



## El Asunto 'Knocker'



Darokin

Una Aventura para Shad20wrun

## Contenido

Capítulo 0. Un mensaje misterioso.....	3
Capítulo 1. Cita con la Sra. Johnson. ....	7
Llegando a la cita.....	9
Los 'otros' runners.....	11
Capítulo 2. "Knock, knock" .....	13
En los alrededores de Ambrosía.....	14
En el interior de Ambrosía.....	15
El Secuestro de Sad Susie .....	16
¿Quién es Knocker?.....	18
Capítulo 3.- Abuelita, Abuelita... ..	19
Viajar a Caracas .....	19
Rastreando a Knocker .....	19
Capturar a Knocker.....	22
Asalto a "El Ávila Estates". .....	22
Ataque en la carretera. ....	25
Secuestro en las oficinas de R.A.M. ....	25
Aderezandolo todo un poco.....	27
Capítulo 4.- Capturar a un "dragón". ....	29
Negociando un nuevo trato. ....	29
Descripción de la Isla.....	30
La base científica .....	33
Ryūjin.....	34

## Capítulo 0. Un mensaje misterioso.

Los personajes comienzan la partida en una huida a toda velocidad por una autopista de la periferia del downtown de Seattle, a altas horas de la madrugada. Los runners han realizado la extracción de un ingeniero de una pequeña corporación que va a marcharse a una corporación rival. A estas alturas el “paquete” debía ir a bordo de un helicóptero pero algo ha salido mal y han tenido que improvisar.

Uno de los runners va en moto con el ingeniero de paquete (elegimos al azar entre los jugadores). Si hay un ciberpiloto, va en el helicóptero que está llegando. El resto de runners de dos en dos en otras motos, uno conduce y otro dispara.

El escáner del hacker (si lo hay) anuncia la próxima llegada de la policía (Knight Errant Security), con vehículos terrestres y un helicóptero de combate que echaría por tierra las pocas opciones de éxito que le quedan a la misión.

Siguiendo a los runners, dos motos y un furgón blindado desde donde disparan sin descanso. En 6 turnos verán las luces del control de la policía y escucharán el helicóptero. En dos turnos más el helicóptero los alcanza y dos después llegan al control y se une la policía a la persecución.

Ese es el tiempo que tienen para izar el paquete al helicóptero y desaparecer sin dejar rastro.

Adversario de 35 pts.						
Motoristas Corporativos.						
FUE	+2	Iniciativa	+5	Ataque		Daño
DES	+1	Defensa	15	Sin Armas	+4	1d3+1
CON	+2	R.D.	5	Fusil Asalto	+4	2d8
INT	+1	Fortaleza	+6	Pistola	+4	2d6
SAB	---	Reflejos	+5	Herido	- 6 -	- 11 -
CAR	---	Voluntad	+3			- 16 -
Conducir +5						
Disparo a Bocajarro				Fuego automático		

Rapier							
VEL	Tod	INI	+1	Dañado	- 7 -	- 12 -	- 17 -
MAN	+2	DEF	+10				

Skorpion							
VEL	Tod	INI	+0	Dañado	- 10 -	- 15 -	- 20 -
MAN	+0	DEF	+9				

Furgón blindado							
VEL	Tod	INI	-2	Dañado	- 18 -	- 23 -	- 28 -
MAN	-1	DEF	+8				
Ametralladora media +4, 2d8, 30m. (FA) 50 (c)							

Adversario de 35 pts.						
Policías Estándar						
FUE	+2	Iniciativa	+5	Ataque		Daño
DES	+1	Defensa	15	Sin Armas	+6	1d3+1
CON	+2	R.D.	5	Fusil Asalto	+6	2d8
INT	+1	Fortaleza	+6	Pistola	+6	2d6
SAB	---	Reflejos	+5	Herido	- 6 -	- 11 -
CAR	---	Voluntad	+3			- 16 -
Conducir +5						
Ráfaga Corta				Fuego automático		

Coche policial							
VEL	Tod	INI	+1	Dañado	- 10 -	- 15 -	- 20 -
MAN	+1	DEF	+9				
Blindaje RD 5.							

Helicóptero							
VEL	Tod	INI	-5	Dañado	- 14 -	- 19 -	- 24 -
MAN	-1	DEF	+6				
Blindaje RD 10. Ametralladora ligera +6; 2d6; 30m (FR/FA), Cinta.							

Persecución: ○ ○ ○ ○; Pantallazo ○; Ven el control ○ ○ ○; Helicóptero ○ ○; Control.

En un momento dado de la persecución (en el turno 5), todos los pjs que tengan un commlink en funcionamiento recibirán un pantallazo con un mensaje codificado, extraño y aparentemente sin sentido. Los que tengan su commlink oculto también lo habrán recibido. Si alguno de los personajes estaba inmerso en Realidad Virtual, habrá observado una especie de oleada virtual que ha recorrido el nodo en el que estuviera inmerso, dejando a su paso un icono con la apariencia de un paquete de correos, sin ningún tipo de dato exterior. El icono habrá caído, deliberadamente, junto al icono del personaje.

#### *Resumen de una Secuencia de Persecución:*

- Determinar la distancia entre vehículos.
- Tirar Iniciativa, modificada por la iniciativa de los vehículos.
- Determinar la velocidad actual del vehículo y sus modificadores a Defensa y Pruebas (Media +1/-1; Alta +2/-2; Muy alta +4/-4)
- Determinar la Defensa total del vehículo con una prueba de (Conducir -15).
- Acciones del conductor: Sencillas, acrobáticas o de combate.
- Acciones de los pasajeros.
- Al final del turno, en función de las velocidades actuales, determinar la nueva distancia de persecución con una tirada enfrentada de Conducir.

En un vehículo, la defensa de los tripulantes es igual a la defensa total del vehículo más los bonos que puedan existir por cobertura.

#### *Misión conseguida.*

Tras la extracción, los runners podrán tomarse un descanso en un bar de las afueras en el que han quedado para recibir el pago. Allí tendrán ocasión de conversar y conocerse (si es la primera partida de los personajes, los runners formaban dos equipos independientes que cumplían con labores distintas asociadas a la extracción y se han visto por vez primera en el punto de encuentro, cuando han tenido que salir precipitadamente antes de la llegada del helicóptero). También será la ocasión de intentar examinar el extraño mensaje recibido.

Si lo comprueban, todo ellos tendrán el mensaje. Si el hacker hace una comprobación a los commlink de las personas de su entorno, comprobará que no todas lo tienen, pero algunas de ellas sí. (En realidad el paquete virtual solo ha llegado a aquellas personas con un SIN falso de nivel 4 o menos, si alguno de los personajes tiene un SIN falso de mayor nivel o tiene un SIN auténtico y lo utiliza en las incursiones, no habrá recibido el paquete).

El mensaje podrá ser rastreado a través de la red, dando continuos saltos por diferentes nodos públicos de Seattle. El rastreo requiere una prueba extendida de Computadoras + Rastreo, CD 21 (10 pruebas, 1 minuto).

El rastreo indicará como nodo de origen un puesto de hamburguesas en el aeropuerto Sea-Tac, donde alguien inyectó en el sistema un programa Agente que se encargó de replicarse por la matriz lanzando el paquete virtual. Para determinar la hora a la que se inyectó el programa Agente, el hacker necesitará una prueba de Software CD 15, obteniendo la siguiente información:

Categoría éxito 0-4. El programa se inyectó en algún momento de la tarde-noche anterior.  
Categoría éxito 5-9. El programa se inyectó entre las 10 de la noche y la 1 de la madrugada.  
Categoría éxito 10+. El programa se inyectó a las 00.00h.

Un hacker espabilado puede intentar encontrar imágenes del chico a través de las cámaras de seguridad del aeropuerto o del burger, o conseguir los datos de su compra en el burger.

### ***Matriz del Burger***

Escultura: Una hamburguesería de los años 60.

Autenticación: Contraseña

Privilegios: Standard

Atributos: Cortafuegos 4, Respuesta 3, Señal 1, Sistema 3

Spiders/IC: No

Programas: Analizar 3, Encriptar 3 (pedidos).

Alarma: Seguridad contratada

Topología: El nodo es accessible inalámbicamente. Las cámaras, puertas y demás elementos de seguridad están enlazados al nodo.

### ***Matriz del Aeropuerto Sea-Tac***

Escultura: Funcional, con iconografía típica de oficina y el logo del aeropuerto.

#### **Nodo 1:**

El Nodo 1 es accesible al público para consulta de vuelos y reserva de billetes. Es necesario acceso como seguridad para falsificar o modificar datos de pasajeros y nivel Administrador para modificar datos referentes a los vuelos.

Usuario (ID)/Seguridad (passkey)/Administrador (passkey)

Cortafuegos 6, Respuesta 4, Señal 3, Sistema 4

Analizar 3; Encriptar 4 (ficheros)

Agente (Piloto 3; Analizar 3; Armadura 3) – Activo.

#### **Nodo 2:**

El Nodo 2 controla la seguridad del aeropuerto y el acceso a las zonas restringidas (cámaras, equipajes, personal de vuelo, etc).

Seguridad (passkey)/Administrador (passkey)

Cortafuegos 6, Respuesta 4, Señal 3, Sistema 4

Analizar 4; Encriptar 4 (ficheros)

IC (Piloto 4; Analizar 4, Ataque 4, Armadura 4) - Activo

IC (Piloto 4; Analizar 4, Sigilo 4, Rastreo 4) - Activo

#### **Nodo 3:**

El Nodo 3 controla la seguridad de los vuelos. Organiza rutas, cancela vuelos y emite permisos de vuelo tanto a particulares como a compañías. Determina los pilotos y personal de cada vuelo, etc. No es accesible inalámbicamente

Cortafuegos 6, Respuesta 5, Sistema 5.

Analizar 5; Encriptar 5 (ficheros)

IC (Piloto 4; Analizar 4; Ataque 4; Armadura 4; Médico 4) - Activo

IC (Piloto 4; Analizar 4, Sigilo 4, Rastreo 4) - Activo

Spiders: 1 Consultor de seguridad en todo momento controlando los Nodos 2 y 3. Al nodo 1 solo accede cuando hay alguna incidencia.

El chico no aparece en la cámara del burger, cuyo video ha sido editado, aunque no muy finamente (como se puede comprobar con una prueba de Computadoras + Edición CD 15), aunque ha insertado un único fotograma en dicho corte, una única imagen con un código fuente que permite desencriptar el pantallazo, así como un nuevo mensaje. Si logran acceder a

las cámaras del aeropuerto, si que podrán localizar su imagen. Con los datos de su compra en el burger (ahí no estuvo tan despierto el joven hacker), también podrían rastrearle.

El chico es un hacker novato, contratado para dejar el Agente en la red y colocar la clave para descryptar el mensaje. El Agente no es suyo, se lo pasó un Johnson (una troll). Si lo interceptan en el barrio de la periferia en el que vive, les dará el código para descryptar el mensaje si recurren a un poco de intimidación. No tiene más información relevante.

El primer mensaje también se puede descryptar por las bravas, sin el código, mediante una prueba extendida de Respuesta + Descryptar CD 15 (10 pruebas, 1 turno).

Primer mensaje (paquete virtual): "Mi cliente solo contrata lo mejor. Sra. Johnson"

Segundo mensaje (en la grabación del burger): "Si desea trabajo, sírvase acudir (hoy) a las (dentro de dos horas) en (una dirección de Auburn, correspondiente a un distrito industrial). La Sra. Johnson estará esperando en la oficina. Sea puntual y discreto."

El director de juego es libre de ajustar el día y la hora de la cita como mejor se acomode a las circunstancias de su partida, pero no es conveniente dejarles a los personajes mucho margen de maniobra.

**Experiencia:**

Interpretación de los personajes -----	1 pto.
Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.

## Capítulo 1. Cita con la Sra. Johnson.

Si los personajes desean hacer un poco de investigación previa, podrán hacer una prueba de Conocimiento Callejero o Corporativo, preguntar a un contacto con la habilidad apropiada o hacer una búsqueda por la matriz con Búsqueda de Datos + Navegador (CD 25 en todos los casos, necesitando 4 pruebas/1 minuto en caso de la búsqueda por la matriz). Los contactos tardarán 2d6 x 15 minutos en conseguir la información.

La información que obtendrán es que el lugar de la cita corresponde a un almacén que ha sido adquirido recientemente por una pequeña corporación llamada Zmej Zdir, cuyo logo es una doble Z (ZZ) llameante. El idioma es Macedonio, y traducido significa “aliento de dragón”.

La corporación es relativamente nueva y se dedica a la fabricación de elementos para robótica. Su sede está en Europa, en una ciudad llamada Kumanovo. No tiene sede en territorio americano ni ninguna otra propiedad conocida, ni se le conocen conexiones con las grandes corporaciones, aunque suministra pequeños componentes a alguna de ellas.

Si se acercan por el local antes de la hora, verán un almacén cerrado, rodeado de una zona industrial a pleno funcionamiento. El almacén está en su propio recinto independiente, aunque parece montado y listo para operar. El logo de la compañía está sobre la fachada principal y se deja ver en AR girando sobre el edificio lentamente, envuelto en llamas. También hay banderas perimetrales con el logotipo.

La verja exterior cuenta con una serie de cámaras distribuidas que controlan el exterior y el interior del patio. Un rastreo matricial no detecta ningún nodo inalámbrico relacionado con el edificio, salvo un portal de presentación de la compañía que aún no está operativo y que permanece en modo oculto.





### **Matriz de ZZ**

La escultura es simple y provisional. Muy austera, carente de detalles.

#### **Nodo 1.**

Se puede localizar desde la matriz con una prueba de Guerra Electrónica + Escanear CD 25.

El nodo muestra el logo de la compañía sobre un paisaje natural donde se ve al fondo un edificio en construcción.

Usuario (contraseña) – de momento no tiene configurado otros modos de acceso.

Cortafuegos 3, Respuesta 4, Señal 3, Sistema 4

Analizar 3;

Agente (Piloto 3; Analizar 1) – Activo. El programa da la bienvenida y se disculpa por la inactividad.

#### **Nodo 2.**

Controla las cámaras perimetrales y las conexiones con la garita del guardia, así como el listado del personal que tiene acceso. Su señal es de muy corto alcance y apenas llega hasta la acera situada frente al edificio.

Seguridad (passkey), Administrador (passkey)

Cortafuegos 4, Respuesta 3, Señal 1, Sistema 3

Analizar 4; Encriptar 4 (ficheros).

IC (Piloto 3; Analizar 2, Ataque 3, Armadura 3) - Activo

Alerta: Expulsión. Rotodrone de combate.

#### **Nodo 3.**

Controla el interior del edificio al completo y no dispone de acceso inalámbrico, aunque se puede acceder desde el nodo 2. Requiere re-conectarse.

Seguridad (passkey), Administrador (passkey)

Cortafuegos 4, Respuesta 4, Sistema 4

Analizar 4;

Agente (Piloto 4; Analizar 4)

IC (Piloto 4; Sigilo 3, Ataque 3, Armadura 3) - Activo

Alerta: Expulsión. Rotodrone de combate. El nodo 3 se desconecta al entrar en alerta.

Si el sistema detecta algún tipo de intrusión (a través de las cámaras, por ejemplo) o se activa la alerta, un ciberdrone de combate sale de una escotilla en la zona superior del almacén y comienza a patrullar o a repeler la intrusión. Tanto el drone como la garita disponen de conexión Panicbutton™ para avisar a una patrulla de Knight Errant Security, que responde en esta zona en un plazo de 1d3+3 minutos (la respuesta puede incluir la intervención de un Hacker de seguridad si el director de juego lo estima oportuno).

### **Las Instalaciones.**

Entrar físicamente necesitará de un hacker que acceda a las cámaras o edite las listas de personal autorizado, para que el vigilante les permita entrar al recinto. La verja se puede trepar, aunque dispone en su parte superior de un cable monofilamento (Percepción CD 15, 2d8 de daño).

Los personajes pueden ser percibidos por las cámaras o por el guardia (+4 Percepción para el guardia y las cámaras – sensor 2; visión 2). Esta tirada irá enfrentada con la de Sigilo o Atletismo del personaje, según se trate. Se puede trapar la valla con una prueba de Atletismo CD 15. Si se desconoce la existencia del cable monofilamento o se falla la tirada de trepar por



más de 5, el personaje sufre el daño (la armadura protege solo la mitad). También hay por los alrededores trabajadores de otros locales que podrían verlos.

El edificio principal tiene tres entradas: una para vehículos y dos peatonales. Las puertas de acceso peatonales tienen cerraduras electrónicas con teclado numérico o tarjeta de Nivel 3 (Hardware CD 15, 6 pruebas, 1 turno; para abrir la caja y otro igual para puentear los cables).

Conectarse al nodo a través de cualquier elemento enlazado con el mismo se puede hacer con una prueba de Hardware CD 15 (4 pruebas, 1 turno). De ese modo se gana acceso al nodo, aún hay que colarse en él de la forma habitual.

Aparte del vigilante de la garita y del drone situado en el almacén, no hay nadie más en el edificio hasta que llegue la Sra. Johnson y su equipo.

Vigilante Bradley, en la garita.						
FUE	+2	Iniciativa	+5	Ataque		Daño
DES	+1	Defensa	15	Sin Armas	+4	1d3+1
CON	+2	R.D.	5	Pistola	+4	2d6
INT	+1	Fortaleza	+6	Habilidades	+5	
SAB	---	Reflejos	+5	Herido	- 6 -	- 11 -
CAR	---	Voluntad	+3		□ □	□ □
Correr				Esquiva		

Nissan Rotodrone, vigilancia en estado de alerta.							
VEL	A	INI	+30	Dañado	- 6 -	- 11 -	- 16 -
MAN	+6	DEF	18		□ □	□ □	□ □
Sensor: 3 Piloto: 3 Respuesta (nodo): 3 Blindaje RD: 4							
Programas: Visión 3, Puntería: 3							
Conducir +9, Percepción +6, Disparo +6							
Yamaha Pulsar, daño 2d8 (NL), PA ½, 4m, 4 (m) – una recarga interna.							

### Seguridad Mágica.

Alrededor del despacho principal existe una Guarda mágica de Magnitud 4. La barrera puede ser atacada en combate astral (RD 4, Dureza 4; dual), recomponiéndose por completo si no se destruye en un solo asalto. La barrera puede forzarse y atravesarse con una prueba de Aptitud Mágica + Carisma CD 18, pudiendo atravesarla una criatura adicional por cada dos puntos de Categoría de Éxito.

### Llegando a la cita.

Si los personajes llegan pocos minutos antes de la hora de la cita, podrán ver llegar un elegante coche blindado del que bajará la Sra. Johnson (una enorme Troll, con un elegante traje de diseño), acompañada de su chofer enano y un humano cubierto de tatuajes con pinta de chamán. Los tres se instalarán en el despacho, desde el que el enano monitorizará el sistema, aunque sin intervenir salvo que salten las alarmas, momento en el que tratará de expulsar a cualquiera que se haya colado en la matriz.

Los personajes deben llegar al despacho para entrevistarse con la Johnson, que se sentirá impresionada si han sido sutiles y sigilosos, y algo decepcionada en caso contrario. Si llegan a hacer saltar las alarmas, ella tiene capacidad para anularla y evitar la aparición de los Kight Errant.

Si los personajes acuden a la cita mucho antes de la hora, podrían decidir entrar hasta el despacho y ser ellos quienes esperen allí a la Johnson.

### Tres son multitud.

Los personajes no serán el único grupo de runners interesados en el asunto. Si los pjs llegan pronto y vigilan la zona, podrán observar los movimientos de éste otro grupo, quienes también están estudiando la forma de entrar al recinto. El camino escogido por este grupo ha sido el de piratear el nodo, para lo cual han escogido de forma involuntaria al pobre vigilante Bradley, quien lleva tan solo unos días en el puesto y aún no se ha habituado del todo.

Bradley ha enlazado su commlink con las cámaras del Nodo 2 de la matriz, por lo que a través de su commlink hay una conexión a todo el sistema que no requiere de tanto proximidad como para acceder al Nodo 2 directamente. El hacker del otro grupo de runners ha utilizado este camino para modificar la lista de personal autorizado y reservar una cita con la Sra. Johnson para todos sus compañeros de grupo (**Nota para el director de juego:** este camino para llegar hasta la matriz del recinto ya no debería estar disponible para los personajes).

Si los personajes no están atentos a la posibilidad de que otros como ellos acudan a la cita, serán los miembros del otro grupo quienes observen sus movimientos, pudiendo llegar a interferir de algún modo poco evidente, a través de magia o de la matriz, alertando al vigilante o haciendo saltar las alarmas cuando los personajes intenten infiltrarse. Las características del otro grupo de runners las tienes al final del capítulo (**Nota para el DJ:** la intención no es provocar un enfrentamiento entre ambos grupos, salvo que sean los personajes los que den inicio a algo así. El otro grupo actúa de forma profesional y montar una batalla campal por conseguir un trabajo no lo es)

### **Reunidos con la Johnson**

Suponiendo que los personajes no son unos completos inútiles, de un modo más sutil o de uno más directo acabarán entrando al despacho. Si no han podido impedirlo, el otro grupo de runners también acudirá a la cita y la Johnson expondrá el trabajo para ambos grupo por igual, convirtiéndolo en una competición con la que los personajes no contaban (y el otro grupo de runners tampoco, como podrán ver por sus caras). La Johnson se sentirá inclinada a tratar con más deferencia a los grupos sin han realizado una aproximación discreta y profesional, aunque no rechazará a los personajes si lo han conseguido por medios más expeditivos.

La Johnson les dará la siguiente información:

*“Se trata de un trabajo complejo del que solo voy a exponer el primer paso ya que, entre otras razones, el resto de pasos dependerá del éxito o fracaso del primero. Se trata de realizar una extracción de un sujeto con información valiosa a quien previamente hay que localizar ya que, actualmente, se encuentra en paradero desconocido.*

*Existen grandes posibilidades de que una fuerza rival ande tras los pasos del mismo objetivo, incluso podría estar relacionada con su actual desaparición. Deben esperar oposición armada y hostil.*

*Nuestra única premura de tiempo consiste en adelantarnos a esta facción rival. Si resulta que ellos aún no están tras la pista, pueden actuar con calma y acechar a la presa el tiempo que estimen oportuno”.*

Los runners querrán hacer preguntas, aquí tenemos algunas respuestas:

*“Mi cliente no paga dinero por adelantado y le traen sin cuidado sus gastos. A la entrega del objetivo, con vida, recibirán la cantidad de 100.000€”*

Los personajes podrán hacer una prueba enfrentada de negociación (la Johnson tiene Negociación +6). Cada C.E. que obtengan, aumentará el pago en 2.000€. Esta cantidad si podrá ser adelantada si tan solo están los personajes en la negociación, nunca adelantará dinero a dos grupos de runners distintos. Lo máximo que aumentará el pago de esta forma es 20.000€)

*“Cuando tengan al objetivo contactarán con ésta oficina, hablarán con el encargado de personal y solicitarán que les recuerden la fecha de la entrevista de trabajo para el puesto en Canadá.”*

*“La forma de contactarles y concertar esta reunión fue decisión de mi cliente. Mi cliente desea contratar un equipo con unas capacidades mínimas que han sido puestas a prueba satisfactoriamente.”*

*“El objetivo a extraer es un hacker que se hace llamar ‘Knocker’. Su personalidad suele visitar varios foros de hackers y se califica a sí mismo como un ‘cazador de noticias’. Suele vender información confidencial de bajo nivel, pero creemos que esta vez ha mordido más de lo que puede tragar. Su rastro está desapareciendo de la matriz con cierta rapidez, si bien hemos logrado rastrear un punto de conexión habitual desde un local del centro llamado Ambrosía, por lo que ‘Knocker’ podría ser un habitual del local o conectarse desde los alrededores del mismo.”*

#### **Experiencia:**

Interpretación/Ideas/liderazgo/utilidad ----- 1 pto.  
 Sobrevivir al capítulo ----- 1 pto.  
 Ser el único grupo de runners en la cita ----- 1 pto.

#### **Los ‘otros’ runners.**

Este grupo de runners está puesto con la intención de comenzar como rivales por el trabajo y acabar siendo potenciales aliados en la última parte de la aventura, aunque cada Director de Juego es libre de utilizarlos como le venga en gana o no utilizarlos en absoluto.

Si se prescinde de este segundo grupo, tan solo intervendrán en el segundo capítulo, en el secuestro de Sad Susie (ver capítulo 2), actuando como un grupo contratado por la corporación a la que Knocker ha robado la información (sigue leyendo y sabrás quienes son).

**‘One Shot’** es el líder del grupo. Un humano sin implantes, veterano en la calles y con antecedentes en el mundo corporativo. Su cuerpo rechaza los implantes, hasta el extremo de que es incapaz de llevar nada implantado sin poner en riesgo su vida. Es un tipo con un cierto carisma, educado y profesional. El grupo lo ha reclutado recientemente, tras una temporada larga apartado de las sombras.

**‘TechWiz’** es la hacker del grupo y, también, la esposa de One Shot. Junto con su marido, son los únicos supervivientes del anterior equipo de runners. Ella está postrada en una cama desde entonces, con una parálisis total de cuello para abajo, lo que no le impide ser una hacker con un prestigio reconocido en la red. Su icono en la Realidad Virtual es el de un sofisticado androide vestido con túnica y bastón, como los magos de las novelas de fantasía.

**Jackie Sugar** fue la primera incorporación al nuevo grupo de ‘One Shot’ por recomendación de su esposa, quien había accedido a un par de videos suyos en los circuitos de peleas ilegales de los Barrens. Ha tenido una vida bastante dura y le cuesta entablar relaciones con los demás.

**El-Que-Maulla-En-Las-Sombras**, más conocido dentro del grupo simplemente como 'Gato'. Un chamán indio de la Nación Sioux que todavía anda un poco perdido por Seattle. Gato es su animal totémico y marca su personalidad hasta extremos sorprendentes. Su curiosidad es ilimitada. Llegó a la gran ciudad dispuesto a aprender cosas nuevas y la casualidad y los contactos de One Shot hicieron que se encontraran el uno al otro. Se ha adaptado al grupo con rapidez, aunque aún le cuesta aceptar órdenes.

**Big Mac** ha sido el último en unirse a este grupo de runners y aún está 'a prueba'. Aporta el músculo que todo grupo de runners debe tener, aunque su carácter es demasiado violento para el gusto y la forma de actuar de 'One Shot'. Probablemente tras este trabajo no recurra más a él.

Jackie Sugar. (Adepto físico, Afroamericana)							55 pts
FUE	+3	Iniciativa	+9/2	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+2	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+8	Ataque			Daño
CAR	---	Voluntad	+3	Sin armas	+6	1d4+7	Crit. 19
Velocidad	16/32 - 4/8						
<b>Dotes:</b> Armaduras I, Artes Marciales II Ataque a fondo.				<b>Notas:</b> Commlink Nivel 4 Golpe crítico 4, Sentido del combate 2, Percepción astral, Reflejos mejorados 1, Armadura mística 2. Ropa blindada + Chaqueta cuero			
<b>Habilidades:</b> Percepción +7 Correr +7 Sigilo +6, Etiqueta +2, Conducir +5, Acrobacias +6							

El-que-maulla-en-las-sombras. (Chamán Indio, Humano)							53 pts
FUE	---	Iniciativa	+5	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Hechizo			Daño
CAR	+3	Voluntad	+6	Rayo Atur.	+5	3d6(M)	3d6/2
Velocidad	12/24 - 3/6						
<b>Dotes:</b> Armaduras I, Barrido visual, Espíritu Mentor (Gato), Voluntad de Hierro.				<b>Notas:</b> Commlink Nivel 3. Ap. Mágica 6. Rayo Atur(3). 10+Vol, Vol (16) Onda Exp(2). Defensa; Ref (14) Invisibilidad(3) 10+Vol; Vol (16), 3d6-3 Confusión (3) 10+Vol; Vol (16), 3d6 Armadura (1) *			
<b>Habilidades:</b> Percepción +4/+8, Sigilo +7*, Acrobacia +5*, Magia +5/+7							

TechWiz. (Hacker Elfa)							50 pts
FUE	---	Iniciativa	+7	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+1	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	4	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+2	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+7	Ataque			Daño
CAR	+2	Voluntad	+7	Predator IV	+7 <sup>(S)</sup>	2d6	15m
Velocidad	12/24 - 3/6						
<b>Dotes:</b> Infravisión I, Máquina Excepcional, Armaduras I, Chapuzas, Herr. Improvisad.				<b>Notas:</b> Commlink R(4) Se(5) F(6) Si(5) Programas a nivel 3/4 (Armadura, sigilo, biofiltro, escanear, Explotar, médico, desmayo, engañar, Filtro realidad) <b>Iniciativa:</b> +6/+8 Implantes menores...			
<b>Habilidades:</b> Hacker +6, Sigilo +2*, Pilotar Terrestre y aéreo +7,							

Big Mac. (Samurai Orco)							58 pts
FUE	+8	Iniciativa	+12/3	Físico	- 11 -	- 16 -	- 21 -
DES	+6	Defensa	22		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+10	Ataque			Daño
CAR	-1	Voluntad	+3	Predator IV	+12	2d6	15m
Velocidad	20/40 - 5/10						
<b>Dotes:</b> Infravisión I, Duro de pelar, Esquiva, Pelea III, Armaduras II Romper Arma.				<b>Notas:</b> Commlink Nivel 4 Blindaje Dermal II, Reflejos Cableados II (A), Reemplazo muscular III (A). Gafas con mejoras a la visión. Ropa blindada + Cuero			
<b>Habilidades:</b> Correr +8, Acrobacia +6, Percepción +5, Intimidar +5, Artillería +6							

"One Shot" Smith. (Francotirador Humano)							65 pts
FUE	+2	Iniciativa	+12	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.		Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+4	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+8	Ataque			Daño
CAR	+2	Voluntad	+7	Ranger Arms	+14	2d10	25m
Velocidad	12/20 - 3/5						
<b>Dotes:</b> Dureza, Intuición, Armadura I, Iniciativa II, Disparo preciso II, Puntería mejorada, Soltura				<b>Notas:</b> Commlink Nivel 4  Tecnología variada, sin implantes.			
<b>Habilidades:</b> Sigilo +8, Acrobacias +6, Conducir +6, Barcos +6, Armero +6, Preparar +4, Percepción +7							

## Capítulo 2. “Knock, knock”

Lo primero que pueden hacer los pjs es buscar algo de información sobre el club Ambrosía y sobre el amigo “Knocker”, ya sea por la matriz o a través de sus contactos.

### AMBROSIA

Contactos	Matriz	Información
Callejero Música CD 10	CD 15 / 2	Un nuevo local de moda en el centro, a pocas manzanas del club Inferno. Se está poniendo de moda entre aquellos a los que no les llega para entrar al Inferno.
Callejero Tecnología CD 15	CD15 / 4	Tienen muchas conexiones con el mundo del Simsense y disponen de salas privadas para proyecciones y juegos de realidad virtual. Algunas estrellas del “Sim” frecuentan el local habitualmente. Se rumorea que están en el mercado de los BTL.
Callejero Criminal Tecnología CD 20	CD 20 / 8	El local es propiedad de los Yakuza y es un punto de compra-venta de material de alta tecnología. En el local no se permiten armas y disponen de inhibidores para ciberarmas e implantes peligrosos. La magia también está prohibida.
Criminal Tecnología Matriz CD 25	CD 20 / 16	Los dos principales negocios del local son la compra-venta de material de alta tecnología robado o de “segunda mano”, que venden como si fuera nuevo.; y su nodo de acceso, que es brutalmente bueno y lo ofrecen como punto de partida para hackers celosos de su privacidad por un precio desorbitado. No es cierto que trafiquen con BTL's.

### KNOCKER

Contactos	Matriz	Información
Callejero Matriz CD 10	CD 15 / 2	Lleva menos de un año moviéndose por la matriz. Su especialidad son los programas de rastreo de información. Busca datos que otros quieren y los vende. Su programa “Sniffing Thrash” es muy bueno.
Callejero Matriz CD 15	CD15 / 4	“Knocker” suele desaparecer con frecuencia durante una semana o dos, aproximadamente cada mes y medio. Hace tres meses que sus conexiones parten desde el nodo de Ambrosía. Antes era más disperso.
Callejero Matriz Corporativo CD 20	CD 15 / 8	Algunos Johnson han intentado sin éxito contratar a “Knocker”. Normalmente es él quién se ofrece y suele hacerlo cuando ya tiene lo que el cliente solicita. Su icono (un Dogo Alemán ciberimplantado) suele frecuentar nodos de estrellas del “Sims”, su favorita es, sin duda, “Sad Susie”.
Ocio Matriz CD 25	CD 15 / 12	“Sad Susie” y “Knocker” han conversado en los foros de Nexus Entertainment (la productora donde trabaja Susie) durante semanas. Eso fue hace más de tres meses. Después de eso nunca han vuelto a hablar en público. Hay rumores en la red de que son pareja, pero no está confirmado.
Matriz CD 30	CD 25 / 16	Profesionalmente, lo último que se sabe de “Knocker” es que ha obtenido datos de un nuevo proyecto de dron de combate. Los rumores apuntan a Winter Systems, la empresa creadora del dron de patrulla ‘Steel Lynx’.

### En los alrededores de Ambrosía

**Ambrosía** está situada en una zona de ambiente nocturno de Seattle, en el centro, en el ático de una enorme estructura comercial de 15 plantas que permanece abierta día y noche. El ático está decorado simulando una gran avenida llena de clubs de todo tipo. Los locales rodean el perímetro de la azotea y los más grandes se extienden una o dos plantas hacia abajo. Ambrosía es uno de los más grandes, con un gran recinto en la azotea, una buena parte del mismo situada al aire libre y dos plantas por debajo. El acceso a la planta más inferior está restringido a clientes VIP.

El centro comercial al completo tiene contratada la **seguridad con Lone Star**, siendo uno de los grandes contratos que le quedan a la compañía de la Estrella en Seattle. La vigilancia adolece de cierta negligencia ya que el lugar es muy tranquilo, frecuentado normalmente por gente decente y los pocos conflictos se resuelven con rapidez. Existen un par de sondas voladoras que patrullan la azotea a intervalos regulares, conectadas a la central de vigilancia:

MCT Fly-Spy (Minidrone volador)							
VEL	Baja	INI	+19/3	Dañado	- 3 -	- 8 -	- 13 -
MAN	+11	DEF	+16		□ □	□	□
Blindaje:		---		Sensores:		2 (+5)	
RESPUESTA: 3		SEÑAL: 4		FIREWALL: 4		PILOTO: 3	
Autosoft: Visión 3; Escáner 3;							
Habilidad del Ingeniero: Pilotar (aerodrone) +4 (+15)*:							

El Drone busca habitualmente nodos nuevos y nodos ocultos (+6, CD 15/CD 20), pasando los datos de los usuarios por la base de datos, que realiza una verificación rutinaria (Nivel 2). Los jugadores que no quieran que sus identidades sean escaneadas pueden poner su commlink en modo oculto, pero si son descubiertos la sonda se pegará a ellos, enfocándolos con una luz y solicitando su identificación (*"Ciudadano, su intercomunicador no se encuentra disponible. Identifíquese"*).

**Cada minuto que pasen por la azotea** existirá la posibilidad (1 entre 6) de que uno de los personajes al azar entre en el escaneo del drone. Si la identidad supera una revisión ya no habrá una segunda. Si alguno de los personajes intenta activamente evitar acercarse a los drones, se le puede permitir una prueba de Sigilo CD 15 para no ser incluido entre los posibles escaneados en cada ocasión que supere la prueba.

La zona está completamente abarrotada por las noches, con gente de todas las razas y condiciones posibles, de estratos sociales muy variados (aunque todos con los recursos suficientes para poder moverse por el centro de Seattle). No todos pueden acceder a los locales de moda, pero el ambiente de la terraza ya es más que suficiente para muchos.

Los personajes se meterán en una masa que se mueve casi hombro con hombro en algunas zonas. El centro comercial está lleno de locales de ocio, puestos de comida y bebida rápidos (artificiales en su mayoría, con contadas excepciones). Los commlink se ven bombardeados constantemente con ofertas de los diferentes locales y de muchas personas del entorno, tanto con ofrecimientos legales como con otros más dudosos y privados. Un pequeño caos real y virtual.

**Entrar al Ambrosía** no es sencillo ya que, hasta la planta superior, requiere de un pase o invitación para disfrutar el local. El pase se puede comprar pero no siempre hay aforo disponible. La media para conseguir una entrada es de tres días (prueba extendida de Negociación CD 15, 5 pruebas, 12 horas. Precio: 75¥. Por cada 25% adicional dispuesto a pagar se obtiene un +1 en la prueba.)



*Otra forma de acceder* es 'entenderse' con el portero troll que recibe a los invitados. Con buenos argumentos y un mínimo de 100¥ por cabeza los personajes podrán hacer una tirada de Negociación o Etiqueta CD 20, con un -1 a la CD por cada 10¥ que añadan al soborno.

Por supuesto antes de entrar se les hará un control para asegurarse de que no portan armas ni ciberimplantes peligrosos con un escáner. El **escáner** hará una prueba con su nivel (+3) y un bono a la tirada de +1 por cada dos implantes o elementos ocultos que lleven (hasta otro +3). La dificultad será CD 15 para armas e implantes normales y CD 20 para Alphaware.

Si el escáner localiza armas o implantes de tipo R, les impedirá el paso pero podrán dejar las armas en depósito si muestran la licencia de las mismas (superando un nuevo control de su identidad de Nivel 2). Si el escáner muestra elementos prohibidos (F), no les permitirá el paso y les pedirá que se marchen antes de dar aviso a las autoridades.

Podrán intentar *sobornar o intimidar al portero* para que les permita entrar con elementos restringidos, pero nunca prohibidos. La dificultad de la tirada será de CD 25 para el soborno, siempre que la cantidad sea como mínimo el 10% del coste del elemento que pretendan introducir (con un bono a la tirada de +1 por cada 5% adicional). Intimidar requiere una prueba enfrentada contra la habilidad de Intimidar +10 del enorme troll. Si pasan intimidando y amenazando al troll, tal y como entren dará aviso a Lone Star y a la seguridad interna del local.

El hacker podría intentar *falsear la información del escáner* inalámbrico de dos modos. Interceptando la señal inalámbrica.

- Interceptar la señal inalámbrica del escáner (Guerra electrónica + Olfateador CD 20)
- Bloquear la señal (Piratería+Edición CD 13)
- Desencriptar la señal del escáner (extendida, Respuesta+Desencriptar CD 13, 3/turno)
- Editar la señal del escáner (Piratería + Edición CD 13)

Piratería del commlink del portero (Nivel 3).

- Hackear sobre la marcha (Piratería + Explotar CD 13, 3/1 asalto)
- Buscar señal del escáner (extendida, Búsqueda datos + escáner CD15, 2/asalto)
- Editar la señal del escáner (Piratería + Edición CD 13)

### En el interior de Ambrosía

En el local podrán seguir intentando encontrar a Knocker. Si todavía no conocen su relación con Sad Susie podrán hacer nuevas tiradas de Etiqueta o Negociación para charlar con algunos de los habituales y obtener información de la tabla anterior.

Si ya saben de la existencia de la chica, podrán preguntar por ella o informarse por la red. "Sad Susie" es una atractiva amerindia de unos veintipocos años, con un look emo-punk y actriz de éxito en el mundillo Sim, siempre con papeles bastante calientes o de acción. Si han llegado al local antes de medianoche, Susie no estará todavía allí, aunque si superan una prueba de Etiqueta CD 25, habrán preguntado a quien debían y el rumor de que aparecerá esta noche sí que lo podrán escuchar.

Susie llegará junto con unos amigos y un par de representantes de la productora (y un guardaespaldas) pasadas la medianoche, lo que provocará algo de revuelo tanto en el local como en la terraza. Una vez en Ambrosía, bajará hasta la planta VIP salvo que los personajes la aborden antes. En la sala VIP se dedicará a beber, bailar y divertirse.



Si los jugadores intentan contactar con ella mencionando a Knocker sin buenos argumentos, pronto los gorilas del local vendrán a pedirles amablemente que dejen de molestar y se marchen. Solo conseguirán que ella les atienda si tiene la sensación de que Knocker podría estar en peligro y que ellos son amigos. Ella conoce la identidad real del hacker y sabe que no es, ni quiere ser, un personaje público.

### El Secuestro de Sad Susie

En un momento de la noche, Sad Susie irá al baño con alguna de sus amigas (dentro de la zona VIP). Una explosión controlada hará explotar toda la pared posterior del aseo y Jackie Sugar y el shamán 'Gato' sacarán a Susie de allí a la fuerza. La pared caída da a unos pasillos de servicio dos plantas más abajo y desde allí bajarán hasta el parking de la planta seis, que tiene una salida elevada hasta la calle.

Un golpe de fortuna permitirá a Susie liberarse de su captora momentáneamente y coger un ascensor en un punto del trayecto, montándose con un puñado de frikis que bajan a la planta dos, organizándose una persecución por las calles del centro comercial. Jackie y Gato perseguirán a la chica escaleras abajo y Big Mac, que esperaba en el coche, intentará interceptarla en la calle.

Todos los turnos que corran tras ella, sus perseguidores (personajes o pnjs) tendrán que eludir gente por el centro comercial (Acrobacias CD 10) y moviéndose lo que indique su capacidad corriendo salvo que intenten esprintar (Correr CD 10). Esprintar más turnos que el valor de CON requiere una prueba CD 10 +1 por turno para evitar la fatiga.

Tropezar con una persona causa 2d2 de daño y el personaje pierde el movimiento de todo un asalto. También requiere una segunda tirada de Acrobacias CD 15, fallarla implica que cae al tropezar o se ve bloqueado, perdiendo otro asalto más de movimiento.

Susie correrá erráticamente al principio para dirigirse finalmente hacia la rampa de salida. El centro comercial tiene una pequeña plaza central en cada planta donde hay dos guardias de Lone Star que intentarán ayudarla, aunque ella se zafará y los guardias intentarán detener a los perseguidores, avisando por radio a las autoridades y pidiendo refuerzos.

Correr por la rampa es más difícil (Acrobacias CD 10 para poder Correr CD 15). La rampa bajará las dos plantas que quedan hasta la planta de calle, donde hay otros dos guardias de Lone Star y por donde llegará Big Mac para pillar a Susie.

Si Susie llega hasta las calles, será secuestrada por el samurái (Big Mac), que se la llevará en su vehículo, una furgoneta blindada. Cubriendo la retirada de sus compañeros desde un edificio lejano se encuentra 'One Shot'. El mago y la adepta desaparecerán si no pueden llegar hasta sus compañeros (tienen un segundo vehículo disponible en el parking o se ocultarán con la magia y se marcharán).

Ninguno de los runners rivales luchará hasta la muerte y, dentro de lo posible (y si les dejan opción), no matarán ningún personaje (salvo Big Mac, que no tiene tantos escrúpulos). Cualquiera con un nivel de Incapacitado o dos de Malherido abandonará la persecución.

**Nota para el DJ:** la única opción real de Susie de llegar a la calle pasa por que los personajes y los pnjs envueltos en la persecución pierdan tiempo enfrentándose entre ellos, ya que varios son mucho más rápidos que ella. No hay un plan preestablecido, deja que los dados decidan qué grupo se queda con la chica y trata de que la persecución sea 'peliculera'.

Guardias de Seguridad de Lone Star. (Humano)							30 pts
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Taser ( - ½ )	+7	2d10NL	4(20m)
<b>Dotes:</b> Soltura con Taser Competencia Armaduras II				<b>Notas:</b> Commlink Nivel 3			
<b>Habilidades:</b> Correr +6 Percepción +4				El taser tiene 4 disparos con cable.			

### Matriz: Ambrosía

Escultura: Como una discoteca retro, con pista de baile y máquinas recreativas.

#### Nodo 1:

El Nodo 1 tiene publicidad para visitantes pero algunas funcionalidades no son accesibles al público si no eres cliente habitual. Los clientes habituales pueden realizar reservas y disfrutar de algunos servicios y privilegios. Este nodo controla el local principal.

Usuario (ID)/Seguridad (passkey)/Administrador (passkey)

Cortafuegos 4, Respuesta 4, Señal 3, Sistema 4

Analizar 3; Encriptar 3 (ficheros);

Agente (Piloto 3; Analizar 3; Armadura 3) – Activo.

Spider (Ini +13; Commlink N3; Varios programas a Nivel 2; Habilidades +5) – **presencia 50%**.

IC (Piloto 4; Analizar 4, Sigilo 4, Rastreo 4) – **Solo en Alarma**

#### Nodo 2:

El Nodo 2 controla la sala VIP. Es accesible desde el nodo 1. Los clientes VIP pueden solicitar reservas a través de este nodo que se aceptan automáticamente y pasan al listado del guardia de la puerta.

Usuario (ID)/Seguridad (passkey)/Administrador (passkey)

Cortafuegos 6, Respuesta 4, Señal 3, Sistema 4

Analizar 4; Encriptar 4 (ficheros);

Agente (Piloto 3; Analizar 3; Armadura 3) – Activo.

IC (Piloto 4; Analizar 4, Ataque 4, Armadura 4) - Activo

IC (Piloto 4; Analizar 4, Sigilo 4, Rastreo 4) – **Solo en Alarma**

Spider (Ini +13; Commlink N3; Varios programas a Nivel 2; Habilidades +5) – **presencia 50%**.

#### Nodo 3:

El nodo 3 está diseñado para permitir a los hackers VIP acceder a la matriz desde un punto seguro y difícilmente rastreable. Solo se permite acceso a nivel de seguridad. El nodo está oculto mediante un programa de sigilo (CD 23 para localizarlo, 27 en Alerta)

Seguridad (passkey)/Administrador (passkey)

Cortafuegos 7, Respuesta 5, Señal 4, Sistema 6

Analizar 5; Encriptar 5; Bomba de datos 6; Sigilo 6;

IC (Piloto 5; Analizar 5; Sigilo 5; Armadura 4; Martillo Negro 5)

IC (Piloto 5; Sigilo 5; Explotar 5; Rastreo 5; Bomba de datos 5, Ataque 4)

Para la Matriz del centro comercial (en caso de necesitarla) se utilizarán las mismas características de los nodos 1 y 2 del club Ambrosía, el nodo 2 controlará la seguridad del recinto y no permitirá acceso en modo usuario.

### ¿Quién es Knocker?

Si los pjs no lo hacen suficientemente bien como para impedir que secuestren a la chica, perderán un tiempo precioso para localizar a Knocker, aunque también podrán conseguir información a través de la mejor amiga de Sad Susie, otra actriz del ramo conocida como Dirty Denisse (será una de las acompañantes de Susie en Ambrosía). La siguiente información la pueden obtener de cualquiera de las dos, por las buenas o por las 'no tan buenas'.

*El verdadero nombre de Knocker es Ray (Raimundo) Escobar. Es un joven de 20 años que trabaja como desarrollador freelance en NeoNet. Sad Susie y él mantienen una relación sentimental desde hace un par de meses o menos.*

*Knocker desaparece de Seattle cada 5-6 semanas porque acude a visitar a su abuela, que está muy mayor y enferma, a su tierra natal. Suele pasar allí unos quince días y luego regresa a Seattle. Su abuela vive en Caracas (Venezuela).*

Con los datos que han conseguido, una búsqueda por la Matriz (Búsqueda de Datos + Navegador CD 15, 8 pruebas, 1 minuto) les permitirá conseguir su fotografía y algún otro dato personal sin importancia. Podrán encontrar su dirección en Seattle, pero será una dirección falsa.

### Experiencia:

Conseguir la información de Sad Susie -----	1 pto.
Ideas/liderazgo/utilidad/rol -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.

## Capítulo 3.- Abuelita, Abuelita...

**Información para el DJ:** Raimundo Escobar es nieto de Graciela “The Maker” Riveros, la jefa local del Cártel de Olaya. El Cártel utiliza el negocio de las drogas para financiar su empresa: R.A.M. (Riveros Applied Mimetics), cuyo principal trabajo es la modificación de chicas - las llamadas “muñecas” - mediante técnicas de Bio-Escultura. Los intensos tratamientos realizados a estas criaturas - normalmente jóvenes - suelen dejarlas trastornadas mentalmente.

Ray está intentando montar una red privada paralela a la matriz, cuyo funcionamiento en algunas zonas de Caracas deja bastante que desear, ya que constantemente falla o se bloquea de forma inconveniente. Los Cárteles están aportando el presupuesto necesario para la operación y es Ray el encargado de ejecutar la parte más técnica del proceso, merced a sus amplios conocimientos y a la información privilegiada obtenida a través de su trabajo en NeoNet.

Cada poco tiempo Ray retorna a Caracas y continúa con su trabajo bajo presión, ya que su abuela es una persona de todo menos paciente. Por supuesto Graciela no conoce sus actividades como “Knocker” y tampoco las aprobaría, ya que el ponerse en riesgo en Seattle pone también en riesgo todo su trabajo en Caracas, algo que no le gustaría nada.

Caracas es una ciudad de edificios monstruosamente altos, unidos por pasillos y pasarelas, repletos de ascensores bala por todas partes. Al mismo tiempo, estas mastodónticas construcciones están rodeadas de pobreza y desolación, así como de inmensos barrios de chabolas y favelas.

### Viajar a Caracas

Los personajes podrán viajar mediante vuelos comerciales si disponen de papeles en regla o a través de un vuelo privado si no son tan fiables. Un vuelo comercial hasta Caracas les costará unos 650¥ por cabeza. Uno privado 2000¥ por cabeza. Si no están dispuestos a tanto, el viaje por carretera es una opción alocada que les llevaría entre tres y cinco días (según si no se detienen para nada o si hacen unos descansos más o menos lógicos). Si desean alquilar su propio avión les costaría 1.700¥ diarios o 8.200¥ a la semana, lo que incluiría el precio del hangar donde estacionar el avión en destino.

### Rastreando a Knocker

Localizar a Knocker, ya sea una vez en Caracas o bien desde Seattle, puede realizarse a través de un intenso rastreo de la matriz, utilizando los datos que hayan podido conseguir de Knocker en el capítulo anterior. Buscar información por la matriz será una tarea extendida CD 25 (16 pruebas/1 minuto). Esta búsqueda les permitirá descubrir varias cosas:

En primer lugar, que el rastro de Raimundo Escobar está terriblemente difuminado y que tan solo es accesible con facilidad la documentación que lo sitúa como ciudadano de los EUCA. Los datos de fuera del territorio americano son inexistentes, tan solo podrán rescatar unos escasos datos de su ficha de nacimiento, en la ciudad de Caracas, de padres Raimundo Escobar y Graciela Márquez. Si intentan rastrear a sus progenitores, el rastro del padre será rastreable hasta un par de generaciones atrás, pero los datos de sus abuelos maternos parecen haberse perdido con el segundo Crash de la matriz.

Las cámaras de los alrededores del Aeropuerto de Caracas podrían ser una mejor fuente para localizar al escurridizo Knocker (si es que conocen su rostro, que supondremos ya que si). La dificultad de la búsqueda dependerá de a qué elementos se conecten y qué cámaras rastreen.

A través de las cámaras del aeropuerto: CD 15 (4 pruebas/1 turno)

Alrededores del aeropuerto: CD 18 (8 pruebas/1 turno)

Zonas dispersas de la ciudad: CD 25 (16 pruebas/1 minuto)

Hacer esto requerirá que se cuelen en los nodos apropiados y accedan a la información de las grabaciones (acceso con nivel de seguridad, localización del registro apropiado y búsqueda de datos).

### Matriz: Aeropuerto de Caracas

<b>Nivel de seguridad (1-4):</b> 3				
<b>Autenticación:</b>		Passcode		
<b>Privilegios:</b>		Seguridad+Administrador		
<b>Atributos:</b>	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	4	3	4	4
<b>Spiders:</b>		Spider Profesional		
<b>IC :</b>		Cifrado histérico (Encryptar)		
<b>Programas:</b>		Analizar	4	
<b>ARC:</b>		Lanzar IC		

Spider Profesional			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
3	4	4	4
<input type="checkbox"/> Analizar: 4	<input type="checkbox"/> Desmayo: 3	<input type="checkbox"/> Mando: 3	
<input type="checkbox"/> Armadura: 4	<input type="checkbox"/> ECCM: 3	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 3	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 4	<input type="checkbox"/> Encryptar: 4	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 3	<input type="checkbox"/> Rastreo: 4	
<input type="checkbox"/> Desencryptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
Iniciativa AR: +6		VR "Fría" : +15	
<b>Percepción:</b>	+6/+10	<b>Búsqueda Datos:</b>	+7
<b>Ataque:</b>	+7/+10	<b>Computadoras:</b>	+6
<b>Defensa:</b>	17	<b>Cibercombate:</b>	+7
<b>Daño:</b>	1d6(+3)	<b>Guerra Electrónica:</b>	+7
<b>R.D.:</b>	4/4	<b>Pirateo:</b>	+5
<b>Icono</b>	- 4 -	- 9 -	- 14 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Físico</b>	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Mental</b>	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Colarse en otros nodos para curiosear en sus cámaras será más fácil (tiendas cercanas al aeropuerto u otras dispersas por la ciudad), utilizaremos Nodos con un valor medio de 3 en todas sus actuaciones, que al saltar las alarmas estarán diseñados para expulsar al intruso.

Al localizar a Knocker podrán verlo en alguna de las siguientes situaciones, dependiendo de qué cámara sea la que lo localice: Subiendo a un coche en el aeropuerto, parado en un semáforo cerca del aeropuerto, viajando en coche por el centro de la ciudad, llegando a las oficinas de RAM o viajando por las afueras de Caracas.

Si consiguen imágenes del coche, la información sobre el mismo podrán sacarla de las bases de datos de tráfico (no será una información difícil de conseguir para un hacker). El vehículo pertenece a la compañía RAM. Será posible seguir su rastro por la matriz (el chófer es un tipo prudente) e identificar una de las paradas del vehículo en una enorme mansión de las afueras perteneciente a la familia Riveros.

Si investigan un poco a la empresa o a la familia Riveros, podrán conseguir más información de interés:

***Riveros Applied Mimetics y Graciela Riveros.***

Contactos	Matriz	Información
Callejero Corporativo Medicina CD 10	CD 15 / 2	R.A.M. es una empresa dedicada a la investigación biogenética, principalmente en sus aspectos de bioescultura corporal (tratamientos de estética especializada). Graciela Riveros es la propietaria actual. Rica heredera de la fortuna de su padre: Marcos Riveros.
Callejero Tecnología CD 15	CD15 / 4	Aparte de los tratamientos de estética, R.A.M. se dedica a la bioescultura para permitir a jóvenes (y no tan jóvenes) parecerse a otras personas. Modelos de todo el mundo pasan por sus manos para imitar a celebridades. Fabrican “dobles”. Muchas chicas de clubs de “alterne” pasan por la empresa para parecerse a famosas presentes o pasadas. El padre de Graciela Riveros amasó su fortuna con varios negocios ilegales y se le relacionaba con el Cártel de Olaya, uno de los más grandes Cáteles de la droga de Venezuela.
Callejero Criminal Policial CD 25	CD 20 / 8	R.A.M. tiene fuertes lazos con el negocio de la prostitución en Caracas y se le vincula con el Cártel de Olaya. Existen rumores de que el tratamiento al que someten a las chicas va más allá de la bioescultura, intentando adecuar su personalidad también a la de la persona a la que imitan. Algunas chicas se han suicidado o han presentado claros síntomas de esquizofrenia. El padre de Graciela era el jefe del Cártel de Olaya, aunque nunca pudo demostrarse. Murió asesinado por otro narco rival en una disputa territorial. Meses después de su muerte hubo una oleada de crímenes en Caracas que acabaron con el Cártel de Olaya dominando el negocio de las drogas local.
Criminal Policial CD 30	CD 20 / 16	Graciela “The Maker” Riveros es la actual jefa del Cártel de Olaya. El dinero de las drogas alimenta a la empresa RAM, la cual es una tapadera para blanqueo de dinero, aunque realiza realmente las funciones que se le atribuye.

Según como y donde se consiga esta información, los rumores de que hay alguien sondeando el panorama y preguntando por ella pueden llegar hasta Graciela, lo que la pondrá en estado de alerta y encargará a algunos de sus hombres averiguar quién está haciendo preguntas.

### Capturar a Knocker

Los jugadores tendrán un pequeño margen de actuación sobre el otro grupo de runners si fueron los que contactaron con Sad Susie (en caso contrario, deberían actuar deprisa). Si pasan cinco días en Caracas sin intervenir, el otro grupo de runners secuestrará a Knocker en un asalto coche a coche en la carretera, para luego desaparecer en la ciudad y salir del país por barco.

La vida de Knocker en Caracas es muy limitada: de la mansión Riveros a la empresa R.A.M., en una limusina blindada, escoltado por dos furgonetas. En el edificio pasa casi todo el día y luego regresa a casa.

Vamos a estudiar ahora las tres posibilidades más obvias de secuestrar y extraer a Knocker. El medio de huida desde Venezuela es algo que tendrán que trabajarse ellos mismos aunque la opción de la frontera con Amazonía es algo que les recomendarán evitar, da igual a quien pregunten. El Director de Juego deberá improvisar ya que es imposible prever todas las opciones de huida de los personajes.

### Asalto a "El Ávila Estates".

La mansión Riveros es una casa de estilo colonial de dos plantas, rodeada de otros pequeños edificios y casas para invitados repartidas por su propiedad. La propiedad está situada en El Ávila, una urbanización donde conviven los más ricos (y corruptos) de la ciudad y donde la seguridad es absolutamente de élite, con sensores y drones discretos, controlados por un Spider profesional y guardias armados que patrullan los exteriores, amén de dos puntos de control que no les permitirán pasar salvo que demuestren que son residentes o que tienen un verdadero motivo para estar ahí.

Merodear por los alrededores hará que los otros propietarios también alerten a la mansión Riveros de la presencia de desconocidos, lo que atraerá alguna patrulla para hacer preguntas incómodas.

Graciela Riveros tiene una red completa de la Matriz en su casa, pero está desconectada de la red en todo momento. Solo ella tiene acceso a un enlace satélite seguro que le permite conectar con sus oficinas y laboratorios cuando lo desee. Además en el sótano de la casa hay un laboratorio de última tecnología con muestras de sus más secretos experimentos. Aun así, si alguien lograra conectarse con algún elemento electrónico de la mansión, descubriría unas magníficas defensas y varios terribles IC Negros. Una alerta sitúa inmediatamente a un Hacker de alto nivel en el nodo y, estando Knocker en Caracas, también él conectaría al sistema a través del enlace satélite.

<b>Nivel de seguridad (1-4):</b>	4			
<b>Autenticación:</b>	Linked Passkey			
<b>Privilegios:</b>	Seguridad+Administrador			
<b>Atributos:</b>	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	6	4	5	7
<b>Spiders:</b>	Ingeniero de Control de Riesgo			
<b>IC :</b>	Baby Swarm (Ataque; Armadura)			
<b>IC :</b>	Juhseung Saja (Martillo Negro; Desmayo, Navegador, Engañar, Rastrear)			
<b>Programas:</b>	Analizar	4	Encriptar	3
<b>ARC:</b>	Avisar Hacker de Seguridad			



La seguridad de su mansión es permanente y absolutamente leal, así como el personal de servicio, que son pocos y selectos. (Utilizaremos pnjs con características de élite, incluyendo un mago. El personal de las patrullas exteriores tendrá características de equipos de respuesta).

En casa de su abuela, Ray no está trabajando. Pasará su tiempo entre la piscina, el gimnasio y otras actividades de ocio, normalmente acompañado por su guardaespaldas personal, quien no se separa de él en ningún momento.

Si los personajes examinan la situación con cuidado, observarán que es, probablemente, la más difícil de las tres opciones de extracción.



# UPPER FLOOR

This detailed floor plan for the upper floor of a luxury apartment features a large two-story grand salon on the left. The right side of the floor includes a master bedroom with a private terrace, a master bath, and two additional bedrooms, each with its own terrace. The plan also shows a private elevator, a gym, a private elevator lobby, and various closets. A compass rose indicates the roof is below level 12.

**UPPER FLOOR**

Two-Story Grand Salon

Private Elevator

Private Elevator Lobby

Gym

Master Bedroom

Master Bath

Bedroom 2

Bedroom 3

Terrace

Roof Below Level 12

Artist's Rendering





## Ataque en la carretera.

Probablemente es la mejor opción para hacerse con Ray, lo que no quiere decir que vaya a ser fácil. Ray viaja en un vehículo blindado, una limusina de lujo, acompañado por el chofer y un guardaespaldas que van en los asientos delanteros, él va solo detrás, con espacio de sobra. El guardaespaldas es, además, amigo. Ambos se han corrido varias juergas por Caracas y es presumible que en este viaje lo hagan alguna noche de las últimas (aunque Ray ya estará en las manos de los pjs o del otro grupo de runners para entonces).

Acompañando a la limusina van dos furgonetas blindadas, cada una con un conductor y otro par de tipos armados dentro, sin escatimar en gastos. Además ambas furgonetas tienen sendos soportes para armas en la parte de atrás, concretamente para una ametralladora ligera. La ametralladora tiene pocas opciones de disparo, tan solo por las puertas traseras y por la puerta corrediza del lateral derecho de la furgoneta.

Sicarios. (Humano)						40 pts	
FUE	+2	Iniciativa	+7	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	7	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+5	Machete	+6	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Escopeta	+8	2d8	10m
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras II, Aguante, Barrido Visual, Disparo a bocajarro <b>Habilidades:</b> Correr +6; Percepción +4; Conducir +4; Tregar +6; Negociacion +3; Engañar +3 (Armadura -4) <b>Equipo:</b> Commmlink Nivel 3; Visor sensiarma; Blindaje Dermal II <b>Ingram White Knight +8; 2d6; PA -1; FR/FA; 30m; 100(cint)</b>							

Guardaespaldas de Knocker. (Humano)							50 pts
FUE	+2	Iniciativa	+17	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	+2	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	9	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+9	2d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Fus. Asalto	+13	2d8	20m
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras II, Critico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro, Soltura con arma (fusil), Aguante. <b>Habilidades:</b> Correr +8; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +10; Engañar +3; Rastrear +4, Tregar +4 (Armadura -3/ Casco +2RD) <b>Equipo:</b> Commmlink Nivel 4; Visor sensiarma; Blindaje dermal II; Reflejos cableados II, Enlace oseo (titanio).							

COCHE BLINDADO				FURGON BLINDADO			
Blindaje 8		Dañado	□□□□□□□□	Blindaje 8		Dañado	□□□□□□□□
Maniobras:	-1 (+3)	Deteriorado	□□ ( 15 )	Maniobras:	-1 (+3)	Deteriorado	□□ ( 18 )
Iniciativa:	+0	Inutilizado	□ ( 20 )	Iniciativa:	-2	Inutilizado	□ ( 23 )
Defensa:	+8	Destruído	□ ( 25 )	Defensa:	+8	Destruído	□ ( 28 )

## Secuestro en las oficinas de R.A.M.

Las oficinas ocupan todo un edificio en el centro de la ciudad. No es uno de los enormes rascacielos llenos de viviendas, pero permanece incrustado entre ellos como un discreto pero lujoso bloque de veinte plantas. Knocker trabaja en uno de los despachos de la planta cinco, junto con una docena de especialistas informáticos que le ayudan en el desarrollo de la matriz paralela.

En el edificio trabajan varios cientos de personas, en departamentos dispares y diferentes. Algunas de las plantas superiores están ocupadas por los laboratorios médicos y los quirófanos que se encargan de operar a los famosos que acuden a la empresa, aunque las plantas 17-19 se ocupan del suministro de "muñecas" a los prostíbulos más lujosos de todo el mundo. La planta 20, justo por debajo del helipuerto de la azotea, es el despacho de Graciela.

La seguridad en el edificio no es tan intensa como en la mansión Riveros, con personal de nivel Sicario/Respuesta. La seguridad consiste en un par de vigilantes en la planta baja, en recepción, concretamente un par de Trolls. Van discretamente armados con pistolas, pero tienen cerca y a mano material más “pesado”. Las plantas de oficinas cuentan con un vigilante más por planta (amén del guardaespaldas de Knocker), como también las plantas de atención al público. La zona de laboratorios cuenta siempre con un grupo de 4 vigilantes por planta.

En caso de problemas, los vigilantes de las plantas contiguas acuden en tan solo tres turnos tras una llamada de alarma, mientras la seguridad del resto del edificio se organiza y el sistema informático se encarga de bloquear puertas y accesos, intentando aislar a los posibles intrusos en la planta en que se encuentren.

La Matriz del edificio de RAM consiste en tres nodos. El primer nodo se encarga de todos los asuntos médicos “oficiales”. El segundo nodo controla la seguridad de las plantas 1-16. El tercer nodo se encarga en exclusiva de las plantas 17-19. La planta 20 forma parte de la Matriz de la mansión Riveros, pero requiere que esté en línea desde la mansión.

**Nota para el DJ:** No se incluyen los planos del edificio, si tus jugadores desean asaltar esta otra fortaleza el director de juego deberá diseñar su propio edificio. Una búsqueda por internet debería permitir dar con unos cuantos planos apropiados en cuestión de minutos (ve a las imágenes de google y escribe “office building floor plans”).

### Matriz R.A.M.

#### Nodo 1

Nivel de seguridad	2			
Autenticación:	Passcode			
Privilegios:	Estándar			
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	3	3	3	3
Spiders:	Tecnomante de Seguridad			
IC :	Cifrado histórico (Encriptar)			
Programas:	Analizar	4		
ARC:	Avisar Hacker de Seguridad			

#### Nodo 2

Nivel de seguridad:	3			
Autenticación:	Passkey			
Privilegios:	Seguridad+Administrador			
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	4	4	3	5
Spiders:	Spider Profesional			
IC :	Cifrado histórico (Encriptar)			
IC :	Renraku Oniwaban (Desmayo, Sigilo)			
Programas:	Analizar	4		
ARC:	Lanzar IC			

#### Nodo 3

<b>Nivel de seguridad:</b>	4			
<b>Autenticación:</b>	Linked Passkey			
<b>Privilegios:</b>	Seguridad+Administrador			
<b>Atributos:</b>	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	6	6	6	6
<b>Spiders:</b>	Spider Profesional x2			
<b>IC :</b>	Rumplestiltskin (Armadura, Ataque)			
<b>IC :</b>	Singularity Encore (Arranca programas que caen)			
<b>Programas:</b>	Analizar	4	Encriptar	5
<b>ARC:</b>	Avisar Hacker de Seguridad			

### Aderezandolo todo un poco.

Hasta ahora no hemos hablado de lo que Knocker ha pescado en la matriz con su “Sniffing Thrash”. De hecho Knocker ni siquiera está seguro, ya que el programa consigue una gran cantidad de información que luego hay que catalogar, ordenar y filtrar; hasta ahora no ha tenido tiempo de ponerse con ello. Sin embargo hay que conseguir clientes y existen un par de puntos calientes donde Ray deja caer retazos de información, poco más que palabras sueltas para ver si llaman la atención de alguien. Esta vez lo han hecho. Demasiado bien. La información que ha robado ha llegado a oídos del tipo al que ha sido robada, concretamente de la corporación a la que ha sido robada: Shiawase.

Knocker ha encontrado información sobre un prototipo nuevo de drone de combate desarrollado por los laboratorios de Shiawase para su división armamentística. Se trata tan solo de una palabra: Ryūjin, pero eso es suficiente para que la corporación nipona se ponga en marcha ya que el rastreo de esa información lleva directamente a localizar una de sus instalaciones secretas situadas en el Pacífico.

Shiawase ha conseguido rastrear con éxito el programa olfateador y, a través suyo, a Knocker, aunque no sin esfuerzo. La corporación ha localizado a Ray y sabe que guarda los datos del programa rastreador en su propio commlink, por lo que ha contratado a una serie de matones en Caracas para acabar con el chico y destruir la información contenida en el commlink.

No importa en qué lugar y momento decidan los pjs atacar para intentar capturar a Knocker, ese será el momento en el que este puñado de matones contratados (la banda de los hermanos Juarez) intenten asesinarle y llevarse su cabeza (que no olvidemos que Knocker lleva el commlink ahí implantado).

De este modo conseguiremos convertir la escena en una auténtica ensalada de tiros donde los escoltas de Knocker tendrán que hacer frente a todo el que se acerque y la banda de los Juarez a un nuevo frente con el que no contaban (los pjs). Los pjs, por su parte, querrán intentar llevarse a Knocker con vida ya que no pueden saber que la información que buscan está en su cabeza (que lo mismo, se conformaban también con ella).

Los hermanos Juarez huirán - si ven que las cosas están muy desequilibradas - en cuanto al menos dos de ellos tengan una casilla de incapacitado o las dos de malherido. Si uno de los hermanos muere, los deseos de venganza harán que los otros dos luchen hasta que el segundo de ellos muera, momento en el que el último hará lo posible por huir (y será un nuevo y peligroso enemigo para nuestros pjs en el futuro... muy vengativo.)

**Para los curiosos:** Ryūjin es el nombre de una divinidad del mar en la mitología japonesa. El dios-dragón de las aguas. El por qué de la elección del nombre, en el siguiente capítulo.

### Recomendación para el DJ:

Si los jugadores deciden hacer el asalto en la carretera, para evitar mezclar aún más las cosas y hacer un tiroteo-persecución bastante caótico (y difícil de dirigir), cuando por fin se decidan a realizar el asalto, la primera de las furgonetas blindadas saltará por los aires debido a una bomba situada en su camino (cosa de los hermanos Juarez). La explosión no pillará a la furgoneta de lleno, sino que habrá ocurrido instantes antes, por lo que cuando caiga al suelo sus ocupantes estarán Malheridos (las dos casillas), pero vivos. Entrando en juego tras un par de asaltos de atontamiento. La explosión y la furgoneta atravesada harán que el tiroteo posterior se desarrolle sin vehículos y persecuciones de por medio.

### La Banda de los Hermanos Juarez

Matones Vulgares x6 (Humanos)							30 pts
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Subfusiles	+6	2d6	15 m
<b>Dotes:</b> Esquiva Competencia Armaduras II				<b>Notas:</b> Commmlink Nivel 3			
<b>Habilidades:</b> Correr +3 Percepción +3 Conducir +5				Mira laser (Armadura -4)			

Enrique Juarez. (Enano Psicópata y Líder de la banda)							50 pts
FUE	+5	Iniciativa	+12	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	7	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+5	Hacha	+7	1d12+5	
Velocidad	8/12 – 2/3			Subfusil	+9	2d6	10m
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras II, Aguante, Iniciativa Mejorada, Gran fortaleza, Infravisión II, Voluntad de Hierro.							
<b>Habilidades:</b> Correr +7; Percepción +2; Conducir +3; Intimidar +5; Tregar +8; Engañar +3 (Armadura -4)							
<b>Equipo:</b> Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Reemplazo muscular I; Blindaje Dermal II; Enlace óseo (plástico).							

Juancho Juarez. (Enano Samurai)							50 pts
FUE	+4	Iniciativa	+8/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	6	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+6	2d6+4	
Velocidad	16/24 – 4/6			Fusil	+8	2d8	20m
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras II, Critico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro, Infravisión II, Velocidad Incrementada.							
<b>Habilidades:</b> Correr +6; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacias +6; Engañar +3; Rastrear +4 (Armadura -4)							
<b>Equipo:</b> Commlink Nivel 2; Visor sensiarma; Blindaje dermal I; Reflejos cableados I.							

Carlos Juarez. (Enano Mago)							59 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	7*	Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
INT	+4	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+8	Pistola	+8	2d6	15 m
Velocidad	8/16 - 2/4						
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras I, Esquiva, Dureza, Iniciativa mejorada, Infravisión II, Voluntad de hierro.							
<b>Habilidades:</b> Hechicería +11, Contramagia +7, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +4 (Armadura -3)							
<b>Notas:</b> Commlink Nivel 4, Visor sensiarma; Fetiche (Armadura)*; Aptitud Mágica: 5; Mag. Controlable: 3; Foco Mantenimiento (3) <sup>5</sup>							
(M3) Rayo +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Cans: 3d6							
(M3) Esfera de Rayos +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6+3							
(M2) Silencio +11; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6							
(M3) Mundo caótico +11; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6+3; Penal=½ CE.							
(M3) Armadura +11; DC 16; Cans: 3d6*; RD +3							

### ¿Y qué pasa con los otros runners?

Suponiendo que los personajes no hayan perdido el tiempo y a Knocker a manos de sus rivales, el otro grupo de runners estará también sobre la pista de Knocker (gracias a la información obtenida de Susie o de Denisse). Cuando los jugadores decidan ir a por Knocker, podría ser un buen momento para meterlos también en escena (¿¡Más pnjs!? ¿¡Estamos locos!?)... bueno, eso depende de lo que pretenda hacer cada DJ.

El grupo de 'One Shot' ha llegado tarde, pero eso no quiere decir que renuncien al premio y mucho menos que vayan a permitir a los Juarez llevarse la cabeza de Knocker sin pelear. Si los personajes parecen necesitar ayuda, algunos disparos certeros o un poco de protección mágica podrían desequilibrar la balanza a su favor. Los personajes pueden no saber de quién están recibiendo ayuda, pero al finalizar el combate recibirán un mensaje de 'One Shot' en el que les felicita por un trabajo bien hecho o les ofrece colaborar juntos o les amenaza para conseguir a Knocker, o la decisión que cada DJ decida tomar en su partida.

### Experiencia:

Regresar a Seattle con "Knocker" vivo ----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Ideas/liderazgo/utilidad/rol -----	1 pto.

## Capítulo 4.- Capturar a un “dragón”.

### Negociando un nuevo trato.

Con Knocker en manos de la Sra. Johnson, la primera parte de su trabajo habrá finalizado. Los runners cobrarán el precio acordado y podrán retirarse a sus vidas, hasta que sean requeridos nuevamente por ella, cosa que sucederá apenas un par de días después. La reunión se acordará esta vez de un modo menos complejo y la Sra. Johnson los invitará a almorzar en un buen restaurante, nada excesivamente lujoso ni con unas medidas de seguridad demasiado altas, donde los runners puedan encontrarse cómodos. Se la verá visiblemente satisfecha.

Tal y como les informará, su “cliente” ha quedado complacido con el trabajo del grupo y con la información proporcionada por Knocker. Si le preguntan por el paradero del muchacho les asegurará que se encuentra bien, aunque temporalmente “retenido” mientras los personajes llevan a cabo la segunda parte de su trabajo que, si lo culminan con éxito, permitirá a su cliente liberar a Knocker, puesto que su información ya no será peligrosa en manos de terceros.

Tras estos primeros comentarios y mientras van almorzando plato tras plato (sobre todo ella, que es una troll al fin y al cabo), la Johnson les mostrará un plano virtual con la imagen de una isla situada en el Pacífico, a unas doscientas millas al norte de Hawaii.

Según les contará, la isla es propiedad de Shiawase, donde la corporación nipona posee uno de sus laboratorios de pruebas para sus nuevos prototipos de armamento. Según la información captada por el programa de Knocker, los japoneses están realizando actualmente las pruebas de un nuevo modelo de drone que está por salir al mercado en un futuro próximo y que responde al nombre en clave de Ryūjin. El ataque recibido por Knocker por parte de los hermanos Juarez, cuya intención debió resultar obvia que era la de llevarse al chico o a su cabeza, indica que Shiawase ya sabe qué información es la que ha perdido, por lo tanto es posible que refuercen las defensas de la zona o que retiren la información valiosa de la isla, por lo tanto es cuestión de actuar con rapidez.

Su cliente desea saber exactamente qué es Ryūjin y que nuevas características ofrece, por lo tanto está dispuesto a pagarles en función de lo que sean capaces de aportar:

- 30.000¥ si solo pueden conseguir información fiable del prototipo: imágenes del mismo, cuantas más mejor, si es posible con el prototipo en funcionamiento.
- 80.000¥ por conseguir los planos del prototipo o documentación relevante: planos de montaje o diseño, documentos con análisis de las pruebas realizadas, capacidades y funcionalidad del mismo.
- 150.000¥ por conseguir el prototipo: robarlo y traerlo. Si además traen la documentación, añadirá los 80.000 indicados anteriormente.
- Además les dará un 20% más si consiguen perjudicar a Shiawase, dañando sus instalaciones y laboratorios situados en la isla.

Si deciden regatear con la Johnson, tras un rato de tira y afloja el personaje que lleve la negociación podrá hacer dos pruebas de dicha habilidad, enfrentadas a una prueba de la Johnson. Por cada Categoría de Éxito de ventaja que obtenga el personaje, logrará aumentar el precio en un 2%, hasta un máximo de un 20%, que podrán recibir por adelantado, para gastos.

La Johnson ignora todo lo referente a defensas de la isla, pero si insistirá en que deberían actuar con rapidez por si Shiawase decidiera llevarse el prototipo de la isla a otra ubicación.



### *Una colaboración inesperada*

Este apartado, como todos los que involucran al segundo grupo de runners, es totalmente opcional y es decisión del director de juego el utilizarlo o no. Si los personajes no han sido capaces de capturar a Knocker porque el otro grupo de runners se les ha adelantado, la Johnson contactará con ellos igualmente para que actúen en coordinación ambos grupos, ya que espera una severa oposición en la isla. Si, por el contrario, son los personajes los que han capturado a Knocker, la Johnson les ofrecerá incorporar algo de ayuda a la operación si lo consideran necesario, con un segundo grupo que se encargaría de atraer la atención de Shiawase con un primer ataque para dar oportunidad a los personajes de realizar el asalto principal y hacerse con el drone.

### Descripción de la Isla



### *Personal*

La isla posee cuatro puestos fijos de vigilancia situados en puntos elevados estratégicos, para avistar cualquier acercamiento hasta la misma. Debido a su situación las zonas menos cubiertas son los acantilados al éste y la zona más boscosa al norte.

Los equipos situados en estas zonas están formados por dos hombres. Disponen de medios para alertar a la base, así como equipos de vigilancia y de ataque por medio de misiles guiados anti-vehículo con un valor de Sensores 4. Cualquier movimiento en zonas no cubiertas que los jugadores realicen por la periferia de la isla sin tomar las debidas precauciones, será descubierto por uno de estos equipos. Si los jugadores realizan estos movimientos de forma que puedan cubrirse o enfrentar sus tiradas de algún modo, la prueba de percepción de estos equipos se realizará con un +6.

Además de estos cuatro equipos de vigilancia, la isla cuenta con un Ingeniero de Control de Riesgo que supervisa la matriz interna (aunque no está conectado permanentemente, tan solo cuando la matriz de la isla se conecta vía satélite con la red global o cuando hay algún tipo de alerta). El Ingeniero tiene bajo su mando cuatro drones voladores armados, situados uno en cada punto de vigilancia, que se pondrán en funcionamiento tan pronto se active alguna alarma.

Por último existe un mago de seguridad de Shiawase situado permanentemente en la isla, con dos espíritus atados en periodos de larga duración. Un espíritu del agua de Magnitud 2, que patrulla incansablemente la costa por el mar y otro de la tierra (Magnitud 4), esperando instrucciones. El espíritu del agua tarda una media de 10 minutos en recorrer todo el perímetro de la isla. Si los personajes se aproximan por mar, el director de juego determinará al azar en qué punto de la costa se encuentra en ese momento.

Aparte de éste personal, en el helipuerto suele haber una pareja de soldados custodiando los dos helicópteros que habitualmente se encuentran en la isla y las jaulas para los 5 Barghest que mantienen encerrados. Otra docena de soldados más realizan diferentes tareas en la base, en coordinación con el equipo científico y de investigación, formado por una veintena de personas. El jefe del equipo de investigadores está al mando de toda la isla, aunque el Ingeniero es el encargado de la seguridad y se ocupa de la parte militar de forma rutinaria.

### *Seguridad técnica*

La isla tiene una serie de medidas de seguridad pasivas y activas situadas por toda ella. En particular hay una red de escáneres de feromonas situados fuera del perímetro de actuación del personal de la isla. Estos escáneres funcionan de forma inalámbrica y su rango de señal es suficiente para comunicar con la base, por lo tanto su señal se puede localizar mucho antes de entrar en su rango de detección. Naturalmente funcionan en modo oculto. Estos escáneres se encuentran dispersos por las primeras líneas de árboles del perímetro boscoso de la isla.

En las zonas de montaña, en particular en los pasos más transitables, existen detectores de sonido que se activan al detectar pasos, movimiento o desprendimientos de piedras provocados por los mismos.

Cualquier grupo de se mueva por estas zonas podrá pasar cerca de uno de estos detectores o escáneres. Se hace una tirada de 1d20, con un +1 por cada personaje que vaya en el grupo. Si van muy dispersos, sumaremos un +2 por cada personaje. Alguno de ellos pasará por el radio de detección de un escáner con un resultado de 10 o más.

Las últimas medidas de seguridad se extienden por toda la zona boscosa alrededor del helipuerto y hasta la entrada de la base, situada en la pared de la montaña. Estas medidas consisten en mallas de presión acopladas a explosivos de fragmentación y de humo, de modo que activar una de estas mallas provoca graves daños al objetivo y en sus alrededores, así como una columna de humo rojo que delata la posición exacta. (Explosivos; 4d6(f); PA +2; Radio 6m/12m; Reflejos CD 15)

Existe un pasillo de seguridad que los soldados recorren entre el helipuerto y la base, libre de explosivos pero con dos cables monofilamento tendidos en puntos específicos (Percepción CD 20; Daño: 2d10).

### *Si saltan las alarmas*

La base está en estado de alerta desde el robo de información por parte de Knocker, lo que quiere decir que si se activa cualquiera de las alarmas, la base reaccionará como si estuvieran bajo ataque en lugar de hacer una comprobación rutinaria:

- Los soldados de los cuatro puestos de vigilancia comenzarán una búsqueda activa desde sus puestos de observación.
- Los cuatro drones voladores comenzarán a recorrer la isla, pilotados por el Ingeniero.
- El espíritu de la tierra comenzará su búsqueda astralmente, con órdenes de avisar y, posteriormente, de entorpecer y atacar a los intrusos con sus poderes.
- De la base saldrán seis soldados, dos se unirán a la pareja situada junto a los helicópteros (tardarán unos 8 minutos en llegar) las otras dos parejas patrullarán los bosques cercanos a la base (evitando los explosivos).
- Soltarán a los Barghest en el momento en que se confirme la presencia de intrusos, pero no antes (son complicados de volver a capturar).

Por supuesto si los personajes han activado una de las bombas de humo rojo, la búsqueda se convertirá en un ataque directo.

### *Los Barghest*

Los Barghest son muy peligrosos debido a su aullido paralizante, por lo que los soldados llevan sus cascos equipados con filtros de sonido que anulan la frecuencia del aullido de estos animales. Mientras no son necesarios, las criaturas permanecen encerradas en unas jaulas que disponen de aislamiento acústico. El acceso a las jaulas requiere de identificación a través de un teclado numérico, pero éste solo funciona si ha saltado la alarma o se ha conectado desde la base. Por supuesto la puerta puede abrirse manipulando el cableado interno.

### *Los Helicópteros*

El helipuerto tiene una única pista, de modo que los helicópteros son desplazados con ayuda de unas plataformas deslizantes que los sitúan sobre la pista o los retiran de ellas a través de un sistema de raíles magnéticos. Éstos pueden ser controlados tanto desde la base como desde los equipos situados en el propio helipuerto.

Los dos helicópteros son modelo Hughes Stallion, equipados para ser ciberpilotados y dotados de una ametralladora ligera en su parte frontal (controlable solo desde el puesto de piloto) y una segunda ametralladora montada sobre un soporte giratorio en uno de los laterales, que puede ser utilizada manualmente por cualquier persona subida a bordo o por el piloto.

Los helicópteros no se utilizarán en caso de alarma, las numerosas zonas boscosas de la isla hace que resulten poco útiles para localizar intrusos.

### La base científica

Está excavada en el interior de la montaña y cuenta con un único acceso al interior que es posible sellar mediante un portón de titanio corredizo (Dureza 18, RD 7). El portón solo se cerrará en caso de última necesidad, si la base se encuentra bajo un ataque que supere su capacidad de respuesta. Cerrar el portón avisa automáticamente a la sede central de Shiawase, que tomará las medidas de respuesta oportunas (*a discreción del DJ. Como sugerencia: un mago de combate proyectado astralmente y la llegada de un equipo de respuesta de alto riesgo a bordo de T-Birds en unos 20 minutos. Hablamos de Shiawase, no lo olvidemos*).

Las armas normales no harán daño relevante contra este portón, tan solo los explosivos y similares tendrán alguna ocasión de dañarlo. La roca que rodea el portón también podría sufrir los efectos de una explosión descontrolada, recibiendo el daño de cualquier explosivo cuyos efectos superen los 6 metros de radio, provocándose un derrumbe que sepultaría la entrada si el daño recibido supera sus características de (Dureza 11, RD 2). Si alguno de los personajes intenta colocar explosivos de forma que eviten daño a la pared, podrán realizar una prueba de Demoliciones CD 15 para reducir el radio de la explosión del mismo modo que se utilizaría para aumentar dicho radio según el reglamento (ver explosivos).

### Otros accesos a la base

La base tiene un complejo sistema de ventilación que los personajes podrían utilizar para acceder a su interior. Los túneles de ventilación recorren los pasillos y tienen terminaciones en los dos grandes laboratorios, el comedor y el gimnasio, así como en la sala de máquinas. Sus dimensiones son suficientes como para arrastrarse por su interior, aunque disponen de ventiladores situados en cada uno de sus tramos. El interior de los túneles no dispone de medidas de seguridad adicionales.

Estos túneles de ventilación tienen tomas de aire camufladas en la pared de roca, unos veinte metros por encima de la entrada. Acceder hasta ellas requiere superar dos tiradas de trepar (CD 25 si no disponen de ayuda o equipo de escalada). Se pueden localizar con pruebas de Percepción, con una CD 30 desde el suelo o CD 20 desde el aire. Para acceder a los túneles hay que desmontar la rejilla exterior, que cuenta con un sensor de vibración acoplado a ella (y que se activará si se realizan detonaciones junto al portón que afecten a la pared de roca).

### El interior de la base

El interior de la base está dividido en diferentes zonas según su función. Los lugares más interesantes para visitar vienen indicados en el plano que se acompaña y se describen brevemente a continuación:

- Sala de control: desde este lugar se puede activar y desactivar cada elemento de seguridad de la base, así como la conexión vía satélite con la matriz global.
- Laboratorio de robótica: es el lugar en el que diseñan y prueban los nuevos prototipos de drones. El modelo que buscan se encuentra aquí y es operativo en un alto porcentaje (ver más adelante).
- Sala de máquinas: en este lugar se encuentra la maquinaria de ventilación, de bombeo de agua, de electricidad, etc.
- Red: Esta pequeña habitación permite a los habitantes de la base comunicarse con el exterior a través de conexiones puntuales con la matriz que han de solicitar previamente.
- Laboratorio de armamento: donde se trabaja en armamento personal y equipamientos para drones. Disponen de un almacén con gran variedad de armas, munición y explosivos y una sala de exposición con varios prototipos en diferentes fases de desarrollo.



### *Seguridad Interior*

El interior del recinto no tiene más medidas de seguridad adicionales que los controles de acceso situados en las entradas a las diferentes dependencias. Todas ellas funcionan mediante teclados numéricos, excepto los accesos a los almacenes, despensas, oficinas, sala de máquinas y sala de control que requieren de una identificación por voz. Todas las cerraduras son de Nivel 2, excepto las mencionadas anteriormente que son de Nivel 5.

### *Personal*

El personal científico estará repartido entre los dos laboratorios, entregado a diferentes tareas, salvo durante las horas de comidas o a partir de última hora de la tarde, donde disfrutan de un breve periodo de descanso antes de retirarse a sus dormitorios. Solo interrumpirán su trabajo si la amenaza obliga a la base a cerrar el portón de seguridad, momento en el que se dividirán en dos grupos y se encerrarán en las aulas.

El mago forma parte del personal de seguridad de la base y realiza algunas tareas rutinarias, sin beneficiarse de un trato especial. Si la amenaza le obliga a intervenir se desplazará a la sala de control, proyectándose astralmente desde allí.

El Ingeniero trabaja habitualmente en la sala de control y será allí donde permanezca durante cualquier ataque que se produzca.

Los soldados estarán entregados a tareas de limpieza o cocinas, durmiendo o ejercitándose en el gimnasio o la galería de tiro. Cuando se activan las alarmas, seis soldados salen de la base (como ya indicamos anteriormente), los seis que permanecen en ella, tras armarse convenientemente, se situarán en sus puestos: cuatro se encargarán de proteger el acceso a la base, tomando posiciones en los dos pasillos principales, los otros dos protegen directamente a los científicos, acompañándolos a las aulas si es preciso.

### *Ryūjin*

El nuevo modelo de drone que vienen a buscar se encuentra en el laboratorio de robótica, situado sobre una tarima elevada que ocupa buena parte de la sala, pues se trata de un aparato de gran tamaño, aproximadamente de las dimensiones de un coche. La documentación referente a sus características ha de ser descargada desde la matriz, aunque podría ser accesible desde los equipos informáticos de la sala de control o del propio laboratorio de robótica para cualquiera con la clave de acceso apropiada.

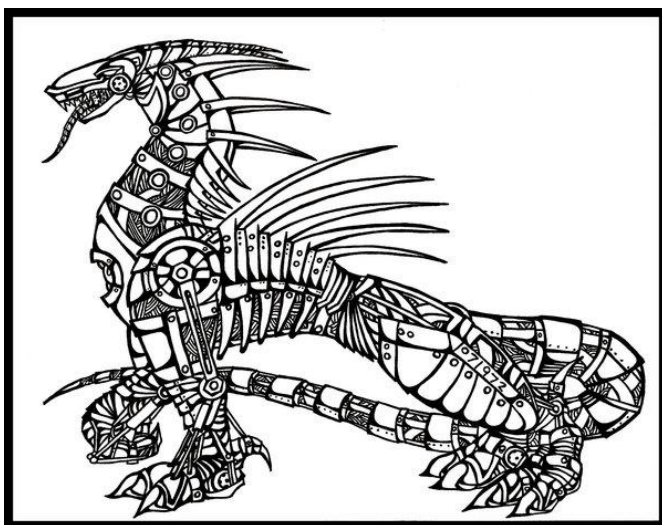


Imagen tomada de: (<http://ruriel.deviantart.com/art/Mechanical-Dragon-Uncolored-111362164>)

El drone pretende imitar la forma y movimientos de un dragón, incluyendo la capacidad de volar (el prototipo aún no tiene alas ni ningún otro medio de propulsión, por lo que es incapaz de hacerlo de momento). Además los deseos de Shiawase pasan por crear un modelo que pueda funcionar también bajo el agua, lo que también está en vías de solución ya que a más de 25 metros de profundidad el prototipo aún experimenta problemas. La capacidad de movimiento terrestre (con una buena maniobrabilidad, a pesar de sus dimensiones), la capacidad de ataque (la cola puede golpear con sorprendente fuerza, las cuchillas instaladas en las extremidades están rematadas en monofilamento y las fauces están dotadas de un anclaje de armamento que, en el prototipo y debido a la pasión por los dragones de uno de los ingenieros, es actualmente un potente lanzallamas) y el blindaje, están completamente operativos.

Por supuesto el drone está diseñado para ser ciberpilotado y, en el caso de que los intrusos lleguen hasta la base, el Ingeniero "saltará" al interior del drone y utilizará todos sus recursos para repelerlos. (El director de juego es libre de hacer que Ryūjin salga de la base y se una a la búsqueda de los intrusos por la isla, dándoles una oportunidad a los personajes de hacerse con el drone sin tener que entrar en las instalaciones de la montaña o, al menos, de tomar imágenes del mismo y cumplir con la misión de la forma más sencilla y peor remunerada).

#### Experiencia:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Conseguir la documentación de Ryūjin -----	1 pto.
Robar el drone Ryūjin -----	1 pto.
Destruir/Dañar las instalaciones de Shiawase -----	1 pto.

#### Adversarios del capítulo

Mago Shiawase. (Humano)							51 pts
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						
<b>Dotes:</b> Competencia Armaduras II, Esquiva.							
<b>Habilidades:</b> Hechicería +10, Contramagia +6, Percepción +3, Lectura astral +5, Invocación +8; Expulsión +4 (Armadura -4)							
<b>Notas:</b> Commmlink Nivel 4, Visor sensiarma. Fetiche (Petrificar)*							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Rayo Energía +10; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3							
(M2) Sentido del Combate; DC (Def); Cans: 2d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Det. Enemigos(E) +10; CD 10+Vol; Vol 16; Cans: 3d6; 90m.							
(M3) Petrificar; DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Soldado Shiawase. (Humano)							40 pts
FUE	---	Iniciativa	+10	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	5	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	---	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Machete	+9	1d6	
Velocidad		12/20 – 3/5		Fusil	+11	2d8	20m
<b>Dotes:</b> Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro							
<b>Habilidades:</b> Correr +4; Percepción +4/+8; Conducir +5; Negociación +4; Etiqueta +2; Engañar +2 (Armadura -4)							
<b>Equipo:</b> Commmlink Nivel 3; Visor sensiarma; Potenciador Reaccion I							

Ingeniero de Control de Riesgo			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
5	4	5	5
<input type="checkbox"/> Analizar: 5	<input type="checkbox"/> Desmayo: 4	<input type="checkbox"/> Mando: 4	
<input type="checkbox"/> Armadura: 5	<input type="checkbox"/> ECCM: 4	<input type="checkbox"/> Martillo Negro: 4	
<input type="checkbox"/> Ataque: 5	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 5	<input type="checkbox"/> Encriptar: 5	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 5	<input type="checkbox"/> Rastreo: 5	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar: 5	<input type="checkbox"/> Sigilo	
			VR "Caliente" : +13/3
Percepción:	+12/+17	Búsqueda Datos:	+11
Ataque:	+12/+17	Computadoras:	+12
Defensa:	20	Cibercombate:	+10
Daño:	1d6(+A)	Guerra Electrónica:	+11
R.D.:	5/5	Pirateo:	+11
Icono	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Drones de vigilancia (C-D Dalmatian) x4							
VEL	Alta	INI	+2	Dañado	- 6 -	- 11 -	- 12 -
MAN	+2*	DEF	+11		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blindaje:		RD 5		Sensores:		3	
RESPUESTA: 4		SEÑAL: 5		FIREWALL: 5		PILOTO: 3	
Autosoft: Visión 3; Sistema de Puntería 3; Maniobra 3*; Armamento: Daño 2d6; PA +0; SA/FR/FA; 10m; 50 proyectiles.							
Habilidad del Ingeniero: Pilotar (aerodrone) +7 (+12)*; Artillería +5(+8)							

Ryūjin							
VEL	Media	INI	+0	Dañado	- 10 -	- 15 -	- 20 -
MAN	+2*	DEF	+9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blindaje:		RD 8		Sensores:		3	
RESPUESTA: 4		SEÑAL: 5		FIREWALL: 5		PILOTO: 3	
Autosoft: Visión 3; Maniobra 3*; Sistema de Puntería (lanzallamas) 3 Lanzallamas: Daño 2d6; PA ½; TT; 10m; 20 descargas. Cola: Daño 1d6+6; Alcance 3m. Garras: Daño 2d6+6; Alcance 2m.							
Atacar con las garras o la cola se hace mediante una prueba de Pilotar (Ryūjin) +3 (+8); El ataque de lanzallamas es Artillería +5 (+8).							

Barghest x5							
FUE	+2	Iniciativa	+10/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 12 -
DES	+2	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	-2	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Mordisco	+5	1d6+2	
Velocidad	16/48 – 4/12						
<b>Dotes:</b> Iniciativa mejorada; Aptitud mágica: 4							
<b>Poderes:</b> Naturaleza Dual; Sentidos Mejorados (sonar); Miedo (Vol CD 14); Aullido Paralizante (Vol CD 14; -4 a Reflejos; 4 Minutos).							
<b>Habilidades:</b> Intimidar +10; Percepción +8; Rastrear +8;							
<b>Equipo:</b> Etiqueta RFID de posición (Señal 3);							

Espíritu de la Tierra (Magnitud 4)							
FUE	+7	Iniciativa	+7/2	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	-2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+7	R.D.	8*	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+1	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+4	Golpetazo	+2	1d6+7	
Velocidad	10/25 – 3/6			(Astral)	+5	1d6+3	
Iniciativa Astral: +8/3; Defensa Astral: 18							
Poderes: Forma Astral, Atadura, Guardia, Materialización (Inmunidad contra las armas normales RD 8), Movimiento, Sapiencia, Buscar, Engullir.							
Habilidades: Lectura astral +5; Arma Exótica +4; Percepción +5; Volar +4.							

Espíritu del Agua (Magnitud 2)							
FUE	-2	Iniciativa	+7/2	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	-2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	4*	Mental	- 2 -	- 7 -	- 12 -
INT	-2	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	-2	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+2	Golpetazo	+0	1d3	
Velocidad	30/75 – 7/18			(Astral)	+0	1d3+1	
Iniciativa Astral: +8/3; Defensa Astral: 18							
Poderes: Forma Astral, Ocultación, Confusión, Engullir, Materialización (Inmunidad contra las armas normales RD 4), Movimiento, Sapiencia, Buscar.							
Habilidades: Lectura astral +5; Percepción +5							



### Matriz de la base Shiawase

**Nodo 1.** Controla los sensores y detectores exteriores de la base. Funciona con conectividad inalámbrica y su señal abarca casi toda la isla (al estar centrado el radio de señal sobre la base, hacia el oeste penetra en el mar casi un kilómetro pero hacia el este no llega hasta la costa)

<b>Nivel de seguridad (1-4):</b> 3				
<b>Autenticación:</b>		Passkey		
<b>Privilegios:</b>		Estándar		
<b>Atributos:</b>	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	4	5	3	4
<b>Spiders:</b> Ingeniero de Control de Riesgos				
<b>IC :</b> Watanabe Electric Kitsune (Analizar) - Activo				
<b>IC :</b> Singularity Encore (Arranca programas que caen)				
<b>Programas:</b>		Analizar 4	Encriptar 5	
<b>ARC:</b> Lanzar IC; Avisar Ingeniero				

**Nodo 2.** Cableado completamente. Se conecta al resto de elementos de la isla a través del Nodo 1, al cual se puede acceder con la autenticación y privilegios obtenidos en este nodo. En sentido inverso la conexión al nodo 2 requiere de una nueva autenticación.

<b>Nivel de seguridad (1-4):</b> 4				
<b>Autenticación:</b>		Linked Passkey		
<b>Privilegios:</b>		Estándar		
<b>Atributos:</b>	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	4	0	5	5
<b>Spiders:</b> Ingeniero de Control de Riesgo				
<b>IC :</b> Three Musketeers Suite (Rastrear; Ataque (icono); Ataque (programas))				
<b>IC :</b> Renraku Oniwaban (Martillo Negro, Sigilo)				
<b>Programas:</b>		Analizar 4	Encriptar 5	
<b>ARC:</b> Lanzar IC's; Avisar Ingeniero.				

Plano de la Base de Shiawase

