

ENTREMES



INTRO PARA ARBITROS

Tras las partidas anteriores, bien sean las partidas 4 ó 3 (ya que los Pjs pueden llegar aquí saltándose la 4, si son muy discolos y cabezotas), los Pjs tienen la info suficiente para llegar aquí sacando sus propias conclusiones.

Deberían tener unas coordenadas extraídas del búnquer de Meseta Dulce (partida 3) y o una info acerca del marshal Treepsmith visto en la misma zona (partida 4).

Si vas a usar ésta partida como un “*One shot*” independiente a la campaña, lo tienes muy fácil, porque esta “mini” partida, es un enlace, un nexo, un entremes. Por eso la hemos llamado 5.1.

Se trata de una partida “tiroteo”. Guerra de guerrillas en un cementerio de aviones, para conseguir la info necesaria para que los Pjs lleguen a las siguientes partidas. Disparos y recompensa, algo facilito que se puede resolver en una hora o dos, según lo agresivo que el DJ quiera ponerse.

El resumen y “spoiler” es que los PJ’s llegarán al cementerio aeronáutico de Tucson, una chatarrería de aviones, avionetas, y demás cacharros con alas. Es el escondrijo de la pandilla Ravenant, los vampiros de pega que asaltaron el tren de la androide 4N174 en el capítulo 3. Los Ravenant, son los mismos que han estado subastando en la deep web las piezas del androide despiezado. Y cuando los PJ’s irruman en su guarida, descubrirán el paradero de cada pieza, con cada comprador.

Así que causa – efecto. Simple.

Si quieres jugar esto sin hilo a la campaña, puedes improvisar cualquier motivo, los Ravenant son dueños de un alijo, son la pandilla rival, han secuestrado a la novia/o de algún PJ... los típicos motivos de venganza y ambición para emprender un tiroteo a lo bestia.

EL CEMENTERIO DE AVIONES

Al sur de la ciudad de Tucson, fortín militar de la milicia zonal, hay un pedazo de desierto sembrado de cientos y cientos de antiguos aviones de combate, docenas de F16, Tomcat, jumbos, Airbuses, Bombarderos, cargueros B12 y todo un sin fin de mastodontes alados desguazados. Toneladas de chatarra esparcidas en unos 5 kilómetros cuadrados de polvo y arena.

Las coordenadas GPS obtenidas de Mente Maestra en el laboratorio genético oculto de Dulce, en Nuevo Méjico; y/o la información acerca del paradero del posible único superviviente de la masacre de Tombstone según el testimonio de un stalker de Tube Ciudad, apuntan aquí.

DJ: Ten en cuenta que los Pjs pueden haber llegado aquí traicionando a Rintankoski y aceptando el chantaje de Percival III, con lo

que igual nunca han oído la versión del chatarrero que se cruzó con Treepsmith cerca de aquí.

Al llegar cerca de la enorme chatarrería, los Pjs encuentran picas metálicas con varias cabezas pinchadas. Es raro... aunque están muy deshidratadas y en mal estado, todas se parecen mucho. Es un rostro familiar para los Pjs, parece el teniente Jefferson, sí, el clon favorito de Mente Maestra. Un pequeño escuadrón debió de pasar por aquí para algo, y alguien se ha encargado de darles un fatídico merecido, y anunciarlo antes de pasar por aquí de una forma tan bestia y primitiva. Da bastante mal rollo. Hay restos de vehículos de combate calcinados en el área, y manchas de explosión en la tierra. Parece que ha habido jarana por aquí.

QUE DEBERIA PASAR?

La zona es un gigantesco tramo de desierto plagado de aviones partidos por la mitad, quebrados, fantasmagóricos, montones de piezas, algún pequeño hangar o almacén desperdigado, y todo eso. Es territorio de la pandilla Revenant, un grupo de psicópatas vampíricos, que se creen nosferatus, y les gusta despigmentarse, implantarse uñas y colmillos, y ropa de corte psicodélico, british pop de los 60 y otras horteradas steam.

Vamos a generar una situación de acción “abierta” para los PJ's. En algún momento de la exploración, atosígalos con un francotirador, o dos, según el grupo. Calcula los REF aptos de los tiradores, para que aticen a una parte al azar del cuerpo del 6 para arriba a distancia larga. Les puedes equipar con implante, arma inteligente, visores, o lo que veas oportuno.

Mientras los Pjs corretean por la explanada de aviones despedazados, hazlos correr, ponlos tensos, les obligas a buscar coberturas, etc...

Cada vez que reciban tiro/s podrán realizar una tirada de difícil relacionada con la percepción (si el grupo es muy hábil pónselo más difícil, tú mismo. Si tienen algún tipo de dispositivo auditivo decente, o equipo radar, pues habrá que ser algo más generosos) para descubrir la ubicación del tirador/es, que estará sobre algún avión, apostado, tapado con una manta térmica.

Dentro de algunos aviones, enteros o partidos por la mitad, los Pjs puede que encuentren un grupo de pandilleros Revenant para poder generar una escaramuza a cubierto de los tiradores, a corta distancia o cuerpo a cuerpo.

Si ves muy sobrados a los Pjs, mételes revenant en moto de cross por un lado y por otro, entre aviones.

Algún pandillero con armas pesadas, para dar emoción si tus PJ's son fans del metal gear y la cibernética.

Podemos añadir situaciones con valor añadido al tiruoteo, como que quizás el ala de algún avión de

combate conserve un misil colgado, si los Pjs lo advierten o invierten en suerte. Por ejemplo, O un aspa de avión en movimiento para hacer picadillo a quien pase por debajo. Esas cosas divertidas que puedes improvisar.

¿¿Y si los Pjs quieren ir por el cementerio aereo en vehiculo atropellando gente y protegidos de los francotiradores?? Minas!!! kaboom. Incluso si ves que está todo fácil, ponles algunas minas de pocos dados de daño por ahí mientras corren de un avión a otro. De todas formas, en el mapa, vamos a marcar algunos puntos de interés, que pueden servirte como zonas de recompensa o puntos importantes para la historia.

- **VIEJO CARGUERO QUEBRADO:** Un enorme aeroplano de carga comercial partido por la mitad. Sirve como buen refugio, En su interior hay aún docenas de cajas de madera que transportaban packs de SOS de la cruz roja, medicamentos totalmente caducados y raciones de comida deshidratada podrida
- **AVION DE PASAJEROS SIN TREN DE ATERRIZAJE:** Un Jumbo de dos pisos quebrado, con la parte de cabecera en contrapicado con el morro del avión mirando al cielo. Los asientos aún están en línea.
Los Pjs, que son impredecibles, a lo mejor deciden trepar por los asientos hasta la cabina, quien sabe para qué, su curiosidad es insaciable. Ponles una tirada muy difícil pero nos esa cruel, no queremos matarlos aún, cuenta como que hayan subido alguna fila de asientos, dale prolongación a la historia, que los fallos también creen situaciones...un asiento que se descuelga, un compartimento de maletas que se abre y golpea en la cara al escalador, una maleta que cae al vacío.....
Si trepan hasta arriba, la puerta de la cabina está cerrada, ponles una dificultad o resistencia difícil. En el interior de la cabina, la luna de pilotos está rota, se puede acceder con facilidad al morro del avión por fuera para ganar visibilidad o ventaja para un buen francotirador. Además hay un arcón, de dificultad o resistencia fácil. Contiene un fusil FN RAL con silenciador, mira telescópica +2 a precisión, que se puede configurar a térmica y nocturna, un botiquín, una maleta de electro reanimación (+4 en primeros auxilios para estabilizar a un PJ), Unas Rayban de piloto bañadas en oro +1 EMP no compatibles con casco.
- **AVIONETA DE EXTINCION:** Una vieja avioneta ligera de extinción de incendios.
La avioneta, si los Pjs preguntan o se preocupan, parece tener agua en los bidones aún, solo con golpearlo, suena a lleno. Igual se les ocurre intentar arrancarla, ya los conoces. Tiradas relacionadas con el ingenio o la mecánica de dificultad normal, y a ver para que la querrián. Diversión!!
- **CAMPAMENTO:** Entre restos de avión, con un ala caída, una cabina de vuelo seccionada, unas cuantas lonas de color tierra, asientos de aviones, neumáticos y otra chatarra, se han montado un pequeño campamento un grupo de pandilleros Revenant. Son 5 pandilleros vampiro, con sus ballestas, sus armas retrógadas, y esas mierdas románticas que les gustan, excepto uno de ellos, que llevará un Lanzamisiles Scorpion (por si los Pjs llegan por allí en vehiculos, y o, que pena, tiene la munición muy limitada, nada que saquear).

Si registran a los pandilleros muertos, encontrarán unos 300€\$, munición variada excepto del lanza misiles, algunas drogas estimulantes, como algunas dosis al azar de sinte coca, 1D10 quizás. Y lo más importante, una tarjeta magnética ID, para los hangares
- **HANGAR CERRADO:** Unos viejos hangares , la mayoría ruinosos y con los tejados o portones vencidos o carcomidos, menos uno, mediano, de hormigón, con refuerzos metálicos recientes y un portón bien cerrado con un acceso peatonal con cerradura electrónica de lectura de tarjetas.

El display para leer tarjetas es muy difícil de hackear con seguridad electrónica. El interior es una nave amplia, con varios colchones repartidos y separados en “habitaciones” impersonales y sin intimidad separadas unas de otras por biombos de chapa, cortinas, o tabloneros de palés. No hay más luz que unos tubos led rojos en el techo, lo que dificulta los actos a un -2 (si no se lleva luz artificial a un -1 o sin modificadores con implantantes adecuados).

Hay un jet privado aparcado en el interior del Hangar, lo han pintado de negro y tiene pintado en el morro unos ojos malignos y una boca roja con colmillos. Las escaleras de entrada están puestas.

En el interior del Jet, los asientos son de terciopelo rojo, hay una nevera (llena de bolsas de sangre de transfusión de la cruz roja), en la cola tienen cruzificada en una X de bondage y sadomaso los restos del androide 4N174, con apenas algo de realskin bastante deteriorada sobre el ojo izquierdo y la nariz, un pecho, y una pierna, porque la otra pierna y un brazo le faltan. La poderosa Lolita cibernética ahora parece una vieja muñeca inchable demasiado usada, con el metal renegrido y cables por fuera.

En la cabecera del avión tiene montado un equipo de netrunning bastante avanzado el que parece el líder de la pandilla. Está sentado en una sillón giratorio ergonómico, con varios monitores en ejes anclados a techo y paredes de la cabina, teclados en diferentes racks y muchos cables y switches, incluso algunas holo pantallas flotantes al rededor. Tiene dos guardaespaldas con él.

El tipo responde al nombre de Lugosi, ciberlentillas rojas, piel despigmentada, cybermandíbula de piraña, uñas inyectoras...un friki aumentado y peligroso. Si los Pjs trastean con el ordenador de Lugosi, una tirada normal de conocimiento del sistema o fácil de netrunning, será suficiente para encontrar pistas en el histórico. Desde éste equipo se celebró la subasta de la que Rintankoski (de Tube City) habló a los Pjs. Efectivamente se ejecutaron un montón de programas de defensa y se perdieron muchos nodos de memoria. Se estaban subastando piezas de 4N174, el dinero ingresado en una cuenta suiza (una tirada verdaderamente imposible acerca de conocimiento de sistema permitirá a los Pjs desviar 10000€\$ a sus cuentas). Sin embargo, han encontrado las IPs y coordenadas de los pujadores que llegaron a comprar algunas piezas del androide. Por que claro...si los Pjs usan una tirada de cibertecnología o electrónica rutinaria en 4N174, rápido descubrirán que faltan piezas imprescindibles para hacer funcionar su sistema de nuevo y recuperar los datos del paradero de mente Maestra, si es que aún se puede. Falta una placa base, adquirida por un usuario con nick “Tikki Kahuna” en Patagonia AZ, el chip positrónico del procesador, comprado por un usuario con nick “Sword of Sodan” de Bisbee AZ, y por último un rack de disco duro líquido de hielo negro en 8 núcleos, adquirido por el usuario de nick “Shogun69” de Phoenix AZ.

EL Jet privado...ohhhh...un jet...sabes que tus Pjs van a intentar hacerlo volar... bien... divirtámonos. Primero nos guardamos el as en la manga de que solo una tirada de mecánica aeronáutica difícil les descubriría en una primera revisión, graves fallos en los motores de reacción. Y claro, repararlo sin repuestos es imposible, y con ellos, si se ponen a buscar en el cementerio, es imposible, trabajo de ingeniería auténtico. Y no, chapuza no vale. ¿Que quieren hacerlo volar? Ok, dales una tirada rutinaria de mecánica aeronáutica para arrancarlo, y luego rutinaria para despegarlo con conducir aeronaves.

¿Y la puerta del hangar? Está soldada, que intenten volarla por los aires si se ponen cabezotas, igual un misil del scorpion del campamento valdría, igual un puntito de suerte les hace encontrar uno en un alijo y todo.

Y si están en el aire y no descubrieron la tara del motor...prrr.prrr...may day, se paran los motores. Una tirada de advertir notar normal les descubrirá un compartimento cerrado bajo los asientos, ¿y la llave? fácil forzar...en el interior hay un número de paracaidas inferior en 1 a los necesarios. Alguien va a tener que compartir. ¿Tirada para no matarse con el paracaidas? La tirada relacionada de nivel normal individualmente o difícil en dúo. No seas malo y no les mates...rómpeles alguna pierna, brazo, al caer en un pequeño lago o poza o entre árboles secos donde se enrede el paracaídas... diviértete y que continúe la historia.

Una vez los Pjs hayan conseguido entrar al hangar cerrado, guarida de los Revenant, habrán podido descubrir (o no, pero quizás alguien pudiese hacerlo por ellos, en Tube city o quizás si llaman a El orfanato haya allí algún genio de la informática junior) 3 puntos donde recuperar algunas importantes piezas de 4N174 para volver a hacerla funcionar y acceder a sus datos para descubrir el paradero de Mente Maestra.

Recomiendo que les convenzas, pasiva o activamente de comenzar por Patagonia AZ y pasaremos a la partida del, Rancho Mc Neil. "REDNECK CYBORGS"

ENEMIGOS Y PNJ'S

NOMBRE: LUGOSI

INT	7	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	10	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	6	12	25	16	16	16	16
FRI	10	N. SALUACION			MTC		
ATR	10	9			5		
SUE	8	HABILIDADES					
MOU	8	ARMA CORTA • 6 // PELEA • 8 // CAC • 8 // ESQUIVAR					
TCO	11	• 5 // ADVERTIR • 5 // SEDUCCION • 6 // ATLETISMO					
EMP	7	• 5 // ESGRIMA • 5 //					

EQUIPAMIENTO Y RUMENTOS:

GABARDINA CUERO, PANTALON CUERO, CHALECO ANTIBALAS, COLT AMT, MONOKATANA, OPTICO INFRAROJO, COLMILLOS, TEJIDO DERMICO COMPLETO, ELEVADOR DE ADRENALINA, INJERTO MUSCULAR

INFORMACION Y TRASFONDO:

UNO DE LOS JEFES DE UNA BANDA DE NEO VAMPIROS

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
RAVENANT	6	9	6	9	9	6	7	8	6
CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
0	16	4	4	4	4	8	3		

HABILIDADES: armas ligeras - 5 // fusil - 5 // SUBFUSIL - 6 // CAC - 4 // PELEA - 6 - ESQUIVAR - 5

EQUIPO/RUMENTOS: OPTICO LUZ TENUE, COLMILLOS, GARRAS, DESTRIPADORES, CUERO COMPLETO, CHALECO ANTIBALAS, BALLESTA EAGLETECH, INGRAM MAC 14

- 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 4 para la campaña "Desert Chrome" . 2018

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.