



Sake



Darokin

Un "one shot" para Shad20wrun



Contenido

Introducción 3

1. Cita en Ambrosía 3

2. El puerto de Seattle 6

3. Comienza la acción 8

4. Resolviendo la situación 8

5. Enemigos y adversarios 9

Introducción.

Esta partida está pensada para ser jugada con un número pequeño de jugadores – dos o tres como mucho – y debe poder ser finalizada en una única sesión. Puedes utilizarla como relleno entre aventuras de mayores dimensiones, para que algunos de los personajes se conozcan algo mejor entre ellos o para mejorar la relación con algún contacto o pnj existente.

1. Cita en Ambrosía.

Uno de los personajes – que pertenezca, tenga una buena relación o posea contactos entre los yakuza – será invitado a Ambrosía para una reunión de trabajo. La cita será con Kichiro Fukuda, director del local y uno de los hombres de confianza del *Oyabun* Sato Kanaga.

Ambrosía

Minor Ave & Cherry St, Downtown, Seattle.

Un nuevo local de moda en el centro, a pocas manzanas del *Club Inferno*. Se está poniendo de moda entre aquellos a los que no les llega para entrar al Inferno. Tienen muchas conexiones con el mundo del *Simsense* y disponen de salas privadas para proyecciones y juegos de realidad virtual. Algunas estrellas del “Sim” frecuentan el local habitualmente. Se rumorea que están en el mercado de los BTL, aunque no es cierto.

El local es propiedad de los *Yakuza* (del *Shotozumi-gumi*, el clan dominante en Seattle) y es un punto de compraventa de material de alta tecnología. En el local no se permiten armas y disponen de inhibidores para ciberarmas e implantes peligrosos. El uso de magia en su interior también está prohibido.

Los dos principales negocios del local son la compra-venta de material de alta tecnología (principalmente robado o de “segunda mano”, que venden como si fuera nuevo) y su nodo privado, que es brutalmente bueno y lo ofrecen como punto de acceso a la matriz (por un precio desorbitado) para hackers celosos de su privacidad.

El local tiene su acceso por la terraza superior de un centro comercial y de ocio de quince plantas. En la terraza dispone de una pista de baile al aire libre y una zona de copas, así como acceso a dos plantas más por debajo del nivel de la terraza. La primera de ellas es de acceso libre para clientes, pero la segunda es una zona VIP. Ambas disponen de salas de juego y pistas de baile.

El director de *Ambrosía* se llama Kichiro Fukuda, pertenece al Kanaga-gumi y es uno de los preferidos del *Oyabun* Sato Kanaga. El clan Kanaga no suele operar en el *downtown*, aunque el clan Shotozumi ha permitido a uno de sus miembros dirigir este local en reconocimiento al respeto mostrado por el *Oyabun* Sato hacia el *Oyabun* Hanzo Shotozumi.

El personaje será escoltado por el personal de seguridad del local hasta el despacho del director, situado en la planta VIP. Por supuesto previamente será escaneado en busca de implantes peligrosos – que podrían ser anulados mediante inhibidores – y armas – que le serán retenidas hasta después de la reunión. Sin embargo, tras superar todos estos exámenes, el personaje entrará al despacho del señor Fukuda donde mantendrán la reunión completamente a solas – lo que resulta, en cierto modo, sorprendente.

El señor Fukuda se habrá informado convenientemente sobre el personaje, sus capacidades, algunos de sus trabajos anteriores, su vida personal, todo lo que considere relevante para sus intereses. Sin embargo el punto de mayor importancia será la profesionalidad del personaje, ya que para él resultará fundamental que pueda confiar en lo que va a contarle, lo cual podría afectar a su honor y a su posición dentro de la organización Yakuza.

Tras una conversación de cortesía y un leve interrogatorio, el señor Fukuda abordará el tema en cuestión. Necesita resolver un problema de índole personal a espaldas de su propia organización y requiere de un grupo pequeño, discreto y de total confianza. Remarcará el hecho de que el personaje viene muy bien recomendado principalmente en lo que a ese aspecto se refiere.

Una vez convencido de que se encuentra frente a la persona apropiada, contará al personaje que el problema atañe a su hijo, Takeo Fukuda, un muchacho de veintipocos años con un cierto grado de rebeldía hacia su padre. La relación entre ambos no está en su mejor momento y el joven, sin duda como un desafío hacia su progenitor, se ha unido a una pequeña rama de los Anillos de Seoulpa que opera en el downtown.

Los Anillos de Seoulpa son una organización mafiosa formada principalmente por ciudadanos Coreanos, aunque admiten todo tipo de activistas asiáticos. Hace unos años la mayoría de ellos formaban parte de la organización Yakuza, hasta que una limpieza por parte del Oyabun Shotozumi acabó expulsándolos a todos de la organización, por lo que decidieron formar su propio sindicato del crimen.

Takeo se ha unido a una pequeña rama liderada por un joven coreano de raza orca. Son un grupo de jóvenes que lo que pretenden es abrirse paso en la organización y han decidido – por lo que Kichiro Fukuda ha logrado averiguar – dar un pequeño golpe que haga que los “mayores” se fijen en ellos.

El golpe consiste en introducir en Seattle un cargamento de BTL's de diseño, cuyo origen Fukuda desconoce. La intención es hacerlos llegar a la ciudad bajo las mismas narices de los Yakuza, en una zona portuaria del downtown. Es una operación arriesgada que, de lograrlo, sin duda les granjearía la notoriedad que buscan dentro de los Anillos.

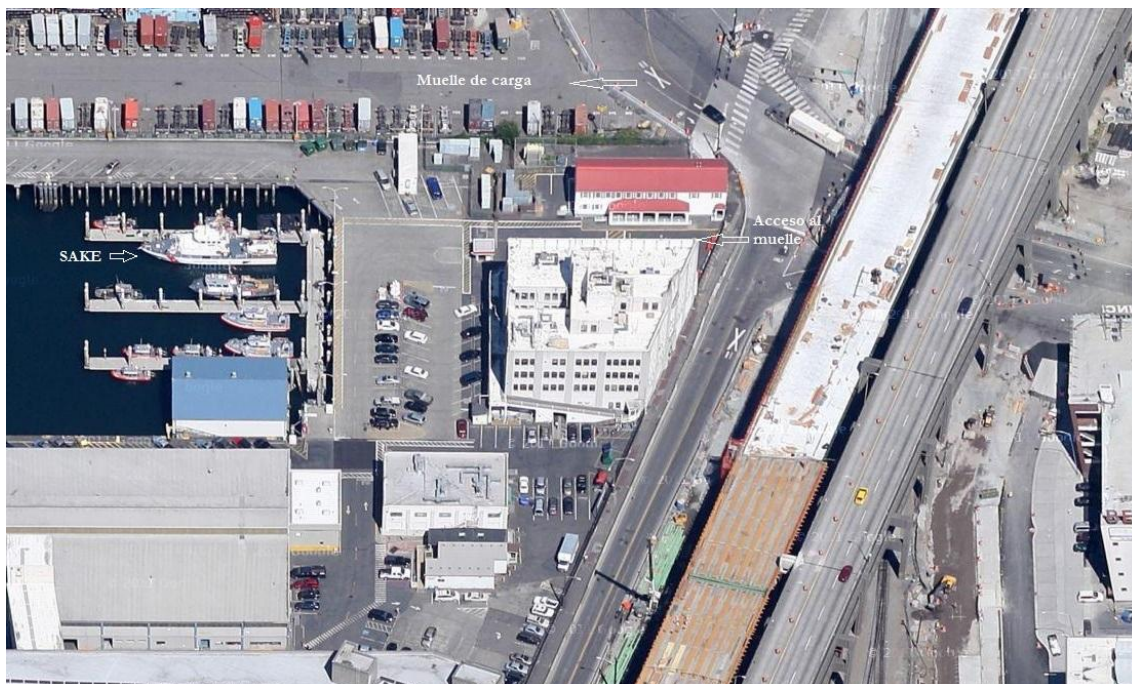
Fukuda quiere que un pequeño grupo aborte esa operación, convirtiéndola en un estrepitoso fracaso que, además, sirva de escarmiento a su hijo, por lo que necesita que el joven Takeo sepa que ha sido decisión suya el que la operación fracase. Al mismo tiempo no desea que su hijo sufra daño alguno.

Tras dejar claros los términos del trabajo, el señor Fukuda proporcionará al personaje toda la información de que dispone:

- El intercambio se realizará entre las tres y las cuatro de esta madrugada en un muelle situado apenas a quince minutos de Ambrosía. Esto dejará a los personajes un margen de unas tres horas para prepararse y examinar la zona.
- El barco que trae la mercancía es un yate de recreo de nombre “Sake”. El yate ya está amarrado en el puerto, aunque desconoce los detalles sobre su procedencia. Según le han informado hay cinco hombres a bordo, probablemente rusos.

- La banda a la que se ha unido su hijo está compuesta por ocho o diez miembros que se mueven casi siempre en motos. Eso, unido a las dimensiones del yate, indica que van a recibir un cargamento relativamente pequeño y fácil de transportar.

Fukuda les entregará unos archivos con imágenes de la zona portuaria y unos planos que se corresponden al modelo exacto del yate, para que dispongan de ellos como deseen.



La zona donde se realizará el intercambio está junto a la gran explanada del muelle de carga. En esa zona se trabaja durante día y noche, con varias enormes gruas que se dedican a descargar y cargar cientos de contenedores en los barcos de mercancías. Ambas zonas están separadas por una valla de unos tres metros que carece de sistemas de seguridad y contra la que aparkan numerosos vehículos.

El muelle en el que está atracado el yate se encuentra frente a las oficinas del puerto. En las oficinas no hay demasiado personal durante las noches, por lo que el edificio se encontrará prácticamente vacío. El resto de edificios y naves de los alrededores no tienen actividad durante la noche.

Esta es toda la información que podrán obtener de su anfitrión en Ambrosía, el resto tendrán que conseguirlo a través de un poco de vigilancia sobre la zona.

Respecto al pago por su trabajo, el señor Fukuda está dispuesto a ser generoso y pedirá al personaje que ponga su precio. No regateará – salvo que el personaje se desmarque con una cantidad que el director de juego considere desproporcionada – y se limitará a tomar un credistick, cargarlo en su propio commlink y entregarlo al personaje, sin hacer más comentarios.



2. El puerto de Seattle.

Los personajes dispondrán de tiempo para examinar la zona portuaria y los alrededores, debiendo elaborar su propio plan de asalto. A continuación se detalla la información más relevante que pueden descubrir:

El muelle de carga tiene bastante movimiento durante la noche y es el lugar en el que resulta más sencillo colarse. Si deciden hacerlo a pié, tan solo tendrán que sortear al personal que trabaja que en la zona, pero no verán un dispositivo específico de vigilancia. Tan solo los accesos cuentan con un sistema de identificación mediante tarjetas magnéticas, tanto en la puerta peatonal como en la de vehículos. Su nodo de seguridad en la matriz tampoco es muy duro con lo que un hacker habilidoso podría incluso incluir sus nombres y vehículos en el listado de personal.

Autenticación: Contraseña. **Privilegios:** Estándar.
Atributos: Respuesta 3, Señal 2, Cortafuegos 3, Sistema 3.
Spiders: Tecnomante de seguridad (solo cuando el sistema entre en alerta)
IC: Cifrador histórico (encriptación de ficheros)
Programas activos: Analizar 3.

El muelle en el que está atracado “Sake” está en una zona con algo más de vigilancia al encontrarse frente a las oficinas de la autoridad portuaria. Los personajes distinguirán un vehículo de una compañía de seguridad que patrulla la zona desde el edificio de oficinas hasta otro de los edificios situado más al sur (fuera del mapa que se entrega a los personajes). En el vehículo van dos hombres y el recorrido tarda unos diez minutos en completarse. Cada dos vueltas el vehículo se detiene en las oficinas y uno de los guardias baja del mismo y entra al edificio.

Una prueba de Conocimiento Policial (15) permitirá a los jugadores advertir que el comportamiento es demasiado profesional para una patrulla rutinaria de seguridad en una zona en la que, en realidad, no hay demasiada actividad. Además las paradas constantes y el hecho de que uno de los hombres baje del vehículo no parece el comportamiento habitual.

Si tienen ocasión de examinar el edificio de oficinas mediante drones, magia, termográficos o cualquier otro medio apropiado, verán que hay tres hombres más en la planta baja con los que se reúne el guardia de seguridad. Si tienen ocasión de ver a estos hombres por medios convencionales, bajo unas ropas más discretas vestirán con la indumentaria de un equipo de asalto.

Si esta información no les hace ponerse en alerta por sí misma, otra prueba de Conocimiento Policial (20) será suficiente para que se den cuenta de que un equipo de asalto no suele trabajar sin un observador que, de forma habitual, actúa también como francotirador. Si exploran la zona en ese sentido, acabarán dando con él sobre la azotea del edificio situado al sur de las oficinas, en una posición desde la que controla toda la explanada y el yate donde se realizará el intercambio.

El nodo que controla el acceso a esta zona tendrá mayor nivel de seguridad que el del muelle de carga, además el equipo de asalto tiene a su propio hacker dentro de dicho nodo, controlando cámaras y accesos.

<p>Autentificación: Contraseña. Privilegios: Estándar.</p> <p>Atributos: Respuesta 3, Señal 4, Cortafuegos 4, Sistema 3.</p> <p>Spiders: Consultor de seguridad (activo)</p> <p>IC: MCT Bloodhound (analizar y rastrear)</p> <p>Programas activos: Analizar 3.</p>

Respecto al yate, podrán comprobar que la información de Fukuda era bastante exacta. Hay cinco hombres en el mismo, tres en la cubierta central y dos en la inferior. Uno de los primeros está sentado en la mesa de popa, al aire libre, bebiendo y manoseando una baraja de cartas. Otro se mueve por esa misma cubierta aparentando cierta indiferencia, pero resulta evidente que está vigilando los alrededores. El tercero se encuentra en el interior, sentado y ocioso, viendo algo en la pantalla de trideo. Los dos de la cubierta inferior están ahora mismo sacando las cajas con los BTL's de sus escondrijos. Todos van armados, aunque los de la cubierta central solo llevan pistolas ocultas y son los de la inferior los que portan subfusiles colgados de sendas correas.

3. Comienza la acción.

Poco después de las tres de la madrugada, un grupo formado por seis motocicletas y una furgoneta algo desvencijada, accederá a la zona del puerto en la que se encuentra amarrado el yate. No tendrán problemas para acceder al interior ya que el nodo ha sido hackeado anteriormente y sus identidades falsas están autorizadas (en realidad el equipo de asalto es consciente de esta intrusión y no han hecho nada por impedirlo, ya que desean que el intercambio se produzca y detener a los dos bandos implicados).

Si los personajes han conseguido interceptar las comunicaciones del equipo de asalto (ya sea mediante la intervención de un hacker o eliminando y sustituyendo al francotirador o a los patrulleros del vehículo), pronto serán conscientes de que algún integrante de uno de los dos bandos es un infiltrado que tiene que darles la señal para intervenir.

Los jóvenes coreanos detendrán la furgoneta a unos metros del embarcadero, quedando dos en el interior del vehículo y otros seis que bajarán de sus motocicletas. Tan solo tres se acercarán hasta el barco: un orco grandote – el líder del grupo –, Takeo Fukuda y otro joven más. Los tres restantes quedarán junto a la furgoneta, armados con subfusiles y poniendo planta de tipos duros.

El intercambio se desarrollará en la cubierta del barco, en la mesa de popa en la que el jefe de los rusos jugaba las cartas en solitario. Los dos rusos de la cubierta inferior subirán cargando cada uno de ellos con una caja de mediano tamaño que uno de los coreanos abrirá a una orden de su jefe, comprobando que la mercancía está en orden. En ese momento, Takeo Fukuda hará una seña discreta con un puntero láser que tan solo podrá distinguir el francotirador del equipo de asalto y todo el asunto saltará por los aires.

El equipo de asalto tiene órdenes de hacerse con los BTL's y detener a cuantos puedan, aunque responderán al fuego que, por supuesto, los coreanos y los rusos devolverán. Por supuesto tanto los rusos como los coreanos pensarán que el otro bando los ha vendido y tratarán de tomarse venganza y huir, unos en sus motos y furgoneta y los otros en su yate, eso sí, ninguno querrá dejar atrás los valiosos chips que consideran de su propiedad.

Los personajes se verán envueltos en todo este follón y tendrán que procurar que los chips no queden en manos de los coreanos (da igual si se los quedan los rusos o el equipo de asalto) y también tendrán que procurar que Takeo salga con vida del asunto. Además deberían hacerle saber al chico que están allí por orden de su padre.

4. Resolviendo la situación.

Es imposible predecir cómo lidiarán los personajes con la situación, lo peor que podría pasar es que los rusos en un mal disparo acaben con la vida de Takeo. Si todo sale más o menos bien, en un rato estarán de regreso en Ambrosía y tendrán que contarle al señor Fukuda los detalles de la operación.

¿Qué contarán y que ocultarán? ¿Informarán al señor Fukuda de que su problema es aún más serio y que su hijo es un agente doble que trabaja para la agencia antidrogas de Seattle?

Experiencia para los personajes:

1 punto por sobrevivir a la misión.

1 punto si los coreanos no se llevan el cargamento y Takeo sale indemne del asunto.

5. Enemigos y adversarios.

Los coreanos. (Humanos)							
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□	□	□
CON	+2	R.D.	2	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□	□	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Puñetazo		+5	1d4+2
Velocidad	12/20 – 3/5		Pistola/Subfusil		+5	2d6	15 m
Dotes: Esquiva, Competencia Armaduras I							
Habilidades: Correr +3, Percepción +3, Conducir +5							
Notas: CommLink Nivel 3.							

Takeo Fukuda. (Humano)							
FUE	+1	Iniciativa	+9	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□	□
CON	+1	R.D.	4	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada, Competencia Armaduras II							
Habilidades: Correr +3, Percepción +3, Conducir +6							
Notas: Commlink Nivel 3, Visor sensiarma (Armadura -3)							

Líder de los coreanos. (Orco)							
FUE	+3	Iniciativa	+8	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	5	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Porra	+5	1d6+3	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada, Infravisión I, Competencia Armaduras II							
Habilidades: Correr +6, Percepción +4, Conducir +2							
Notas: Commmlink Nivel 3, Visor sensiarma							
(Armadura -4)							

Los rusos. (Humanos)							
FUE	+1	Iniciativa	+7	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+9	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II Habilidades: Correr +4, Percepción +4, Conducir +4 Notas: Commlink Nivel 3, Visor sensiarma (Armadura -4)							

Consultor de Seguridad							
Respuesta		Señal		Firewall		Sistema	
4		4		5		5	
□ Analizar: 5		□ Desmayo: 4		□ Mando: 4			
□ Armadura: 4		□ ECCM: 4		□ Martillo Negro			
□ Ataque: 4		□ Edición: 2		□ Médico: 3			
□ Biofiltro: 5		□ Encriptar: 4		□ Navegador: 3			
□ Bomba Datos		□ Engañar		□ Olfateador			
□ Deseactivar		□ Escanear: 4		□ Rastreo: 4			
□ Desencriptar		□ Explotar		□ Sigilo			
				VR "Caliente": +10/3			
Percepción:		+9/+14		Búsqueda Datos:		+9	
Ataque:		+9/+13		Computadoras:		+9	
Defensa:		19		Cibercombate:		+9	
Daño:		1d6(+4)		Guerra Electrónica:		+9	
R.D.:		4/5		Piratería:		+10	
Icono		- 5 -		- 10 -		- 15 -	
		□ □		□		□	
Físico		- 6 -		- 11 -		- 16 -	
		□ □		□ □		□	
Mental		- 5 -		- 10 -		- 15 -	
		□ □		□ □		□	

Equipo Asalto Antidroga. (Humano)							40 pts
FUE	+3	Iniciativa	+7/2	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+1	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	8	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Porra	+5	1d6+3	
Velocidad	12/28 – 3/7		Pistola/Sub.		+7	2d6	15m
Dotes: Competencia Armaduras II, Ráfaga corta, Correr, Crítico Mejorado.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +5; Negociación +2; Rastrear +3 (Armadura -5)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Reflejos Cableados I Enlace óseo plástico.							