

# ACTO DE VENGANZA

*Neo Sattle, esa mega urbe que en el siglo XX fue un paraíso para los empresas , ahora es una ciudad de cromo y lluvia ácida. El glamour se esconde tras los fríos muros corporativos, de las urbanizaciones privadas de los altos cargos de las corporaciones. Alejados de la realidad, de un mundo cruel y despiadado. Aunque de vez en cuando, la cruda realidad rompe los muros y arrebatada alguna vida corporativa. Es entonces cuando el aleteo de una mariposa altera el status quo entre los corporativos y los NoC – No Ciudadanos -  
¿Quién reclamará la venganza para los que no pueden tenerla?*

Los personajes serán convocados por **Dewayne** un Link de gran reputación, que les ofrecerá un trabajo lucrativo y muy alejado de las Corporaciones y sus luchas por el poder.

Hace poco, un amigo suyo falleció y recientemente recibió una notificación para recoger un paquete. Era un “interruptor de hombre muerto” de un amigo de incursión. En dicho mensaje le pedía ayuda para encontrar a su asesino y resolver la muerte de su mujer e hija. Los jugadores recibirán 6.000 bityens de forma inicial y otros 6.000 al terminar el trabajo.

**Dewayne** contactará con los Pjs, ya sea por su fiabilidad en anteriores trabajos realizados o por ser un viejo conocido de alguno de los Pjs.

Quedarán en el Local «Night Crawler», un punto de encuentro para «incursores». Un tugurio ubicado en una zona neutral de Neo Seattle, que lleva abierto desde el inicio de la evolución tecnológica. Son conocidos por ser el lugar perfecto donde encontrar gente dispuesta a todo por unos bityens. El local tiene una norma inviolable: nada de armas.

*«Si deseas un buen equipo de incursores, el lugar donde encontrarlos es el Night Crawler».*

Cuando lleguen los Pjs, el guardia de la puerta, un caucásico de dos metros que anteriormente sirvió en el ejército de los Estados Unidos cuyo nombre es Piotr o Peter para los amigos, les recordará la norma de la casa “nada de armas” y les dejará pasar, avisándoles que les esperan en la zona «VIP».

El interior del «Night Crawler» es una mezcla entre negro noche y oscuro abisal, aliñado con una estridente música electrónica de origen islandés, que según el dueño es perfecta para joder a cualquiera que intente escuchar las conversaciones del local.

La gente apenas baila, la mayoría están en sus mesas bebiendo y charlando animadamente entre ellos. Hay varios equipos de «incursores» en el local. La mayoría de ellos llenos de ciberimplantes, que por lo general son fáciles de identificar, como ciberojos, ciberbrazos y las conexiones neuronales de los Data y Links de turno.

La zona «VIP» del local, son unas habitaciones con protección extra para realizar y cerrar acuerdos de dudosa legalidad. En uno de ellos les esta esperando su contacto.

**Esto es lo que les ofrece:**

*Apreciados amigos. Tengo un trabajo para vosotros y 6000 bityens como pago inicial si lo aceptáis. El trabajo es simple. Debéis encontrar al asesino de mi viejo amigo Anthony Valera.*

Antes de que termine la frase, les entregará una tablet, en la que pueden leer la noticia del suicidio de Anthony Valera y su declaración de culpabilidad por la muerte de su mujer e hija unos años atrás.

**Noticia del suicidio:**

<https://drive.google.com/file/d/1aPxjKAVeUfveOfKXbC8R563DlHoN1T1Y/view?usp=sharing>

*La policía esta muy contenta al poder cerrar el caso Valera. Pero recientemente ha llegado a mi poder una información que me hace dudar sobre la veracidad de esta noticia.*

**Dawayne** les dirá que hace apenas medio día recibió una llamada de Anthony, el cual le pedía un favor. Le sorprendió la llamada, ya que en las noticias informaban que había confesado su crimen en una nota de suicidio y que por lo tanto, estaba muerto. No tardo en comprender que ocurría: la llamada era un «interruptor del hombre muerto» y en ella, su amigo, le pedía que investigara su muerte y el asesinato de su familia.

No duda sobre la inocencia de su amigo. Cuando Anthony dejo de ser abogado, fue él quién lo introdujo en el mundo de las sombras y le adiestro. Puede añadir, para dar más relevancia a su relato, que estaba en deuda con él. El motivo fue que Varela hizo de abogado de nuevo y obtuviera un veredicto “no culpable” por robo con violencia en una incursión que salió mal. Evidentemente **Dawayne** y el resto de su equipo eran culpables, pero Anthony convenció a todo el mundo que fue un error policial en el procesamiento de unas pruebas que incriminaron a sus clientes por error.

No sabe mucho de la investigación. Sólo que Anthony creía que fueron asesinadas de forma premeditada y no fue por un robo como determino la policía. Aunque, si insisten en saber su opinión, les dirá que siempre ha pensado que Valera se sentía culpable y de alguna forma, el causante de la muerte de su mujer y de su hija.

Les confirmara que durante años su amigo investigo por su cuenta, vendió casi todos sus bienes para costearse su investigación. Bueno, todo no, su casa en la zona alta sigue en su propiedad.

Finalizará comentando que no sabía nada de él desde hacía meses y que su última charla fue para decirle que estaba muy cerca, pero que habían surgido complicaciones de algún tipo que no quiso revelar. Ya no sabe nada más sobre la trama.

Lo que si puede hacer, es indicarles donde tiene la casa y darles una copia de la clave de seguridad para acceder a ella. Por ahora es la única pista que tienen. Registrar la casa del fallecido o preguntar a la policía si pueden acceder a sus archivos y ver la información referente a la muerte de Valera y la de su familia años atrás. Esto último es algo realmente difícil, teniendo en cuenta que la mayoría de incursores viven al margen de la ley.

### **Casa de los Valera**

Es una mansión bastante lujosa en la zona alta de la ciudad. Hay varios garajes que tiempo atrás debieron albergar coches o motocicletas. Actualmente están vacíos.

### **Información visual de la escena:**

- Los coches policiales que estaban vigilando la casa se han ido.
- El despacho donde presuntamente se disparó un tiro en la cabeza sigue precintado.
- Hay restos de sangre en el suelo donde cayó el cuerpo sin vida, así como papeles y material de oficina
- El despacho esta lleno de fotografías de su mujer e hija, hay muy pocas suyas.
- Hay un par de fotos con Edgar Powell, el Presidente de Cybertech Corp.

Si registran el despacho, deberán superar un **CD-14 en Instinto** para fijarse en unas marcas en el suelo. Es una puerta oculta en forma de mueble, que lleva a una sala protegida ante escuchas.

- Esta equipada con equipo de pesas y un "Wooden Dummy" para practicar artes marciales.
- Hay un equipo de vigilancia (cámaras, microfonos, amplificador de audio, etc).
- Encontraran un libro de notas y un cuadro de caucho en el que pueden verse fotografías de la escena del crimen, recortes de periódico, un mapa de la zona donde fueron halladas la mujer e hija de Anthony.
- Por último hay un camastro bastante espartano con un contenedor metálico en un lado. En su interior un par de mudas y un antiguo libro de papel.

### **Panel pistas de Anthony Valera:**

<https://drive.google.com/file/d/1-ymDiE16i2YEc9ndZ77WKMxS1bfMfgRC/view?usp=sharing>

### **Diario de Anthony Valera:**

<https://drive.google.com/file/d/1jH-o8rMLFeUHHQiHYvkO3qsAiCXLVdBP/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/13hKj4vgTE-4g1L\\_TS4nudgTuqrZuemcN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/13hKj4vgTE-4g1L_TS4nudgTuqrZuemcN/view?usp=sharing)

Hay una **copia del informe policial** del día que encontraron a la mujer e hija de Anthony Valera.

[https://drive.google.com/file/d/1yEPKr-CmSxIH-7jJigAOf3Fo\\_0PUtYkY/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1yEPKr-CmSxIH-7jJigAOf3Fo_0PUtYkY/view?usp=sharing)

Si se dirigen a la zona controlada por los rusos para visitar la escena del crimen, podrán comprobar que hay un bar no muy alejado con una marca de la mafia rusa.

En su interior se esta celebrando un combate clandestino.

- La gente del bar no reconoce ninguna foto de la mujer o la hija de Valera, aunque sí reconocen a Anthony si es que enseñan alguna foto suya. Lo definen como alguien con muchas ganas de morir y que desde hace cosa de tres meses entro en el circuito de peleas abalado por **Dawayne**.
- Si superan un **CD-15 Punk** alguien lo reconocerá, incluso de antes de participar en el circuito clandestino: lo recordarán de una paliza que le dieron. Llego borracho y gritando, se metió con quién no debía y casi lo matan de la paliza que le dieron.

Un luchador que respondía al nombre de **Tøddel**, lo sacó de la jaula antes que uno de los luchadores habituales, un tal Yuri Kirilenko lo dejará echo trizas.

Hablar con Kirilenko les supondrá una pequeña pelea con los otros rusos, a quién no les hará nada de gracia que hablen con un miembro de la mafia y menos para interrogarlo.

Yuri Kirilenko es una mole de origen ruso que mide casi dos metros veinte de puro musculo. No hablará con los Pjs, principalmente por no dominar bien el idioma, pero si reconocerá al tipo a quién destrozó unos meses atrás.

Si le enseñan las fotos de la mujer y la hija, no las reconocerá, ni tan sólo sabe que fueron asesinadas.

El día en que supuestamente las mataron, Kirilenko se encontraba peleando en el local.

Si le preguntan por el tipo que ayudo al borracho, ese sujeto que responde a las siglas "**Tøddel**", no sabrá que decirles. Es todo un misterio para la gente que acude a las peleas. Es muy idolatrado por su puesta en escena. Cuando derrota a un oponente le deja un naípe encima del torso. También escucho rumores sobre un posible pasado militar o parecido. Puede afirmar que tiene varias heridas de bala, ya que cuando pelea contra él en una ocasión, pudo ver con claridad las cicatrices. También concuerda con el rumor sobre su entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo. Por desgracia, Kirilenko, hace mucho que no lo ve por el local.

Añade, que recuerda a ese tal Valera. Al parecer ayudo a salir de la cárcel a su jefe (Bratvá o mafia rusa). Después de eso apenas lo volvieron a ver y no lo reconoció cuando pelea contra él. De haberlo echo hubiera detenido el combate.

Si le preguntan por el caso que ha mencionado, les confesará que no recuerda cuales eran las acusaciones, es sólo un matón y no se mete en los asuntos de los jefes. Pero puede decirles que salió en las noticias hace unos años atrás.

Si buscan por la Red o mediante sus contactos, deberán superar **un CD-14 en Cyber o Urban**. El éxito les permitirá saber que el jefe de la mafia, Alexey Vólkov, fue detenido por tráfico de drogas. Les llegará el rumor de que fue una trampa. Usaron a un “cliente” como señuelo y lo atraparon con un gran cargamento de drogas sintéticas. Desde ese momento, Vólkov ha estado buscando su venganza contra el que lo traiciono.

No se sabe el nombre del que traiciono a los rusos. La policía y la fiscalía cubrió muy bien la identidad del sujeto.

Si buscan que quiere decir **“Tøddel”**, descubrirán que es noruego y quiere decir “Jota” como la carta de la baraja española.

### **El escenario del primer crimen**

La antigua estación de ferrocarril es un laberinto de contenedores y antiguos vagones de tren.

Las estructuras de los edificios que componían la estación están totalmente cubiertas hierbajos y en muy mal estado. Hay varias estructuras de contenedores y vagones formando unos improvisados bloques de pisos de acero y hierro.

Una de las estructuras cercana a las vías principales, es la misma que aparece en la fotografía de la habitación secreta de Anthony Valera.

En los laterales de los contenedores abandonados han soldado unas escaleras y asideros, permitiendo que cualquiera pueda acceder a la improvisado bloque de viviendas.

Cuando los Pjs accedan al contenedor, podrán ver que esta habilitado como un refugio. Hay ropa o mejor dicho harapos, utensilios de cocina, restos de una hamburguesa envuelta en un papel de la franquicia “Cow Corp.” y colillas en un cenicero, claros indicios de que alguien vive o ha vivido en ese lugar.

Desde un agujero en la estructura se puede ver el lugar exacto donde encontraron los cuerpos y coincide con una foto del panel de pistas de Anthony.

### **Pista:**

La hamburguesa tiene el envoltorio de un local de la zona “Cow Corp.”. Si visitan el local, podrán ver como uno de los cocineros, ofrece hamburguesas a los indigentes que acuden en masa al local por la puerta trasera.

Si intentan hablar con el cocinero sobre los indigentes y la vieja estación de tren, se pondrá a la defensiva y se mostrará muy poco colaborativo, amenazando de llamar a la policía si lo molestan en su lugar de trabajo.

El cocinero parece haber salido recientemente de una mala racha. Tiene tatuajes carcelarios en los brazos, una dentadura deplorable. Si no fuera por la ropa de cocinero, se parecería mucho a los sin techo a los que ofrecía comida.

**Pueden ocurrir dos cosas:**

1. Que los Pjs decidan interrogarlo allí mismo.
2. Que los Pjs decidan seguirlo cuando termine el turno.

En el primer caso, se defenderá. Tal como indican sus tatuajes, paso mucho tiempo en la cárcel y sabe como hacerlo, aunque no debería ser rival para los Pjs.

**Cocinero**

At.: +1      Def.: 11      PV: 5

En el segundo caso, saldrá en dirección a su casa, la cual no es otra que el contenedor abandonado de la vieja estación. Si los Pjs lo detienen para interrogarlo, se defenderá.

Cuando lo derroten, este confesará haber visto algo hace un año, pero tenía miedo de hablar con la policía.

Había salido de la cárcel hacía poco y temía que lo metieran de nuevo en ella por lo que hizo. Esto es lo que pudo ver esa noche.

*"Era una noche lluviosa. No había tenido suerte ese día y apenas tenía dinero para comer. Así que no salí a beber esa noche. Entonces escuche como dos vehículos se detenían en el solar y mire por el agujero del contenedor. Fue entonces cuando presencie la escena. Un agente de policía bajo de su todo terreno y se llevo a la mujer arrastras hasta su coche patrulla y luego a una niña que gritaba asustada en la parte trasera. Puso en marcha el todo terreno y entro en un almacén cercano.*

*Fue entonces cuando aproveche para bajar y acercarme al coche abandonado. Había un bolso y lo cogí. Entonces escuche los llantos y luego el silencio. Me asusté y me fui sin mirar atrás.*

*Me gaste todo el dinero en bebida y hasta que no pasaron tres días no supe que habían matado a esas personas.*

*¡Era un policía! Cómo iba a denunciarlo... ¡Cómo!"*

El cocinero no pudo ver muy bien quién fue, pero si el número del coche patrulla. Es lo único que puede ofrecerles a los Pjs.

Con el número del coche, pueden acceder a la Red y acceder ilegalmente al Departamento de Policía de Seattle, dónde cotejar los vehículos que patrullaron la zona el día en que mataron a la mujer e hija de Valera.

### **Pueden hacerlo de dos formas:**

Una de ellas accediendo desde un lugar remoto y la otra, acceder directamente a un terminal de la policía de Neo Seattle.

Acceder de forma remota requiere de un Data que acceda a la Red para entrar en la **Constelación de Nodo del DPS** e ir superando los Nodos hasta que acceda a la información. Adicionalmente pueden obtener datos que les permitan vivir nuevas incursiones o información que puede ayudarles a salir de algún apuro.

### **Constelación de Nodo del DPS:**

[https://drive.google.com/file/d/1xnzFHD6XTAKKtPBwHFkq\\_rqvFKUCFHuq/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1xnzFHD6XTAKKtPBwHFkq_rqvFKUCFHuq/view?usp=sharing)

### **Nodo – Información general / nivel 0 - CD: 11.**

Acceso a la ciudadanía. Hay un acceso a Nodo oculto y que lleva al Nodo de pruebas.

### **Nodo – Denuncias 911 / nivel 1 - CD: 14.**

#### **Nodo – Seguridad ciudadana / nivel 1 - CD: 14.**

Protocolo de patrullas. Informes de atestados. Personal activo y en reserva. Archivos personales de los agentes de policía. Pueden encontrar información sobre el agente Johansen, también conocido por su apodo **“Tøddel”**.

Su evaluación psicológica – altamente agresivo y con depresión profunda. Que fue degradado a seguridad ciudadana por el caso Vólkov.

**En el Nodo - Errores del 911 / nivel 2 - CD: 17**, se almacenan llamadas que no se atendieron correctamente. Una de ellas es de la hija de Valera y pedía ayuda mediante el manos libres. Un detective cuyo apodo es **Tøddel**, anulo la llamada de emergencia. Queda grabado el número de usuario, que es el mismo que el número de placa como agente. - n.º 6991.

### **Nodo – Rutas y zonas de patrulla / nivel 1 - CD: 14.**

Averiguaran que el agente **Johansen** patrullaba esa zona y sólo reporto una infracción de tráfico una media hora antes de la muerte de la mujer y la niña de Valera. No hay grabación de su coche patrulla. Hay una nota en el archivo que indica un mal funcionamiento de la cámara remota.

### **Nodo – Copia seguridad “Transcripciones y grabaciones de las patrullas” / nivel 2 - CD: 17.**

Encontraran que los archivos de audio del coche patrulla del agente Johansen han sido borrados.

### **Nodo – Robos y narcóticos. Crimen organizado. Homicidios / nivel 2 - CD: 17.**

Información sobre varios casos. Si al Data se le ocurre entrar el nombre de Vólkov, encontrará la siguiente información:

- Vólkov facilitaba drogas de diseño a personas muy influyentes. Se monto un caso, gracias a la participación de Edgar Powell Jr. El cual se ofreció voluntario para ser usado como cebo. No se indica que tuviera implicación directa con el caso, aunque el estado Washington se hizo cargo de su protección hasta que fue acusado por conducción temeraria con resultado de muerte.
- La investigación de la muerte de la mujer e hija del detective Johansen fue rápida, se determino que dicho acto fue una muerte por imprudencia al volante. Hay un par de pruebas no aceptadas por el juez que apuntan a un segundo individuo en el coche. Pero las pruebas de ADN no fueron aceptadas, al estar contaminadas. Después de varias apelaciones, el abogado Anthony Valera obtuvo la libertad de su cliente.
- La muerte de la mujer e hija de Anthony Varela sigue como un caso abierto. No hay pruebas concluyentes. La lluvia de esa noche elimino la mayor parte de evidencias. Se cree que fue un robo porque no se encontró la cartera de la señora Valera, aunque había claras señales de alguien que revolvió los efectos personales de la señora Vareala. Pero sin ADN, la lluvia y el barro contaminaron la escena.
- El forense determino que el asaltante debería ser un hombre fornido, que en el pasado recibió adiestramiento militar o similar. Los golpes eran precisos y letales.
- Solo se encontró un hilo de color dorado entre las uñas de la mujer. Dicho hilo es muy común en la mayoría de prendas de vestir. Es posible que fuera de algún agente de policía que contaminao la escena, ya que ese mismo tejido esta presente en el uniforme de la policía, así que la prueba queda descartada del caso y guardada en el almacén de pruebas.

**Nodo – Almacén pruebas / nivel 3 - CD: 20**, es donde se guardan las pruebas de todos los casos de la policía. Si lo controlan, podrán ver que alguien substraee pequeñas cantidades de dinero confiscado y falsea los datos con un programa que oculta al sistema, las salidas de dinero. Se puede eliminar dicho programa y hacerse con un total de 15.000 bityens, si se supera una **CD-15 de Cyber**.

Adicionalmente se puede averiguar el nombre del responsable y crear un hilo argumental alternativo en que un grupo de policías corruptos busca a los Pjs para recuperar su dinero.

#### **Sobre el caso Valera:**

Hay la carta de suicidio y la fibra encontrada en el cuerpo de su mujer años atrás. El forense la reconoció como parte del escudo de la policía. Así que determino que llego a la mano de la víctima de forma fortuita.

#### **Sobre el caso Powell:**

En el coche había restos de un ungüento usado para aliviar el dolor por golpes. Muy común entre luchadores de las artes marciales mixtas. Pero el ADN no aparece en el Codex de ninguna base de datos. Esa persona no esta dentro del sistema y es posible que el motivo sea por ser un inmigrante ilegal.



### Otras opciones

Infiltrarse en el edificio de la policía de Neo Seattle requiere de todo un equipo bien coordinado y burlar el sistema de seguridad del edificio, a los policías y finalmente tener acceso a un terminal de algún mando del departamento, aunque tiene la ventaja de ir directamente a la fuente y superando un **CD-12 en Cyber**, el Data, podrá encontrar lo que busca.

Si realizan una incursión en el departamento de policía, dejo a bajo el criterio del Arquitecto, qué eventualidades se pueden encontrar los Pjs y como afrontarlas. Hay que tener en cuenta que tendrán las cámaras de seguridad, códigos de acceso para las zonas restringidas y otras medidas de seguridad para evitar intrusiones.

**En los dos casos, la información adicional que podrán encontrar para el desarrollo del módulo es la misma que si acceden a la Red de forma remota.**

Si buscan el historial del detective, descubrirán que hace un par de años, perdió a su familia en un terrible accidente causado por el hijo de Edgar Powell. Como veremos más adelante, fue el abogado contratado por la familia Powell, Anthony Valera, quién convenció al jurado, haciendo uso de malas artes, para declarar al acusado inocente.

Johansen aparece en informes del departamento de narcóticos, fue el responsable de la operación Vólkov y quién archivo las pruebas que más adelante aparecerían contaminadas.

### Enlace noticia accidente

<https://drive.google.com/file/d/17j1ahmYf84iXKQgC6mFm0AC5tKeEHwfY/view?usp=sharing>

La noticia llena todos las pantallas y holoproyectores de la ciudad. Varias unidades de policía acuden a la casa de Edgar Powell Jr. Y lo encuentran muerto. El motivo es una sobredosis de la misma droga que supuestamente consumió en el accidente que termino con la vida de dos personas, la familia del detective Johansen.

Si usan sus contactos para saber que tipo de droga era, deben superar un **CD-15 Urban** y averiguaran que se trata de una droga erradicada hace varios años. Procede de un lote que la policía requiso durante el arresto del jefe de la mafia rusa.

### Enlace noticia:

<https://drive.google.com/file/d/1xsQ0v4zlwtf24718HaQ28csu5KgVdTnv/view?usp=sharing>

Hay ciertas publicaciones de la prensa amarilla que hablan del suceso y superando un **CD-14 en Punk** podrán contactar con varios informadores y reporteros sensacionalistas que les darán la siguiente información:

- Edgar Powell Jr. no se drogaba. Era y sigue siendo su padre
- Hay rumores de que Edgar Powell Jr, no conducía el día del accidente. Se dice que fue una trampa para inculparlo.
- El bufete de abogados contratado por la corporación Cybertech, propiedad de los Powell, puso a su mejor hombre a cargo de la defensa. Este era Anthony Valera, aprovecho su influencia para amedrantar a varios miembros del jurado y conseguir un veredicto de no culpable por los cargos de asesinato imprudente.

De forma casi simultánea, se celebraron las vistas para la apelación de Vólkov. En esta ocasión, contrataron un bufete privado. Si amigos lectores, el buffet no es otro que el de Anthony Valera. Si los jugadores se sorprenden por tanta aparición, díles que Varela era socio fundador de la firma de abogados y estaba considerado uno de los mejores del mundo.

Valera, defendió al jefe de la Mafia y consiguió desmantelar el caso al demostrar que las pruebas habían sido contaminadas por el detective Johansen. Toda la investigación de la policía era circunstancial. Vólkov salió libre a las pocas semanas y Johansen fue investigado y expedientado por Asuntos Internos. Fue evaluado psicológicamente y expedientado por Asuntos Internos. En un espacio muy corto de tiempo, Johansen perdió a su familia y también su trabajo.

#### **Enlace a noticia de la mafia rusa:**

<https://drive.google.com/file/d/1mJFUuuVWu0PCZI6Av5wKsgwEaDtzGVKb/view?usp=sharing>

#### **Enlace a noticia sobre su juicio:**

<https://drive.google.com/file/d/1JThJLuLrNXrJhLrw6ZXdMMsl7AlYX0yo/view?usp=sharing>

Ahora ya tendrán bastantes pistas para sospechar del detective **Tøddel**. Aunque también pueden intuir que hay alguien que mueve los hilos detrás del telón.

Si van a por **Tøddel**, este les informará que fue él quién acabo con la vida de la mujer e hija de Valera. Su objetivo era que sintiera lo mismo que él, cuando uno de sus clientes mato a su esposa e hija.

Entonces, un día, recibió una llamada anónima diciéndole que Valera manipulo el jurado del juicio contra Edgar Powell Jr. y que podría encontrarlo en el círculo de peleas ilegales. Intento rastrear la llamada, pero se topo con un Firewall de la Corporación Cybertech. Sin entender exactamente que ocurría, acudió al local con la intención de matarlo.

Al llegar, Valera estaba borracho y hablo sobre el caso Powell. Le contó como había usado varios favores de la mafia, para asustar a los jurados. No parecía tener remordimientos, y fue entonces cuando le soltó la bomba. Al parecer, era algo que, debía hacer, pues según Valera, Edgar Powell Jr. era inocente. El que conducía el coche ese día

era su padre, Edgar Powell. Todo se inicio por la coacción y amenazas de la mafia rusa. EL señor Powell les debía mucho dinero por la compra de drogas. Como al parecer no cumplió con alguna promesa, le enviaron un mensaje. Ni todo su dinero y poder corporativo le podrían salvar el pellejo.

Johansen proseguirá con su relato, describiendo la escena de como Valera confesaba todo lo ocurrido.

*Powell asustado llamó a Valera, el cual acudió a la escena acompañado del hijo del magnate. Allí fue donde idearon un rápido plan. El hijo de Powell asumiría las culpas y protegería el legado familiar, pero a cambio su padre le daría toda la información sobre la organización criminal y así podría negociar un trato con el fiscal.*

Así fue como Edgar Powel Jr., se convirtió en un testigo protegido, fue usado como cebo y ayudo a capturar al jefe de la Mafia Rusa.

El detective casi lo mata en ese momento, pero decidió esperar. Se aprovecho de él y fraguaron cierta amistad. Le enseñó artes marciales mixtas y poco a poco fue descubriendo todos sus trucos de abogado, hasta que decidió eliminarlo e inculparlo por la muerte de su familia.

*"Has matado a tres personas inocentes. No te diré quién fue el verdadero asesino de tu familia. Mi mayor venganza es que siga libre y ese será tu infierno."*

No sabe a que se refería, en ese momento pensaba que el asesino de su mujer esta muerto y su venganza consumada. Ahora tiene sus dudas. Pero eso no significa que se entregue y luchará hasta el final.

## **Jo Johansen Nivel 2**

**At.:** +2 (+3) **Def.:** 12 (sin armadura), 16 (Chaleco) **PV:** 20

### **Armas:**

Pistola semiautomática	1d6/-/-	<b>Cargador:</b> 15	<b>Alcance:</b> 30
Ataque sin armas	1d3+3		

**Implantes:** Brazos reforzados +2 daño.

**Talentos:** Lucha sin armas +1 ataque y daño.

Cuando lo derroten les llamará Dewayne y les dirá que han sido engañados. Ha usado sus contactos para averiguar como le había podido llegar un mensaje de Valera y descubrió que la llamada se había realizado desde las oficinas de Cybertech Corp.

Es posible que los jugadores reaccionen y piensen en mirar el origen de las llamadas misteriosas del teléfono del detective. Superando un **CD-15 en Hardware** pueden manipular el terminal para que les muestre el número oculto de cualquier llamada recibida. También pueden intentar rastrear la llamada mediante **Cyber**, siempre que superen un **CD-17**.

Si superan con éxito las pruebas, averiguaran que las llamadas fueron realizadas y manipuladas desde el despacho del Presidente de Cybertech Corp.

En este momento alguno de los jugadores puede proponer intentar obtener imágenes de las cámaras de tráfico del día que hubo el accidente en que murieron la mujer y la hija del detective.

Cuando accedan al Nodo de Cámaras, podrán ver que alguien altero el vídeo del suceso, pero que todavía quedan datos para reconstruirlo (**CD-16 en Cyber**, puede reducirse a **CD-14** si un Microchip realiza mejoras en el hardware del Data y mejore su equipo para esa ocasión).

En el vídeo de baja resolución, se puede ver que el conductor es Edgar Powell, acompañado de un secuaz de la mafia rusa que lo apuntaba con un arma, hasta que tienen el accidente y el secuaz sale disparado por la luna frontal. Después del accidente llega su hijo acompañado de Anthony Valera, que limpian la escena y lo dejan todo escenificado. Esconden el cuerpo del secuaz de la mafia, manipulan las pruebas y finalmente llaman a la policía.

Mientras esto ocurre, se puede ver al señor Powell visiblemente afectado por algún tipo de droga. Al final del vídeo es cuando su hijo, Junior, se sienta en el puesto del conductor, se da un fuerte golpe en la cabeza para simular que conducía y Anthony Valera se lleva al señor Powell. El resto es historia, llegan los servicios médicos, la policía, etcétera.

**Quizás ahora quieran visitar al señor Powell en su lujoso ático del edificio Cybertech Corp.**

Evidentemente no será un trayecto fácil, puesto que fue él quién contrato a los Pjs engañando a Dewayne con una grabación falsa. Su intención es que eliminaran a Jo Johansen, usando la excusa de Varela. Pero desconocía que la investigación de su antiguo abogado había avanzado tanto.

### **La verdadera historia**

Poco después de cerrar un trato con la Bratvá para que distribuyan una droga de diseño que sintetizan en uno de sus laboratorios, sufrió un accidente. Como resultado fallecieron una mujer y una adolescente. El destino quiso que fuera la familia de un agente de la policía que en secreto estaba investigando a la Bratvá.

Powell no podía permitirse el lujo de perder ese negocio. Sabía que al haber consumido droga, le encarcelarían y eso pondría en riesgo toda su fortuna. Gracias a sus contactos pudo evitar ir a al cárcel y la rápida actuación de su hijo y el abogado fue crucial para ello.

Pero la cosa se complico cuando su hijo se enteró de la venta en paralelo de drogas y quiso desenmascarar a su padre. Después de que lo hablará con Valera, fue este quién le indico que debía hacer. El plan del abogado era encarcelar a la cúpula de la mafia y así desvincularlos de. Edgar Powell y de Cybertech. Por desgracia, Edgar Powell padre, no

tardo en descubrirlos y sintiéndose traicionado, ideo un plan para eliminarlos a los dos. Todo sin que la policía se percatara de ello.

Su primera venganza fue contratar el bufete de abogados de Varela para que defendieran a los rusos. Conocía el ego de su antiguo abogado y sabía que Vaerla haría todo lo posible para que salieran con libertad. Sabía que de esta forma creaba una cortina de humo. Los rusos estaban tan metidos en el asunto como él y si alguien investigaba podría terminar en manos de la mafia que terminarían el asunto por él. Además, obteniendo su liberación recuperaba el crédito ante Vólkov y podrían reiniciar la distribución de una nueva droga.

Luego manipulo al detective J.Johansen para que matara a su hijo y al abogado Valera para que dejará el bufete. No podía permitirse que Valera tuviera los medios para investigar y estaba convencido de que abandonaría su carrera para llorar la muerte de su familia. Había estado muchas veces con ellos y sabía cuanto los amaba.

Uso los medios corporativos para influir en Johansen. Fue todo mediante llamadas anónimas, pequeñas filtraciones de información, presiones a los jefes de la policía para que lo destinaran a una comisaría concreta. Se sorprendió al enterarse que había entablado cierta relación con Anthony y más todavía cuando averiguó por la prensa que había matado a la familia de Valera. No esperaba que hiciera algo así, pero en una guerra casi siempre hay víctimas colaterales.

Después de que Johansen matará a Anthony Valera, el señor Powell, se sintió aliviado y confiado de sí mismo.

Ahora es momento de que los Pjs eliminen a esta escoria que se esconde en su ático de lujo en la parte mas alta de la Torre Cybertech Corp.

Aunque también pueden llevar las pruebas a la policía y esperar que la justicia siga su curso. En cuyo caso la partida se termina y recibirán un total de 3 puntos de experiencia.

### **Edificio CYbertech Corp.**

Es un rascacielos de 350 plantas en el que se encuentran las oficinas de administración y los apartamentos de lujo de los altos cargos de la empresa. También dispone de 65 niveles por debajo del suelo, donde se encuentran los departamentos de I+D, laboratorios, líneas de montaje y el ordenador central que controla todos los sistemas del edificio inteligente de Cybertech Corp.

Pueden acceder a los planos del edificio mediante contactos en el mercado negro y encontrar varios puntos débiles en las defensas del edificio, como por ejemplo el acceso al tejado, el cual se encuentra a 850 metros del suelo y vigilado por sondas que patrullan el espacio aéreo del ático del Presidente Powell.

Uno de sus primeros pasos debería ser hackear la IA que controla el edificio y para ello deberán superar un **CD-22 en Cyber**. Para ello el Data necesitara nuevos programas mas potentes y puede que un terminal nuevo, si no tiene el implante neuronal.

Por otro lado, el PJ Microchip, puede ayudar a su compañero saboteando la fuente de energía exterior de la IA. Para ello debe infiltrarse en la Central Eléctrica que se encuentra en las afueras de la ciudad, en una zona boscosa. El objetivo es hacer saltar por los aires varios relés de energía y cortar la energía de la ciudad.

En si mismo ya es otra aventura, pero para agilizar la escena, el PJ o Pjs que realicen la misión, deberían superar una serie de pruebas que de hacerlo les permitirá narrar la escena

1. **CD-16 en Savage** para infiltrarse por el primer perímetro sin ser visto.
2. **CD-17 en Corporate** para acceder al recinto sin ser detectado por los sistemas de vigilancia y los guardias interiores.
3. **CD-17 en Hardware** para romper los códigos numéricos de la sala de vigilancia y sabotear el sistema.
4. **CD-15 en Hardware** para colocar correctamente los explosivos y manipular la instalación con el objetivo de magnificar los efectos de la explosión.

El fallo de cualquiera de la pruebas implica el fracaso de la misión y enfrentarse a seis guardias corporativos.

Si por lo contrario consiguen el éxito, el Data recibirá un modificador de +5 cuando acceda al núcleo de la IA y así poder desactivar su núcleo, con lo que podrán acceder al ático y dar cuentas de Powell.

Evidentemente, nada es tan fácil. Una vez lleguen al piso superior, deberán enfrentarse con los 4 guardaespaldas del Sr. Powell.

Una vez eliminada la ultima resistencia, Powell no tendrá reparos en desvelar todo lo que hizo con su mujer e hijo.

El Sr. Powell sera condenado y perderá su empresa, que pasara al control del Consejo de Administración.

Los Pjs se ganaran un enemigo para siempre y en cambio, Dwayne les estará muy agradecido por la positiva resolución del caso.

## **PERSONAL DE SEGURIDAD**

**Def.: 14 PV: 12 At.: +1 (+2)**

**Implantes:** SPI +1 al ataque

**Talentos:** Lucha con subfusil

**Arma - Subfusil:** 1d6/3d4/5d4/ Mun.25/Alcance 50

## **ESCOLTA PERSONAL PRESIDENTE POWELL**

**Def.:** 16 **PV:** 18 **At.:** +1 (+3)

### **Implante:**

Brazos reforzados +2 al daño C.a.C

SPI +1 a la tirada de ataque a distancia.

### **Armas y equipo:**

Chaleco antibalas: Def. 14 + DES (+2)

Comunicadores

**Pistola:** 1d6/Mun.15/Alcance 30

- Puntero láser Tokarev III: +1 ataque.

**Subfusil:** 1d6/3d4/5d4/ Mun.37/Alcance 50

- Expansión cargador Zhang-7H6: +12 balas.
- Puntero láser Tokarev III: +1 ataque.
- Expulsor de gases Otomo W65: -1 al retroceso de RF/FA

**Cuchillo:** 1d4+2 (Brazo reforzado)