

# ***WAYWARD SON***

Los personajes son requeridos por Dewayne, el cual les tiene un trabajo bien remunerado y poco peligroso.

Al parecer un abogado corporativo contacto con él para encontrar a una persona. El abogado es el albacea de una fortuna que debe ser repartida entre los miembros de la familia. El problema radica en que el difunto tuvo una “aventura” fuera del matrimonio hace cosa de veinte años y según sus últimas voluntades, desea compensar a su hija/o todo el dolor que le causo.

Si preguntan por el abogado, lo describirá como un hombre de casi cincuenta años, bien vestido, con modales, aunque su mirada era la de un tiburón de las finanzas. Parecía en buena forma pese a su visible cojera. Añadirá que no entiende como alguien con esa capacidad económica no se mejora con una pierna de última generación.

Sobre el difunto, cree que falleció en un accidente aéreo, pero no esta muy seguro.

Dewayne sólo tiene un nombre: Ellayne Wayward.

El abogado entrego a Dewayne 15000\$ para contratar a las personas adecuadas. Dewayne, siempre se queda un tercio de la recompensa, así que los personajes recibirán 10000\$ por encontrar a una persona. A cambio de esa tarifa, les puede ofrecer algo de material o ayudarles en algo durante la incursión.

## **LA BÚSQUEDA**

Los jugadores deberán usar su razonamiento deductivo para encontrar alguna pista sobre Ellayne Wayward.

Pueden realizar una búsqueda en la Red para intentar dar con alguna pista.

Según Dewayne, Ellayne dio a luz hace 20 años. Pueden buscar su nombre en el registro civil desde la misma Red.

Acceder legalmente al Registro Civil es muy fácil, pero los personajes descubrirán que ese año dieron a luz 15 E.Wayward en todo el país.

Acceder a los datos de cada una de ellas requiere burlar la seguridad del Departamento de Registro Civil.

La información inicial de la que disponen es que sólo 5 de esas mujeres dieron a luz a un niño sin padre reconocido.

En los Estados Unidos la cantidad de hospitales es enorme y difícilmente tendrán el tiempo de visitarlos todos. Deberán acceder a los hospitales mediante una intrusión a la Red Sanitaria. Por suerte no hay un gran nivel de seguridad.

## **CONSTELACIÓN DE MEDICARE**

**Nivel 0 – Acceso público:** Información básica para los pacientes. Horarios de los centros. Programas de ayuda. Solicitud de atención médica.

**Nivel 1 Personal – CD-13 / Alarma 1d6**

Listado de personal de los centros sanitarios.

**Nivel 1 Dirección – CD-15 / Alarma 1d6**

Consejo de administración. Documentos de administración. Registro disciplinario. Memorándum anual.

**Nivel 1 Historial – CD-14 / Alarma 1d6**

Listado de todas las operaciones. Listado de todas las defunciones. Listado de los alumbramientos – Aquí localizaran el centro dónde alumbró Ellayne Wayward. Centro Sanitario St. Adrián -

## **Nivel 2 Cuentas – CD-17 / Alarma 1d4**

Cuentas y movimientos bancarios. Alguien esta recibiendo grandes sumas de dinero por tratamientos no realizados. En las cuentas aparecen las siglas M.R (Mychal Reed) como beneficiario de los pagos. Una búsqueda paralela muestra que M.R es uno cirujano experto en transplantes. Desde este Nodo, el personaje Data puede desviar los últimos pagos realizados y obtener 5000 BY.

## **Nivel 2 I+D – CD-18 / Alarma 1d4**

Proyectos de Investigación y desarrollo de los centros médicos. Resultado de las pruebas. Vacunas y virus.

## **Nivel 3 Enlace oculto – CD-20 / Alarma 1d3**

En este enlace encontraran un listado de personas que estaban enfermas pero que podían haberse recuperado con el tratamiento correcto. Todas ellas eran donantes de órganos. La lista de espera también aparece, pero hay una lista paralela con receptores ricos que han pagado mucho dinero para obtener órganos sanos.

Esta carpeta genera una subtrama que pude continuarse en el futuro. En la lista aparecen desde políticos hasta famosos cantantes y gente del cine.

De todos modos, los personajes solo necesitan acceder al **Nivel 1 “Historial”** y descubrirán la información necesaria para dar con su objetivo. Para ello deben superar tres pruebas de Técnica y no activar la Alarma de ninguno de los Nodos.

Cuando lo logren descubrirán la siguiente información:

### **Documento de nacimiento:**

[https://drive.google.com/file/d/1i56J8aPj1ATLXry\\_53jWX5UU4gs7\\_\\_cy/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1i56J8aPj1ATLXry_53jWX5UU4gs7__cy/view?usp=sharing)

### **Documento de nacimiento**

[https://drive.google.com/file/d/1T8GQh8eBfXluW4TDLvkkBkY3B\\_\\_nIkq8/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1T8GQh8eBfXluW4TDLvkkBkY3B__nIkq8/view?usp=sharing)

Los Pjs pueden empezar a sospechar que la joven Ellayne quedo embarazada de alguien importante y que seguramente ocurrió en su último trabajo.

En el certificado de ingreso hospitalario indica que trabajo en Hi-Tech & Weapons, una corporación dedicada al desarrollo de implantes y armas.

Si hacen algunas averiguaciones sobre Ellayne descubrirán que todos sus datos en la Red han sido borrados y no hay registro de ella por ninguna parte.

Si deciden ir a la dirección indicada en los documentos, encontraran un antiguo apartahotel que ha visto tiempos mejores. La recepción la atiende un joven de apenas veinte años ataviado con ropajes neopunk.

Si le preguntan sobre Ellayne, les responderá que no tiene ni idea de quién es y francamente, le importa una mierda. No les ayudará en nada, es un joven anarquista que trabaja en el negocio de su padre por obligación. Por otra parte, si le obligan sutilmente, les enseñara donde se encuentran los archivos. Su viejo no confía en los ordenadores y lo guarda todo en papel. Los llevará al despacho y les indicará donde encontrar la caja del 2005.

No es necesario realizar ningún control para encontrar un viejo documento de alquiler firmado por una tal E.Wayward. Le alquilaron una habitación y se registro dejando una fotocopia de su carnet de conducir.

También encontraran un recibo de pago por la acción del CSI con sello del Departamento de Policía. El pago va

dirigido al dueño del negocio en compensación por los desperfectos causados en uno de los apartamentos, el cual coincide con el de E.Wayward. La fecha es de dos meses después de dar a luz.

### **LLEGAN LOS MALOS**

¡Premio! Un grupo de incursores llega a escena a tiro limpio. Sin preguntar, simplemente llegan y disparan a todo lo que se mueve. Evidentemente el joven punk es el primero en degustar una buena ración de plomo y cae frito cuando los cinco incursores llenan de plomo la recepción del apartahotel.

Los personajes no conocen a este grupo de agentes libres y todo intento de negociar con ellos será respondido con una rápida sucesión de tiros precisos. Solo dirán que les pagan mucho para eliminarlos. Tenían unas fotos suyas para facilitar la identificación si aparecían por el hotel preguntando por E.Wayward. No saben nada más, solo que el pago fue una transferencia realizada por un Link desde la misma ciudad a la que pertenecen los personajes.

Como muestra de su trabajo debían tomar unas fotos para mostrar al cliente que habían realizado el trabajo.

En este momento los jugadores quizás aprovechan para hacerse pasar por muertos y simular su muerte.

### **LA COMISARÍA**

La información sobre E.Wayward se encuentra archivada en la comisaría. Fue asesinada por alguien hace veinte años. Una búsqueda en la Red permite encontrar una pequeña noticia en el periódico que describe el suceso como un atraco más que termino de la peor forma posible.

### **Noticia en el periódico:**

<https://drive.google.com/file/d/1LPdtZU9DAnvsQGK4HHvkGDbuWccd60jC/view?usp=sharing>

La policía investigo el caso, pero fue cerrado al no encontrar al asesino y tampoco pruebas que indicarán que no fuera tal cosa.

### **Informe policial:**

<https://drive.google.com/file/d/1JMNIt2IMEGw4Dt9MKbU14RBPZrC7PvCT/view?usp=sharing>

Si buscan al agente que descubrió el cadáver, les informaran que fue abatido unos días después en un tiroteo entre bandas. Hay un informe sobre el tiroteo, pero no aporta mucho y si hablan con el compañero de Cooper, el detective Frank Spinelli, les responderá lo mismo.

### **Informe / Detective Spinelli:**

Los agentes respondieron a un 10-0 (escenario con muertes) y cuando llegaron a la escena del crimen se encontraron con dos bandas callejeras disparándose en mitad de la calle. Se les dio el alto y respondieron abriendo fuego contra los agentes que se cubrieron con el vehículo. Al parecer llevaban armas de gran calibre, ya que una abatió al agente Cooper en el pecho.

El informe forense indica que falleció por un calibre 50 de gran velocidad, aunque nunca se encontró el arma y los pandilleros no la llevaban.

En una foto de la escena del crimen se puede ver que el vehículo de policía no tenía ninguna impacto de salida donde se encontraba el agente.

Si superan una prueba de INT CD-17 o escanean la fotografía para aumentar la resolución de la fotografía, podrán ver que el impacto en el coche es de

entrada. Alguien lo disparo desde lejos con un arma de gran calibre.

Del hijo de la chica asesinada no se sabe mucho. Spinelli por ejemplo recuerda que estuvo en custodia del estado de Texas y ya no sabe nada más.

Si buscan en el Sistema de Servicios Sociales, encontraran el archivo de un niño que concuerda con la fecha de nacimiento con el hijo de E.Wayward y que perdió a su madre en un robo, aunque no se especifica el nombre de la madre y muchos de los datos fueron borrados.

## **CONSTELACIÓN DE LOS SERVICIOS SOCIALES.**

<https://drive.google.com/file/d/1Z-P9stpXyTtlqzqF6rWHSbNTgWkrzdIS/view?usp=sharing>

La información del siguiente apartado puede ser ampliada por el DJ si lo cree oportuno.

**Nivel 0: Acceso a la Constelación.**  
Información sobre navegación. Uso público.

**Nivel 0: Atención médica CD-11**  
Recursos para la atención social de enfermos y gente mayor.

**Nivel 1: Atención al hogar CD-13**  
Personal y recursos. Presupuestos. Hay un alto cargo del departamento que desvía parte de las subvenciones de las familias a una cuenta. Si el data accede a este Nivel puede adueñarse de los recursos, que suman un total de 1500 BY.

**Nivel 1: Atención residencial CD-13**  
Personal y recursos. Presupuestos.

**Nivel 1: Centros atención primaria CD-14**

Personal y recursos. Presupuestos.

**Nivel 1: Departamento de adopciones y servicios a la infancia CD-14**

Personal y recursos. Presupuestos.

**Nivel 2: Listado de adopciones CD-15**

Nombres de todos los niños en espera de ser acogidos en una familia y los dados en adopción en los Estados Unidos. En la lista aparece un John Doe de madre fallecida y que concuerda con la fecha de nacimiento del hijo de E.Wayward. Todo indica que falsificaron el listado de adopciones.

## **Nivel 2: Familias de acogida CD-16**

Dirección actual de la familia que adopto al niño John Doe/S. Wayward. Adoptado por la familia Hammer de Austin, Texas. Parece que alguien ha estado borrando las huellas.

Si el jugador que interpreta al Data, activa la alarma de la Red, llegarán varios equipos de seguridad de la Hi-Tech & Weapon en menos de cinco minutos. Dicha corporación es la que tiene el contrato de seguridad del departamento de Servicios Sociales. Cualquiera de los personajes puede saber o recordar, que dicha empresa ha ganado siempre el concurso para obtener el contrato de seguridad de dicho departamento desde hace unos veinte años.

## **Otras vías de investigación sobre el caso:**

- **Preguntar a la viuda:** Todavía vive en San Antonio, en una zona residencial. Cobro una buena suma de dinero por el seguro de su marido. Dicho seguro estaba valorado en 3 millones de dólares y se firmo pocos días antes de su muerte. Sabe que su marido estaba inquieto por algo y tenía miedo. Cuando lo asesinaron la investigaron por fraude de seguros, pero de repente dejaron de hacerlo. Cree que alguien presiono a la compañía de seguros.
  - Mediante Bajos Fondos pueden obtener la siguiente información si superan un CD-15. La

compañía de seguros forma parte de un conglomerado de empresas que finalmente responden a la corporación Hi-tech & Weapons. La póliza fue aprobada por el mismo presidente Gerald Willis.

- **Detective Spinelli:** Si lo interrogan, obtendrán una pequeña confesión. Recibió pagos y ascensos a cambio de mantener la boca cerrada por la muerte de Cooper. Sabe que alguien lo asesino con un rifle de francotirador. Pero amenazaron a su familia y a cambio de su silencio le aseguraron que su futuro estaría asegurado. Pero siempre desconfió de la muerte de su compañero y sabe que alguien muy poderoso lo asesino o estaba involucrado, así que por su cuenta y riesgo siguió investigando y consiguió un pequeño archivo de vídeo de la noche en que mataron a E.Wayward y en este puede apreciarse como dos hombres se acercan a ella y abren su coche. Segundos después apareció muerta cerca de su vehículo del cual salió para buscar ayuda.

Por otro lado, si siguen investigando la muerte del agente Cooper, asociada al fallecimiento de E.Wayward, recibirán la visita de un nuevo grupo de asesinos. Especialmente si visitan a la esposa de Cooper.

Si queda algún miembro vivo del grupo, les dirá que no saben quién les contrata, recibieron el contrato a través de su Data, el cual obtuvo el contrato de la Deepweb. De hecho si revisan la Red, encontrarán varias líneas de código oculto en las webs más concurridas por los “incursores” en que se ofrece una generosa cantidad de BY por sus cabezas.

El contratista es anónimo y seguirlo por la Red es una completa locura. Si los jugadores deciden continuar ese hilo de acción, deberán encontrar un “Nexo de Constelaciones”, uno de los servidores principales. Desde allí el data tendrá la potencia necesaria para encontrar a su enemigo. Acceder a estos edificios es una tarea casi imposible, pero pueden intentarlo. Suelen encontrarse en lugares extremadamente vigilados, como el Pentágono, la habitación segura de la Casa Blanca, la Oficina Central de Control de Daños (DCOC) y lugares similares. Son edificios casi inexpugnables, con Constelaciones de Nodo de máximo nivel y una seguridad exterior a prueba de intrusiones.

Así que saca punta al lápiz porque toca improvisar su locura.

Si lo consiguen, obtendrán el nombre de su enemigo. No es otro que el vicepresidente de Hi-Tech & Weapons y hermano gemelo de Gerald, Cain Willis.

## LA FAMILIA

Finalmente, si deciden ir a por los Hammer, una vez obtengan su dirección, podrán ir a Austin para hablar con el chico.

Son Hammer es un joven de veinte años que va a la universidad pública de Austin en la que estudia una carrera de cibernética. Recibió una beca que curiosamente fue otorgada por Hi-Tech & Weapons. En casa de los Hammer hay varias fotos con el presidente de la compañía y su parecido es estremecedor. Los padres adoptivos de Son, les responderán todas las preguntas que puedan.

Tuvieron suerte con Son, lo adoptaron con meses y recibieron una ayuda estatal . Con los años, Son creció y mostró un

talento innato con la tecnología, ganando varios premios que llamaron la atención del multimillonario y presidente de H&W el señor Willis que se hizo cargo de sus estudios. Les pueden enseñar varios vídeos en los que aparece con el joven y a su lado... podrán ver al hermano de Willis, no es otro que el abogado que los contrato.

En ese momento el joven Son entrará acompañado por Cain Willis, el cual empuña con un arma al joven.

En este momento les maldecirá por obligarlo a cruzar de nuevo una línea que se había propuesto no volver a traspasar.

Cain descubrió que su hermano había tenido un affaire con una secretaria, pero desconocía que esta había tenido un hijo. Hace veinte años hizo lo necesario para apartarla de su hermano y poder afianzar su imperio tecnológico. Pago a un don nadie para hacerlo, pero en el último instante falló y tuvo que intervenir.

La historia se repitió cuando Gerald descubrió que tenía un hijo. Fue casualidad que lo encontrara en un concurso escolar, pero en ese instante lo supo. Lo acogió y le pago los estudios, quería llevarlo a la corporación y sentarlo a su lado.

Era algo que no podía soportar. Toda su vida lo protegió y así se lo pagaba. No le costo mucho manipular el jet privado de la empresa. Un desafortunado accidente aéreo y él se convertiría en el nuevo Presidente de H&W, pero entonces descubrió el testamento en que su hermano dejaba el 51% de acciones a Son Wayward. Elimino al abogado y lo suplanto. Esperaba que los Pjs encontraran al niño sin levantar sospechas y así podría eliminarlo en un

lugar seguro, pero tuvieron que investigar más y más. Ahora es el momento de atar todos los cabos sueltos.

Cain va acompañado de tres incursores de tipo backup armados hasta los dientes y empezarán a disparar a los personajes, para luego ir a por los padres del chico. Cain se reserva el placer de eliminar a su sobrino con sus propias manos.

Es hora de la gran escena final.

Si consiguen salvar al chico, este les deberá una y con el paso del tiempo, Son Wayward se convertirá en el presidente de H&W. Les ayudará en un futuro, siempre que consigan salvar a sus padres adoptivos.

Si detienen a Cain sin matarlo, lo encerraran y se ganaran un enemigo poderoso.

Una vez todo termine, deberán cobrar el pago por los servicios prestados, siempre y cuando no hayan muerto en el tiroteo final o Cain Willis se hubiera salido con la suya.

### **INCURSORES Nivel 1**

FUE	16	INT	12
CON	16	SAB	10
DES	15	CAR	9
PV:	9	INS:	+1
AT:	+1	Pups:	0
DEF:	16	ALMA:	2

### **Implantes:**

Sistema puntería inteligente - +1 ataque  
Brazo reforzado - +2dñ C.a.C, pruebas de FUE con ventaja. Ignora desventaja por FA.

### **Arma**

Subfusil 1d6/3d4/5d4/Mun.25/Alc.50  
- Puntero láser: +1 Ataque.  
Cuchillo 1d4+4

## **INCURSORES Nivel 2**

FUE 16    INT 12  
CON 16    SAB 10  
DES 15    CAR 9  
PV: 24    INS: +1  
AT: +1    Pups: 0  
DEF: 18    ALMA: 1

### **Implantes:**

Sistema puntería inteligente - +1 ataque  
Brazo reforzado - +2dñ C.a.C, pruebas de  
FUE con ventaja. Ignora desventaja por  
FA.

Blindaje sintético: +2 a Defensa / PV d10

### **Arma**

Subfusil 1d6/3d4/5d4/Mun.25/Alc.50

- Puntero láser: +1 Ataque.

Cuchillo 1d4+4

## **CAIN WILLIS Nivel 3**

FUE 12    INT 18  
CON 10    SAB 16  
DES 14    CAR 16  
PV: 27    INS: +1  
AT: 0    Pups: 0  
DEF: 17    ALMA: 1

### **Implantes:**

Reflejos potenciados: +2 Iniciativa

Blindaje sintético: +2 a Defensa / PV d8

Bladetech: arma oculta 1d6

### **Arma**

Pistola 1d6/Mun.15/Alc.25

- Silenciador.

Bladetech 1d6 dñ