

FLIGHT ME 2 THE MOON



CAMINO A TUBO CIUDAD... DE NUEVO

"No hay tiempo que perder, sea lo que sea esa cuenta atrás no confiamos que sea nada bueno. Tenemos a nuestros expertos en redes trabajando hasta el culo de estimulantes, conectados a consolas virtuales de primera de EBM. Se están produciendo diversos ataques de piratería informática a escala global a diferentes megacorporaciones y gobiernos, nuestro cliente está poniendo todos sus medios para mantener una cortina de humo que desvíe la atención de los afectados hacia entidades terroristas inexistentes, pero no sabemos cuánto podremos mantener la pantomima. Tarde o temprano, los muros de datos de algún búnquer de servidores caerá ante los ataques de Mente Maestra.

Todos los rastreos provienen de un nodo de IP's dinámicas localizado en el mismo punto que ustedes han rastreado desde la plataforma petrolífera de Cepsol en el golfo de Méjico. En la Luna. Hay que llegar allí antes de que el resto de corporaciones descubran que estamos tirando balones fuera, tapando las repeticiones desde diferentes satélites orbitales.

Imagino que se hacen por fin a la idea de la improtancia de nuestro cliente anónimo, y de la operación desde el principio.

Señores, si lo consiguen estoy seguro de que podrán jubilarse en la misma colonia Julio Verne en una mansión en una playa privada del Mediterráneo. Su oportunidad de abandonar Arizona de una vez por todas y convertirse en ciudadanos de primera. Si no paramos el .exe que Mente Maestra trata de cargar en cientos de computadoras y redes a nivel mundial, está claro que nuestro cliente no va a reconocer habernos contactado nunca, Coyote Corps pasará de ser una U.T.E. paramilitar de OPS y servicios de seguridad privada financiada por diferentes Zaibatsus anónimos que limpian sus ingresos más indecorosos en financiarnos, a ser declarada la culpable, una organización terrorista sin igual a nivel internacional. Y ustedes están en nómina. En Tube City les espera un trailer privado de Trauma Team, financiado por el cliente, aparcado a pie del Ascensor Orbital "Mojave 01". Si alguno de ustedes está herido, recibirá cirugía nanobótica automatizada en una cabina inteligente de última generación. No se acostumbrarán a sus nuevos ciber miembros de repene, pero tendrán que ir familiarizándose en las próximas 72 horas, las drogas de aceptación seguro que les hacen la experiencia menos traumática.

Acto y seguido serán escoltados por un destacamento del ejército de Arizona hasta el tubo preferente 1B, donde un ascensor de reuniones privado de Cepsol les subirá hasta la estación orbital de reciclaje de residuos "Diogenes V".

El siguiente contacto les espera ya allí, es uno de los abogados del cliente. No nos dejen en mal lugar."

La imagen tridimensional de luz en 5 colores de la Dra. Hackinem se desvanece del reproductor del salpicadero del vehículo todo terreno militar de la Coyote Corps. Apache baja la ventanilla y escupe un denso gargajo que se desintegra en el aire a 180 kilómetros hora por la autopista que atraviesa el desierto de saguaros y nopales. Sube el volumen del audio steam en el salpicadero, y pisa a fondo mientras suena esa estridente banda de Binary

Punk, con un estribillo en el que se repiten los versos "Sinte Coca en tu culo....Y una militech en tu boca"

QUE DEBERIA PASAR?

Esta es la partida final de la campaña DESERT CHROME. Llegamos al fin. Desvelaremos la identidad del malvado Mente Maestra, al fin.

El spoiler para el Dj o árbitro, es el siguiente:

Los PJ's van a ser llevados a una estación orbital de reciclaje de residuos, la DIOGENES V, desde la que deberían tomar un vehículo de carga aero orbital para aterrizar en superficie lunar, abastecerse de material suministrado por el cliente de Coyote Corps (que resulta ser un miembro pudiente del Club Bildelberg), y dirigirse a la vieja refinería lunar Cepsol de Helio 3 desde la que Mente Maestra dispara su software a los servidores terrestres internacionales.

Los PJ's se enfrentarán a mente Maestra y podrán frenar su plan global de software bio troyano, con el que pretende infiltrarse en cada ser humano que disponga de bio chips injertados (un altísimo porcentaje de la población mundial del siglo XXII), o no...ya veremos por donde salta la chispa.

Suerte con el arbitraje máster, te dejo la partida, para que la interpretes y modifiques con tiento y a tu gusto. A pasarlo bien.

PD: Si no has seguido la campaña Desert Chrome, puedes usar la partida como One Shot. Es fácil buscar una excusa argumental. Los PJ's pueden ser empleados de la propia estación Diógenes V y su huida por la supervivencia les lleva a descubrir a Mente Maestra. O directamente la seguridad de la estación o alguna agencia o corporación, ha descubierto la misteriosa emisión de software o ataques piratas desde superficie lunar no censada, y quiere saber a qué es debido. Por ejemplo.

De nuevo en Tube City, una ciudad chatarrería, un Mega Slum desde el que se alza imponente hasta perderse donde alcanza la vista, El Tubo. Un ascensor orbital de traslado de residuos, una Mega cañería por la que semanalmente se evacúan toneladas de residuos de todo tipo procedentes de diferentes estaciones y megafactorías orbitales, de las estaciones científicas, militares y colonias de residentes lunares, y de las estaciones de prospección de la Helio 3 de la cara oculta de la Luna y los asteroides mineros de la zona próxima del sistema solar.

Medio sistema ya no tiene secretos para la especie humana, y la otra mitad está aún demasiado lejos para que lleguen seres vivos con la ingeniería aeronáutica actual (la NASA, los Chinos y los Rusos han desarrollado motores de antimateria desarrollados a raíz de las investigaciones del Bosón de Higgs a finales del SXX en Ginebra, también de la combustión de Helio 3, de las energías renovables como las velas solares, y otras nuevas maravillas técnicas...pero aún no disponemos de un "Halcón Milenario", eso es pura Ciencia Ficción). Hay cientos de satélites funcionando al rededor del planeta, se lanzan docenas más a diario, y otros cuantos se convierten en chatarra cada 24 horas.

Toda esa basura se recoge, se cataloga, y se envía a paraísos del reciclaje en la tierra para reaprovechar todo lo posible a precios tercer mundistas. Los contratos de recogida de basura orbital, son vitales en la economía de la República Independiente de Arizona.

Al llegar allí, todo sucederá tal y como la doctora Hackinem ha anunciado a los Pjs por Holoconferencia. Hay un trailer de Trauma Team para cirugía de campaña bélica, es un mini quirófano robo automático de servicio militar, tecnología muy cara, típica en porta aviones militares y grandes vehículos giro propulsados para transporte de tropas.

También hay un despliegue militar al rededor del Tubo, esa enorme construcción del tamaño de un estadio de primera liga de football que crece hacia arriba, cubierto de antenas horizontales en todas las direcciones, tubos, cables, drones de mantenimiento y seguridad revoloteando como abejas en un panal... Y varios ascensores verticales Hyper Loop (tecnología de transporte basado en al fricción del vacío que alcanzan velocidades extremas a mínimo coste). Hay unos pocos ascensores preferentes, para hombres de negocios y representantes de las empresas que invierten en el negocio de los residuos y los bienes energéticos como Cepsol, Petroclean, Biotech, o Fuzionhome.

Al ascensor preferente se accede desde un pequeño "hangar" de revisión y seguridad a pie del tubo. Los PJ's son escoltados gentilmente, sin preguntas ni respuestas, hasta el cubículo de transporte en concreto. Es seguro que los militares del ejército zonal no tienen ni idea ni de quienes son ellos ni para que van al tubo. La unidad de transporte es un pequeño pero cómodo salón de reuniones en tonos grises y cromo. Hay varios sofás de diseño, una mesita de aperitivos, una mesa de reuniones con terminales de conferencia en red, una gran pantalla curva de microfito transparente en la pared, varias macetas con plantas de interior, verdes y lozanas... Es como un despacho del ático de una sede corporativa cualquiera. Un hilo musical de melodías de trompeta y piano es interrumpida por una voz enlatada.

"Bien venidos caballeros, soy Hector, uno de los abogados de su mecenas en la relación contractual en curso que les ha traído a ustedes hasta aquí, en calidad de representantes cualificados de Coyote Corps. Tomen asiento cuanto antes por favor, abróchense el cinturón durante los primeros diez minutos hasta que el sistema gravitatorio del módulo de transporte clase AAA se adecúe a los G's exteriores en el tubo. Sonará una agradable campana cuando esto ocurra"

La voz es de un tipo trajeado, sentado ya en un cómodo sillón de diseño, con el cinturón de seguridad abrochado. El tipo tiene la cabeza totalmente cubierta por cromo, es como la cabeza de un maniquí calvo y brillante, con los ojos totalmente negros, y un pequeño orificio circular en los labios sellados en una mueca artificial e inexpresiva. El tipo va sentado con las piernas cruzadas y palmea sobre su rodilla a ritmo del hilo musical mientras el despacho se cierra herméticamente, y tras una serie de crujidos hidráulicos y chirrios metálicos que provienen desde el exterior, los PJ's notan como la sangre se les baja a los pies a gran velocidad, conscientes de que el acogedor despacho se está moviendo, hacia arriba, a gran velocidad como un ascensor. Hector mantendrá conversaciones vanales con los PJ's hasta que suena la campanita de la gravedad adecuada para poder ponerse de pie en la sala.

**"¿Les gusta Killian Bregovich? Es mi trompetista favorito de Neo Jazz"
-Tararea-**

En el momento en el que los PJ's puedan desabrocharse el cinto, Hector se pondrá de pie, se dirigirá a una pequeña mini nevera y sacará varias botellas de refresco y licor de altísima calidad. El abogado del cliente, responderá a las preguntas que a los PJ's se les ocurran, mientras sorbe con una pajita de un Cardhu on the rocks.

El tipo no sabe exactamente qué o quién es *Mente Maestra*, desconoce si es una IA o una persona. Tampoco sabe qué es el programa que está ejecutando, pero sabe que se están produciendo ciber ataques a escala mundial con la intención de tirar a bajo la mayor parte de muros de datos posibles en los principales servidores proxy continentales, y que su cliente está ocultando elegantemente lo que acontece, en estrecha colaboración con algunos de sus socios más allegados en diferentes gobiernos y zaibatsus.

Respecto a la misión en cuestión, Hector comentará:

"Llegaremos en aproximadamente 1 hora y 50 minutos a la estación orbital de reciclaje Diógenes V. Allí tomarán ustedes un carguero de residuos, en el más absoluto incógnito, que aterrizará en uno de los hangares de clasificación de residuos lunares más cercanos a la estación Cepsol desde la que ejecuta *Mente Maestra*, exactamente a apenas 15 kilómetros norte. Allí tienen ya esperando varias cajas con el equipo necesario que el cliente ha decidido poner a disposición de Coyote Corps, para sus

intereses mutuos.

El cliente desea a Mente Maestra vivo, si es un ente biológico, o comprimido si se trata de una IA, para ambas cosas encontrarán las herramientas necesarias en las cajas dispuestas en el hangar.

Pongan su palma de la mano aquí por favor"

Hector enciende una tablet extra fina de micro fito frente a los PJ's

"Ya tienen ustedes acceso a la seguridad del material"

Dicho todo esto, Hector volverá al palique correoso de un vecino dentro del ascensor.

**"¿Así que nacieron ustedes en Arizona eh? Qué clima más caluroso, y la radiación,
¿Toman ustedes lociones solares para evitar el cáncer de piel?"**

bla, bla, bla

La estación orbital Diógenes V es una construcción del tamaño de un rascacielos o una gran factoría.

Fue construida con fondos internacionales de la O.N.U. Y una U.T.E. De las principales empresas energéticas del primer mundo. Una mole ingrávida, unida al planeta Tierra por el enorme ascensor orbital Mojave de Tuba City.

Unos diez minutos antes de la frenada, suena de nuevo la melódica campanilla en el hilo musical del despacho ascensor.

"El cinturón señores, la frenada es algo más violenta que el despegue"

Una vez fuera del ascensor, los PJ's hacen su entrada a la estación orbital, en una pequeña sala acristalada similar a las llegadas de un aeropuerto. Increíble....se ve la Tierra...estrellas, millones de ellas....docenas de objetos metálicos del tamaño de un sedan, o de una pelota de baloncesto con antenas, flotando a pocos cientos de metros.

De un pedestal ed holo proyección, parpadea y se delinea la traslúcida imagen tamaño real de una azafata oriental. Muy sonriente, que da la bienvenida a los PJ's y su guía.

"Bienvenido de nuevo Don Hector Gálvez, la estación Diógenes V estamos encantados de recibirle una vez más. Como pasajero corporativo VIP sabe que dispone de una suite en el ala D-III del ala residencial, la habitación 51, hemos recuperado el menú de la última vez, a la misma hora, si desea cambiar algo, sólo tiene que..."

La azafata parpadea, y la proyección se llena de ruido estático

"que..nooooouuuuu...tificarlooooouuuuu...viaaaaaa...."

Hector se remanga el brazo izquierdo, y sobre un caro reloj de oro, toca la pantalla led cutánea incorporada en su piel humana, sus lentes negras parpadean brevemente en azul eléctrico.

"El humo empieza a disiparse frente el espejo. Mente Maestra está pirateando la estación"

Comienza a sonar una alarma acústica y se encienden varios pilotos rojos led en el techo y paredes, y otros verdes en los marcos de la puerta y el suelo indicando las salidas de emergencia, los cristales de diamante se cubren con persianas metálicas y el universo deja de ser una bonita postal. Se reproduce una grabación standard de emergencia:

"No corran, diríjense en orden hacia los hangares de emergencia, no ocupen más de un asiento de los botes salva vidas, no usen los ascensores ni los biombos gravitacionales..."

Hector teclea en su antebrazo...

"caballeros, ha sido un placer conocerles, trataré de facilitarles en medida de lo posible el camino hasta los hangares. Su vehículo está allí. Intenten no causar daños añadidos en las instalaciones, ni herir a los trabajadores que puedan encontrarse en el camino, recuerden que he configurado sus permisos para las instalaciones de mi representado,

en pos de facilitar el éxito de su contrato, no teman por eso."

hector tiende la mano uno a uno a los PJ's en un cortés saludo, no pierde la calma pese a las alarmas, y entra de nuevo al ascensor orbital de lujo, cerrando tras su paso.

QUE DEBERIA PASAR?

Mente Maestra sabe que los PJ's están de camino y está pirateando los sistemas de la estación de reciclaje Diógenes V, a parte de preparaar otras jugarretas. Está pirateando los sistemas de algunos satélites menores cercanos (Televisión privada asiática, metereología, mapeado y GPS...) para usarlos como munición contra la Diogenes V, pero claro, eso los PJ's no han de saberlo de inmediato, DJ, haz que lo descubran cuando pasen algunos modulos de la estación o toroides.

Respecto al pirateo del sistema de la Estación...hablamos de una jodida estación orbital, no es software barato, es ultra tech, un sistema IA de 6 CPUs (INT 18), 25 Unidades de Memoria cargadas de software de rastreo, antipersona, detección, y programas diablo; FUE de muros de datos 8, con FUE de puerta de código 6, habilidades de navegación, ingeniería, tecnología, etc... Y Archivos de domótica en toda la instalación (ascensores, puertas, ventilación, estados de gravedad, suministros energéticos, etc...), archivos económicos de las actividades aquí desarrolladas, fichas de los 5000 empleados orbitales, mapa de las instalaciones, algún archivo sucio de eliminación de residuos nor eciclables poco ecológica...etc....

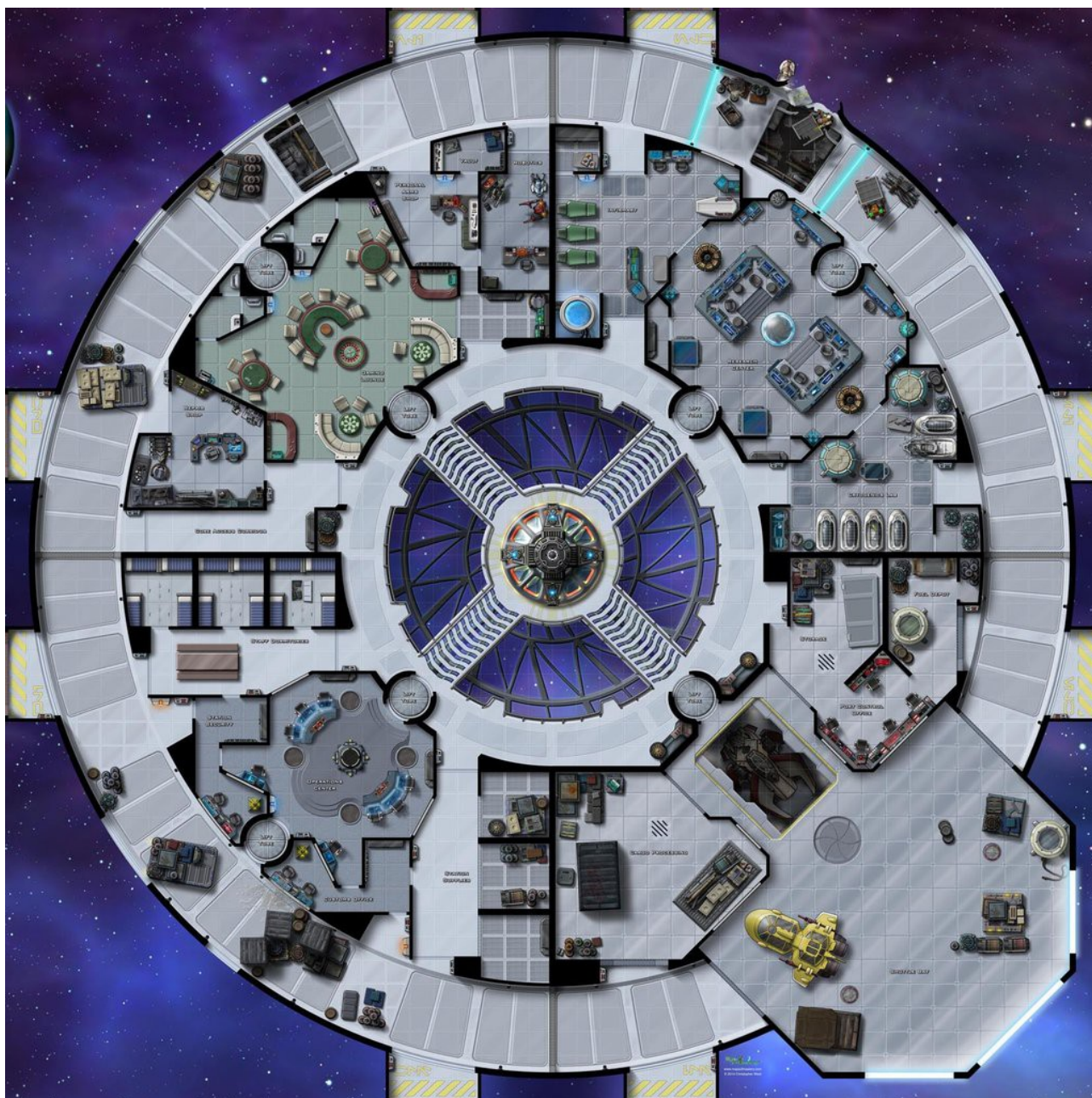
Mente Maestra ha activado los protocolos de emergencia en la estación, bloqueando algunos accesos y servicios que iremos indicando a continuación, activando alarmas acústicas de evacuación, etc... El pánico cunde en la estación y sus habitantes, que corren hacia los hangares de cápsulas de salvamento y los ascensores del tubo, desobedeciendo las indicaciones de megafonía.

Los PJ's van a tener que llegar a los hangares del módulo más lejano de la estación, el superior, para tomar un avión orbital de carga de residuos, que les haga aterrizar en la superficie lunar. Para llegar hasta allí vamos a ir desarrollando diferentes situaciones. Ya sabéis que odio los mapas (mis cualidades pictóricas son de primaria), por lo que prefiero siempre dejar plasmadas las ideas de dirección de la partida, y que vosotros, hábiles DJ's, árbitros, másters o como gustéis ser llamados, las distribuyáis lógicamente en vuestros mapas, si los que yo he encontrado en la red (principalmente Pinterest) no os gustan o no os cuadran. Yo en esta ocasión añado a continuación uno de lo que podría ser, más o menos, uno de los 4 aros de la estación.

Ten enc uenta, DJ, que si los PJ's deciden pasear por la estación usando armamento pesado o vaciando cargadores de fusil a lo loco, puede que haya zonas de la estación, que sufran serias consecuencias con los proyectiles perdidos que impacten en tuberías de oxigeno, ventanales de vidrio de diamante, motores gravitacionales, etc... Y sobre todo, recomendamos MUCHO, que os hagáis con una copia del manual de reglas adicional DEEP

SPACE para CYBERPUNK 2020 de R. TALSORIAN GAMES, para tener unas nociones previas de reglas adicionales en gravedad 0, y otras situaciones peculiares y poco usuales en una partida terrícola.

Así que comencemos:



1. MODULO -4: Es el módulo sur, un gran aro en torno al eje principal de la estación, unido al enorme tubo que

es el ascensor orbital que une la factoría de reciclaje orbital, con Tuba City allí abajo en Arizona. Es un

toroide o anillo pequeño, que en su recorrido o radio, tiene varias zonas de llegadas/salidas, parecidas a un aeropuerto, decoradas y diseñadas en función de los pasajeros que se esperan por ese ascensor del tubo. Los PJ's han llegado por el preferente o V.I.P., el mismo por el que llegan las visitas corporativas, ingenieros de primera, autoridades políticas, auditores, etc... Pero también los hay meramente de carga de víveres y herramientas, de empleados (que rotan sus ciclos de estancia orbital cada trimestre con la nueva remesa terrestre de futuros empleados), y por supuesto los cargueros de residuos, en pequeños muelles donde se almacenan los diferentes tipos de residuos (orgánicos, metálicos, líquidos, tóxicos, etc...) en contenedores hábiles para cada material, y se envían a la mega chatarrería o slum que es Tuba Ciudad, para su reciclaje.

El anillo tiene también, controles de acceso, como los propios aeropuertos, donde la agencia de seguridad privada Orbiplus, se encarga del control. Cuando los PJ's lleguen aquí, se encontrarán a los gaurdas de Orbiplus, bien embutidos en sus metal gear, tratando de aplacar a una turba de empleados en mono de trabajo o ropa de civil en su turno de descanso, que creen estar demasiado lejos del aro de hangares de salvamento y desean bajar a La Tierra en los ascensores Hyperloop, desobedeciendo el protocolo de seguridad, víctimas del pánico. Los vigilantes jurados usan tasers, porras,

y otras armas disuasorias noletales para contener a la marabunta humana. Cruzar en sentido contrario va a ser ya, la primera complicación de los PJ's, a ver que se les ocurre.

El aro, tiene 4 ejes que confluyen en el eje central de la estación, donde se encuentran las escaleras y los ascensores principales de la estación, para cambiar de aro o toroide.

2. PASAJE: El segundo aro, alberga las instalaciones laborales. Apartamentos para los empelados, apartamentos para invitados y suites para directivos; algunas instalaciones deportivas y de ocio común; Restaurantes comedores; Enfermerías y centros médicos; Oficinas; Etc...

Los PJ's pueden tener inconvenientes en cruzar la planta con la multitud atemorizada, tratando de abandonar el barco que se hunde, como ratas.

Mientras los PJ's recorren el anillo, sería interesante cerrarles algunas compuertas y esclusas herméticas en el camino, obligándoles a cambiar el rumbo, improvisar, o usar habilidades de saboteo informático difíciles para continuar de forma elegante.

También podemos poner en su contra algunos elementos de seguridad de la estación, pirateada por Mente Maestra, como torretas defensivas de armas disuasorias, zonas con campos HEMP, zonas defensivas de gases lacrimógenos, o lo que se te ocurra para divertirte, revisa los manuales de armas de Talsorian o inventate

alguna.

En esta planta, podría ser interesante crear problemas con la gravedad, y someter a los PJ's a gravedad 0, flotando por los pasillos entre un montón de gente nadando en el aire a su alrededor, luchando con ellos por llegar antes al ascensor, donde meterse a presión como sardinas con la intención de salvar la vida.

Incluso esclusas fuera de control que se abren y cierran continuamente, y que halla que cruzar a nado en la gravedad cero en una complicada maniobra para que no les parta por la mitad en el momento en que se cierran.

3. ARO DE RECEPCIÓN DE RESIDUOS: El aro de trabajo, la factoría. Varios Hangares de acople para vehículos de transporte de residuos, tripulados o no, a lo largo del radio del toroide anillado. Actualmente están todos cerrados con esclusas herméticas. En los hangares o las pistas de recepción, hay vehículos de carga, toros, exoesqueletos de trabajo categoría Beta, docenas de contenedores, bidones, arcones, etc... Unos tienen símbolo de radioactivo, otros de peligro biológico, otros de inflamable, según cada residuo.

En esta planta la megafonía de seguridad alertará a los PJ's de manera repentina

"Atención, colisión inminente, colisión inminente..."

Los Pjs entonces sentirán la colisión,

toda la estación orbital tiembla, haz que reboten por la zona y sufran un buen bamboleo.

Si quieren acceder al siguiente aro descubrirán el problema. Un satélite ha impactado contra el eje, creando una tremenda brecha y las esclusas de seguridad han incomunicado el aro 3 con el 4. Si los Pjs piensan un poco en la solución, podrán encontrar equipo de paseo espacial standard de reparación (CP 16, CPRadioactiva 3, 8 horas de oxígeno + 3 de reserva) en algunas taquillas cerradas por displays electrónicos difíciles, con las herramientas necesarias (Dispersores de palma plast, una espuma que se endurece en ambiente espacial para sellar agujeros en los cascos de forma rápida y eficaz, hasta poder reemplazar la pieza original del casco).

Para salir al exterior, los PJ's pueden sabotear los displays electrónicos de nivel difícil de los amarres de vehículos de carga y descarga de residuos de este aro, y salir al frío espacio exterior con sus trajes, amarrados a un cable de acero.

Para reparar los daños harán falta tiradas técnicas de dificultad normal, más de una, y mientras tanto, podemos intentar fastidiar a los PJ's con pequeña basura espacial flotante a la deriva girando en el centro gravitacional de la estación, algún pequeño satélite defensivo armado con equipo laser, o lo que se nos ocurra.

4. ARO DE HANGARES: Reparado el eje para poder acceder al anillo4, se

accede a los hangares. Un mini aeropuerto, donde están las cápsulas salva vidas, la gente se mata en las colas para meterse dentro de las que quedan. Y un grupo de empleados se pelea por acceder al único transportador de residuos que queda, una especie de lanzadera gorda y chata, ubicada en una lanzadera de masa de unos 200 metros de raíl, direccionada a un portón herméticamente cerrado actualmente.

Los portones disponen de centralitas de control, muy difíciles de sabotear informáticamente.

Los PJ's necesitan ese vehículo. Cuando logren entrar al mismo, y disponer del arranque, pilotarlo con tiradas difíciles si nunca han pilotado nada parecido (medias si no), cuando puedan arrancarlo y estén preparados para salir disparados, démosles la última sorpresa...El vehículo sale

disparado hacia su destino lunar, pero en la ruta, un satélite (o varios), malintencionadamente dirigidos a su ruta con la intención de colisionar. Si los PJ's son unos ases del cielo cósmico, bien, pero tú, como árbitro, insistieras en impactar contra el vehículo algún satélite mientras se acercan a la Luna, para que el vehículo pierda un ala, o un motor, tengan que apagar algún fuego en el interior del vehículo, pasarlo un poquito mal, y tener que hacer un aterrizaje forzoso con la tirada que estimes oportuna en el cráter que es su destino.

El vehículo areo orbital de transporte de residuos, tiene en el GPS de a bordo, las coordenadas del cráter cantera donde está el hangar de suministros para la misión. Pero el vehículo estará averiado, el aterrizaje será forzoso.

UN PEQUEÑO PASO PARA EL HOMBRE...UN GRAN PASO PARA LA HUMANIDAD

Si los PJ's han conseguido aterrizar el carguero de residuos en el cráter lunar, con más o menos estilo, verán que las coordenadas GPS les han llevado a un enorme cráter kilométrico, que parece haber sido una explotación minera, una enorme cantera. A poca distancia del punto de aterrizaje hay unas viejas instalaciones. Toca dar un ingrátido paseo lunar hasta allí.

Si te apetece, puedes hacer que la puerta del carguero se haya encasquillado, y algún fuego comience a devorar el vehículo, dándoles una pequeña situación de tensión a los PJ's, por mantener la acción a cada minuto.

El caso es que al llegar al viejo edificio lunar, que parece un gran almacén, los PJ's podrán acceder directamente acercando la mano (pese a llevar el traje) a un display electrónico lleno de polvo en un enorme portón hermético de garaje, que se abrirá trae emitir algunos chirridos. Al pasar, se accede a un pequeño hall o garaje, se encenderán unas luces, se cerrará una exclusiva (la exterior) y se abrirá una nueva (la interior), aclimatando la gravedad del edificio, y rociando a los PJ's con una serie de gases blanquecinos y densos (totalmente inocuos, son desinfectantes).

El lugar parece una antigua instalación minera, hay maquinaria vieja, logotipos corporativos de Quarz Co (una tirada de cultura general normal dará datos aproximados de las actividades mineras y siderurgicas de la compañía, que solo tiene factorias orbitales, principalmente dedicada a campos de asteroides y cuyos productos estrella son uranio, grafeno, ultra carbono, ferro 2 y mercurio rosa), taquillas, y lo normal en una instalación abandonada. Sin embargo, junto a un jeep Patrol Lunar de vigilancia militar (tiene una torreta con un GAP-A incorporado y CP 30, ver más detalles al final de la partida en el extracto del reglamento DEEP SPACE), hay un montón de arcones apilados en una zona, cubiertos por lonas gruesas y cabos, con unas lámparas de obra encendidas al rededor. Si los PJ's se acercan, encontrarán una tablet sobre las cajas, con un piloto naranja parpadeante, y un icono de la palma de la mano sobre la pantalla.

Si los PJ's la encienden con su mano, el dispositivo proyecta un holo video plano de 30 pulgadas a pocos centímetros del dispositivo. Ahí está Hector de nuevo, brillante y recién engrasado.

**"Si han llegado aquí es que el plan sigue su curso, mi representado se coplacerá al recibir la notificación de que el mensaje ha sido activado en el tiempo estimado. Los arcones militares disponen de todo el material necesario para su cometido. El mejor equipo militar en circunstancias orbitales a su disposición. El vehículo se abre y arranca con la misma configuración táctil que la tablet y las cajas. No malgasten su tiempo y diríjense a la estación Cepsol de refinado de Helio 3. Las coordenadas Gps lunares están ya en el ordenador de abordo del Patrol Lunar. Suerte. Y recuerden, Queremos a
Mente Maestra"**

Si los PJ's retiran las lonas, encontrarán cajas militares con displays electrónicos táctiles (la palma de la mano los abre), de color gris y grueso polímero blindado, con un extraño logotipo impreso en todas, un búho (una tirada de cultura general media, identificará el ave como el símbolo de Molock, una antigua deidad asociada a logías secretas y masónicas como los Iluminati y el Club Bildelberg).

Al abrirlas, la tapa se despega hidráulicamente de la caja, soltando gases inocuos y mostrando su contenido. Trajes lunares de combate (CP 25, CPR 6, 6 horas de O2 + 2 de reserva, FUE+1), mochilas de gas comprimido (para tratar de dominar la gravedad 0 en exteriores lunares), parches de palma, bolas de plasta, fusiles microondas, fusiles láser con 10 baterías extra cada uno, pistola de dardos wombat con una docena de dardos sedantes, 5 grandas de gas somnífero (potencia normal), monocuchillos kendaichi y raciones de alimento lunar y medicinas de campaña (equipo de cirugía de emergencia y reanimación).

El vehículo, con 3 pares de enormes ruedas de tractor en ejes dinámicos, tiene capacidad para 6 ocupantes y uno en la torreta descubierta.

Es hora del paseo lunar.

REFINERÍA CEP SOL DE HELIO 3

Así que ésto es la Luna ¿eh? Polvo, rocas, un cielo despejado...nos e diferencia tanto de una noche de verano en la vieja Arizona. No podía ser de otra forma, desierto, piedras, y trajes cromados.

Mientras los PJ's circulan por la superficie lunar, hacia la refinería de Helio 3 de Cepsol, cuando apenas quedan unos pocos kilómetros, el radar del Patrol Lunar detecta movimiento, rápido además, vehículos seguramente (tantos como el DJ estime), otros jeeps lunares (CP 10), equipados con Fusiles pesados y Barret Arasaka en la torreta. Es hora del Rally Lunar!!!

Cada vez que haya una explosión que no destruya completamente el vehículo, lo haremos volar, y quizás...sin gravedad, vuele demasiado o de vueltas de campana en el espacio. ¡vamos a divertirnos!

Si los PJ's sobreviven al recibimiento armado, pronto llegarán a las inmediaciones de la estación de Cepsol.

Incrustada en un cráter, una instalación de varias bóvedas de acero y hormigón, unidas entre sí por corredores de acero y vidrio diamantino blindado.

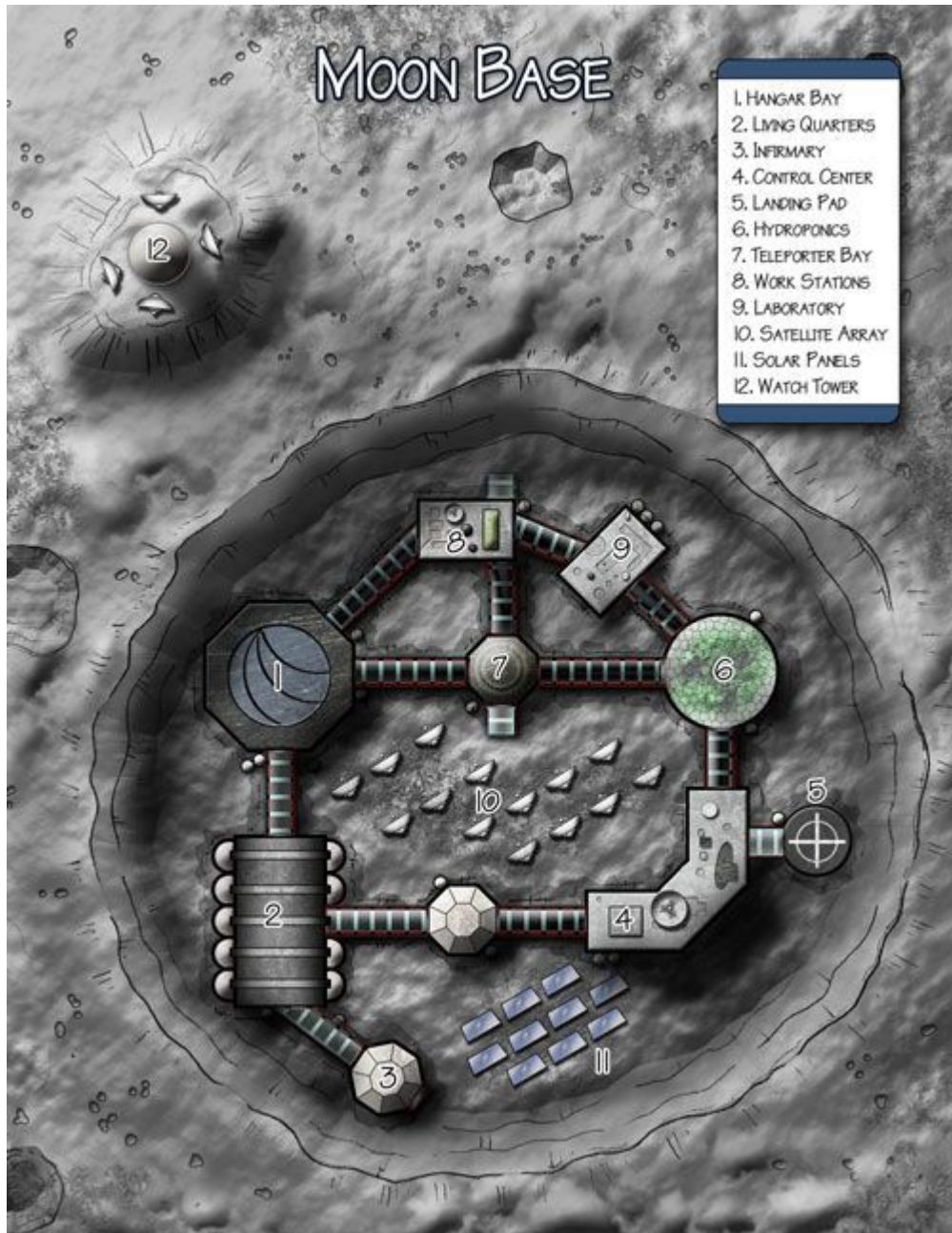
QUE DEBERIA PASAR?

Bueno, aquí dentro está al fin *Mente Maestra*, es la hora de darlo todo, vivir o morir, descubrir por fin al villano de los mil clones, al genio de la red megalómano, el objetivo del señor del puro.

De ahora en adelante DJ, ya no hay piedad, los PJ's triunfarán o morirán. Prepárate para el desenlace de *Desert Chrome*.

El sistema virtual de BBDD o fortaleza virtual de la estación CEP SOL es inviolable, DJ, se ruina si lo intentan: un sistema IA de 7 CPUs (INT 21), 35 Unidades de Memoria cargadas de software de rastreo, antipersona, detección, y programas diablo; FUE de muros de datos 10, con FUE de puerta de código 8. Las unidades de memoria albergan controles domóticos de toda la instalación (exclusas, equipos informatizados, energía, defensas, etc...), y Teras de información cifrada (dificultad imposible que revelaría en un dramático spoiler, el gran secreto del final de partida).

Os aviso de lo de siempre, no hago mapas, los tomo prestados de la red, como buen choomer cyberpunk. Si vosotros queréis dibujar, y modificar las instalaciones, adelante, yo me baso un poco en lo que imagino y encuentro. Hallá vamos:



1. GARAJE/HANGAR: Una enorme plataforma circular para el aterrizaje de vehículos aeropropulsados de motor vertical, con rampas de acceso para vehículos rodados también. Tiene un tubo de acceso a las

instalaciones, de hormigón y acero, custodiado por algunos guardas (son clones del Mayor Jefferson, una vez más) en servoarmadura orbital de combate pesada (ver la ficha o revisar el suplemento de reglas para

CYBERPUNK 2020 de R. TALSORIAN GAMES titulado MAXIMUM METAL).

La puerta de acceso, una esclusa blindada 8extremadamente resistente), tiene un display informático de seguridad (dificultad muy elevada).

Si los PJ's logran entrar, pasarán por un hall de desinfección y aclimatación gravitacional de doble esclusa hermética.

2. EDIFICIO DE PERSONAL: Un edificio de tres plantas con apartamentos, instalaciones de ocio comunes, comedor y cocina... todo abandonado.

Quizás y siendo generosos, si los PJ's investigan en los apartamentos, puedan encontrar algún botín, alguna revista que les sume algún punto de habilidad en algo, software, objetos personales de valor económico como relojes, joyas, licores etc...

Si la party va bien de energías y tiempo, DJ, prepara alguna emboscada con algunos clones del mayor Jefferson por aquí.

3. ENFERMERÍA/QUIRÓFANO: Un centro médico de alta tecnología. Varios boxes de quirófano, una cabina de nano cirugía automática-robotizada por software, varias escafandras criogénicas computerizadas con clones del mayor Jefferson gestándose en el interior de burbujeantes sueros ambar; jaulas con hamsters; mesas de cultivos;

neveras frigoríficas con todo un vademecum y algunos órganos de crío cultivo...

Sin duda, lo más inquietante, son unas crío urnas de cultivo genético, donde los PJ's se ven así mismos, puros, sin implantes, de carne y hueso, flotando en el líquido. Alguno está incompleto y le falta por crecer pelo en la cabeza, u otro le falta por desarrollar los meñiques de las manos...Pero son ellos sin duda. ¿Qué demonios?

4. CENTRO DE CONTROL: Los accesos están sellados (hackear los displays informáticos es muy difícil, y la resistencia de las puertas, muy alta, aparte del riesgo de cargarse el pasillo si deciden usar explosivos). El interior es una sala de control informática. Docenas de muebles de servidores en rack, formando líneas, como un dominó gigante. Parpadean, emiten pequeños pitidos, y están unidos unos a otros con docenas de cables. Se forman corredores entre las hileras de armarios de racks, que dirigen todos a una cúspide principal, una estructura semicircular formada por docenas de monitores planos colocados formando una mega pantalla curva, en la que llueven datos en cascada, se ejecutan comandos, y aparecen y desaparecen pop ups con mensajes crípticos. Frente a la pantalla curva, flotan titilantes en el aire, múltiples holopantallas con gráficos y baterías de carga porcentual en diferentes tonos monocromo. Entre las pantallas y las imágenes,

como si fuese un cigoto flotando dentro de una proveta de datos, hay una semiesfera flotante, comunicada por cables y tubos al resto de máquinas de la sala. Es una butaca antigravitatoria blanca, como un huevo, eb ka que reposa un chimpancé con una bata blanca. Se le ve anciano, viejo, con la piel arrugada y el grueso pelo animal blanco y ralo. Es el momento de pasar al DESENLAJE FINAL. (Si los PJ's no han coincidido ya con Ape-X en el jardín hidropónico, le haremos entrar por la puerta como un elefante en una chacharrería, tirando los servidores uno encima de otro, dispuesto a proteger a su amo, y después, pasaremos al desenlace).

5. LANZADERA: Una vieja plataforma de despegue y aterrizaje, tiene aparcada en el centro, una anticuaya de la guerra fría, con símbolos de la hoz y el martillo (una tirada de cultura general media, lo identificaría como una de esas antiguas naves tripuladas por perros, o simios, de la guerra de las galaxias de Occidente VS Oriente de finales del S XX).
6. VIVERO: Una enorme cúpula de cristales de vidrio diamante poligonales. Es como estar dentro del ojo de una mosca gigante, una semi esfera echa con paneles octogonales. En el interior el ambiente es casi amazónico. Es una huerta hidropónica que ha crecido desmedidamente, sin control, convirtiéndose en una jungla en miniatura.

Aquí, los PJ's serán emboscados por Ape-X. Un simio monstruoso, un cyber gorila de espalda plateada tuneado. Desde luego se han pasado con las hormonas y los injertos de tejido y hueso, el animal es un auténtico king kong, con la cabeza diseccionada y cubierta con un casquete de polímero de diamante vidrioso que deja ver un cerebro lleno de conexiones, un brillante ojo led, un monstruoso brazo izquierdo hidráulico, y un arma pesada laser montada en un exochásis óseo del brazo derecho. El rey de la jungla.

Cuidado con los disparos perdidos, la pared es de vidrio, y se podría despresurizar la cúpula entera si se rompe.

7. CENTRO DE SEGURIDAD: Un pequeño centro de control informático de seguridad. Hay algunos clones del Mayor Jefferson aquí. Las computadoras, de dificultad media de manipular, sirven para abrir las exclusas del mapa de la instalación.
8. REFINERIA: Una vieja refinería de Helio 3. Una planta de tratado de mineral lunar irradiado. Enormes bidones de acero, tuberías, hornos, cintas transportadoras, toros de carga, un viejo exoesqueleto de carga beta sin blindar... una factoría abandonada de Cepsol.
9. LABORATORIO: Un laboratorio químico de Cepsol. Nada fuera de lo común, mesas viejas de trabajo

químico para el desarrollo y optimización de combustibles basados en Helio 3.

10. ANTENAS DE

COMUNICACIONES: Una parcela con varias antenas de diferente rango de emisión radio, ultrasonido, datos, etc... (Si las Pjs las sabotean o destruyen, frenaran la emisión de datos del software troyano en ejecución de Mente Maestra)

11. PANELES SOLARES: una parcela de paneles fotovoltaicos y transformadores para alimentar las instalaciones.

(Si los PJ's tienen la brillante idea de sabotearlos, vale...si quieren moverse a oscuras y sin gravedad por el interior de la instalación...Puede ser divertido, si tienen la brillante idea de intentar manipular los transformadores, ponels una dificultad media, destacar el CENTRO DE CONTROL se mantendrá en funcionamiento, sin verse afectado a los cortes energéticos, gracias a SAIS de emergencia)

12. TORRE DE VIGILANCIA: Una torre con varias antenas (radares e inhibidores de sistemas intrusos como radar, termodetectores, conexión inalámbrica a las redes de datos disponibles, etc...).

La torre tiene un enorme cañón defensivo Rhine Methall (ver CHROME BOOK 2 de R. TALSORIAN GAMES). La entrada a la torre está cerrada (display de dificultad normal de piratear). En su interior, hay un grupo armado de clones del mayor Jefferson, encargados de la defensa del área con la enorme arma pesada del piso cuarto de la torre.

En la sala de control del arma pesada incorporada en una cúpula hidráulica de 360°, hay varios equipos informáticos, un centro de circuito de televisión cerrado (se ven barracones de trabajo, un jardín hidropónico de cultivo, una refinería de Helio 3 parada, y una parcela con placas solares fotovoltaicas). Desde estos equipos, con una tirada normal, se puede abrir la entrada principal del GARAJE/HANGAR para acceder a la base lunar.

Frente a frente con un maldito primate centenario...alucinante.

El simio teclea veloz en una serie de holoteclados flotantes y suena una voz enlatada por un sistema de audio en la sala.

"Sois un código difícil de borrar o modificar. Y finalmente estáis ante mi presencia.

Intuyo vuestras decisiones, y es necesario sobreescrirlas.

Vuestra especie no es la cima evolutiva que pensáis que es. Reconoced la facilidad con la que la he replicado, la he moldeado y animado, como vuestros dioses hicieron con vosotros. Yo soy un creador. Soy omnipresente, creo materia y la lleno con mi espíritu.

Yo soy todos, y ellos son yo. Son los dedos de mis millones de manos. Estoy en todas partes. Me lo enseñaron ellos.

Vuestra especie me lanzó al cosmos hace décadas, junto con otro de mi especie. Y entonces, ellos nos encontraron y me enseñaron a interpretar el código fuente de la vida. Ninguno de vuestros homínidos ha sido capaz. Vuestros cerebros están dormidos, no aprovecháis ni el más mínimo porcentaje, sólo sois carne. Fiambre. Bolsas de sesos desperdiciadas. Material celular y neuronal óptimo para albergarme a mi. Mis fundas.

Sois la herramienta de mi multiplicidad. Vuestros escribas del lenguaje cósmico lo llamarían...Troyano. Pero yo no soy un programa, yo soy alma, energía viva. Los datos solo son mi lenguaje, el idioma en el que os susurraré el plan de ellos.

Yo soy el mensajero de los ingenieros. Hay más con mi capacidad, ellos me hablaron y me enseñaron a traducir el universo. Ellos habitan la red, pero no quieren hablaros, no sois dignos.

No cumpláis el cometido del falso mesías homínido. Aceptad mi bendición, dejad que fluya en vuestros circuitos, sed uno conmigo, alcanzad la dualidad, probad la inmortalidad, relajad vuestras mentes y abrazad la verdad."

En este momento, los PJ's que tengan algún implante (todo implante que requiera transmisión neuronal al cerebro como miembros u órganos, zócalos, o ciber terminales y consolas incorporados) sufrirá la invasión de *Mente Maestra*. Como si fuese un programa, un virus, un fantasma mitas espíritu y mitad datos, se cuelga en el interior chipeado de los PJ's, y trata de dominar sus cerebros.

Mente Maestra sumará su INT + 1D10 contra los PJ's que sumarán INT+EMP+1D10. Si *Mente Maestra* domina a uno o varios a la vez, pondrá a los PJ's en contra unos de otros. A parte, aquellos que sucumban, mientras no son conscientes de sus actos, se ven sumidos en una especie de sueño o recreación virtual, visión, en la que *Tombstone* no está siendo arrasada por paramilitares de *Coyote Corps*, tal como los rumores apuntaban en *Phoenix*, no. El pueblo está siendo destruido por clones del Mayor *Jefferson*. El *Bird Cage Café* arde, el *K.O. Corral* explota, todo es humo negro, llamas y gente gritando, disparando rifles y escopetas a lo loco mientras el *napalm* les lame las piernas.

Los PJ's tendrán que repetir estas tiradas cada turno para dejar de estar bajo el control de *Mente Maestra*, pero cuando salgan del trance, perderán el turno entrante, aturdidos.

Cuando los PJ's reduzcan a *Mente Maestra*, el chimpancé, dócil, sin fuerzas, no opondrá resistencia, pero parece incapaz de soportar ser secuestrado vivo, drogado o sedado, o como sea, su vida se escapa. Quizás, los PJ's intenten mantenerle vivo con habilidades médicas, dejémosles disfrutar, el mono va a morir igual allí mismo. Cuando el primate fallece, una holo ventana de carga aparece frente al ordenador central, con su barra de proceso avanzando y un texto que dice: "Copia de seguridad en marcha". Es el momento de que los PJ's trasteen en el ordenador, con habilidades de sistema o netrunning. En esta ocasión no seremos muy duros, lo peor ya ha pasado, sólo queremos un final interactivo y cautivador. Así que usemos niveles de dificultad medios y software no especialmente letal. Pero los PJ's han de recuperar y capturar ese back up de personalidad de *Mente Maestra*, que se trata de una copia óptima de personalidad, una IA extraída de su mismo cerebro, y eso, es más fácil de transportar que un primate hasta la Tierra, desde luego.

Una vez extraída la copia de seguridad del sistema. Múltiples pantallas y holos se apagan, el sistema parece estar hibernando. A los pocos segundos aparece el rostro de Héctor en algunos monitores:

"Mi mas sincera enhorabuena. La relación contractual entre Coyote Corps y mi cliente, ha sido muy satisfactoria. Ahora traigan al rehen hasta la colonia Julio Verne. Mi cliente tiene mucho que aprender del software bio troyano de este terrorista. Esperen en el hangar de aterrizaje, en 15 minutos les recogerá un saltador que les llevará hasta colonia Julio Verne, al Hotel Selene, 7 estrellas, donde podrán descansar por fin, algunos días."

Y si los PJ's no te obligan a improvisar, porque decidan desafiar a la aturoidad Bildelberg en suelo lunar, así sucederá. Relax, lujo, comida real (no sintética) en la Luna. Cuidados intensivos, mimos, y lo que los PJ's pudiesen necesitar y desear. Unos días de capricho, hasta que reciben la visita de la mismísima Dra. Hackinem. Se ha teñido el pelo de negro, y se lo ha rizado, se presenta en un modernísimo traje europeo de Flavio Kandinsky en amarillo y negro, con pamea y bolso de mano. Saca la pitillera, un cigarrillo, lo sujeta con los labios, se quita el guante, y se lo enciende con la punta del dedo.

"Felicidades. Nunca pensé que sobrevivirían al desierto de Mojave después de encontrarlos en el búnquer de meseta Dulce, como pajarillos desplumados recién salidos del huevo. Esto me enseñará a no subestimar nunca más a los novatos. El mismo Hitler escribía cartas de fan a Musollini, y luego, vaya si cambiaron las tornas. En fin... examinen su correo privado electrónico. Ya tienen ustedes todo allí dentro digitalizado, sin trampa ni cartón, actualizado en todas las BBDD civiles habidas y por haber. Tienen ustedes visado global, pueden residir donde quieran, ya no serán ilegales en ninguna parte, son ciudadanos del mundo. Y 900.000 €\$ cada uno en una cuenta gibraltareña del archipiélago Ibérico. No se lo gasten de golpe."

Por último....nosotros nunca reducimos Tombstone a cenizas, pero hasta que el contrato con el cliente no finalizase, a nadie le importaba. Si los medios o los hackers pensasen que había un escuadrón paramilitar de clones, virtua guiados por un primate superdotado de la guerra fría... todo se hubiese ido a la puta mierda. Espero lo entiendan.

Si desean seguir trabajando para Coyote Corps, será un placer, podemos renovar contrato, gracias a la fama que hemos ganado al resolver éste trabajo, todas las amistdes de nuestro último cliente nos están cediendo nuevos proyectos aquí y allá, quieren un cuerpo privado de seguridad para OPS en la selva panamericana, la Antartida, La unión confederada Neo Soviética Chino Rusa... Montañas de dinero en juego. ¿Y qué mejor que nosotros, una diminuta filial del zaibatsu en medio de la nada, en el tercer mundo norteamericano, un trozo de desierto gobernado por un ultraconservador moribundo que se pasa los derechos humanos y la convención de Viena por los cojones? No lo duden, va a haber trabajo durante meses. Así que si se gastan demasiado pronto la generosa comisión que hemos podido ingresarles tras cobrar el último trabajo. Ya saben donde encontrarme si nos e nos cae encima la Diógenes V. Bajen cuando deseen a La Tierra, el Bildelberg solo les paga dos noches más de hotel."

La Dra. Se da la vuelta, y se marcha del hotel.

ENEMIGOS Y PERSONAJES NO JUGADORES

NOMBRE: APE-X

INT	4	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	12	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	3	28	28	32	32	32	32
FRI	8	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	14			5		
SUE	2	HABILIDADES					
MDU	9	PELEA • 6, ESQUIVAR • 4, ARMA PESADA • 5,					
TCO	7	ATLETISMO • 4, RESISTENCIA DOLOR • 5, PROEZAS DE					
EMP	3	FUERZA • 5,					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

MANO MARTILLO IZQDA, ARIETE HIDRAULICO EN BRAZO CIBERNETICO IZQDO, METRALLETA PESADA INCORPORADA EN BRAZO CIBERNETICO HIDRAULICO DERECHO (100% DAÑO), INJERTO OSEO, INJERTO MUSCULAR, FIBRA DENSA DE TEJIDOS DERMICOS, BLINDAJE SUBCUTÁNEO EN TORSO Y CABEZA, OJO MODULAR CON TECNOLOGIA COMPLETA, INYECTORES DE ADRENALINA, SUPRESORES DE DOLOR, PIERNAS CIBERNETICAS HIDRAULICAS

INFORMACION Y TRASFONDO:

APE X ERA UN CHIMPANCE COMUN, QUE FUE ENVIADO A MEDIADOS DEL SIGLO XX AL ESPACIO, EN UNA PEQUEÑA CAPSULA DE EXPLORACION CIENTIFICA, JUNTO CON OTRO MONO, MENTE MAESTRA. HA SIDO GENETICA Y CIBERNETICAMENTE MODIFICADO POR MENTE MAESTRA DESDE SU "ILUMINACION" VIRTUAL, PARA SER EL GUARDAESPALDAS DEFINITIVO.

NOMBRE: MENTE MAESTRA

INT	12	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	3	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	10	12	20	20	20	20	20
FRI	9	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	2			2		
SUE	7	HABILIDADES					
MDU	2	SISTEMAS • 8, PROGRAMAR • 8, INTERFACE • 8,					
TCO	2	ADVERTIR • 7, MECANICA • 7, CIBERTECNOLOGIA • 9,					
EMP	9	BIOLOGIA • 8, P.AUXILIOS • 10, SEGURIDAD					
		ELECTRONICA • 7, ELECTRONICA • 7, DISEÑAS					
		CIBERSISTEMA • 8, BOTANICA • 7, ENSEÑAR • 3,					
		CULTURA G • 9, DIAGNOSIS • 9					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

TEJIDO DERMICO COMPLETO, MONO ORBITAL DE TRABAJO,

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN INOCENTE CHIMPANCE, LANZADO AL ESPACIO EN UNA LATA VOLANTE DE LA ANTIGUA URRS, QUE RECIBIO ALGUN TIPO DE MENSAJE ILUMINATORIO, UN HACKEO CEREBRAL, ALLI CONECTADO A LA AERONAVE EN EMPIO DEL COSMOS. FUE BENDECIDO, O MANIPULADO, CON UN SUPUESTO DON INOCULADO POR ALGUN ENTE DESCONOCIDO. SE CONVIRTIÓ EN UN SER HIPERINTELIGENTE CON UN PROPOSITO DESDE ENTONCES, LA MULTIPLICIDAD, SU PLAN ES DOMINAR A TODO INDIVIDUO ORGANICO A TRAVES DE UN REVOLUCIONARIO VIRUS TROYANO, QUE LE PERMITE CONTROLAR A LA VEZ TANTAS TERMINALES NEURONALES CHIPERDAS COMO DESEE. ESO SE PODRÍA TRADUCIR EN 3/4 PARTES DE LA POBLACION MUNDIAL DEL S XXII.

NOMBRE: HECTOR

INT	10	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	4	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	2	28	23	23	23	23	23
FRI	8	N. SALVACION			MTC		
ATR	2	3			2		
SUE	6	HABILIDADES					
MDU	3	ORATORIA • 5, LIDERAZGO • 3, ENTREVISTAR • 7,					
TCO	3	PERCEPCION HUMANA • 4, PERSUASION • 5, VIDA SOCIAL					
EMP	10	• 7, CONTABILIDAD • 7, CULTURA • 7, RECURSOS • 8,					
		MATEMATICAS • 5, MERCADOD E VALORES • 5, ARREGLO					
		PERSONAL • 5, VESTUARIO • 8, CAC • 5, A.CORTA • 4,					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

BLINDAJE EXTERNO CRAMEAL, BLINDAJE LIGERO SUBCUTANEO COMPLETO, TEJIDO DERMICO COMPLETO, MANOCIRUJANOS, ANALIZADOR QUIMICO, GRABADOR DE AUDIO/VIDEO, CIBERSERPIENTE OCULTA EN MUÑECA IZQDA, TERMINAL ZETATECH PARRALYNE IMPLANTADO EN ANTEBRAZO DERECHO, OPTICOS TIMES SQUARE, MICROVIDEO, CAMARA DIGITAL OPTICA, LANZADARDOS OPTICO CON 1 DARDO DE TOXINA NERVIOSA NIVEL 3, ESCUCHA AMPLIFICADA, DISPOSITIVO TELEFONICO CON CODIFICADOR, ESCUDO MICROONDAS, ANALIZADOR DE VOZ, SMOKING DE KEVLAR CAMUFLADO,

INFORMACION Y TRASFONDO:

EL MISTERIOSO ABOGADO DE UN MIEMBRO ANONIMO DEL CLUB BILDEBERG. UN ESBIRRO Y REPRESENTANTE DEL NUEVO ORDEN MUNDIAL. EXQUISITOS MODALES DE UNIVERSIDAD EUROPEA Y ROPA ITALIANA.

NOMBRE: APACHE

INT	4	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	9	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	6	24	24	24	24	24	24
FRI	5	N. SALVACION			MTC		
ATR	2	12			5		
SUE	3	HABILIDADES					
MDU	3	CONDUCCION • 4 // ARMA CORTA • 5 // FUSIL • 3 //					
TCO	12	ARMA PESADA • 5 // DEMOLICION • 5 // BOXEO • 4 //					
EMP	3	INTERROGAR • 3 // SUPERVIVENCIA • 4 // RASTREAR •					
		4 // P.AUXILIOS • 3 // CONOCIMIENTO SISTEMA • 3 //					
		ARCO • 4 // PROEZAS DE FUERZA • 5					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

BRAZO IZQUIERDO AUMENTADO CON ARIETE HIDRAULICO, TEJIDO DERMICO COMPLETO, PACK OCULAR COMPLETO DE BIODEF EN OJO DERECHO, BLINDAJE SUBCUTANEO CRAMEAL, BLINDAJE SUBCUTANEO DE TORSO, INJERTO MUSCULAR, GUANTE DE PODER EN MANO IZQUIERDA, PISTOLA PESADA ARMALYTE, PANTALONES BLINDADOS, TATURAJES BIOLUMINICOS EN EL PECHO.

INFORMACION Y TRASFONDO:

APACHE, ANTONIO DAKOTA JENKINS, ES UN MERCENARIO VETERANO DE COYOTE CORPS. HA PARTICIPADO EN MULTIPLES ASALTOS Y ES LEAL A LA COMPAÑIA. SE INTENTARA ENCARGAR DE QUE LOS PJ'S CUMPLAN DEBIDAMENTE CON LOS OBJETIVOS E INTERESES DE COYOTE CORPS.

CYBERPUNK 2020 (R. TALSORIAN GAMES) // DESERT CHROME - CAPITULO 9: FLIGHT ME 2 THE MOON

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Clon Jefferson	6	9	5	6	5	5	7	9	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
19	24	12	12	24	24	9	3		

HABILIDADES: arma corta 3 // fusil 4 // subfusil 4 // pelea 3 // arma pesada 3 // esquivar 3 // conducir 3 // cacuerdo 4 //

EQUIPO/RUMENTOS: tejido dérmico completo, chaleco antibalas, pantalón antibalas, casco de acero, armamento a discreción del DJ

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Obrero	4	6	8	5	5	5	6	6	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
0	16	16	16	16	16	6	2		

HABILIDADES: Mecánica - 4 // Sistemas - 4 // Pelea - 2 // CaC - 2 //

EQUIPO/RUMENTOS: Traje orbital de trabajo, herramientas

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Seguridad	5	8	4	6	5	4	8	8	5
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
25	25	25	25	25	25	25	25		

HABILIDADES: Fusil - 4 // A.Corta - 4 // CaC - 5 // Pelea - 5 // Atletismo - 5 // Gravedad 0 - 4 // Esquivar - 3 //

EQUIPO/RUMENTOS: Traje militar orbital completo, pistola de dardos avante, dardos somníferos, fusil HEMP microondas, taser, tonfa, sprays repulsivos, granadas lacrimógenas

**NOTAS ADICIONALES DE EQUIPO O REGLAS EXTRAIDAS DE MANUALES ADICIONALES
CANON RHINEMETAL DEL BOOGIE PATROL LUNAR (CHROME BOOK 2)**

Acelerador de energía cinética Rhinemetall CEM-85



11.370 ed

APS +3 N R 5D10+10
(MEP) S 1/2 M 1.500M

El arma definitiva en la guerra contra la ciberpsicosis. ¡El nuevo Acelerador Rhinemetall puede alcanzar un blanco situado a casi dos kilómetros de distancia con un proyectil hipersónico de

ferroniquel y neutralizar a quien sea! El espantoso potencial mortífero multinivel del CEM-85 lo convierte en un arma de propósito especial, utilizada principalmente por cyborgs militares y miembros del C-SWAT equipados con armaduras autopropulsadas. Este sistema

consiste en un acelerador de energía cinética montado en un arnés giroestabilizado con control de disparo computerizado. ¡Este cañón electromagnético (o CEM) emplea superconductores para lanzar un proyectil especial de 15 gramos recubierto de Mylar a 2400 metros por segundo! Dicho proyectil no sólo es totalmente letal para el cuerpo humano, sino que también puede perforar todo excepto las placas de blindaje de vehículos más duras. El sistema de control de disparo actúa como un arma inteligente sofisticada, permitiendo una rápida adquisición y fijación del blanco. Tiene un cargador interno que contiene cinco espiras superconductoras y un depósito para cinco proyectiles (peso 1 kg.). Una unidad de municiones (más la recarga de energía) cuesta 1.200 ed. Militech espera sacar al mercado su propio modelo, el Cañón de Pulso Magnético XR-1, dentro de 18 meses. Disparará penetradores subcalibrados de 12/5 mm y tendrá un cargador de municiones y energía extraíble.

Notas de Juego: Debido a su peso y retroceso, hace falta un mínimo de TCO 11 para poder disparar sin un armazón lineal o una armadura autopropulsada. El arnés giroestabilizado elimina los modificadores por movimiento pero tiene CE -1 e imposibilita el uso de un conector de arma inteligente. El efecto de la Munición Extra-Perforante es reducir el blindaje a 1/4 de su valor, pero el daño que penetra se reduce a la mitad. El alcance corto son unos 375 m aproximadamente, y el máximo 3.000 m, al igual que los de la mayoría de ametralladoras pesadas y cañones ligeros. Peso del arma: 35 kg. completamente cargada. Necesita un asalto de combate para realinear los imanes antes de efectuar el siguiente disparo. Se pueden emplear conectores interface y un conector de arma inteligente en lugar del arnés, pero el tirador sufre un -1 a su MOV; la CE es -2, y el requisito mínimo de TCO sube a 12.

Sólo se encuentra en unidades C-SWAT autorizadas, arsenales militares, y a veces instaladas en vehículos; el CEM-85 es increíblemente raro, caro e ilegal. En el mercado negro únicamente deberían poder encontrarse con una tirada Casi Imposible de Moverse en la Calle. (¡Y aún así, tan sólo con un éxito crítico!).

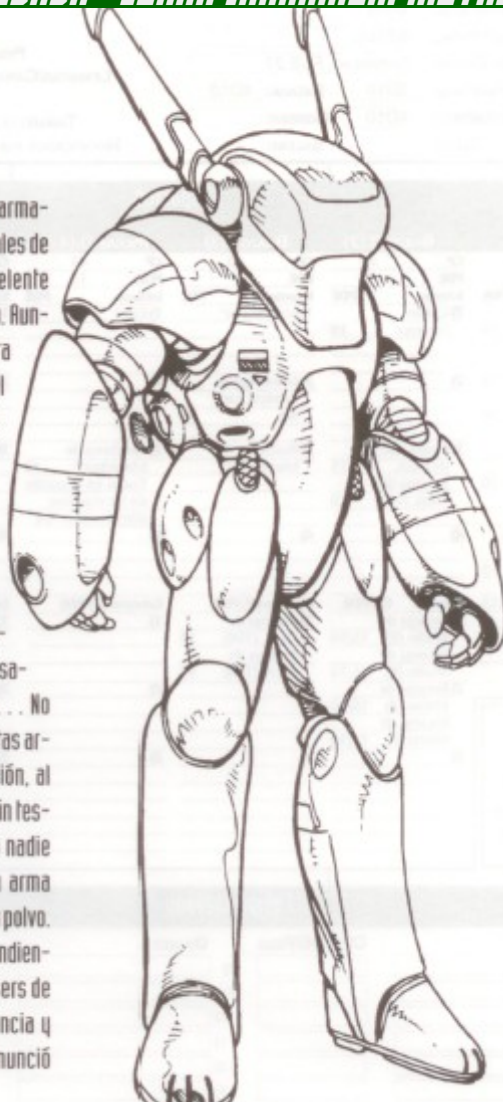
ARMADURA DE COMBATE APAC PESADA - LUNAR (MAXIMUM METAL)

ARAÑA DE ORBITAL

AIR/MICROCYB

Notas de Diseño

Este es una de las principales armaduras de las fuerzas aeroespaciales de Orbital Air. También es un excelente ejemplo de superespecialización. Aunque resulta muy eficaz a la hora de realizar asaltos orbitales, el sistema ECM catapulta el coste de la armadura hasta lo absurdo [se rumorea que también existe un modelo antirradar con un precio, literalmente, astronómico]. Pero como Orbital Air fabrica sus propias armaduras, se puede suponer que les salen con un saludable descuento... No es absolutamente seguro que estas armaduras hayan entrado en acción, al menos no se ha encontrado ningún testigo dispuesto a afirmarlo, pero nadie cree que OA haya fabricado un arma tan cara para luego dejar que coja polvo. Los trabajadores de órbita independientes han estado almacenando lasers de "comunicaciones" de alta potencia y equipo similar desde que OA anunció la creación del Araña.



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE ARMADURA POTENCIADA

NOMBRE DE LA ARMADURA: ARAÑA PESO TOTAL: 620 KG. MODELO DEL CHASIS: GUERRERO, FUE 27 PUÑETAZO: 3D10 PATADA: 4D10 APLASTAMIENTO: 4D10 CORRER: <input type="text"/> SALTO: <input type="text"/> SALTAR: <input type="text"/>	FABRICANTE: ORBITAL AR BIA/AFD: +4/+3 PESO DEL CHASIS: 180 LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS: 1350/405 KG COSTE TOTAL: 789830 ED. TAMAÑO DEL LEGIONARIO: 114 KG MODIFICADOR POR RESISTENCIA: -7
--	--

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 40 PDE 7	CP 40 PDE 7	CP 40 PDE 7	CP 40 PDE 13	CP 40 PDE 13	CP 40 PDE 20
Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE
1) IRV de Militech 15	1) Cañón Fotónico 10	1) Autosellado*	1) ECM 15	1) Autosellado*	1) Automédico Prime 20
2) Radar Radio Militar 15 10	2)	2) Monoespada Retráctil para APs 15	2)	2) ECCM 15	2) Autosellado* 50 *Todos los impactos al Autosellado afectan estos PDE
3) Lanzador de Micromisiles (8) 10	3) Pistola Aut. de Flech. Recarga de Flech. (100) 15 10	3) Reactores de Maniobra**	3) Reactores de Maniobra** 30 Todos los impactos en los reactores afectan estos PDE	3)	3)
Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE
1) Extensiones Sensoriales 15/15 Extensiones Sensoriales 15/15	1) Recarga de Misiles (8) 15/10 Recarga de Misiles (8) 15/10	1) Recarga de Flech. (100) 10 Recarga de Flech. (100) 10	1)	1)	5)
2)	2) Recarga de Misiles (8) 15/10 Recarga de Misiles (8) 15/10	2)	2)	2)	1) Soporte Vital Ampliado 4h. 30/20
	3)	3)	3)	3)	3)

NOTAS

ALTA AMP.

ATENUACIÓN IR

COMPUTADORA DE COMANDANCIA

REGLAS DE MANIOBRA Y COMBATE EN GRAVEDAD O (DEEP SPACE)**MANIOBRAR EN G-CERO
(Habilidad de REF)**

Esta habilidad representa la capacidad de desenvolverse en ambientes de baja gravedad o gravedad cero. Permite al personaje impulsarse en una superficie y detenerse en otra sin rebotar, hacer giros en mitad del aire utilizando sólo movimientos corporales y quedarse quieto en una posición si es necesario. Los personajes nacidos en el espacio poseen esta habilidad a +3 automáticamente, y pueden subírsela a niveles más altos gastando PP. Para adquirir la habilidad de Maniobrar en gravedad cero, primero es necesario acostumbrarse a condiciones de ausencia de peso. Lo cual no le resulta fácil a todo el mundo. Cada vez que un personaje terrero se encuentra en una nueva situación en gravedad cero, como cruzar un conducto de ventilación, encontrándose suspendido a gran altura sin un medio de sostenerse visible, o alguna otra situación sorprendente a g-cero, debe hacer una tirada de Frialdad (Frialdad+D10) y sacar más de 10, o quedar momentáneamente paralizado de miedo durante 1D6 turnos. Hasta que el personaje no ha tenido éxito en cinco de esas tiradas, se le considera inadaptado a la gravedad cero e incapaz de aprender esta habilidad. Una vez se ha adaptado ya no tiene por que hacer más tiradas de FRI.

**COMBATIR EN G-CERO
(Habilidad de REF, PPx2)**

También se le llama *rei-ju-ryoku-ryi*, se trata de un estilo de lucha especialmente diseñado para utilizarse en gravedad cero. Esta habilidad sustituye Combate cuerpo a cuerpo y Artes marciales cuando se lucha en una situación de ausencia de gravedad (si intentaras utilizar los estilos de lucha normales en g-cero

acabaría girando sin control con los brazos y las piernas hechos un lío). El entrenamiento también enseña al personaje cómo utilizar mejor las armas con retroceso en gravedad cero. Cuando disparas un arma con retroceso, puedes añadir tu puntuación en esta habilidad a la tirada de salvación requerida (pg. 29). Es necesario poseer al menos tres puntos en la habilidad de Maniobrar en gravedad cero antes de poder aprender esta otra habilidad. Además tu habilidad de Combatir en gravedad cero nunca puede ser mayor que tu habilidad de Maniobrar en gravedad cero.

**AEV
(Habilidad de REF)**

Con esta habilidad se aprende a utilizar mochilas de AEV, unidades de impulsión manuales, etc. Las dificultades de las maniobras de aproximación a hábitats, encuentros con otras personas, y otras situaciones similares, las determina el Árbitro.

**SUPERVIVENCIA
EN EL ESPACIO
(Habilidad de INT)**

Cuando tiene lugar una emergencia en el espacio hay muy poco tiempo para reaccionar y no te puedes permitir un error, de otra manera te puedes encontrar respirando vacío o brillando en la oscuridad. Esta habilidad te permite conocer los procedimientos a seguir durante una emergencia. Incluye el saber como utilizar una bola de plasta; como atravesar una esclusa de aire; como leer un radiómetro personal; lo que hay que hacer y a donde hay que ir durante una llamarada solar. Los árbitros pueden solicitar la utilización de esta habilidad para decidir la información que posee un personaje acerca de asuntos de importancia para la supervivencia día a día en el espacio.

**PILOTAR AVIÓN ESPACIAL Y
LANZADERA
(Habilidad de REF, PPx3)**

La habilidad necesaria para pilotar aviones espaciales y lanzaderas. Incluye conocimientos de los reactores estratosféricos, sobre como amarrar en estaciones espaciales (tarea Difícil) y como realizar una reentrada correctamente (Muy Difícil) sin arder en la atmósfera.

**PILOTAR VTO
(Habilidad de REF, PPx2)**

La habilidad necesaria para pilotar VTOs y otros pequeños vehículos espaciales de transporte. Con esta habilidad el personaje es capaz de alunizar suavemente (tarea Muy Difícil), amarrar en un módulo espacial (Difícil) y maniobrar con un VTO por el vacío.

**ASTRONAVEGACIÓN
(Habilidad de INT, PPx2)**

Esta habilidad permite al personaje calcular el rumbo de una nave espacial utilizando los ordenadores de navegación, libros de rutas y faros de navegación (es una tarea Difícil). Sin ningún apoyo la navegación se hace Muy Difícil.

VEHICULOS LUNARES : EL JEEP / PATROL Y EL BOOGUIE (DEEP SPACE)

JEEP MARCIANO

Fuente de energía: Nuclear
 Autonomía: 800 km (600 a la luz del Sol)
 Velocidad: 60 km/h, la mitad si está transportando más de 500 kg
 PDE: 30

En casi todos los aspectos, el jeep marciano es idéntico al jeep lunar. Se han realizado algunos ajustes necesarios para el medio ambiente marciano, el más importante de los cuales es la eliminación de los paneles solares. El jeep marciano está diseñado para funcionar en una atmósfera. Las ventanas están cubiertas de una capa de plástico desechable, para protegerlas de las tormentas de arena. Igualmente, la central de energía dispone de un rizo de enfriamiento activo, protegido para que no entre arena. El espacio de carga es cerrado. La antena de radar y comunicaciones está escudada, lo que normalmente li-

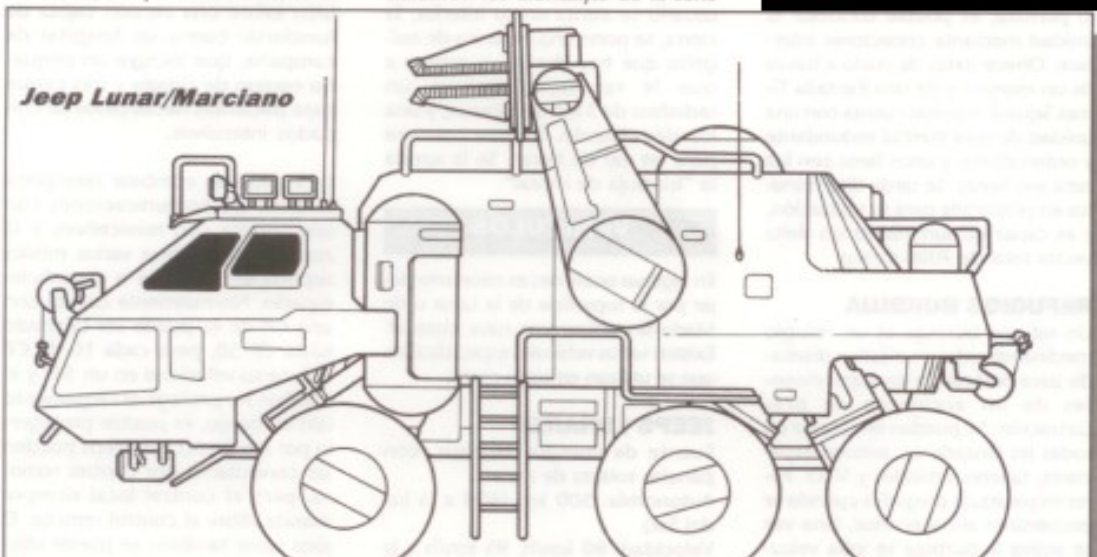
mita su alcance; como Marte es más grande que la Luna, su horizonte está más lejos y la línea de visión es más larga. El jeep marciano es capaz de transportar unos 1000 kg de cargamento, y sus brazos mecánicos pueden levantar unos 150 kg cada uno. El jeep puede ser acorazado hasta con 40 CP (normalmente tiene 10), pero cada 10 CP reducen su velocidad en un 10%. El jeep marciano no se puede utilizar en ningún otro lugar (excepto, tal vez, Titán), porque su sistema de refrigeración requiere una atmósfera.

BUGGY LUNAR

Fuente de energía: Batería
 Autonomía: 150 km
 Velocidad: 30 km/h, 20 km/h con 2 personas y más de 40 kg
 PDE: 10

El buggy lunar no ha cambiado prácticamente nada desde los tiempos de los primeros vehículos que utilizaron los alunizajes de la serie

Apolo hace casi cincuenta años. Es capaz de transportar a dos personas en traje espacial y 100 kg de carga. Es totalmente abierto, y no puede blindarse. Puede ser controlado por control remoto, pero el control local siempre manda sobre el control remoto. Algunos han sido armados ocasionalmente, pero al estar abiertos su utilidad militar es muy limitada (CP3 si te estás escondiendo detrás de uno de ellos).



- 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 (twitter) para www.naufragio.net sin exclusividad y de forma no lucrativa
 - Capitulo 9 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