

Un container al rojo vivo

Si ya estás cansado de tanto matar orcos y trasgos, o tienes la espada en el armario para que te quite el óxido del filo, te proponemos unas vacaciones temporales. Trasládate de época y ven a visitar el futuro más cruel y despiadado que puedas imaginarte. Te aseguramos que después de jugar esta aventura tu desayuno nunca volverá a ser lo mismo.

por Pedro Arnal

¿Te interesa un buen trato?

El PJ Arreglador va mariposeando de bar en bar buscando un negocio que llevarse a la boca cuando un hombre medio borracho vestido de fraile tecno se le agarra al cuello sin avisar, llenándole la cara de muestras gratuitas de halitosis. Si el PJ no lo mata por su falta de respeto, le ofrecerá un buen negocio.

El hombre tiene un Container lleno de nieve que quiere vender a buen precio, porque dice que unos amigos suyos quieren que les devuelva un dinerillo que les debe. Con una tirada de Entrevistar (dificultad 15 o menos) o alguna habilidad similar puede sacársele además que le va a traer problemas si no se deshace pronto de él. Tan sólo pide 10.000 E\$, que reducirá hasta 7.500 con un poco de Moverse en la calle o presión. Está aparcado en una plaza de garaje de una casa de vecinos segura, al borde de la zona de combate, y los PJs pueden disponer de él en cuanto le paguen, momento en el que les dará una tarjeta magnética para abrir el sello de seguridad. No le importa que uno o varios de los PJs vaya a comprobar si el container existe o no, pero no dirá nada de la tarjeta magnética hasta que tenga el dinero.

El container está efectivamente allí, para posible sorpresa de algún jugador, y además se abre con la tarjeta, para posible sorpresa de todo aquel que no estuviese ya sorprendido (menos el Arreglador, que sabe que si él hace un trato no pueden engañarle debido a su gran talento). Pero está lleno hasta arriba de Donuts envasados al vacío, para ser exactos 12 toneladas de rosquillas azucaradas ("Os dije que era un truco, ya lo sabía yo"). El hombrequito se ha desvanecido y es imposible encontrarlo.

Y una vez los PJs han conocido a su container, comienza el espectáculo.

Lo que pasa

Biotechnica ha perdido varios cientos de kilos de una nieve experimental, desarrollo de una plaga sintética, de la manera más estúpida (y eso que no hay PJs trabajando

en ella) posible. El container donde eran trasladados ocultos formando parte de doce mil kilos de Donuts (psicodelia de los

muchachos de I+D de la empresa) se ha perdido en un aparcamiento.

La alerta de Biotechnica ha puesto en



guardia a un equipo de Petrochem, que ha comenzado a rastrear el container sospechando que contiene algo de valor.

Aunque encontraron rápidamente al hombre que tenía el container e intentaba venderlo desesperadamente, ninguno de los dos sabía donde estaba el container. El hombre, un modesto arreglador agobiado por deudas (bastante elevadas) con dos bandas de narcos ansiosas por cobrar (una de Traficantes de Boost y otra de Nihilistas Místicos). Ahora andan también tras los PJs una vez han detectado que el container (que también suponen que vale algo) está en sus manos, tras eliminar al deudor insolvente.

Biotechnica ha seguido la pista al arreglador, esperando que les llevara hasta el container, y lo ha hecho aunque en el momento de la venta. Petrochem por su parte sigue los pasos de Biotechnica, en una clara actitud parasitaria.

Resumiendo, hay dos bandas y una corporación tras los infelices dueños del container, y otra corporación tras la primera.

Es sólo nuestro

Si alguno de los PJs se interesa en observar los Donuts de cerca o analizarlos, encontrará (con Química o Farmacia) que están llenos de droga, mezclada con la pasta. Extraer la nieve requerirá de un laboratorio mediano y el trabajo de dos o tres químicos, cosa que cualquier PJ químico o que sepa de drogas puede decir, así que queda fuera del alcance de los personajes por el momento.

Disponen de varias opciones entre las que casi con toda seguridad elegirán. Vender el container, buscar un químico que pueda hacer el trabajo o deshacerse del container son algunas de ellas. Otra por supuesto es quedarse con el container e irse a vivir al edificio para poder admirarlo cada mañana al despertarse, pero es poco sana como se verá más adelante.

Nieve (300E\$/dosis)

Dificultad 12 Fuerza 1

Duración 1D6+1 horas

Estimulante potente y rápido que aclara la mente como si fuese lejía (+3 Inteligencia, +2 Reflejos) aunque causa una pérdida casi total de la visión periférica y ocasionales desmayos (-3 a Vigilar/Rastrear y Advertir/Notar, -2 a Sentido del Combate). Se acumula lentamente en las glándulas, especialmente en las tiroides, provocando cáncer a la larga (puede limpiarse con desintoxicaciones fuertes).

Si los PJs se dedican a intentar vender el container se encontrarán con que nadie quiere comprar 12 toneladas de droga, y mucho menos si van dentro de un container. Lo más que les ofrecerán es 2.000 o 3.000 E\$ y unas horas para que se lo piensen.

La pandilla Biotechnica

Un hombre de la corporación sigue al arreglador las 24 horas del día, y si los PJs no se aperciben (tiene Reflejos+Sigilo +14 e Inteligencia+Escondarse/Evadirse +15) los seguirá hasta el container y llamará a casa. Media hora más tarde, habrán alquilado un apartamento en el bloque y situado en él un puesto de vigilancia formado por 3 hombres (con equipo de escucha y de visión, Advertir/Notar +18 en todas las condiciones ambientales) y estacionado cerca un AV-4 (armado con 2 LMG Jackson Light 092 del 7.62mm Caseless). La ayuda adicional la proporcionarán 6 matones en dos coches que pueden aparecer en 15 minutos. Si los PJs evitan el seguimiento, sólo podrán localizarlos si intentan vender el container en la calle (1-8 en D10).

Una vez detecten sus intentos de venta, seguirán a los PJs hasta encontrar al container (el mismo hombre de la corporación de antes). Al siguiente día que busquen comprador se les presentará un arreglador de oscura reputación aunque con buena pasta (la pasta nunca es mala, de todos modos), que se lo comprará por un máximo de 25.000 E\$, dependiendo de lo que los PJs presionen y negocien. Es un hombre de Biotechnica que les prepara una emboscada. Quiere que dos hombres suyos recojan con un camión el container y a uno de los PJs mientras los demás lo escoltan hasta un almacén donde se efectuará el pago. Si están de acuerdo, los emboscará por el camino, acabando primero con el vehículo de los PJs y después con el del camión (dos matones de Biotechnica son mucha caña). Si se encargan los PJs de llevar el camión les atacará en el almacén.

Si el grupo abandona el container sin vigilancia, intentarán forzarlo sin lograrlo, aunque dejando huellas de explosivo plástico.

Si el grupo se lleva el container intentarán arrebatarlo en la calle. Si los personajes utilizan un tractor o vehículo no visiblemente blindado, lo harán cuando abandonen el edificio. En caso contrario montarán una emboscada unas calles más allá, con ayuda de los matones. Saben que el container es duro y no se preocupan por el volumen de fuego que deban usar para

Hombre de Biotechnica

Inteligencia 7, Reflejos 9, Tipo Corporal 8 (Fuerte)

Sentido del Combate +6

Vigilar/Rastrear +5

Sigilo +5

Escondarse/Evadirse +7

Subfusil +5

Armas pesadas (sólo una) +3

Combate cuerpo a cuerpo +4

Armas: Ingram MAC 14.

RPG-A (sólo 1 con 3 disparos)

Armadura: Chaqueta blindada media, torso y brazos, a CP 18 y +1 CE.

Casco de nailon (CP 20).

Cibernética al azar.

Matón de Biotechnica

Reflejos 7, Tipo Corporal 7 (Medio)

Vigilar/Rastrear +4

Escondarse/Evadirse +3

Armas cortas +4

Pelea +5

Armas: Armalite 44.

Armadura: Cuero duro (CP 4).

Chaqueta blindada ligera, CP 14, cubre torso y brazos

Jackson Light 092

Clase LMG, PA 0, Disimulo N, Disponible R, Daño 6D6+2 (7.62), Balas 200, VD 25, Fiabilidad MF, Alcance 400 metros, Precio 1.600\$. La munición va en cajas desechables de 200 o de 100 balas.

acabar con los PJs (por cierto, no quieren dejar testigos, o al menos, ninguno que pueda hablar).

No saben nada de las bandas.

Unos amigos de Petrochem

Los hombres de Petrochem (3) se limitarán a seguir (disponen de un Av-7) al equipo de Biotechnica esperando averiguar algo. Sólo actuarán de forma violenta en caso de que sus oponentes estén seriamente debilitados, ya que no quieren correr riesgos. Lo más posible es que ataquen a quien ataque a otro de los grupos.

Tampoco saben nada de las dos bandas.

La oposición de la calle

Las Águilas Aulladoras (les gusta atacar a la gente saltando sobre ellos mientras berrean y gritan con sus Audiovox de campo distorsionado) se enfrentarán a los PJs directamente en cuanto éstos salgan a la calle en grupo y les expondrán clara-



Hombre de Petrochem

Inteligencia 8, Reflejos 9,

Tipo Corporal 7 (Medio)

Sentido del Combate +5

Vigilar/Rastrear +7

Sigilo +7

Subfusil +3

Rifle +5

Artes marciales (Judo) +3

Armas: H&K MP-2013.

Militech Ronin.

Armadura: Chaqueta blindada media,

torso y brazos, a CP 18.

Pantalones de nailon CP 10

Casco de nailon CP 20.

Cibernética al azar.

mente que si quieren vivir una noche más deben entregar el cajón de Benji (Benji el arreglador, quieren decir) a los Aguilas Aulladoras (Auuu...Auuu...). No tienen ni idea de lo que hay en el container y puede conseguirse su ayuda si se les compensa generosamente, ya que odian más aún a las corporaciones (sea la que sea) que a los que se apropian de cosas suyas. Son 25 y tardarán 16 horas en reunirse en orden de batalla (si es domingo no pueden porque tienen una batalla callejera de los Play-Offs de la Urban League, mala suerte y hasta el lunes, pero serán 2D6 hombres menos). Generar con las tablas de la página 30 del libro de reglas, pero sólo uno tiene un rifle de asalto (un FN-RAL). Los demás carecen de armas de fuego, limitándose a usar

armas de cuerpo a cuerpo y algunas granadas de mano.

La banda de Nihilistas Místicos, autodenominada Liberación, sólo quiere figurar y acabar de una vez. Son 13 y van armados con explosivos del año de la pera y armas cuerpo a cuerpo. Si los PJs sacan a pasear el container y se los encuentran (30% por noche), los reconocerán y se lanzarán a por ellos, en el más puro estilo kamikaze-bala humana. Es muy difícil tratarlos, aunque un PJ habilidoso (seguro que es asistente social) puede manejarlos para que ataquen a los de las corporaciones (un Oratoria o Persuasión a dificultad 25, o Liderazgo Carismático a dificultad 20), siempre que los de las corporaciones estén a tiro (por ejemplo, en una confrontación a cuatro bandas). De todos modos, en cuanto la interferencia desaparezca, los Liberación saben que pueden elegir en conseguir el container matando o morir por conseguirlo, así que continuarán la lucha.

Ambas bandas negocian con diversas drogas, pero sólo los Liberación suelen ir flipados, tanto de Sintecoca como de Dulce Jesús.

El químico que lo depure...

Si consiguen encontrar un químico (tirada de Moverse en la calle a dificultad 20) que esté dispuesto a hacer el trabajo, y consiguen llevarle el container, tendrá el lote terminado en tres días. Si los PJs no

Dulce Jesús (75 E\$/dosis)

Dificultad 3

Fuerza 3

Duración 1D6+1 horas

Refuerza la voluntad del consumidor provocándole visiones místico-religiosas que le guían y ayudan a resistir todo tipo de presiones físicas y psicológicas (+3 a Frialdad, +3 a Resistencia), permitiéndole que camine seguro hacia su destino. Destino que pasa por esterilidad y una pérdida de raciocinio (-1 Inteligencia y -1 Reflejos).

han acabado con las corporaciones aún y no vigilan, éstas intentarán recuperar la droga en el laboratorio (y Dios sabe que pueden hacerlo). Las bandas ya no intervendrán contra los personajes una vez la droga entre en el laboratorio (les podría crear mala fama). El laboratorio está en los sótanos de un edificio en ruinas, que tiene un gran aparcamiento en la parte de atrás.

El químico cobrará 5.000 E\$ por la labor, más un recargo por daños si ha habido algún combate en el laboratorio de entre 3.000 y 10.000 E\$. Además desviará para uso particular (tiene unas narices como pianos) 5 kilos de nieve. El producto obtenido de todo el container (reducir por pérdidas) son 25 kilos de blanca nieve, que vendidos en la calle son 80.000 E\$. Si los PJs lo venden todo en plan rebajas, Biotechnica los detectará y vuelta a empezar...

