

DUNGEONS & CYBORGS



D&C Es un módulo homebrew para Cyberpunk2020. Ubicado en Bisbee (Arizona), 2117. Un agujero rural en medio del desierto, al sur de Cochise, muy cerca de Méjico y Nuevo Méjico. Bisbee es un caluroso nido de rednecks, famoso por sus minas de cobre y la prisión estatal, pero esto es algo que un PJ no debe por qué saber, ¿o sí? Una tirada fácil relativa a geografía o Cultura General puede orientar a los Pjs de a donde van.

¿Y por qué van allí arbitro? Este módulo es la 5ª partida de una campaña llamada Desert Chrome, y los PJ's llegan aquí esperando encontrar una pieza de hardware muy valiosa para rearmar un androide militar que esconde un secreto en sus unidades de memoria.

Pero también puedes adaptarla como partida independiente cambiando un par de puntos, como que son un grupo nómada y pasaban por allí al azar, tan fácil como eso. ¿Por qué? Porque es una partida "mazmorrera". Sí, leecher, cybermonguer, has oído bien, "mazmorrera", es un homenaje al rol de calabozos de toda la vida, y para ello, no hacen falta muchas excusas argumentales.

Retomando el hilo de la campaña, los Pjs vas a Bisbee siguiendo el rastro de unos compradores de material tecnológico extraído de un misterioso androide que guarda un importante secreto en su memoria, y han de reensamblarlo recuperando sus piezas.

Igualmente, Arbitro, el módulo se trata de recuperar una pieza dealta tecnología de la guarida de una banda llamada los Techno Bárbaros. Es un módulo violento, que va a gastar mucha munición.

QUE DEBERIA PASAR?

Tal cómo avanzamos en la intro, el spoiler de la partida sería el siguiente, muy esquematizadamente:

1- Los PJ's llegan a Bisbee y trastean un poco por la zona, hasta que dan con los primeros techno bárbaros.

2- Puede que los PJ's lleguen o no a la vieja penitenciaría, no es obligatorio, sólo les amplía las miras.

3- La cuestión es entrar a la mina de cobre, por una entrada discreta, o por la gran cantera, y arrasar con todo pandillero de las galerías hasta dar matarile al líder.

Fácil, nada pretencioso, y con muchas posibilidades de perder algún miembro.

AFUERAS DE BISBEE

Una tirada de Cultura General fácil pondrá a los Pjs en precedente de su destino. Un lugar ubicado en la grieta de un cañón, famoso por sus minas de cobre, sus turquesas, la prisión estatal y los 39°C a la sombra.

Las afueras de Bisbee, según se llega por la 80, tiene todas las señales de tráfico que quedan y las viejas vayas publicitarias, frañiteadas con extraños signos (un tirada #normal de conocer la calle revelará que son símbolos de los Tecno Bárbaros, una banda famosa por su salvajismo y su adicción a los aumentos, locos con la brujería, la espada y la parafernalia vikinga) y mensajes que anuncian “Fuera de aquí”, “volver a casa”, “Zona de Anarquía”. De alguna vieja torre de alta tensión cuelgan cuerpos ahorcados, secos y polvorientos

BISBEE NORTE

La zona urbana está prácticamente en ruinas. Manzanas de viejas casas residenciales en ruinas, derrumbadas, tapiadas, jardines secos y polvorientos; vehículos en el chasis y sin ruedas, oxidados; alguna hoguera, montañas de basura y escombros, carritos de la compra... Una Anarchy Zone de manual. Todo está lleno de pintadas como en las afueras.

QUE DEBERIA PASAR?

Deja que los Pjs exploren, investiguen, que se metan en alguna casa y busquen botín (algunas cajas de comida deshidratada, latas de conservas, alguna herramienta básica, poco más). Quizás generales algún encuentro, algún mendigo harapiento que les pide silencio, algún yonki volado que dice cosas raras que esconden algún dato o pista de cómo es el lugar, algún animal salvaje como un grupo de coyotes rabiosos hurgando en la basura, o una víbora venenosa en un cajón de cocina. Todas éstas son buenas ideas para ir animando la partida.

Cuando se cansen de inspeccionar y te hagan saber que quieren abandonar la zona, que pasen una tirada auditiva de Advertir/Notar normal con los modificadores aplicables de cada jugador en caso de que lleven aumentos. Si lo superan, detectarán el ruido de un motor un par de calles más atrás, y si la tirada fue exitosa por un nivel de diferencia, incluso escucharán unos gritos de socorro y unos ladridos.

Si los PJ's deciden dignarse a investigar, cotillear o hacerse los héroes, verán un grupo acosando o persiguiendo a una pareja de sucios stalkers novatos. Son tipos tan fieros como ridículos, con buenos blindajes tuneados como cascos militares con cuernos de vaca, escudos fabricados con señales de tráfico pintarrajeadas, capas... Parecen sacados de una fiesta de disfraces, pero sus implantes y sus armas son muy de verdad. Los techno Bárbaros serán un grupo que supere en número a los Pjs por 2, con 3 perros de presa aumentados, motos de cross y un vehículo a lo Mad Max, un Boogie de caza con una torreta dual con lanzallamas y lanza redes. La pandilla no es pacífica, tampoco lista, pero muy hostil. Cualquier intento de diálogo o persuasión se tornará muy difícil.

Si los Pjs logran ayudar y mantener vivos a los dos stalkers en apuros, acaban de hacer amistad con algunos de los supervivientes de la prisión.





PENITENCIARIA DE BISBEE

En la zona Sur este del pueblo se levanta la vieja prisión de Bisbee. Un centro penitenciario al uso, grandes muros de hormigón, alambrada por encima, torres de vigilancia... Los muros están algo dañados, hay restos de impactos de arma pesada, ráfagas agujereando el hormigón, cercos de cócteles Molotov, y pintadas parecidas a runas (los signos tecno bárbaros) con mensajes del estilo “Muerte a Bisbee” “Volveremos” “Odín salve a Chipnan”.

La prisión por dentro es un lugar bastante seguro, mantenida por población civil. Es un buen punto de habituallamiento y descanso. Adjuntamos un mapa modelo al final del módulo, pero no necesita especial explicación, gente que vive en las celdas, su comedor, su cocina, el patio, enfermería, un almacén donde aprovisionarse a precio caro de lo que estos pobres desgraciados han ido acumulando, combustible, etc....

QUE DEBERIA PASAR?

Cuando los Pjs lleguen aquí puede ser en diferentes circunstancias. Si llegan con stalkers o invitados por los mismos, o si llegan como anónimos y sin recomendación ninguna. En cualquier caso, al acercarse, serán enfocados con focos luminosos desde las torres, y avisados por megáfonos de que están en una propiedad privada con poco apego a los forasteros. Serán interrogados para evaluar sus intenciones, con pocas posibilidades de entrar. Solo entrarán por las buenas, si van con stalkers o aceptan al típico trabajito “quest” para probar su buena fe, que detallaremos más adelante de la boca del líder del lugar.

Ya conoces a los Pjs, quizás intenten entrar por las malas, pónselo difícil hasta que la situación sea insostenible.

Sea como fuere que finalmente los Pjs estén dentro de la penitenciaría, serán presentados a Arthur Bryant, más conocido como “Tiles”, el cabecilla de por aquí. El tipo se mostrará desconfiado, dará poca info y será áspero, a fin de cuentas, es el líder de una población civil que cuenta entre sus tipos más duros a ex mineros y ex agentes de la ley y el orden, que tienen que sobrevivir frente a los tecno Bárbaros. De los tecno Bárbaros puede informar que son una banda que intenta asaltar la prisión con frecuencia. Son esclavistas y explotan las minas de la Mina Queen y el pozo Lavender con la sangre y el sudor de sus presos. “Tiles” podrá informar a los Pjs de que tras la caída de las bombas atómicas koreanas, la población de Bisbee se refugió en la prisión, que era el lugar más hermético y seguro para sobrevivir a la radiación. Durante años se mantuvieron separados de la población reclusa, separados, hasta que la supervivencia exigió la ejecución de presos para la supremacía civil, lo que a la larga ocasionó motines importantes. Tras múltiples bajas durante meses, finalmente, expulsaron a la población reclusa de la penitenciaría, estaban mejor fuera que dentro en el mundo que iban a heredar. Los reclusos debieron de refugiarse en las minas, y en un par de generaciones salieron al exterior de nuevo a saquear lo que quedaba de Coochise, convertidos en la banda tecno bárbara.

Respecto a la pieza tecnológica que los Pjs buscan en la zona, “Tiles” no responderá nada, y además se mostrará reacio a compartir aparente información al respecto, pudiendo empeorar la relación si se insiste.

“Tiles” no permitirá el uso completo de las instalaciones a los Pjs hasta que demuestren que son de fiar, para ello, les pedirá que rescaten a unos cuantos de sus hombres, entre ellos un médico y un

informático, muy necesarios en la comunidad de la prisión. Fueron atrapados por los bárbaros y están en pozo Lavender, recluidos o siendo explotados como mano de obra gratuita. Si los Pjs regresan con los presos, "Tiles" lo tendrá en cuenta, permitiendo el acceso a todas las instalaciones a los Pjs, gozando de sus servicios e incluso compartiendo equipo y víveres. Por cada preso vivo, de los 5, que llegue a la prisión, los Pjs cobrarán 250€\$ en una tarjeta de microcrédito, como símbolo de agradecimiento.

POZO LAVENDER

Pozo Lavender es un enorme cráter de 1,2 km de diámetro y 274 m de profundidad. Una explotación al aire libre de cobre y piedras preciosas turquesas.

• **Los alrededores de pozo Lavender:** la explotación está en lo alto de un cerro, se llega por la autovía 80. A medida que se circula por la 80, las señales de tráfico con pintadas avisa de quién es el amo del lugar.

(hay minas en la carretera, camufladas con montoncitos de arena, o incrustadas en socabones en el asfalto. Si los Pjs se acercan demasiado a pie o en vehículo, descubrir las minas es dificultad normal (modificadores extras a parte) en Advertir/Notar. Desmontarlas para poder aprovecharlas, dificultad normal en Demolición. Hay un total de 6 minas.)

• **El Pozo:** Los laterales de las paredes interiores del pozo están excavadas en terrazas escalonadas con escaleras metálicas en andamios para ascender y descender.

Hay también una pasarela que accede a una torreta montacargas.

Hay tres torres de vigilancia, con vigías con armamento pesado y focos.

Hay algunos vehículos de carga y descarga y excavadoras en el foso, conducidas siempre por bárbaros, o aparcadas (sin llaves, puentearlo será una tirada #normal de mecánica básica o electrónica) nunca por esclavos.

Hay muchos esclavos picando en la cantera, todos llevan un collarín de seguridad en el cuello, con un display y varias luces led parpadeantes. Trabajan con picos, palas, taladros hidráulicos y equipo moderno de obra y minería.

De una pluma de carga y descarga cuelga una jaula con varios prisioneros en su interior (el manejo en su panel de mando, requiere de una llave para activarla, o una tirada muy difícil de Electrónica para encenderla sin llave. Se maneja desde una caseta cercana, necesita un nivel normal de Maquinaria Pesada).

(Si los Pjs superasen una tirada de Advertir/Notar o percepción muy difícil que puede mejorar considerablemente con prismáticos o similar, desde la lejanía del pozo, podrán identificar al Sheriff Treepsmith

(PERSONAJE SOLO APLICABLE SI LA PARTIDA SE JUEGA DENTRO DEL CONTEXTO CAMPAÑA. OBVIAR EN CASO CONTRARIO Y TRATAR COMO UN PRISIONERO MAS DEL GRUPO CIVIL DE "TILES". Si no es el caso, le daremos la identidad de algún civil importante en la comunidad del centro penitenciario)

dentro de la jaula, harapiento, con los viejos implantes oculares al descubierto en la cara, y mucho más delgado, con una pierna en tablillas.

Si quieren llevarse de allí a Treepsmith, y al resto de prisioneros, que casualmente son los que "Tiles" quiere de vuelta en la prisión.

Todos ellos llevan unos collarines de seguridad al cuello, son explosivos. Desactivarlos es Muy difícil en seguridad electrónica, o usando el mando de “Pinzas”, ya que los collarines estallarán a más de 5 kilómetros de distancia de “Pinzas”)

Hay varios cubos container con montañas de material minero y deshechos.

También unos enormes depósitos metálicos, cilíndricos, sobre patas de andamio (Contienen ácidos para la limpieza de impurezas en el mineral, una tirada de Advertir/notar o química #fácil permitirá a los Pjs interpretar sus señales impresas en el metal de los depósitos).

Hay un enorme respiradero de hormigón, enrejado y con unas aspas gigantes dando vueltas, humando volutas que apestan a metal quemado (una serie de conductos kilométricos que ascienden desde una fundición subterránea en Mina Queen).

En total hay unos 10 Techno Bárbaros armados controlando la explotación. El Líder de la cuadrilla es uno de los pandilleros conocido como “Pinzas”



(Que los Pjs tracen un plan sobre como proceder al rescate. Tú, como arbitro, has de saber que durante el día, hay más vigias que durante la noche, lo que podría beneficiar a los Pjs. De noche sólo hay 10 techno bárbaros, y Pinzas, hace rondas esporádicas, con un 30% de posibilidades de que se encuentre en alguna de las torretas de vigilancia.

De noche, las torretas tienen focos, que hacen recorridos por la cantera.

La llave de la pluma con la jaula, la tiene “Pinzas”. Si no está aquí, quizás puedan localizarlo en los billares Joker, muy cerca de la orilla superior del foso (ver mapa).)

BILLARES JOKER

Tras los peñascos de la orilla este del pozo, hay un viejo aparcamiento y un viejo local de billares cuyo deteriorado cartel anuncia llamarse Joker Pool.

En el aparcamiento hay varias turbo motos customizadas con cuernos, huesos y pieles de coyote, y un par de boogües con alambre y púas afiladas.

El local (ver mapa en anexos) no es más que lo que es, un viejo salón de billar, una cantina, donde los techno bárbaros descansan de sus rondas en el pozo Lavender.

Suele haber un grupo de 5 techno bárbaros mínimo, con la posibilidad de encontrar a pinzas durante la noche con un 70% de posibilidades.

RESULTADOS DEL RESCATE, TREEPSMITH Y RELACION CON "TILES"

Si los Pjs regresan a la prisión con algunos de los presos, "Tiles" entenderá el gesto como una señal inequívoca de confianza en los Pjs. Como hemos anunciado anteriormente, los Pjs gozarán de libre acceso a las instalaciones. A parte, "Tiles" se mostrará más abierto con los Pjs, y respecto a la pieza de tecnología que los Pjs buscan, él y su gente no tienen conocimiento, pero que si el rastro que siguen es fiable, sin duda estará en poder de los Techno Bárbaros. "Tiles" hablará a los Pjs sobre "Chipnan", el señor de la guerra Techno Bárbaro, un cyber psicópata cruel que seguro está detrás de la compra de esa pieza en la subasta virtual.

Mientras los Pjs hacen uso de las instalaciones penitenciarias, o entablan relación con los PNJs, antes de abandonarla, les daremos una nueva escena. "El Terremoto" :

Unos temblores agitarán el suelo de forma violenta y repentina, y en el patio de la cárcel se habrá abierto un pozo por el que un extraño vehículo excavador asoma, dejando salir de su interior un grupo de techno bárbaros superior al grupo de PJ's. El vehículo, una vez liberada la tropa de asalto, se sumerge en la roca de nuevo, cegando el túnel.

Tras el combate, "Tiles" preocupado, afirmará que nunca han sufrido un ataque similar, que es la primera vez que ve la tuneladora, pero que esto supone el fin de la utilidad de sus muros, están perdidos. Pedirá ayuda a los PJ's para terminar con la banda, indicándoles que su guarida principal es la mina Queen, y ofreciéndoles 5000 €\$ en una referencia bancaria segura a una cuenta anónima por pasarela europea para evitar problemas.

EL SEHRIF TREEPSMITH: Si los Pjs han rescatado a treepsmith, su viejo Marshall de Tombstone les relatará como el día que ellos encontraban las instalaciones de Mente Maestra en meseta Dulce (Nuevo Méjico), Tombstone sufría una lluvia de Napalm y cohetes que la reduciría a cenizas. Treepsmith les relatará que consiguió rastrear a los pandilleros Ravenants que se llevaron los restos del 4n174 al caer del helicóptero tras el asalto al tren radoexpresso. Los siguió hasta el cementerio aeronáutico de Tucson, donde estuvo observando el perímetro varios días hasta que coincidió con un chatarrero que venía desde Colorado, a quien le vendió el robo can Scooby a cambio de unos machacantes y algunas piezas con las que tunear su terminal portátil con la intención de poder colarse vía wifi en las transmisiones de los Ravenant. Gracias a eso descubrió que los Ravenant estaban subastando piezas del androide hasta que todo se fue al garete. Los Ravenant fueron descubiertos por Mente Maestra, y Treepsmith huyó de allí con el único dato que había obtenido, la IP y paradero del comprador de una de las piezas, aquí en Bisbee, donde cayó preso finalmente en manos de la banda de Techno Bárbaros.

La mina Queen es un complejo subterráneo de explotación de cobre, que ahora alberga la guarida de la banda Techno Bárbara (Si habéis descargado alguna otra partida mía de www.elnaufragio.net, sabréis ya que odio dibujar y se me da mal. Mapear entra dentro de dibujar. Pero...Estoy haciendo mis pinitos con Photoshop! Así que me he currado un mapa. Si no os gusta o nos le veis coherencia, mi consejo es que busques algo que te guste por Google o Pinterest, y leas primero atentamente las ubicaciones clave de los túneles a continuación, porque leyéndolos, te podrás hacer a la idea, de cuales has de colocar primero y cuales después en un orden ascendente de exploración de las minas. No estudié para topógrafo ni ingeniería de caminos, esto es rol, no os toméis en serio las incoherencias de escala túnel/Bisbee.

Añadí unas vistas reales de la zona del propio Google Maps, vas a alucinar con el pedazo de cráter de la Cantera Lavander).

Las instalaciones mineras disponen de una BBDD o Fortaleza de datos que se puede autogenerar a raíz de 4 CPU's, Muros de FUE 4 y Accesos de FUE 3, Mucho software de detección y protección, poco antipersonal, sin programas demonio, archivos de control domótico de las instalaciones (puertas, máquinas, etc...), y basura techno bárbara del estilo pornografía, películas snaf, archivos de audio de Heavy Rock, nada importante en realidad, son una pandilla de cabezas huecas con muchas armas y mala hostia.

1- EL EXTERIOR: Unas instalaciones anticuadas y desvencijadas. Hay varias rampas de cinta automática para extraer mineral de las entrañas del cañón, varias montañas de residuo mineral de gran tamaño, Algunas casetas de obra, un resiradero de cemento armado enorme, lavabos portátiles, una caseta de primeros auxilios (si la registran bien podrán encontrar un maletín de electro shock, 1D6 de sprays cierra heridas, una grapadora dérmica, y 1D6 botes de analgésicos) y el edificio principal, una caseta prefabricada grande, sobre un andamio, con un montacargas rejado instalado que bajaría a las galerías mineras. A la caseta (y por ende al montacargas) se accede por unas escaleras de obra metálicas. Suele haber un grupo de 1D6 techno bárbaros de guardia en puestos estratégicos (uno de ellos portará una llave en sus pertenencias).

2- MONTACARGAS REJADO: Una gran jaula ascensor que baja a las galerías. El panel de encendido requiere una llave o manipularlo con una tirada normal de electricidad. La jaula sube y baja lentamente y tambaleando con unos quejidos herrumbrosos que ponen la piel de

gallina.

(Mientras los Pjs bajan, a la altura de una galería transversal sufrirá un sabotaje, el ascensor se parará bamboleante, y bajando por las correas y cadenas del mecanismo, un grupo de 1D6 techno bárbaros les asaltarán por el techo del habitáculo. Mientras disparan, alguno de ellos intentará ir cortando las correas del mecanismo.

El ascensor, por seguridad al pararse, quedará sellado, las puertas no se abrirán, forzarlas requiere una proeza de TCO #Difícil para abrirlas chirriando. Volver a poner el ascensor en marcha desde el panel es una tirada de electrónica #imposible.)

3- GALERIA EN ACTIVO: Los Pjs se encontrarán con una galería iluminada por tubos led donde varios esclavos trabajan en las vetas con martillos hidráulicos, radiales, picos y almadenas bajo la mirada de 1D6 techno bárbaros.

4- TÚNEL TRAMPA: Una tirada difícil de Advertir/notar previa a cruzar el corredor,

evitará que los Pjs pasen sobre un detector de presión que active una torreta Gatling plegable instalada en el techo de la gruta que disparará una ráfaga de contención con la iniciativa ganada de forma automática.

5- TÚNEL: Una vez los Pjs hayan accedido a este corredor iluminado por tubos led blancos, al avanzar y una vez el ARBITRO tenga claro que los tiene a todos en el corredor, activamos la escena:

(Esta escena está ideada para ser la penúltima en un mapeado, antes de llegar a la guarida de Chipnan. Al entrar el grupo, tras de ellos se derrumba la pared en un estallido de rocas y grava que ciega el túnel por el que han venido. Detrás tienen una máquina tuneladora, negra, un vehículo fresador con cientos de dientes metálicos amenazantes en diferentes mecanismos de rueda y taladro capaces de hacer añicos la roca. El vehículo avanza hacia los PJ's comenzando una persecución en la mina.

Para ello desarrollaremos unas tiradas de Atletismo que irán de nivel rutinario a muy difícil in crescendo cada turno, en los que el éxito consecutivo de todas, llevará a los Pjs hasta un recoveco en el túnel donde refugiarse al paso de la tuneladora, que entonces frenará, y soltará por el portón de atrás 1D6 de techno bárbaros. Si el Pj falla estas tiradas consecutivas, que se de por alcanzado, la tuneladora frenará causando un daño de 4D6x3 por asalto, engancho a las víctimas en sus engranajes destructores que tendrán que superar una tirada de Esquivar #difícil para de nuevo, echar a correr por el túnel hasta superar la maquina y poder esconderse en algún recoveco.

Arbitro, sabes que si los Pjs tienen armamento pesado, intentarán destruir la máquina, o igual intentan crear un derrumbe. Cualquier derrumbe será desmenuzado por la máquina sin problemas.)

6- BARRACÓN: Un barracón de la pandilla, iluminado con tubos de led, consta de taquillas viejas de metal, camas y algunos arcones. Hay un 25% de posibilidades de encontrar 1D4 techno bárbaros

7- ALMACEN: Bidones de cerveza, cajas de latas de cerveza, palés de latas de conserva y otros alimentos en polvo listos para preparar en una cazuela o microondas.

8- JAULAS: Unas zonas rejas donde encarcelan a los esclavos con sus collares de seguridad (muy difícil desactivar manualmente con habilidad seguridad electrónica), son un par de docenas de desarrapados. Apesta a heces y orín.

9- FUNDICION: Una puerta metálica cerrada sin aparente cerradura, con un display cercano en la pared.

(La puerta está al rojo vivo, quizás los Pjs no se den cuenta si intentan manipularla, hazles una tirada de Advertir/Notar normal o se chamuscarán la palma de la mano con 3D6. Se abre con el mecanismo adecuado, o hackeando el display de la pared con una tirada de #seguridad electrónica #muydifícil que abrirá el portón de golpe si se logra. O conociendo a los Pjs, igual quieren derribarla, con una CP de 45 y 17 PDE y una vez reventada puede que sufran consecuencias funestas dado el estado interior de la sala. Se abra en el acto hackeando o derribándola, si no están activados los ventiladores, el efecto será una combustión de humo ardiente que saldrá por el pasillo de la mina, efecto cañón, ennegreciéndolo todo y causando a los Pjs 3D10 de daño calorífico y severas complicaciones respiratorias si no van correctamente equipados.)

Una fundición y taller siderúrgico y minero. Es una galería enorme con unas cintas automáticas de transporte de residuos hacia el exterior (a las instalaciones exteriores) para evacuar residuos

minerales e impurezas. Hay unos enormes hornos industriales para incinerar el mineral y obtener solo los productos deseados (evacúan el humo por unos enormes conductos que dan al respiradero de la superficie de mina queen), el problema es que parece que alguien se olvidó de controlarlos y la temperatura ha subido demasiado, una enorme nube negra tóxica y una temperatura de unos 70°C impide adentrarse en la sala impunemente.

(hay un punto de control para activar los respiraderos y liberar la sala de humo y enfriarla en unos turnos.)

Hay varias mesas de trabajo siderúrgico donde los pandilleros tunean sus peculiares vestimentas y piezas para vehículos para darles ese aspecto medieval que les gusta, varias cajas militares grandes (los Pjs encontrarán lanzallamas, bidones de combustible, cartuchos de dinamita hasta 20 kilos para barrenas, sierras radiales, cajas de munición perforante, 5 granadas de ácido), y un exoesqueleto de carga Omega en reparación (una tirada normal de chapuza o mecánica de APAC`S, o una difícil de Cibertecnología, lo reparará durante el tiempo que el ARBITRO estime oportuno).

10- PUERTA BLINDADA: Una puerta blindada de CP 25 y PDE 10

(Acceso al CENTRO DE CONTROL, Hay un 75% de probabilidades de que la llave la tuviesen en sus pertenencias el último grupo de techno bárbaros que los Pjs se hayan encontrado. En caso contrario, normal de abrir cerraduras.)

11 – CENTRO DE CONTROL: Una garita con escritorios informáticos de control. Hay varios equipos con gráficos y software de contención gaseosa y control domótico de las instalaciones

(Desde éste puesto, con una tirada de

conocimiento del sistema normal, los Pjs pueden activar y desactivar la puerta blindada de la Fundación. En el ordenador podrán leer los gráficos de alarma de temperatura y contención de gases de la sala antes de desbloquearla si lo desean.

Una tirada difícil revelará además a los Pjs como controlar las torretas trampa y donde están ubicadas.

Un netrunner podría darse un paseo por la fortaleza de datos desde este terminal y quizás obtener más info y más botines.)

12- CENTRO INFORMÁTICO: una garita de equipos informáticos de las instalaciones mineras, son un par de escritorios con equipos viejos que muestran gráficos y ventanas de software de las instalaciones.

(Una tirada normal de conocimiento del sistema revelará a los Pjs el uso de una app de control de ventilación, con un mapa de los tubos de ventilación de la mina y la posibilidad de activar sus ventiladores. Actualmente están apagados)

13- ALMACÉN LOGÍSTICO: Un almacén con munición, un par de cajas con paquetes de explosivo plástico y sus detonadores (5 unidades), granadas claymore de fragmentación (5 unidades) equipo variado de blindaje en metal gear colgado en burros de ropa, y un barret arasaka con 10 proyectiles pesados perforantes.

14- DOBLE PORTÓN BLINDADO: Un gran portón blindado (CP 50 PDE 20) con un display (seguridad electrónica muy difícil)

(Da acceso al barracón del líder)

15 HANGAR: Un hangar subterráneo, que hace las veces de taller, con varios techno bárbaros (1D6) trabajando en dos vehículos tuneladores.

(Quizás los PJ's puedan reparar o

chapeucear alguno, con habilidades de mecánica normales, que funcionará el tiempo justo y necesario para derribar el portón blindado que les separa del BARRACON DEL LIDER)

16- BARRACÓN DEL LIDER: Una cámara de hormigón, con animales disecados, banderines con runas y símbolos nórdicos, mobiliario de un loft sacado de un fabricante europeo de muebles fabricados con inyectoras de vinilo 3D, varias pantallas planas y curvas en las paredes con videoclips de hard chrome rock a todo volumen, restos de cerveza y sinte coca en la mesa, y unas jaulas con prisioneras. Todo un pisito de soltero.



“Chipnan” un bruto dopado de winstrol en su Armadura de combate customizada, y su guardia personal, las valkirias, se encuentran en la guarida..

Chipnan porta un extraño arma, es como una gatling lasser modificada, con una enorme gema

tallada azul en los cañones y una holo pantalla sobre el punto de mira, nunca habéis visto nada igual.

17- ASCENSOR un ascensor que sube durante largo rato a oscuras hasta parar en una especie de almacén.

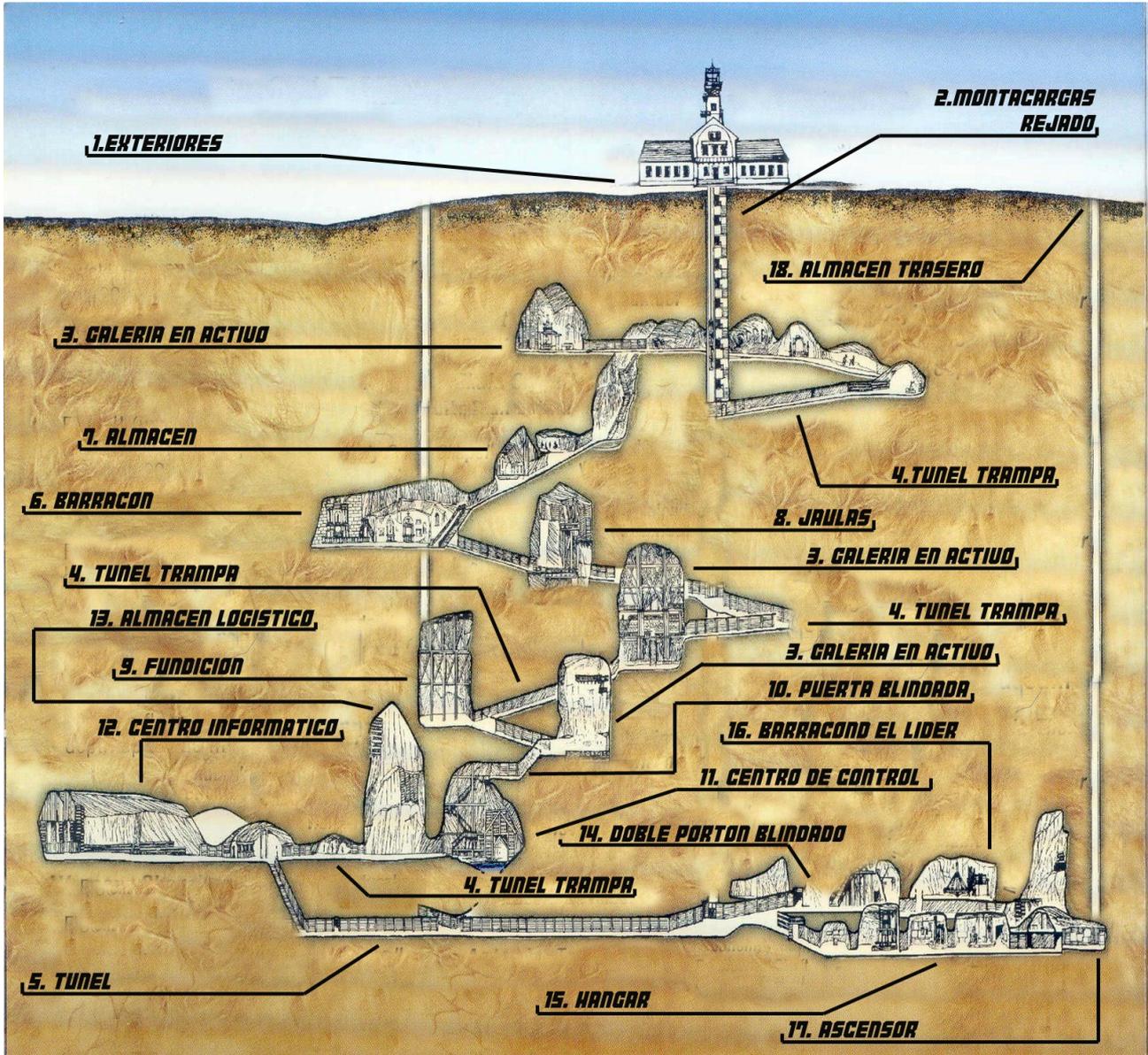
18- ALMACÉN TRASERO: Un almacén viejo, con cajas y arcones y palés. Hay un equipo informático caro en una esquina, sobre un escritorio de oficina.

También una puerta metálica en un extremo.

(Las cajas contienen herramientas de minería, algunas armas comunes como fusiles de asalto, cajas con munición, una veintena de granadas de fragmentación, etc... hay varios bidones de ácido y garrafas de combustible también.

El equipo informático puede ser manipulado con una tirada normal de conocimiento del sistema revelando que desde aquí, con la llave de “Chipnan” se pueden desactivar todos los collarines de seguridad de los esclavos. También revela algunos archivos que son planos de montaje de una Gatling Laser bautizada como “Trituradora”, un arma pesada en cuyos planos queda clara la necesidad del microprocesador de la subasta virtual (una de las piezas del androide 4N174), por si los Pjs no lo habían descubierto al liquidar a “Chipnan”

La puerta metálica, dificultad normal abrir cerraduras, y escasa rsistencia, da a la libertad, a una de las calles del viejo y saqueado Bisbee, el viejo taller de motos frente al billar Joker.)



RESUMEN Y RESOLUCION

Los Pjs han de sobrevivir en un módulo cargado de munición pesada e implantes en ciber psicópatas, donde prescindimos de los servicios de un net runner en esta ocasión, ya que hemos “dungeonizado” el universo “cyberpunk2020” con esta ridícula pero peligrosa banda de techno Bárbaros.

Los Pjs una vez hayan recuperado su procesador, y hayan ayudado a “Tiles” a librarse de los techno bárbaros de Bisbee, recibirán el pago convenido por “Tiles” y además habrán recuperado la pieza que necesitaban para ensamblar al androide 4N174 de nuevo y así, descifrar el paradero secreto de Mente Maestra.

Además, con suerte, habrán rescatado a su viejo amigo Treepsmith, que reencuentro tan bonito! El grupo gozará de la compañía de Treepsmith como PNJ de aquí en adelante si deciden seguir con la campaña.

PERSONAJES NO JUGADORES Y ENEMIGOS:

NOMBRE: CHIPNAN

INT	6	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	6	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	10	16	50	50	50	50	50
FRI	10	N. SALVACION			MTC		
ATR	5	10			5		
SUE	1	HABILIDADES					
MDU	6	NINJITSU • 5 , CACUERPO • 4 ESGRIMA • 6 A.PESADAS •					
TCO	14	6 FUSIL • 4 A.CORTAS • 5 , SUBFUSIL • 3 LIDERAZGO •					
EMP	4	5 CIBERTECNO • 4 MECANICA • 5 ATLETISMO • 3					
		ESQUIVAR • 3 ARMERIA • 6 INICIATIVA COMBATE • 5					



EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

TEJIDO DERMICO COMPLETO, INJERTO OSEO, INJERTO MUSCULAR, POTENCIADOR KERENZIKOV, SANDEVISTAN, EDITOR DE DOLOR, CONEXION DE MAQUINARIA, BLINDAJE SUBCUTANEO TORSO, SENSOR DE MOVIMIENTO, FILTROS NASALES, RADAR, ANTITOXINAS, SISTEMA DE PUNTERIA, INFRAROJO OPTICO, ESCUCHA AMPLIFICADA. APAC STANDARD BETA BLINDADA SIN CASCO, GATLING LASER, ESPADON, UZI (X2), ADRENALINA (X5), INYECCIONES CON NANOCIRUJANOS (X5), GRANADAS DE FRAG.

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN CIBERPSCOPATA RURAL QUE SE HA INVENTADO UNA BANDA BASADA EN TEBEOS DE BARBAROS, CONAN, SLAINE, Y TODA ESA MORRALLA DE FORZUDOS CON HACHAS Y ESCUDOS. UN CAPO LOCAL CON MALAS PULGAS Y DEMASIADA TECNOLOGIA AL ALCANCE DE LA MANO.

NOMBRE: PINZAS

INT	5	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	7	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	10	20	25	25	25	25	25
FRI	8	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	10			5		
SUE	3	HABILIDADES					
MDU	6	WRESTLING • 5 , CACUERPO • 6 A.PESADAS • 4					
TCO	14	CIBERTECNO • 3 SUBFUSIL • 2 ADVERTIR • 5 INTIMIDAR					
EMP	0	• 5 DEMOLICIÓN • 3					



EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

BRAZOS CIBERNETICOS MONSTRUOSOS (HIDRAULICOS), MANOS PINZA, OPTICOS TERMOS Y TELEMETRICOS, TEJIDO DERMICO, INJERTO DE HUESO Y DE MUSCULO, ESCUDO MICROONDAS, REFUERZO ARTICULACIONES, UZI INCORPORADA SOBRE PINZA IZQUIERDA, ELEVADOR DE ADRENALINA. METAL GEAR TORSO, PANTALONES ANTIBALAS, CASCO ACERO CON MASCARA GAS, GRANADAS DE FRAG., LLAVES DE POZO LAVANDER, MANDO DE COLLARINES DE PRESOS DE LAVANDER.

INFORMACION Y TRASFONDO:

LA MANO...BUENO...LA PINZA DERECHA DE EL JEFE. OTRO TARADO QUE SE HA PASADO CON LA DROGA Y LOS SERVOS Y SE CREE UNA ESPECIE DE CHAMAN CIMERIO DEL SIGLO XXII.

TUNELADORA

VEL.MAX	55KM/H	AC/DEC	0.1R25
TRIPU.	1	AUTO.	150KM
PASAJE	8	CARGA	6000
MANIOBRA	-3	PDE	100
CP	40	TIPO	RPC
PESO	15TNL	PRECIO	600K

LOCALIZACIONES

EXCAVADORA	CARROCERA	ESCOTILLA SUPERIOR	BAJOS - CHRISIS	DRUGA DCH	DRUGA IZQD
40	40	40	30	40	40
PDE	PDE	PDE	PDE	PDE	PDE
10	25	10	10	20	20

Recuerdas la película original de "Total Recall"? (Desafío Total), la tuneladora que conduce el taxista de marte cuando traiciona a Arnold? Pues hazte a la idea. Una mole blindada y herrumbrosa con una serie de fresas monstruosas en el capó, para ir agujereando el subsuelo a medida que pisas el pedal de acelerar.

NOMBRE: MARSHALL TREPESMITH

INT	5	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	8	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	5	12	12	12	12	12	12
FRI	4	N. SALVACION			MTC		
ATR	2	7			3		
SUE	4	HABILIDADES					
MDU	2	A. CORTA • 6, FUSIL • 5, CONDUCIR • 5, PELEA • 2,					
TCO	7	DEMOLICION • 3, AUTORIDAD • 7, LIDERAZGO • 6,					
EMP	6	ORATORIA • 5, MECANICA • 3, ARMERIA • 5,					
		SUPERVIVENCIA • 7, RASTREAR • 7, ROBAR BOLSILLOS					
		• 3, P.AUXILIOS • 5, ABRIR CERRADURAS • 3,					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

Tejido dermico completo, ciber opticos exteriores con paquete completo de ventajas, potenciador sandevistan,

INFORMACION Y TRASFONDO:

El viejo y bueno del marshall trepesmith. Sheriff de tombstone, pequeña localidad rural del sur de arizona. Una autentico patriota, casoso y ordinario, un torrente del siglo xxii, pero legal y fiable, cuadrulado en todas las enmiendas de los grandes padres fundadores de los desaparecidos EEUU de america. Un tipo duro, chapado a la antigua, con pintas de borracho de bar de carretera.

CYBERPUNK 2020 (R. TALSORIAN GAMES) // DESERT CHROME CAPITULO 6 - DUNGEONS & CYBORGS

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
BARBARO	3	5	8	8	2	4	7	13	2
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
20	25	25	25	25	25	9	5		

HABILIDADES: WRESTLING 3, C.A CUERPO 4, R. PESADAS 3, FUSIL 4, ESQUIVAR 2, MOTOCICLETA 4, CONDUCIR 5, DEMOLICION 3

EQUIPO/UMENTOS: CIBERMIEMBROS ALEATORIOS, BLINDAJES CROMADOS DE CIBERMIEMBROS, ARIETES HIDRAULICOS, TEJIDO DERMICO, GARRAS, ELEVADOR DE ADRENALINA, INJERTO MUSCULAR, ARTICULACION REFORZADA. LANZALLAMAS, ALMADENA, HACHA, SIERRA MECANICA, PUÑO DE COMBATE, LANZAREDES, KALASHNIKOV, GRANADA FRAG., METAL GEAR ALEATORIO, CASCO DE ACERO, ESCUDOS IMPROVISADOS, DOSIS DE ADRENALINA, FUMIGADORES CON PRODUCTOS CORROSIVOS Y TOXICOS, ENDORFINAS, BOTINES ALEATORIOS (VER TABLA)

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
CIVIL	4	6	4	5	5	5	5	6	5
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
0	0	0	0	0	0	6	2		

HABILIDADES: SUPERVIVENCIA 3, CONDUCIR 2, PELEA 2, ARMA CORTA 2, FUSIL 2, SUBFUSIL 2, ESQUIVAR 2, ATLETISMO 2

EQUIPO/UMENTOS: ropa de cuero aleatoria (cp 5), alguna posibilidad de kevlar en torso (cp15), muy pocas posibilidades de casco de acero (cp 20) , armas cortas ligeras o armas cuerpo a cuerpo domesticas.

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
VALKYRIA	7	5	8	8	8	2	8	10	6
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
24	20	20	20	30	30	10	4		

HABILIDADES: BOXEO 3, C. A CUERPO • 4 , ARMAS PESADAS • 3, PRIMEROS AUXILIOS • 4, FUSIL • 4, ESQUIVAR • 3, ATLETISMO • 5, SEDUCIR • 7, ARREGLO PERSONAL • 5, CIBERTECNOLOGIA • 3, ESCRIMA • 5..

EQUIPO/UMENTOS: BRAZOS CIBERNETICOS CON FIBRA DENSA Y REAL SKIN, TEJIDO DERMICO, INJERTO MUSCULAR, PIERNAS CIBERNETICAS CROMADAS, MUSLOS HIDRAULICOS. GATLING PESADA DE INFANTERIA, UZI, MONOKATANA KENDAICHI, YELMO DE ACERO, CHALECO ANTIBALAS, GRANADA FRAG

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
CIBER PERRO	3	8	0	8	0	0	8	8	3
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
20	23	0	0	30	30	8	3		

HABILIDADES: MORDISCO 7, ATLETISMO 7, RASTREAR 4, SUPERVIVENCIA 3

EQUIPO/UMENTOS: PATAS CIBERNETICAS TRASERAS HIDRAULICAS, COLMILLOS, MANDIBULA HIDRAULICA, QUIMPIELES, BLINDAJE SUBCUTANEO, OPTICOS TERMICOS. YELMOS CON PUAS, PETOS DE KEVLAR LIGERO

INVENTARIO ESPECIAL**GATLING DE INFANTERIA**

CLASE	AP
PA	-2
DISIMULOS	N
DISPONIBILIDAD	R
DANO/MUNICION	8D6+3/20mm
BALAS	100
UD	50
FIABILIDAD	PF
ALCANCE	600mts
PRECIO	5000€\$

**SURTIDOR DE ACIDO**

CLASE	AP
PA	-2
DISIMULOS	N
DISPONIBILIDAD	R
DANO/MUNICION	2D10
BALAS	10
UD	1
FIABILIDAD	M
ALCANCE	25mts
PRECIO	1000€\$

Funciona como un lanzallamas, con un bidón de ácido a la espalda con capacidad para 40 litros. Daña como ácido durante 3 turnos (ver manual Cyberpunk2020 - Tiroteo de Viernes Noche)

CIBER PINZAS

CLASE	ACC
PA	-2
DISIMULOS	N
DISPONIBILIDAD	R
DAÑO/MUNICION	5D6
BALAS	
UD	
FIABILIDAD	M
ALCANCE	
PRECIO	1500€\$

¿Te imaginas cambiar tu mano, por una enorme pinza de cangrejo de acero? ¿Eh?

GATLING LASER "TRITURADORA"

CLASE	AP
PA	-2
DISIMULOS	N
DISPONIBILIDAD	R
DAÑO/MUNICION	2-6D6
BALAS	50
UD	50
FIABILIDAD	PF
ALCANCE	400mts
PRECIO	20000€\$

Es una gatling modificada para usar energía laser canalizada desde baterías a través de gemas con una autonomía de 30D6 de daño que puede usarse con ráfagas de daño máximo por VD.

ESPADON DE REY TECHNO BARBARO

CLASE	ACC
PA	-2
DISIMULOS	N
DISPONIBILIDAD	R
DAÑO/MUNICION	5D6
BALAS	0
UD	0
FIABILIDAD	M
ALCANCE	
PRECIO	1000€\$

Una lámina de 50 kilos de acero y 10 cm de grosor bien afilados. No sabes si duele mas el golpe

o el tajo. Obviamente es perforante y el daño del crítico se ejecuta como con una monokatana.

MALETIN DE ESTABILIZACION POR ELECTRO SHOCK

Equipo médico de campaña, consta de un maletín blindado de unos 3 Kg que contiene placas eléctricas y gel para poder estabilizar pacientes en shock mortal con un +2 en la habilidad sanitaria. Tienen baterías con independencia para al menos 3 pacientes, después requiere carga de 12 horas.



JERINGA DE NANOCIRUJANOS

Una inyección hipodérmica que contiene un eficaz suero con nanosiervos cirujanos. Buscarán la herida y agilizarán el cierre de la misma desde el interior del cuerpo con microláser, aparte de segregar hormonas necesarias para tolerar el dolor y la desinfección del sistema sanguíneo. A efectos de juego, en 6 turnos reduce un nivel de gravedad en el rango de heridas.

BOTINES Y RECOMPENSAS

A continuación, incluimos una lista de botines que los Pjs pueden encontrar cada vez que saquean un enemigo de los techno bárbaros con 1D100:

0-10	Un puñado de 1D20 piezas de munición del arma que el enemigo usaba
11 a 20	1D4 dosis de una droga al azar del manual Cyberpunk2020
21 a 30	1D4 dosis de medicamento, analgésico.
31 a 40	Un puñado de eurodolares en papel, 1D100
41 a 50	Algún llavero, talisman, amuleto como un trebol o una patita de conejo de +1 SUE
51 a 60	Joyas, un reloj, una buena cadena de eslabon cubano, valorado en 5D100 €\$
61 a 70	Un puñado de munición perforante, 2D20
71 a 80	Una cajita de programas de netrunning, 1D6 al azar de nanoSDs con software
81 a 90	Tabaco, una petaca de licor, una baraja de poker porno.
91 a 100	Unas latas de conserva y comida deshidratada

- Partida de rol para ambientaciones Cyberpunk o distopías cifi en futuros cercanos como Sprawl o ShadowRune.
 - Reglamento empleado de Cyberpunk 2020 de R. Taslorian Games
 - Autor: A. @sharowdanser Méndez (twiter) para www.naufragio.net sin exclusividad y de forma no lucrativa
 - Capitulo 6 para la campaña "Desert Chrome" . 2017
- La historia no deja de ser una ficción, como una novela, un guión o un tebeo. La ficción aquí relatada no aboga en ningún caso por la violencia, la homofobia, el sexismo, la apología de las drogas o la delincuencia y el desacato a la autoridad. Es sólo ficción.