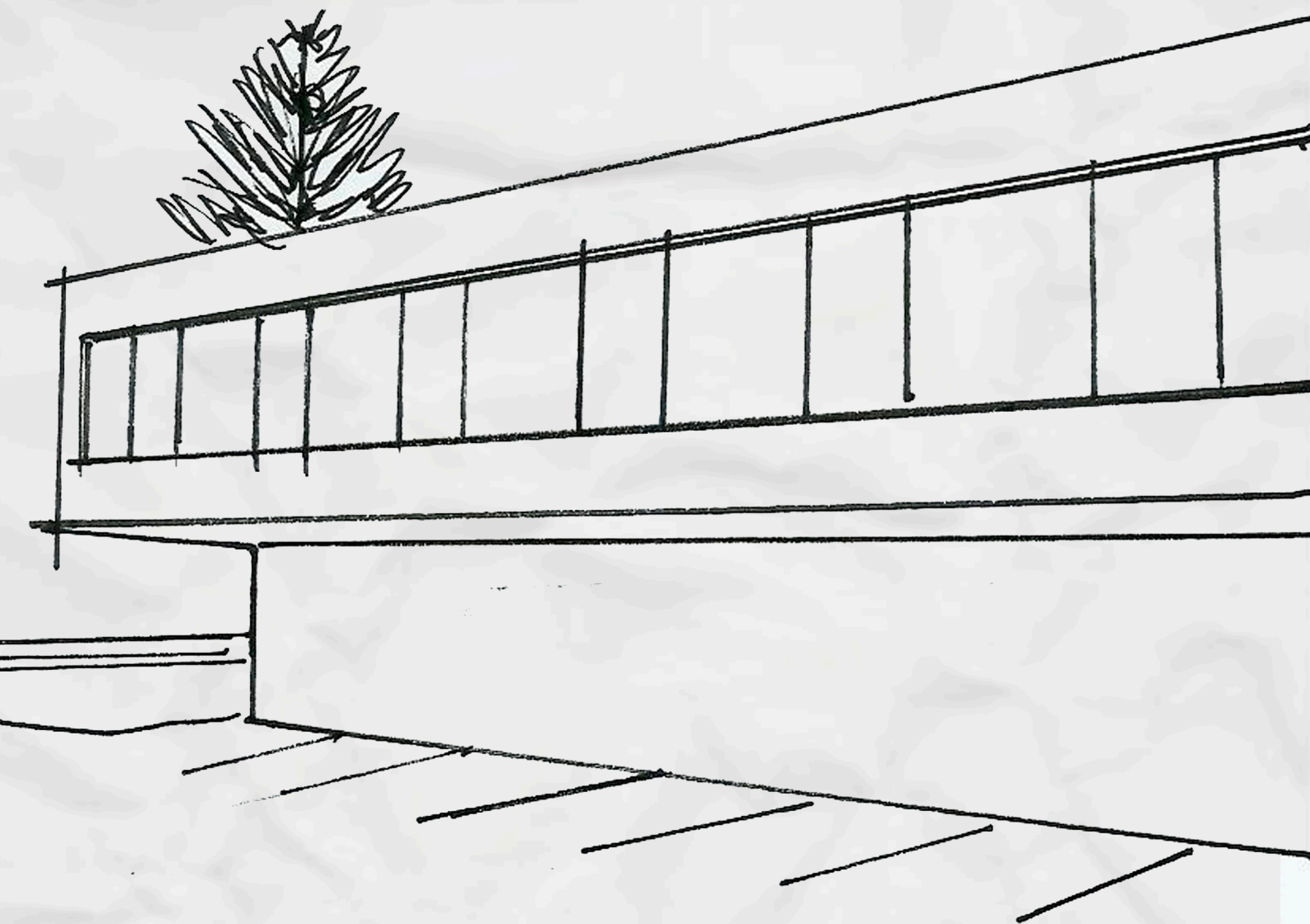


OPERACION **PORTERS PHARMA**



UNA AVENTURA CREADA POR TONI Y EL ROL

Escena 1.-

Seattle (EE.UU)

Los personajes recibirán un mensaje citándolos en un viejo motel en las afueras de Seattle donde los esperará Víctor Luciano junto a dos hombres latinos bastante musculados.

Dichos hombres no se mostraran agresivos en ningún momento a no ser que alguno de los personajes lo haga, en ese momento los hombres mostraran sus armas con la clara intención de hacerle saber a los jugadores que si hace falta harán uso de ellas.

Cuando todos los personajes hayan llegado a la cita, Víctor se mostrara atento y les hará sentirse cómodos en la medida de lo posible, les ofrecerá asiento y algo de beber, para empezar sin demora a darle las explicaciones oportunas de porque les ha hecho llamar hasta él.

Cuando los personajes cuenten con toda la información necesaria y sus dudas hayan sido resueltas, Víctor les dará el nombre de su contacto en Vancouver, al que deberán buscar una vez lleguen a la ciudad.

El capítulo acaba cuando los personajes emprenden el camino hacia Vancouver.

Escena 2.-

Ya ha anochecido para cuando los personajes lleguen a Vancouver, se pongan manos a la obra y empecen a buscar a Ramón. Por mucho que lo busquen, no lo encontraran. Pero alguien les informara que hace aproximadamente una hora se fue a su casa porque tenía asuntos que resolver.

Nota: Si los personajes se lo curran, este pnj les dirá donde vive Ramón. Si no, siempre puedes forzar la escena y ayudarles a que encuentren su dirección en, por ejemplo, una guía telefónica.

Cuando los personajes se aproximen al domicilio de Ramón podrán ver como un deportivo oscuro es conducido a toda velocidad. Cuando lleguen a su domicilio verán que la puerta de entrada ha sido forzada.

Cuando entren al interior del domicilio podrán ver que todo está patas arriba, como si alguien hubiera estado buscando algo insistentemente.

Conforme vayan adentrándose en el domicilio irán observando que todas las estancias han sido registradas. En una de ellas, en el dormitorio, encuentran el cadáver de Ramón tirado en el suelo junto a la cama y con dos disparos en su cuerpo, uno en la cabeza y otro en el pecho.

Nota: Deberán investigar el lugar del crimen para encontrar el portatil de Ramón y las llaves de su coche.

Una vez hayan encontrado el coche de Ramón o cualquier otro vehículo, será hora de poner rumbo a Porters Pharma.

Escena 3.-

Cuando los personajes se dirijan hacia las instalaciones de Porters Pharma se darán cuenta de que un coche les sigue. Entonces el coche se posicionara más cerca que ellos y empezaran un tiroteo acompañado de una gran persecución.

Nota: La persecución acontecerá en las calles de Vancouver.

Tras la persecución y retomando el camino hacia las instalaciones permanece todo tranquilo, hasta que en un punto determinado del trayecto se acaba la carretera y les imposibilita el seguir su trayecto en coche.

Nota: Desde este momento se verán obligados a llegar caminando hasta las instalaciones.

El trayecto desde el coche hasta las instalaciones se hace a traves del bosque y sería un buen momento para mantener la tensión de la persecución anterior introduciéndose en algún encontronazo con guardias de seguridad rondando por los exteriores de las instalaciones farmacéuticas.

Escena 4.-

Finalmente a través de los árboles del bosque donde se encuentran podrán ver las instalaciones Porters Pharma. A partir de aquí hay que dejar a los personajes que hagan y deshagan como buenamente puedan o quieran para conseguir su objetivo final que no es otro que conseguir la información que les ha pedido Víctor Luciano.



Ayuda para el director de juego.-

Escena 1.-

Los personajes reciben una carta citándoles en un motel en las afueras de Seattle.

Víctor Luciano (Quien cita a los personajes en el motel) es el director jefe de "Caion Lab." una empresa dedicada al estudio genético de distintas patologías humanas y que da soporte al mercado farmacéutico a nivel nacional en los EE.UU.

La información que reciben los personajes es que un chivatazo ha hecho llegar rumores a Víctor Luciano que los laboratorios Porters Pharma están a punto de conseguir algo verdaderamente revolucionario en la industria farmacéutica y quiere saber de qué se trata.

Si consiguen averiguar de qué se trata, Víctor les recompensará con una importante suma de dinero o lo que pida cada uno de los personajes.

El contacto de los jugadores en Vancouver es Ramón Sánchez breva, se le enseña a los personajes la foto de Ramón y pueden comprobar que es un hombre corpulento, calvo, con perilla. Además también se le indica los lugares que frecuenta y donde pueden encontrarle fácilmente.

Escena 2.-

En el dormitorio del domicilio de Ramón aparte de su cuerpo podrán encontrar en el doble fondo de un armario un portátil donde podrán encontrar la siguiente información:

Un mapa de la ruta que iban a seguir hasta las instalaciones de Porters Pharma en Lynn Valley.

Una hoja con información a cerca de los turnos de vigilancia de las instalaciones Porters Pharma.

Un informe con las rondas que hacen los vigilantes y las horas en las que las realizan.

Información detallada de los miembros de seguridad que hay en el interior y el número de trabajadores civiles.

Un mapa de las instalaciones y los puntos donde encontrar cámaras de vigilancia y deberán hackear. (Hay instrucciones detalladas de cómo hacerlo en un archivo de texto).

Correos electrónicos con varias compañías farmacéuticas del país, todos ellos de carácter laboral (Ha trabajado en todas ellas). También encontrarán una lista de proveedores de dichas compañías y los productos que les abastecían.

Correos electrónicos personales con distintas personas, entre ellas Víctor Luciano, en el que los nombra a cada uno de ellos y donde redacta los preparativos para la cita que ibais a tener con Ramón. Este debía proporcionaros armas de fuego, el equipo necesario para hackear las cámaras de seguridad e indumentaria apropiada para la misión.

Nota: Acceder al portátil no debería resultar una tarea fácil. Pero si no lo consiguen por ellos mismos, dale alguna pista de donde conseguir el password como por ejemplo una foto con el nombre de su mascota escrito en el collar.

Si registran al cadáver podrán encontrar las llaves de su coche, un Ford Mondeo, que se encontrara en las inmediaciones de su domicilio.

En el maletero del coche encontraran armas, un pda con el que hackear las cámaras de seguridad y una indumentaria comoda para llevar a cabo la infiltración en las instalaciones.

Escena 3.-

El coche que persigue a los personajes es un bmw de gama baja de color negro. El interior del coche estará ocupado por tres individuos. El conductor que se limitara únicamente a centrarse en la persecución y otros dos hombres que dispararan desde el vehículo. Uno desde la ventanilla del acompañante y otro desde la abertura superior situada en el techo del vehículo.

Nota: El individuo que ataca por la ventanilla lo hace con una Glock 9 mm. El que lo hace desde la abertura del techo lo hace con una Uzi 9mm.

Escena 4.-

En el exterior de las instalaciones:

El perímetro de las instalaciones esta vallado.

Hay una garita de vigilancia en la parte exterior del vallado con un vigilante de seguridad en su interior.

Dentro del vallado de vez en cuando saldrá un guardia del interior del edificio para dar una vuelta por el recinto.

Hay cámaras de vigilancia móviles en las cuatro esquinas que forma el vallado, se pueden dar cuenta que en un momento dado, ese movimiento crea un Angulo ciego durante unos segundos el cual pueden aprovechar para adentrarse en el interior del perímetro.

El edificio:

En la puerta principal hay una cámara de vigilancia.

En ambos laterales y parte trasera del edificio hay varias ventanas. Las ventanas de la parte izquierda dan al comedor y las zonas comunes. Las

ventanas de la derecha están protegidas por unas rejas metálicas y son las que dan al despacho del director y la sala de reuniones.

En el interior de las instalaciones:

Planta principal:

Entrando por la puerta principal del edificio y junto a esa misma pared a mano izquierda hay un pequeño puesto de recepción sobre la cual hay distintos tipos de formularios.

En el lateral derecho del edificio están según este orden, la puerta que da al despacho del director de Porters Pharma y seguido la puerta de la sala de reuniones.

Nota: En el despacho del director y detrás de un cuadro hay una caja fuerte cuya clave de acceso a la misma está bajo la mesa del despacho y dentro de la caja fuerte están las llaves del ascensor (necesaria para acceder a las plantas -1 y -2).

En el lateral izquierdo del edificio están según este orden, dos pequeñas puertas que dan a los aseos, una puerta para el aseo de los hombres y otra para el aseo de las mujeres, Una puerta que da a un amplio comedor y lugar de descanso, tras la última puerta se esconde el cuarto de la limpieza.

Nota: En el cuarto de la limpieza se encuentran las llaves de todas las estancias de la planta principal.

En la pared frontal del edificio se puede ver un único ascensor.

Nota: Para activar el ascensor se hace mediante una llave.



Planta -1:

En esta planta encontramos un parking donde hay varios vehículos aparcados.

Nota: Para salir del parking con cualquier vehículo hay que atravesar un túnel de aproximadamente dos kilómetros de largo antes de salir al exterior para al final de este túnel encontrarse con una verja metálica que da a un camino de tierra en el interior del bosque para poco después salir a la zona sur de Vancouver.

Planta -2:

Cuando los personajes salgan del ascensor se encontrarán varios pasillos y habitaciones, todas ellas con puertas de acceso pero ninguna cuenta con ventanas. En esta planta se encuentran la sala de vigilancia, cuarto de descanso de los vigilantes, vestuarios, aseos hombre y mujer, enfermería, cámara frigorífica, zona de investigación avanzada, laboratorio uno, laboratorio 2 y archivador.

Nota: Queda a discreción del director de juego en que localización de la planta -2 se encuentran los datos que buscan los personajes.

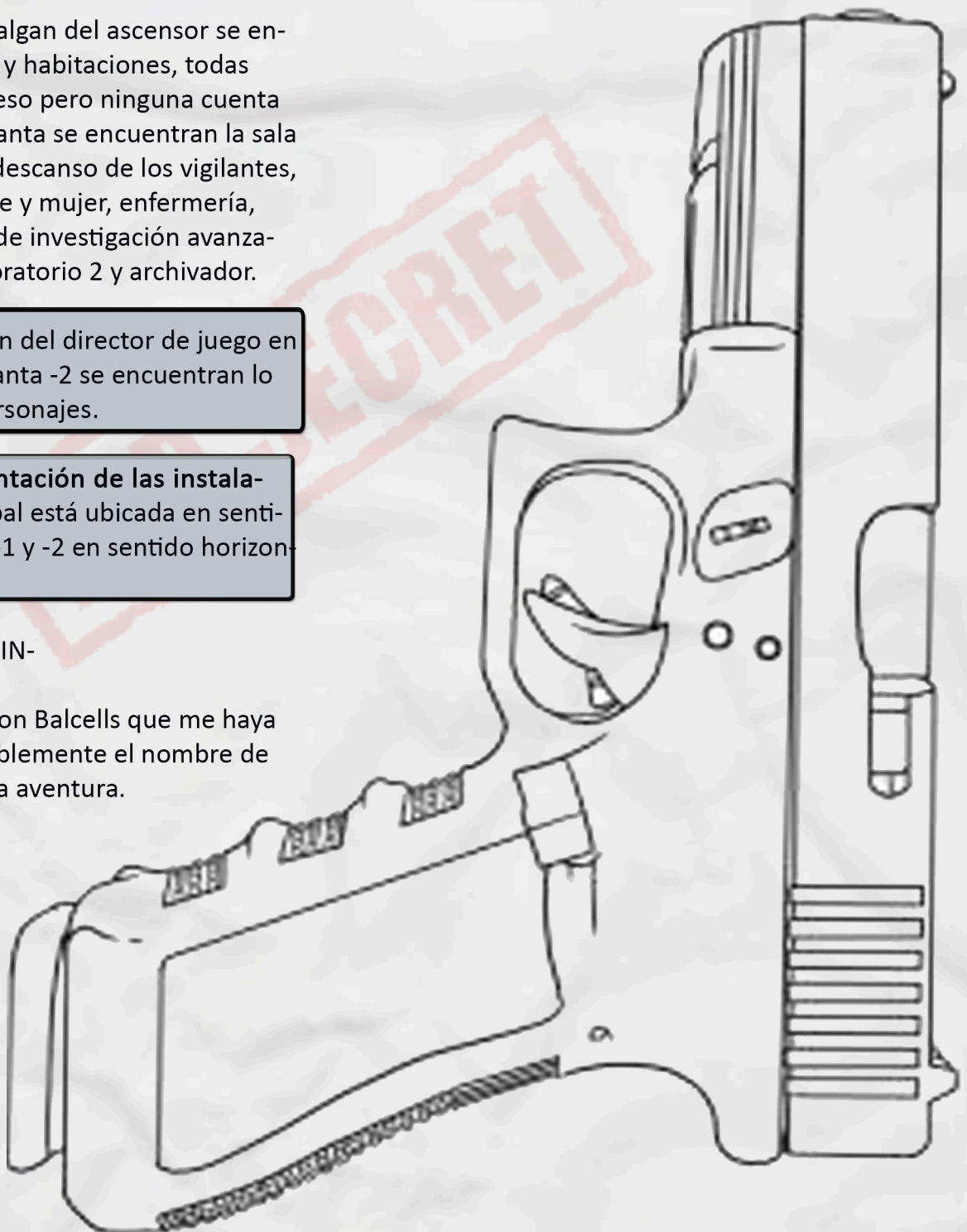
Nota a cerca de la orientación de las instalaciones: La planta principal está ubicada en sentido vertical y las plantas -1 y -2 en sentido horizontal.

-FIN-

Quiero agradecer a Ramon Balcells que me haya dejado utilizar muy amablemente el nombre de Porters Pharma para esta aventura.

Por ultimo me gustaria comentar que cada director de juego puede decidir que es lo que deben encontrar o sustraer los personajes de las instalaciones. Pero yo particularmente y teniendo en cuenta que Porters Pharma es un producto de Ramon Balcells, la informacion que encuentran en las instalaciones es la siguiente:

Porters Pharma investiga y desarrolla productos para la mejora del rendimiento de soldados en el campo de batalla, para ello usa a la población civil para sus pruebas de campo y mejorar el producto mediante ensayos de acierto y error.



Plano de la casa del contacto en Vancouver

Habitacion
de
invitados

Habitacion
de
Ramon

Aseo

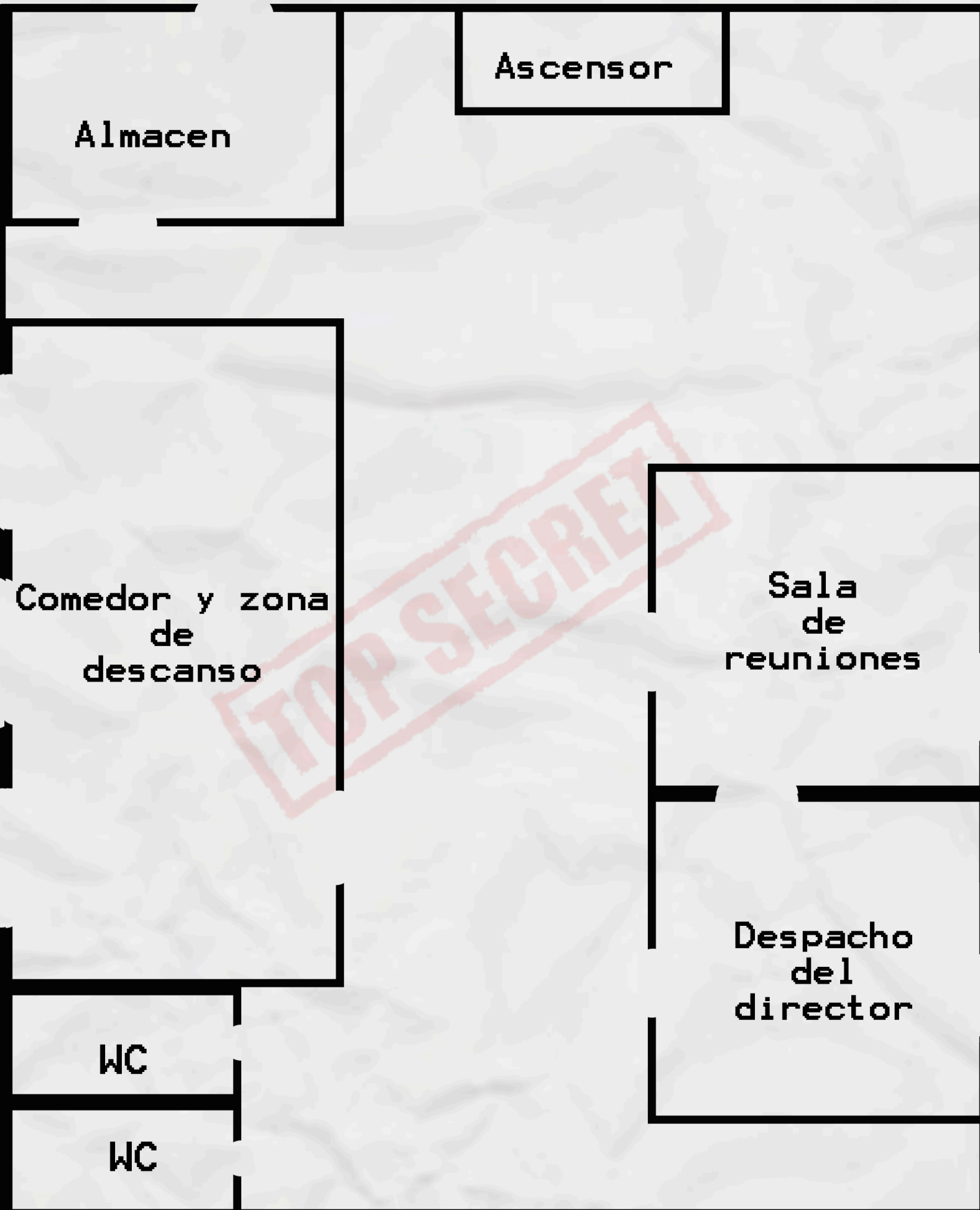
Cocina

TOP SECRET

Sala
de
Estar

Recibidor

Planta principal Porters Pharma



Planta -2 Porters Pharma

