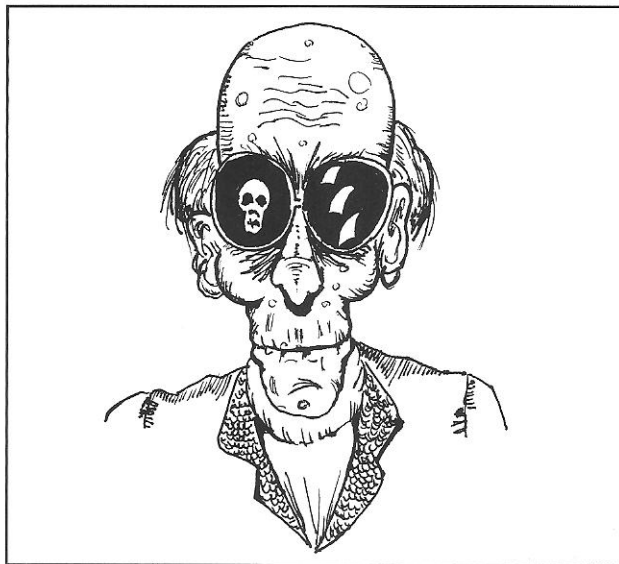


# Módulo

por **Antonio Navarro**  
Ilustraciones de **Sergio Cayuela y**  
**Jose Luis Martinez**



## UN FIN DE SEMANA EN EL CAMPO

Aventura para 2 a 4 personajes. Los jugadores trataran de resolver un trabajito sin importancia en un pequeño pueblo, pero las cosas no son tan faciles como en principio se preveia... y les toca trabajar para los contaminadores.

# Shadowrun

La acción transcurre en algún antiguo pueblo abandonado al Oeste de Norteamérica, aunque se podría localizar en cualquier otro sitio con sólo cambiar los nombres.

*Los párrafos en cursiva son para conocimiento del Master únicamente.*

La aventura se inicia en alguna gran ciudad del Oeste de los EUCA (en el módulo se supone que se inicia en Seattle). EL DJ debe escoger al jugador que lleve el personaje más belicoso del grupo y leerle el siguiente párrafo.

### Introducción a los jugadores

“Es otra tarde cualquiera. Estás sentado en tu lugar preferido de *La ley de Murphy*, manoseando tu vaso con la bazofia de costumbre, estás aburrido.

La tarde estaba siendo *horrible*. Hacía más de dos meses que no te llegaban noticias de ningún trabajillo aceptable, no te informaban de otra cosa que no fueran trabajos de guardaespaldas, de seguridad extra u otras mariconadas por el estilo. Para colmo, un niñato incauto había intentado atracarte según venías hacia aquí; pobre idiota, no volvería a repetirlo durante unos dos mesecillos, a no ser que le gustase atracar a sus compañeros de habitación del Hospital General.

Estabas tan absorto en tus pensamientos que no te diste cuenta hasta que fue demasiado tarde; una mano fuerte te cogió el hombro a tu espalda.”

### Información para el DJ

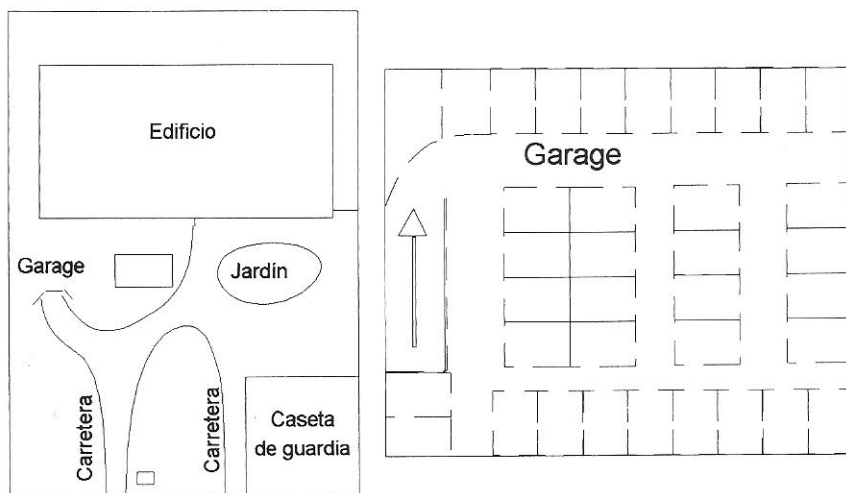
La persona que ha asustado al personaje es un antiguo amigo suyo: Jake *Cucaracha* Worpert. *Cucaracha* está buscando gente para realizar un “trabajito sin importancia”, o al menos eso es lo que le dice al personaje mientras intenta conseguir que le invite a algo.

La información de la que dispone *Cucaracha* es la siguiente:

- El señor J. Harper de Industrias Hitter se puso en contacto con *Cucaracha* a través de la matriz, dejándole un mensaje en su sistema. Al parecer el señor Harper quiere gente poco conocida para solucionar un problemilla en un pequeño pueblo hacia el sur (Smalltown, al oeste de la antigua Reno) donde Industrias Hitter tiene una fábrica. Parece ser que hay algún problema con unos cuantos indeseables que están haciendo bajar la productividad.



Ilustración 1



● *Cucaracha* debe encontrar un grupo capaz de enfrentarse a la situación, poco conocido (la mayoría de los integrantes casi sin experiencia) y con iniciativa. El señor Harper ha comentado que, en principio, no debe ser necesaria la utilización de la matriz (puesto que se trata de un lugar aislado) y puede que tampoco de la magia. También es de destacar que el idioma del pueblo es el ojibwa del grupo algonkiano, pero *Cucaracha* se cuidará muy mucho de revelar este extremo a los personajes (¡Ah! ¿No os lo había dicho?, la gente aquí lo que habla es ojibwa).

¡Qué suerte que yo lo sepa hablar!) e intentar así hacer su presencia necesaria (para cobrar igual que todos).

● El grupo debe probar su valía encontrándose con él en el garaje de un famoso edificio de oficinas (muy bien vigilado, por supuesto) en un plazo de dos días, a las cuatro de la mañana (la noche del día siguiente).

● La paga se discutirá en el garaje.

*La información de que dispondrán los jugadores dependerá de lo que consigan sacar de Cucaracha. Pero siempre sabrán lo referente a la prueba; que está involucrada una gran compañía llamada Industrias Hitter y que hay que ir a un pueblecillo.*

## El día después

El día siguiente al encuentro con *Cucaracha* el personaje tiene la resaca de costumbre y debe empezar a pensar en el trabajo.

Lo más normal sería que se pusiera en contacto con el resto de personajes y que empezasen a comprobar la información de *Cucaracha*. Pero los personajes rara vez hacen lo que se espera, así que no desesperes.

Si algún personaje desea encontrar información de Industrias Hitter puede intentarlo. Cualquier personaje o contacto con la habilidad de Etiqueta (Corporativa) puede intentar recordar algo sobre las Industrias Hitter superando con éxito un chequeo de dicha habilidad con un número de objetivo de 5, consulta la Tabla 1 y lee al jugador en cuestión la información que consigue.

Tabla 1

Información sobre Industrias Hitter

Nº éxitos Información

### Fallo Crítico

"Sí, en Industrias Hitter, una buena compañía, pagan sueldos altos y suelen conceder puestos de trabajo permanente a los aventureros que realizan con éxito sus encargos".

### 1 éxito

"Industrias Hitter, me suena, me suena. ¿No fueron aquellos que se metieron en un lío con las naciones indias hace años?"

### 2 éxitos

"Industrias Hitter, una compañía como otra cualquiera. Más preocupada por los beneficios que por sus empleados, pagan poco".

### 3 éxitos

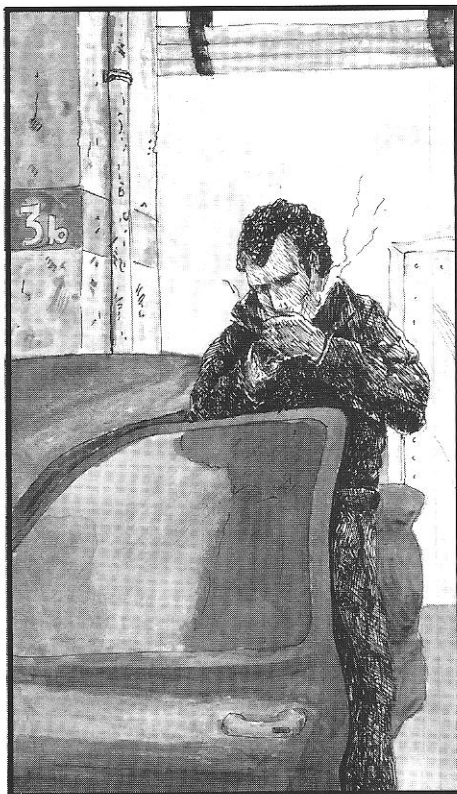
"Sí, los conozco. Tienen un gran despliegue en pequeños pueblos, (pero ése en cuestión no me suena), *-Este sólo lo dice si los personajes saben lo de Smalltown-*. Otra compañía sin escrúpulos."

### 5+ éxitos

"Sí por supuesto, Industrias Hitter. Aunque poca gente lo sabe, es en realidad una corporación que se dedica a la química o algo así. Tiene el control del gobierno local en los pueblos en los que tiene ubicadas sus fábricas. No son muy de fiar".

*Los personajes pueden pasar el resto del día en lo que quieran; si alguno siente curiosidad por la localización del edificio en cuyo garaje es la reunión, éste está situado en pleno centro empresarial de Seattle, al oeste de la ciudad.*

*Cualquier persona de aspecto poco deseable (personajes incluidos) será investigada si monta algo de escándalo o si mantiene una actitud sospechosa (a discreción del Master). Ese mismo día por la noche llega el momento de...*



## Tabla 2

### Índice cronológico de los hechos

Días	Hechos
•Día -4	La fábrica recibe una nota que les ordena que dejen de contaminar el medio ambiente y que vuelvan a ensuciar su pútrida ciudad.
•Día -3	Un envío de materia prima proveniente de Sudamérica es interceptado por los guerrilleros. No se ha sabido más de los productos, ni de los trabajadores que lo transportaban.
•Día -2	Los guerrilleros atacan un convoy volante que salía de la fábrica y destruyen la mercancía.
•Día 0	Asalto por parte de los guerrilleros de la Naturaleza a las instalaciones de Industrias Hitter en Smalltown. Llegada de los personajes.
•Día 2	Segundo asalto a las instalaciones. El objetivo es vaciar los depósitos 3 y 4.
•Día 3	Tercer asalto a las instalaciones. La misión consiste en vaciar todos los depósitos de productos químicos restantes, para que se pueda realizar el asalto final.
•Día 4	Ultimátum a los habitantes del recinto para que lo abandonen, mañana será tarde.
•Día 5	A primera hora de la mañana los guerrilleros montan un asalto.

## La prueba

Los personajes tienen que estar en el tercer sótano del edificio a las 4 de la madrugada. Un mapa del edificio y del garaje pueden hallarse en la Ilustración 1. Los guardias tienen orden de hacer rondas por el

## Información 1

D.Geofred M. Harper  
Vicesecretario de Producción  
Industrias Hitter  
Seattle

No me andaré con reparos: su grupo tiene orden de viajar a Smalltown (Reno) y dar fin a una serie de infortunios que acontecen en el centro de producción de industrias Hitter sito en dicha localidad. La información de la que disponemos es la siguiente:

- El centro de producción número 635/92 está siendo sometido a una serie de sabotajes indirectos por parte de un grupo armado activo auto denominado Guerrilleros de la Naturaleza.
- No se han encontrado cadáveres en los lugares donde se realizaron los ataques, por lo que pueden estar cogiendo prisioneros.
- Parece que tienen uno o más infiltrados entre los trabajadores de la fábrica. También puede estar entre los integrantes del cuerpo de seguridad.
- La intención del grupo armado es la de expulsar a Industrias Hitter de la localidad y la eliminación del centro de producción 635/92.

Sus órdenes se detallan a continuación. Su grupo debe:

- Encontrar y extirpar el(los) infiltrado(s) del centro 635/92.
- Localizar y eliminar al grupo armado antes citado.
- Evitar de manera rotunda que la infraestructura del centro de producción sufra el menor deterioro.
- Evitar, en la medida que sea posible, la pérdida de ningún miembro del grupo de trabajo del centro de producción 635/92.

Se les paga para que sean rápidos, precisos y no hagan preguntas fuera de las estrictamente necesarias.

G. M. Harper

A la atención del grupo especial de trabajo Industrias Hitter / Seattle

jardín y por el sótano cada hora, pero, como el garaje es muy aburrido, la ronda suele ser cada hora y media o dos horas.

En la caseta siempre debe haber un guardia o incluso dos, pero todos tenemos necesidad de ir al servicio de cuando en cuando. Así que, si los jugadores quieren esperar su oportunidad el Master debe ofrecérsela. También hay un terminal para el sistema de ordenadores del recinto (que los tecnomantes del grupo no hagan perder mucho tiempo al resto). El sistema es más bien sencillo, con las cámaras en módulos esclavos, sin bancos de memoria de algún interés, algunos P/S y USP's y la UPC.

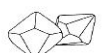
El edificio está rodeado por un muro de unos cuatro metros de alto, con la parte superior electrificada y con cámaras en los lugares marcados con un círculo.

La casa de guardia mide unos quince metros y en su interior hay unos diez guardias (usar el contacto de poli callejero); 1d4+1 de los guardias de élite del edificio (el

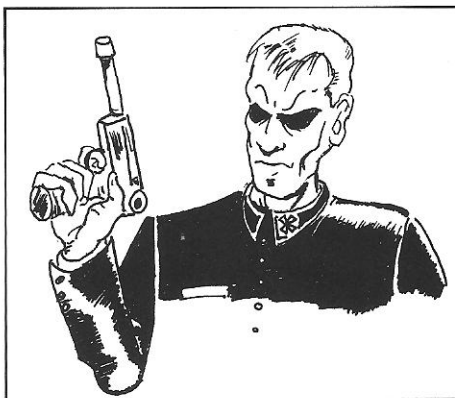
resto estará de ronda), que corresponden al contacto de hombre de la compañía; y dos Chrysler-Nissan Patrol-1 con un cañón automático cada uno. Todos los guardias van equipados con armadura parcial y los de élite con armadura de combate (ojo a la modificación de la Reserva de combate). De armamento van con una colt L36 y un Hk227 modelo S. En los Patrol-1 hay dos Enfield AS-7 con tambor de 50 cartuchos así como unas cuantas granadas.

La puerta del garaje tiene una cerradura magnética de tarjeta (que los personajes no poseen) en el exterior y un botón en el interior. Las escaleras de emergencia ponen en marcha la alarma al abrirse y es imposible abrirlas desde el exterior (al menos de una forma civilizada).

El cambio de guardia se produce a las tres en punto. Si los jugadores han tenido la mala pata de dejar incapacitado al guardia del primer turno, los dos guardias del segundo turno se preocuparán e irán a investigar por el terreno; si no le encuentran o si le encuentran herido o muerto, darán la alarma.







El edificio principal no es necesario en este módulo; si los jugadores deciden asaltarlo, el Master debería darles juego un rato y dar la alarma por alguna razón lógica, con lo que de la casa de guardia saldrá un pequeño ejército y vendrán más en 10+1d6 minutos.

El garaje está algo desierto: cinco coches en el primer nivel como mucho. La luz es bastante tenue y hay un sistema contra incendios. En todos los niveles hay una cámara que controla la rampa de subida, aunque la del segundo está estropeada. Los ascensores tienen otra cerradura magnética con combinación (para que los conductores y personajes no suban); en el caso de que el Master considere que merecen subir, aplíquese el párrafo referente al edificio principal.

Una vez que los jugadores lleguen al tercer sótano, verán el único coche aparcado en la esquina opuesta. Cuando estén a unos

14 metros, alguien saldrá del coche y encenderá un cigarrillo. Se presenta como el señor Harper (por supuesto no lo es) y les dice lo siguiente:

“Bien, parece que Jake ha sabido elegir bien. Pero esto era fácil. Estén la próxima tarde en el almacén número 634 del muelle a las 8 y vengan preparados para el viaje. Aquí les dejo un anticipo de su paga, el resto lo tendrán cuando se libren de los indeseables. 15000 por cabeza, ¡NO NEGOCIABLES! Hasta luego.” Dicho esto, les tira un sobre que contiene un credistick con un saldo de 5000 neoyens, entra en la parte trasera del coche, que se pone en marcha de inmediato y sale del garaje.

Los personajes ahora *sólo* tienen que salir del garaje y llegar a casa. El día siguiente es de descanso hasta las 8 de la tarde, momento en el que toca salir....

## De viaje hacia Smalltown

El almacén 634 es difícil de encontrar en el nada recomendable barrio del puerto, pero tras algunas penurias, el Master debe dejar que los personajes lo encuentren a tiempo para coger el vuelo. Se puede encontrar fácilmente superando con más de tres éxitos un chequeo de Etiqueta (Callejera).

Según llegan los personajes, el “señor Harper” les sube en un Ares Dragon y les da un sobre en el que dice que está toda la información que puede darles sobre su misión (lo que hay en Información 1). El viaje es algo aburrido, pero si en el grupo hay

algún troll un poco alto, para él es todo un suplicio, el habitáculo es de unos dos metros de alto.

Tras unas cinco horas de viaje los personajes llegan a su destino:

## Smalltown

El pueblo tiene unos 5000 habitantes y casi cualquier tipo de comercio (bastante caro y no la última tecnología). La gente es bastante desconfiada y todos hablan ojibwa, aunque se puede encontrar a dos o tres personas con un ligero conocimiento del inglés.

A unos 7 kilómetros al noroeste del pueblo se encuentra la factoría de Industrias Hitter. Esta tiene un sistema de seguridad bastante bueno, reforzado desde los últimos sabotajes (Ver Tabla 2). Los guardias de la fábrica tienen órdenes de no colaborar abiertamente con los personajes, para evitar conflictos si las cosas no salen bien. Para los guardias, utilizar el contacto Guardia de seguridad de la corporación con la siguiente modificación: Armas de fuego 4.

En la tabla 2 se describe la cronología de lo que acontece de importancia en el pueblo.

El mismo día de la llegada de los personajes a Smalltown se ha producido otro sabotaje a las instalaciones de la corporación en el pueblo. El contenido de un depósito de material químico ha sido robado, no se sabe muy bien cómo, pero lo cierto es que ha desaparecido. Nadie sabe muy bien que ha

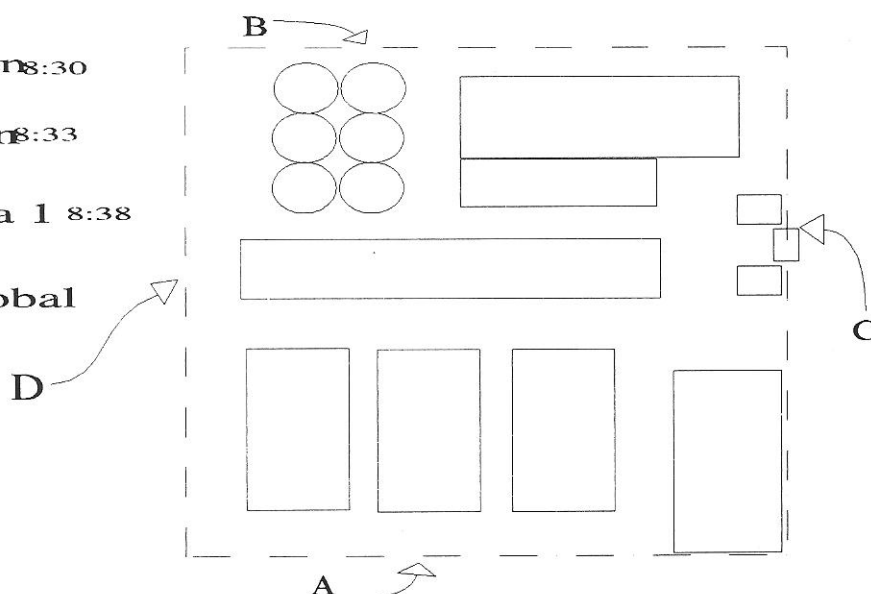
### Ilustración 2

**A: Distracción** 8:30

**B: Distracción** 8:33

**C: Escaramuza** 1 8:38

**D: Ataque Global**  
8:45



pasado pero se especula con la utilización de helicópteros o VBA de carga modificados para realizar un mínimo ruido.

Nada más llegar los jugadores a la planta química son recibidos por el jefe de la seguridad Baker, el ingeniero jefe James y el encargado de productividad Smith. El señor Smith les acompaña personalmente a sus habitaciones (en el barracón B), donde les expone la necesidad de actuar rápidamente (su puesto de trabajo peligra). Les entrega unas llaves magnéticas para entrar a sus habitaciones. Ordenándoles que actúen con rapidez y con discreción, se despide dándoles un horario de desayunos, comidas y cenas; y unas identificaciones para entrar al recinto.

Si los personajes quieren hablar con James, deberán esperar hasta la hora de la comida o de la cena, pues está muy ocupado todo el día. Siempre pueden concertar una cita para el día siguiente. El señor Baker, por su parte, será más accesible, pasando la mayor parte del día en el centro de control.

Si le preguntan por los asaltos, el señor James dirá lo siguiente: "Nada de esto pasaría si tuviéramos una buena seguridad, pero como aquí sólo envían a patanes sin cerebro como Baker, así van las cosas."

En lo referente a la presencia de un traidor entre los ingenieros, se indigna profundamente y dice que él personalmente contrató a los trabajadores, y que le merecen toda la confianza. De haber un traidor, seguro que está entre los patanes de seguridad.

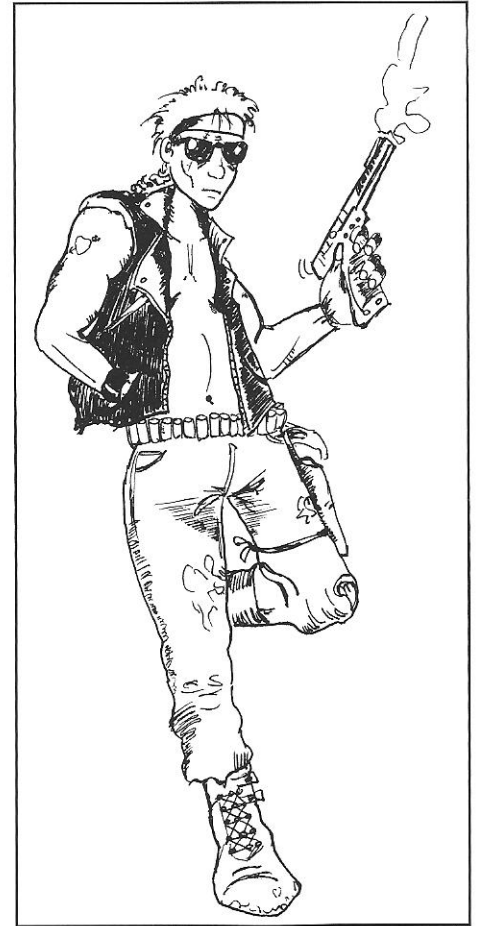
Por su parte el señor Baker dirá algo parecido a lo del señor James, pero echando

las culpas de una manera menos educada a "...esos maricas con bata que trabajan en la planta...". También dirá que los Guerrilleros de la Naturaleza seguramente no son más que un grupo armado, contratado por alguna corporación enemiga para quitarse contrincantes de una manera rápida y segura.

Lo cierto es que hay un topo en la fábrica (Wilter), pero ya ha pasado toda la información sobre la fábrica. Sólo saldrá el primer día por la noche hacia el pueblo para informar de los personajes. Si es descubierto, dirá que se ha enamorado de una lugareña y que va a verla algunas noches, que tengan piedad y que no se lo digan a James. Si se entera lo despedirá.

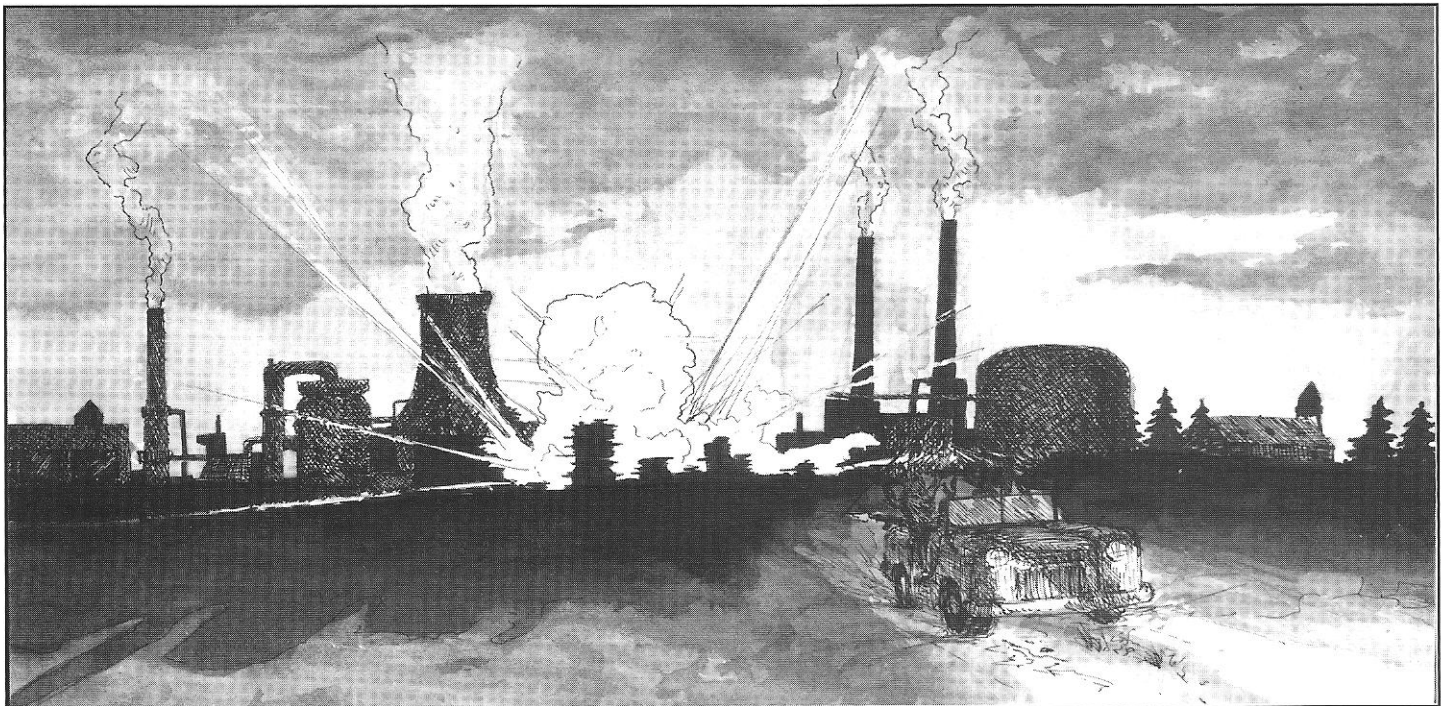
El pueblo está habitado por un grupo de indios que se dedican a la agricultura, la pesca en el río y al comercio. La gente es poco habladora, pero en alguna tienda o taberna se puede encontrar a alguien dispuesto a hablar. No están contentos con la fábrica, porque lo único que hace es "...matar lentamente lo más preciado, el agua, el aire, nuestra vida...". El único inconveniente es que casi todo el mundo habla en ojibwa, y seguramente el único del grupo que lo hable sea *Cucaracha*, que puede que al traducir trastoque un poco la información. Nadie sabe nada de los guerrilleros.

Dicen no conocer a los Guerrilleros de la Naturaleza, pero en verdad estos se ocultan en el pueblo. Nada puede hacerles revelar este secreto, pero un sondeo mental o un personaje persuasivo (Interrogatorio) pueden revelar maravillas.



## El enemigo

El contrincante de los personajes es un pequeño grupo de ecologistas violentos auto denominados Guerrilleros de la Naturaleza.



Están compuestos por treinta miembros, Los arquetipos más usuales son los de: Miembro de la tribu, Antiguo agente de la corporación, Mercenario enano y algún shamán. Su jefe es un adepto físico llamado Unga Lunga.

Si el grupo es muy poderoso, se pueden añadir dos o tres magos de combate, pero sólo en caso de necesidad. En caso de que el Master esté verdaderamente enfadado con los jugadores, puedes unir al grupo un espíritu libre (Free Spirit) o un Dragón ecologista. Pero esto último es solo en caso de necesidad contra un grupo excesivamente poderoso.

Los shamanes tienen conjuros de manipulación para convertir los productos químicos en una mezcla inocua; el hechizo se llama **Convertir en Aire**, es físico, permanente y con un nivel de fatiga de [(E/2) +1]S.

Los guerrilleros preferirían que los jugadores se unieran a la causa que luchar con ellos, pero si quieren guerra, la tendrán.

Intentarán ponerse en contacto con el grupo, acercándose al más sentimental y ofreciéndole unirse a ellos. Lo harán cuando se halle sólo o poco acompañado (ideal para cuando se separe el grupo), y le dejarán marchar.

Tras el encuentro con los guerrilleros, el grupo deberá decidir si luchan por dinero (con la fábrica) o por un ideal (contra la fábrica).

Sea como sea, el grupo atacará la fábrica el día señalado, y la arrasará si puede. Su ataque utilizará la sorpresa, de hecho será el primer ataque diurno contra la fábrica (todos los asaltos han sido nocturnos). Utilizarán balas gelatinosas o aturdidoras, a no ser que las cosas estén realmente feas. Seguirán el plan expuesto en Información 2.

## Conclusión

Sea como fuere, todo tiene un final. Llegado a este punto se reparten los beneficios entre el grupo.

• **Karma:** Reciben un punto por sobrevivir. Otro más si están en el bando ganador y 4 (¡cuatro!) si consiguen evitar el derramamiento de sangre. Aparte de los obtenidos individualmente.

• **Contactos y enemigos:** Caben dos posibilidades:

a) Los jugadores se unen a los guerrilleros: **Enemigos:** Baker, Smith e Industrias Hitter **Contactos:** La nada despreciable banda de los Guerrilleros de la Naturaleza.

b) Los jugadores ayudan a la fábrica: **Enemigos:** Los siempre peligrosos Guerrilleros de la Naturaleza. **Contactos:** Smith, Harper y James (Baker es muy poco agradecido). Por supuesto, el Dinero prometido.

## PERSONAJES PRINCIPALES

### Jake Cucaracha Worpert

#### Atributos Habilidades

Constitución: 6	Combate Armas: 2
Rapidez: 6	Automóvil: 5
Fuerza: 4	Etiqueta (militar): 4
Carisma: 3	Armas de fuego: 5
Inteligencia: 5	Combate s. armas: 5
Voluntad: 5	Liderazgo: 4
Esencia: 5	Teoría Militar: 4
Reacción: 5	Psicología: 1

#### Ciberimplantes

Conector de datos  
Memoria 30Mp  
Adaptador sensiarma  
Habilidades programadas: 3 Chips  
de Idiomas a nivel 5  
Ojibwa  
Chipewyan  
Pawnee

#### Equipo

Chaqueta blindada.  
Colt Manhunter (pág. 278) con adaptador sensiarma interno.  
Contrato DocWagon normal.  
FN HAR con adaptador sensiarma interno y expulsión de gases II.  
Cuchillo.  
Visores de luz tenue.  
Parches estimulantes (2): 5.  
Parches antitrauma: 5.

**Personalidad:** Se trata de un personaje con un gran concepto de sí mismo, se siente capaz de realizar cualquier tarea que se le encargue. Intentará ayudar al grupo de la manera que él saque la mejor parte. Su lealtad se reduce al personaje con el que se entrevistó al principio del módulo, pero siempre está antes la salvaguarda personal. Tiene una frustración: el quería ser general. Le exaspera que alguien le de órdenes, por lo que no avanzó más en el ejército. Le encanta beber.



### Unga Lunga

#### Atributos Habilidades

Constitución: 6	Atletismo: 7
Rapidez: 6	Comb. con armas: 5
Fuerza: 6	Etiqueta(Tribal): 3
Carisma: 3	Armas de fuego: 4
Inteligencia: 5	Comb. sin armas: 5
Voluntad: 5	Infiltración: 6
Esencia: 6	
Reacción: 7	

#### Poderes por Adepto:

Incremento habilidad (Infiltración): 4.  
Reflejos incrementados Nivel 2.  
Resistencia al dolor.  
Sentidos físicos incrementados:  
Visión nocturna  
Amortiguador de fogonazos  
Amortiguador acústico  
Oído Amplificado

#### Ciberimplantes

Ninguno

#### Equipo

Guardapolvos Blindado.  
Prismáticos.  
Colt manhunter silenciador y mira láser.  
Cuchillo de supervivencia.  
Kit de supervivencia.  
10 Granadas cegadoras (Pág. 280).  
10 granadas de humo.  
HK MP-5 TX (Pág. 279) con mira láser y Expulsión de gases II.  
100 balas normales para cada arma.  
Equipo de rappeling.

**Personalidad:** Se cree un iluminado. Su misión en este mundo es devolver a la Gran Madre lo que es suyo, y expulsar a los que la están dañando con todas sus fábricas. La Gran Madre le ha dado poder tras los años que pasó con el ermitaño del bosque y va a usar ese poder contra los enemigos de la Gran Madre. "No ves a la Gran Madre dolida por la muerte que siembra el hombre del norte en el río, no la oyes llorar por los peces, las algas y todos sus hijos que sufren. Debe ser la civilización que os ha vuelto sordos a todos".





**William T. Baker:**

Atributos	Habilidades
Constitución: 5	Automóvil: 5
Rapidez: 6	Electrónica: 4
Fuerza: 4	Etiqu.(Corporación): 3
Carisma: 4	Armas de fuego: 6
Inteligencia: 5	Interrogación: 4
Voluntad: 4	Com. sin armas: 5
Esencia: 2.8	Teoría militar: 3
Reacción: 5 (7)	Helicóptero: 2

**Ciberimplantes**

Conector de datos.  
Memoria interna 50Mp.  
Adaptador sensiarma.  
Ciberreflejos: 1.

**Equipo**

Dispone de todo el armamento de la seguridad de la fábrica.

**Personalidad:** Tiene aspecto de neonazi y su personalidad va acorde con ello. Para él la mejor solución sería quemar ese maldito bosque y esa mierda de pueblo y esperar a que los guerrilleros salgan de debajo de las piedras calientes para masacrarlos. A los del pueblo también habría que matarlos, vagos, ¡¡INDIOS!!.

**Steve James**

Atributos	Habilidades
Constitución: 2	Ciencias Físicas: 7
Rapidez: 2	Computadoras: 4
Fuerza: 1	Etiqu(Corporativa): 2
Carisma: 2	Biología: 6
Inteligencia: 8	
Voluntad: 5	
Esencia: 0.7	
Reacción: 5	

**Ciberimplantes**

Conector de datos.  
Conector o enlace de exposición.  
Memoria 500 Mp.

**Equipo**

Computadora personal de muñeca, memoria 1000Mp.

**Personalidad:** Es una especie de genio loco, pero no tan genio. Siempre va acelerado, aunque las decisiones importantes le gusta meditarlas a fondo. Está dispuesto a probar que su equipo está libre de toda sospecha y colaborará con los personajes para este propósito. Sus empleados son para él lo más importante de este mundo, no les atacaría ni violaría su intimidad nunca.

**Richard Smith**

Atributos	Habilidades
Constitución: 2	Etiqu.(Corporativa): 6
Rapidez: 2	Etiqueta(Política): 6
Fuerza: 2	Liderazgo: 4
Carisma: 6	Negociación: 5
Inteligencia: 6	
Voluntad: 5	
Esencia: 5.6	
Reacción: 4	

**Habilidades Especiales**

Política: 4  
Teoría económica: 2

**Ciberimplantes**

Conector de datos.  
Memoria interna 20Mp.

**Equipo**

Chaleco antibalas.

**Personalidad:** Hay que destruir a esos guerrilleros, hay que salvar la producción, hay que conseguir que los ingenieros trabajen más rápido. Vive obsesionado por el trabajo, su mujer le abandonó por ello, pero él sigue creyendo que ella no le merecía. Después de todo, él va a triunfar en la vida, va a ser alguien.

