



noisy summer

AKERRAREN ADARRAK (GAIZKA MARQUEZ)
[HTTP://COSASDELAMARCA.BLOGSPOT.COM.ES/](http://cosasdelamarca.blogspot.com.es/)



Noisy Summer

FECHA

22 DE DICIEMBRE DE 2074

LUGAR

AVENIDA "SEAGATE",
BROOKLYN, NY 11224, EE.UU

La avenida Seagate se encuentra desde hace ya tres años permanentemente a la sombra de la gran construcción "Dynapulse Systems Corp Arcology". Todo un edificio corporativo que cuenta con unos grandes almacenes, oficinas de investigación, viviendas, plantas de producción y un largo etc. Lo que antes era una zona residencial de viviendas unifamiliares con el paso del tiempo y según han avanzado las obras se ha ido convirtiendo lentamente en un estercolero social cada vez mas peligroso. La ausencia de sol unido al frío proveniente del cambio climático hace de Seagate un lugar muy, muy, definitivamente, desagradable.

LOS JUGADORES

La aventura esta pensada teniendo en cuenta que los jugadores ya se conocen entre ellos y que hacen trabajos arbitrarios para "La cosa Nostra". Mínimo uno de los jugadores tiene que tener el talento contactos (uno de los contactos tiene que ser Marco Carpo y el otro es recomendable aunque no obligatorio que sea "Ratón" si no es un contacto marco recomendará su contratación). Si los contactos están repartidos entre 2 jugadores mejor que si es uno solo. Es recomendable que los jugadores sean personajes de unos 100 PD (una cantidad

mucho mayor podría hacer la partida demasiado fácil y al revés).

LA AVENTURA

La aventura se dividirá en varias escenas siendo dos de ellas optativas. Las secciones de la aventura son las siguientes:

- **Introducción:** Opcional, en esta escena los jugadores tendrán un pequeño combate bastante sencillo ideal para que los jugadores principiantes vallan pillando el callo al sistema.
- **Nebula:** Aquí los jugadores reciben el trabajo así como una parte del pago
- **Planificación/Tirando de contactos:** esta parte es opcional, el director de juego puede interpretarla como una parte mas de la aventura o no. Aquí entra la negociación con Ratón. Yo me la voy a saltar a la hora de escribir la aventura ya que lo considero demasiado abierto como para redactarlo y al final cada grupo y director de juego llevará las cosas de una u otra manera.
- **Entrando:** Introducirse en el gran edificio y llegar al objetivo.
- **Saliendo:** El punto de nata para un trabajo bien hecho.

第九 医院·家信 医疗 美容
新新美容城

第九医院
品质医疗

新新美容城

Escena 1: Introducción

“Son las 6 de la madrugada del día 22 de diciembre del año 2074, estáis en el puesto de sopa caliente en el que soléis quedar para desayunar por apenas unos créditos. La temperatura ronda los 5 grados bajo cero y las aceras están escarchadas. Un vendedor ambulante de geles caloríficos configura publicidad navideña en los hologramas de su gorra mientras espera la sopa. Una mañana habitual con una diferencia de las demás: Hoy tenéis trabajo que hacer.”

Marco Carpo ha entrado en contacto con (*introduce aquí el nombre del personaje jugador*) hace dos horas citándolos a todos en el bar “Nebula” dentro de aproximadamente una hora.

El vendedor ambulante partirá con un mensaje muy navideño sobre la cabeza y bolsas repletas de geles caloríficos para vender a los sin techo. Cuando estén ya solo ellos en el puesto de sopas lee o describe lo siguiente:

“Mientras desayunáis la recién servida sopa sorpresa veis a 3 jóvenes que corren hacia vosotros con bates en la mano y gritando diversas faltas de respeto.”

Los jóvenes llevan sudaderas con gorro, un pañuelo cubriendo la cara y gafas oscuras de buceador. Así como pantalones gruesos y unas botas viejas. Todos ellos tienen conector neural y signos importantes de desnutrición así como falta de dientes. Atacaran a los jugadores sin mediar ninguna clase

de negociación. En caso de ser reducidos e interrogados sobre el motivo del ataque la única información que podrán aportar es que han recibido un pago online de 300 Cr cada uno a cambio de dejarlos fuera de juego por lo menos una semana. No saben quien ha hecho el pago.

GEL CALORIFICO

El gel calorífico ayuda a combatir el frío si se aplica sobre el cuerpo. Tiene un coste de 10 cr y una duración de 60 minutos. Proporciona un bonificador de +1 a las tiradas para resistir las bajas temperaturas.

MATONES POLITOXICOMANOS (SIN DIENTES)

Heridas / /

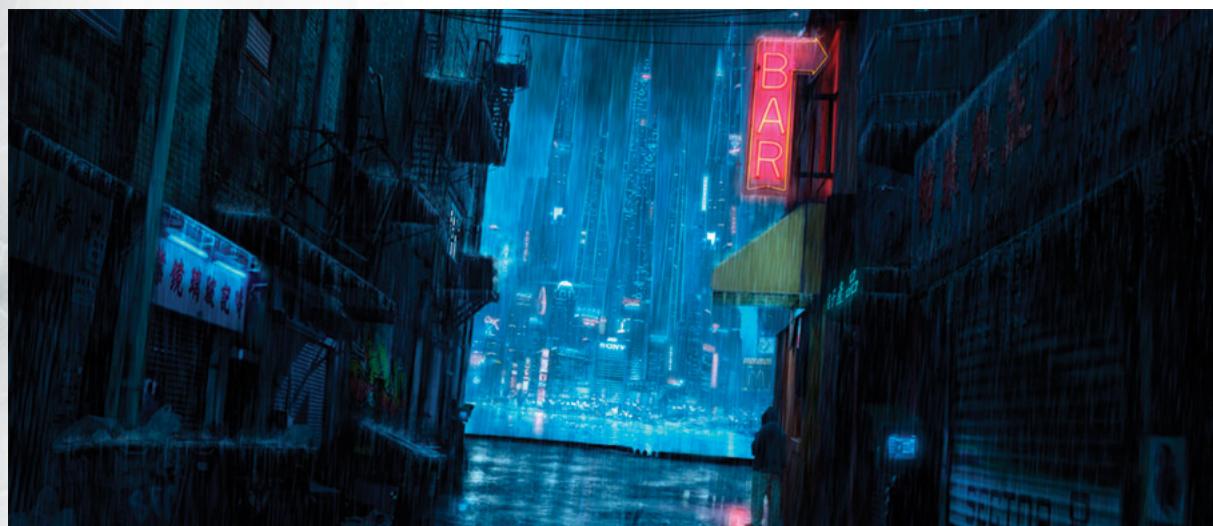
Fatiga / /

Habilidades: Armas C/C +1, Esquivar +1, Agilidad +1, Atencion +1, Vigor +0, Voluntad +0, Delito +2, Computadoras +2

AC: 4 INI +0

ARMAS

Bate de beisbol (daño base y modificado 2)



Escena 2: Nebula

El bar Nebula se encuentra bastante cerca del lugar en el que soléis desayunar así que no hay perdida. Los neones rojos de la entrada indican que el bar esta cerrado, pero el gorila de la puerta (que ya os conoce de otras ocasiones) os hace un gesto para que paséis.

Cuando entráis os encontráis en un bar casi totalmente vado, el suelo es de plástico blanco, con mesas altas y unas pocas sillas a juego. En una de las mesas con un vaso verde delante se encuentra marco esperando tranquilamente. Si hay algún herido se les entregara un bote de vendas spray y si ningún miembro del grupo tiene la habilidad de primeros auxilios el gorila de la puerta lo hará con una puntuación en habilidad de +2.

Marco hablará un poco con ellos sobre que tal están y demás pero sin liarse mucho. En cuanto empiecen a hablar de negocios la cosa se pondrá seria. Hay un

pago adelantado de 50.000 Cr y 100.000 Cr mas a posteriori. Lo único que se sabe del contratante es que el trabajo llega de territorio del tercer Reich.

El trabajo en apariencia es bastante sencillo. Entrar en la arcología de Dynapulse y conectar un servidor de datos a la red para dejarlo expuesto a un ciberataque. La conexión del servidor a la red principal tiene que hacerse el día 24 de diciembre entre las 11.00 y 11.15 AM hora local para que el ciberataque se realice rápidamente. La mayor dificultad de este trabajo no radica en el objetivo en si, sino en como llegar hasta el. El objetivo se encuentra en la planta 154 de la arcología, sección C (solo se llega mediante ascensores de servicio), oficina 1658. Marco les recomendara contar con el apoyo de un hacker que les ayude a entrar y salir ya que si no la labor puede serles imposible. Aunque un jugador podría encargarse del tema del hackeo es bastante (MUY) recomendable que sea Ratón o un PNJ quien lo haga.



Ratón es una chica de unos 30 años con muchos implantes y con una envidiable habilidad en computadoras (NT 7 y 8) de +4. Aparte del hackeo tambien pueden conseguir alguna que otra arma para los pjs (con un recargo del 25% por supuesto) y el dinero como siempre, por adelantado. El dia 24 Ratón estara con todo preparado desde primera hora de la mañana a la espera de los pjs. Les guiará a través de las cámaras hackeadas diciéndoles por donde tienen que avanzar para llegar al objetivo y lo que les espera mas adelante.

Contactando con Ratón

Ratón es el contacto de alguno de los pjs, es una hacker muy experimentada con la que los jugadores ya habrán trabajado anteriormente, aparte Ratón es miembro de una banda de pandilleros muy amigos de montar escándalos y maniobras de distracción. El DJ puede interpretar la reunión con Ratón y la llegada a un acuerdo o simplemente dejarlo como una videoconferencia (o una tirada de delito dificultad 9). En general lo que podrán conseguir de Ratón es lo siguiente:

- Gratis por talento contacto: Asistencia durante la misión (si no tienen el talento 1000 Cr)
- 5000 Cr: Asistencia + una breve maniobra de distracción que tendrán que aprovechar bien.
- 15000 Cr: Asistencia + una distracción moderada lo suficientemente larga como para hacer que la infiltración de los pjs pase desapercibida aunque no se esfuerzen en disimular
- 35000 Cr: Asistencia + caos en estado puro. Toda la banda de Ratón se volcará en ayudar a los pjs al límite, desatarán el caos en el edificio cubriendo la entrada de los pjs y gran parte de la operación.

-El caos, señor Alguien -dijo Lupus Yonderboy-, es nuestro estilo y nuestro modo. Nuestro plato fuerte. Ella lo sabe. Es ella con quien trattamos.

Neuromante



Escena 4: Entrando

A estas alturas se supone que los jugadores ya tendrán pensado mas o menos un plan sobre como hacer las cosas. Incluyendo el grado de distracción que desean así como el equipamiento que van a llevar, si se van a disfrazar, como esconder las armas y demás. El director de juego tendrá que esforzarse por mantener una atmósfera fuertemente robótica, americana y sobre todo navideña ya que el centro comercial estará hasta los topes con las compras de ultima hora.

Ratón esta ubicada en una de las Terminales de ordenador publica esperando al momento acordado para poner a los suyos en movimiento (de hecho ya se ha hecho con el control de las cámaras de vigilancia y demás sistemas necesarios para la intrusión). Lo que suceda a continuación en gran medida dependerá de cuanta distracción hayan pagado. La distracción comenzara cuando los jugadores lo soliciten.

La entrada de servicio por la que tienen que acceder esta custodiada por un miembro de seguridad y tras la puerta hay una sala de descanso vigilada por otro miembro de seguridad. Cuando los pjs tomen posiciones....

- **5000 Cr.** *Un miembro de la banda visiblemente drogado y semidesnudo saldrá corriendo por los pasillos gritando como un poseso, cogerá todos los panfletos de la araña y los lanzara por los aires mientras continua su carrera volcando papeleras y atrayendo todo un enjambre de avispas robóticas. El guardia de la puerta corre tras el y sin mucho esfuerzo le alcanza, y le golpea repetidas e innecesarias veces con la porra. Al parecer le están amasando una cara nueva.*
- **15000 Cr.** *Un miembro de la banda visiblemente drogado y con una mascara de gas sale corriendo lanzando pequeñas cargas inflama-*

EVENTOS AMBIENTALES

Estos son algunos eventos con los que los jugadores se podrían encontrar en el enorme centro comercial para entrar en la ambientación mientras esperan el momento de empezar la operación.

- **Robot publicitario:** Un robot de forma similar a una araña redonda y de unos 3 metros de altura ha sido decorado con motivos navideños y camina ligeramente sobre las personas repartiendo panfletos de publicidad militar animando a la población a alistarse. En unos altavoces situados en su abdomen trasero suenan villancicos.
- **Avispa robótica:** Una avispa del tamaño de una palma abierta sobrevuela los pasillos recogiendo papeles y

basura del suelo y depositandola en las papeleras, por error recoge una carta caída y observáis como el dueño corre tras ella para tratar de recuperarla.

- **Voluntario:** Unos voluntarios recogen firmas y donaciones para instalar condensadores de agua en los lugares mas pobres y desiertos del planeta. Esto les ayudaría a salir adelante y ademas EEUU sería el país mas molón de todos. Como agradecimiento entregan un pase para "Schrodinger's cat" la película.
- **Oferta de maquetas:** Sobre las paredes hay paneles holográficos del producto estrella de estas navidades. La maqueta del USSS Constellation.



bles en las papeleras y contra el escaparate que hay frente a la entrada de servicio. Mientras huye en una dirección otro miembro de la banda comienza a hacer lo mismo en dirección contraria. No llegáis a ver cual es su destino. Cuando estén alcanzando el objetivo Ratón les informara que ya han sido reducidos.

- **35000 Cr.** Cuando dais la señal pasa un rato en el que no sucede nada, empezáis a sudar pensando que algo ha salido mal cuando escucháis una fuerte explosión. A la primera explosión le sigue una segunda y después una tercera. La gente corre y grita por todos lados. Han estallado bombas en diversas zonas de la planta baja del edificio. Entre el gentío un grupo de 3 miembros de la banda de ratón corren de un lado a otro lanzando cócteles molotov contra los jardines y arañas robóticas de forma totalmente aleatoria. Tanto el guardia de la puerta como el de la estación de servicio abandonan su puesto para perseguir a los alteradores Colt en mano.

En la opción de 5000 Cr solo se habrán quitado de encima al guardia de la entrada, en la segunda se habrán quitado a un guardia **de cada uno** de los puestos mencionados mas adelante hasta llegar al objetivo (salir es otra cosa). En la tercera opción se habrán quitado a todos los guardias menos uno. (Es decir hay que restarlos de los mencionados en las descripciones).

SUBIENDO A LA PLANTA 154

Si los jugadores han dejado fuera de combate a algún guardia podrán hacerse con una tarjeta de pase para poder activar el ascensor. En caso de no ser así podrán hacer una tirada de atención dificultad 9 para ver una sobre la mesa (se la ha olvidado el guardia que ha salido corriendo, en plan master mama) o si no una tirada de delito dificultad 11 podrá sabotear el sistema. (En ultima instancia ratón puede anular los sistemas de seguridad de este ascensor sin problema alguno). La subida a esta planta es bastante rápida y mientras suben Ratón les informara de que a la salida hay un recibidor en el que confluyen tres pasillos. Hay dos maceteros y dos guardias de seguridad un poco distraídos. (Cuando la puerta del ascensor se abra si los jugadores están preparados contara como asalto sorpresa favorable para ellos).

CORRIENDO HACIA LA 1658

La oficina 1658 esta a 230 metros de distancia del ascensor tras varios giros y quiebros por los laberínticos pasillos. Ratón les guiará para que no se pierdan por las oficinas. Una tirada de navegación dificultad 8 también servirá. Lo que tarden dependerá de su velocidad de movimiento. Recuerda que una tirada de vigor podrá aumentar la velocidad.

LAS OFICINAS

El suelo de las oficinas es de baldosa gris mientras las paredes son de una especie de pladur beige bastante ligero y frágil. Aunque no se puede ver a través del si que se puede disparar (reduce en uno el daño de los disparos) o romper con una prueba de vigor superior a 7. Las oficinas en si son pequeños despachos de 2 m por 2 m exceptuando la habitación del servidor que son 4 m por 4 m en los que no hay absolutamente nada más.

LA SALA DEL SERVIDOR

En la sala del servidor se tendrán que enfrentar a cuatro guardias ya listos para la acción. (Previo aviso de Ratón para los jugadores)

Cuando derroten a los guardias tendrán que conectar el servidor. En la sala no hay ningún mecanismo para conectarlo así que tendrán que buscar cables en las oficinas cercanas (Atención dificultad 7).

Si pagaron 15000 Cr para la maniobra de distracción esta acabará antes de conectar el servidor y ratón les informará de ello y de que un pelotón de guardias se dirige a su posición. (El pelotón de 6 guardias está a 300 m de ellos y a 530 m del ascensor que han utilizado los pjs para subir, así que les interesa hacer las cosas rápido si escogieron esta opción.) Si pagaron 35000 Cr Ratón les informará de que dos de los tres miembros encargados de los altercados han muerto y el tercero ha conseguido huir. Las fuerzas de seguridad están intentando calmar la situación, atender a los heridos y apagar los incendios, pero enseguida se organizarán para ir a por ellos.



GUARDIAS**Heridas**

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 2, Atención 2, Arma C/C 2, Averiguar intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros)1, Delito 1, Engañar 1, Intimidar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Vigor 2, Voluntad 1.

AC: 6 **INI**: +2 **RD:** 2 (chaleco antibalas)

MOV: 2

ARMAS

Porra +2 (daño 3)

Colt Gauss-3, 4 mm (Daño 4, 4S) (pg. 283)

Conectar el servidor cuesta dos maniobras de 3 AC y una tirada de computadoras dificultad 5. El servidor no tiene ninguna clase de periférico como pueda ser un teclado, pantalla etc... Solo unos led verdes indicando la conexión. Cuando la conexión se realice se encenderá el primer led verde, varios segundos después se encenderá el segundo y tras un minuto mas se encenderá el tercero.

Cuando se encienda el tercer led estén o no los pjs aun en la habitación lee o describe el siguiente texto, pero recuerda que mientras esperan los guardias se acercan.

“Ratón os habla: ¡Tíos! ¿Ya habéis enchufado eso no? Hay algo en la red, no se lo que es, parece un virus pero no lo entiendo. Se esta extendiendo a todos los sistemas, ya no controlo las cámaras... ¡Me ha localizado, JODER LO TENGO DELANTE! ¡No puedo desconectarme! ¡¡¡AAARGH!!!”
Tras este ultimo grito de agonía intensa el micro de ratón estará completamente silenciado. A partir de este punto los jugadores estarán solos incluyendo el camino de vuelta al ascensor.

En el camino de vuelta escucharan tiros que atraviesan paredes y gritos de gente sufriendo (gente que no son ellos).

El viaje de bajada en el ascensor será mas lento de lo normal (durara unos 2 o 3 minutos) (una tirada de atención dificultad 13 revelara que la cámara del ascensor esta vigilándoles uno a uno haciendo zoom y fijándose en todo lo que hacen y lo que llevan).

DE VUELTA AL CENTRO COMERCIAL

El centro comercial ahora sí esta realmente sumido en el caos. Las avispas robóticas atacan con las aspas a la gente, mientras, las arañas golpean y atraviesan personas con las patas. Todo lo no robótico es visto como enemigo por todo lo robótico. Las compuertas de seguridad se están cerrando, unas enormes planchas de acero descienden lentamente mientras la gente se apelotona en las

1D6	OBSTÁCULOS
1	Las avispas atacan: Un enjambre de avispas sobrevolara la zona lanzándose a toda velocidad contra los personajes en un ataque kamikaze con las aspas. Atacan con un +0 y un daño base de 0. (Esquivable)
2	Las arañas atacan: Una araña pasa sobre los jugadores intentando pisotearles. Ataca con un -4 y un daño base de 4.(Esquivable)
3	Zona en llamas: Una araña derribada y en llamas obstaculiza el camino. Pueden intentar realizar una tirada de agilidad para saltarla (dificultad 9, en caso de fallo recibirán 1 punto de daño +1 por cada punto de error) o rodearla (6 metros)
4	¡La sangre lubrica!: La zona esta empapada en sangre y es muy resbaladiza, una tirada de agilidad dificultad 7 evitara caer. Una tirada de atención dificultad 7 permitirá percibirse del peligro y rodear la zona aumentando el recorrido en tan solo 2 metros.
5	¡Este voluntario/guardia esta muy vivo!: Una persona que dabais por muerta os pide ayuda desesperadamente e incluso os intenta agarrar mientras pasáis para que le ayudéis a salir de allí (valor de pelea actual -3)
6	Balas perdidas: Os llegan balas perdidas con una tirada de ataque de -2 y un daño base de 2. Una tirada de iniciativa superior a 6 dará la opción de ponerse a cubierto.(La maniobra tirarse al suelo en este caso permite una tirada de esquivar)





salidas formando tapones. Los guardias disparan a los elementos robóticos pero caen rápidamente ante tácticas dignas de las mas crueles y experimentadas guerrillas. El cuerpo de Ratón cuelga sin vida frente a la terminal con media cabeza quemada por una descarga eléctrica y por el hilo musical suena el himno americano cada vez mas y mas alto.

Cada asalto el grupo de jugadores se vera asaltado de una forma u otra por los elementos robóticos hasta llegar a la entrada donde tendrán que vèrselas para poder salir. La salida mas cercana se encuentra a escasos 110 metros y tienen 15 asaltos para abandonar la instalación o quedarse encerrados dentro. Algunas de las dificultades que se podrán encontrar en la tabla de la pagina anterior.

Si deciden atacar a las arañas o las avispas con un solo impacto de arma de fuego considéralas inutilizadas, no están diseñadas para combatir pero advírteles que hay muchas y que están arriesgándose a perder el tiempo y no llegar a la salida antes de que esta se cierre.

LA SALIDA

Por ultimo quedara abrirse paso entre la gente. Esto requerirá 3 AC por cada acción de movimiento y una tirada de vigor de dificultad 7.

Y LUEGO... ¿QUÉ?

Los jugadores que sobrevivan y salgan verán su dinero ingresado en su cuenta bancaria tal y como acordaron. Los medios de comunicación se harán eco de la noticia explicando como un atentado terrorista de origen desconocido a matado a muchísimas personas, en señal de luto la arcología permanecerá cerrada durante la navidad y temen no vaya a ser fácil identificar a las víctimas. Este ataque será utilizado como excusa para aumentar el presupuesto militar. La realidad en la red es muy diferente, muchos videos escapan de la censura mediática mostrando imágenes de robots atacando a gente y torretas de defensa disparando sobre las personas. Así como testimonios anónimos del horror que se desató. La arcología permanecerá cerrada por un periodo indefinido hasta que el ejercito decida entrar a recuperarla. Si los jugadores se han dejado a alguien y quieren entrar a recuperarle déjales. Alguna puerta puede no

haberse cerrado bien sobre los cadáveres o quizás desde el alcantarillado...

PERO...

¿QUÉ HA PASADO AQUÍ?

Lo que ha sucedido es muy sencillo. Un científico llamado Herman Wayland estaba desarrollando una potente inteligencia artificial militar para el gobierno estadounidense. El problema es que los alemanes pagaban mas. No quiso marcharse sin dar una ultima oportunidad a Dynapulse de aumentarle el sueldo. La cual le espeto que nadie era imprescindible y que si se quería marchar le ayudarían a hacer las maletas. Añadiendo ademas que el proyecto pertenecía a Dynapulse y no a él. Cosa que le sentó obviamente mal.

Conociendo la personalidad vírica y asesina para la que habla sido programada la IA (de nombre *noisy summer*) y que el trabajo no estaba acabado era fácil deducir el efecto que podría tener si era liberada en la red de la propia arcología. Comunico su plan a la competencia en Europa y esta decidió contratar a la mafia para que la liberara dentro de la propia arcología. Herman en un ultimo ataque de conciencia y racanería intento contratar a unos drogadictos para que evitaran la incursión.

EFIN?