

Competencia Desleal



Una mini-campaña para Salvajerun! 2.0

Por Khulmani/Culmani (khulmani@gmail.com)



Competencia Desleal

Una mini-campaña para Salvajerun! 2.0

Por Khulmani/Culmani (khulmani@gmail.com)

Introducción

"Competencia Desleal" es una mini-campaña ambientada en el universo de *Shadowrun*, el clásico juego de rol ciberpunk y de fantasía oscura. Actualmente, el material oficial para este juego de rol se publica en el marco de su 5ª edición en inglés, por The Topps Company.

Sin embargo, la presente mini-campaña ha sido diseñada y escrita para jugarse con el reglamento del juego de rol genérico-pulp *Savage Worlds*. Un reglamento sencillo, eficaz y de acción furiosa, que le va al mundo de *Shadowrun* como anillo al dedo. En principio, la aventura se puede jugar con sólo el manual básico de *Savage Worlds* (publicado en inglés por Pinnacle Entertainment Group, y en castellano por HT Publishers). Sin embargo, de hacerlo así, probablemente requerirá bastante trabajo por parte del Máster, a la hora de improvisar mecánicas, equipo y otras cosas que necesitarán los jugadores y sus PJs.

Por ello, mi recomendación es usar una de las muchas adaptaciones fan que existen para jugar a *Shadowrun* con *Savage Worlds*.

Las mecánicas, criaturas y PNJs que aparecen en "Competencia Desleal" están escritas según los baremos y reglas de mi propia adaptación fan, *Salvajerun! 2.0*. Si quieres una copia de la misma en PDF, envíame un correo-e a khulmani@gmail.com y te la enviaré. Es obviamente un producto fan, completamente gratuito, y hecho sin ningún ánimo de lucro, desde mi aprecio al universo de *Shadowrun* y a las reglas FFF! de *Savage Worlds*.

Por otra parte, la mía no es la única adaptación fan de *Shadowrun* a *Savage Worlds*. Hay otras muy buenas por ahí, y recomiendo que también se les eche un vistazo: Por ejemplo la de Manuel Sambs en inglés, *Savage Shadowrun*. O la francesa del mismo nombre (pero con diferente contenido) creada por la gente de Savage.Torgan.net. Con cualquiera de esas adaptaciones, y quizás unos cambios mínimos a las estadísticas, también se puede jugar perfectamente esta mini-campaña.

Reconocimientos

El argumento central y dos de los PNJs principales de "Competencia Desleal" (Hellen Horton y María McMurray) se han inspirado directamente en un magnífico *fumetto* (comic italiano) de ciencia-ficción ciberpunk llamado *Nathan Never*, de la editorial S. Bonelli. En particular, en el episodio 114, "Alta Finanza".

Breve sinopsis argumental para el Máster

Los PJs se verán envueltos en los planes y dificultades de la abogada corporativa Hellen Horton, una vieja conocida (y su Johnson para esta aventura). Los shadowrunners deberán cruzar ilegalmente al territorio Salish-Shide, para encontrar a la hija de un cliente de Hellen recientemente fallecido, y traerla de vuelta a Seattle. Después de eso, los PJs se verán envueltos en una serie de *runs* con un límite de tiempo cada vez más acuciante, y matones corporativos pisándoles los talones. Si tienen pericia, sangre fría y un poco de suerte, podrán terminar vivos, y un poco más ricos. Si no, serán otros cadáveres sin identificar, flotando en los muelles de Seattle.

Empezando: Un día cualquiera

La aventura asume que los PJs residen en las Barrens de Seattle, en concreto en una parte "no-tan-mala" del distrito de **Redmond** en las calles que hacen frontera con Renton, un distrito de clases medias y populares. Sus garitos, refugios o cuchitriles están más o menos cerca los unos de los otros, en esa zona. De todas formas, donde vivan dentro del Metroplex de Seattle no es especialmente importante para la historia, y si tienen sus refugios en otras zonas, bastará con hacer pequeños cambios en las localizaciones iniciales de la aventura.

La historia comienza un mediodía gris y lluvioso, cuando uno de los PJs, preferiblemente un inmigrante extranjero, un nativo americano o un mestizo, recibe una llamada de una vieja conocida, Hellen Horton.

¿Quién es Hellen Horton? La Sra. Horton -para casi todos- es una abogada de alto nivel, de una firma independiente especializada en casos corporativos. El PJ la conoce desde su adolescencia: cuando todavía había abogados de oficio del Estado, Hellen Horton representó a un familiar en un juicio por cuestiones de ciudadanía, y así se conocieron. Desde entonces, han mantenido contacto ocasional, y Hellen ha hecho favores ocasionales al personaje, y a otros familiares suyos. Por su parte, el PJ nunca ha tenido la oportunidad o la capacidad de devolver ninguno de esos favores (porque si no, Hellen Horton sería uno de sus Contactos).

EL PJ recuerda a Hellen como una mujer elfa de unos treinta y pico años, rubia platino con el pelo siempre recogido en un moño, con trajes de ejecutiva y aspecto muy formal.

La llamada: Hellen llama desde su commlink personal, con una llamada sólo de voz:

- Hola querida/o ¿cómo estás?

[...]

- Bueno, yo como siempre, con mucho trabajo. Mira, ya sabes que por principio no apruebo tus recientes actividades, pero reconozco que a

veces las personas que se dedican a lo tuyo son... necesarias. De hecho, estoy en una de esas situaciones. He oído que tienes un equipo, y me gustaría contrataros. Veras...

De repente hay una interrupción. Una voz muy nerviosa, de varón, gritando:

- ¡Horton, me han encontrado! ¡Están ahí fuera! ¡vámonos!

- Jesús - dice Hellen, cansada. - Escucha, estoy en el Italiano. Salimos por detrás y vamos hacia tu casa. Ven a nuestro encuentro... y trae refuerzos.

El Italiano es un restaurante en Renton, a unas pocas manzanas, diez minutos andando y algo menos corriendo. El o la conocida de Hellen puede llamar a sus compañeros PJs sobre la marcha, si decide hacerlo.

Puedes pedir tiradas de **Vigor** normales a los PJs que acudan, para ver si son capaces de llevar un buen ritmo mientras van hacia el Italiano.

Balas para comer

Cuando los PJs que hayan sido avisados estén corriendo por las calles, de repente notan cierta conmoción por delante de ellos: la gente se para y mira o se pone a cubierto, pero la acción está más allá de sus campos de visión, doblando una esquina.

Aquellos que pasen **Advertir/Notar [-2]** escuchan lo que claramente son disparos silenciados y gemidos ahogados, indistinguibles.

Inmediatamente después aparece Hellen Horton corriendo con rapidez y gracia, descalza y con el moño desecho en una desordenada cabellera color platino. Señala hacia atrás, saca un gran revolver de su bolso, y dice algo así como:

- "Cuidado, ya vienen".

Inmediatamente después aparecen por la esquina tres matones, a pie, con subfusiles con silenciador, y otro más en un utilitario pequeño de cuatro plazas, con una pistola.

El tiroteo empieza de inmediato. Hay portales, farolas, y otros coches donde conseguir algo de cobertura. En cuanto a los matones, pelearán hasta que sea obvio que no son rivales para los PJs y entonces intentarán huir. Pero, francamente, no es probable que salgan vivos.

Hellen Horton, dura abogada

Comodín, elfa anglosajona

Atributos: Agilidad d8, Espíritu d6, Inteligencia d8, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 2

Dureza: 6/8 vs. balas (2/4 vs. balas); Esencia: 7 (-1)

Habilidades: Advertir/Notar d8, Callejear d6, Conducir d4, Con.[leyes] d8, Con.[corporaciones] d8, Disparar d4, Investigación d8, Persuasión d8,

Ventajas: Carismática, Conexiones, Visión en la Penumbra.

Equipo: Datajack+Conector-chip, Revolver Super Warhawk (15/30/60, 2d6+2, 1, 6, PA 2), Ropa blindada "chic".

Matones contratados

Extras

Atributos: Agilidad d6, Espíritu d6, Inteligencia d4, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: -2; Paso: 6; Parada 5

Dureza: 7/9 vs. balas (2/4 vs. balas); Esencia: 6

Habilidades: Advertir/Notar d6, Conducir d6, Disparar d8, Pelear d8

Desventajas: Canalla.

Equipo: Subfusil AK-97 car. (12/24/48, 2d6, 3, 30, SA, Auto, R3B) o Pistola Colt América L36 (10/20/40, 2d6, 1, 11, SA), Ropa blindada "basta".

Post-tiroteo

Una vez que acaben con los matones, Hellen Horton recuerda algo de golpe, con el bajón de la adrenalina, y quizás todavía un poco en shock:

- ¡El cuerpo, rápido... venga, antes de que lleguen los de Lone Star!

Y echa a correr de vuelta por donde vino, girando la esquina. Cuando los PJs la sigan la verán detenerse a una decena de metros, ya en la otra calle, frente a una mancha de sangre en la acera. Hay regueros de sangre que llevan hasta la calzada, y desaparecen en el bordillo.

- *Mierda.*- dice Hellen -*se lo han llevado.*

Después de vuelve a los PJs, respira hondo un par de veces, y añade:

- *Ok. Hablemos, en algún sitio seguro u tranquilo. Vosotros guiáis.*

Los PJs debería llevar a Hellen Horton a algún lugar de esas características. Cualquiera de sus cuchitriles serviría, aunque no es muy profesional... o también puede ser algún local discreto, ya en las Barrens de Redmond.

De qué va todo esto

Una vez que estén en un lugar tranquilo, con una taza de Soykaff o un trago de falso escocés, la Sra. Horton les pone al día:

- *Bueno, supongo que querréis saber de qué va todo esto. Voy a intentar explicarlo de forma concisa, y que se entienda. A ver, empecemos por el hombre: La persona que han matado en la calle, y cuyo cuerpo se han llevado era el ingeniero Ian McMurray, de Gambare Aerospace, una subsidiaria asiática de Renraku que se ha expandido recientemente a Seattle. McMurray contactó conmigo porque se había metido en un lío de narices, y quería una abogada cojonuda, y alguien para tratar con la oficina de la Corte Corporativa, para ofrecerse como testigo protegido. Por lo general, no aconsejo esa... solución, pero la verdad es que McMurray se había metido en una buena, y se estaba quedando sin opciones.*

Lo que le pasaba a McMurray es que había descubierto un caso de espionaje industrial. Uno grave incluso para los tiempos que corren. Le habían puesto a la cabeza del desarrollo de una red de satélites de comunicación, para un concurso del ejército de los UCAS. Y le habían dado unos prototipos impresionantes sobre los que empezar a trabajar. Prototipos que reconoció como modelos a prueba de la

competencia, de la otra corporación, que se presentaba al mismo concurso. Por un colega ingeniero con el que intercambiaba ideas, o algo así. En fin, el caso es que McMurray trató de aprovecharse del caso, y contactó con la susodicha competencia, la AT-LAN, una empresa emergente de tecnología satélite... y una cesta en la que dice que Neotech tiene puestos bastantes huevos. Y la cagó. Resulta que contactó precisamente con el ejecutivo de I+D+I que había vendido el prototipo a Gambare Aerospace. ¿Os habéis perdido ya? Tampoco sería raro.

[...]

- Bueno, el caso es que por pura casualidad McMurray escapó a la encerrona, y contactó conmigo. Me contrató para... lo que os he comentado. Entonces pensé que no vendría mal protección "real", y por eso te llamé, [PJ]. Y todo esto nos lleva a la situación actual. He decidido que seguiré con el caso. McMurray me contrató y me pagó por adelantado para llevar el asunto a la oficina local de la Corte Corporativa. Además, si sobrevivo y consigo pruebas del espionaje, será un avance importante para mi carrera profesional.

Obviamente, ya no necesito protección para McMurray, pero sigo queriendo contrataros. Veréis, con el cuerpo del tipo se han llevado también el maletín que llevaba esposado, donde al parecer llevaba toda las pruebas que había recopilado sobre el caso de espionaje. Pero mientras esperábamos la comida, me estuvo contando varias cosas, y una se me quedó grabada: Me insistió mucho en que, si le pasaba algo, debía contactar con su hija, que debía avisarla y protegerla, y que era muy importante. De todo eso deduzco que ella debe tener algo importante... una copia de las pruebas, o algún medio para conseguirlas. Tengo su nombre y su SIN, y quiero que la encontréis. Os pagaré 5000 ¥ a cada uno si la localizáis y la convencéis para que se reúna conmigo. 2000 por adelantado, en credsticks, ahora mismo.

[...]

Necesito las pruebas que pueda tener la chica, pero también su testimonio. Y cuanto menos coerción se ejerza sobre ella, mejor. No es que a

la Corte Corporativa le importen una mierda los derechos humanos, pero la otra parte lo usaría en mi contra.... por el... condicionamiento de la testigo. Bueno ¿qué decis?... a la oferta, claro.

Por mi parte, estoy preparada para este tipo de situaciones. Voy a desaparecer por un tiempo. Os daré una clave de una dropbox de la matriz, para estar en contacto. La chica se llama María, ahora os pasaré su identificador SIN al commlink.

Regateos y mejoras: Si regatean y superan en una tirada enfrentada de **Persuasión** a Hellen, esta aumentará el pago a 6000 ¥ por PJ. Si por el contrario, algún PJ sugiere que parece mucho dinero por un trabajo de encontrar a alguien en Seattle, Hellen explicará que no está segura de que esté en Seattle. Por lo poco que sacó de la charla con McMurray, es posible que María esté en alguno de los territorios limítrofes con en Metroplex. Pero no tiene más detalles (es cierto).

Después de eso, Horton se despedirá dejará a los PJs para que trabajen en el caso a su aire.

Buscando a María (McMurray)

Para encontrar a María McMurray, los contactos callejeros no servirán de mucho (pero hey, deja que lo intenten). Una búsqueda por su SIN en la matriz puede ser más productiva. Tras unas horas de búsqueda, se pueda hacer una tirada de **Con. (informática)**, con **+2** si se tiene la habilidad de **Pirateo Informático**:

- Éxito: No parece vivir en Seattle, pero hay movimientos de datos (transacciones, etc) en el entorno de la frontera con el territorio Salish-Shidhe. Parece que venía esporádicamente al megaplex, cruzando por la frontera de la carretera 90, que es la que divide los distritos de Renton y Redmond, precisamente. No se encuentra ninguna forma de ponerse en contacto con ella.
- Primer Aumento: No parece una persona especialmente cuidadosa con su seguridad o privacidad en la matriz. Su rastro se puede seguir más o menos a una zona bastante agreste a unos 5 km al norte de Tanner. Es un área rocosa, de media montaña, muy afectada por el desarrollismo del siglo XX, y no reforestada. No parece haber huella

digital del lugar donde vive pero debe ser por esa zona. No parece *existir* ninguna forma de ponerse en contacto con María. Sus direcciones electrónicas han ido siendo borradas en los últimos seis meses.

- **Segundo Aumento:** Se puede descubrir que María ha solicitado la ciudadanía Salish-Shidhe, y se le ha denegado (pero no la residencia). Y hace unos dos meses que prácticamente no aparece en el sistema.

Nota: Cada PJ puede hacer su tirada de búsqueda de manera independiente, o bien puede hacerla *colaborativa* para ayudar a otro PJ. Pero sólo tendrán una tirada cada uno. Si todos fallan, deberán pasar un día entero buscando en la Matriz, para poder tirar de nuevo.

Consejo Salish-Shidhe ¿Cómo entramos?

Ahora los PJs tendrán que espabilar para informarse, planear y decidir cómo entrarán en el aislacionista territorio de los Salish-Shidhe.

Para esto no sirve la búsqueda informática de por sí, sino el buen trabajo callejero, aunque puede hacerse parcialmente con la Matriz. En otras palabras: Deben recurrir a sus Contactos.

Los PJs pueden hacer tiradas de **Callejear + Nivel de un Contacto** (adecuado a lo que están buscando) para obtener, si tienen éxito, las informaciones que aparecen a continuación:

Modos de entrar en "lo de Salish-Shidhe"

Contacto: Burócrata (UCAS), Contrabandista, Coyote, Fixer, Seguridad (Knight Errant/Lone Star).

Éxito: Por la frontera, con un SIN falso.

Aumento: Hay gente que cruza ilegalmente por mar, llevando contrabando, o por tierra, también llevando contrabando o guiando a inmigrantes ilegales, desde alguna de las fronteras de Seattle.

Cruzar por un puesto fronterizo

Contacto: Burócrata (UCAS), Contrabandista, Fixer, Trabajador social, Seguridad (Knight Errant/Lone Star).

Éxito: Los SIN falsos son caros, y mucho. Cuanto mejor sea (más cueste), menos probable es que

se detecte la falsificación. Nada de llevar ningún tipo de armas o equipo ilegal o policial o paramilitar. Los guardias fronterizos son muy eficientes y tienen el mejor equipo tecnológico.

Aumento: Si se diseña/roba la identidad apropiada (por ejemplo, de alguien que viaje habitualmente entre ambas naciones, pero que no trabaje en nada importante) el SIN puede funcionar con menos problemas, ya que despertará menos sospechas. Y cuidado con el tema de la magia. En el Consejo Salish-Sidhe son muy eficientes detectándola y controlándola, y no les gustan los magos ajenos. Un nativo o mestizo con poderes menores en la tradición chamánica podría pasar, por cuestiones de tipo religioso-tradicionalistas (se le expide una licencia temporal), pero un mago poderoso de cualquier tipo y la mayoría de los herméticos se quedarán en la frontera si no tienen alguna autorización de muy alto nivel (p. e. corporativa).

Cruzar ilegalmente por tierra

Contacto: Contrabandista, Fixer, Miembro de banda (Redmond o Puyallup), Seguridad (Knight Errant), Burócrata (UCAS).

Éxito: Hay Coyotes, que son expertos en cruzar las fronteras con viajeros, y pueden ayudarte a cruzar por un precio, incluso traerte de vuelta. Es caro, pero mucho menos que comprar SIN falsos. Se dice que hay rutas secretas (la mayoría subterráneas) en los distritos de Redmond y de Puyallup. Desde el lado de Salish-Shidhe la seguridad tecnológica y mágica es mucho mayor.

Aumento: Las rutas de Redmond suelen estar en manos de independientes o pequeñas bandas, y las de Pullayup de los orcos de Carbanado.

Cruzar ilegalmente por mar

Contacto: Contrabandista, Fixer, Marino, Seguridad (Knight Errant), Burócrata (UCAS).

Éxito: Los contrabandistas usan lanchas rápidas, hovercrafts y el ocasional vehículo aéreo. Pueden llevar pasajeros por el precio adecuado. Es caro, pero menos que los SIN falsos. Las rutas van desde distintos puntos de Seattle hacia puntos de la costa Noroeste en tierra Salish-Shidhe, siempre al norte de Bellingham y la Isla Lummi.

Aumento: Los vehículos aéreos se usan poco porque son mucho más peligrosos (hay que volar a muy baja altitud) y tienen mucha menos capacidad de carga. En cuanto a las rutas de lanchas y hovercrafts, son relativamente poco peligrosas para los profesionales del sector. Eso sí, ninguno de ellos penetra especialmente en territorio indio. Todos descargan la mercancía en la costa o a poca distancia tierra adentro.

Nota: El problema de ir por mar es que deja a los PJs solos, en terreno desconocido, y a más de doscientos de kilómetros de distancia de su objetivo, dentro de territorio Salish-Shidhe. En realidad no es una buena opción para los PJs, y no se desarrolla en el texto de la aventura.

Preparativos para el viaje

A continuación se proporciona información sobre cómo prepararse para el cruce de la frontera, dentro de las formas más probables y razonables de hacerlo (por ejemplo, no se proporciona información sobre los contrabandistas marinos. Si los PJs insisten en usar esa vía, el Máster deberá improvisar).

Conseguir un SIN falso

Los PJs obtienen pruebas de **Callejear [-2]**, + **Nivel de un Contacto** (adecuado), por cada *medio día* dedicado a buscar un buen falsificador, y pueden hacerlo por separado o como tirada colaborativa. En principio es un negocio normal para shadowrunners de las Barrens, así que no hay penalización por fallar. Pero si salen *Ojos de Serpiente*, pasará algo malo (¡improvisa!).

Una vez que tengan localizado al falsificador, deben elegir la calidad y precio de cada SIN falso:

- Malo/problemático: 1500 ¥
- Normal: 2500 ¥
- Bueno: 5000 ¥
- Muy bueno: 7500 ¥
- [Categorías superiores]: Suma 2500 ¥ al precio de cada SIN por cada categoría adicional de calidad. Es prácticamente imposible que los shadowrunners puedan o quieran gastarse tanto.

Además, deben decidir si quieren SIN falsos que sean óptimos para cruzar a territorio Salish-

Shidhe. Dichos SIN pueden facilitar el cruzar sin problemas la frontera, pero después serán menos útiles para otros usos distintos.

Regateos y mejoras: Los PJs pueden conseguir alguna bajada de precio, que no superará los 500 ¥ de descuento por SIN, prometiendo algún favor en el futuro y consiguiendo una tirada de **Persuasión [-2]**.

Encontrar un Coyote en Redmond o en Puyallup

Los PJs obtienen pruebas de **Callejear [-2]**, + **Nivel de un contacto** (el adecuado), por cada *medio día* dedicado a buscar un Coyote en uno de los dos distritos (según por donde prefieran cruzar). Pueden tirar por separado o de forma colaborativa. En principio no debería ser una actividad peligrosa, y sólo pasará algo malo si sacan *Ojos de Serpiente* (ya sabes... ¡improvisa!).

Si superan la tirada:

- En Redmond encuentran a Rosa, una elfa de origen mejicano, afincada en las Barrens de Seattle desde hace una década. Una coyote profesional, segura de sí misma, y de carácter firme y tranquilo. Es muy morena, alta y delgada, con viejos tatuajes de bandas algo desvaídos.
- En Puyallup encuentran a Alí, un orco de piel negra, descendiente de afroamericanos locales. Es el típico Coyote joven, espabilado y "con un par". Lo que le puede faltar de experiencia lo suple con reflejos y sangre fría. Es macizo, fibroso y bajo para ser un orco, y viste con ropa de nómada post-apocalíptico.

En ambos casos el trato será lo mismo: Por cada pase de la frontera el Coyote cobra 1000 ¥ de precio base, más 100 por cada persona que tenga que cruzar. Por adelantado.

Regateos y mejoras:

- Los PJs pueden conseguir una bajada de precio que no superará los 500 ¥ de descuento en el total del pago final. Para ello, deberán prometer algún favor en el futuro, y superar una tirada de **Persuasión [-2]**.
- Se les puede convencer para que sigan haciendo de guías una vez pasada la frontera. En ese caso cobrarán 100 ¥ más por

individuo, y accederán a guiarles hasta un máximo de 50 km hacia el interior del territorio Salish-Shidhe. Normalmente, este viaje será a pie por zonas deshabitadas.

Viajando, v.1: El paso fronterizo

Esta forma de pasar a "lo de Salish-Shidhe" requiere sobre todo de preparación y cautela. Los PJs deberían prepararse obteniendo SIN falsos, como se ha explicado, pero también dejando atrás todas sus armas y equipo sospechoso (p. e. armaduras de seguridad, drones, etc.).

También, para el caso de Lycaina, deberán prever que haya un interrogatorio adicional en relación a su magia. Etcétera.

Entrando en faena

Una vez en la carretera, da un poco igual qué ruta elijan, ya que todos los pasos son muy parecidos: poco más que peajes de autopista oficializados en el lado de Seattle, y una frontera con aduanas en toda regla del lado Salish-Shidhe.

Los PJs pasarán sin problemas del lado de Seattle, donde se hará un somero escaneado de sus SINs. Por el contrario, tendrán que superar un exhaustivo control, registro e interrogatorio en el lado del Consejo tribal, incluyendo:

- Rellenar extensos formularios digitales.
- Escaneo y registro físico en busca de armas, contrabando, cybware ilegal.
- Comprobación de la autenticidad del SIN.
- Observación detallada astral por un especialista para detectar personajes magos u activos de alguna forma en el plano astral.

En este punto es cuando los PJs sabrán si sus nuyens gastados en los SINs han valido la pena (o han sido los suficientes). Haz una única tirada de **Advertir/Notar [-2]** por el guardia fronterizo **(d8)** Salish-Shidhe que los examina, con estos otros modificadores adicionales:

- +1 si el peor de los SINs que llevan es Malo/problemático

- -2 si el peor de los SINs es Bueno.
- -4 si el peor de los SINs es Muy Bueno o de mayor calidad.
- -1 si los SIN se diseñaron para el cruce.

Cualquier irregularidad menor (contrabando menor, un mago sin licencia *expedida por los Salish-Shidhe*) significará que son devueltos a Seattle de inmediato, sin más. La excepción sería la magia chamanística, de cualquier tipo, que se puede practicar sin licencia por razones religiosas en los territorios Salish-Shidhe. A ese tipo de personaje, una vez sea interrogado, si no hay razones para sospechar otro juego sucio, se le expide una licencia mágica temporal, para la duración del viaje.

Una vez crucen al territorio del Consejo, pueden permanecer allí una semana como turistas o viajeros, y no más tiempo (legalmente).

Sin embargo, la detección de un SIN falso, o de armas o equipo altamente ilegal cambia las cosas. En ese caso son entregados a los agentes de Lone Star en el lado del metroplex.

¡Desastre!

Si todo sale mal y los PJs acaban en manos de Lone Star, todavía tienen una posibilidad de salvar los muebles. Una vez que los guardias fronterizos tribales se marchen, los agentes de Lone Star les encerrarán en una celda en el pequeño complejo fronterizo del lado de Seattle, vigilada por una cámara de trideo (en una cúpula blindada), y por un aburrido guardia en el pasillo.

Después se gestionará su traslado a un cuartel de Lone Star para ser *procesados...* proceso al final del cual se les asignará un SIN criminal, una multa, y se les dejará libres, una vez requisada cualquier posesión ilegal, y el dinero que lleven para cubrir el coste de la multa.

Antes de todo eso, sin embargo, pueden sobornar a los agentes de la frontera de Lone Star. Por ejemplo, para que se queden con los nuyens que los PJs llevaban encima, pero les dejen largarse. Necesitarán buenas tiradas de **Persuadir**: Una **Tarea Dramática -2, de tres rondas, con complicaciones**.

Viajando, v.2: Cruzar ilegalmente por tierra

Cruzar ilegalmente es considerablemente más económico, bastante peligroso y los PJs dependen del coyote contratado como guía. A continuación se resume el desarrollo de esta parte de la aventura, explicando de forma paralela como pueden transcurrir los acontecimientos en las dos zonas más típicas para cruzar la frontera (Redmond y Puyallup).

La cita con el Coyote

El encuentro con el guía tendrá lugar a la puesta del sol, en un punto resguardado de una zona vacía y ruinoso del distrito.

- En Redmond la elfa mejicana Rosa les cita en los restos de un antiguo parking vertical de coches, semiderruido por el choque, hace años, de un gran helicóptero de carga.
- En Puyallup, el orco negro Alí les espera en lo que fueron las oficinas adjuntas a un viejo polideportivo en el límite del territorio orco de Carbanado.

En ambos casos, el Coyote les "leerá la cartilla" y les explicará las normas a seguir:

- *"Haced lo que yo os diga a cada momento".*
- *"No disparéis, ni gritéis, ni atacéis a nadie ni a nada hasta que yo lo diga".*
- *"Nunca, repito, nunca, atacéis a un guardia fronterizo humano o metahumano. Si nos descubren, y no podemos huir, nos entregamos y punto. La mayoría de las veces se solventa con unos golpes, una requisa, o un soborno, ni siquiera se suelen molestar en procesarnos un SIN".*

Por el barrio

La primera parte de la ruta del Coyote lleva al grupo por las ruinosas y desoladas Barrens de la zona escogida, entre edificios semi-abandonados, que ahora ocupan yonquis BTL y otros desahuciados, y otros bloques a punto de derrumbarse. Su Coyote les librará de molestias en el trato con los locales:

Redmond: En el caso de Rosa, su utilidad se hace evidente cuando pasan por un "local de ocio" de una banda de Redmond, los *Comecerebros*. Su

guía llama la atención de los vigías con silbidos especiales y les saluda, obteniendo paso franco.

Puyallup: En el caso de Alí, la presencia de orcos niños y jóvenes es omnipresente y silenciosa entre las ruinas Carbanado. Resultaría ominosa si el joven orco negro no fuera saludando cada poco rato a los locales, dedicándoles gestos, sonrisas, alguna palabra de saludo, etc.

Tierra de nadie

El itinerario les lleva a zonas deshabitadas y salvajes, muy cercanas a la frontera. En cada barrio, el camino es muy diferente, y se enfrentarán a una amenaza distinta:

Redmond: Rosa les guía entre más edificios abandonados, alternando con túneles de alcantarillado y otros subterráneos. Cuando estén atravesando una zona de viejas cloacas encharcadas, son atacados por seis Ratas Diablo, que controlan colectivamente a tres enjambres de ratas normales (con unas 50 ratas por enjambre). Surgen sin previo aviso, de las grietas, conductos y túneles secundarios.

Tácticas: En combate, las Ratas Diablo se mueven dentro de los enjambres (sólo una carta de Iniciativa para Ratas Diablo y enjambres). Así pueden usar como protección a sus congéneres menores, y ganan siempre Cobertura -1 contra los ataques a distancia. Si mueren 3 o más Ratas Diablo, los enjambres que queden se dispersan.

Ratas Diablo

Extras

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d8 (A), Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d8, Pelear d6, Sigilo d6, Trepas d8.

Paso: 8; Parada: 5; Dureza: 4; Esencia: 8

Capacidades especiales:

- Mordisco: Fue +d6
- Caminar por las paredes: Puede avanzar por muros verticales sin hacer tiradas de Trepas.
- Control animal (ratas): Puede controlar hasta 25 ratas menores de forma continua.
- Pequeño: Las Ratas Diablo son algo más pequeñas que un humano típico.
- Visión en la Penumbra.

Enjambres de ratas

Extras

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10

Habilidades: Advertir/Notar d6

Paso: 10; Parada 4; Dureza 7; Esencia 12

Capacidades especiales:

- Mordisco: Causa decenas de pequeñas mordeduras cada ronda a sus víctimas, golpeando de forma automática y causando 2d4 de daño a todos los enemigos en su plantilla.
- Caminar por las paredes: Puede avanzar por muros verticales sin hacer tiradas de Tregar.
- Dividirse: Este enjambre son lo suficientemente listos para dividirse para atacar a enemigos separados. Se pueden convertir en dos enjambres del tamaño de una plantilla pequeña, con -2 a su Dureza cada uno.
- Visión en la Penumbra.
- Enjambre: Las armas perforantes, cortantes, etc. no hacen daño. Las armas de área hacen daño normal, y un personaje puede aplastar y pisotear ratas para infringir su Fue en daño automáticamente cada ronda.

Rosa, Coyote

Comodín, elfa mejicana

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d8, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Pelear d6, Sigilo d10, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5; Esencia: 6

Ventajas: Acróbata, Ladrona, Visión en la Penumbra.

Equipo: Equipo de supervivencia y herramientas varias, Pistola Streetline Special (5/10/20, 2d4, 1, 6).

Puyallup: El orco Alí les guía entre edificios devastados y coladas de lava por las estribaciones del Monte Rainier, donde hace un calor terrible, los olores sulfurosos son muy fuertes, y a ratos cuesta respirar (pueden usar pañuelos húmedos para protegerse un poco la garganta). Cuando se hayan adentrado en ese terreno, son atacados por seis Dracos de Fuego, sin previo aviso.

Tácticas: Los Dracos de Fuego comenzarán su ataque rociando con sus alientos de llamas a sus presas, para después lanzarse al combate cuerpo a cuerpo.

Dracos de Fuego

Extras

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Advertir/Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4, Tregar d4.

Paso: 6; Parada 6; Dureza: 8 (2); Esencia: 6

Capacidades especiales:

- Mordisco: Fue +d6
- Aliento de llamas: 2d4 de daño, plantilla de cono, máximo una vez cada hora.
- Armadura de escamas (+2)
- Visión en la Penumbra.

Alí, Coyote

Comodín, orco afro-americano

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Advertir/Notar d10, Disparar d6, Forzar Cerraduras d6, Pelear d8, Sigilo d8, Tregar d8.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7

Esencia: 6

Ventajas: Infravisión, Ladrón, Robusto.

Equipo: Equipo de supervivencia y herramientas varias, cuchillo grande (Fue+d4+1).

Acciones de vigilancia fronteriza

La siguiente parte de su viaje será muy diferente según el barrio y Coyote que eligieron.

Redmond: Ahora deben cruzar la zona de vigilancia fronteriza más densa, con patrullas de guardias y drones, cámaras, focos, etc. Aunque Rosa se conoce los obstáculos como la palma de su mano, no deja de ser un cruce complicado.

Los PJs deben superar una **tarea dramática de Sigilo, con complicaciones, de tres rondas**. Sólo tira el/la PJ con mejor dado+bonificación en su habilidad de Sigilo.

Puyallup: Alí les guía a las entrañas de la tierra en las estribaciones del volcán, por túneles mal ventilados, donde los gases sulfurosos son más densos y el calor casi insoportable. Los PJs hacen dos tiradas de **Vigor (-2)**, y reciben un nivel de Fatiga por cada fallo, que desaparecen tras una hora de descanso.

Más adelante, escuchan un sonido reverberante como de pequeñas perforaciones mecánicas. Alí se adelanta, y vuelve para decirles lo que ha visto: Un dron barrenero de la guardia fronteriza está colocando explosivos para volar este camino [escortado por dos drones de combate terrestres]. Hay que detenerlos, porque ahora mismo no hay otra ruta alternativa (los mineros orcos de Carbanado están excavando otro túnel, pero tardará al menos una semana en estar operativo). El problema es que en cuanto les avisten, el dron detonará los explosivos que ya ha colocado, y los que lleva encima.

Deben enviar a alguien que pueda ser muy letal y sigiloso para que ataque primero al dron barrenero... o jugársela a cargar y disparar todos a una, intentando ser más rápidos que el robot. Un rigger puede intentar piratearlo, desde luego, pero también tiene que ser muy sigiloso para acercarse sin ser visto, o bien jugársela a ser más rápido, cargando con sus compañeros.

Tácticas:

El dron barrenero detonará los explosivos en cuanto detecte la presencia de intrusos. Es decir, una vez que los PJs sean detectados, en cuanto le toque actuar por su carta de Iniciativa.

- Si los PJs destruyen al dron barrenero antes de que pueda actuar, no se detonarán los explosivos.
- Si se detonan los explosivos, los tres drones son destruidos. Además, tira 1d6: 1-4: Hay un colapso parcial del túnel pero los PJs podrán pasar arrastrándose; 5: El colapso es total, no hay nada que hacer: no se podrá cruzar la frontera por aquí. 6: El colapso es total, y además los PJs y Alí deben hacer una tirada de **Agilidad (-2)** o reciben 2d6 de daño por caída de piedras.
- En cuanto a los dos drones de combate, atacarán a los intrusos hasta que ser destruidos, pero nunca se separarán más de 6 pasos del dron barrenero.

Drones terrestres de combate

Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d10.

Paso 8, Parada 6, Dureza 7 (2)

Habilidades: Advertir/Notar d6, Conducir d8, Disparar d10, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- Arma: Pistola-ametralladora Steyr MP 12 (12/24/48, 2d6, 3, 30, SA, Auto)
- Artificial: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Modificador a ser pirateado -2.
- Pequeño: Penalización de -2 a los ataques contra el dron.

Dron terrestre barrenero (blindado)

Extra

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d10.

Paso 4 (orugas), Parada 2; Dureza 11 (4)

Habilidades: Conducir d8, Notar d6, Reparar d4.

Capacidades especiales:

- Artificial: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Miembros manipuladores.

Y por fin, al otro lado

Finalmente llegarán al otro lado de la frontera. Entonces, y según su acuerdo previo, su Coyote o bien se despedirá de ellos, o seguirá guiándoles hasta llegar a las proximidades de la zona donde creen que se encuentra María MacMurray, a unos 5 km al norte de Tanner.

Además, antes de separarse, seguramente quieran acordar con el Coyote un punto de encuentro, para volver a encontrarse en el viaje de regreso -junto con María, es de esperar.

La zona no reclamada (para el Máster)

La región al norte de Tanner donde vive María es un área fuertemente degradada en el S. XX y comienzos del S. XXI, y hoy está clasificada como "Zona No Reclamada" (hay carteles metálicos proclamándolo aquí y allí). Eso significa que las autoridades tribales no la han considerado la zona como lo suficientemente importante para ser reforestada o limpiada por el momento. No hay servicios o mantenimiento público de ningún tipo, ni siquiera de caminos y carreteras. Pero no obstante, la zona parece atraer a descastados, solitarios, inmigrantes ilegales y otros personajes pintorescos. Estos individuos y pequeñas familias viven del terreno, a la vez que tratan de limpiar o arreglar lo que pueden del desaguizado ecológico reinante. Aquí y allá se ven pequeñas explotaciones agropecuarias (vamos, unos huertos famélicos y unas pocas cabras), pequeños talleres de recuperación de chatarra y metales, pequeños artesanos, etc. Los habitantes son hoscos y desconfiados con los extraños y en general prefieren la soledad. Son, eso sí, muy solidarios con los miembros de su comunidad.

Llegando a la Zona No Reclamada

Primeras impresiones y contactos

Esta zona al norte de Tanner quedó devastada por los abusos ecológicos del finales del S. XX y primeros años del XXI: Mega-canteras y explotaciones de áridos a cielo abierto, vertidos y cementerios químicos, deforestación masiva, etc. Todo eso se refleja en forma de cicatrices profundas en el terreno, sólo parcialmente cubiertas por la vegetación, que tiende a ser de

tipo arbustiva o de malas hierbas, a menudo de aspecto débil y poco sano.

La zona no ha recibido atención del Consejo tribal Salish-Shidhe, y en la zona sólo habitan descastados, inmigrantes ilegales y otros individuos marginales. Estos habitantes sobreviven del terreno y han formado una comunidad muy unida desde el punto de vista social, aunque físicamente viven de forma dispersa, con viviendas y granjas casi ocultas entre la accidentada orografía y la vegetación.

Los PJs encontrarán que la gente les rehúye, es huraña, y se comunica lo menos posible, en especial si preguntan por María McMurray o por una chica con su descripción, o por otros asuntos locales. En realidad, los habitantes de la zona saben que María se ha estado ocultando los últimos días, con mayor énfasis de lo habitual. Saben que se esconde en las partes más abruptas y agrestes de la zona, moviéndose cada noche, y pidiendo puntualmente ayuda (normalmente, algo de comida) a los vecinos. Ninguno de sus conocidos locales la vendería por dinero, u otros motivos deshonestos.

Por otro lado, a los PJs les ha precedido un grupo de shadowrunners contratados por Gambare Aerospace para asesinar a María McMurray, y requisar sus pertenencias. Se trata de un equipo californiano autodenominado "Serial Knights", y formado un troll y cuatro humanos, uno de los cuales es el mago y líder del equipo (ver más adelante su descripción detallada).

Es posible que algún nativo avise a los PJs de la presencia de este otro grupo (y viceversa). Más que nada, para ver si se matan entre ellos. Obviamente los locales no saben qué es lo que quieren los PJs o los otros runners de María, pero sospechan que nada bueno.

Red Line

Los pocos datos que los PJs tienen sobre la actividad de María en la Zona No Reclamada apuntarían a un local llamado Red Line.

Una vez allí, descubrirán que se trata de un garito construido a base de soldar juntas tres caravanas, más un tráiler de camión, y retirar después las "paredes interiores". Hace las veces

de bar, colmado, distribuidor de combustibles, chatarrería y tienda de suministros local.

El dueño es un *enano*, un ex-militar y ex-mercenario que se hace llamar Mike. Tiene mucho cromó, incluyendo dos ciberpiernas, todo de aspecto militar y anticuado. Mike se comportará como el resto de los habitantes de la Zona No Reclamada: No dará información sobre María McMurray, aparte de vagas generalidades ("*vive en las colinas*", etc). Pero en cuanto pueda soltará la lengua sobre la presencia de los otros runners, los "Serial Knights".

Buscando a María, I: Los Serial Knights

Tanto si siguen las indicaciones de los locales, [que les dirán por dónde andan los otros runners], como si tratan de rastrear a María, los PJs se encontrarán pronto con este grupo.

Como se ha anunciado antes, los Serial Knights están en la Zona no Reclamada tratando de rastrear a María McMurray, para asesinarla y requisar sus pertenencias. Han sido contratados mediante intermediarios por Gambare Aerospace, cuyos directivos esperan recuperar cualquier posible prueba que el padre de María, Ian, pudiera haber dejado en sus manos.

Este grupo de shadowrunners es originario de Los Ángeles, y son unos bastardos sin escrúpulos. El líder natural, cabeza pensante y "rostro" del grupo es un mago humano que se hace llamar Nimrod. El músculo pesado lo pone Basher, un troll epítome de las virtudes y defectos de su sub-especie. Y el resto del grupo lo forman tres ex-pandilleros humanos bastante idiotas (Mad, Dog y Turbo).

Cuando se encuentren con los PJs, seguramente la conversación sea tensa y en seguida derive hacia María McMurray. Si la cosa no degenera inmediatamente en un tiroteo, Nimrod tratará de colarles un cuento, para que bajen la guardia y poder cogerles por sorpresa. Dirá que no les interesa la chica, sólo recuperar unas informaciones para su Johnson: Unos documentos, que casi seguro estarán en soporte digital (por tanto, serán chips u otros soportes informáticos). Les han indicado que los documentos están en poder de la chica, o que ella sabe dónde encontrarlos. El contenido o

temática de los documentos no es asunto de los PJs, y Nimrod no piensa divulgarlo.

El mago fingirá que trata de conseguir una tregua, o acuerdo temporal, para buscar juntos a María. Pero en realidad sólo quiere que los PJs bajen la guardia, al menos un poco. Una vez empiecen la búsqueda conjunta, en cuanto los Serial Knights vean la oportunidad, tratarán de atacar por sorpresa a los pardillos de Seattle.

Si los jugadores desconfían, lo que sería bastante normal, pueden hacer **tiradas enfrentadas de Engañar o Persuasión vs. el Advertir/Notar** de los PJs. Si ganan los PJs estarán seguros de que el mago miente más que habla.

Si los PJs están en guardia contra los Serial Knights, estos no podrán sorprenderles (¡hey, incluso los PJs podrían darle la "vuelta a la tortilla" con suerte y buenas tiradas de **Engañar**).

Pero si los PJs se fían, aunque sea un poco, deberán hacer tiradas de **Advertir/Notar (-2)** cuando éstos les ataquen, y quienes fallen estarán sorprendidos al empezar el combate.

Basher, matón

Comodín, troll anglosajón

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10

Habilidades: Advertir/Notar d4, Escalar d6, Nadar d6, Pelea d8, Rastrear d4, Supervivencia d4.

Carisma: -3 [-7] Parada: 6

Dureza: 12/14 vs. balas [4/6 vs. balas]

Esencia: 4

Ventajas: Ambidiestro, Con un par.

Desventajas: Sanguinario.

Capacidades Especiales:

- Rasgos raciales troll.

Equipo: Guante aturridor [Aturdir], Machete [Fue+ d4+1], Ropa blindada "basta".

Nimrod, mago de combate

Comodín, humano anglosajón

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d6, Hechicería d8, Pelea d6, Persuasión d8.

Carisma: +2 Parada: 5

Dureza: 7/9 vs. balas [2/4 vs. balas]

Esencia: 8

Ventajas: Carismático, Trasfondo arcano (Magia Hermética)

Poderes: Curación, Invocación de Aliados, Percepción Astral, Proyección Astral, Proyectil.

Puntos de Poder: 20

Equipo: Cuchillo (Fue+d4), Ropa blindada "chic", Credstick [2450 Nuyens].

Mad, Dog y Turbo, ex-pandilleros

Extras, humanos (callejeros)

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d6, Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Pelea d6.

Carisma: -2; Parada: 5; Dureza: 7/9 vs. balas [2/4 vs. balas]; Esencia: 5

Desventajas: Canalla.

Equipo: Cuchillo (Fue+d4), Escopeta Remington 990 [12/24/48, 1-3d6, 1, 8, SA, +2], Ropa blindada "basta".

Buscando a María, II: Contacto

Un poco de trasfondo

Es el momento de el Máster conozca un poco mejor a María McMurray. Se trata de una joven con un cuarto de sangre Salish por parte de su madre, Carmen Koosta. María ha tenido una vida dura, y una relación con su padre complicada, sobre todo desde la muerte de su madre, hace

unos diez años. Hay que decir que la madre de María, Carmen Koosta, era una chamán seguidora de Águila, orgullosa e independiente, y aunque quería a su hija, a su manera, delegó la crianza en el padre, Ian.

Y también a su manera, poco sensible y un tanto egoísta, Ian McMurray quería lo mejor para su hija: por eso insistió en que estudiara nuevas tecnologías y se cableara el cerebro, desde muy joven. Primero, le regaló un datajack y un conector de chip, y después la convenció para que se instalase una memoria craneal con cifrado de seguridad. Pensaba que eso garantizaría a María un futuro como correo de datos sensibles corporativos (y para su padre, era un comodín muy útil que tener en la maga).

Sin embargo, tras la muerte de Carmen Koosta, la madre de María, padre e hija se distanciaron y su relación se convirtió en antagónica. Sus conversaciones siempre terminaban en duras discusiones, y María se fue muy pronto de casa de su padre, y al cabo de un año vivían casi como desconocidos, limitando el contacto a ocasionales llamadas, y a alguna fecha señalada.

María regresó al territorio Salish-Shidhe, donde consiguió al cabo de bastante tiempo la residencia legal, si bien no la ciudadanía, y terminó encontrando su lugar en el mundo entre la extraña pero unida comunidad de la Zona No Reclamada. Con el tiempo, se fue quitando los implantes que su padre le había insistido tanto en que tuviera, y aunque no recuperó la Esencia perdida (no se engañaba respecto a eso), sí que descubrió que había heredado el talento de su madre para la magia. Pronto, gracias al contacto con los espíritus y a la guía informal de algunos habitantes de la Zona No reclamada, se convirtió en chamán seguidora de Perro.

En esa situación la halló su padre cuando vino a visitarla a su nuevo hogar, hace algo más de una semana. Ian quería ver a su hija, claro, pero por supuesto también tenía otras intenciones más egoístas. Traía una copia digital de los datos del proyecto de la red de satélites de Gambare Aerospace, con los planos de los prototipos que demostraban el espionaje industrial a AT-LAN. Su plan de almacenarlos en la memoria craneal cifrada de María, por desgracia, se vino

completamente abajo, y se hundió aún más cuando descubrió que por no tener, su hija no tenía ni un commlink, un móvil o una PDA. Sin embargo, por una vez en su carrera de padre, Ian no se portó como un auténtico idiota, y aceptó las cosas como venían. Pidió papel y lápiz y escribió dos notas, con instrucciones de ser abiertas si María recibía noticias de que él había muerto.

Una de ellas era para la propia María: una carta de despedida para su hija, pidiendo perdón por sus numerosos fallos.

Y la otra, una nota a entregar a quienes vinieran de parte de la abogada Hellen Horton (la única persona en la que Ian confiaba medianamente). En esa segunda nota hay instrucciones y pistas muy valiosas en relación a cómo obtener los datos del proyecto en una Instalación de Investigación de Gambare Aerospace en Seattle (StarGarden, en la Isla Vashon, de Outremer).

Aproximación

María McMurray tiene un don natural para la vida en la naturaleza, el que no tenía para los trabajos tecnológicos que su padre vislumbraba para ella. Es una excelente rastreadora, se mueve con gran sigilo y sin dejar huellas y conoce la Zona No Reclamada como la palma de su mano. Es casi imposible que un grupo de matones californianos como los Serial Knights pueda dar con ella, y muy improbable que lo hagan los PJs.

Por lo tanto, cuando los jugadores lleven un tiempo buscándola, y se hayan librado los otros shadowrunners, María se pondrá en contacto con ellos. Elegirá para contactar al PJ que cumpla el mayor número de las siguientes condiciones:

- Haya demostrado más paciencia, empatía y nobleza en el trato con los locales.
- Sea un mago chamanístico o un seguidor de los caminos chamanísticos sin poder mágico, por motivos religioso-espirituales.
- Sea nativo americano o mestizo.
- No tenga implantes.

María utiliza un espíritu del Hombre (rural) invocado, como mensajero, para transmitir un breve mensaje a esa persona. El espíritu se

materializa, explica con pocas palabras que María quiere reunirse con esa persona a solas, proponiendo un lugar para la cita (por ejemplo, alguna cumbre de alguna colina o cerro cercano, con una buena ruta de escape para María). El mensajero exige también que los demás PJs se mantengan lejos, y después desaparece.

Si el grupo de PJs cumple razonablemente las peticiones de María, esta aparecerá para la cita. Es muy difícil sorprenderla en esta cita, ya que como se ha explicado conoce perfectamente el terreno (a diferencia de los PJs) y puede observar el plano astral para buscar intrusos cercanos desde esa otra perspectiva.

María McMurray

Comodín, chamán humana anglosajona

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d6, Con. [Informática] d6, Con. [Despertados] d6, Chamanismo d8, Pelear d4, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Parada: 4; Dureza: 7/9 vs. balas (2/4 vs. balas)

Esencia: 8 [-2]

Ventajas: Alerta, Trasfondo arcano [Magia chamanística; tótem: Perro].

Poderes: Curación, Invocación de Aliados, Percepción Astral, Proyección Astral.

Puntos de Poder: 15

Equipo: Equipo de supervivencia, Ropa blindada "basta", Credstick (500 Nuyens).

Una charla con María

EL o la PJ que se encuentre con María tendrá que convencerla para que regrese con los shadowrunners a Seattle y se reúna con la abogada Hellen Horton. No debería ser demasiado difícil convencerla teniendo en cuenta que los PJs o Hellen no albergan realmente malas intenciones contra ella, y en cierto modo lo que ofrecen es protección para María y un cierto tipo de justicia o retribución por la muerte

de su padre. El Máster debe tener en cuenta varias cosas de cara a este encuentro:

- Aunque María no sabrá a ciencia cierta que su padre ha muerto hasta que se lo digan los PJs, las circunstancias y acontecimientos recientes hacen que de hecho ya suponga que ese ha sido el fatal desenlace.
- A su manera, la joven también quería a su padre, a pesar de sus desencuentros, y quiere que sus asesinos paguen y que se haga algún tipo de justicia, si es remotamente posible.
- Posee la carta personal que le entregó su padre, que es precisamente eso, una simple carta personal de Ian McMurray a su hija, pidiendo perdón y expresando sus sentimientos. Cuando sepa que su padre ha muerto, la leerá.
- También posee una nota de McMurray que será de gran interés para los PJs y Hellen Horton. Ian dejó instrucciones a María para que la entregara a la abogada Hellen Horton, o a quienes vinieran de su parte (una vez estuviera segura de eso).

Eventualmente, esta conversación debería terminar con María acordando con el/la PJ que regresará con su grupo a Seattle.

La nota de Ian McMurray

Es una nota manuscrita a lápiz en un trozo de papel. Se proporciona también una ayuda para los jugadores con su contenido ([Ayuda 1](#)).

"A quien pueda interesar, venga de la abogada Horton o quiera joder a Gambare,

Copia de mis datos de proyecto en sist infor de StarGarden, instala- de Gambare en isla Vashon, Outremer.

Piratear desde exterior = suicida, puertas traseras = trampas para tontos.

Arquitectura en nodo estándar más nodo de seguridad sólo accesible por nodo estándar.

Terminales estándar y seguros en la instala; lo típico.

Mis datos de proyecto obviax en nodo seguro

Pillad tb. bases de datos del nodo seguro ¡que se jodan! Hay bdd de Personal Sensible y de Contabilidad Sensible... muchos nuyens si se vende bien.

El sitio - Buena seguridad física pero poco personal. Ascensor seguridad a sótano = labos, centralita seguridad, servidores.

Prototipos hardware satél. = labo preprodu-mats"

De cara a la historia de la aventura y el desarrollo del juego, el objetivo último de esta nota es ofrecer a los PJs pistas, ideas y motivación para, una vez que se reúnan con Hellen Horton, planear y llevar a cabo una incursión en StarGarden, la discreta instalación de investigación de Gambare Aerospace en Seattle (ver más adelante).

Regresando a Seattle

Se ofrecen a continuación algunas pautas e ideas para dirigir el retorno de los PJs y María al Metroplex de Seattle:

- En el caso de que los PJs tengan SIN falsos, y regresen por la frontera legal, el cruce debería ser algo más sencillo que en el viaje de ida. Los guardias fronterizos del Consejo Salish-Shidhe se preocupan mucho menos de quién *se marcha* de su tierras. En general, para dirigir esta escena el Máster puede recurrir a lo explicado para el viaje de ida, pero añadiendo una **penalización adicional de -2** a las tiradas de los guardias fronterizos.
- En el caso de que los PJs quieran regresar con el Coyote que contrataron, cruzando ilegalmente la frontera, el Máster puede reciclar uno de los encuentros que no usara en el viaje de ida. Por ejemplo, puede tomar el encuentro con el dron barrenero, y trasladarlo a la frontera de Redmond. O coger el encuentro con las ratas diablo y trasladarlo a Puyallup. Alternativamente, se puede introducir otro encuentro menor de combate durante el cruce de vuelta, como por ejemplo un enfrentamiento con un feroz y hambriento Piasma, cuyas características se ofrecen a continuación.

Piasma

Carnívoro despertado descendiente del Oso Negro. Es un carnívoro carroñero y cazador, maliciosamente cruel, básicamente nocturno (tiene una ligera alergia a la luz solar).

Comodín, Criatura Despertada

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12

Habilidades: Advertir/Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d8.

Paso: 6; Parada 6; Dureza 12 (2)

Ventajas: Alerta

Capacidades especiales:

- Mordisco/garra: Fue +d6.
- Armadura de piel gruesa (+2).
- Infravisión.
- Tamaño +2.

De vuelta a Hellen Horton

Cuando regresen a Seattle y contacten con Hellen Horton, la abogada concertará una cita con ellos (y con María McMurray) en un lugar público de Renton, y les avisará de que pasará a recogerles con un vehículo. Si han fracasado en su misión, y han regresado sin María, Hellen dará por terminada su relación con ellos, y por tanto también termina la aventura.

Suponiendo que todo ha ido razonablemente bien, a la hora de la cita los PJs ven acercarse una auto-caravana pintada con símbolos de la paz, iconografía religiosa, y hojas de marihuana.

El conductor es un orco con gafas de sol moradas y unas rastas tan largas que cuelgan por fuera de la ventanilla. Fuma un gran cigarro de "ganja sagrada", y se presenta con un signo de la victoria: "Paz y amor, hermanos. Soy Lucius,"- añade señalando con el pulgar: "Os esperan en la parte de atrás".

Lucius es un viejo amigo y aliado fiel de Horton, miembro de una comunidad rastafari de Seattle. La parte de atrás de auto-caravana también tiene una pintoresca decoración rastafari, y allí

les espera Hellen Horton ataviada con un inverosímil (para quien la conoce bien) vestido hippie y peinado a juego. Dará la bienvenida a los PJs, les ofrecerá asientos (hay una mesa rodeada de bancos convertibles), y pedirá a su colega Lucius que conduzca "de paseo" por la zona, mientras hablan.

"Bueno"- comienza Hellen -"Parece que os ha ido bastante bien. Yo tengo noticias más bien malas, pero empezad vosotros."

Los PJs y María deberían contar a Hellen contar su parte de la historia y los acontecimientos en la Zona No Reclamada. Obviamente, se puede parafrasear o hacer una elipsis sobre el contenido de esta parte de la conversación, si resulta pesado o repetitivo en la mesa de juego.

Cuando terminen, al abogada preguntará a María McMurray sobre lo que piensa hacer ahora. Y ella contestará que, aunque tenía problemas con su padre, lo quería, y que deben intentar que se haga justicia, o al menos que los culpables paguen.

- *"Para eso..."- continúa Hellen- "...hay que demostrar el espionaje industrial: Si lo logramos la Corte Corporativa y la propia corporación Gambare, y su casa madre Renraku, se vean obligados a "encargarse", de un modo u otro, de los directivos responsables de la muerte de Ian. Además, solo así estaremos más o menos a salvo, porque ya no habrá razones para silenciarnos. Pero, como decía, tengo noticias malas: Gambare Aerospace ha lanzado una "OPA tutelada" sobre AT-LAN. Es una operación agresiva de compra de acciones para hacerse con el control de la otra empresa. De eso hace unas 12 horas, y tienen 72 horas en total para conseguirlo o no. Al final del plazo, los supervisores de la Corte evalúan el proceso, y dan su beneplácito o no a la compra. Por tanto nos quedan unas 60 horas antes de que lo que estamos haciendo no sirva para nada. Debo presentar el caso a la Corte Corporativa antes de que termine la OPA, porque si tiene éxito, Gambare pasará a poseer AT-LAN y hará desaparecer todas las pruebas del espionaje, y de hecho, el espionaje en sí pasaría a ser mucho menos relevante. Para ello necesito el testimonio de María, y, lo más importante, pruebas."*

Con la información que tienen los PJs (obtenida de María y de la nota de Ian) debería estar claro que su siguiente paso es realizar una incursión en StarGarden, la instalación de investigación de Gambare Aerospace en Seattle. Intenta que sean los jugadores quienes que propongan los objetivos, que podrían ser:

- Los documentos e información digital que guarden en sus bases de datos sobre el proyecto de la red de comunicación por satélites.
- Los prototipos de ese proyecto que puedan tener almacenados allí (y que serían los plagiados a AT-LAN).
- Como blanco de oportunidad, algún científico o técnico especialista, que trabaje en ese campo, y al que se pueda secuestrar para intentar convencerlo de que declare contra Gambare Aerospace.

Hellen les ofrecerá 2500 ¥ a cada uno por este nuevo run (1000 ¥ por adelantado).

Regateos y mejoras: Los PJs pueden regatear con la abogada (tirada enfrentada de Persuasión), y si tienen éxito, Hellen aumentará en 500 ¥ lo que les ofrece a cada uno de ellos. No puede subir más la oferta, ya que está empezando a andar corta de efectivo, y debe guardar algo por si "vienen mal dadas".

StarGarden

Buscando más información

Los PJ's pueden tratar de desenterrar información adicional sobre la instalación de StarGarden, tanto en la calle con sus contactos, como buscando a través de la matriz. Pero descubrirán que prácticamente todo lo relevante ya aparece en la nota del difunto Ian.

Solo hay un par de cosas de interés que aún desconocen, y que encontrarán si se espabilan:

- En varias bases documentales de varios servicios públicos de Seattle hay algunos planos incompletos y prácticamente mudos (las corporaciones dan la mínima información) del sitio, en concreto de su distribución exterior y de su planta principal, pero no del sótano. Para obtener estos

planos un decker deberá desafiar al asequire [Hielo blanco \(1d8\)](#) de alguno de esos servicios públicos y vencerlo en un [conflicto de tres rondas](#). Si lo consigue, entrega a los jugadores los mapas mudos del exterior y la planta principal ([Ayuda 2](#)).

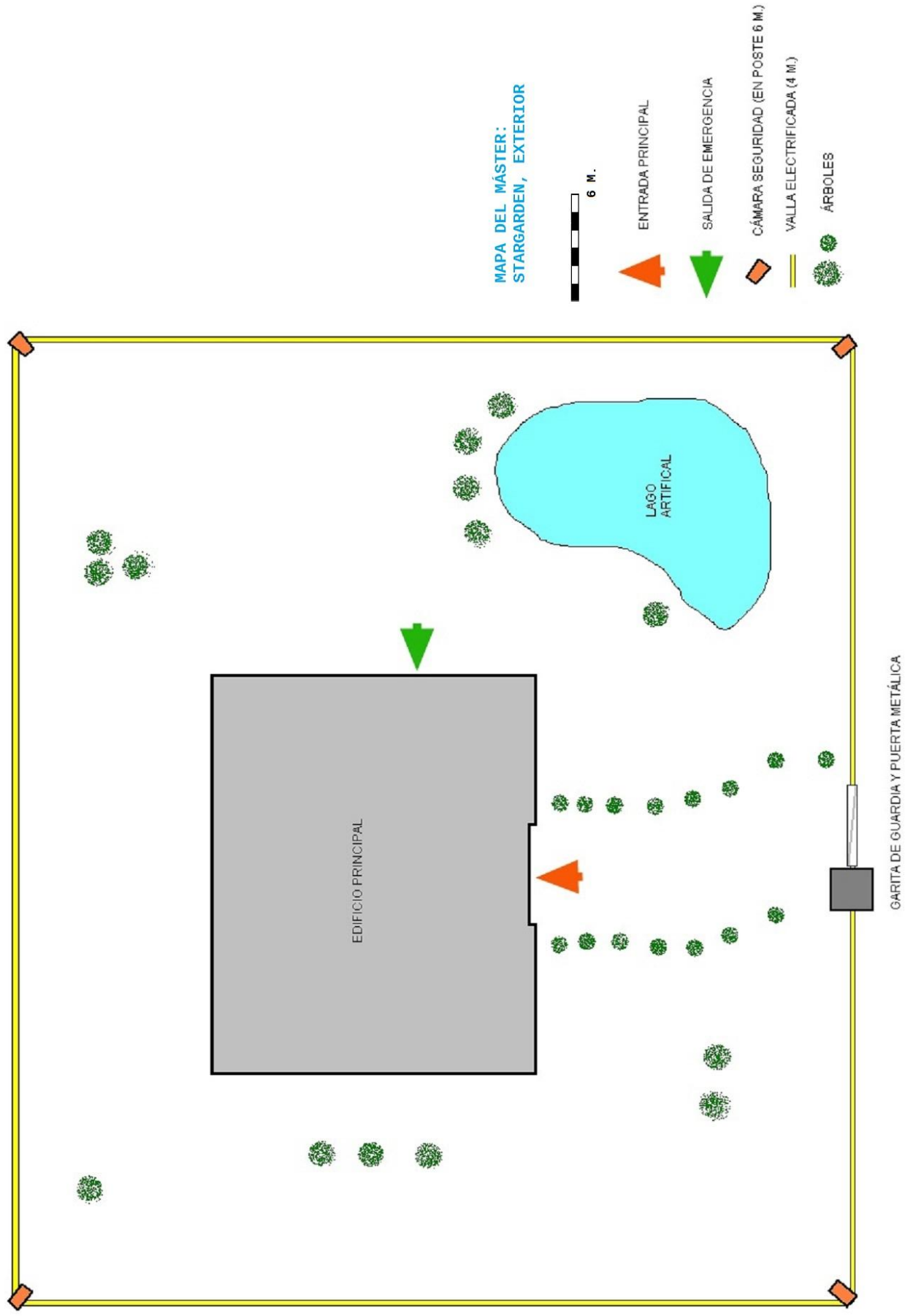
- Por otro lado, hay otro dato que los PJs podrían obtener mediante contactos ([Callejear](#)) o una investigación en la matriz ([Investigar](#)): Si superan las tiradas adecuadas, sabrán que pueden contar con la extraterritorialidad de Gambare (como subsidiaria de Renraku) y con el hecho de que sea una instalación de I+D. Esto hace que sus responsables se preocupen especialmente del mantener el secreto y la privacidad de sus actuaciones, lo que prácticamente garantiza que los "polis" locales no entrarán en la propiedad ¡aunque se dé la alarma!

Aparte de esto, obviamente los PJs siempre pueden echar un vistazo al Hielo de StarGarden desde la matriz, o hacer un reconocimiento físico o vigilancia desde el entorno de la instalación:

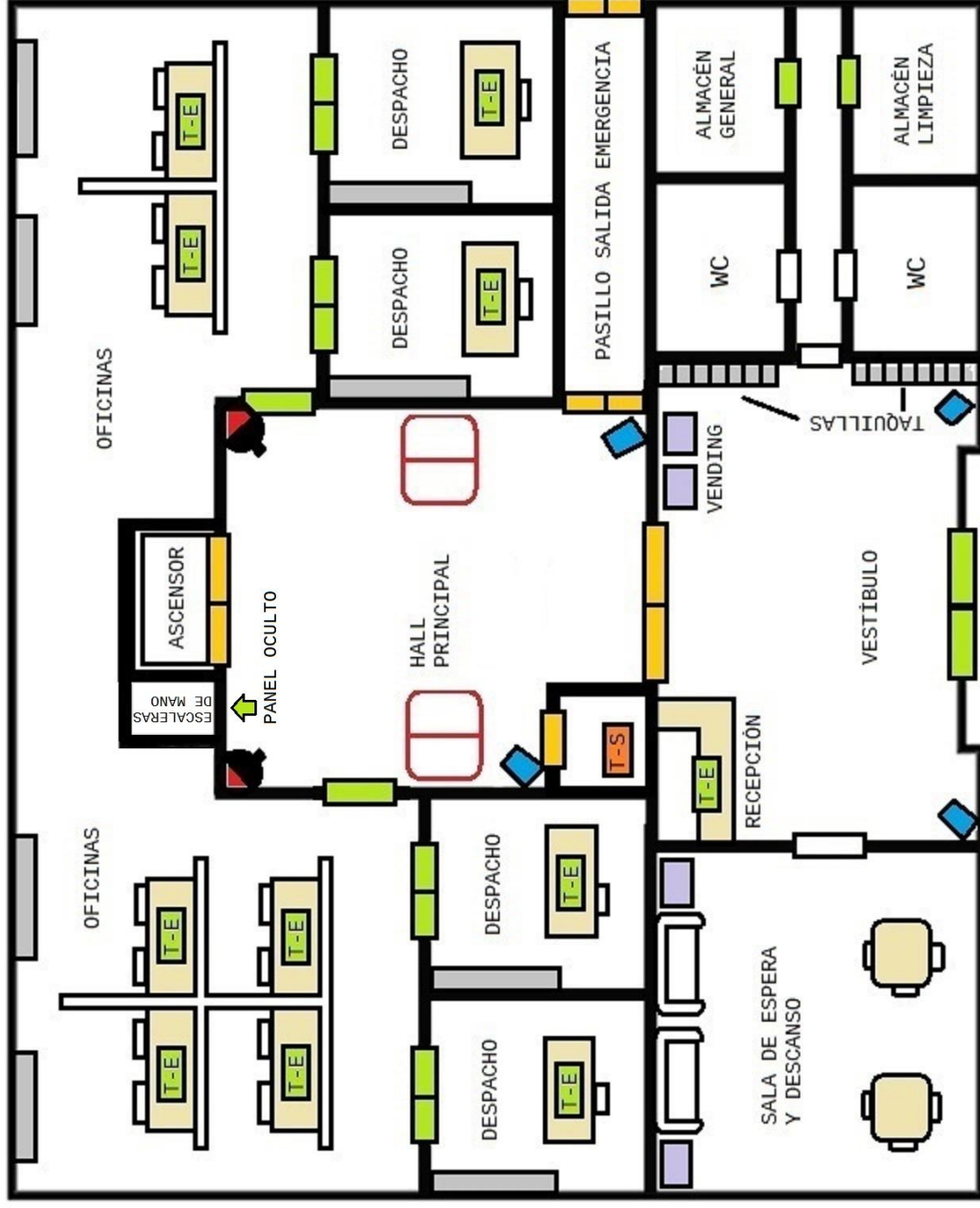
- Desde la matriz, un decker podrá comprobar que lo que dice Ian en la nota se corresponde a la realidad digital de la fortaleza de datos del StarGarden.
- Para la vigilancia física (y para el propio run) deberán tener en cuenta que el vecindario es de media-alta seguridad: es una zona de grandes propiedades corporativas, y de clubes recreativos y deportivos para ricos, y de viviendas de ciudadanos Salish-Shidhe "inmigrantes", pero de los muy acomodados y perfectamente legales. Eso supone patrullas frecuentes de Knight Errant por las calles, tiempos de respuesta rápidos de la seguridad, y que los vecinos van a avisar a la seguridad cuando vean gente sospechosa haciendo algo sospechoso.

Descripción de StarGarden para el Máster

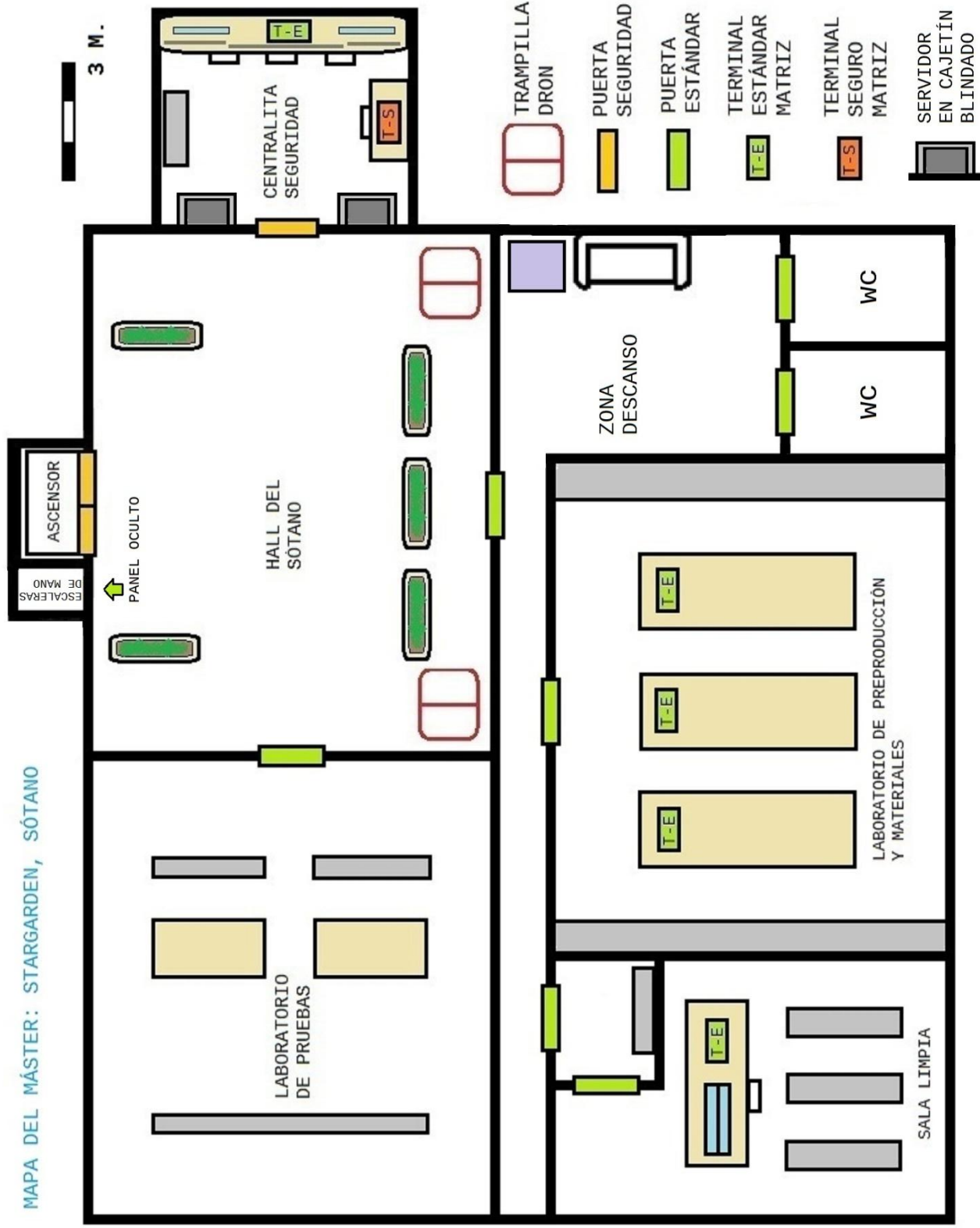
StarGarden es una instalación de seguridad de I+D de la corporación Gambare Aerospace (subsidiaria de Renraku). Está situada, como se ha explicado, en el Outremer de Seattle, en una zona corporativa de la Isla Vashon.



MAPA DEL MÁSTER:
STARGARDEN,
PLANTA PRINCIPAL



MAPA DEL MÁSTER: STARGARDEN, SÓTANO



Excluyendo la seguridad, en el complejo trabajan 30 empleados, divididos en tres categorías: limpiadores-mantenimiento, administración, y personal científico-técnico. Los 15 administrativos trabajan normalmente de 08:00 a 15:00, y los 10 científicos tienen un horario más flexible pero deben dejar el lugar antes de las 17:00. Los encargados de mantenimiento y limpiadores llegan a las 12:00, y se marchan a las 19:00.

Aparte, hay tres turnos de guardias de seguridad de seis empleados cada uno (incluyendo un Spider en cada turno). Son turnos de 8 horas que cambian a las 05:30, las 13:30 y a las 21:30. El detalle de sus posiciones de guardia se explica justo a continuación.

Seguridad física (ver también los mapas para el Máster):

- Valla exterior: de 4 metros y electrificada.
- Cámaras exteriores: Hay cuatro cámaras con capacidad de visión termográfica, situadas sobre sendos postes de 6 metros, en las esquinas de la valla exterior. Todas apuntan hacia el interior del recinto, y se mueven en un arco de unos 90°.
- Cámaras interiores: Hay dos cámaras en el vestíbulo, situadas en las esquinas del techo en los puntos donde se señala en el mapa. Y hay otras dos cámaras en el hall principal, también situadas en las esquinas del techo (allí donde aparecen señaladas en el plano).
- Guardias: Los guardias están equipados con armamento ligero (pistolas y tásers para aturdir) y equipo típico de seguridad (commlinks, esposas, lectores de tarjetas de acceso, etc.). Hay siempre un guardia en la garita de la puerta exterior, otro en el vestíbulo de la planta principal, y otros tres en la centralita de seguridad del sótano.
- Operador de sistema de seguridad (spider): Siempre hay un spider en la centralita de seguridad (ver también el apartado del Hielo y el sistema informático del StarGarden).
- Drones: Hay dos drones terrestres de seguridad, armados, escondidos en sendos compartimentos seguros ocultos en el suelo del Hall de la planta principal. Y otros dos igualmente ocultos en compartimentos del suelo del Hall del sótano.
- Torretas: La seguridad está reforzada por dos torretas blindadas, equipadas con una ametralladora cada una, y situadas en el Hall de la planta principal. En concreto en las esquinas del techo de dicho Hall en que aparecen los símbolos en el mapa.
- Puertas:
 - *Estándar*: Estas puertas son relativamente frágiles, podrían forzarse con una tirada de **Fuerza [-2]**, y se abren con tarjetas normales como las que se expiden a la mayor parte de los trabajadores del StarGarden.
 - *De seguridad*: Estas puertas son muy robustas, y no pueden ser abiertas con fuerza bruta, pero sí con una tirada de **Forzar Cerraduras [-4]**. También se abren con tarjetas de seguridad, pero requieren además una identificación retinal "*in vivo*". Por último, podrían ser derribadas con explosivos o con armamento pesado (tienen **Dureza 12** y **Armadura Pesada**).
- Ventanas: No se pueden abrir excepto pequeñas rendijas de ventilación. Están blindadas contra armas ligeras (tienen **Dureza 10** y **Armadura Pesada**).
- Ascensor: Cuenta como una puerta de seguridad, además de su función obvia.
- Conducto de servicio y escaleras de mano: En apariencia no hay ninguna escalera que lleve al sótano (ni siquiera de emergencia), pero existen unas escaleras de mano en un conducto de servicio situado junto al ascensor. Está oculto por un panel que lo disimula: **Advertir/Notar [-2]** para hallarlo.

Sistema informático de StarGarden:

- Hielo: **d10 negro**.
- Spider: Es el operador de sistemas de seguridad del StarGarden, y actúa desde la centralita de seguridad en el sótano. El Spider empezará a actuar en apoyo del Hielo en cuanto detecte cualquier actividad irregular física, o cualquier ataque en la instalación. Y automáticamente en cuanto alguien trate de piratear el Nodo seguro. Notas: **Extra, Piratería Informática 1d8** (ver también sus estadísticas más adelante).

- Estructura del sistema informático: Tiene una estructura anidada. Dentro del nodo estándar se encuentra el acceso al seguro. Es necesario piratear primero el nodo estándar para intentar acceder al seguro.

- Piratería externa vs. interna:

- Piratería desde el exterior: **-6** a todas las tiradas de para piratear el sistema. Y **-2 adicional** para piratear el Nodo Seguro.
- Piratería desde el interior:
 - Desde un terminal estándar: **+0** a las tiradas para piratear el Nodo Estándar; **-2** a las tiradas para piratear nodo seguro.
 - Desde un terminal seguro: **+2** a las tiradas para piratear el Nodo Estándar; **+2** para piratear el nodo seguro.

- Piratería del nodo estándar: Requiere resolver un **conflicto de 3 rondas** con el Hielo. Si el decker vence tiene tres rondas; y puede hacer, en cada una de ellas, una de las siguientes cosas:

- Iniciar el piratería del nodo seguro.
- Descargar la bdd de personal general.
- Descargar la bdd de contabilidad general.
- Desactivar las alarmas/avisos a servicios de seguridad externos de tipo local (p. e. Lone Star).
- Abrir o cerrar cualquier puerta estándar.
- Modificación de registros generales, no sensibles.

Una vez realizadas tres de las acciones descritas, si el decker aún quiere hacer más, deberá volver a vencer al Hielo.

- Piratería del nodo seguro: Sólo puede iniciarse el conflicto si se ha pirateado el nodo estándar y se ha realizado la acción apropiada en el mismo. Acceder al nodo seguro requiere resolver otro **conflicto de tres rondas** con el Hielo. Si el decker vence, tendrá tres rondas para hacer, en cada una de ellas, una de las siguientes cosas:

- Descargar los datos de proyectos.
- Descargar la bdd de personal sensible.
- Descargar la bdd de contabilidad sensible.
- Abrir o cerrar cualquier puerta de seguridad.

- Activar/desactivar el ascensor.
- Desactivar las alarmas/avisos internos de seguridad, incluyendo las líneas seguras a otras instancias de Gambare Aerospace y Renraku.
- Desactivar las torretas y drones.
- Modificar los parámetros de amigo/enemigo de torretas y drones. Nota: se puede designar a todos los metahumanos como enemigos o como amigos, pero no seleccionar sólo al personal de Gambare como enemigo.

Una vez realizadas tres de las acciones descritas, si quiere hacer más, el decker deberá volver a vencer al Hielo de nuevo.

- Expulsión y reintentos: Si un decker es vencido y expulsado por el Hielo del sistema, en las siguientes 24 horas tendrá un **-2** adicional en todas sus tiradas de conflicto con este Hielo en particular.

Drones de seguridad

Extras, con ruedas

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d10.

Paso 8, Parada 6, Dureza 7 (2)

Habilidades: Advertir/Notar d6, Conducir d8, Disparar d10, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- Arma: Sub-fusil UZI IV (12/24/48, 2d6, 3, 25, d6, R3B)
- Artificial: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Modificador a ser pirateado -2.
- Pequeño: -2 a los ataques contra el dron.

Empleados comunes

Extras

Atributos: Agilidad d6, Espíritu d4, Inteligencia d6, Fuerza d4, Vigor d4

Paso: 6; Parada 5; Dureza: 5; Esencia: 5 [-1]

Habilidades: Advertir/Notar d4, Conducir d4, Con.[informática] d4, Persuasión d6.

Equipo: Datajack+conector-chip, Commlink/móvil.

Guardias de seguridad

Extras

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d6, Pelea d6.

Parada: 5; Dureza: 9 [4]; Esencia: 5 [-1]

Equipo: Datajack+conector-chip, Commlink, Táser EX Shoker (5/10/15, Aturdir, 1, 4), Pistola Hammerli 620s (15/30/60, 2d6, 1, 6, SA, Smartgun), blindaje de seguridad, esposas, lector de tarjetas de acceso.

Spider

Extra

Atributos: Agilidad d4, Inteligencia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Advertir/Notar d8, Con. (informática) d10, Disparar d8, Piratería informática d8, Reparar d8.

Parada: 2; Dureza: 9 [4]; Esencia: 9 [-1]

Ventajas: Rigger

Equipo: Datajack+conector-chip, Commlink, Pistola Hammerli 620s (15/30/60, 2d6, 1, 6, SA, Smartgun), blindaje de seguridad.

Torretas

Las torretas son esferas blindadas cuasi-completas. insertadas en soportes en las esquinas del techo, de forma que sobresale algo menos de un hemisferio. Tienen un amplio campo de tiro y gran movilidad, y cada una de ellas dispara una ametralladora como un extra con **1d10** en **Disparar**. Pueden disparar ráfagas de 3 balas (modo "seguro") o fuego automático (modo "de pánico")

Ametralladora I. White Knight: 24/48/96, 2d8, 3, 50/100, Auto, R3B, PA 1

Si son atacadas, deben tratarse como objetos a romper (pag. 71 *SWDeluxe*), con una **Dureza 12**.

Desarrollo de la Incursión

La incursión de los PJs seguramente tenga lugar fuera del horario de oficinas y laboratorios, para aprovechar el entorno despejado y las rutas de huida también despejadas, y también por la ausencia de personal no esencial (i. e. seguridad). De hecho, y por las citadas razones, es mucha mejor opción. Esa elección hace imposible secuestrar a ningún científico, pero si los *runners* han hecho un poco de ingeniería social, sabrán que todos los posibles candidatos acaban de ser trasladados a instalaciones en Asia (ver la explicación más abajo en esta sección).

En cuanto a la acción en sí, lo mejor es que los PJs golpeen lo más fuerte y lo más dentro posible de la instalación antes de o cuando sean descubiertos, ya que piratear los nodos del sistema cuanto antes facilitará mucho su tarea y acortará la duración del *run*, y puede evitar complicaciones.

Los guardias de seguridad y el spider son profesionales serios y duros, pero no son fanáticos. En cuanto esté claro que no tienen ninguna posibilidad de detener a los shadowrunners, ofrecerán rendirse y tratarán de fijarse lo menos posible en sus captores (de hecho, lo dirán ostentosamente mientras miran al suelo fijamente).

Por desgracia para los PJs este *run* va a ser muy poco exitoso, ya que los objetivos que persiguen han sido diligentemente destruidos u ocultados por Gambare Aerospace:

- Sus ejecutivos han ordenado destruir los prototipos del sistema de comunicaciones por satélite en litigio, considerando que no los necesitarán cuando Gambare adquiera AT-LAN.
- También se ha trasladado de continente a todos los científicos y técnicos que trabajaban en ese proyecto.
- Por último, como salvaguarda, han ocultado todos los datos del proyecto. Se han borrado del sistema informático de StarGarden, pero sólo después de descargarlos en la memoria craneal de un operativo independiente, especializado en esas tareas (de guardar temporalmente datos confidenciales).

Los PJs pueden empezar a preocuparse cuando no encuentren ningún prototipo (ni siquiera piezas sueltas) del sistema de comunicaciones por satélite. En su lugar descubrirán que en los laboratorios hay numerosos contenedores y zonas de almacenaje recientemente vaciados, y re-etiquetados como "espacio disponible".

En cuanto a la ausencia de datos sobre el proyecto, no lo descubrirán hasta que tengan tiempo de revisar las Bdd tranquilamente, en algún lugar seguro. Entonces se encontrarán con un desagradable "regalito" de los Spiders de Gambare, pero también tendrán la posibilidad de dar con pistas que les dejen atisbar una salida a esta situación cada vez más crítica.

Huida del StarGarden

Excepto si los PJs hacen un trabajo increíblemente rápido y limpio, cuando salgan del StarGarden un equipo de respuesta de Knight Errant habrá llegado o estará llegando a la zona: un Land Rover blindado con mirillas para rifles, con cuatro agentes.

Knight Errant no actuará en el terreno del StarGarden por las cuestiones de extraterritorialidad, pero en cuanto los runners salgan, se lanzarán en su persecución.

Equipo de respuesta de Knight Errant

Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 10 (4); Esencia: 6

Habilidades: Disparar d8, Navegar d6, Notar d6, Pelear d8

Equipo: Blindaje de seguridad (+4, -4 PA, incl. casco), Fusil FN-HAR 24 (24/48/96, 2d8, 3, 35, d6, SA, Auto, R3B, PA 1, mira láser), porra aturdidora, esposas, granada de concusión.

Vehículo: Land Rover blindado (ruedas, 15/32, 18 (6), 1+3, Todoterreno).

Estudiando los datos de StarGarden

Si los shadowrunner han sido mínimamente competentes, ahora tendrán al menos en su poder las bases de datos del sistema informático del StarGarden. De ellas, hay tres de especial interés:

- Datos de proyectos.
- Bdd de personal sensible.
- Bdd de contabilidad sensible.

En los archivos de los *datos de proyectos* hay algunas categorías ocultas con aparentemente gran cantidad de datos. Los PJs pueden pensar que es la información que necesitan sobre el sistema de comunicaciones por satélite, pero es una trampa: Las categorías contienen una "caja de virus" diseñada para distraer a quien esté buscando los datos (con la amenaza de corromper su propio equipo y sistema), y sirve de cobertura a un troyano de alarma y localización. Este segundo programa tratará de conectarse a las redes alámbricas e inalámbricas disponibles y transmitir su posición actual a los Spiders y Deckers mercenarios en nómina de Gambare Aerospace y Renraku.

Es necesario superar una tirada de **Con. (Informática) (-2)** o de **Piratería informática** para detectar esta "trampa" y borrarla antes de que se active. Si el personaje está buscando activamente este tipo de jugarreta, tiene un **+2** a la tirada.

Si se llega a activar la "caja de virus", es sencillo contener la infección, pero será necesario superar una tirada de **Con. (Informática) (-4)** o de **Piratería informática (-2)** para que el troyano no comunique su posición.

Si son localizados, los PJs harían bien en cambiar su ubicación, porque varios directivos preocupados de Gambare (y de Renraku) están dispuestos a que se tomen medidas drásticas: No harán atacar directamente a los PJs con matones, sino que provocarán algún sabotaje a gran escala.

¿Una lanzadera de carga se estrella contra un bloque de las Barrens...? ¡Nada que no haya oído antes, colega!

En las Bdd de personal sensible y contabilidad sensible se halla oculto el camino a salir del creciente atolladero en que están metidos los PJs. En estas bases de datos se guarda información muy secreta de los tejemanejes más sucios de Gambare Aerospace. Aparte de su utilidad obvia para poner a la corporación en un brete, los PJS pueden hallar una pista importante al examinarlos, con una tirada de [Investigación](#), o de [Con. \(Informática\)](#) [-2].

Esa pista es la correlación de dos contratistas independientes someramente descritos en la Bdd de personal sensible, con dos pagos realizados hace menos de una semana, a esos mismos contratistas, que aparecen en la Bdd de contabilidad sensible.

La primera de esos contratistas es una *fixer* callejera *sinless* llamada Greta. Su perfil la describe como una enana lameculos y "solucionadora" de problemas corporativos. Se listan algunos "buzones digitales" para contactar con ella. Greta sirve de contacto intermediario con otros muchos independientes de Seattle, entre ellos la segunda persona de interés para los PJs, Louis Chaboche.

Louis Chaboche es un mensajero y "depósito de datos temporal" que alquila su tiempo y su memoria craneal al mejor postor. Es perfilado como un tipo serio, discreto y eficaz. Para optimizar la eficacia de sus trabajos para Gambare Aerospace, no hay ningún tipo de información de contacto de esta persona.

Informándose

Sobre **Greta** no hay nada de interés en las bases de datos convencionales de la Matriz, así que las búsquedas digitales de información no darán resultado.

Patearse las calles sin embargo sí es una buena idea. Por cada hora de trabajo, los PJs pueden tirar [Callejear + Nivel de un Contacto](#) (Fixer, Miembro de banda, Corporativo) para obtener, si tienen éxito, las informaciones que aparecen a continuación:

- **Éxito:** Greta suele usar como oficina un local familiar orco (en el sentido de familia extensa, mafiosa y capaz de defenderse con violencia

extrema) de Redmond, *"La Orcadia"*. Se trata de un abrevadero grande: restaurante y bar nocturno. Es sencillo, grande, y bien defendido. Es habitual encontrarla allí.

- **Aumento:** Se comenta que Bayo, el patriarca orco dueño de *"La Orcadia"*, está bastante harto de que Greta use su local como parachoques y sistema de seguridad gratis - o a cambio de unas cuantas copas y el ocasional pago por un dormitorio. Eso no significa que vaya a dejar que entren unos shadowrunners y se lleven o apaleen a un cliente (un orco como él no puede "perder la cara" ni mostrarse débil). Pero, si alguien hablara con él, *antes de hacer nada*, seguramente no le costaría mucho llegar a un acuerdo. *Al fin y al cabo, si es él quien decide echar a la calle a la aprovechada, no está pareciendo débil, sino lo contrario.*

En cuanto a **Louis Chaboche**, no hay nada que descubrir pateándose las calles, pero si se le puede investigar a partir de su SIN en la Matriz. Tras una hora de búsqueda, se pueda hacer una tirada de [Con. \(informática\)](#), con +2 si se tiene la habilidad de [Pirateo Informático](#):

- **Éxito:** Es un hombre que suele vivir una existencia sencilla pero no muy barata, bastante viajera. Tiende a desaparecer durante periodos intermitentes, que van de unos días a un par de meses.
- **Aumento:** Sus últimos datos registrados lo sitúan hace unos días viniendo hacia la costa noroeste de los UCAS, seguramente hacia Seattle. Poco después desaparece del sistema como es habitual en él.

Greta en La Orcadia

Greta es una fixer que trabaja sobre todo para las corporaciones, solucionando problemas y lavando trapos sucios. Es traicionera, cobarde, lisonjera y una superviviente nata.

Físicamente, Greta es una enana delgada, que trata de parecer "alguien" con trajes de chaqueta de imitación al estilo de Tokio. Un observador atento puede descubrir huellas semi-ocultas (bajo el maquillaje y la ropas) de un pasado en las bandas, como tatuajes y escarificaciones.

La enana sabe que tiene pocos amigos y aliados, y su trabajo y futuro dependen que sus principales clientes, las corporaciones que necesitan solucionar problemas. Por lo tanto, le costará traicionar a sus actuales patrones. Eso significa que la persuasión amistosa o el soborno no servirán de nada contra ella. Sólo la intimidación, combinada con una situación en la que peligre su integridad física servirán para que cuente lo que sabe.

Cuando los PJs la localicen, estará en "*La Orcadia*". Y de hecho, en cuanto se entere de que unos shadowrunners la están buscando (o los mismos PJs vayan a visitarla), intentará hacer los arreglos para no tener que salir en una temporada del local, dónde se siente segura, aprovechándose de la reputación y la seguridad del dueño, el patriarca Bayo.

La mejor forma de navegar por este asunto es hacer un arreglo previo con Bayo, quien está harto de Greta, y que éste la deje prácticamente en manos de los PJs. Otras acciones supondrán enfrentarse con los orcos del local para poder llevarse a la *fixer*.

Normalmente siempre habrá una decena de orcos y orcas de armas tomar, a sueldo de Bayo, en el propio local. Y dado que los sótanos conectan con los Subterráneos Orcos controlados por éste clan familiar, los refuerzos pueden llegar en gran número y poco tiempo.

Seguridad de La Orcadia

Extras, orcos de ambos sexos

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Advertir/Notar d6, Callejear d4, Intimidar d4, Disparar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7

Esencia: 4

Ventajas: Infravisión, Robusto.

Equipo: Colt América L36 (10/20/40, 2d6, 1, 11, SA), cuchillo grande (Fue+d4+1).

Greta

Comodín, fixer enana anglosajona

Atributos: Agilidad d4, Inteligencia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8

Habilidades: Advertir/Notar d6, Callejear d8, Con. [Informática] d6, Persuasión d8, Intimidar d4, Disparar d4, Pelear d4, Sigilo d6.

Carisma: +2; Paso: 5; Parada: 4;

Dureza: 8/10 vs. balas (2/4 vs. balas)

Esencia: 7 [-1]

Ventajas: Infravisión, Carismática.

Equipo: Datajack+Conector-chip, Sakura Fubuki (15/30/60, 2d6, 2, 40, SA, Auto), Ropa blindada "chic".

IT Mafia

La información de Greta

Cuando los PJs consigan apretar las tuercas a Greta o sobornarla (o una combinación de ambas cosas), la enana soltará lo que sabe.

Louis Chaboche es un agente independiente, profesional y bien pagado, que en estos momentos es el portador de toda la información técnica de Gambare Aerospace sobre el sistema "robado" de comunicaciones por satélite. Lo tiene en su memoria craneal.

Del propio Chaboche, Greta puede decir que es un tipo tranquilo (un planificador, no un hombre de acción) y darles una descripción física detallada: humano caucasiano, rubio y alto; bien vestido, peinado y afeitado. Viste trajes caros pero sencillos, tendiendo a la discreción.

El trabajo de Greta ha sido el arreglar una estancia de Louis Chaboche entre una banda de traficantes y consumidores de BTLs, la IT Mafia. La enana tiene una dirección de una casa segura de la banda en Redmond, donde debían esconder a su huésped temporal.

Por último, Greta puede dar a los PJs algunas notas básicas sobre la IT Mafia, ahorrándoles una visita a sus contactos o a la Matriz: La banda tiene en sus filas un gran número de perdedores y algunos avisados. Se trata de capos, distribuidores, camellos y consumidores de BTL. Todas las razas metahumanas y ambos sexos están representadas en la IT Mafia. Es una banda grande, y muy localizada geográficamente (en Redmond).

El contrato de la IT Mafia especificaba que debían proteger a Louis Chaboche con una veintena de efectivos, de los cuales la mitad o más deben estar de guardia. Pero claro, la mayoría son adictos al BTL.

La guarida de la banda

La IT Mafia cumple su contrato manteniendo a Louis Chaboche en una "casa segura", un primer piso de un viejo edificio de Redmond (del S. XX). El huésped está en una habitación sin ventanas, con baño propio, sin otras comodidades.

La guarida de la banda ocupa toda la planta, y los tres pisos superiores están abandonados y deshabitados, al igual que los locales comerciales de la planta baja.

Consulta el mapa del Máster para familiarizarte con la "casa segura". El mapa sólo muestra el primer piso. El resto de los pisos superiores son similares, pero están abandonados y saqueados. En cuanto a la planta baja, lo único relevante es que hay un portal que da a unas escaleras estrechas ascendentes, que lleva a los pisos. A ese portal se puede acceder desde la calle (entrada principal) o el patio del edificio (entrada trasera). Las puertas al exterior no tienen cerraduras funcionales, pero siempre están vigiladas por los miembros de IT Mafia. Los locales comerciales de la planta baja no tienen acceso al portal de los pisos.

Hay siempre unos 20 pandilleros en la guarida, pero por suerte para los PJs aproximadamente la mitad estarán enchufados con sus chips BTL, en el gran salón y en la terraza.

El resto está nominalmente de vigilancia, protegiendo a su huésped. De este segundo grupo habrá:

- Un guardia en la azotea del edificio.
- Otro guardia en la entrada trasera al portal (que da a un patio trasero cubierto de chatarra y maleza).
- Dos más en la entrada principal al portal.
- El resto, (de seis a ocho) estarán en la cocina-comedor, charlando, comiendo, bebiendo, etc.

Los miembros de IT Mafia que están enchufados al BTL pueden ser sacados de su "divertimento", si alguien les grita, les agita, dispara un arma en la misma habitación en la que están ellos, etc. Pero aún así perderán **una ronda completa** en la transición al mundo real. Y, dependiendo de lo que vean al salir de sus experiencias BTL, pueden sentirse muy desmotivados en cuanto a recurrir a la violencia (por ejemplo, un equipo de duros runners encañonándolos).

Ten en cuenta que la mayoría de los miembros de la banda no sienten una gran lealtad entre ellos, ni hacia su patrón, y no son especialmente valientes ni suicidas. Pero por otro lado, tienen claro que su estatus y poder se basa en su reputación y en el control de su territorio y de propiedades que sean capaces de demostrar. Y no están tampoco mal preparados para ello: son muchos y todos están armados.

Miembros de banda: IT Mafia

Extras, varias razas, ambos sexos

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4

Habilidades: Advertir/Notar d4, Callejear d8, Con. (Informática) d8, Intimidar d4, Disparar d6, Pelear d4, Pirateo informático d4, Reparar d4, Sigilo d6.

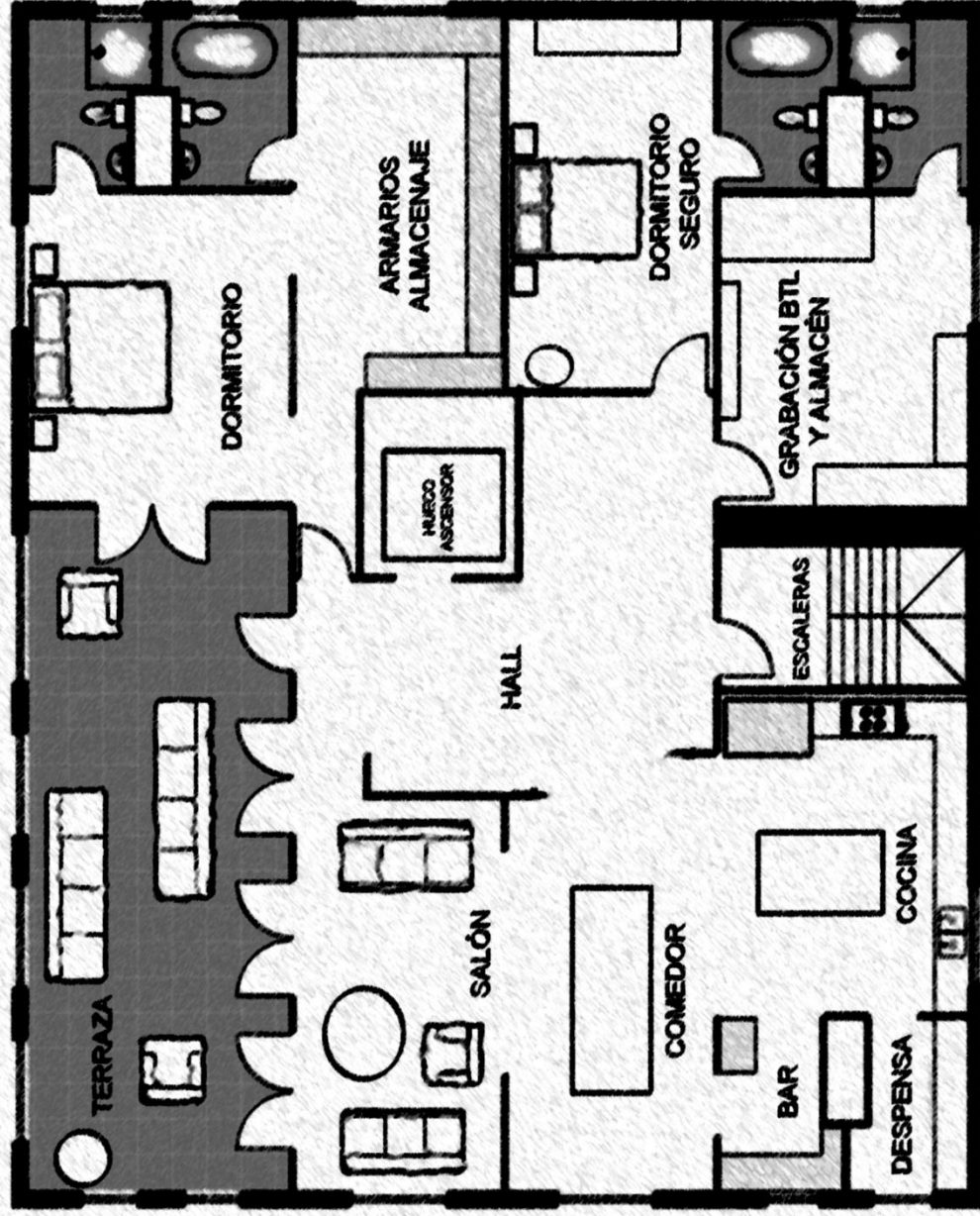
Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 4, Esencia: 7 [-1]

Desventajas: Cabezachip, Deuda (menor).

Equipo: Datajack+conector-chip, Commlink, Pistola Streetline Special (5/10/20, 2d4, 1, 6), cuchillo (Fue+d4).

MAPA DEL MÁSTER:
IT MAFIA, GUARIDA

2 M.



Memorias craneales

Es muy probable que un grupo de runners como los PJs tengan algún tipo de conocimiento y experiencia previa con las memorias craneales y sus usuarios. Cuando escuchen a Greta sobre Louis Chaboche puedes pedirles tiradas de [Con.\(Informática\)](#), o [Pirateo informático](#), y si las superan, darles la siguiente información:

Las memorias craneales son sistemas de almacenamiento de datos que están alojadas en el cerebro de un humano/metahumano e interconectadas con el mismo. Además, habitualmente se conectan al datajack del sujeto, que hace las veces de interfaz para la carga y descarga de datos.

Los portadores de memorias craneales son usadas a menudo como mensajeros de confianza y depósitos temporales de datos en asuntos "sensibles" de las corporaciones. Suelen ser agentes independientes, gente discreta y profesional.

Las corporaciones y los propios agentes independientes recurren a toda clase de sistemas y argucias para garantizar que los datos de su memoria craneal están protegidos. Aparte de utilizar contraseñas y cifrados de datos, pueden incluir rutinas de borrado "profundo" que actúan si se introduce una contraseña incorrecta, o tener particiones de la memoria craneal con información falsa, mientras que la verdadera está en otra partición oculta, etc. Las corporaciones más inmisericordes no tienen problemas en usar a portadores (a veces involuntarios) cuyas memorias craneales están protegidas por bombas craneales, que explotarán si alguien no autorizado trata de acceder a los datos.

Por último, pero no menos importante, está el hecho de que prácticamente todos los usuarios de memorias craneales tienen un "interruptor del hombre muerto", lo que en este caso significa que, si su cerebro deja de funcionar, la memoria queda destruida y los datos son irrecuperables.

La guarida de la IT Mafia no carece de peligro, al estar llena de tipos armados y algo inestables, que tienen como misión específica proteger al objetivo de los Shadowrunners (Louis Chaboche).

Sin embargo, para un grupo de PJs que no cargue de cabeza contra sus enemigos, estudie el terreno, y planifique un poco bien su actuación, no debería suponer grandes riesgos, sólo los normales en este tipo de acciones. Los runners deberían aprovechar la sorpresa y la confusión, así como la falta de entrenamiento de combate de los pandilleros y camellos BTL, cuya moral flaqueará en cuanto vean claro que se enfrentan a fuerzas con mucha mejor preparación y dispuestas a matarlos a todos.

En cuanto se vean en un tiroteo que difícilmente puedan ganar, los miembros de la IT Mafia se largarán sin mirar atrás. Eso sí, hay casi un centenar más de miembros de su banda por esta zona del Redmond, y eso significa que en relativamente poco tiempo, podrían regresar con mucho más respaldo.

Los PJs deben tener en cuenta que Louis Chaboche debe ser capturado con vida y más o menos íntegro, para poder tratar con él y obligarle a entregar los datos de su memoria craneal. Esto limita el uso de explosivos y metralla, y otras tácticas similares. Y también significa que deberían asegurarse o al menos tener una cierta confirmación de donde se encuentra el objetivo, dentro de la guarida.

Por último, hay que tener en cuenta que los PJs se estarán quedando sin tiempo: Tienen un límite de 60 horas que dio comienzo cuando hablaron con Hellen Horton a su regreso de la Zona No Reclamada (y antes del *run* en el Star Garden). Seguramente, los esforzados shadowrunners todavía no estarán apurando las últimas horas, pero tampoco podrán dedicarse a una amplia y exhaustiva vigilancia, debiendo actuar pronto contra la IT Mafia, para llegar a su objetivo.

Por último, hay que tener en cuenta que los PJs pueden considerar esto un nuevo *shadowrun*, y contactar con Hellen Horton para acordar un pago por el mismo. La abogada sólo podrá ofrecerles 1.500 ¥ a cada uno, por adelantado.

Si regatean, Hellen puede llegar a ofrecerles un 25% de las posibles gratificaciones con las que AT-LAN (y sus accionistas asociados a Neotech) premien a la abogada, en caso de que finalmente logre desbaratar la jugada de Gambare Aerospace. Otro 25% será para ella, y el 50% restante para María McMurray. No sabe de cuánto dinero puede tratarse, pero no debería ser menos de 15.000 ¥ (y puede ser más).

Louis Chaboche y su memoria craneal

El portador de la memoria craneal de Gambare Aerospace es un varón caucásico de aspecto bastante anodino, aunque cuando empieza a hablar se notará que es un profesional consumado que ha salido de varias situaciones complicadas antes, un buen negociador y una persona razonable. Es un profesional serio y no un arribista, y sabe que la reputación es importante en su trabajo. Pero por otra parte es un superviviente nato y sabe perfectamente como de mal puede ir una situación en la que unos shadowrunners quieren desesperadamente algo que él tiene.

Su actitud será negociadora, ya que una vez en manos de la oposición a sus patrones (es decir, de los PJs) pensará que lo mejor será intentar obtener un trato lo más favorable para él posible. Por ello, tratará de que los PJs le pongan en contacto con su Johnson, o al menos que de negociar con su empleador a través de ellos.

La recomendación para el Máster es que, con estos datos y los de los párrafos siguientes, dirija la entrevista inicial con una mezcla de interpretación (un diálogo entre el PNJ y los PJs) y tiradas de **Intimidar** y/o **Persuadir**.

En cuanto a la memoria craneal de Chaboche, esta tiene varias capas de protección:

- Una contraseña propia;
- Y otra que él no conoce, introducida por Gambare Aerospace (pero le dijeron que es un código alfanumérico generado aleatoriamente, de 16 dígitos).
- Es necesario introducir ambas correctamente para extraer los datos de forma segura.

- La introducción incorrecta de cualquiera de las contraseñas (al tercer intento fallido) activa la corrupción y borrado de los datos. La corrupción de los mismos es casi inmediata, y después son borrados de forma profunda y sistemática.
- Por último, la memoria craneal también tiene un sistema de protección que detecta intentos de pirateo de la memoria craneal y activa la corrupción y borrado de los datos.

La memoria craneal puede ser pirateada pero es arriesgado (con todo, seguramente a los PJs no les quede otra opción):

Chaboche debe estar vivo y no puede estar en coma ni con anestesia profunda (si se cumple alguna de esas condiciones, la memoria también se corrompe y borra).

Se resuelve el pirateo como una **Tarea Dramática** de **Pirateo Informático**, con **complicaciones, de tres rondas**. El acceso puede ser inalámbrico [-2] o por datajack [+0].

Si a los PJs se les ocurre documentarse lo mejor posible en la Matriz sobre pirateo de memorias craneales, obtendrán un **+2** a la Tarea Dramática después de invertir 1d6 horas y superar una **tirada -2** de **Con.(Informática)**.

El último run

Preparando el fin de fiesta

Una vez que hayan obtenido la información de la memoria craneal de Louis Chaboche y, quizás también, su colaboración, los PJs pueden planear junto con Hellen Horton y María McMurray sus últimos movimientos para sobrevivir a esta particular carrera de ratas.

Suponiendo que no hayan agotado el plazo de la "OPA tutelada" (en cuyo caso habrán fracasado, y PJs y PNJs deberían empezar a hacer las maletas), Hellen Horton habrá concertado una cita con los supervisores de la operación en la sede de la Corte Corporativa. También habrá invitado a los principales accionistas de AT-LAN y a varios de sus directivos, quienes estarán presentes a través de sus abogados en la ciudad.

La reunión tendrá lugar a las 9:00 AM de la mañana siguiente, y la sede local de la Corte Corporativa (en Bellevue) abre a las 8:00 AM.

La última tarea de los PJs deben asegurarse de que Hellen, María, y en su caso, Louis Chaboche (si ha llegado a un trato y accede a testificar también) lleguen vivos a esa reunión, con la información que han obtenido.

Es evidente que la oposición hostil estará informada de este movimiento final, y tratará de impedirlo a toda costa. Su jugada más segura, según Hellen (y según los PJs que piensen un poco en ello), será apostar a un grupo de shadowrunners y/o otro tipo de matones, en la entrada o entradas de la sede.

No se atreverán a hacer nada dentro del edificio, ya que la Corte Corporativa es como las antiguas embajadas de las superpotencias del pasado. Pero en la calle, Hellen y los demás son presas legítimas (por así decirlo), así que deben prepararse para cualquier cosa.

Los planos de la zona y otros detalles son fáciles de conseguir. Lamentablemente, el edificio no tiene otras entradas a parte de la principal y la de servicio, ni parking propio, ni túneles de servicio o cloacas por las que quepa un metahumano (ni siquiera uno pequeño).

Además, Hellen Horton se opondrá a tratar de entrar por el acceso de servicio de la parte de atrás. No está destinado a visitas, y sería un acceso no autorizado. En cuanto entren por allí, serán considerados intrusos, y si no tienen la fortuna de convencer a la seguridad (agentes de Knight Errant) inmediatamente, serán expulsados o detenidos como delincuentes comunes.

Aparte, los PJs son shadowrunners SINless, y lo último que querrían es ser detenidos e identificados por Knight Errant, con lo cual es casi seguro que no quieran entrar. Por tanto, Hellen, María y en su caso, Louis, estarían solos para convencer a la seguridad de la oficina de que les dejen continuar hacia su cita.

Otros datos que los PJs pueden obtener con una búsqueda o reconocimiento:

- El edificio de la Corte Corporativa en Seattle es un palacio de tres pisos de planta cuadrada y fachadas neoclásicas, rodeado de jardines abiertos, sin verjas. Está situado en Main St., muy cerca de Downtown Park. Es una zona de edificios corporativos y gubernamentales, y de zonas residenciales para los ricos y poderosos.
- En las aceras de la manzana del edificio, hay cuatro kioscos (que venden comida para llevar, chucherías, recambios y baterías, té y café, etc.). Hay dos frente a la fachada principal y entrada del edificio, y uno en cada uno de los laterales (y por tanto, ninguno en la parte de atrás).
- Alrededor del edificio también hay paradas de taxis, de autobús, y zonas de carga y descarga. No hay sitios para que aparquen vehículos particulares. Los trabajadores de la Corte Corporativa pueden dejar su vehículo en un parking que hay a una manzana de distancia (tiene dos plantas reservadas para ellos). Y los mandamases son llevados en limusinas blindadas u otros transportes casi hasta la puerta del edificio.
- El edificio de la Corte Corporativa no alberga ningún otro negocio u institución, pero los de las manzanas adyacentes sí que tienen en su planta baja, y de cara a la calle, tiendas, cafés, restaurantes, bancos, etc.

Entrega a los jugadores que busquen un plano la [Ayuda 3](#), junto con la información anterior.

Con toda esa información, los PJs deberían preparar su última acción. Hellen Horton en realidad no puede pagarles más nuyens, pero también es cierto que hasta ahora ha sido muy honrada con ellos, y les ha pagado todos sus trabajos a tocateja. La abogada les pedirá que consideren como una inversión final el ayudarla en este último paso. Es la forma de llegar a las recompensas que pondrán AT-LAN y Neotech sobre la mesa, cuando revele y frustre el plan de Gambare Aerospace.

Además, si la ayudan ahora, Hellen les deberá "un favor de los gordos".

La oposición

Gambare Aerospace pone en el terreno a dos grupos para parar a los PJs:

Por un lado, media docena de matones independientes del sector corporativo (SINners que son poco más que pistolas de alquiler), y por otro lado un equipo de tres runners de la peor especie: los que se dedican a matar a otros shadowrunners.

Estos runners son Miyako, una samurai callejera humana muy implantada, Dios (un francotirador de élite, también humano) y Rayo-Tractor, un rigger orco ligeramente trastornado, dueño de dos drones de combate.

La madrugada anterior a la reunión, la oposición a los PJs tomará posiciones en el entorno de la sede de la Corte Corporativa:

- Hacia las 5:00 AM, Dios se sitúa con todo su equipo en la azotea de un edificio cercano de ocho plantas, de forma que se encuentra a unas 110 yardas en línea recta de la entrada principal de la sede de la Corte. Empieza a vigilar la zona y abre canales codificados de comunicación con sus compañeros.
- Hacia las 6:30 AM, Rayo-Tractor llega como sustituto de uno de los empleados de uno de los kioscos frente a la sede de la Corte Corporativa. En las grandes cajas donde supuestamente lleva mercancías para el día, transporta en realidad a sus drones de combate y sus armas. Los trabajadores de los demás kioscos llegan sobre esa hora, y todos (incluido Rayo-Tractor) abren sus negocios entre las 7:00 y las 7:30 AM.
- Hacia las 7:15 AM, Miko se sienta en uno de los cafés que abren más temprano, situado en el edificio que hay frente a la fachada principal de la Corte. Coge sitio junto a la cristalera para tener buena visión. Lleva sus armas más grandes en una maleta rígida de equipo deportivo, las pequeñas encima.
- Hacia las 7:50 AM, dos furgonetas con los distintivos (legales y actualizados) de carga y descarga, con cuatro matones de alquiler en

cada una, aparkan en la zona de carga y descarga en la parte de atrás de la sede de la Corte, cerca de la entrada de servicio.

Los shadowrunners y matones a sueldo vigilarán y esperarán a la llegada de Hellen Horton o cualquiera que pueda ser ella, y atacarán en cuanto tengan cierta seguridad en la identificación (han tenido a su disposición varias grabaciones de video de juicios, y de declaraciones a los medios de Hellen, y han estudiado con gran atención a la abogada, incluida su voz, su forma de caminar, de moverse y su gestualidad corporal). Dios y Rayo-Tractor seguirán en sus puestos iniciales hasta que empiece la acción, o hasta que sepan con seguridad que han fracasado en interceptar a Hellen Horton.

Miyako se moverá entre los distintos negocios (cafés y tiendas, sobre todo) que hay frente a la corte. Y los matones desplazarán cada cierto tiempo sus furgonetas, sin dejar la amplia zona de carga y descarga. Se trata de no molestar en exceso (y no provocar la suspicacia) de los verdaderos transportistas.

Desarrollo del run

Dependiendo de las preferencias, ideas, planes y elecciones de los jugadores, esta situación final puede desarrollarse como una escena de muy diferentes ficciones: *Ocean's Eleven*, *Leverage*, *Die Hard*, o, en el peor de los casos, *Salvar al Soldado Ryan* o *Grupo Salvaje*.

Como consejo general, se sugiere al Máster que no penalice (y acepte de buen grado) todos los planes astutos y las ideas inteligentes de los jugadores, aunque minimicen las posibilidades de que todo termine en una gran escena de tiroteo dramático. Puede resultar algo anti-climático, pero será justo y dará una merecida influencia en la historia a los PJs que han llegado hasta aquí.

Parte de la esencia de Shadowrun es que una incursión siempre debería *poder salir muy bien o muy mal*, y eso sólo debería depender de los planes de las partes implicadas, y un poco también de la fortuna. En todo caso, seguramente el Máster no debería forzar un tiroteo para terminar la historia con un final más dramático, si eso no sucede de forma natural.

Miyako, asesina cibernética

Comodín, humana japonesa

Atributos: Agilidad d8, Espíritu d6, Inteligencia d4, Fuerza d6, Vigor d8

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 6

Dureza: 10/12 vs. balas [4/6 vs. balas]

Esencia: 2 [-4]

Habilidades: Advertir/Notar d6, Callejear d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d4, Lanzar d8, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8.

Ventajas: Afortunada, Asesina, Atractiva, Rápida.

Desventajas: Leal, Sanguinaria, Vengativa.

Equipo: Datajack+Conector-chip, Ciberojos [Infravisión], Blindaje dérmico básico, Pistola Hammerli 620s [15/30/60, 2d6, 1, 6, SA, Smartgun], Subfusil UZI IV [12/24/48, 2d6, 3, 24, R3B], Escopeta R. Roomsweeper [5/10/20, 1-3d6, 1, 8, SA], Ropa blindada "chic".

Dios, francotirador

Comodín, humano anglosajón

Atributos: Agilidad d8, Espíritu d6, Inteligencia d6, Fuerza d8, Vigor d6

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6

Dureza: 7/9 vs. balas [2/4 vs. balas]

Esencia: 5 [-1]

Habilidades: Advertir/Notar d8, Callejear d6, Conducir d6, Disparar d10, Intimidar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Supervivencia d6, Tregar d6.

Ventajas: Alerta, Arma distintiva (rifle), Disparo mortal.

Desventajas: Arrogante, Tozudo.

Equipo: Datajack+Conector-chip, Rifle RA SM4 con Smartgun [50/100/200, 2d10, 1, 15, Pen. mov., PA 3, mira telescópica, silenciador incorporado], Pistola Hammerli 620s [15/30/60, 2d6, 1, 6, SA, Smartgun], Ropa blindada "basta".

Rayo-Tractor, rigger

Comodín, orco anglosajón

Atributos: Agilidad d4, Espíritu d6, Inteligencia d8, Fuerza d6, Vigor d8

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5

Dureza: 8/10 vs. balas [2/4 vs. balas]

Esencia: 7 [-1]

Habilidades: Advertir/Notar d6, Callejear d4, Conducir d4, Con. [Informática] d6, Disparar d8, Pelear d6, Pirateo informático d8, Reparar d6, Sigilo d8.

Ventajas: Infravisión, Reflejos de combate, Rigger, Sentido del peligro.

Desventajas: Cabezachip, Delirio (menor).

Equipo: Datajack+Conector-chip, Pistola Hammerli 620s [15/30/60, 2d6, 1, 6, SA, Smartgun], herramientas [básicas, electrónicas y de vehículos], Ropa blindada "basta".

Robbie y Speedy, drones de combate aéreos

Extras, robots

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8

Paso 15 (trepada 2); Parada: 6

Dureza 6 [2]

Habilidades: Disparar d10, Pelear d8, Pilotar d8

Capacidades especiales:

- Artificial: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Pequeño: Penalización de -2 a los ataques contra el dron.
- Modificador a ser pirateado -2.

Subfusil integrado HK 227X [12/24/48, 2d6, 3, 28, SA, Auto, R3B, Smartgun, silenciador incorporado].

Matones contratados

Extras

Atributos: Agilidad d6, Espíritu d4, Inteligencia d4, Fuerza d6, Vigor d8

Carisma: -2; Paso: 6; Parada 5

Dureza: 8/10 vs. balas [2/4 vs. balas]; Esencia: 4

Habilidades: Advertir/Notar d6, Conducir d6, Disparar d8, Pelear d8

Desventajas: Canalla.

Equipo: Subfusil AK-97 car. [12/24/48, 2d6, 3, 30, SA, Auto, R3B], Pistola Colt América L36 [10/20/40, 2d6, 1, 11, SA], Ropa blindada "basta".

Consecuencias y recompensas

Si Hellen Horton consigue llegar con (al menos) María McMurray y los datos obtenidos por los PJs, tras la vista informal en la sede de la Corte Corporativa, se detendrá la "OPA tutelada" de Gambare Aerospace sobre AT-LAN. Los directivos de Gambare (y el "traidor" de AT-LAN) que han llevado la iniciativa en este caso caerán seriamente en desgracia, y varios cuerpos aparecerán en suburbios de Seattle y Tokio en los próximos días. Los PJs y PNJs como María, Hellen y Louis dejarán de ser perseguidos y buscados, al menos por esos grupos de interés.

La gratificación que recibirá Hellen Horton de los grupos beneficiados será de 25.000 ¥.

A quien pueda interesar, venga de la abogada Horton o quiera joder a Gambare,

Copia de mis datos de proyecto en sist infor de StarGarden, instala~ de Gambare en isla Vashon, Outremer.

Piratear desde exterior = suicida, puertas traseras = trampas para tontos.

Arquitectura en nodo estándar más nodo de seguridad sólo accesible por nodo estándar.

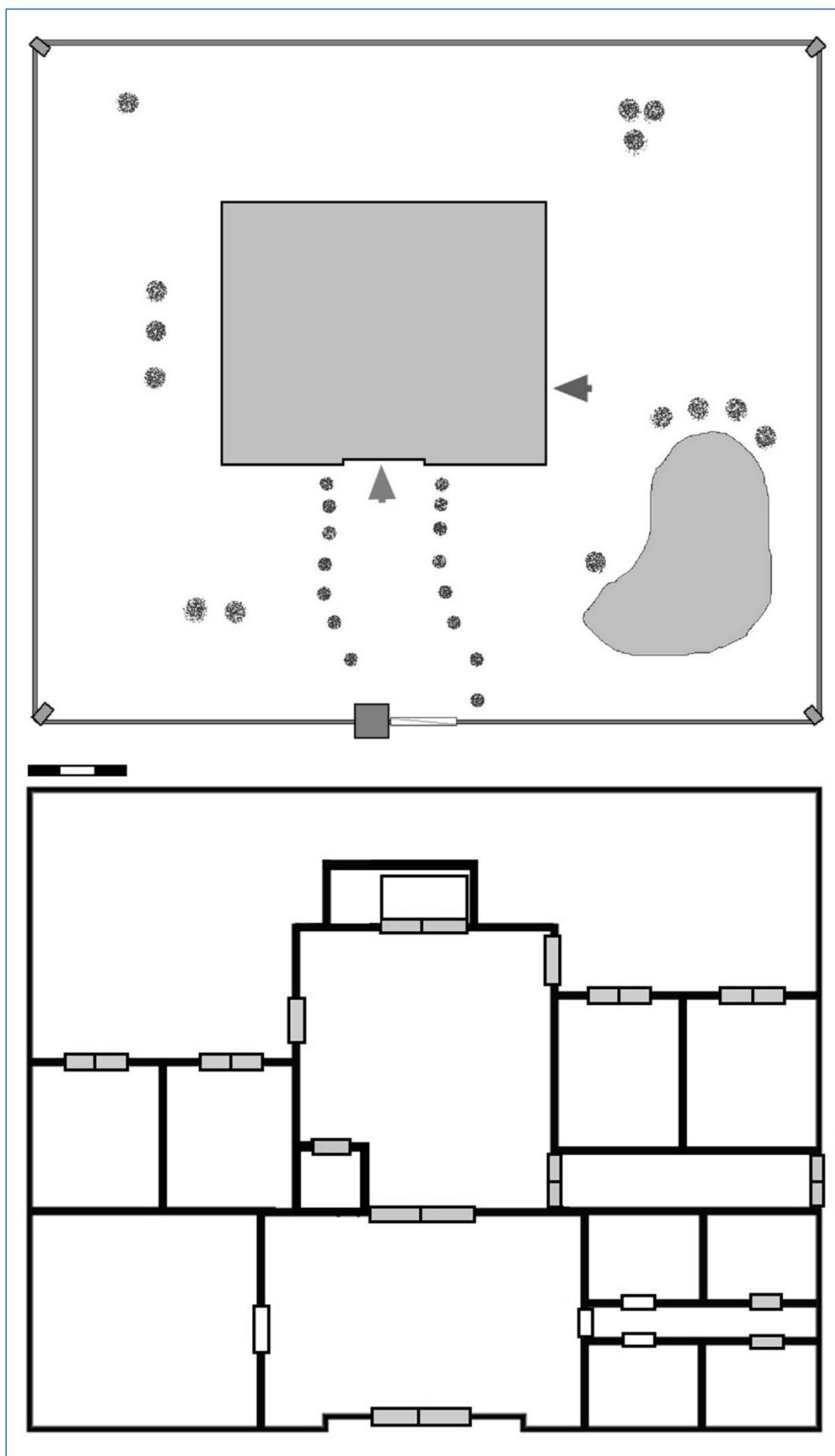
Terminales estándar y seguros en la instala~, lo típico.

Mis datos de proyecto obviax en nodo seguro

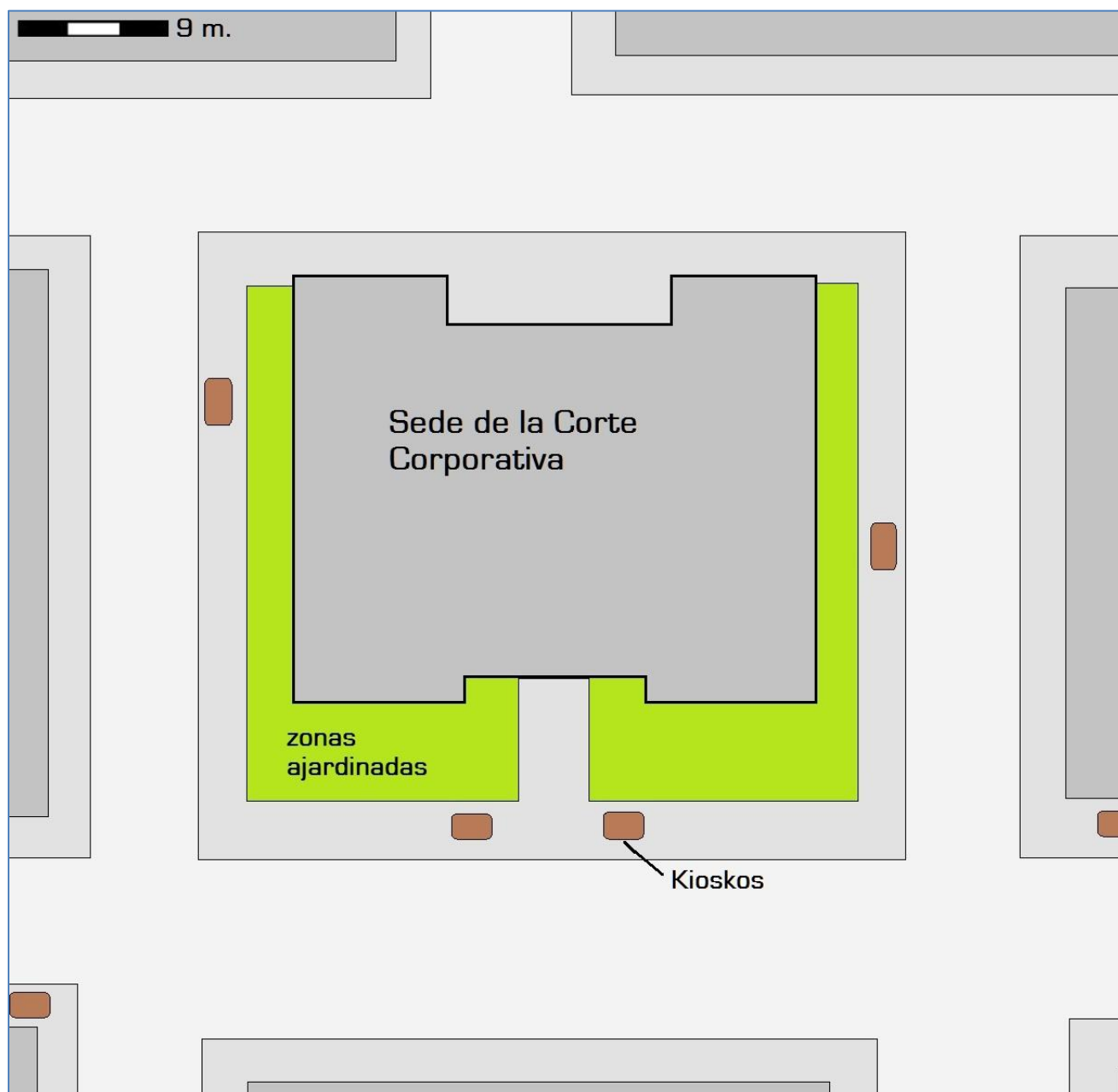
Pillad tb. bases de datos del nodo seguro ¡que se jodan! Hay bdd de Personal Sensible y de Contabilidad Sensible... muchos nuyens si se vende bien.

El sitio - Buena seguridad física pero poco personal. Ascensor seguridad a sótano = labos, centralita seguridad, servidores.

Prototipos hardware satél. = labo preprodu~ mats



Ayuda 2 para los jugadores



Ayuda 3 para los jugadores

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

The Topps Company, Inc. has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun. This work is in no way meant to challenge any copyrights or properties owned by Catalyst or Topps. All situations borrowed from other Shadowrun properties remain the property of their owners. The author hereby disclaims any interest in said proprietary rights. This is a free, non-profitable fan work.