

# Mentes de Metal

(Módulo Para Cyberpunk)

## 1- INFORMACION PARA LOS PJS

Contactará con ellos Rudolph Helger, un ejecutivo de la Corporación Utah BioMedichals. Tras acordar la cantidad y forma de pago (como de costumbre), les explicará que la misión consiste en recuperar un Bio-Droide, que es el prototipo de un experimento para la creación de un humanoide totalmente elaborado en laboratorio y con funcionamiento autónomo. Este experimento debería haber desarrollado al hombre técnicamente perfecto, pero, desgraciadamente, el Bio-droide se fugó del laboratorio secreto asesinando a cuatro científicos y a cinco guardias de seguridad. Les dará un localizador que muestra en todo momento la posición del bio-droide mediante un emisor que se le implantó en unos chips de memoria dentro de su cabeza; en esos Chips se encuentran los ocho Gigabytes que contienen la información del proyecto Adonis, la información de la creación del hombre perfecto mediante la elaboración de una cadena de ADN con las mejores características de los genes de 104 personas cuidadosamente escogidas, que darían lugar a una nueva raza de hombres más fuertes, resistentes e inteligentes (y más fácilmente manipulables por la corporación que lograra su fabricación). Acordará pagarles una importante suma si recuperan la información contenida en esos Chips y destruyen el Bio-droide defectuoso. Les advertirá que Biotechnica, su rival más próximo, trataba de robarles el proyecto y que es seguro que traten de recuperar la información del Bio-Droide para ellos.

## INFORMACION PARA EL DJ

Lo normal no sería que les diera esa información altamente secreta, ni que se enviara a alguien ajeno a la compañía, pero lo que la Utah quiere en realidad es utilizar a los PJs para llamar la atención de sus rivales, y que éstos traten de robar la información y al Bio-droide, que en realidad no es más que un pobre bruto callejero al que la Utah secuestró borran-

do su memoria e implantándole los chips. Estos chips contienen información engañosa, y un nuevo y potente programa vírico para los ordenadores de su rival, la BioTechnica, que retrasaría cinco años el proyecto «Aurora» (todavía en desarrollo) equivalente al engañoso proyecto Adonis de su competidor. Así pues, vamos a ver que pasa.

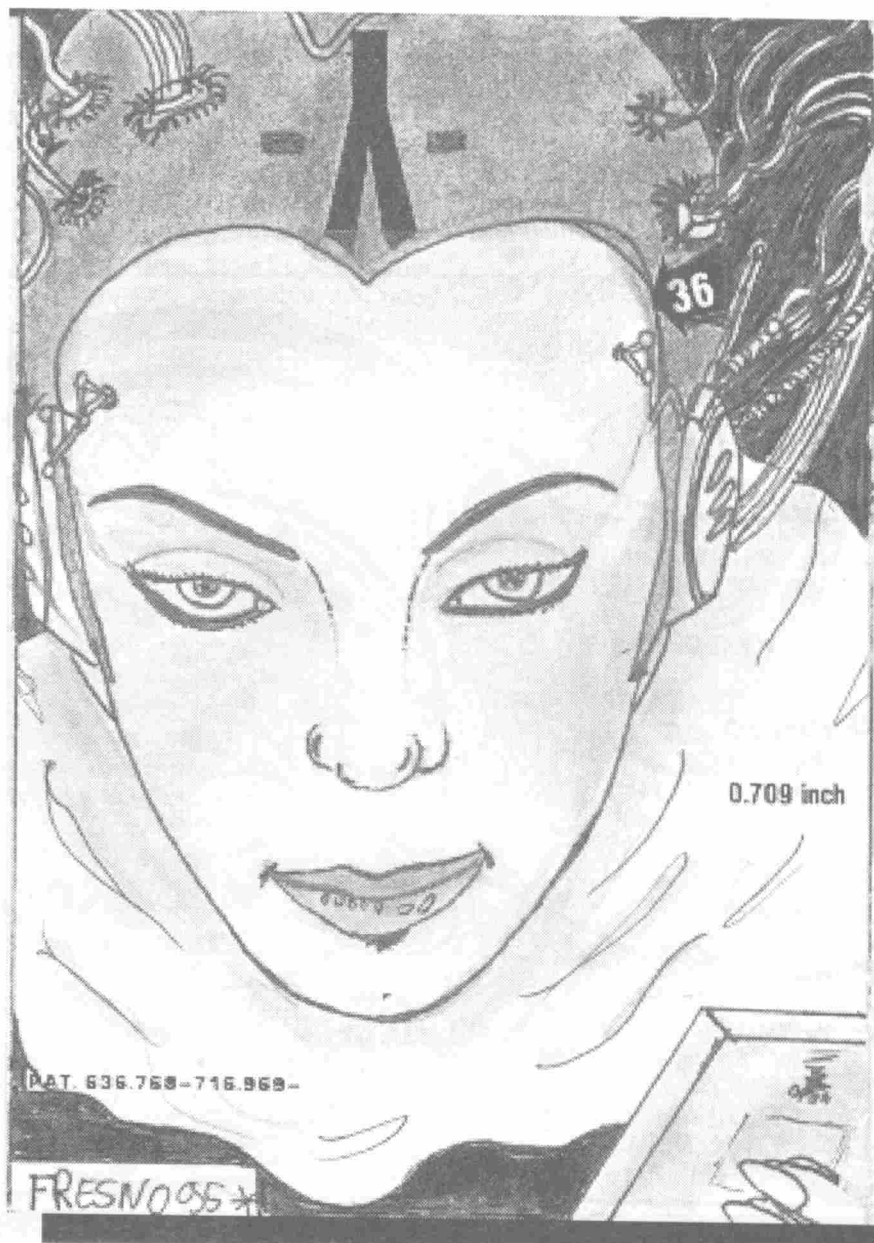
A- Biotechnica enviará sus mercenarios para apoderarse de la información del supuesto proyecto acabado que ellos todavía están desarrollando.

B- Utah Biomedichals querrá echar una mano para que los mercenarios que ella misma ha contratado (los PJs) fracasen, y la información caiga en manos de Biotechnica, mandando un mercenario de confianza para que les siga y se asegure de ello.

## 2- NIGHT CITY, UN BUEN SITIO PARA VIVIR

### ZONA DE COMBATE

El rastreador llevará a los PJs a una zona cercana a los barrios de combate, concretamente a un edifi-



cio en el peligroso barrio de los Panteras de Metal. El aspecto de ese barrio es desolador; casas semiderruidas por disparos, metralla y explosiones. Estas calles están en la frontera límite de un sector corporativo ahora en calma.

### EMPIEZA LA FIESTA

De pronto se escucha un terrible grito agónico y un cuerpo degollado se estrella en el asfalto. El cuerpo es de un guardia corporativo. Las armas comienzan a disparar desde las casas en ruinas al sector corporativo por encima de las alambradas, explotando unas granadas en las mismas. De los callejones comienzan a salir grupos de guerrilleros con armas de asalto, corriendo por la calle hacia los agujeros de las alambradas (y hacia los PJs). En menos de 3 asaltos se iniciará la respuesta de los ejércitos corporativos con vehículos terrestres blindados y un AV-4. Nuestros PJs se encontrarán (por supuesto) entre los dos fuegos y en medio de una maraña de disparos, explosiones, gritos agonizantes y edificios que se derrumban. (Divertido, eh tío?). Bueno, deja que los PJs tomen

posiciones a favor de unos u otros, o que traten de evitar todos los tiros y peleas, pero siempre encontrarán a alguien que crea que son del equipo contrario. También pueden encontrarse con alguna bala perdida o con un edificio que se les cae encima. Si consiguen salir con vida de la zona de combate, habrán entrado en el territorio de las panteras de Metal y eso, hermano, siempre es peligroso.

### LOS PANTERAS DE METAL

Vamos a ver de qué humor están hoy los Panteras (recuerda que como los felinos de los que toman nombre acechan a la presa, y atacan siempre rápido y por sorpresa). Tira 1d10:

1-3; Pasan tranquilamente (con un par de amenazas e insultos)

4-6; Diez pandilleros les exigen el «impuesto para mejoras en el barrio». Si les dan las pelas bien, si no....

7-9; Los Panteras prefieren matarles y robarles después.

10; Tratan de llevarlos hasta su jefe.

En el último y más interesante

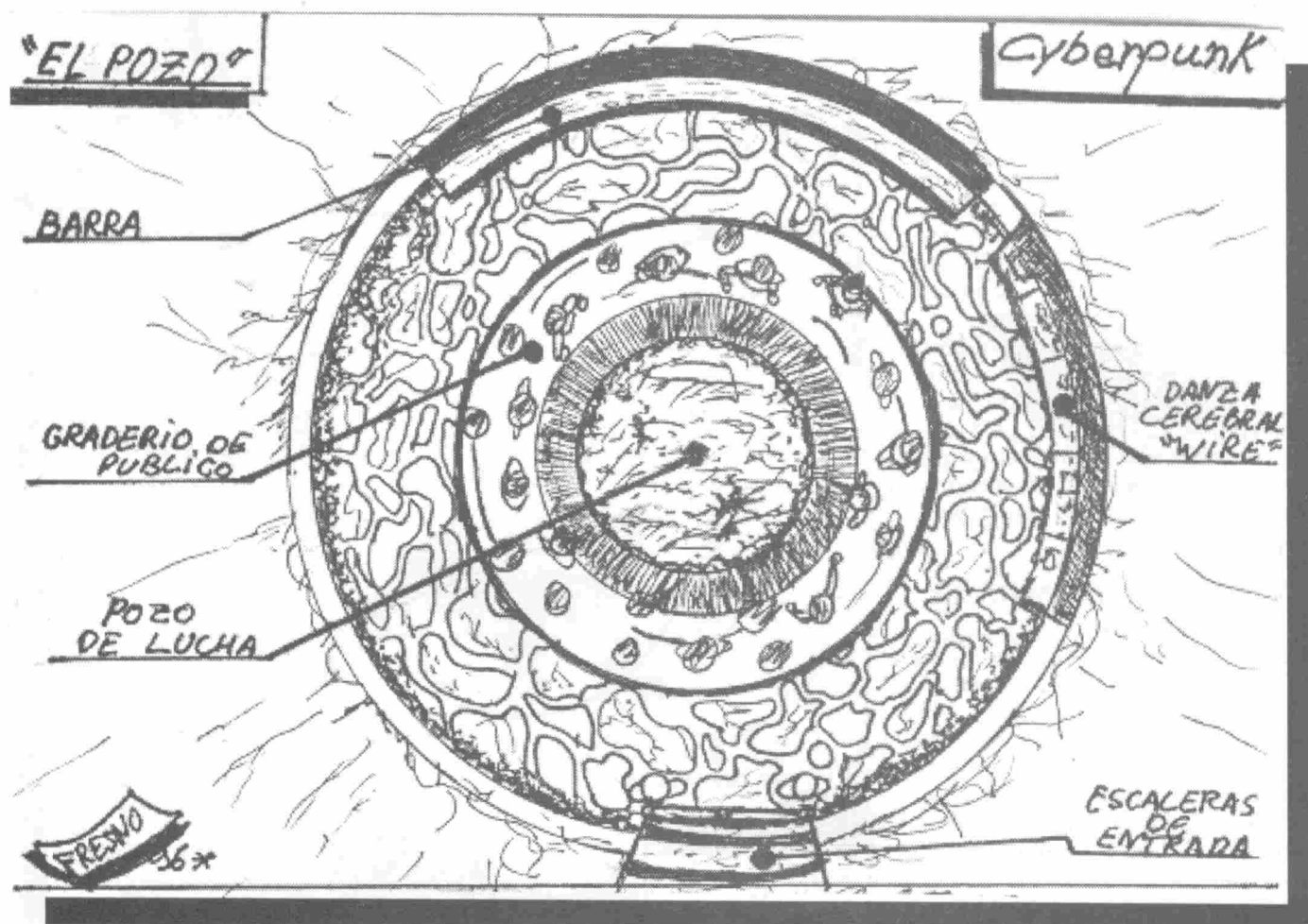
caso, deja que negocien su estancia en el barrio con el jefe de los Panteras, pero ten en cuenta que este sujeto sólo acostumbra a escuchar a aquél que pueda demostrar que es todavía más bestia que él, así que la mejor forma es entablar un combate con la mala best... estoo, con el jefe, que después de todo es un tío legal (y cargado de Hardware): si es derrotado, muerto o herido, dejará que deambulen libremente por su zona (bueno, si está muerto, el resto de la banda les respetará lo suficiente como para no meterse con ellos).

Puedes hacer que los Panteras hayan sido contratados por la Utah para darles una paliza y debilitarles (esta información pueden obtenerla los jugadores si les interrogan convenientemente).

### EL POZO

El «bip» del rastreador señala con claridad en dirección de los sótanos de un edificio semiderruido con un graffiti de siniestros colores en la pared donde puede leerse «El Pozo».

El pozo es uno de los muchos locales de peleas ilegales de los suburbios de Night City, donde los con-



tendientes pelean hasta la muerte en medio de fuertes apuestas. El local, de forma circular, consiste en un foso de 10 m. cuadrados por 3 de alto. En torno al foso se sitúa el público, unas 50 personas aproximadamente que se agolpan, apuestan y discuten por el destino de los dos gladiadores. El público participa de forma activa en la pelea arrojando a los luchadores armas y objetos de todo tipo con los que podrán agredirse. En torno al pozo se dispone también una barra bien surtida con licores, drogas y piezas enchufadas de Wire. El rastreador indicará que el sujeto del proyecto «Adonis», se encuentra metido en buen lío, pues es uno de los contendientes del pozo, y en estos momentos está siendo machacado por una enorme mole de músculos provisto seguramente de un acelerador de reflejos sandevistán, y varios chips de artes marciales. Si los PJs quieren recuperar la información, se les plantean problemas.

1- Podrían dejar que Adonis muriera (Cosa que sucederá sin duda) y comprar sus restos al arreglador de la pelea (Que seguramente engatusó al pobre bruto sin memoria).

2- La información contenida en la cabeza del Adonis podría resultar seriamente dañada en la pelea (sobre todo cuando es golpeada de una manera poco delicada con una barra de acero) con lo que perderían la paga.

3- Si tratan de salvar el pellejo de Adonis, saltando al pozo, la pelea resultará aún más interesante, pero si disparan contra el oponente, 50 personas furiosas arremeterán contra ellos por fastidiarles la diversión y los Europavos de las apuestas.

### 3- BUSCATE LA VIDA

Llegados a este punto, los PJs deberán echar mano de sus conocimientos callejeros y de sus contactos, si quieren asegurarse de que la información obtenida es la correcta y no se ha deteriorado, pero para averiguarlo les hará falta una tecnología de investigación genética: si son listos buscarán un mercado que les proporcione más pasta que la Utah. Si alguno de los PJs dispone de un amigo, o tiene acceso a la tecnología adecuada con una tirada muy buena de programar, se dará cuenta de que además de la cadena de ADN, algo se oculta entre la información. Se trata de un potente Virus informático que paralizará cualquier tecnología

de Estudio Genético. El virus es prácticamente indetectable, y sólo se puede desactivar mediante dos buenas tiradas de Programación y seguridad electrónica. Pero como es muy improbable el acceso de los PJs a dicha tecnología, sus contactos callejeros les permitirán saber que el laboratorio del viejo Joshua en el exterior de una zona de combate, tiene todo lo necesario para la investigación de ese material (si pagan bien, naturalmente).

### TIROTEO EN EL LABO DEL VIEJO JOSHUA

Justo después de que Joshua les informe del Virus y de que probablemente la información sea falsa, irrumpirán por ventanas y puertas fuerzas del ejército corporativo de la Biotechnica dispuestos a llevarse al Adonis o lo que quede de él (naturalmente dispararán primero y preguntarán después). No hace falta ser muy listo para darse cuenta de que fue el Mercenario contratado por la Utah que seguía a los PJs el que les avisó del paradero de la falsa información. En el caso de que los jugadores resulten victoriosos, el mercenario de la Utah, tendrá que eliminar cualquier resto de pruebas que puedan implicar a su compañía (así como a todo aquél que pueda hablar)... Y para eso nada mejor que algo que haga un Booom muy fuerte.

### 4- POSIBLES RESOLUCIONES

1- Si los PJs después de todo lo que ha pasado, no se dan cuenta de que la información conseguida es falsa, y no averiguan la intriga tejida por la Utah, deja que concierten una cita con Helger, que acudirá a la cita con un destacamento y pagará a los PJs con plomo la información y sus buenos servicios.

2- Los PJs pueden averiguar que les están tomando el pelo, de diferentes formas; si en tu grupo de jugadores hay un Netrunner, puede intentar entrar en los sistemas de la Utah, para saber qué está ocurriendo realmente. En el pozo de lucha alguien puede decirles (pero sólo si es preguntado acerca del sujeto que está peleando), que Adonis en realidad se llamaba Frank «Hammer» Smith, y que había desaparecido durante meses, hasta que Han «Duckwalk», el arreglador de las peleas del «Pozo»,

lo encontró vagando medio desnudo por el barrio. Con esto sabrán que «Adonis», de creado en el laboratorio, nada. Los Panteras también pueden decirles que fueron contratados por la Utah, al igual que el mercenario (si es que consiguen cogerlo con vida y le interrogan concienzudamente).

3- Si averiguan que la información es falsa y lo ponen en conocimiento de la Biotechnica, ésta les recompensará por desvelar la intriga contra su compañía, y es posible que en el futuro contraten sus servicios para algún «trabajillo» en contra de la Utah.

4- Pueden vender la información a la Biotechnica o a cualquier otra corporación interesada, aún a sabiendas de que es falsa. Esto, colega, les asegurará un montón de pasta en el momento, pero también un nuevo y mortal enemigo, en cuanto se descubriera el timo y que la información de sus ordenadores de datos genéticos ha sido borrada.

5- Pueden pasar de todo en cuanto vean que sus culos peligran y que se están metiendo en algo muy gordo, y abandonar la ciudad deprisa (y sin llamar mucho la atención).

## 5- CARACTERISTICAS

### GUERRILLEROS URBANOS

INT:5

REF:9

FRI:6

MOV:8

TCO:9

SISTEMA DE PUNTERIA -  
INFRARROJO -CHIPS KARATE  
+3 SENTIDO DEL COMBATE +5  
FUSIL +7 -A. CORTA +5 -PELEA  
+5 BLINDAJE MEDIO -  
CASCO LIGERO  
ARMAS DE ASALTO DE TODO  
TIPO

### EJERCITOS CORPORATIVOS

INT:5

REF:10

FRI:8

MOV:8

TCO:10

S. DE PUNTERIA-INFRARROJOS  
LUZ TENUE-POTENCIADOR  
SANDEVISTAN -CHIPS DE ARTES  
MARCIALES +3  
SENTIDO DEL COMBATE +6 -  
FUSIL +7/ ARMA CORTA +6 -  
PELEA +5 CUERPO A CUERPO +5  
C. BLINDADA PESADA  
CASCO  
ARMAS DE TODO TIPO



**PANTERAS DE METAL**

INT:4  
REF:8  
FRI:5  
MOV:8  
TCO:7 -  
INFRARROJOS -  
POTENCIADOR SANDEVISTAN  
-DESTRIPADORES  
PELEA +5 CUERPO A CUERPO +5  
ARMA CORTA +3 ATLETISMO +4  
CHAQUETA BLINDADA LIGERA  
-MINAMI 10

**LUCHADOR DE FOSO**

Es totalmente idéntico a los anteriores pero añadiéndole unos Chips de Karate +3.

**JEFE PANTERA**

INT:5  
REF:10  
FRI:7  
MOV:10  
TCO:10  
INFRARROJOS  
POTENCIADOR SANDEVISTAN-  
DESTRIPADORES -DIENTES DE  
METAL  
PLACAS CORPORALES BLIN-  
DADAS  
SENTIDO COMBATE +7 CUERPO  
A CUERPO +7 PELEA +8  
SUBFUSIL +5  
C. BLINDADA  
MEDIA SUBFUSIL MINAMI 10  
MALA UVA.

**MERCENARIO UTAH**

INT:6  
REF:9  
FRI:8  
MOV:7  
TCO:10  
SISTEMA DE PUNTERIA  
INFRARROJOS  
ULTRAVIOLETAS  
POTENCIADOR SANDEVISTAN/  
CIBERBRAZO CON ARIETE  
HIDRAULICO/ ESCUDO DE  
MICROONDAS  
LANZADOR DE MICROMISILES  
SENTIDO DE COMBATE +6  
SUBFUSIL +5 PISTOLA PESADA  
+7 EXPLOSIVOS +7 DISFRAZ +6  
CUERPO A CUERPO +5 PELEA +6  
C. BLINDADA PESADA CASCO  
MINAMI 10  
ARMALITE 44  
GRANADAS DE FRAGMENTA-  
CION EXPLOSIVO PLASTICO  
MONOKATANA

### CARACTERISTICAS PARA ATLANTIS

**GUERRILLEROS URBANOS**

FOR:8  
RES:6  
AGI:6  
INT:5  
TAM:9  
DES:8  
PSI:6  
CAR: variable (tirando a ninguna).  
P.V.:15  
M.D: 0

**EJERCITOS CORPORATIVOS**

FOR:9  
RES:7  
AGI:7  
INT:6  
TAM:10  
DES:8  
PSI:7  
CAR: poquita tú.  
M.D:+1

**PANTERAS DE METAL**

FOR: 7  
RES: 7  
AGI: 9  
INT: 5  
TAM: 8  
DES: 10  
PSI: 6  
CAR: puaggg.  
P.V: 15  
M.D: 0

**LUCHADOR DE FOSO:**

Ver arriba.

**JEFE PANTERA:**

FOR: 11  
RES: 12  
AGI: 10  
INT: 7  
TAM: 10  
DES: 10  
PSI: 7  
CAR: mucho puaggg.  
P.V: 22  
M.D: +2

**MERCENARIO UTAH:**

FOR: 11  
RES: 10  
AGI: 9  
INT: 8  
TAM: 10  
DES: 9  
PSI: 8  
CAR: 9  
P.V: 20  
M.D: +2

Añade a esto las habilidades listadas en las características de Cyberpunk sumándole 5 y eligiendo un equipo y blindaje lo mas parecido posible a los dados arriba, sustituye la zona de combate por N3, teniendo en cuenta que ATLANTIS es significativamente menos violento que CYBER-PUNK (elimina unos cuantos kilos de violencia) y que este módulo no es representativo de nuestra idea de ATLANTIS.

ALEX FRESNO

