

Los PJs serán contactados mediante un fax o mediante su perista habitual, quien les informará que tienen una cita con un Johnson en una reunión de trabajo. La cita será a las 4'00 de la madrugada, en uno de los parques más céntricos de Seattle.

Cuando llegen los PJs no habrá rastro del Johnson, mientras están esperando, aparecerá un drone, un pequeño vehículo todo-terreno, armado con una torreta giratoria con una ametralladora ligera montada en ella, la ametralladora dispara munición aturdidora. El ataque finalizará cuando el Johnson quede convencido de que los shadowrunners son superiores al drone, o al revés.

Una vez finalice esta pequeña prueba, aparecerá el Johnson, un tipo alto, rubio, de ojos azules, aparenta unos treinta años y se disculpará por la espectacular entrada en escena. Una limusina aparecerá para llevárselos a todos de allí antes de que aparezcan los Estrella Solitaria.

Mientras disfrutan de una copa en el interior del vehículo, Mr. Johnson les expondrá la situación. En primer lugar les pondrá al corriente de las Guerras Publicitarias de Arabia Saudí (los shadowrunners probablemente sepan algo, no mucho), el Johnson les pondrá al corriente de este evento y les revelará que las personas a las que representan están muy interesadas en obtener cierto artículo que una de las corporaciones participantes está probando.

Se trata de entrar de modo ilegal en el territorio donde se está celebrando la competición, penetrar en el campamento de una de las corporaciones (un campamento bastante provisional, según el Johnson) y, tras robar el equipo, encaminarse a un punto de recogida previamente determinado.

Si los jugadores se muestran interesados en el trabajo, el Johnson les dará algunos datos más precisos:

Se trata de un ataque fugaz a E.G.O., los shadowrunners serán lanzados a las 00'00 horas sobre un punto situado a 6 horas a pie (aprox.) del cuartel general de E.G.O. Deben penetrar su perímetro y robar un nuevo modelo de armadura de combate militar que dicha compañía comercializará una vez finalizadas las G.P. Deberán robar concretamente el modelo Wireflight Velocity 3-A. Después deben huir con la armadura hasta un punto situado tras una colinas, a unas 4 horas de viaje hacia el norte, la armadura es bastante pesada, de modo que deberán robar un vehículo para transportarla. Un helicóptero les estará esperando hasta las 00'00 horas del día siguiente al lanzamiento, suponiendo que han sido capturados tras ese periodo más que suficiente. (sic)

El trabajo es realmente complicado y Mr. Johnson apenas si puede proporcionarles una fotografía del campamento realizada desde satélite, solo pueden suponer que la armadura se encuentre guardada en uno de los edificios, el único realizado con materiales resistentes y permanentemente vigilado por dos soldados.

Los Pj's deben llevar su propio equipo, aunque podrán conseguir algo de dinero por adelantado, pero nunca más del 25% del total. El Johnson comenzará la oferta en 40.000 Y por cabeza, aunque si son capaces de negociar podrán subir el precio hasta un máximo de 80.000Y.

Por supuesto podrían presentarse en el punto de recogida sin la armadura, en cuyo caso no cobrarían el resto del dinero, además de la decepción que ello supondría para el Johnson...

Una vez puestos de acuerdo y realizadas las transferencias correspondientes a sus cuentas privadas, quedarán en encontrarse dentro de tres días en la puerta principal del parque, con todo el equipo que necesiten, incluidos sus propios paracaídas.

Capítulo 1. La Incursión

Los PJs se presentarán en el parque donde serán recogidos por Mr. Johnson en la limusina. Se dirigirán al Aeropuerto Internacional de Seattle, donde está todo arreglado para viajar en un vuelo transorbital con destino París, en contra de lo habitual, nadie registrará su equipaje. En París no saldrán de la terminal del aeropuerto y embarcarán rápidamente en un vuelo hacia los Emiratos Arabes Unidos. Una vez en los Emiratos, se dirigirán a una pista de despegue donde les espera un avión privado y su equipaje. En el avión podrán vestirse y prepararse, mientras el Johnson les proporciona un mapa cartográfico de la zona, indicándoles el punto donde saltarán, el punto de recogida y el campamento E.G.O.

El vuelo no durará mucho y los PJs saltarán del avión a las 00'00 h. Exáctamente. Los PJs harán una tirada de paracaidismo (Reacción (8)). 4 exitos supondrá un aterrizaje perfecto, 1 a 3 éxitos, se desviarán al azar 1d6 km. 0 exitos, se disvian 2d6 Km y deben tirar una resistencia a heridas 6L, contando la armadura de impacto.

Si el aterrizaje ha sido preciso, los jugadores llegarán al cuartel de E.G.O. sobre las 6'00 de la mañana, si pierden tiempo o alguno sufre heridas, llegarán entre las 7'00 y las 10'00 horas.

Cuartel E.G.O.

Cuando estén a 1km. Aproximadamente del cuartel, podrán observarlo a distancia. Todo el perímetro está rodeado por una doble alambrada de espino trenzado, de unos 2 mts., de altura, unos perros patrullan entre las dos alambradas, separadas entre sí unos 2 mts.

En el lado interior de las alambradas patrullan parejas de soldados, que durante la noche llevan el modelo de armadura de seguridad Wireflight 2-B y durante el día el modelo 1-B, inferior.

Si alguno de los jugadores lleva visión termográfica, podrá observar una barrera infrarroja que bordea el perímetro a 4 mts., de distancia de la verja. La barrera consta de tres haces infrarrojos que van de un poste a otro a unas alturas de 30, 60 y 90 cms del suelo. Los postes son muy delgados y pasarán desapercibidos a los jugadores en un primer vistazo, si se acercan o miran mediante prismáticos podrán verlos (tirada Percepción).

El cuartel consta de una veintena de edificios prefabricados de chapa, de diferentes dimensiones y un edificio central construido en ladrillo. Este edificio esta custodiado por dos guardias en la puerta principal ataviados con el modelo 3-B de armadura de seguridad.

Según la hora a la que lleguen al campamento estará sucediendo algo distinto:

6'00 a.m. Toque de diana.

6'30 a.m. Desayuno.

7'00 a.m. Relevo de la guardia exterior y del edificio, el resto de los soldados forman en el patio, la guardia se cambia y desayuna. El siguiente relevo es a las 9'00 h.

7'30 a.m. Son asignadas las ordenes a los soldados. Una pequeña avanzada de infantería sale del campamento, van 6 hombres. 5 soldados y un sargento, todos con armadura Wireflight Velocity 1-A.

El resto de soldados se dividen en dos grupos, uno hace gimnasia en el patio, el otro grupo se sitúa ante el edificio de ladrillo, van entrando y salen con las armaduras modelo 1-A.

8'30 a.m. El grupo vestido con armadura sale en vehículos, hay soldados y mandos que visten las armaduras de modelos superiores.

9'00 a.m. Hay relevo de guardias, la guardia se refuerza con patrullas extraperimetrales de 3 hombres y un doberman (ciberaumentado, aunque no es fácil verlo). Los soldados visten armaduras 1-A.

El grupo de gimnasia pasa a las aulas durante una hora, después los soldados quedan libres de obligaciones, salvo los relevos de guardia y demás.

El grupo que sale al exterior regresa al caer la tarde...

Según la hora a la que lleguen los jugadores, encontrarán dificultades distintas para entrar en el perímetro. A partir de las 8'30 quedarán unos 50 soldados distribuidos del siguiente modo:

6 soldados. Patrullando el perímetro interior.

9 soldados. Patrullando el perímetro exterior con perros.

15 soldados. En el edificio-comedor y en labores de limpieza y mantenimiento.

2 soldados. Guardia en el edificio de ladrillo.

6 oficiales. En oficinas, habitaciones privadas o puestos de radar.

12 - 15 soldados. Esperan su turno para relevar a los de guardia, normalmente en la cantina.

El único modo de moverse por el interior es vistiendo parecido a alguno de ellos, de todos modos, entrar supone tropezar con la barrera infrarroja que solo se desconecta cuando sale alguno de los grupos del interior (por ejemplo en los relevos extraperimetrales).

Si logran entrar si ser capturados, podrán reparar en un civil que se mueve por el interior del campamento con total libertad, portando una cámara de la CNN sobre un soporte en un hombro, y conectada a su cabeza mediante un conector de datos. (No hay que olvidar que esto son guerras publicitarias, los periodistas son parte fundamental y se mueven con total libertad, filmando y grabando, e incluso entrando en directo cuando la situación lo requiere.)

Lo que suceda a continuación variará según los movimientos de los jugadores, pero alguien debe reconocerles y rápidamente se encontrarán rodeados de soldados que los abatirán si no deponen sus armas rápidamente. Los jugadores serán encerrados en una celda y serán interrogados por el comandante al mando de la base, quien intentará averiguar a cual de las corporaciones participantes pertenecen, si los jugadores no contestan, los dejará bajo la vigilancia de un soldado mientras regresa el coronel, quien ha salido en el grupo de la mañana.

Los Edificios

A continuación vamos a detallar los diferentes edificios del complejo, así como lo que los jugadores pueden encontrarse en sus movimientos por el edificio antes de ser capturados.

Barracones. Estarán vacíos, salvo entre las 7'30 y 8'30, en las que habrá 4 soldados por barracón en labores de limpieza. Solo hay camas y taquillas (con uniformes de repuesto) y aseos. (Sea la hora que sea, si los jugadores entran, habrá un soldado en el baño, haciendo de vientre y leyendo un libro).

Calabozos. Una celda. No habrá nadie a menos que los jugadores estén en ella. En ese caso un soldado se situará en la puerta, pero sin vestir ningún tipo de armaduras (es algo provisional).

Dobermans. Unas jaulas mantienen a estos lindos animalitos ciberaumentados, no hay nadie vigilando ni nada más de interes. Si entra algún Pj comenzarán a ladrar como fieras. En total hay 10 perros en el campamento, 4 entre las verjas y 3 de patrulla exterior, los otros 4 estarán aquí.

Dormitorios de Oficiales. En el horario de limpieza habrá dos soldados. El resto del tiempo estará normalmente vacío, salvo un soldado, sin armadura que está permanentemente en la puerta (también está vigilando los barracones, más o menos).

Puesto de comunicaciones. Habrá un soldado en cada puesto, 50% de posibilidades de que lo acompañe un oficial.

Polvorín. Protegidos por una cerradura magnética de nivel 6. Nadie los vigila especialmente.

Oficinas. Los oficiales estarán aquí, cada uno asistido por un soldado (desarmado).

Taller de reparación. Las armaduras y armas se reparan aquí. Hay un oficial asistido por 3 soldados, en este momento tienen 4 armaduras en revisión, una de ellas está

reparada, lista para volver al edificio de ladrillo, es un modelo 2-B. Habrá también un par de subfusiles y un rifle de asalto.

Botiquin. Un oficial médico y un ayudante. Hay numerosas drogas y parches.

Comedor. Si no es hora de comer, solo estarán 4 soldados y un cocinero civil.

Cantina. La mayoría de los soldados sin servicio estarán aquí, hay 3 civiles que llevan la cantina.

Vehiculos. Hay un soldado en el interior del edificio V1, reparando un Jeep, el otro edificio está vacío.

V1 -- 3 Jeep (+1 averiado)

1 Camión.

V2 -- 2 Tanquetas blindadas.

6 motocicletas.

Edificio de Ladrillo. Aquí se guardan las armaduras. La puerta está permanentemente vigilada por 2 soldados con armadura 3-B. La puerta tiene una cerradura magnética de nivel 8, solo los oficiales poseen tarjeta para este edificio y los de polvorín. El oficial médico es el único que no posee tarjeta magnética.

¡NOTA! Durante el periodo de limpieza, todos los soldados tienen alguna ocupación, sólo a partir de las 8'30 puede encontrarse alguno en la cantina. Estos serán unos 10-12.

Aulas. Vacías salvo en las clases tácticas.

El periodista (Douglas Berckley) estará acompañando al grupo que se queda en el cuartel, grabando el periodo de gimnasia y las clases teóricas, después se dirigirá a su habitación en el edificio de oficiales, más tarde pasará por la cantina, salvo novedades.

Una vez que los jugadores sean descubiertos y capturados (Master: esto es labor tuya), el periodista irá a los calabozos, con la intención de entrevistarlos, ya que él también cree que son soldados de otra corporación que participan en las Publicity Wars.

Capítulo 2. ∴ Abandonados !!!

El comandante es un humano canoso de unos 50 años, tiene un fuerte carácter aunque no se comportará de manera agresiva con los prisioneros (no en vano es consciente de que esto en el fondo no es más que publicidad para su corporación, y no desea víctimas innecesarias).

Se hará con la documentación que lleven los jugadores (si es que han sido tan estúpidos como para traerlas) y requisará todas sus armas (que irán a un polvorín).

Después de preguntarles a que corporación pertenecen y cual era el objetivo de su incursión se marchará, dejándolos con Douglas.

Douglas tiene unos 25 años, es rubio y con un cierto encanto. Desde que entre en el calabozo los apuntará con su cámara, que situará sobre un trípode plegable y se dispondrá a realizarles una andanada de preguntas para su reportaje.

Según la hora que sea, Douglas pasará con ellos casi toda la mañana, incluso comerá con ellos, presto a captar cualquier palabra entre los jugadores que le sirva para su reportaje. Si los jugadores le insisten para que desconecte la cámara, lo hará, pero continuará grabando con el ciberojo.

Cuando estén comiendo, la tranquilidad del recinto saltará por los aires cuando Ares Technology comience su ataque contra E.G.O.

Los jugadores no sabrán que sucede, pero gran parte de la pared del calabozo saltará como consecuencia de una tremenda explosión y trozos de chapa de la pared pueden alcanzarles (daño 4L). Podrán salir por un hueco en la pared opuesta a la puerta del calabozo.

Otras explosiones sonarán por el lugar y los soldados de la cantina saldrán a toda velocidad, hacia la explanada que hay frente a las oficinas de oficiales, en busca de ordenes. Las explosiones evitarán el edificio de ladrillo.

A partir de este momento hay que controlar las acciones de los jugadores con lo que va sucediendo en el campamento. Dividiremos el tiempo en turnos, cuya duración depende del master:

Turno 1. Los soldados salen de la cantina, que ha sufrido un impacto (muere un soldado).

Salen los PJs del calabozo (Douglas los sigue con su cámara en todo momento)

Turno 2. Explosiones dispersas. Un impacto en el comedor. El guardia de los calabozos intenta

Impedir que los prisioneros escapen (una buena oportunidad de probar su habilidad en

Combate sin armas y de conseguir alguna)

Turno 3. Explota un polvorín e impactan los barracones y el dormitorio de oficiales. Los soldados

que patrullan el perímetro interior por la zona norte del recinto se cruzan con los

jugadores, aunque uno de ellos cae bajo una explosión segundos antes.

Turno 4. Los soldados corren hacia el 2º polvorín a por armamento, los oficiales se reparten. El

edificio de vehículos V2 es destruido.

Turno 5. Vuelan las puertas de acceso al recinto, los soldados que patrullan el interior y el

exterior se concentran allí, a lo lejos se aproximan vehículos blindados.

Turno 6. Los soldados del interior que van cogiendo sus armas, corren hacia las puertas, otros se

encaminan al edificio de ladrillo junto con un oficial, en busca de las armaduras de

combate. Explota el puesto de radar cercano a la puerta de entrada.

Turno 7. Minutos más tarde habrá soldados en armaduras de combate y oficiales con los modelos

2-A. Hay un modelo 3-A que nadie coge (el oficial ha muerto en una explosión). Todas

las tropas disponibles se dirigen a defender la puerta, excepto los guardias del edificio

de ladrillo (cuyas puertas siguen abiertas) y 6 soldados que protegen otros puntos de las

alambradas con un oficial.

El bombardeo finalizará poco después, ningún disparo ha toado el botiquín, taller, puesto de radar nº 2, edificio V1, uno de los barracones y edificio de ladrillo. El resto de los edificios pueden ser impactados a voluntad del master, incluyendo la tremenda explosión del segundo polvorín.

En estos turnos de confusión, los PJs pueden verse afectados por alguna explosión si se encuentran cerca de alguno de los edificios impactados. Deberán aprovechar la situación para robar la armadura (que está protegida tras una vitrina blindada, con cerradura nivel 4) y huir en uno de los Jeep o en el camión (cuidado con el Jeep estropeado).

El bombardeo finalizará y comenzará la batalla en la puerta, con la llegada de los carros de combate y la defensa con morteros y lanzacohetes.

Si los jugadores logran su objetivo, su huida no pasará desapercibida para los aviones de Ares, inmediatamente comenzará una persecución a cargo de 3 Jeep (12

soldados), los Jeep van armados con una ametralladora media situada sobre un trípode, se dispara de forma manual por uno de los soldados.

Si los PJs van en algún vehículo, el punto de encuentro estará a poco más de media hora de viaje, los tres Jeep comenzarán la persecución a casi 700 mts de distancia y comenzarán a disparar tan pronto como estén a distancia de ametralladora. El periodista habrá tratado de colarse en el mismo vehículo que los jugadores, se no lo ha conseguido vendrá siguiéndolos en otro Jeep.

Cuando lleguen al punto de recogida, Mr. Johnson estará esperándolos con un gran helicóptero y varios hombres armados y blindados, así como un mago y un ciberpiloto. Un drone se encargará de llevar la armadura hasta el helicóptero, mientras los soldados y los PJs impiden que los Jeep lleguen hasta ellos, cuando el drone llegue al helicóptero, los hombres de Mr. Johnson subirán, pero a los jugadores no les dejarán subir, y si la cosa pasa a mayores no tendrán más remedio que disparar.

Si los jugadores han tomado ventaja a los Jeep de Ares, estos llegarán poco después de que el helicóptero se marche. Lo mejor es rendirse...

Capítulo 3. La fuga de las Desert Wars

Los PJs y el periodista serán trasladados en Jeep hasta un punto cercano al cuartel de E.G.O., que ha sido conquistado por los hombres de Ares. Allí los montarán en un helicóptero y los llevarán a la base de Ares. El periodista los acompaña, por supuesto grabándolo todo. También tendrá grabado posiblemente alguna escena de la recogida por parte del Johnson, aunque desde algún punto oculto.

El complejo Ares es muy distinto al de E.G.O., mucho más grande y moderno. Los PJs aterrizarán en un helipuerto con varios helicópteros más. Los edificios son de buena construcción, de ladrillo y cemento, algunos de dos y tres plantas. Todo lo que ven demuestra que Ares se toma la "competición" muy en serio, como corresponde a una megacorporación de su categoría.

Los jugadores serán trasladados a un pequeño edificio donde están los calabozos, serán vigilados por un soldado sentado en una mesa, frente a la celda. Los jugadores serán interrogados una vez más, tendrán mucho interés en saber a que grupo pertenecen y se sentirían muy decepcionados de saber que alguien ha infringido las reglas. Los interrogarán con ayuda de un mago bastante bueno.

En un momento de descuido, Douglas les pasará una nota entre los barrotes:

<< Os ofrezco un trato:

Os ayudaré a escapar, a cambio me permitiréis acompañaros y

realizar un reportaje sobre vosotros, además de una entrevista.

Si os interesa hacédmelo saber. >>

Si los jugadores hacen algún tipo de seña, Douglas saldrá del recinto, regresando al atardecer. El soldado le abrirá la puerta y, cuando se siente de nuevo, Douglas sacará una pistola que porta siempre consigo y disparará contra el soldado. La pistola tiene munición aturdidora, que dejará inconsciente al soldado.

Tras sacarlos de la celda, Douglas los llevará hasta un Jeep que tiene esperando, uno de los jugadores debería vestirse con la ropa del soldado. Si alguno le pide el arma, Douglas se la dará. Se dirigirán con el Jeep hasta el helipuerto, ya que la mejor manera de huir es robando un helicóptero para salir de la zona de guerra, que queda aún bastante lejos.

En la zona de los helicópteros habrá un soldado que les pedirá el pase, así como un par de mecánicos, si dejan hablar a Douglas (y no son muchos los que viajan en el Jeep) podrá inventar algo creíble, si son demasiados para pasar por periodistas, tendrán que entrar por las bravas.

Cuando se acerquen a los helicópteros, se acercará uno de los mecánicos (un soldado) que puede causarles problemas, pero que también podría pilotar el helicóptero. Cuando despeguen, recibirán llamadas por radio para que se detengan, pero podrán alejarse de allí antes de que otros helicópteros se dispongan a seguirles.

Tras un buen rato de vuelo, descenderán a tierra, donde les recogerá otro tipo que según les cuenta Douglas es un compañero suyo, periodista de la CNN como él. Su nombre es Alan, tiene unos 45 años y parece hindú. Viste con ropas amplias, aunque es evidente que tiene un cuerpo musculoso. Montados en Jeep (o en una furgoneta si son muchos) no tendrán problemas para salir de la zona de guerra, tras pasar por un control del ejército de los E.A.U., rumbo a la ciudad más cercana. Alan apenas hablará, parece un tipo muy reservado. Las armas tendrán que abandonarlas antes de pasar el control militar (si es que tenían algún arma), salvo Douglas, que tiene permiso para portar la suya.

FIN DE LA 1ª PARTE

Puntos de Karma.

Derrotar al drone. (si son heridos) à 2 (1)

Entrar en E.G.O. discretamente à 1

Robar la armadura à 2

Impedir que Mr. Johnson se lleve la armadura à 1

Si roban la armadura sin ser capturados a pesar de todos los esfuerzos del master à 3 (poco probable)

Sobrevivir à 1

+ Puntos de Karma Individuales.

+ 1 pto. Si los jugadores han previsto alguna de las situaciones y han traído el equipo necesario para superarla. (Se recomienda al master aplaudir al jugador en cuestión, el cerebro es un lujo que hay que conservar en este tipo de juegos, más que la habilidad con la Predator).

APENDICE.

Drone

Maniobrabilidad: 4	Ciberpiloto:	Ini. 2d+7
Velocidad: 35/105		conducir. 5
Estructura: 4		reserva control. 7
Blindaje: 4		artillería. 4
Armamento: Imgran Valiant.		
Cámara Termográfica.		

Soldado Estandar

Constitución: 4	Iniciativa: 1d+3
Rapidez: 4	Blindaje: 5/3
Fuerza: 4	Armas de fuego: 3
Carisma: 3	Combate sin armas: 3
Inteligencia: 3	Combate con armas: 3
Voluntad: 3	
Armamento: Pistola RF-10. Fusil de Asalto RF-47 (Ver la documentación sobre E.G.O.)	

Los soldados varían según lleven las armaduras de seguridad o militares, las cuales les mejoran la iniciativa y la reacción, así como otorgarles ciertos ciberimplantes. Todos los soldados llevan conector de datos para poder usar las armaduras. (Ver la documentación sobre E.G.O.)

Cuanto mayor sea el modelo de las armaduras, mejor serán los soldados (subir sus habilidades en armas de fuego, principalmente)

Doberman ciberaumentado

Constitución: 5	Mordisco: 8 Daño 6G
-----------------	------------------------

Rapidez: 4x4

Visión en luz tenue.

Fuerza: 3

Cibermandíbulas.

Inteligencia: 2/4

Voluntad: 2

Soldado Ares

Constitución: 4

Iniciativa: 1d+4

Rapidez: 4

Blindaje: 5/3

Fuerza: 4

Armas de fuego: 4 Artillería: 3

Carisma: 2

Combate sin armas: 3

Inteligencia: 4

Combate con armas: 3

Voluntad: 3

Conducir: 4

Armamento: FN-HAR, Ares Predator.

Hombres de Mr. Johnson

Constitución: 6(7)

Iniciativa: 3d+8

Rapidez: 4

Blindaje: 6/4

Fuerza: 5

Armas de fuego: 5 Artillería: 5

Carisma: 3

Combate sin armas: 4

Inteligencia: 4

Combate con armas: 5

Voluntad: 4

Conducir: 4

Implante Sensiarma, visión termográfica, ciberreflejos, blindaje dermal, o sea, unos bichos.

Armamento: A gusto del master, pero grande, feo y doloroso.

Douglas Berkeley

Este periodista acompañará a los jugadores probablemente hasta el final de la historia, de modo que lo detallaremos algo más.

Constitución: 3 Reacción: 4

Interrogatorio(entrevistas): 5/7

Automovil: 4

Rapidez: 4 Iniciativa: 1d Liderazgo(comercial):5/7
 Atletismo(natación):2/4

Fuerza: 4 Profes.: 3d Camara Portatil: 4 Negociación: 4

Carisma: 5 Peligr.: 1d Etiqueta(medios): 6 A. Fuego
 (Pistola): 2/4

Inteligencia: 4 Res. Comb: 6 Computadora(software): 3/5 Infiltración: 4

Voluntad: 4 Teoría Computadoras: 6

Esencia: 2.7

Ciberimplantes: Memoria (200 Mp) Cerradura de Datos

 Conector de Datos Conector de Exposición

 Ciberojos con cámara y luz tenue.

Armamento: Fichetti Security 500, con munición no letal.

1'73mts. Delgado, rubio, ojos verdes, bastante atractivo, 25 años.

Trabaja en la CNN y es su primer reportaje importante, tiene un padrino dentro de la corporación. Tiene grandes deseos de llegar lejos y por eso se aventurará a dejar su reportaje en las Publicity Wars para seguir a unos shadowrunners en busca de un reportaje sobre su modo de vida.

Douglas nació en Amsterdam, su madre es holandesa y su padre norteamericano, de Seattle, normalmente vive con ellos en Amsterdam. Douglas tiene la doble nacionalidad.

Los Vehículos

Jeep	Camion
Maniobrabilidad:	3 5
Velocidad:	35/105 25/75
Estructura:	3 6
Blindaje:	0 3
Armamento:	Imgran Valiant ----

¡NOTA! El Jeep roto tiene Maniobrabilidad (4) y Velocidad (25/75)

Nota del Autor.

Esta es la primera parte de una pequeña campaña de 3 partes, con un total de 8 capítulos. Es la primera aventura que pongo en la red y espero que sea del agrado de todos, tanto masters como jugadores, agradecería mucho los comentarios al respecto en la siguiente dirección: edipa@xpress.es

La corporación Ellington General Ordinance, Inc. Está descrita en el fichero Ellington, como podeis comprobar no es de mi invención, esta tomada de otro Master que tuvo el detalle de dejarla en la red. El armamento y las armaduras de los hombres de E.G.O. vienen descritos en dicho fichero.

La aventura esta pensada para un grupo de jugadores relativamente pequeño, no más de cuatro seria lo recomendable, si por alguna razón hay más jugadores recomendaría subir ligeramente las habilidades de todos los enemigos con los que van a cruzarse a lo largo de las tres partes y, probablemente aumentar el número de ellos en alguna situación, aunque eso, como siempre, queda al gusto de cada master.

El fichero Pubwar.doc contiene la aventura, los ficheros P-war contienen el mapa.

Yo la dirigí para solo dos jugadores, con una reserva de Karma de apenas 4 puntos y fue bastante bien, dura y difícil, pero bien. El objetivo es que los jugadores saquen alrededor de 25 puntos de Karma en el total de la aventura.

Sinceramente deseo que esta primera parte os guste a todos y espero ansioso vuestros comentarios. Las partes que faltan espero poder ponerlas en la red cuanto antes, pero aún tengo que limar los puntos negros que encontré al jugarla, así como pasarla al ordenador, ya que la tengo en una libreta. La segunda parte estará como mucho en una o dos semanas.

Darokin