



TEQUILA

Una aventura para Shadowrun
Por Diego López "Darokin"

POWERED BY
FATE™

TEQUILA

La mala fama de Aztechnology en el mundo de las sombras es algo que se han ganado a pulso a lo largo de los años, con historias sobre rituales paganos, sacrificios de sangre y una total carencia de escrúpulos a la hora de tomar cualquier medio con tal de llegar al fin buscado. Por eso, cuando los rumores apuntan a que la segunda mayor corporación del mundo está tras un trabajo, dos cosas son seguras: que habrá mucho dinero por medio y que tan solo los más desesperados o aquellos con un especial regusto por lo violento y lo macabro,

contratado a otro o habrá pasado la oportunidad. Hay MUCHO DINERO de por medio, paga una de las grandes, de las MUY GRANDES, ya me entiendes. Y promete ser peligroso, desde luego, con esta gente siempre lo es. Te doy detalles y me llamas de vuelta si te interesa: hay un cargamento a punto de llegar a la ciudad y hay que robarlo, en ruta, esta misma noche. Creo que eres ideal para el trabajo. ¡NO ME DEJES COLGADO! Hay mucha pasta aquí para todos... SEIS cifras por una noche... ¡SEIS!”

La grabación se cortará y los runners tendrán que decidir qué hacer. Parece que el tiempo apremia, pero la información se mueve a una velocidad que desafía toda razón por lo que aún es posible indagar un poco si se tienen los contactos adecuados o sabe uno manejarse por la red.

ES AHORA O NUNCA

Este trabajo asaltará a los runners de improviso, sin apenas tiempo para reaccionar o decidir. Todo comenzará cuando reciban en sus commlink un mensaje de su contratista habitual, ya sea un éste un Johnson o un Arreglador, con una enorme etiqueta que indica que es urgente. La realidad aumentada saltará a su alrededor en vibrantes colores insistiendo en que accedan al mensaje de video de su contacto. Cuando lo abran podrán ver como el mensaje está grabado a toda prisa en el interior de un coche en movimiento y será algo parecido a lo siguiente:

“¡Ey! ¿Cómo va todo? Disculpa la falta de protocolo pero estoy buscando un pequeño grupo para un trabajo EXTRE-MADAMENTE URGENTE. Tiene que ser YA. Si no recibo respuesta de tu parte en cinco minutos, seguro que ya habré

Será necesario superar una prueba de **Electrónica** (para realizar una búsqueda de datos) o de **Contactos** (para hacer un par de llamadas), a dificultad **Magnífica (+6)** para encontrar rumores que apunten a que Aztechnology está moviendo las sombras esta noche. El objetivo parece ser un cargamento que proviene de Sudamérica, en concreto desde Amazonia, y los rumores apuntan a que está siendo trasladado con la ayuda de Saeder-Krupp a través de una de sus compañías tapaderas en Seattle.

Toda la información no debería estar disponible para los protagonistas con una única prueba salvo que la superen **con estilo**, aunque se podría lograr información diferente si investigan por varias fuentes o si lo hacen con más tiempo (incluso mientras están en ruta o realizando el trabajo, si lo desean).



UN TRABAJO ES UN TRABAJO

Si los runners aceptan y llaman a su contacto, lo encontrarán encantado de recibir la llamada y todavía al volante de su coche. La información llegará a borbotones y de forma muy precipitada:

“Dios, como me alegra escuchar tu voz. Te cuento, deberías estar recibiendo un fichero encriptado justo en este momento en tu commlink. Hay un camión recorriendo el sur de Seattle ahora mismo, ha entrado en Puyallup por la (autopista) 165 y me han informado que su destino es algún lugar en Auburn al que no debe llegar. El trabajo consiste en interceptar el camión, eliminar su escolta y trasladarlo hacia un pequeño aeródromo al sureste de Hell’s Kitchen. En el aeródromo un helicóptero recogerá el “paquete” y recibiréis la pasta. Vuestro contacto allí es un elfo llamado Yaotzin”.

Si el grupo de jugadores es pequeño, puedes modificar un poco el contrato y añadir lo siguiente:

“Me han confirmado que encontraréis una oposición fuerte pero hay un segundo grupo de runners contratados para eliminar la escolta. El camión es entero cosa tuya y de tu grupo, no contéis con que os ayuden demasiado con eso. En el fichero llevas los datos de una línea segura para contactar con el otro grupo para que lancen su ataque en el momento en que vosotros decidáis.”

Si los runners preguntan por el dinero, cosa que es de esperar, su contacto les confirmará que el pago es de 100.000€ a repartir entre los que participen, menos el 10% habitual que se queda él por conseguirles el trabajo. No hay modo de conseguir un adelanto con tanta premura (excepto porque él ya ha cobrado los 10.000 que le corresponden justo por ese concepto, aunque no será fácil que lo confiese).

Tras la conversación, en su commlink encontrarán el fichero encriptado que les ha enviado su contacto. En él encontrarán una fotografía del camión en cuestión, tomada por una cámara en movimiento y desde una cierta altura – sin duda desde algún tipo de dron –, la fecha indica que ha sido tomada hace tan solo doce minutos. El tramo de carretera resulta reconocible para cualquiera que se haya movido por el sur de Seattle alguna vez: un paisaje de tierra negra y gris, cubierta de ceniza que se levanta y se arremolina al paso del camión, nublado la imagen. Sin duda es Puyallup. El enorme camión va escoltado por dos vehículos todo terreno de gran tamaño.

El fichero también contiene un pequeño mapa de la zona en el que se indica el lugar en el que fue tomada la fotografía y el punto en el que está situado el aeródromo que es su destino, al sureste de Hell’s Kitchen, en plena llanura de lava. Con toda probabilidad formando parte de los restos sin terminar de alguna de las muchas plantas geotérmicas que se comenzaron a construir en la zona antes del 29. La última información que les proporcionará el fichero es un número con el que podrán contactar con el otro grupo de runners (si se está utilizando esta opción).

ASALTANDO EL CONVOY

Los runners podrán decidir la estrategia a seguir para hacerse con el camión. Por muy rápido que se desplacen – salvo que dispongan de un medio de transporte aéreo – darán alcance al camión en el extremo norte de Carbonado, cerca del río Pu-

yallup. Carbonado es una zona abandonada hace mucho, plagada de pequeños pueblos mineros que ahora son poco más que pueblos fantasma, en algunos casos habitados por ilegales o refugiados venidos de dentro y fuera de Seattle.

Los personajes tendrán la opción de realizar el ataque en algún tramo de carretera o, si lo desean, cuando el convoy atraviere uno de estos pequeños pueblos. Sea como sea no deberían tener demasiado tiempo para planificar y tendrán que hacerlo en movimiento, mientras se desplazan hasta la zona. Una vez lleguen al punto escogido, una **espesa lluvia de ceniza** comenzará a caer en la zona, dificultando la visibilidad para todos y afectando incluso a la respiración.

El camión y sus escoltas pasarán en cuestión de minutos, sin embargo para los runners podrían pasar desapercibidos. Lo que verán llegar es un gran tráiler con los colores y logotipos de una conocida banda de rock duro Atzlanti: los “Tequila Bros”. Cerca del camión van dos furgonetas también con el logo de la banda e imágenes de sus conciertos. Incluso la Realidad Aumentada emite publicidad de sus futuros conciertos que intentarán abrirse paso a todos aquellos que no lleven sus commlinks capados. La realidad es que varios hechizos de máscara protegen los vehículos, camuflando su verdadero aspecto, el cual si fue captado por la cámara del dron y puede verse a través de cualquier elemento electrónico, ya que la magia no les afecta. Cualquier personaje que intuya que algo no va bien tendrá derecho a una prueba de **Voluntad Buena (+3)** para advertir el engaño.

Las características de los vehículos y adversarios que encontrarán son las siguientes:

Nissan Roadster (x2); Coche, todo terreno.
Casillas de estrés: 4 Armadura: 4

En cada uno de ellos hay un conductor y dos pasajeros armados. Utilizaremos las mismas características para todos ellos.

Soldados de Amazonia. Operativo Humano.

Físico +2; Reacción +1; Voluntad +0;
+2 Disparar, Combate cuerpo a cuerpo.
+1 Atletismo, Percepción, Pilotar
Estrés físico: 3 Estrés aturdido: 2
Armadura: 2 Consecuencias: No
Subfusiles; PA +0; Daño 3;
Fuego a Ráfagas (+3/Retroceso/Chequeo munición: 2).

En el camión, además del conductor, un adepto mágico da apoyo al equipo. En el interior de la caja viajan otros dos soldados de amazonia, pero estos no saldrán a repeler el ataque, ya que son la última línea de defensa del cargamento (más información en la siguiente escena).

Freightliner Parkway; Camión, tráiler, enorme.
Casillas de estrés: 7 Armadura: 6

Para el conductor usaremos las mismas características de los soldados anteriores, con el único cambio de la habilidad de Pilotar que la subiremos a +2.

Adepto mágico elfo.

Criado en la gran ciudad. Prefiere la selva.

Físico +1; Reacción +1; Voluntad +2

(Iniciativa +2)

+2 Hechicería

+1 Arcana, Atletismo

Estrés físico: 3 Estrés aturdido: 2

Armadura: 2 Consecuencias: Leve

Recurso: Magia 3; Percepción astral;

Chorro de ácido Drain -1

Toque mortal Drain -2

Armadura Drain -1

Máscara Drain -1

Pistola ligera; PA -1; Daño 2; Pequeña, Semiautomática.

FUERA DE CONTROL

Camino del aeródromo los runners podrán darse cuenta de que no van solos en el camión. Una prueba de **Percepción Decente (+2)** les permitirá notar que hay movimiento en la parte trasera, como si alguien viajara en el interior del tráiler de carga.

Incluso aunque no se den cuenta, el hecho de que algo va muy mal se hará evidente cuando la **lluvia de ceniza** se vea acompañada por una **espesa niebla** y una **capa de hielo** surgida de la nada provoque que el camión pierda el control y derrape hasta salirse de la carretera. El Director forzará este aspecto para provocar el accidente del vehículo y el conductor deberá realizar una prueba de **Pilotar (Grande +4)** que causará tanto estrés a los personajes como el valor por el que se falle +2. Sacar la prueba con estilo es la única forma de no recibir daño. Si el conductor paga un punto de Destino para evitar ver el aspecto forzado, la prueba de Pilotar se realizará igualmente pero superarla evitará el accidente y mantendrá el camión en la carretera sin que los personajes sufran daño alguno.

Resultará evidente que el accidente ha sido provocado mediante la magia pero será necesario algún personaje despertado para comprobar que ésta ha sido lanzada desde el interior del tráiler. Si el camión no ha salido de la carretera y continúa su camino, el ataque mágico se repetirá una segunda vez. Si ni por esas el camión se detiene, los que viajan en el interior del tráiler optarán, ahora sí, por medidas mucho más drásticas.

¿Qué está pasando aquí?

Este parece un buen punto para explicar al director de juego qué es lo que se está cociendo realmente entre las sombras.

Viajando desde Amazonia en el interior del tráiler se encuentran tres criaturas asombrosas: un enorme dragón verde y dos dracos en forma humana que lo escoltan, cuidan y protegen. El dragón, aunque los runners no tendrán forma de saberlo a priori – una prueba específica de **Conocimiento Grande (+4)** podría sugerir la verdad – es el desaparecido SIRRURG “el destructor”. SIRRURG es uno de los defensores y fundadores de Amazonia, pero se hizo famoso por destruir el vuelo EuroAir 329, en su trayecto entre Londres y Atlanta en el año 2041, desapareciendo de la vida pública después de aquello durante más de treinta años. En su última aparición conocida, el año 2074, SIRRURG fue atacado por un equipo de élite de Aztlan, quienes lograron derribarlo, aunque hay numerosos rumores que apuntan a que el cuerpo desapareció sin dejar rastro antes de que llegaran a él – se habla de una enorme neblina que cubrió la zona durante horas y dos extrañas sombras que se movían por el interior y que, supuestamente, se llevaron el cuerpo –. El dragón apenas puede retener la consciencia durante breves lapsos de tiempo, pasando la mayoría del mismo sumido en un profundo letargo mientras sus terribles heridas se cierran, sin embargo está lejos de lograr curarse pues sus atacantes utilizaron tecnología de última generación para derribarlo y algunos de los daños internos recibidos requieren de mucho más que descanso y reposo para poder sanar.

Los dracos – criaturas metahumanas creadas por los dragones para servirles y que pueden adoptar forma humana – trabajan para Lofwir, el CEO de la corporación Saeder-Krupp. Lofwir está trasladando a SIRRURG hasta unas instalaciones que posee en Seattle donde planea que un equipo de médicos de su corporación puedan operar al enorme dragón para intentar salvar su vida. Nadie conoce las verdaderas razones por las que Lofwir hace esto, aunque el poderoso dragón nunca suele justificar sus actos ante nadie. Lamentablemente alguien ha cometido un error y la información ha llegado a los oídos incorrectos, que es la razón de que los runners estén involucrados en el asunto.



En uno de estos momentos de claridad mental, Sirurg ha identificado a sus atacantes y ha decidido que no merecen morir por una causa que ni tan siquiera conocen – las razones de los dragones son difíciles de entender para los humanos –, por lo que ha pedido a los dracos que les den una oportunidad. Esa es la razón de que haya intentado detener el camión con su magia y la razón de que, si los runners no provocan una pelea de inmediato, tengan una ocasión de dialogar.

DENTRO DEL TRÁILER

El tráiler está blindado y es bastante difícil de abrir por la fuerza. Desde dentro los dracos pueden hacerlo a voluntad, pero desde fuera hay que sortear una cerradura electrónica que necesita un código de seguridad. Hay que superar una prueba de **Electrónica Buena (+3)** para abrir el cierre. Un fallo también la abrirá – es solo cuestión de tiempo lograrlo, ya que no hay otros impedimentos – pero en este caso el mecanismo habrá quedado bloqueado y no podrá volver a cerrarse.

El blindaje, sin embargo, no puede impedir a cualquier runner despertado que disponga de la capacidad el echar un vistazo al interior y advertir las auras de tres dracoformas. Uno de ellos muy, muy poderoso, aunque con un aura débil que indica que está a las puertas de la muerte. Esta información se podrá obtener con una prueba de **Arcana Decente (+2)**, obteniendo más o menos detalles en función del grado de fallo o éxito.

Otra de las circunstancias que habrán cambiado de forma evidente tras el accidente – o cuando los runners se dispongan a abrir el tráiler – es que el camión ha perdido la máscara mágica que lo cubría – la perderá de inmediato si el mago elfo muere o cae inconsciente –, revelando la imagen que pudieron ver en la fotografía.

Al abrir el tráiler, los protagonistas se encontrarán con la impactante estampa de ver a un enorme dragón de color verde recostado ocupando la mayor parte del interior y a dos formas que asoman a cubierto tras el escamoso cuerpo, apuntando sus armas hacia la puerta – si, su deber es proteger al dragón y para ello han decidido que necesitan estar vivos –. Los dracos tienen su apariencia metahumana – uno de ellos parece humano y el otro orco – y no abrirán fuego de inmediato salvo que el comportamiento de los runner ya haya sido abiertamente hostil.

Si entablan algún tipo de diálogo, los dracos intentarán convencer a los runners de que cambien de bando, explicando que trasladan a un amigo herido hasta un lugar donde podrán atenderlo y salvar su vida. No revelarán su auténtica identidad salvo que parezca la única forma de garantizar la colaboración de los protagonistas, así como tampoco revelarán que la corporación para la que trabajan es Saeder-Krupp. Llegado el caso afirmarán pertenecer a un grupo recién llegado a Seattle, ZZ Corp, cuyas oficinas en Seattle están situadas en una zona industrial al sureste de las instalaciones de Federated Boeing, en Auburn. Por supuesto están seguros de poderles satisfacer por la pérdida de su contrato... más una compensación. Los dracos están convencidos de que es Aztechnology quien está tras este ataque como contratista de los runners, pero tampoco mencionarán este punto si no lo ven necesario, en un intento por preservar la identidad de Sirurg lo más posible.

Sirurg... no incluimos sus características ya que el dragón no volverá a recobrar la consciencia en todo el resto de la aventura.



Andrew Merrit

Draco en forma humana.

No le disgusta la violencia como solución.

Físico +3; Reacción +2; Voluntad +1; Magia +1;
+3 Disparar

+2 Combate cuerpo a cuerpo, Atletismo (volar*).

+1 Intimidación, Percepción, Sigilo, Arcana

Estrés físico: 4 Estrés aturdido: 3

Armadura: 3 Consecuencias: Media.

Rifle asalto +3; PA -1; Daño 3;

Fuego automático, Fiable, Grande

Garras* +2; PA -2; Daño 2

Moses Gonzalez

Draco en forma de orco. Dialogante pero firme.

Físico +4; Reacción +2(+4); Voluntad +1; Magia +1;

+3 Combate cuerpo a cuerpo

+2 Disparar, Intimidación

+1 Atletismo (volar*), Negociar, Etiqueta

Estrés físico: 4 Estrés aturdido: 3

Armadura: 3 Consecuencias: Media.

Reflejos cableados, Ciberojos con Sensiarma y Termográfico
(solo en forma de orco)

Rifle asalto +3; PA -1; Daño 3;

Fuego automático, Fiable, Grande, Sensiarma

Garras* +2; PA -2; Daño 2

(*solo en forma de dragón)

Los runners tendrán que decidir qué hacer. Si quieren cumplir el contrato, tendrán que pasar por encima de los dracos y luego dirigirse hacia el aeródromo. Si aceptan su oferta, tendrán que llevar el camión hacia las instalaciones en Auburn de ZZ Corp y exponerse a la ira de Aztechnology.

CUMPLIENDO EL CONTRATO

Si los runners se hacen con el control del camión, no tendrán más contratiempos para llegar hasta el aeródromo. El lugar, situado en mitad de una enorme llanura de terreno yermo y gris, está completamente abandonado. No se ve una sola luz y la carretera de acceso está en un pésimo mal estado. Ni tan siquiera la matriz tiene cobertura en esta zona y pronto los sistemas de control indicarán esa circunstancia. La ausencia de señales en AR resultará hasta extraña para los runners menos habituados a moverse por estas zonas.

Una vez se muevan en dirección a las pistas podrán distinguir la oscura silueta de un enorme helicóptero: un Ares Dragon. Una enorme bestia de transporte aéreo con capacidad para llevarse consigo el enorme tráiler que traen enganchado al camión.

Rodeando el helicóptero hay media docena de figuras armadas que apuntarán al vehículo hasta estar seguros de que no hay peligro. El líder del grupo salta a la vista, un elfo vestido con un elegante traje ligeramente pasado de moda que se apoya en actitud relajada sobre un bastón.

Un vistazo al espacio astral será suficiente para identificar al elfo como un mago de considerable poder, aunque será necesaria una prueba de **Arcana Grande (+3)** para reconocerlo como un iniciado en los niveles superiores de la hechicería.

La situación puede resolverse de varias maneras, en función de lo que hayan hecho los protagonistas para llegar hasta aquí:

Si no hay señales de que los runners hayan abierto el tráiler, pero no quedan dracos en el interior, Yaotzin – el elfo trajeado – intercambiará unas pocas palabras de cortesía con los personajes y les hará entrega de un credistick que contiene los 90.000¥ acordados. Acto seguido sus hombres engancharán el tráiler y se marcharán de allí. Yaotzin podría volver a recurrir a los runners en el futuro y los jugadores pueden anotarse un nuevo contacto (aunque localizarlo requerirá de una prueba de **Contactos Magnífica (+5)** y es poco probable que les haga demasiado caso, por ahora).

Si no han abierto el tráiler pero aún están los dracos dentro, Yaotzin les echará una mirada de desprecio y solo les pagará

un tercio de lo acordado – 30.000¥ - justificándose en que les toca a sus hombres terminar el trabajo. No atenderá a razones y si los protagonistas se muestran demasiado beligerantes ordenará a sus hombres que acaben con ellos – una prueba de **Etiqueta Buena (+3)** podría volver a suavizar la situación si la cosa se descontrola –.

Si el tráiler está abierto o si Yaotzin llega a darse cuenta de que los protagonistas han podido echar un vistazo a su interior, el elfo no se arriesgará a que el rumor de que Surrurg está en Seattle se extienda por las calles y tratará de borrar las mentes de los runners con su magia o intentará matarlos.

Operativos de Aztechnology. Obediencia ciega.

Físico +2; Reacción +3; Voluntad +0;
+2 Disparar, Combate cuerpo a cuerpo.

+1 Atletismo, Percepción, Pilotar

Estrés físico: 3 Estrés aturdido: 2

Armadura: 5 Consecuencias: No

Ciberimplantes (Sensiarma, Ciberreflejos, Blindaje dermal)

Subfusiles +3; PA +0; Daño 3;

Fuego a Ráfagas (+3/Retroceso/Chequeo munición: 2).

Yaotzin. Hechicero elfo.

Magia de sangre. Surrurg casi le arranca una pierna.

Físico +1; Reacción +3(5*); Voluntad +4

+4 Hechicería

+3 Arcana, Conjuración, Encantamiento

+2 Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Percepción

+1 Negociación, Intimidación, sigilo

Estrés físico: 3 Estrés aturdido: 5

Armadura: 2 Consecuencias: Leve – Moderada

Recurso: Magia 5;

(Percepción astral; Proyección Astral; Defensa Mágica)

Mana Bolt, Drain -1

Bola de fuego, Drain +0

Armadura, Drain -1

Sentido del Combate*, Drain +0

Borrado mental, Drain +1

Barrera física, Drain -1

Bastón +2; PA +0; Daño +2;

Largo, Alcance, Foco (+2 al hechizo de Borrado Mental).

Pistola ligera; PA -1; Daño 2;

Pequeña, Semiautomática.



Si la escena deriva en un combate entre los runners y los agentes de Aztechnology, Yaotzin intentará borrarles la mente con su magia (los éxitos obtenidos en el hechizo serán la dificultad de la prueba de Voluntad para resistirlo). Si esto falla, matarlos es una opción tan aceptable como cualquier otra. De un modo u otro su prioridad es siempre el dragón, por lo que no pondrá en riesgo la operación y no atacará a los runners hasta haber enganchado la carga, pudiendo llegara hacerles entrega del credistick con tal de ganar tiempo y poder atacarles después.

Si los protagonistas intentan huir, Yaotzin enviará a cuatro de sus hombres tras ellos (en unas motos que sacarán del interior del helicóptero) y se marchará volando con su carga. Si los personajes sobreviven, se habrán ganado un formidable enemigo.

INCUMPLIENDO EL CONTRATO

Si los runners deciden aceptar la oferta de Moses – que será quien lleve la voz cantante todo el tiempo – los dracos pedirán que los escolten hasta Auburn.

El viaje será tranquilo durante un rato, pero poco antes de llegar a su destino, cuando ya se encuentren conduciendo por las calles de una gran zona industrial rodeados de naves y almacenes, el sonido de un helicóptero acercándose los pondrá en alerta. Se trata de un enorme Ares Dragon del que descenderán, deslizándose por cables, cinco hombres armados dispuestos a tomar el camión. Desde el propio helicóptero otro tipo armado con un rifle de francotirador cubrirá a sus compañeros y, por último, desde la relativa protección de la cabina del piloto, un hechicero elfo utilizará su magia. Son, por supuesto, Yaotzin y sus hombres que acuden a intentar recuperar lo que es suyo.

Para el combate los protagonistas contarán con la colaboración de los dracos, que harán todo lo posible por defender el camión. Si los runners logran mantener el vehículo en movimiento durante seis turnos de combate, llegarán hasta su destino: una gran nave-almacén que parece estar sufriendo algún tipo de reforma previa a su inauguración, o al menos esa es la sensación que transmite.

El almacén está en su propio recinto independiente, con una verja exterior salpicada de cámaras de seguridad que controlan el perímetro, el interior de la zona de aparcamientos y un acceso para vehículos que llega hasta una zona de carga situada dentro de la propia nave. El logo de la compañía está sobre la fachada principal y se deja ver en AR girando sobre el edificio lentamente – dos simples letras, “ZZ”, envueltas en llamas –. También hay banderas perimetrales con el mismo logotipo. Una caseta junto a la entrada aloja a un guardia de seguridad de aspecto aburrido que se incorporará sobresaltado si los runners llegan en pleno combate contra el helicóptero y abrirá el acceso exterior y el interior para permitirles el paso. Tan pronto el camión ponga las ruedas en el interior de la nave, el helicóptero cesará todo ataque y se retirará... Yaotzin sabe muy bien quién está detrás de la pequeña compañía y no desea provocar un enfrentamiento abierto contra un enemigo tan poderoso. Este turno lo habrán ganado los runners, pero se habrán ganado un enemigo peligroso.

Dentro del edificio serán recibidos por una mujer troll de cabello rubio, proporciones generosas y maneras educadas que se presentará como la Sra. Johnson. Será con ella con la que

los runners ajustarán el pago por los “favores prestados”. A pesar de su afabilidad, a la hora de negociar será profesional y severa. Si los runners intentan engañarla respecto a su anterior contrato se sentirá muy ofendida – **Negociación Grande (+4)** para intentar engañarla –. En caso contrario, estará dispuesta a pagarles los 90.000¥ negociados con su anterior cliente y un 10% adicional por las molestias.

Si los runners desean obtener algo de información extra sobre ella o el lugar, esto es lo que podrán obtener:

Un rastreo matricial no detecta ningún nodo inalámbrico relacionado con el edificio, salvo un portal de presentación de la compañía – Zmej Zdir Corp. – que aún no está operativo y que permanece en modo oculto. El nombre de la corporación es de origen Macedonio y traducido significa “aliento de dragón”, por si los runners se interesan en ello.

Rastreando por la matriz o a través de contactos bien conectados – una prueba de **Electrónica o Contactos Grande (+4)** – podrán encontrar algo más de información sobre ambos.

Decente (+2) – La corporación es relativamente nueva y se dedica a la fabricación de pequeños elementos para robótica. Esta Sra. Johnson lleva tan solo unos meses operando en Seattle y se desconoce si está vinculada a alguna corporación concreta.

Bueno (+3) – Su sede está en Europa, en una ciudad llamada Kumanovo. No tiene sede en territorio americano – más allá de este pequeño local en Seattle – ni se le conocen propiedades en otros países. La Sra. Johnson ha trabajado antes en Washington y Denver, casi siempre para pequeñas corporaciones, evitando toda relación con las más grandes.

Grande (+4) – No parece tener conexión con las grandes corporaciones, aunque suministra pequeños componentes a alguna de ellas, principalmente a Saeder-Krupp. La Sra. Johnson también utiliza el nombre de Emma Foster, aunque no parece ser su identidad real.

Puntos de Karma

Por sobrevivir a la aventura:	1 pto
Por entregar el dragón a Aztechnology:	1 pto
Por entregar el dragón a ZZ Corp:	1 pto
Si consiguen a Yaotzin como contacto:	1 pto

FIN

