

LA JUSTICIA DE LAS TRIADAS

SHADOWRUN

Nota para el Master.

*Esta es una aventura para un solo jugador (fácilmente adaptable a **Cyberpunk**), algo que puedes usar para medir la habilidad de tus jugadores por separado o para ampliar el círculo de contratistas de alguno de ellos. Esta pensada especialmente para un Asesino a Sueldo o un Francotirador; aunque es adaptable con facilidad a todos los tipos de Shadowrunners. Si es necesario la podrás ampliar para que pueda ser jugada por dos o tres jugadores, pero cuando realmente tiene "chicha" es cuando uno solo de los shadowrunners tiene que estrujarse el cerebro en un cara a cara con su máster. Dale duro.*

en tus características.

Levantas pasiones encontradas, no a todo el mundo le gustan los que efectúan su trabajo como tú, a distancia y con sangre fría. Esas cualidades, por otro lado, resultan interesantes a muchos. Esos son los que te buscan, huelo un trabajo para ti. De todos modos te diré que suenan rumores sobre los contratistas que no me gustan del todo.

Si estas libre y te interesa, puedo averiguar algo más y concertarte una reunión de negocios. Solo tienes que devolverme este

concurridos y con una presencia policial bastante fuerte.

Cuando el shadowrunner acuda a la cita, tendrá que esperar hasta las 6:45, momento en el que aparecerá un elegante Mitsubishi Nightsky de color negro que se detendrá cerca de los miradores. El chofer del vehículo, un humano oriental, bajará del vehículo y le hará señas para que se acerque. Tras rastrearlo con un detector de metales manual (Nivel 8) y despojarle de todas las armas, abrirá la puerta trasera del vehículo y lo invitará a pasar. En el

interior del vehículo se sentará frente a un anciano chino de unos 80 años, que no dirá una palabra hasta que se pongan en marcha.

El chino le dará las gracias por acudir a la cita, una cita que no le compromete a nada ya que, según sus palabras, solo van a char-

lar de "un caso hipotético". En primer lugar estará interesado en conocer sus últimos trabajos, así como saber si tiene algún tipo de escrúpulos o si es un verdadero profesional (esto último sonará un poco socarrón).

Una vez esté convencido de que el shadowrunner es el tipo apropiado para el trabajo le dirá que, seguramente, es un poco distinto a lo que se encuentra acostumbrado. Se trata de asesinar a una persona, los motivos no son importantes y el chino se negará a contarlos, de modo que si el pj insiste, el tipo ordenará al vehículo que pare y lo dejará allí. Lo especial del contrato consiste en que la víctima debe saber que va a morir, será un requisito indispensable que el shadowrunner tendrá que hacer personalmente,



1.- El Contrato.

El Shadowrunner descubrirá un día al llegar a casa que tiene un mensaje de correo en el ordenador (si el shadowrunner no tiene un estilo de vida que le permita un ordenador cámbialo por un mensaje en el móvil o por una carta o lo que se te ocurra). El mensaje es de uno de los contactos habituales del pj (con vuestro permiso, yo usaré a Janet Weissman).

<< De: J. W. para [Pj] — 02:00 A.M. — Urgente.

Las sombras se mueven, amigo mío, y algunas de ellas susurran noticias inquietantes. Tus últimos trabajos en sudamérica no han pasado desapercibidos aquí y hay gente que se está fijando

mensaje con un "Si" y me pondré en marcha.

J. W. >>

Al mensaje afirmativo del Pj, Janet responderá con otro escueto mensaje:

<< 06:30 P.M. Mirador de Madrona Park, Lago Washington. Espera junto a los catalejos. >>

El lugar de la cita es un mirador situado en el extremo Este del parque desde el que se puede observar el lago y sus alrededores mediante unos catalejos. El parque está situado en el Downtown, cerca del centro de la ciudad, es uno de los sitios más

cara a cara con el objetivo (si en algún momento, el pj decide que no quiere asumir tanto riesgo, podrá abandonar la reunión, aunque no recurrirán a él nunca más y su reputación debería verse afectada de algún modo). Los detalles del trabajo los dará más adelante, si el jugador acepta.

Respecto al dinero, el chino le preguntará su precio por hacerlo como él lo pide. (Aquí depende de cada máster y el dinero que esté dispuesto a ofrecer a su jugador. En mi partida el regateo comenzaba en los 50.000¥, aunque el chino podía llegar hasta 100.000¥) Si al jugador le interesa también pueden negociar otro tipo de pago, “en especies”.

Una vez se hayan puesto de acuerdo en el precio, el chino le entregará al shadowrunner una foto del objetivo y le contará el resto de los detalles. El tipo debe morir al día siguiente, pero antes de matarlo el asesino debe entregarle un pequeño regalo: una bala de oro con unos caracteres grabados en plata (que el chino trae en una pequeña cajita de metal). La entrega ha de ser en persona, cara a cara, y solo cuando la víctima la reciba y comprenda su significado podrá marcharse, concediéndole otros quince minutos (de sufrimiento e incertidumbre) antes de eliminarlo. Debe hacerse del modo más lim-

pio posible, evitando otras muertes innecesarias. El chino no quiere una masacre.

Al objetivo podrá encontrarlo a las 19:00 h. del día siguiente en el **I. D. Center**, un enorme centro comercial recientemente inaugurado, en el **Distrito Internacional**, en el Downtown, muy cerca del centro. Hasta ese momento, tiene casi 24h para observar el lugar y planificar el trabajo. El pago se hará en ese instante, antes de acompañarlo de regreso al mismo lugar de donde fue recogido.

2.- I. D. Center.

El centro comercial es una enorme construcción de doce pisos, aún inacabado. Solamente están abiertas al público las cinco primeras plantas y algunas de ellas todavía tienen zonas cerradas al público. También están en funcionamiento los dos sótanos de aparcamientos. En el interior del recinto existen enormes supermercados, tiendas de ropa, deportes o armas, varias salas de cine y mucho más. En la planta baja, existe un “**Area de Información**” donde se pueden conseguir unos planos para orientarse.

El lugar es tan grande que el pj probablemente solo atinará a

pasear por allí, un poco sin rumbo. Hay bastantes guardias de seguridad y alguno puede mirarlo con curiosidad (si actúa o viste de modo extraño, cargado de blindaje o de armas o algo similar).

Dando vueltas, el shadowrunner verá una cara familiar. Se trata de un poster de gran tamaño que anuncia un ciclo de conferencias relacionadas con la matriz:

“Desarrollo de los ciberterminales de VIII generación”

“I. A. en la Matriz”

“La Matriz al alcance de todos”

La conferencia prevista para el día siguiente, a las 20:00h. la da el **Sr. Saoky Anamako**, de **Mitsuham Computer Technologies**, con la charla sobre la Inteligencia Artificial. El Sr. Anamako es el objetivo asignado al jugador.

Las conferencias son todas en la tercera planta del edificio, en la zona norte del edificio, en el Salón Áureo. Por la mañana no hay programada ninguna conferencia.

Si el personaje se ha dirigido al centro comercial directamente tras la entrevista, en estos momentos todavía estará la conferencia sobre los ciberterminales. En la puerta del Salón Áureo podrá ver a cuatro guardias de seguridad bien armados y vigilantes. Un detector de metales cubre la entrada a la sala, de modo que no parece fácil colar un arma allí. (De hecho, no permitas que el jugador cruce la puerta armada en ningún momento)

Una tirada de Percepción(6) permitirá al jugador observar el movimiento de una grúa a través de unos ventanales que dan al exterior. La zona que aún está en construcción queda tres plantas por encima de ésta, e incluso en



ésta misma planta, el ala este aún está cerrada al público por no estar terminada. El acceso a esa zona está cerrado por una puerta doble que se abre desde el otro lado. La puerta está situada al lado de un local de moda femenina bastante concurrido. Para acceder a la zona en construcción, el shadowrunner tendría que llegar hasta la sexta planta por las escaleras o por alguno de los ascensores, donde una buena parte de la superficie está acordonada con carteles de “Prohibido el paso” y el acceso vigilado por algunos guardias de seguridad. Por el lugar se ven varios hombre en monos azules de trabajo, con el anagrama de la empresa constructora y una tarjeta de identificación. Si el jugador espera lo suficiente sin llamar la atención, será posible que se cruce con un par de trabajadores (un troll y otro de la misma raza que el pj) que bajan por el ascensor al finalizar su trabajo o que entran a los servicios. Conseguir uno de los monos de trabajo le costará una buena pelea y, si se monta mucho ruido, acudirán los guardias de seguridad.

Si se hace con un mono de trabajo, podrá moverse por las zonas en construcción con relativa facilidad, observando que las plantas superiores aún distan mucho de estar terminadas. Hay bastante gente trabajando en diferentes turnos durante las 24h. Tras un par de vueltas por la zona, podrá encontrar un montacargas que une esta planta con las cinco inferiores y los dos sótanos de aparcamientos. Por el montacargas podrá bajar hasta la tercera planta, que está terminada casi completamente aunque aún falten zonas por inagurar. Tendrá que eludir a un par de Ingenieros que están dando el visto bueno a los últimos arreglos, pero aparte de ellos no hay nadie más en la planta (en la zona sin inagurar,

se entiende).

Podrá encontrar el pasillo cuya puerta estaba cerrada, lo que le indicará que no está lejos de la sala de conferencias. Examinando los locales encontrará un sitio que parecen oficinas, en el que el sistema de Aire Acondicionado está aún por instalar, quedando al descubierto los conductos de ventilación (por los que cabe el pj perfectamente). Los conductos de ventilación se comunican por toda la planta (y en algunos sitios, entre plantas), hace bastante frío por ellos ya que hay zonas



que si están funcionando. Las zonas inactivas están aisladas del resto mediante cierres de chapa metálica que se pueden quitar fácilmente.

Reptando por los conductos de ventilación se puede llegar hasta la sala de conferencias, encontrando un par de salidas sobre la propia sala (ninguna lo suficientemente cómoda como para permitir un disparo sobre un objetivo en el escenario, aparte de la dificultad de manejar algún tipo de rifle en estas condiciones), y otra más en los aseos de la sala de conferencias. Todas las rejillas están atornilladas al techo desde el interior del recinto, de modo que no podrá soltarlas desde el conducto de ventilación, sin

embargo si que podrá dejar algún tipo de arma en el interior del conducto para recogerla desde dentro de la sala. El conducto de comunicación también llega hasta el pasillo cerrado y la tienda de ropa femenina.

Esto es todo lo que podrá sacar en claro el shadowrunner en este día de investigación, de modo que deberá ir preparando y realizando los planes para el día siguiente.

3.- El Día D.

La tarde de la conferencia, el Sr. Anamako llegará al centro comercial a las 18:45h. Vendrá acompañado por su esposa y su hija de 14 años, así como por dos guardaespaldas (un samurai y un adepto físico) que no perderán ojo de nadie que se acerque a su protegido.

En el exterior de la sala de conferencia estará acompañado por un delegado del I.D. Center y por los organizadores de la conferencia, entrando rápidamente en la sala casi una hora antes de la misma. Hay pocas posibilidades de que el jugador pueda abordarlo en este instante.

En el interior de la sala de conferencias seguirá charlando con varias personas, hasta un momento en que quede solo, apartado unos metros del resto, en compañía únicamente de su familia (y sus guardaespaldas). Cuando el asesino se acerque, lo recibirá con las atenciones que se dispensan a los admiradores, hasta que comprenda lo que sucede realmente, entonces intentará deshacerse de su esposa y su hija discretamente, mientras los guardaespaldas miran al jugador con claras y hostiles intenciones.

El Sr. Anamako intentará convencerlo para que no lleve a cabo su misión, incluso le falla-

rán las fuerzas por momentos y llegará a ofrecerle impresionantes cantidades de dinero (doble o triple de lo que haya cobrado por el trabajo).

NOTA: Caso de que el jugador llegue a aceptar el dinero por no hacer el trabajo, su vida no valdrá un pimiento y estará en ma-



nos de las triadas, o sea, adiós al personaje.

Tras ese momento de flaqueza, el Sr. Anamako se retirará, enviando al adepto físico tras el asesino. Aunque no pueda actuar en medio de tanta gente, no se separará de él y el jugador tendrá que buscar una forma discreta de quitárselo de encima.

La conferencia comenzará a las 20:00h., muy puntual, y durará unos cincuenta minutos. En los primeros quince minutos, el Sr. Anamako apagará las luces y pondrá unas diapositivas y proyecciones, el lugar estará a oscuras los siguientes veinte minutos.

Si el shadowrunner logra matar al Sr. Anamako, se montará un revuelo tremendo. Su/s guardaespaldas buscarán al pj y los guardias de seguridad también. Según qué camino tome de huida, tendrá más o menos proble-

mas y se cruzará con guardias de seguridad o con trabajadores de la zona en construcción (¿quizá con el troll al que se enfrentó para robar el mono de trabajo?). Además en los aparcamientos y salidas del edificio se instalarán rápidamente controles para ver quien sale del edificio. Sea como sea, en algún momento cuando crea que ya ha escapado, se topará de frente con el guardaespaldas samurai del Sr. Anamako, con cara de muy pocos amigos.

NOTA: El Sr. Anamako tiene una Constitución (3), de manera que para que muera habrá de exceder el nivel de heridas letales en tres casillas. Si no se superan estas casillas, los médicos lograrán salvarle la vida y saldrá en las noticias del día siguiente, indicando que se encuentra en un hospital rodeado de altas medidas de seguridad. También hay que tener en cuenta que lleva bajo sus ropas un chaleco antibalas 3/1.

También es importante el hecho de que la sala de conferencias cuenta con dos cámaras de vigilancia, así como una el pasillo de acceso a los aseos, de modo que el rostro del asesino puede acabar visto en todas las noticias.

Epílogo.

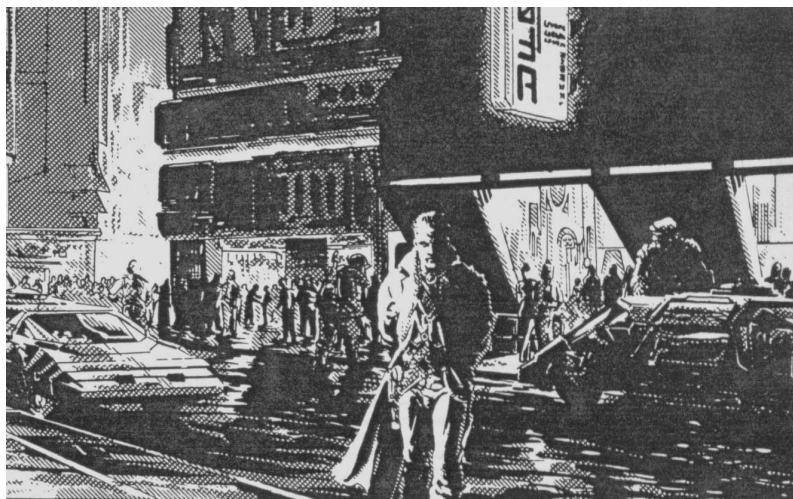
Los canales de televisión se volcarán con la noticia del asesinato (o intento de...), saliendo a la luz que el Sr. Anamako había recurrido a la mafia china (las Triadas) en busca de dinero para financiar sus proyectos sobre la I. A., rechazados por casi todas las compañías de Seattle. Cuando el éxito comenzaba a sonreírle en sus investigaciones, recibió una gran oferta de Mitsuham y la aceptó de inmediato, dejando a sus anteriores benefactores. Ahora las Triadas se han cobrado su parte de los beneficios.

Los periodistas, como siempre, se recrearán morbosamente en el dolor de la familia.

PUNTOS DE KARMA.

Aquí van mis sugerencias de puntos de karma a otorgar a los jugadores, por supuesto cada máster puede otorgar lo que considere oportuno, aunque en mi opinión el valor de la aventura en puntos de Karma no debería sobrepasar los 6 puntos.

- Asesinar al Sr. Anamako: 2 pts.
- Si el Sr. Anamako sobrevive y hay que rematarlo en el hospital: 1 pto.
- Sobrevivir: 1 pto.
- Otorgar otros puntos por inteligencia, valor y rol.



PNJ's Y ADVERSARIOS

Guardias de Seguridad.

CON	RAP	FUE	CAR	INT	VOL	ESE	REAC
4	4	4	2	3	4	4.95	3

Habilidades

Ciberimplantes

Iniciativa : 1d6 + 3 Conducir: 3 Pistola(Predator): 3(5)

Commlink

Karma/Prof: 2/2 Porra aturdidora: 5 Combate s/armas: 3

Radio

Blindaje: 5/3 Etiq(corp/calle):2(2/4)

Irán armados con Ares Predator y porras aturdidoras.

Alguno de ellos podría ser de élite y tener conexión Sensiarma y/o ciberreflejos I.



Troll "Currante".

CON	RAP	FUE	CAR	INT	VOL	ESE	REAC
9	4	8	2	3	3	6	3

Habilidades

Ciberimplantes

Iniciativa : 1d6 + 4 Combate s/armas: 4

Karma/Prof: 2/2 Combate con llave inglesa: 3 Daño: Fue+2

Blindaje: - / -

No lleva armas, salvo una enorme llave inglesa.

El otro currante, será de la misma raza que el jugador y tendrá unas habilidades parecidas a las del Troll "Currante" (aunque con la Con y la Fue ajustadas a la raza).

Samurai Guardaespaldas.

CON	RAP	FUE	CAR	INT	VOL	ESE	REAC
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0.1	5(9)

Habilidades

Ciberimplantes

Iniciativa : 3d6 + 9 Pistola(Predator): 4/6 Sensiarma, heridas 9L Cuchilla retráctil.

Karma/Prof: 4/4 Subfusil(UZI III): 3/5 Sensiarma, heridas 6L Cíberojos, luz tenue...

A. ciberimplantado: 6 Heridas 6S, letales. Ad. Sensiarma

Blindaje: 5/3 Combate con armas: 3 Ciberreflejos II

Blindaje Dermal II Aumento Muscular I



Adepto Físico Guardaespaldas.

CON	RAP	FUE	CAR	INT	VOL	ESE	REAC
6	5	6	2	5	4	6	5(6)

Habilidades

Poderes

Iniciativa : 3d6 + 6 Combate s/Armas: 5 Reflejos Increm. II

Karma/Prof: 4/4 Pistola: 3 Mira Laser, heridas 9L Manos Asesinas L

Incr. Reacción +1 Blindaje: 5/3

Estos dos muchachos tienen muy mal carácter y actuarán siempre con lo mejor de sus posibilidades, aunque sin poner en peligro a inocentes.

Espero que disfrutes con la aventura. Cualquier comentario que quieras hacer críticas, sugerencias o lo que sea: darokin@teleline.es

Darokin