparos, la lluvia ácida cayendo contra los cristales, los AV que pasan rasgando la noche... Y pasos apresurados en el pasillo, que terminan con alguien que, al parecer, quiere abrir una puerta nueva en donde ya tienen la puerta. Cuando abren, se les cae encima un hombre de unos 40 tacos, vestido con ropa hortera a lo hawaiano, y que lleva una guitarra eléctrica y una maleta, tipo Samsonite, cromada y con el asa rota. El tipejo, si no lo matan antes, cerrará la puerta y les pedirá silencio. Aguanta la escena un par de minutos, que los PJs intenten hablar o sacar armas, para que él les pida silencio, con el dedo en los

labios, una y otra vez, así hasta que se desesperen. Luego, el tipo se presentará y les ofrecerá un trabajo.

Se llama Kurt Cobain (*Sí, era mi padre*), y es de Florida. Está de vacaciones. No se esconde de nadie. Bueno, tal vez de mi suegro.

Bueno, no es exactamente mi suegro. *Qué más da, la chica era guapa y lo nuestro era amor auténtico.* SSb. *Que siempre me han perdido las mujeres, que no me controlo. Si encontrara a mi hija podría rebacer mi vida, olvidar todas las ansias, fundar un hogar, lo que he soñado siempre. La vida de la carretera, cada noche un local distinto y una chorraba nueva, ya es demasiado. Si encontrara a mi hija...*

Se trata de que los PJs encuentren a la niña, que se llama Tania. Cobain les enseña un holo de una niña de unos 6 o 7 años, bastante guapa. El problema es que hace unos 20 años que no la ve. Éra-

mos jóvenes, alocados, una niña no era lo más apropiado para la vida que llevábamos en la loca Florida. Y además iba a verla al hospicio todos los meses. El problema es que un mes le dijeron que la niña había muerto, y no se lo creyó. Preguntando acabó por encontrar a un tipo, un empleado de limpieza del hospicio, que le dijo que en realidad la habían vendido, y que era así como se financiaba el centro. Luego la vida lo fue llevando de un sitio a otro, y no ha podido venir a buscar la pista de la niña hasta ahora. Su contacto de entonces, un tal Jaspers, vive en Night City, y tal vez sepa algo. Pero él quiere buscar por su cuenta. Por lo que le dijo Jaspers hace 20 años, la había comprado un tal Enrique Valera. No sabe más. Él, mientras los PJs buscan a la niña, va a buscar a Jaspers.

¿Que por qué la busca? ¿Acaso un padre necesita una razón para buscar a su hija? Además, ahora puede retirarse. La vida le va mucho mejor. Y tiene algo para ella, quiere dejarle algo para cuando él ya no esté.

Paga a los PJs según tengas acostumbrado, teniendo en cuenta que en principio es un trabajo fácil, sin tiros ni nada por el estilo. Pero, al mismo tiempo, Cobain tiene prisa y dinero (la maleta), así que presionará para conseguir un buen trabajo. Él se pondrá en contacto con ellos, ya que no sabe dónde va a estar y tiene que moverse mucho, por lo de su suegro. Por cierto, que en ningún momento se ha separado medio milímetro de la maleta. ¿Que qué hay en la maleta? Bizcochos. Ropa. Discos. Cada vez una cosa distinta.

#### Sólo para tus ojos, máster

La historia de Cobain es cierta y todo, o casi. Lo de la niña es verdad, y la pista de Enrique Valera es la buena. Hace ahora unos 20 años, Enrique Valera, el Presidente Ejecutivo de la

#### KURT COBAIN

*Sí, como mi padre, un rockerillo de finales del siglo pasado. Viene siendo Keith Richards dentro de una camiseta hawaiana, pura moda de Florida. Aparte de eso, tiene unos 40 tacos, y es evidente que pesan los kilos y los excesos, no los años. Cuando era joven conocía bien la calle, y sigue siendo duro, pero este baile le queda grande. Sus puntuaciones son irrelevantes, a menos que los PJs decidan merendárselo.*



Corporación de Juegos de Azar M+D (la mano detrás del Casino La Hacienda, por ejemplo), se casó con una chica muy maja, su amor loco. El problema es que ella había tenido una vida muy activa, como actriz de sims y, en ocasiones, como bailarina de braindance, y tenía dos niñas, mellizas. Cuando conoció a Valera y decidieron casarse, escondió a las niñas, entregándolas a una "institución benéfica". Algún tiempo más tarde, Enrique se enteró de lo de las niñas, y sin decirle nada se fue a buscarlas al hospicio, para encontrarse con que sólo estaba una. La otra, oficialmente, había muerto. Para que su mujer no lo supiera, compró otra niña que se parecía muchísimo a la primera, y le dijo que había encontrado a las dos. Sólo le confesaría la verdad muchos años después, en su lecho de muerte.

Francisco, el hermano de Enrique, estaba con él cuando compró a la niña, y lo sabe todo, excepto lo de la confesión final. Por último, la niña comprada es Mariana, pero eso tampoco importa especialmente, como verás más adelante (ver *La gran explicación*). Tampoco importa si Mariana es hija de Cobain o no.

La maleta es una caja fuerte ambulante, y dentro tiene... el material del que están hechos los sueños. Es decir, ni idea. Todo el mundo quiere esa maleta, pero nadie puede abrirla, así que no hay más que dejar que los PJs sueñen. Cobain se la birló a un jefe mafioso de Florida, a modo de plan de jubilación, y desde su punto de vista es la herencia que quiere dejar a su hija.

## Segundo día

### Un poco de información

Si buscan en la calle o a través de sus contactos, pueden encontrar la información siguiente:

– **Cobain**. En la calle nadie sabe nada. Al fin y al cabo, es un recién llegado. Sólo si algún PJ tiene un contacto en Florida, directa o indirectamente (Conocimiento de la Calle, dif 25), puede llegar a enterarse de que es un rockero poco importante, y que hay un par de colegas que lo andan buscando mucho. Esta información, en cualquier caso, tardará un par de días en llegar.

– **Valera**. Los Valera son una familia rica, dueños de buena parte de las acciones de la corporación M+D, que se dedica a los juegos de realidad virtual, al braindance y semejantes. Están especializados en los Juegos de Rol de nueva generación, y se dice que manejan bastante dinero. La familia en concreto vive en los Jardines West Hill (*Guía Urbana de Night City*,

p90). Son Francisco Valera, cuñado del difunto Enrique, que es quien lleva los negocios familiares, Marina y Mariana, las hijas y herederas de Enrique, y la madre de las chicas, que lleva años enferma y está oficialmente loca. Por cierto, Francisco es bastante conocido en determinados ambientes como cliente habitual de locales de juego fuerte y de prostitutas de lujo, preferiblemente asiáticas.

– **Jaspers**. Con Conocimiento de la Calle 15+ se encontrará a un tipo que responde a los antecedentes dados por Cobain, y que ahora tiene un almacén de chatarra y piezas para coches en algún sitio al borde de la Zona.

### En casa de los Valera

Por tanto, se impone pasarse por casa de los Valera. Allí, la seguridad es importante: patrullas corporativas continuas y cosas semejantes. Nadie se va a parar a cachear a los PJs a menos que tengan mala pinta, pero si montan jaleo los seguratas se les echarán encima en menos de 1 minuto, y contarán con refuerzos pesados en menos de 5. Todo es lujoso y brillante. Esta es la cara bonita de la vida, colega. La casa de los Valera es uno de los edificios más antiguos de la zona (tiene unos 20 años, y fue el regalo de boda de Enrique para su mujer). Tiene dos pisos, y su parte trasera se abre directamente a una zona ajardinada. Dentro de la casa, tendrán los siguientes encuentros:

1. El **criado japonés** que les abre la puerta y les autoriza a entrar. Sólo accederá a llevarlos ante Francisco o una de las dos chicas. Es inmutable, imperturbable, insumergible.

2. **Francisco Valera** pasa casi todo su tiempo en el invernadero, rodeado de plantas tropicales y de pájaros de verdad, de los de carne y hueso. Suda y bebe constantemente, y ofrecerá a los PJs un trago largo de algo que parece alcohol puro y que sabe a madera, como si fuera whisky de verdad y no lo que beben los PJs habitualmente. Si le comentan algo de la historia de Cobain o preguntan por el origen de alguna de las chicas, se ofenderá y preguntará si son periodistas. Dirá que ya está harto de tener que contar la misma historia, y que creía que todo había quedado aclarado hace 20 años. Cuenta la versión oficial de la historia, la de que tras casarse Enrique fueron a Florida a buscar a las dos chicas, y que las encontraron en un hospicio. Puede demostrarlo, con fotos y documentos del hospicio, así como con recortes de prensa del corazón de lá época, donde aparecen noticias sobre la boda y sobre la adopción por Enrique Valera de las dos hijas de su mujer, así como referencias al oscuro pasado de ella. No dirá una sola palabra de lo

## MARINA VALERA

Caliente, caliente.

INT 7, REF 7, TEC 4, FRI 8, ATR 9, SUE 8, MOV 6, TCO 5 (medio), EMP 8, Carrera 18, Salto 4

**Habilidades:** Vida Social 7, Arreglo Personal 6, Vestuario 7, Percepción Humana 4, Seducción 8, Advertir/Notar 5, Cultura general 2, Baile 4, Interpretar 6, Idioma: español 7.

**Ciberequipo:** Implante anticonceptivo, wearman, lentillas de colores (cambian de color con sus emociones, del azul habitual a un hermoso color miel cuando intenta seducir), wonderbra 2000.

## MARIANA VALERA

**Equipo:** bolso, joyas, pitillera.

Una versión refrigerada de su hermana. Suave, educada, pero más borde que un plano. Alérgica al contacto físico.

INT 8, REF 6, TEC 4, FRI 6, ATR 8, SUE 6, MOV 6, TCO 5 (medio), EMP 8, Carrera, 18 Salto 4

**Habilidades:** Vida Social 6, Arreglo Personal 5, Vestuario 5, Percepción Humana 5, Advertir/Notar 4, Cultura general 4, Buscar libros 3, Experta: perritos 5, Idioma: español 8.

**Ciberequipo:** ninguno.

**Equipo:** bolso, joyas, dos doberman.

## DOBERMAN

Grrr.

## FRANCISCO VALERA

Un ejecutivo de mediana edad, dedicado a los excesos: gordo, grasiento, alcoholizado, adicto a media docena de drogas de diseño, al juego y a las mujeres. Con todas estas dotes, se explica que su situación financiera vaya de mal en peor, y que haya estado desviando dinero para cubrir sus gastos. Eso sin contar que su mala gestión ha estado ha punto de llevar a la ruina el negocio familiar. Intenta aparentar riqueza y clase, pero no hay quien lo arregle.

INT 8, REF 6, TEC 7, FRI 6, ATR 3, SUE 6, MOV 4, TCO 7 (medio), EMP 5, Carrera 12, Salto 3

**Habilidades:** Recursos 8, Advertir/Notar 4, Arreglo personal 3, Buscar Libros 4, Cultura General 4, Mercado de valores 5, Percepción Humana 4, Persuasión 5, Vestuario 4, Vida social 3, Pelea 4, Armas Cortas 4, Experto: Pájaros 6, Idioma: español 8.

**Ciberequipo:** Procesador neuronal básico, Chips de memoria, Zócalo, Ciberojo derecho con Pantalla LED.

**Equipo:** Fed Arms X-22, mucho whisky, tarjeta Trauma Team.

**MAMÁ**

Antigua actriz de sims, hoy en bastante mal estado (eso pretende aparentar, para no tener que mezclarse en las batallas familiares). En cualquier caso, es una mujer hispana de mediana edad, extremadamente delgada (mantiene una cierta obsesión por no engordar), pálida, con pinta de loca. Luego, como sabemos, es la única cuerda de todo el follón, y está mucho mejor de lo que parece.

**BILLY PATE**

Colombo y MacGyver en uno. Un hombrecillo desaseado, inofensivo, pero capaz de liar a quien sea y de largarse de donde sea como sea. Ecurridizo, viscoso, casi invisible. Aparte de eso, es un anglo de mediana edad, tirando hacia los 60, que ha conocido mejores tiempos. Trajes gastados, poco más. **INT 10, REF 8, TEC 6, FRI 9, ATR 5, SUE 8, MOV 9, TCO 6 (medio), EMP 6, Carrera 27, Salto 6**  
**Habilidades:** Recursos 6, Advertir/Notar 4, Arreglo personal 3, Buscar libros 7, Cultura general 4, Mercado de valores 2, Percepción Humana 5, Persuasión 7, Vestuario 3, Vida social 4, Contabilidad 5, Esconderse/Evadirse 8, Derecho 9, Esquivar 6.  
**Ciberequipo:** ninguno.  
**Equipo:** Tarjeta Trauma Team, tonterías varias (pañuelos, navajita multiusos, chicle, etc.).

de la niña comprada, aunque sí hará preguntas con curiosidad. Luego, los mandará a paseo, y amenazará con enviarlos a sus abogados si le molestan.

3. **Marina.** Si no hablan directamente con ella, hará aparición mientras hablan con Francisco. Pasará junto a las paredes acristaladas del invernadero, semidesnuda, con ropas translúcidas, sinuosa y exuberante. Se dirigirá a uno de los PJs en cuanto salgan del invernadero, tratando de seducirlo y de enterarse de qué negocios tiene un tipo tan duro con el gordo de su tío. Qué bonita es esa pistola, qué es eso tan grande que tienes en el bolsillo, etc. A la nena le gusta la marcha, pero lo que más le gusta es seducir y dominar, tener a los hombres pendientes de ella y ardiendo. Le han contado la versión oficial de la historia, y es lo único que sabe. Finalmente, propondrá al PJ de turno que se vean en un sitio más íntimo al día siguiente, a las 7 de la tarde: el Café del Pingüino, en Charter Hill, un bar de lujo para niñas pijas. No acepta una negativa.

4. **Mariana,** paseando por los jardines con su pareja de doberman. Es la versión borde de su

hermana. Viste de un modo mucho más discreto, aunque se nota que su ropa es cara, y no le gusta demasiado hablar. Parece tímida y retraída, y se comporta de un modo educado pero distante.

5. Si en algún momento se "pierden" por la casa, llévalos a la planta alta, donde está el dormitorio de Mamá. Es la madre de las chicas, pero lleva enferma y loca varios años. Su conversación es incesante, y está intercalada de insultos, gritos, peticiones de ayuda y desvaríos diversos.

**Hogar, dulce hogar**

De los Valera no sacarán mucho más por ahora, así que tarde o temprano volverán a casa. Allí se encuentran la cerradura forzada (bien forzada, sin destrozos), y dentro hay un tipo figando: es Billy Pate, un anglo de unos 50 años, delgado y viscoso. Se comportará pacíficamente en todo momento, sin resistirse a nada de lo que le hagan los PJs (dentro de un orden). Dice que es abogado, y de hecho lo es. Trabaja por libre, y se dedica a indemnizaciones y escándalos diversos. Un picapleitos, vamos. Si le presionan, dirá que vino a proponerles un trato: él llevará el caso de la hija comprada de los Valera, a cambio de un porcentaje. Cuenta lo mínimo, e insiste en que todo se sabe en la calle. Pate es el típico picapleitos, charlatán y tramposo, y tiene más vidas que un gato. Antes de que lo rompan, y mientras juegan con él, llama Cobain por teléfono: ha encontrado a Jaspers. Billy Pate aprovecha la pausa telefónica para esfumarse. No importa cómo lo haga, simplemente desaparece. Si en algún momento posterior investigan en la calle, una tirada de 15+ identificará a Billy Pate como un picapleitos con una dirección postal y un teléfono como único medio de contacto (no parece ni tener oficina). Una tirada de 20+ descubrirá que trabaja para Francisco Valera: se encarga de lavarle la ropa sucia con las señoritas que contrata y de llevarle las deudas de juego. Cobain les cita en una habitación de la pensión Widmark, en el Distrito

**MATONES**

Trabajan para la Mafia (¿y eso qué es?), que en Florida está algo mejor que en el resto del universo conocido. Es decir, típicos macarras italianos, con camiseta blanca de asas, caspa y pisto-lones. El maletín es suyo, y no hay más que hablar. Además, tienen una especial obsesión por no dejar testigos. Y no sueltan palabra, claro, que lo suyo es la familia.

Para las cifras, tú mismo. Dales caña, pero sin armamento pesado. La idea es que haya uno o dos que vayan sobreviviendo, que lleguen a tomárselo como algo personal. Además, sufren el síndrome del asesino cucaracha, que lo matas y lo vuelves a matar, pero no hay manera de acabar con él. El resto son prescindibles, y los van contratando sobre la marcha.

Norte, un antro de mala muerte (*Night City*, p62). Cuando llegan lo encuentran tirado en la cama, hecho un asquito. Ha recibido una paliza de su suegro, o eso dice. Ha enviado un paquete a los PJs, para que se lo guarden unos días y, en último caso, se lo den a su hija cuando la encuentren. Como él no puede ir, les pide que





visiten a Jaspers en su nombre: tiene un almacén de chatarra en alguna parte al límite de la Zona.

#### Chatarra de varios tipos

Dependiendo de cómo se lo hayan montado, será más o menos tarde. En principio, deberían tener tiempo para ir a la Zona de día, con lo que no tendrían demasiados problemas para llegar hasta el almacén de Jaspers. Si prefieren ir de noche, allá ellos. El almacén es exactamente lo que indica su nombre: chatarra y cuatro paredes, la típica nave industrial de unos 30

metros de largo por 20 de ancho, absolutamente vacía. En una esquina, al otro extremo en diagonal desde la puerta, está el montacargas que lleva hasta la oficina, que está colgada del techo a una altura equivalente a un primer piso.

1. Planta del almacén. Chatarra, chatarra y más chatarra.

2. Montacargas y escalerilla. En el montacargas caben perfectamente unas 6 personas, y tiene una puerta de metal que se corre desde el techo. Si no cierran la puerta, el montacargas no funciona. La puerta tiene

CP10, lo mismo que las paredes y el techo.

3. Oficina. Una mesa y un par de sillas. En la mesa no hay prácticamente nada. Jaspers no se preocupaba demasiado por el negocio, ya que en realidad se ganaba la vida alquilando el almacén para encuentros entre bandas y arreglos de los que prefería no saber nada. Chatarra, aparte de una escopeta recortada, modelo del siglo pasado, con dos cartuchos disparados en su interior. La escopeta está tirada en la silla tras la mesa.

4. Cuarto privado, con un catre y un lavabo. Ahora lo ocupa el cadáver de Jaspers, que está atado a la cama y que ha sido torturado por un profesional bastante sádico.

Si dejan vigilancia en la puerta o en la planta de abajo, al poco tiempo llegará Marina, y comenzará el diálogo sensual de siempre. Si no hay vigilante, subirá en el montacargas hasta donde estén ellos. Por lo visto, Jaspers la llamó e intentó chantajearla con la historia de la niña vendida. Ella, que sólo conocía la versión oficial, se asustó y decidió pagar. No sabe nada del muerto, y se sorprenderá mucho si lo ve o si la presionan. Tiene un AV-taxi de Combat Cab esperando en la puerta, y no, nadie le dijo que este no es un barrio adecuado para una dama.

Mientras juegueteen con Marina y con el cadáver, llega la caballería. Si hay guardia abajo, lo sorprenden un par de tipos con cuchillos. Si no hay guardia, suben en el montacargas y hablan con los PJs antes de sacar las armas. Están muy mosqueados, quieren la maleta y a

Cobain y no tienen escrúpulos. Ayer por la noche encontraron a Cobain cuando salía de casa de los investigadores, y lo mantearon un poco, pero Cobain logró huir matando a uno de ellos, así que vienen preparados para cualquier tipo de gresca. De todos modos, tampoco van a quedarse a que los maten, así que si tienen problemas gordos saldrán por pies, dejando que un compañero que se quedó abajo asegure la zona con una Arasaka Rapid Assault. No estaría mal que pillaran como rehén a alguno de los PJs o a Marina, para obligarlos a mover un poco el culo.



Al despedirse, Marina recuerda lo de la cita. Si en algún momento el PJ elegido muere o queda incapacitado, sigue con otro, sin problemas. Tampoco rechaza a las mujeres.

### Hogar, dulce hogar II: el retorno

En casa, otra vez Billy Pate, justo igual que en el encuentro anterior. Mientras hablan con él, vuelve a llamar Cobain: Jaspers le llamó justo después de que ellos salieran, y ya ha encontrado a Tania. Les cita para cuando tengan el paquete, en la pensión. Pate, para variar, se escabulle.

### Tercer día

#### La cita

El Café del Pingüino es el sitio más pijo que te puedas tirar a la cara, y las copas son carísimas. La seguridad es buena, así que nada de beber por la cara, y a ver qué pinta tiene el PJ. Marina, en cualquier caso, no aparece. Cuando el PJ haya esperado hasta el aburrimiento y decida marcharse (o decidan echarlo), aparece Mariana, con cara de susto y hablando en susurros. Le dice al PJ que su hermana no podrá venir, y le invita a sentarse y a una copa. Luego, tras meterse de un trago un brebaje de color verde brillante, se echa a llorar y a moquear contra el hombro del PJ. Cuando se le pasa, le pide su ayuda, ya que su tío Francisco la ha chantajeado, amenazando contarle a su madre que en realidad la compraron (la historia de siempre otra vez), etc. etc. Mariana está preocupada en realidad por su madre, e insiste en que eso probablemente la mataría, que su salud es muy débil y que no está en condiciones de vivir con esas sorpresas. Además, teme tener que irse de la casa y dejarla en manos de Francisco y de Marina, que son ambiciosos y no la trataría bien (vamos, que se desharían de ella para controlar en solitario las riquezas de la familia). Y seguro que la desheredaría, aunque no es el dinero lo que le preocupa sino su madre. La preocupación de Mariana es sincera, casi demasiado sincera. Quiere contratar a los PJs para que la ayuden, buscando pruebas de la vida privada de Francisco con las que equilibrar el chantaje, aparte de investigar el asunto de la compra de la niña, a ver si es o no verdad y si ella es o no Tania.

### Hogar, dulce hogar III

Así que los PJs volverán tarde o temprano a casa, después de todas las gestiones callejeras que se les ocurran. Es de noche, otra noche

más, y llueve. Al llegar, encuentran la puerta forzada otra vez, y dentro está... no, no está Billy Pate, sino Cobain. El problema es que está un poco muerto, digamos bastante apuñalado. A partir de este momento, y a toda pastilla, se van produciendo varias entradas:

1. Un cartero con el paquete.
2. Marina, contando la misma historia que Mariana. Se interesa mucho por el paquete.
3. Suena el teléfono. En cuanto uno de los PJs contesta, se corta. Eran los chicos malos, que a continuación van a subir a buscarles las cosquillas a los PJs. Traen muchos refuerzos, y esta vez van en serio. Y eso que todavía no han visto la maleta. A partir de aquí, es de esperar una ensalada de tiros y mamporros por las escaleras y ascensores del edificio. Marina intenta un par de veces largarse con la maleta, adoptando un vuelo indiferente, pero **no lo consigue** (a menos que los jugadores no sumen ni media neurona entre todos). Eso sí, continúa con las proposiciones deshonestas. Finalmente, los PJs despistan a los malos y se van a un lugar seguro, digo yo. Marina desaparece. ¿Y ahora qué?, dirán todos.

En medio de la nada, parece que todas las pistas apuntan hacia Francisco, que cuando menos está jugando a dos bandas. Así pues, se impone una visita de cortesía. Cualquier otra posibilidad no lleva a ningún sitio. La maleta, por su parte, es invulnerable, o casi. Tiene CP 40 y una cerradura de Dif 30, a doble nivel: Seguridad Electrónica y Forzar Cerraduras. Un cachivache de lujo, todo un tesoro en sí mismo. Cualquier técnico tardaría un par de días en abrirla, y cobraría un par de miles de europavos sólo por probar. Además, es una patata caliente. En la calle se está extendiendo el rumor de que alguien de Florida anda en busca de una maleta muy importante, que está muy cabreado y no se va a cortar un pelo. Ni la abuela de los PJs cargaría con el muerto a estas alturas. Aunque se deshagan de ella, los mafiosos seguirán teniendo cuentas pendientes con ellos (*"Me has tocado, y te dije que no me tocaras. No soporto que nadie me toque. Odio que me toquen. Te voy a matar"*). A estas alturas, es un asunto personal.

### En casa de los Valera II

Cuando aterricen en casa de los Valera es de esperar que sea de noche, así que tendrán que plantearse en plan infiltración silenciosa, para no alertar al equipo de seguridad de Arasaka que pulula por ahí. En la casa no hay nadie, aparte de los perritos, con quienes tendrán un muy agradable encuentro. Mientras registran, oyen entrar a alguien: Billy Pate, que

no se da cuenta de que ellos están ahí y se pone a registrar los papeles de Francisco. Billy puede contarles que Francisco, evidentemente, sabe quién es la chica comprada, y que la está chantajeando para hacerse con el dinero de la madre. Intenta que declaren loca a Mamá, para que el control efectivo de las acciones pase a sus manos de una vez por todas. Pero la Madre se ha puesto buena de golpe, y la familia se ha largado de viaje a Crystal Palace, vamos, a la Luna.

Así que se impone salir pitando para el Aeropuerto Metropolitano. Da lo mismo la hora que sea, el vuelo está a punto de salir, incluso si han esperado al día siguiente. Para completar la cosa, de camino se tropiezan otra vez con los matones y se lía la gran persecución, más que nada para darle a Billy la oportunidad de escapar otra vez. Una vez se los hayan quitado del medio, llegan al Aeropuerto, encuentran el transbordador, compran o no los billetes y entran. Dos detalles:

— es un vuelo de lujo, así que cuesta una pasta. Si ellos no tienen suficiente dinero, dales pelas antes, sea por medio de alguna de las chicas o en casa de los Valera. El vuelo es en realidad un crucero que hace unas cuantas órbitas lentas alrededor de la Tierra antes de dirigirse a la Luna propiamente dicha.

— no hay manera en el mundo de pasar armas a través del control, a menos que estén dentro de cybermiembros blindados o con realskin. Cualquier intento violento lleva a la aniquilación total por parte del equipo de seguridad del aeropuerto, apoyado por los C-SWAT (1d6+2 minutos).

### En órbita

Nada más entrar en el transbordador (todo muy pijo), un atento camarero se dirige a ellos y le birla la maleta a quien la lleve (*"Señor, su maleta, por favor"*, y zas, sin excusas, sólo se podría evitar con Sentido del Combate elevado y una tirada de TCO o de Reflejos 20+, el camarero tiene +20 en Hacer la Pelota y +15 en Birlar Maletas). Acto seguido, la echa en un carrito donde hay unas 20 o 25 maletas prácticamente iguales. Si intentan recuperarla, cogen por error (o no) la de una señora, y se monta la de dios.

Bromas aparte, durante el viaje, y a poco que se muevan por la nave, encuentran a Marina y Francisco (camarotes 154 a 157), que llevan consigo a Mariana, absolutamente drogada. Mientras hablan con ellos (es de suponer que en la intimidad del camarote, más que nada porque Francisco se resiste), alguien abre sigilosamente la puerta: Billy Pate ataca de nuevo.



Confusión, huidas, todo el mundo corriendo por los pasillos, en un itinerario que pasa por diversas zonas del transbordador hasta acabar en el salón principal, en pleno bar: allí, antes de que se maten entre ellos o de que los mate el equipo de seguridad del transbordador, aparece Mamá Valera y les pide que se sienten un momento con ella.

#### La gran explicación

Mamá, que estaba tomando tranquilamente el té con unas cuantas señoras de su misma edad y condición, parece haber mejorado mucho desde la última vez que la vieron: ahora es una mujer de mediana edad bastante atractiva, bien vestida y con un cierto aire de diversión. Así que cuando se sienten y se tranquilicen (si no lo hacen ellos mismos será el equipo de seguridad de la nave quien los tranquilice), la amable señora les explicará qué demonios está pasando.

Sabía lo de la niña desde hace años, porque su marido, Enrique, se lo dijo antes de morir. También sabía lo del chantaje de Francisco y su alianza con Marina para declararla loca, eliminar a Mariana y hacerse con todo su dinero. Pero Billy Pate, el sufrido Billy Pate, trabaja para ella y ha estado jugando al agente doble, así que nunca han podido llegar a hacer verdadero daño. Ahora, tras todos los follones, ha deshe-

redado a Francisco y a Marina, y Mariana, a pesar de no ser hija suya, se quedará con todo. Lo que ya no sabe es si Mariana es hija de Cobain o no, ni quién es ese tal Cobain, ni qué hay dentro de la maleta, ni quién mató a Kennedy, ni le importa. Para ella, Mariana es su hija, y basta.

¿Alguna pregunta?

#### El gran final

Mientras su cuñada habla, Francisco se va poniendo de todos los colores. Cuando termina la historia, estalla y se tira encima de Mamá intentando estrangularla, mientras demuestra su amplio conocimiento del castellano. Aprovechando el jolgorio, para variar, Marina trinca la maleta y escapa. Gran persecución, con los siguientes participantes (por orden de entrada):

– Marina.

– PJs.

– los matones, que, a menos que los PJs los hayan exterminado antes, también han tomado el transbordador, y vaya, pasaban por allí (tal vez atraídos por el jaleo anterior).

– Francisco, una vez que Seguridad le impide rematar a Mamá.

El follón termina en la Sala de Evacuación, donde Marina se aprovecha de la confusión (qué raro) para activar la cápsula de salvamen-

to y trincar la maleta, enviando a Francisco, los PJs y los matones al espacio. En la cápsula, tras las bofetadas de rigor, se impone la paz y un cierto espíritu de colaboración. Hay tres maneras de volver:

– dar marcha atrás al procedimiento antes de que la cápsula se suelte del todo (30 segundos, es decir, 10 asl).

– pilotar la cápsula.

– ponerse un trajecito espacial y saltar al espacio en busca de la nave, aprovechando al máximo la autonomía del motorcito individual (tipo jet-pack). Hay media docena de trajes.

Si no son capaces o no se atreven, la cápsula va en línea recta a la Tierra, tan pronto como se active el piloto automático, aunque no estaría nada mal retrasar la conexión para que deriven un poco y crean que van a ir a parar al espacio, la última frontera, allí donde ningún hombre ha estado antes.

Si algún PJ se había salido antes de que Marina cerrara la cápsula o si consiguen volver al transbordador, encuentran a la chica a poco que busquen, con la maleta muy muy agarrada. Intentará seducir a alguno de ellos, proponiéndole huir y desaparecer juntos. Una de romanticismo salvaje. Que hagan lo que quieran, o lo que les dicte su conciencia. De los mafiosos, ya hablaremos otro día, cuando volvamos a la Tierra. Et voilà.

