



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Escrito por Alejandro Padilla Rodríguez



NOTA PARA EL MASTER: Los planos para la aventura se encuentran al final del documento. La primera idea es ampliar los planos a tamaño folio, imprimirlos, y representar a jugadores y enemigos por medio de chinchetas en el escenario.

Al final del documento también se encuentra un apartado, llamado “EN LA MATRIZ”. En éste apartado se recogen las estadísticas de nodos, información localizable en la matriz, y aspectos relacionados con todo lo que puede ocurrir dentro de los ordenadores “hackeables” que aparecen en el transcurso de la aventura, al igual que las estadísticas de “Joey III” y “Ripper”.

En “Buscando a Joey”, los jugadores recibirán un encargo simple: han de recuperar dos drones que han desaparecido de un negocio clandestino de robótica. La banda de los “Grinders”, conocidos traficantes de electrónica avanzada en la zona, entraron en el establecimiento clandestino de “Robbie”, haciéndose con “Joey III” y con “Ripper”, 2 drones de seguridad en desarrollo, complementarios uno al otro. Robbie sabe que la banda se financia con la venta de drones piratas, falsificados a partir de patentes y drones robados y analizados por ingeniería inversa. Son el gran proyecto de Robbie para una temporada, así que éste les da el encargo de recuperarlos. Los jugadores habrán de enfrentarse a una banda de desalmados consumidores de Jazz, armados hasta los dientes que viven hacinados en un antiguo puerto industrial abandonado y semiderruido, central de sus operaciones en la UCAS.

Se trata de una aventura de trama simple. Más recomendada para iniciación ya que serán aplicables varios conjuntos de reglas durante la aventura con los que tanto el DJ como los jugadores se podrán familiarizar. Ideal para jugadores noveles que no son capaces de ponderar las consecuencias de tener un gatillo fácil en un hormiguero. El propio pueblo de Plainview está controlado por la banda, al más puro estilo camorrista, de forma que la presencia policial o de seguridad en el propio pueblo es nula en principio.



BUSCANDO A JOEY

Los jugadores reciben llamada de un contacto

LO QUE ESCUCHAN

Hola, “----“, soy “*Robbie*”. Verás, he recibido un encargo por parte de un cliente. Resulta que le encantaría que le hiciésemos un favor. Ésta vez es un trabajo simple, como te prometí, no más jodiendas imposibles. Verás, mi amigo es un crack en asuntos de robótica, fabrica prototipos, mucha gente le hace encargos para sus negocios, y él por un precio bastante competitivo, da a la gente lo que la gente necesita, no lo que los cabrones de las compañías les hacen tragar... hace calidad.

Lo que ocurre es que andaba diseñando hace poco unos prototipos de seguridad que le pidió un tipo, un maniático adinerado de Seattle... Bien, pues hace unos días algún malnacido se enteró del negocio de mi colega, y le robaron esos robots. Siguen sin terminar, pero te puedo asegurar que aún así valen su peso en Nuyens, ni imaginas lo que llevan esos cacharros por dentro.

No es muy legal ésto de fabricar drones caseros, menos si esas tostadoras van armadas, así que si quieres nos vemos en 3 días, a las 18.00, en la esquina de High point Commons Park, allí mismo en el parque. Os pagarán bien, os lo aseguro, y con vuestra experiencia desde luego no será difícil. Tengo vídeos e información útil.

No sabemos quienes han sido, pero sabemos por el video que fue un encargo profesional. Ésos tíos iban armados, no sé qué hubiera pasado si hubieran pillado a mi amigo allí, o si volvieran... Los bastardos lo tenían todo listo ¡Joder, tenían



hasta las carretillas para llevarse los robots!. Mi colega les puso localizadores a esos bichos, tardaron en apagarlos, pero la última señal la dieron en un complejo industrial abandonado, no muy lejos de Bellingham. Parecían bien organizados. Nos vemos”

- Preparación de material -

High Point Commons Park es un parque apacible, no muy grande, de unos 200 metros de diámetro. El típico parque rodeado de edificios de viviendas, con una pequeña valla, árboles, un estanque en un rincón, con una fuente en su centro. Un lugar acogedor en el centro de una urbanización de bloques, no muy transitado. Es un barrio residencial de clase media, los bloques son altos, pero muchas de las etiquetas AR corresponden a publicidad de negocios locales y franquicias. Las altas torres de la ciudad y chimeneas contrastan al otro lado del río, en las zonas industriales. En un banco espera el contacto.

LO QUE ESCUCHAN

Gracias por venir, “---“, si sale bien te deberé una. – El contacto da un Datachip al jugador-

En éste chip están todos los datos. Mi colega no quiso que te los enviara por la Matriz, no lo vio seguro...es otro maniático. No ha venido, está completamente acojonado, pero os puedo dar su número.

En el chip tenéis el video completo. Son unas 12 horas, pero en el archivo de texto te indico el momento del robo. Aparte están las coordenadas del lugar dónde hemos visto las señales, imágenes de satélite del sitio, unas fotos de los drones, son 2, y una descripción técnica...no entiendo de éstas cosas, pero mi colega ha incluido en la descripción no sé qué protocolos para no sé qué cosa. Lo indica en la descripción.

Piensa pagarlos del orden de 12000 Y a cada uno. Le he insistido para que subiera el precio, pero esos drones son su negocio del año. No puede pagar más sin jugarse el puto taller...Y no le conviene tener problemas con su casero, creedme.

No puedo seros de mucha más ayuda, te enviaré su número al commlink, pero no podrá deciros mucho más que yo. Le llaman Robbie.

Si consiguen negociar con el amigo del contacto, Robbie (- 2 al jugador), sólo accederá a aumentar el precio si recuperan a los robots completos, en 1000 Y por robot. Sobre los códigos le indica que los robots estaban casi terminados, y que el código extrae la memoria de los drones, es un mecanismo anti-plagio, inutilizando los robots. Si alguno sufre daños, les pide que extraigan la memoria.



1.- Sobre el vídeo

La sección durante el robo es de unos 4 minutos. La cámara se sitúa sobre la puerta de una nave mediana, en un lugar elevado.

0-1 éxito : Se observan los ladrones como llegan, armados con pistolas silenciadas y con pasamontañas, por un lado de la cámara, con una carretilla, que apartan a un lado, dentro del campo de la cámara. Al rato uno sale a por la carretilla, entra, y vuelven a salir los 2 con la carretilla y los 2 robots hacia un lado de la cámara.

2 éxitos : Su forma de moverse denota un entrenamiento en combate.

3 éxitos: Segundos antes pasa una furgoneta sospechosa, blanca. Frenando para parar más adelante, fuera de la cámara. La matrícula está tapada, pero posee una abolladura reconocible en el lateral visible. Es imposible reconocer al conductor.

2.- Fotos de satélite: (Mapa desde arriba). Las fotografías son antiguas, pero parece desde arriba un complejo industrial grande, con edificios de varios pisos. Está aparentemente abandonado, y aunque en las fotos aparecen vehículos su antigüedad no es fiable. En un tejado aún se lee “Rushell Inc.”, borrado por el tiempo. Un edificio parece un almacén viejo, y al menos uno de ellos es de oficinas. Está a unas 2 horas de Bellingham.

3.- Fotos de los drones. En las fotos podéis ver dos robots. Uno de ellos es un robot del tamaño de un perro grande, con 4 patas dispuestas como una araña, y lo que a simple vista es un disco redondo montado en su espalda. Es de color rojo oscuro, y la foto es de perfil, aún está en construcción y de su vientre un montón de cables se prolongan hasta algún ordenador fuera de la foto, el drone aparece de pie y aparentemente funcionando según indican unos pilotos azules encendidos en su costado. Os impresiona el hecho de observar que algunas partes del robot están construidas con lo que parece un chasis de coche reciclado. En la parte trasera del vientre, una caja metálica aloja lo que deducís como la batería.

El otro es un drone extraño, es pequeño, con forma esférica, poco llamativo. No parece estar encendido, y un surco negro dónde ensamblan las piezas lo recorren por la mitad, parece ser del tamaño de un balón mediano. En la parte superior aparece grabado el nombre “Joey III” en letras elegantes, seguido de un anagrama. No se ve nada que dé señales de estar funcionando en la fotografía.

4.- Descripción técnica. Archivo de texto. Las descripciones son extremadamente escuetas, y sólo se refieren al aspecto físico de los drones. Parece la descripción de un catálogo



1.- “Ripper” – Modelo de seguridad, procesador base 242123AA Aztech.

- Chasis “Walker Line”, 4 extremidades. Gestión hidráulica
- Color rojo
- Peso: 25 kg descargado (aprox.)
- Alimentación: Batería Hyperion73
- Sistema táser y brazo mecánico con pinza

2.- “Joey III” – Modelo de seguridad, procesador base 222114 Aztech.

- Chasis “Cannonball II”.
- Color metálico
- Peso: 10 kg (aprox.)
- Alimentación: Batería “Tesla 9” (modificada)
- Módulo de sensores Robbie ArcherMan-VV

Más abajo, leéis una aclaración: “En caso de resultar imposible la extracción de los drones, introducid éste código mediante conexión por cable. Os permitirá extraer la copia de software e inutilizará los drones completamente.” El otro archivo es un comando especial para ello.

VIAJE A BELLINGHAM

LO QUE VEN

La ciudad es una ciudad pequeña. Costera, e industrial. Las torres de los edificios sobresalen frente al cielo, así como torres metálicas y el vapor de la enorme central geotérmica que abastece la ciudad. Pero han de pasar de largo, si quieren cumplir el trabajo.

2 horas más tarde, adentrándose en tierra firme, llegan al complejo abandonado de “Rushell Inc.”, situado al final de un desvío desde una carretera secundaria poco transitada, resguardada por un par de colinas no muy altas dónde sobreviven aún algunos antiguos postes eléctricos.

Desde el exterior de una verja en no muy buen estado observáis Un complejo de edificios grandes, de 4 plantas, cruzados por pasarelas en un lado y otro, en cuyo patio central se apilan restos de chasis abandonados bajo una grúa de raíl cuadrada que abarca todo el patio. Todo está oxidado y roñoso. A la derecha,



hay gran nave cuadrada, de hormigón con unas pequeñas ventanas en la parte superior a 2 pisos de alturas, probablemente la cadena de montaje. En el lado opuesto, veis un gran edificio de 5 plantas, con restos en la fachada frontal de los anclajes de carteles publicitarios ahora estrellados en el suelo y oxidados. Muchos de los cristales están rotos en el edificio, a unos 100 metros de vosotros. El complejo parece una mancha entre las plantas, que poco a poco van retomando su territorio cerca de los edificios. La planta está rodeada por una llanura antiguamente usada para cultivos. No parece haber nadie en algunos kilómetros a la redonda

Es una zona de bajo matorral, algo seca.

La entrada está en una estructura de arco metálico, y consiste en una cancela deslizante de metal negro y oxidada. La altura de la valla se acerca a los 2,5 metros, junto a una garita de seguridad con los cristales sucios pero enteros.

LO QUE INTENTAN

- Forzar la cancela: Descubren que el sistema magnético sigue funcionando y la cancela no se abre fácilmente: (Obstaculo 9, armadura 4). Si hacen percepción con 2 éxitos escuchan la electricidad fluyendo, a pesar de estar abandonado el sitio.
- Si intentan abrir la verja desde la garita (superando la valla), la garita está cerrada. (cerradura normal, nivel 3)(puerta obstáculo 4). Dentro Sólo hay una mesa para atender al exterior cubierta de polvo, suciedad, latas, y un cierre magnético (Nivel 3), de tarjeta.

Si lo abren, ya sea forzando entre todos así como abriendo el cierre, la verja se abrirá con un chirrido estruendoso. Los malos tiran percepción (3 de ellos, -4) Tardan unos 3 minutos en llegar al patio, saliendo por la entrada del edificio principal, andando. Si dan la alerta, saldrán 4 a por ellos. Si empiezan un tiroteo, irán todos. Dado que es el centro para desmontaje, no hay drones activos en la zona.

ALMACÉN (SIN PLANO):

Hay 2 puertas, una grande de garaje, y otra pequeña, a la derecha. La pequeña está cerrada con cierre magnético de código, nivel 4. La grande se abre con una llave de seguridad.

Dentro, se divide en 2 pisos, y una zona subterránea de almacenaje. A nivel del suelo, una planta de montaje con brazos robóticos permanece inmóvil y apagada, muy vieja. Hay piezas de chasis repartidas por las paredes. Hay herramientas, llantas, y maquinaria industrial repartida por todo el nivel. Al nivel superior se llega con unas escaleras



metálicas desde la parte trasera de la nave, hasta una oficina en el nivel superior. A la derecha, hay unas escaleras que bajan a un nivel inferior. Allí hay 3 malos

- Parte superior: A la oficina se llega por las pasarelas, y se extiende a lo largo de todo el costado del edificio. La luz está encendida, pero no hay nadie. Arriba hay antiguos sofás, una mesa, archivadores y un escritorio con un commlink encendido, conectado a una antigua pantalla (no si alertan a la banda al llegar).

Encuentran:

Commlink: CMT Clip + SO Vector Xim (Resp 1, Señal 3, Firewall 1, System 1)

Analizar 2, buscar 2, comando 1, editar 2. Tiene suscritas las 2 cámaras de vigilancia del edificio de oficinas. No cuenta con SIN, pero tiene añadidos como contactos a los demás miembros de la banda.

Cuando baje del piso superior, suben 2 malos del piso inferior (3 si sospechan). (Percepción pasiva los jugadores. Si los dejan pasar se dirigen hacia afuera.

- Piso inferior. Si no hubo ruido, uno de la banda sigue allí. Es un almacén de herramientas en el subsuelo, pequeño, con muchas estanterías y cajas. Hay una mesa con cartas y chips BTL, y el malo está sentado de espaldas con los pies apoyados en la mesa haciendo gestos en el aire mientras usa su AR. Hay un microondas en una esquina, calentando comida.

Cosas de interés (Revisar la habitación, percepción 3, 2 minutos).

- Kit de reparación de vehículos
- Parche antitrauma
- Linterna normal

El acceso al tejado es por el exterior, parte trasera de la nave, dónde hay una escalera de incendios que lleva al tejado, dónde sólo hay una antena de televisión vieja y oxidada. No hay entrada desde el tejado, salvo intentar colarse por las ventanas superiores, que iluminan la oficina.

CONCESIONARIO ABANDONADO

La entrada está a nivel del suelo, una puerta doble abatible, con los cristales entablados. El edificio por dentro está semi en ruinas, lleno de pintadas y restos de cristales rotos. Desde fuera, por la parte frontal, sólo se ve la entrada, grande y acristalada.

PLANTA 0

Sala 1:

Sala muy amplia, poco iluminada. Hay algunas mesas, algunos paneles publicitarios viejos, y poca luz. Muchas baldosas están desprendidas, algunos



cristales están rotos, hay pintadas enormes en las paredes, y hay mobiliario repartido por toda la estancia, decorativos, muchos de ellos destrozados. Hay 2 cámaras de vigilancia portátiles, suscritas al Comm-link del vigilante del almacén (Rating 2), mejora low-light, conectadas. Si detectan a los personajes, y no han limpiado el almacén, la banda estará emboscada para atacarlos.

Sala 2:

Exposición del concesionario, Quedan un par de coches, inutilizados y muy viejos. Uno de ellos volcado, el otro prácticamente destrozado (sin sillones, muy maltrecho y cubierto de polvo y oxidado). Toda la pared exterior son cristalerías, algunas de ellas rotas, con más pintadas. Si buscan en el interior de los coches, en el que sigue sin volcar, encuentran en un compartimento del maletero 2 dosis de Cram (percepción, 3)

Sala 3:

El taller. Todo está lleno de cajas de herramientas, y en el centro hay una plataforma de reparación de vehículos. Ésta habitación cuenta con corriente eléctrica, un piloto indica que el elevador sigue funcionando, y elevada en la plataforma se encuentra la furgoneta blanca del vídeo, a cerca de 2 metros del suelo. La puerta al exterior está cerrada.

Arriba, una segunda pasarela rodea por el piso de arriba el taller.

Dentro de la furgoneta, en la parte de atrás, pueden encontrar:

- Un traje de camuflaje, humano, negro.
- Cíncel (abrir puertas)
- Componentes electrónicos variados (valor 300 Y)
- Remington 990 (descargada)

La escalera de bajada está tras una puerta en el suelo con cierre magnético por código (rating 4, obstáculo 6). Un análisis de electrónica (1) hará saber que el cierre está instalado con posterioridad, tiene su propio nodo (En la matriz)

Sala 4:

Sala de reuniones, unida a la recepción también. Todo está cubierto de polvo, y donde había una pantalla quedan sólo cables colgando. La sala no tiene ninguna fuente de luz y está a oscuras. No hay nada de interés, salvo un antiguo ordenador, con una conexión para entrar en la matriz por cable. En la recepción sólo quedan papeles por el suelo y algunos catálogos de coches viejos, nada útil.

Ascensor: Sin electricidad, y una vez encendido, bloqueado.



PLANTA 1

Sala 1:

Pasillo amplio en la planta superior. No hay nada fuera de lo normal, salvo otra cámara semi-oculta en una de las columnas junto al techo (Rating 2, Low-light)

Sala 2:

Todas tienen una ventana que ilumina la estancia desde el exterior

- A. La sala está completamente abandonada, y vacía salvo un escritorio tumbado a un lado y lleno de polvo.
- B. Un par de archivadores desmontados están en el suelo tirados, parecen ser catálogos de piezas.
- C. Habitación más grande. Cerrada con cerradura magnética de tarjeta, nivel 3. Las 2 ventanas están rotas, por lo que la habitación está plagada de plumas de aves que han anidado allí y excrementos. La mesa y el sillón siguen allí, aparte de estanterías rotas con algunos libros de marketing sin valor alguno, datados en los 60 (12 años de antigüedad)
- D. En los servicios D hay un credistick abandonado en uno de los lavabos, por valor de 300Y
- E. En los servicios E el suelo está hundido y debilitado
- F. Cuarto de limpieza. La pared que colinda con los servicios “E” está volcada hacia éstos. La sala está a oscuras, huele a cerrado. Las estanterías están llenas de productos de limpieza viejos, cubiertos de polvo. La luz es una simple bombilla colgada de un cable. Hay una caja de herramientas, cerrada (nivel 1), que contiene 2 barras de luz y herramientas

Sala 3:

Antigua sala de servidores. Los servidores están apagados. Están en una sala de cristal, con una puerta con cierre magnético de tarjeta, apagado también (por ello bloqueado).

Los servidores están apagados, y la forma de encenderlos es reparar la electricidad de la instalación en la caja de fusibles, situada en la sala 4. Una vez los enciendan, Empezarán a aparecer RFID de la antigua empresa. Ofertas de coches, promociones y publicidad. Al andar por el edificio en algunas paredes aparecen vídeos publicitarios en AR, pósters, etc.



Sala 4:

La sala está cerrada con cerradura magnética también (nivel 3). La sala está llena de estanterías por las paredes, con material de oficina, impresoras antiguas, pantallas, archivadores, y cajas de cartón con cosas de decoración que pertenecían a la empresa y oficinas.

Sólo con entrar, escuchan un gemido humano al otro lado de la columna en el centro de la habitación. Un hombre está en el suelo, sucio, herido y amordazado. Sus manos están esposadas con esposas de plástico a unas tuberías que cruzan la columna en vertical (esposas: armadura/estructura 6)

Gaul no revelará por su propia voluntad el verdadero motivo por el que está allí.

El hombre permanece en semi-ins consciencia en el suelo.

LO QUE VEN:

Un hombre de mediana edad, humano y de complexión media, está postrado en el suelo. Amordazado con cinta adhesiva, gime muy levemente, y parece por su apariencia que lleva allí un tiempo, dado su aspecto desaliñado. Viste en ropa interior, con camiseta interior y calzones, ennegrecida como por hollín. Muestra señales de haber sido maltratado, con heridas en la cara y brazos. Está esposado.

LO QUE OYEN

Gaul habla de forma débil, y un poco errático.

¡Dejadme en paz, por favor, no diré nada, lo prometo! (sigue la conversación). Me llamo Gaul, y llevo viviendo aquí más de un año, sólo quiero que me dejéis en paz.

Yo vivo aquí. Nada más. Éstos hijos de puta me han encerrado aquí, y no les hice nada. He estado 3 días, me han drogado cada noche y aún no sé que hacen aquí. Me han pegado, ¡no querían dejarme marchar! ¡Dejadme por favor, sólo quiero estar tranquilo!

Si los jugadores le dejan marchar o lo dejan encerrado de nuevo: Gaul escapará e irá a recoger sus cosas, y a terminar su trabajo. Lo encontrarán más adelante.

Pueden hacer que les acompañe, pero aprovechará para escapar en cualquier momento.

Sala 5:

Es una sala de descanso del personal. Hay un sofá quemado, una encimera con un microondas viejo y con señales de haber ardido en algún momento. No hay bombillas y



los sillones están incluso rajados, y una silla incluso está clavada en una cristalera, atravesándola con una pata que no llegó a romper el cristal de la ventana. En los muebles sólo encuentran una cafetera antigua, filtros de cafetera, una grapadora...basura todo.

Sala 6:

Una amplia terraza exterior a la que sólo se accede desde la sala 7, dónde hay volcadas diversas mesas y sillas rotas que dan a entender que se trataba de una antigua cafetería.

Sala 7

Cafetería, no hay nada interesante.

Sala 8:

Hemeroteca casi intacta. Hay multitud de revistas de coches, catálogos, y archivadores antiguos de clientes con facturas y registros. Algunas estanterías están derribadas, y otras están vacías.

Registrando pueden encontrar un par de holo-papeles sin usar (Percepción 3, poco iluminado)

Sala 9:

Es simplemente una pasarela que recorre el taller por encima, bordeándolo. Nada de interés salvo la furgoneta, que está a algo más de un metro de distancia, por debajo del nivel de la pasarela si la plataforma sigue elevada.

SÓTANO

La bajada al sótano solo puede ser por ascensor (Activándolo o hackeando desde la matrizn el cuadro de luces), o por la rampa de la sala 3 (Taller).

Sala 1:

Sala principal del sotano. Es un antiguo almacén de piezas, pero en su lugar se encuentra un laboratorio de electrónica improvisado. La sala está bien iluminada, con lámparas de neón conectadas a la iluminación, bancos de trabajo, herramientas avanzadas e incluso robóticas. Algunos aparatos están encendidos, dando pitidos y haciendo parpadear sus LED.



Aparte hay otras pequeñas maquinas como soldadores, remachadoras, alguna maquinaria antigua... La estancia está recorrida con cables de un lado a otro y se pueden ver varios ordenadores repartidos e interconectados arrojando datos en pantallas.

Los ordenadores de ésta sala están desconectados de la matriz, pero se conectan entre sí. Contienen información sobre algunos prototipos de drone (Mirar parte de “En la matriz”).

Si dejaron libre o encerrado a Gaul, lo encontrarán conectado a los ordenadores. Éste no se inmutará de la llegada de los jugadores, simplemente está sentado en el suelo, de piernas cruzadas. En éste caso, si los jugadores entran en los ordenadores después de él, encontraran que la información, además de haber sido alterada, está además minada con una bomba de datos (“En la matriz”)

Sala 2:

(Cierre magnético, Rating 4) Almacén de drones. En el suelo se encuentran algunos drones, y restos de ellos. Algunos están con la carcasa desmontada, otros desmantelados. Hay algunos contenedores de plásticero que guardan piezas y maletines con microchips y piezas también. Además de 2 cadáveres de Grinders , asesinados recientemente.

Si buscan en los contenedores encuentran:

- Material electrónico de valor de 250 Y
- Microcámara (rtng 2 300Y)
- Pack de sensores de ultrasonidos

No hay rastro de Joey III ni de Ripper en ésta sala.

Salas 3 y 4:

Son simplemente pasillos de mantenimiento, con algunas taquillas en las que no hay nada interesante salvo uniformes de mantenimiento y equipamiento (cascos, herramientas, guantes aislantes...)

Lo que ocurre con Gaul si lo encuentran conectado, y si no lo han matado, es lo siguiente: Gaul empieza alegando que intentando escapar le atraparon y le conectaron, le tenían encerrado en un nodo. Si le descubren, o ya han visto la sala con los cadáveres, Gaul levanta las manos, y cambia radicalmente su compostura. Se sale de su papel de drogadicto, y habla tranquilamente y midiendo las palabras intentando negociar con los jugadores.

LO QUE OYEN:



Señores, me conocen como “Sticky”...Estoy aquí cumpliendo una tarea, como acabo de observar ustedes también están llevando a cabo una. Y si no nos estorbamos en nuestros caminos, ninguno de nosotros tiene por qué salir herido.

Creo que a vosotros tampoco os caen bien ésta gente. Ya que compartimos enemigo, intentemos llevarnos bien y hagamos como que no nos hemos cruzado nunca.

Lo que Gaul intentará será salir de allí sin resultar dañado. Negociará su escapada cediendo información a los runners, sin mostrarse hostil. Debe completar el trabajo para su cliente para que su reputación no se vea dañada, simplemente entrega de información y destrucción de los datos de los Grinders. Gaul puede negociar con:

- Credisticks – Max. 600Y
- Información: localización de los drones que buscan. Si los runners acceden, les indicará la situación de los drones que buscan según la información que ha encontrado en el ordenador (si no le han hecho acompañarles, los datos están sin modificar y sin bombas de datos.)

Datos que pueden conseguir:

- Matriz: Ver “En la matriz”
- Gaul (o entrando en PCs): La información sobre los drones. Se encuentran en Plainview, cuyo puerto es usado por la propia banda como base para contrabando, desde dónde realizan la copia de componentes. La fábrica simplemente es un centro secundario para cubrir el estudio y desmantelamiento de piezas tecnológicas en el territorio cercano. Su verdadero centro de operaciones está en Plainview, el puerto.

Almacenes portuarios de Plainview, una pequeña población al sur de Bellingham con un antiguo puerto comercial que fue cerrado.

Al salir del edificio, se enfrentan a 5 hombres más. Si saltó la alerta estarán ya posicionados para el combate, acechando. Si no es así, percepción pasiva por si los escuchan llegar por el edificio. De haber señales evidentes de combate en la entrada del edificio (cadáveres, explosiones...) también se apostarán como si fuese una alerta.

Gaul actuará como aliado en la escapada, salvo que los runners se comportaran de forma hostil, en cuyo caso simplemente desaparecerá en el combate (si no antes), escapando.

PUERTO DE PLAINVIEW

LO QUE VEN:



Plainview es un pequeño pueblo, de no muchos habitantes. Parece una antigua zona industrial, pasando por la carretera. Algunas chimeneas grandes salen de entre las barriadas y aún se pueden ver maquinarias portuarias, pero ya abandonadas y sin estar en funcionamiento aparente.

El pueblo está formado mayoritariamente por edificios de viviendas, no muy antiguos. Cuenta con las facilidades básicas de un pueblo modesto, vacacional de no ser por el aspecto claramente industrial del lugar, con edificios de color rojizo, de aspecto antiguo. El pueblo no es muy extenso, pero el puerto está en la lejanía al otro extremo de una calle principal que termina en una verja. Además, un peñón en la playa acota el puerto, separándolo del pueblo costero y sus propios espigones y embarcaderos.

No hay demasiada gente por las calles, el aspecto es horrible, las calles están plagadas de basura. El puerto está en el extremo opuesto del pueblo. La costa está recorrida por algunos muelles desvencijados, claramente inservibles, y espigones con barcos de pesca anclados.

El pueblo cuenta con facilidades tales como talleres mecánicos, varios bares, clubes, negocios de venta, además de algunos pequeños traficantes. Es una zona de red estática

La verja se sitúa entre el peñón y una colina frente a la orilla, los edificios antes de llegar a la valla parecen abandonados, con restos de hollín en algunas ventanas, restos de humo y pintadas

Hay vigilancia. Los edificios aparentemente abandonados próximos a la entrada son usados por la banda para vigilar desde allí.

La valla está cerrada con candado de seguridad, con código (rating 4, anti-tamper 2, es decir, test adicional hardware + lógica (2), o sonará una alarma). Al acercarse a la valla, un RFID aparece anunciando el territorio de los Grinders mostrando su logotipo, seguido de un mensaje de advertencia de muerte.

Al entrar en el complejo, a la izquierda quedan unos edificios antiguos, semi-derruidos. Eran edificios de unos 3 pisos, pero los pisos superiores están hundidos, aunque en la primera planta las puertas parecen restauradas.

En éstos edificios la banda tiene su centro de operaciones. Un pequeño complejo de edificios semiderruidos en los que han rehabilitado la primera planta y en uno de ellos también la segunda. Alrededor se ven también barracas hechas con chatarra y desperdicios.

A la derecha, junto al mar, hay un astillero mediano, y un par de cobertizos viejos en forma de hangar pequeño. Hay containers viejos apilados en el centro del patio, y desde el complejo hay un puesto de vigilancia también arriba del peñón, tras subir por unas escaleras hasta una suerte de nido de tirador, salvo peligro claro para los Grinders, el sitio no va a ser usado.



Los drones están en el edificio de oficinas 1, sala 7 (taller).

Almacenes exteriores

Al borde de los muelles. Varias cajas de madera se apilan debajo de uno de los cobertizos, en el otro hay un container (el de arriba en el mapa).

Hay 3 cajas de madera. En uno de ellos. (Obstáculo armor 4/ structure 5). Las cajas contienen corcho de embalar, y un cargamento de bolsitas de té a granel (las 3 cajas). Si abren, tirar 2D6 (Y buscando con percepción, 9, 2 turnos de combate):

- 8-12 Rifles de asalto x2 (AK-97 + laser)
- 4-8 Cargamento de electrodos (Hay unos 30 en la caja)
- 1-8 Té y té y más té

El container simplemente está cerrado por un candado grande (Rating 3, armadura 6 estructura 7) Una vez abierto, hay un muro de cajas al abrir la puerta, llenas de componentes electrónicos, pantallas, accesorios electrónicos (incluso domésticos). No hay nada en el container que les pueda ser de utilidad, está repleto de cajas así.

Oficinas 2

Sala 1 y 2

Un montón de literas, simplemente un barracón para la banda, no hay nada de interés, aparte de estar con gente todo el rato (durmiendo, usando BTL, jugando o bebiendo...) Desde fuera se puede ver que hay movimiento de gente dentro.

Sala 3-A y 3-B

Taquillas. La mayoría están abiertas, otras tiradas por el suelo, otras sin puerta, aunque sí hay algunas cerradas. Encuentran 3 taquillas aparentemente cerradas (Cerrajero + agilidad, 6, 1 turno de combate)

1-2 -> Uniforme de la banda y 2 chips BTL

3-4 -> Una granada de concusión, cuchillo y credistick 1000 Y

5-6-> Ingram Smartgun X, y un cargador.



Oficinas 1

Piso superior:

Apenas hay tabiques, está descubierto, y como coberturas sólo están los pilares, y restos de tabiques y techamientos. Hay algunos agujeros en el suelo, que dan al piso inferior. Lo único destacable es una antena desplegada en la esquina correspondiente al generador de biocombustible en el piso inferior.

Piso inferior

Sala 1

Una explanada, a la que llega la luz debido al derrumbe del edificio. Ha sido limpiada de escombros, pero hay muchos montones de escombros y basura repartidos por la sala. Está patrullada por un drone experimental de seguridad, cuyo nodo está en modo OCULTO

Sala 2

En la sala 2 hay una serie de 3 generadores de biocombustible funcionando que parecen dar energía al edificio. En la misma sala hay algunos barriles de biocombustible junto a los generadores (2 de ellos. Inflamables). Los cables ascienden hasta el piso superior a través de un agujero en el propio techo hacia la antena (Conexión por satélite, evitando el -2 por zona de red estática) y se reparten por el suelo en distintas direcciones.

Sala 3

Entre cristales de seguridad velados hay un laboratorio electrónico, construido dentro del hall del edificio con soportes de acero y cristales de seguridad y sistemas de aislamiento. La pintura que vela el interior es pintura inhibidora, rating 3. Es necesario llevar un traje de los de la sala 3-A, ya que los sensores biológicos al entrar en la sala pueden saltar (Sensores biológicos, rating 4, si no llevan el traje tira contra Body + de los personajes. Si gana el personaje, salta la alarma. No es una alarma, sino un escandaloso altavoz en la sala que solicita al personaje que use los trajes de aislamiento)



Sala 3-A

Está separada del propio complejo, no cuenta con seguridad en la puerta. Es la sala de vestuario. Contiene armarios con trajes ambientales, iluminada por una leve luz azul que apenas consume energía.

Sala 3-B

Habitación con un condensadores propios para la sala. Tiene un tubo de conducción no muy grande por el que pasan unos cables hacia el techo y a través de él, y la habitación está dentro del recinto, pero separada con otra puerta. Hay 2 condensadores en la sala, con aspecto simplemente de cajas de registro cilíndricas cableadas entre sí que hacen un ruido eléctrico. Son muy explosivas (Pueden ser manipuladas con un chequeo de electrónica, 13, 5 minutos). Los condensadores cuentan con un sistema de encendido de emergencia automático que los reactiva automáticamente a los 5 minutos. Si el personaje sigue intentando modificarlas, recibe un ataque eléctrico de 7S (ataque eléctrico pg. 164. +2 a la armadura si lleva traje aislante el personaje. Si impacta el ataque, chequeo Body + Willp (3) (+ ½ armadura de impacto + 2 (traje aislante)). Personaje incapacitado durante 2 + éxitos del atacante. -2 por desorientación por el ataque durante el mismo periodo incluso resistiéndolo.) Para desactivar el sistema automático debe de hacerse un chequeo de hardware + lógica (10, 2 turnos de combate)

Si desactiva los condensadores, la sala entera queda desabastecida, y todas las puertas desbloqueadas, la maquinaria se apaga, los servidores también, y si sigue vivo el dron que sigue patrullando queda inmóvil durante 4 turnos de combate hasta que inicia el modo autónomo.

Sala 3-C

Sala de servidores. En el piso superior, a través del cual pasan los cables por un agujero, hay una antena de acceso a la matriz

Desde dentro sólo se puede acceder con un lector de huella dactilar (rating 3)

Sala 3-D

Almacén de piezas. Aquí encuentran parte de los drones. La carcasa roja de Ripper se encuentra en una de las estanterías, pero no encuentran nada más. Hay una mesa de trabajo dónde se reparten desordenadamente herramientas, un pequeño brazos robóticos, y cámaras de precisión



montadas en brazos con cable para conectarlo directamente a un Datajack.

Si buscan en ésta sala encuentran:

- Kit de electrónica
- Goggles (lentes grandes) con visión low-light
- Minisoldador (DV 15 contra materiales)

Sala 4

La sala está vacía, no hay nada en ella salvo unas pocas mesas volcadas y restos de otras mesas que han sido destrozadas.

Sala 5

Sala 5-A

Pequeño almacén lleno de arreos de pesca viejos. Por las paredes hay colgadas sogas, redes, hay motores fuera-borda viejos, madera para cubiertas...

Sala 5-B

Acceso por cierre de tarjeta, rating 3. Pequeño barracón usado por la banda para drogarse. Está lleno de basura, apestoso, y hay colchones por el suelo. Tirado entre los colchones (Percepción, 3).

- Colt América L36 en mal estado. La pistola lleva abandonada entre los colchones bastante tiempo, y está llena de suciedad y algo oxidada. Sí que tiene una mira laser bajo el cañón que sigue funcionando.
- Dosis de Bliss (pag. 257) para inyector.

Sala 6

Sala 6-A

Antigua sala de descanso de personal, con dispensador de bebida y de alimentos, usado por la banda a modo de sala de reuniones. Está llena de pintadas, y tiene electrodomésticos de cocina, máquinas expendedoras de bebida y comida, y bastantes mesas y sillas, tanto viejas como improvisadas, con restos de comida, platos a medio comer descomponiéndose, vasos derramados, agujeros de disparos en las paredes y alguna que otra mancha seca de sangre. La puerta trasera, que da hacia el rellano está sellada por un derrumbe.

Sala 6-B



Zona de pruebas de los drones. Es una sala amplia, a los lados, bastantes drones permanecen tapados con sábanas. Hay también cajas reforzadas. La sala está recorrida por muchos cables, con aparatos conectados de los que salen más cables aún.

En ésta sala hay 2 drones copias de Joey III y Ripper, entre las lonas. Son exactamente iguales, pero completamente metálicos y sin los nombres grabados. No tienen los colores de los originales, ni el aspecto casero. Están apagados todos, y todos los drones están suscritos al arreglador de la banda. (Hay otros 3 funcionando, entran en acción al final, si no han apagado los servidores). En ese caso, sólo entra en acción uno de ellos, que cuenta con suscrito sólo al commlink del montador de la banda.

Salas 8

Derruidas.

Sala 7

La entrada está cerrada con otro cierre magnético de tarjeta, Rating 3.

Taller de montaje de drones. Un lugar parecido a la sala 3, pero con instalaciones mecánicas, dirigidas al montaje de hardware. Hay varios bancos de trabajo con piezas y componentes electrónicos, y la sala está por todas partes llena de carcasas viejas, aparatos electrónicos, cajas con piezas, y ordenadores conectados a centralitas, botes de lubricante, cajas con cables y componentes electrónicos.

Al fondo de la habitación, están los dos drones. Joey III está sobre el banco, Ripper en el suelo, plegado y sin carcasa (Lo que le resta armadura para resistir los impactos. La carcasa la pueden montar con chequeo de mecánica industrial + lógica (13, 7 minutos), o bien llevándolos a la sala 3 y usando el robot de montaje del centro de la sala junto a los esquemas, en 4 turnos de combate (En la matriz), con opción de instalarle alguna modificación (incluso armas, mirar “en la matriz”), mientras contienen a los Grinders.

Cuando encuentren los drones y vayan a salir, en la sala 6B, aparece el montador de los Grinders. Y otros 2 miembros de la banda, que intentarán detenerles. “¿Os gustan mis juguetes?, no váis a salir de aquí con ellos”, dice el montador y acto seguido uno de los robots de la sala se pone en marcha, un dron de combate, personal y suscrito al montador. Si no desactivaron los servidores, serán 2, y uno de ellos se vuelve en su contra si dejaron irse a Sticky, que lo hackea a través de la matriz. Los jugadores pueden intentar seguirle el rastro a través del dron.

Si dejaron escapar a Sticky, En el turno de combate 3 (aprox.), uno de los drones se vuelve en contra del propio montador, y empieza a atacarle también. A uno de los commlink de los jugadores llega un mensaje del dron: “Soy Sticky, os debía



una ☺”. El drone de sticky les acompañará hasta que encuentren la forma de salir del complejo. En ése momento, el drone quedará funcionando autónomamente.

Tras el tiroteo el complejo comienza a estar en alerta. Entrarán 4 enemigos dentro del edificio donde están ellos a buscarles, tropas basicas (con mago + caudillo/armas pesadas)

A la salida del complejo, habrá un tirador apostado en el peñón, y en los edificios varios miembros de la banda se han repartido por las segundas plantas de los edificios arruinados.

Para escapar pueden optar por:

- Escapar a pie
- Vehículos aparcados junto al almacén que hace de barracón. Uno de ellos, el que no está volcado desvencijado, puede seguir funcionando (Encontrar el fallo del motor: Test Mecánica automóvil + lógica, 4) y repararlo (Mecánica automóvil + lógica, 8, 1 minuto)
- Lancha anclada en el muelle, tras los almacenes. Se trata de una lancha neumática fueraborda.

Una vez consigan devolver los drones, buscando un vehículo y demás, consiguen a Robbie como contacto Rigger Conexion 2 Lealtad 1. Pueden negociar con Robbie, incluso usar los datos extras para mejorar el trato si los han conseguido.

A Sticky no lo pueden añadir como contacto



EN LA MATRIZ

1. ROBBIE

Robbie es un montador de drones local. En la matriz no es conocido, es muy difícil encontrar información suya, ya que sólo tiene un nodo para darse publicidad como “Robbie electrics”. El nodo es público, es abierto (search + browse, 8, 1 minuto).

Sólo hay publicidad sobre la localización de la tienda y productos a la venta. No hay nada a la vista sobre los robots.

Atributos del nodo de Robbie:

Rating 2

Analizar 3

Alarma del nodo:

IC blanco, Rating 3, Attack 3

2. STICKY (GAUL)

Ninguno de los dos nombres es verdadero. Si buscan en la matriz, no encontrarán información referente a él

Actúa en los ordenadores con una cuenta de administrador, de forma que no deja rastro tampoco.

3. FÁBRICA

1. Servidores (Una vez han conseguido encender los servidores, con firewall 4)

- Información privada de la empresa. Datos de financiación, proyectos de investigación de prototipos de vehículo y de piezas.

Sistema de alarma. IC patrulla:

- IC PATRULLA blanco rating 3 Armor 2 Analyze 2 Attack
- IC negro rating 4 Blackout 3

Archivo encriptado (rating 4). Contiene información útil para la venta:



- Archivo de patentes
- Registro de investigaciones en marcha cuando cerró la empresa
- Archivos financieros de empresas con las que se relacionaba.

Valor aprox. De 2000 Y

- Nodo del taller. Rating 3. El nodo es simplemente un pequeño cuarto de fusibles con un diferencial en la pared. Controla la plataforma y la puerta de la cochera. Alerta restringida
 - IC rating 2, Analyze 2, Attack 2
 - Nodo de la compuerta del sótano. Rating 4. Alarma:
 - IC rating 3, Track 2, Attack 2
 - Bloqueo del cierre
 - Nodo del ascensor (oculto) Rating 3. Señal 2. Necesaria cuenta de seguridad para moverlo.
 - IC rating 4 Analyze 2, Attack 2
2. Nodo de ordenadores del sótano (Rating 4). Datos de interés. Hay un envío de datos continuo a través de la matriz a Plainview, que los jugadores pueden intentar seguir. Si lo intervienen, podrán saber que drones siguen funcionando. En Bellingham no hay drones funcionales, todos están desconectados.
- Protegido por IC Black, Rating 4 (Con analyze 4, Blackout 4, Track 3, Exploit 3)
 - Base de datos con una lista de modelos de drones y su localización. Joey III y Ripper aparecen en la lista correspondiente a “Plainview”
 - (Bomba de datos) Archivo de esquema, Ripper. Encriptado (rating 4). Aparece si hacen una búsqueda de datos.
Modificaciones que posibilita:
 - Targeting 2 (Subfusiles)
 - Esquivar
 - Refuerzo balístico (+ 2 armor)
 - (Bomba de datos) Archivo de esquema Joey III. Encriptado.
Modificaciones:
 - Refuerzo balístico (+1 armor)
 - Sensor de ultrasonidos
 - Eyector de humo (2 cargas)
 - (Rating 4). Aparece si hay búsqueda de datos.



- (Siguiendo el rastro de datos) Lista con nombres de los drones que siguen funcionales en Plainview (No los hay en Bellingham)

PLAINVIEW

Servidores de Sala 3

Rating 3 Sistema de alarma:

- IC nvl 3 armor 3 attack 3
- IC PATRULLA nvl 3 analyze.
- Hacker entra a defender. Intenta llegar al commlink del jugador y hackearlo para hacerle perder el control. (El que aparece después controlando los drones)

Datos:

- (Sniffer. El jugador ha de caer en interceptar los datos) El dron patrulla está controlado a través de esa LAN. Pueden intentar hackearlo desde esa LAN, ya que el nodo del dron está oculto.
- Base de datos. Aparecen nombrados Joey III y Ripper. Lista de drones funcionales, más drones del hacker de los Grinders
- Cámaras
- ID de cuenta de seguridad, aplicable para la transmisión al resto de commlinks en la zona con la ID.
- Nodo de control de sensores de la sala, cierres, luces y control energético (condensadores y generador) y de la antena.

Nodos del dron de seguridad:

Nodo (rating 3). Sistema de alarma. Accesible mediante la ID falsa:

- IC Rating 2 Attack 3 Analyze 2
- Cierre de conexión (Los cierres de conexión se dan una vez se ha localizado la intrusión y mediante chequeo opuesto)



DRONES

Ripper (Drone tamaño medio)

Cuando Joey está activo, y marca un blanco correctamente, Ripper puede disparar con las bonificaciones de Joey (amplificación de visión 1 y +1 por láser mientras Joey esté marcando el objetivo)

+2 Handling, 5/10 Accel, Speed 15, Pilot 2, Body 3, Armor 0, Sensor 3, Señal 4, firewall 3

Standard Upgrades: Caminante, Brazos mecánicos x2 (Arma más pinza), Equipamiento especial: Autosoft Targeting (Táser Defiance XE Shocker) 3, Autosoft defensa 2 (Puede esquivar ataques C.a.c con Defensa + sensor)

- | | | | | |
|---------------------|----------|-------------|----------|------|
| Táser Defiance XE : | Daño | AP | Cargador | Modo |
| | 8S(elec) | - ½ impacto | 4(m) | SS |
- Brazo con pinza daño 4P

Joey III (Pequeño)

+1 Handling, 5/15 Accel. , 20 speed, Pilot 3, Body 2, armor 0, sensor 3, Señal 3, firewall 3

Upgrades: Rodante, micro-cámara integrada (rating 3) + amplificador de visión 1, telémetro laser, autosoft clearsight 2

Drone Hacker 1 (Basado en Crimson Samurai (Arsenal))

+1 handling, 15/30 Accel. , 100 Speed, Pilot 3, Body 3, armor 2, sensor 3, Señal 4, firewall 3, Response 3

Upgrades: Ruedas, Autosoft targeting (Ares Alpha).

- | | | | | |
|-------------|------|----|----------|----------|
| Ares Alpha: | Daño | AP | Cargador | Modo |
| | 6P | -1 | 42(c) | SA/BF/FA |

Drone Hacker 2 (Basado en GM-Nissan-Doberman)

0 handling, 10/25 accel, 75 speed, pilot 3, body 3, armor 3, sensor 3, Señal 4, firewall 3, Response 3

Upgrades: Autosoft clearsight 3, autosoft targeting (Ingram Smartgun X , doble), mira laser (+1 dado)

- | | | | | |
|--------------------|------|----|----------|-------|
| Ingram Smartgun X: | Daño | AP | Cargador | Modo |
| | 5P | - | 32(c) | BF/FA |



Personaje: Gaul. Se mueve y habla erráticamente, como si las drogas hubieran dejado su marca. Así oculta Gaul su verdadera vida. En realidad Gaul es un infiltrado mercenario. Contratado en privado por las propias bandas para espiar a los propios enemigos sin levantar sospechas o represalias. Gaul está allí, siguiendo a la banda Grinders. Se había asentado días antes de que empezaran a usar aquellas instalaciones para usarlas como laboratorio, con el fin de hacerse pasar por vagabundo y espiar sus últimos movimientos, enviado por una pequeña empresa de electrónica interesada en aprovechar los ingenios copiados por los Grinders.

ESTADÍSTICAS PNJ

Bandido Grinder Estandar (humano)

Nivel
1

Iniciativa	6	Raza:	Humano	Edge:	1					
Bo:	Ag:	Re:	Str:	Ch:	Int:	Lo:	Will:	Es:	Monitor:	10
4	3	4	3	3	2	2	3	6	Armor:	Ropa blindada 4/2

Skills:

- Automatics 2
- Dodge 2
- Unarmed combat 3
- Hardware 1
- Intimidate 2
- Shadowing 2

- Commlink Rating 1
- 2x cargador AK-97 Car

Gear:

Arma 1:	AK-97 Car	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
plegable.		5P	-	AF/BF/	(1)	30(C)	Culata

Arma2:	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
--------	-----	-----	-------	-----	-------	---------

Augmentations:

- Datajack
- Simsense module (adapted BTL)



Bandido Grinders estándar (orco)

Nivel
1

Iniciativa 7 Raza: Orco (Vision L-L) Edge: 1
Monitor: 10
Bo: Ag: Re: Str: Ch: Int: Lo: Will: Es:
4 3 3 4 2 4 3 3 Armor: Ropa blindada 4/2

Skills:
- Longarms 3
- Close combat (club) 3(5)
- Intimidate 3

Gear:
- Ropa Blindada
- Commlink (rtng1)
- Cartuchos: 20x slug, 20x flechette
- Stun Baton

Arma 1:	Remington 990	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
plegable		7P/	-1/	SA	(1)	8(m)	Culata

Arma2:	Stun Baton	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
+1		6S(e) -mi	-	-	-	-	Reach

Augmentations:



Bandido Grinders estándar (enano)

Nivel
1

Iniciativa 6

Raza: Enano (Vision

Edge: 1

Monitor: 10

Bo: 3 Ag: 3 Re: 2 Str: 4 Ch: 3 Int: 4 Lo: 3 Will: 4 Es: 6

Armor: Blindaje 4/0

Skills: - Automatics 3
- dodge 1
- blades 3
- Unarmed combat 3

Gear: - Blindaje 4/0
- 2x Cargador FN
- Cuchillo (3P)
- 1 x Frag grenade
- Commlink (rtng 1)

Arma 1:	FN HAR	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
Gas vent 2		6P	-1	SA/BF/	(2)	35(c)	Laser,

Arma2:	Knife	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
		6P	-	-	-	-	-

Augmentations: - Cyber-arm obvious (Str 5, Ag 3, Bdy 3) + Hand razor (5P)
- Datajack
- Simsense



Bandido caudillo Grinders (Humano)

Nivel
1

Iniciativa 7

Raza: humano

Edge: 2

Monitor: 10

Bo: Ag: Re: Str: Ch: Int: Lo: Will: Es:
3(4) 3 3 3 4 4 4 3 4,5

Armor: Armor vest 6/4

Skills:

- Automatics 4
- Dodge 2
- Close combat (subduing) 2(4) + 2P densidad ósea
- Leadership 3
- Intimidate 3

Gear:

- 1x Granada frag
- 2x cargador FN
- 1x cargador FN (APDS)
- 1x cargador Hammerli
- Commlink (ratng 2)

Arma 1:	FN HAR	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
Smartlink		6P	-1	SA/BF/	(2)	35(c)	

Arma2:	Hammerli 620s	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
		4P	-	SA	(1)	6(c)	
		Smartlink					

Augmentations:

- Cyber-eyes + Smartlink
- Densidad ósea (rtng 1) - 2P en combate desarmado



Bandido Grinders Armas Pesadas (Troll)

Nivel
1

Iniciativa 7

Raza: Troll (Termo

Edge: 1

Monitor: 11

Bo: Ag: Re: Str: Ch: Int: Lo: Will: Es:

6 3 4 6 2 3 3 4 6

Armor: Chaleco blindado 6/4

(7/5)

Skills:

- Heavy weapons 4
- Close combat (subdual) 4(6)
- Running 3
- Electronics 3
- Intimidate 4
- Hardware 3
- Armorer (heavy weapons) 2(4)
-

Gear:

- Armor vest 6/4
- 1x flash grenade
- 2x cargador Ingram
- Bate aluminio (4P)
- Commlink (Rtng 2)

Arma 1: Ingram White knight
plegable, bkpode
recoil)

DV: 6P AP: -1 Mode: BF/FA RC: 5(6) Ammo: 50(c)/10 Extras: Culata (-2

Arma2: Bate aluminio
+1

DV: 4P AP: - Mode: - RC: - Ammo: - Extras: reach

Augmentations:



Bandido Grinder chamán (elfo)

Nivel
1

Iniciativa 7

Raza: Elfo (Vision L-L)

Edge: 1

Monitor: 10

Bo: 3 Ag: 3 Re: 4 Str: 2 Ch: 4 Int: 3 Lo: 2 Will: 4 Es: 6

Aarmor: Armor vest 6/4

Skills:

- Summoning 3
- Spellcasting 4
- Pistols 3
- Banishing 2
- Athletics group 2
- Blades 2

Gear:

- 2x cargador Ares
- Commlink (Rtng 1)
- Armor vest 6/4

Arma 1:	Ares Predator IV	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
		5P	-1	SA	-	15(c)	-

Arma2:	Machete de	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
		4P	-1	-	-	-	Reach

+1

Augmentations:



Bandido Grinder Tirador (elfo)

Nivel
1

Iniciativa 5

Raza: Elfo (Vision L-L)

Edge: 1

Monitor: 10

Bo: Ag: Re: Str: Ch: Int: Lo: Will: Es:

3 4 3 3 3 2 3 4 6

Armor: Armor vest 6/4

Skills:

- Longarms 3
- Pistols 3
- disguise (camouflage) 2(4)
- Running 2

Gear:

- Blindaje 6/4
- 20x balas Ruger100
- 3 x cargador fichetti
- Commlink (rtng 3)

Arma 1: Ruger 100
(vision magn 1),

DV: AP: Mode: RC: Ammo: Extras:
7P -1 SA (1) 5(m) Optica

pad

shock

Arma2: Fichetti Security

DV: AP: Mode: RC: Ammo: Extras:
4P - SA (1) 30(c) -

Augmentations:



Hacker/Rigger

Nivel
1

Iniciativa 6

Raza: Humano

Edge: 2

Monitor: 10

Bo: 3 Ag: 3 Re: 3 Str: 2 Ch: 4 Int: 3 Lo: 4 Will: 3 Es:

Armor: Armor vest 6/4

Skills:

- Automatics 3
- Cybertechnology 4
- Cybercombat 4
- Hacking 3
- Mecjnica industrial 3
- Software 2
- Hardware 3
- Electronic warfare 4
- Pilot (groundcraft) 4
- Gunnery 2

Gear:

- Blindaje 6/4
- Commlink (Ratng 3)
- Goggles + Image link
- 3x cargador AK-91 (Ex)

Arma 1: AK-97
pad, Ex ammo

DV: 6P AP: -1 Mode: SA/BF/ RC: -1 Ammo: 38(c) Extras: Shock

Arma2:

DV: AP: Mode: RC: Ammo: Extras:

Augmentations:

- Datajack
- Sim module (Hot Sim) 3 pases inic matriz



Gaul (Sticky)

Nivel
2

Iniciativa 7(8)

Raza: Humano

Edge: 2
Monitor: 10

Bo: 3 Ag: 4 Re: 3(4) Str: 3 Ch: 4 Int: 4 Lo: 5 Will: 4 Es: 4,1
Armor: 4/0

Skills: Cybercombat 4
(Goup) Electronics 4
Electronic warfare 5
Hacking 3
Pistol 3
Infiltration 3
escape artist 4
Seguridad de la matriz (Conocimiento) 3
Con (Engañar) 3

Gear: Colt Manhunter
Cargador Colt (normal) x3
Combat knife
Ropa blindada (4/0)
Granada flashbang x2

Arma 1:	Colt Manhunter +	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
(laser)		5P	-1	SA	-	6c	+1 dado

Arma2:	Combat knife	DV:	AP:	Mode:	RC:	Ammo:	Extras:
		3P	-	-	-	-	-

Augmentations:

- Datajack
- Commlink Resp 2 Sign 2 Firew 3 Syst 2
- Sim module
- Reflejos aumentados