



Por Sergio Ecuriet

Características del sistema

El sistema de Lanth posee dos planetas habitados. Uno de ellos, Lanth; es el primordial y el otro es un planeta prácticamente deshabitado salvo por algunas prospecciones mineras. El planeta Lanth (UPP: A879533-B) es un planeta de unas 8.000 millas de diámetro que posee un astropuerto de tipo A, de excelentes instalaciones y fuel refinado disponible; el astropuerto posee además las instalaciones necesarias para la revisión anual de naves y unos muelles con capacidad para construir naves estelares. En el astropuerto existe una base de la Armada Imperial con todos los servicios administrativos y de dirección en ella. La atmósfera del planeta es estándar. El porcentaje hidrográfico del planeta es de un 90%. El planeta no presenta ningún continente digno de ser llamado así, sino que es una sucesión de archipiélagos con islas más o menos grandes. El clima es tropical en todo el planeta, alcanzando condiciones extremas en el ecuador (55-60°C). Las islas de los archipiélagos son en su mayoría procedentes de colonias de pólipos sedimentadas. La extensa fauna marina, de todo tipo, capacita a este planeta para ser una de las reservas marinas más importantes del subsector. Sin embargo,

la pesca masiva de especies marinas está prohibida y sólo se permite la práctica de ella bajo el aspecto deportivo.

En una de las mayores islas del planeta (unos 1200 Km. de diámetro) se encuentra la capital del planeta; en la que están localizados tanto el astropuerto como los edificios de gobierno y administración del sistema. La ciudad posee cerca de un millón de habitantes y tiene un característico aire marinero. Las demás poblaciones del planeta no sobrepasan los 100.000 hab. y viven fundamentalmente de la pesca y el turismo interplanetario. El total de la población del planeta es de unos cinco millones aproximadamente.

El gobierno del sistema es de una oligarquía autoperpetuada. Está restringido a una serie de familias pertenecientes todas a una antigua raza de colonos del planeta que se caracteriza por su piel bronceada y un pelo negro y lacio. Dichas familias son denominadas Klanes, y ellos son los que forman el Consejo Parlamentario, en el cual hay un miembro de cada familia, normalmente el más experimentado o cabeza de familia. Cada familia -unas 16 en total- posee una isla y es responsable de su explotación, sin embargo, la mayor -Karohe-, no pertenece a ninguna familia, ya que es el núcleo fundamental de gobierno del subsector. El nivel legal acepta-

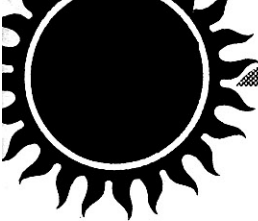
do en el planeta prohíbe el uso y pertenencia de armas de uso estricto militar (Nivel Legal 3). El nivel tecnológico del sistema es el nivel promedio del Imperio (Nivel Tecnológico B).

El grupo de aventureros

El grupo de aventureros llega a Lanth el día 001-1105 procedente de D'Ganzio/Lanth para pasar la revisión anual de su astronave. En Lanth el ambiente es festivo al celebrarse el día de año nuevo y tardarán unos 15 días en poder disponer de la nave después de pasar la revisión. Mientras tanto y durante estos 15 días, parece obvio que se podrán dedicar al ocio y la diversión en un planeta que promete ofrecerla, aunque a un nivel bastante caro.

Kirberd

Kiberd es el nombre del otro planeta del sistema (UPP: E310110-E). Dicho planeta es un mundo desértico y con una atmósfera contaminada que impide la vida normal en el planeta. En el planeta sólo existen dos explotaciones mineras; una a gran escala de metales pesados y otra una explotación de investigación mineral donde se están comprobando las cualidades del mineral explotado, Yterbio. Todos los equipos de las explotaciones están situados bajo un gran domo artificial, mientras que la explotación propiamente dicha es a



cielo abierto, lo cual requiere que todos los trabajadores vistan un mono especial y un Equipo de Combinación (pagina 182 del Reglamento de **Traveller**). Los trabajadores son un total de 95 hombres entre las dos explotaciones.

El espaciopuerto está localizado en la explotación mayor. La explotación menor está localizada unos 500 Km. al sur del espaciopuerto (una media hora de viaje en Voadora) y existe un servicio de enlace entre las dos explotaciones. Ambas explotaciones pertenecen a la Ferromagnetic Industries SL, una filial de General Shipyard LIC, y es la encargada de la extracción y purificación de, entre otros materiales, el Yterbio que se utiliza en el desarrollo de nuevos alternadores de Tránsito (el sistema que regula el rendimiento del Reactor de Tránsito Interestelar en las astronaves con capacidad de Tránsito Interestelar superior a 1).

En la explotación de menor dimensión se han encontrado pequeños yacimiento de oro y platino, que son extraídos secretamente por lo dirigentes de la Ferromagnetic, en concreto por el Director de la explotación Fabian Moberg, y sacados del sistema mediante una flotilla de contrabandistas contratada por él y llevada hasta Margesi/Lanth, donde es vendida a ciertos compradores de los Mundos Gladios. Este hecho es desconocido para los dirigentes de la General Shipyard y, por supuesto, para la Armada Imperial. Este oro es empleado por los Mundos Gladios para la compra de material militar a los Zhodani para así aumentar el poderío de su flota y representa además un ingreso sustancioso en la cuenta bancaria de Fabian Moberg y de los complicados en el caso.

Este sistema funcionó bien hasta que uno de los empleados de Ferromagnetic llamado Stephan Wybord llegó a conocer parte de la trama de este complot. Cuando Stephan tuvo cierta evidencia de lo que se urdía, trató de llegar a Lanth utilizando un Cúter Espacial de la compañía; pero Moberg se enteró antes de que Wybord pudiera llegar a Lanth y lanzó tras él a cuatro cazas de la flotilla de contrabandistas que destruyeron el Cúter. Así consiguió tapar de momento una fuga de información de su complot.

Una llegada movida

Al aproximarse al planeta para tomar tierra, la astronave de los aventureros detecta en sus sensores una señal "Signal GK" durante breves instantes, que finalmente desaparece al cabo de 15 seg., justo en el momento en que otras cuatro aparecen por breves momentos en la pantalla.

Si los aventureros deciden dirigirse hacia el punto de donde ha partido la señal, al llegar a las cercanías podrán detectar los restos de un Cúter Espacial prácticamente destruido. Al abordarlo encontrarán en la cabina de pilotaje el cuerpo de un hombre. Si los aventureros registran el cadáver, encontrarán en él su identificación, la cual permite saber que se trata de Stephan Wybord, jefe de un pelotón de explotación de la factoría nº2 de la Ferromagnetic Industries SL. Además de diversas

tarjetas de crédito e identificación y unos 100 Cr. en billetes, se encuentra una hoja de papel en la que está escrito lo siguiente: "Mundos Gladios", "Au", "Margesi". En la zona no hay rastro de ninguna otra nave.

Al llegar a Lanth y personarse en las oficinas de las autoridades del astropuerto para dar parte de lo ocurrido con el Cúter de Wybord, las autoridades aseguran a los aventureros de que debe tratarse de otra víctima de los contrabandistas de Kiberd y que ellos se encargarán de todos los trámites legales. Si los aventureros deciden presentarse en las oficinas de la Ferromagnetic en Lanth, los administrativos allí presentes declararán que Stephan Wybord no está empleado en esta empresa y que esa tarjeta de identificación es falsa. Lo mismo ocurrirá en caso de que los aventureros se presenten en Kiberd, donde el mismo Fabian Moberg les asegurará que ese empleado no trabaja allí.

Una fiesta playera

Una vez que los aventureros han dejado la nave para ser revisada y han solucionado los trámites burocráticos acostumbrados y han dado parte a las autoridades del encuentro con el Cúter de Wybord, tienen el resto del día para encontrar alojamiento donde mejor les parezca. Mientras están ocupados en esta labor, uno de ellos se entera de la celebración de una gran fiesta playera en el conocido club náutico de karohe, con entrada gratis, aunque no la consumición que cuesta como promedio 20 Cr. Si los aventureros deciden acudir a la fiesta, en ella tendrá lugar el encuentro automático con Joanna Shelley, que les habrá seguido hasta la fiesta. En ella, el ambiente es bastante animado y está bastante concurrida, la música es bastante festiva y playera (algo así como los Beach Boys) y las chicas están en una proporción bastante superior a los hombres. Joanna abordará a uno de los aventureros con intenciones de flirteo y permanecerá con él durante toda la noche, siendo una compañía bastante agradable para el aventurero e invitándole a tomar la última copa en su apartamento, invitación que llevará el tono de llegar a un abundante y vigorizador desayuno. Si el aventurero accede ella le acompañará hasta su apartamento y, con la excusa de ponerse cómoda, le dejará en el salón mientras se dirige hasta su dormitorio y cogerá su arma, un Magnum 44. Saliendo sólo con una camisa se colocará delante del aventurero con las manos en la espalda. Acto seguido, el aventurero que se prometía una noche movida, se encontrará con una pistola automática apuntándole a la cara. El árbitro debe hacer notar al jugador que en el caso de algún intento de defensa agresiva y si ella no falla su disparo, la herida será mortal.

Joanna intentará sonsacar a los aventureros el motivo por el cual se interesan por Wybord y si la explicación del aventurero es suficientemente convincente dejará de apuntarle y le explicará su historia personal (-la historia de Wybord).

Otra de las situaciones que el árbitro puede desear que se de en la fiesta es el intento de flirteo con Catherine Moberg, ex-esposa de Fabian, con alguno de los aventureros. Para llevar esta situación el árbitro debe recurrir al carácter de Catherine y puede ser útil a los

aventureros controlar los movimientos de Moberg el día que intenten el asalto. Catherine Moberg es una neurótica divorciada todavía enamorada de su ex-marido que busca flirteo con el solo fin de ponerle celoso y volver a conseguirle.

La historia de Wybord

Desde hace unos meses Joanna Shelley sospecha de que hay algunas actividades irregulares en la Ferromagnetic debido a que ha localizado un tráfico de naves en una zona de Kiberd que es anormal. Al investigar ese tráfico se ha encontrado que no existen datos sobre él en el astropuerto, y al vigilar esa zona con su lanzadera ha observado una flotilla de una 10 naves, en su mayoría Cargueros Independientes, con un Crucero de Patrulla de escolta. Para averiguar lo que ocurría se puso en contacto con Wybord, al cual conocía y sabía de su honestidad; ahora estaba pendiente de su informe para sacar adelante el caso.

A partir de este momento los personajes deberán ligar cabos y tratar de desenmascarar el contrabando ilegal de oro con los Mundos Gladios tramado por Fabian Moberg. Para ello se presentan dos posibles caminos a seguir:

1- Interceptar una nave contrabandista.

2- Intentar conseguir documentos comprometedores.

De los dos el primero es el más arriesgado, ya que las flotillas acostumbran a estar protegidas y podrían salir malparados. El segundo camino entraña cierto riesgo pero puede ser factible.

Vigilancia en Kiberd

Si los personajes escogen el primer camino deberán en primer lugar inspeccionar y vigilar la zona donde acostumbran a llegar las flotillas. Cada semana llega una flotilla de composición variable; cada día hay una posibilidad de que aparezca una flotilla (11 +DM +1 por cada día que pasa desde que llegó la última). El árbitro deberá además determinar la composición de la flota de la siguiente manera:

Cargueros Independientes: 2D6

Crucero de Patrulla: 1 ó 2 (1D6- 1, 2, 3=1; 4, 5, 6=2)

Exploradoras/Enlace: 1D6 (sólo si no hay Crucero de Patrulla)

La posibilidad que haya un Crucero de Patrulla será la siguiente; si la flota de cargueros excede de 7 naves habrá Crucero de Patrulla y no habrá Exploradora/Enlace; pero si la flota es de menos de 7 naves pueden haber Exploradoras/Enlace y no habrá Crucero de Patrulla.

Una vez establecida la composición de la flota, los personajes pueden comprobar que la media de naves es de unas 8-9 y por lo tanto su capacidad de fuego excederá la suya; por otro lado tampoco se podrá pedir ayuda ya que nadie dará credibilidad a la palabra de cuatro aventureros frente a una de las industrias más importantes del sistema.

Ferromagnetic Industries SL

La segunda posibilidad se plantea más sencilla pero incluye varios planteamientos:

1. Asalto nocturno en la oficina

2. Infiltración en la empresa.

El segundo camino será imposible de seguir en el caso de que los aventureros se

hayan presentado anteriormente a la Ferromagnetic o a las autoridades, ya que serán reconocidos.

Por lo tanto sólo queda el primer planteamiento; para ello el árbitro se deberá ayudar de los diagramas y planos de la explotación Ferromagnetic en Kiberd.

Según el diagrama de la explotación podemos observar que ésta está dividida en varias zonas. La primera de ellas son las edificaciones de la explotación. Dichas edificaciones están situadas en el interior de un gran domo de 500 m. de radio construido encima de una elevación del terreno. Por dos de los laterales se pueden observar dos entradas artificiales; una es la entrada procedente de la pista de aterrizaje y va a dar a los hangares, los cuales están comunicados con el interior del domo mediante un ascensor. La otra entrada visible es la entrada del mineral mediante una cinta transportadora hacia el almacén de espera de refino, del cual periódicamente se sacan elevadas cantidades para su separación y purificación mediante unas cintas transportadoras y unas esclusas estancas. Otra de las zonas que se puede distinguir de la explotación son los pozos de extracción; dichos pozos están comunicados con el domo mediante cintas transportadoras que acceden hasta el punto mismo de perforación. Los pozos de explotación son a cielo abierto y en su extremo hay unas casetas de descanso. Dichas casetas son un anexo de la torre de control desde donde

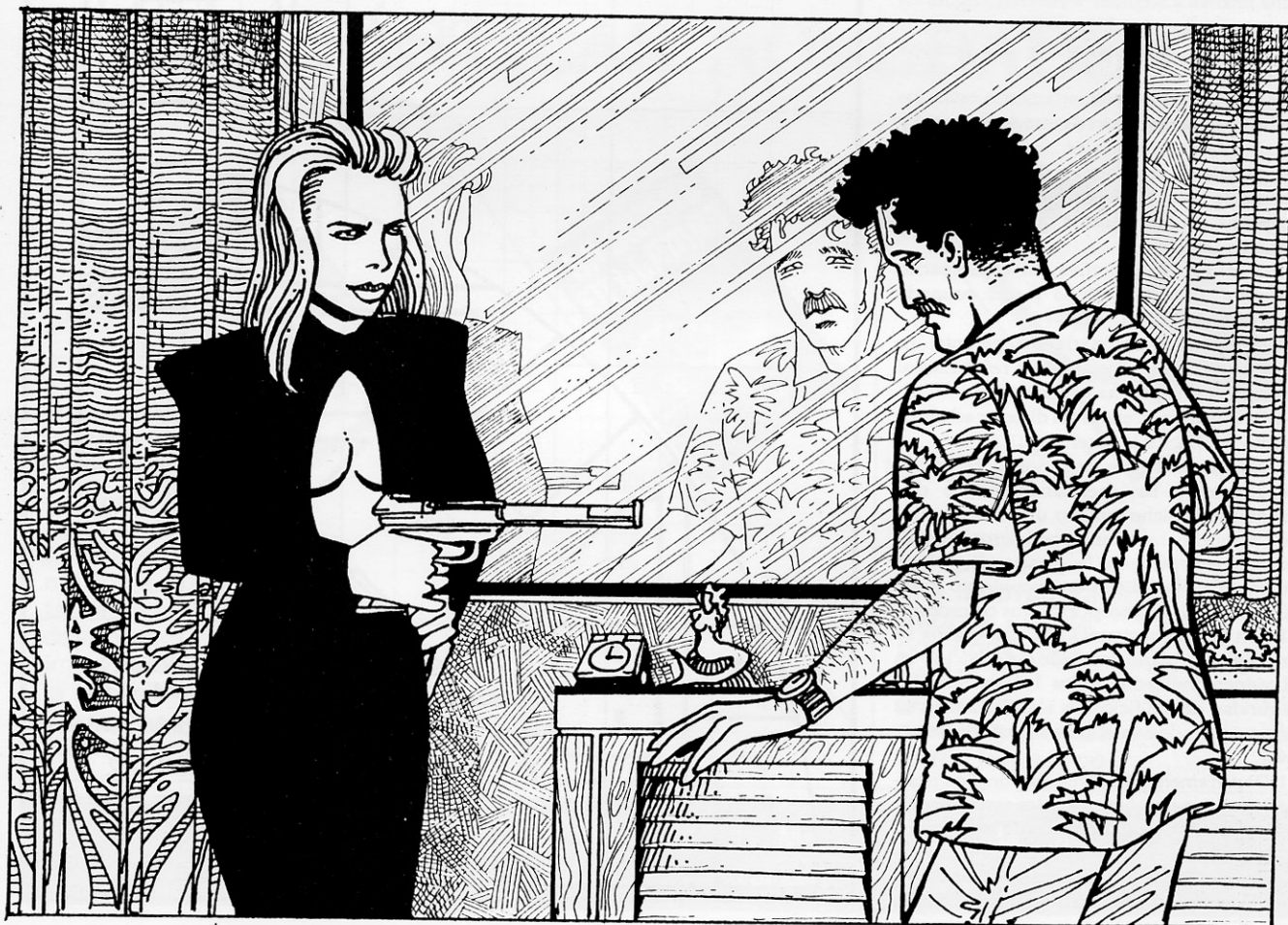
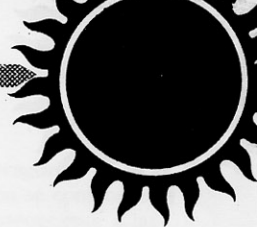
el jefe de pelotón dirige a los robots de explotación que son quienes realizan el trabajo. En las casetas acostumbra a haber dos hombres trabajando además del jefe de pelotón, y acostumbra a ser mantenedores de los robots y las cintas transportadoras.

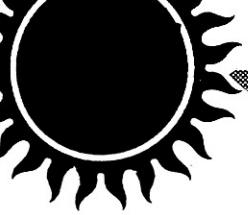
Otra de las zonas de explotación es el edificio de distribución del mineral explotado. Desde dicha caseta se controlan las cargas de cintas transportadoras y la dirección de circulación del mineral según sea bruto o refinado. En dicho edificio acostumbra a haber dos personas encargadas del material de detección de cargas en las cintas transportadoras, ya que es muy sensible y sujeto a averías. La última zona de la explotación es la pista de aterrizaje. Dicha pista es una zona de unos 2,5 Km. de largo por 1 km. de ancho lo suficientemente aplanada como para permitir el despegue y aterrizaje de una Voladora. En un lateral de la pista hay un gran almacén de mineral totalmente automático. En el lateral opuesto de la pista hay otra más pequeña que se dirige hacia la elevación y penetra en ella por un lateral, el cual mediante un sistema de cámara de aire da paso a los hangares situados en la parte inferior del domo.

Domo Central

En el domo se pueden observar cuatro edificaciones principales numeradas en el diagrama y una edificación secundaria en el centro del domo en la que está situado el

sistema de ascensores que comunican con los hangares. El edificio 1 es la planta de purificación y extracción de Yterbio. Dicha planta es una gran nave en la que están situados los decantadores y extractores de material y además dos series de columnas de extracción por disolvente para desechar el posible material no utilizable del mineral. En la planta acostumbra a haber unos tres hombres trabajando en el mantenimiento del material ya que todo el proceso es automático. El edificio 2 son los laboratorios de investigación y aplicación de los minerales encontrados. Está compartimentado en dos naves, una pequeña de unos 75x50 mts. que está destinada a las pruebas químicas del material a examinar y es en sí un laboratorio de análisis en el cual hay trabajando tres personas. La otra nave es el laboratorio de pruebas físicas y de aplicación de materiales y abarca el resto de la planta. En dicho laboratorio se encuentran casi permanentemente dos personas. El edificio 3 son las viviendas de los trabajadores de la explotación y consta de una serie de apartamentos de 6 habitaciones en los cuales viven el trabajador y su familia. En dicho edificio hay unos 30 apartamentos como los descritos. El edificio 4 es el edificio administrativo y, al ser el blanco de los aventureros, está descrito con mayor detalle.





Oficinas

Es un edificio en forma de cuadrante de sector circular con una entrada principal en su cara interna que da acceso a una gran sala de recepción donde está situado el mostrador de información. En los laterales entran cuatro corredores que dan acceso a las oficinas. Cada una de las oficinas se describe a continuación. Normalmente, en cada puerta hay colgado un letrero en el cual está escrita la denominación de la oficina. Los aventureros sabrán a través de Joanna que las oficinas de la Ferromagnetic SL poseen sistemas de alarma y vigilantes nocturnos.

1-Oficina de control de contabilidad: En dicha oficina se puede encontrar en horario normal a uno de los contables de la empresa trabajando sobre los libros de gastos de la empresa. Es además el encargado de las relaciones tributarias con el gobierno.

2-Oficinas de compras: En esta oficina se encuentran trabajando dos personas sobre las compras necesarias para aumentar el nivel de explotación y mejorar la investigación según los pedidos de material que envía el departamento de investigación y el de explotación.

3-Oficina de ventas: Es la oficina encargada de sondear el mercado del mineral explotado y en ella se encuentra trabajando una persona sobre los datos enviados por el mercado.

4-Departamento de personal: En esta oficina están los archivos de todo el personal que ha trabajado en la empresa. Curiosamente, la ficha relativa a Stephan Wybord no figura en el computador de dicha oficina ni en los archivos. En esta oficina hay una persona trabajando.

5- Archivos: En este departamento están los archivos de la empresa referentes a material y transacciones comerciales.

6-Gerencia: Es el despacho del gerente. Normalmente está vacío ya que éste reside y despacha los documentos que requieran su firma en Lanth.

7-Dirección administrativa: Es el despacho del director administrativo y está ocupado normalmente por él.

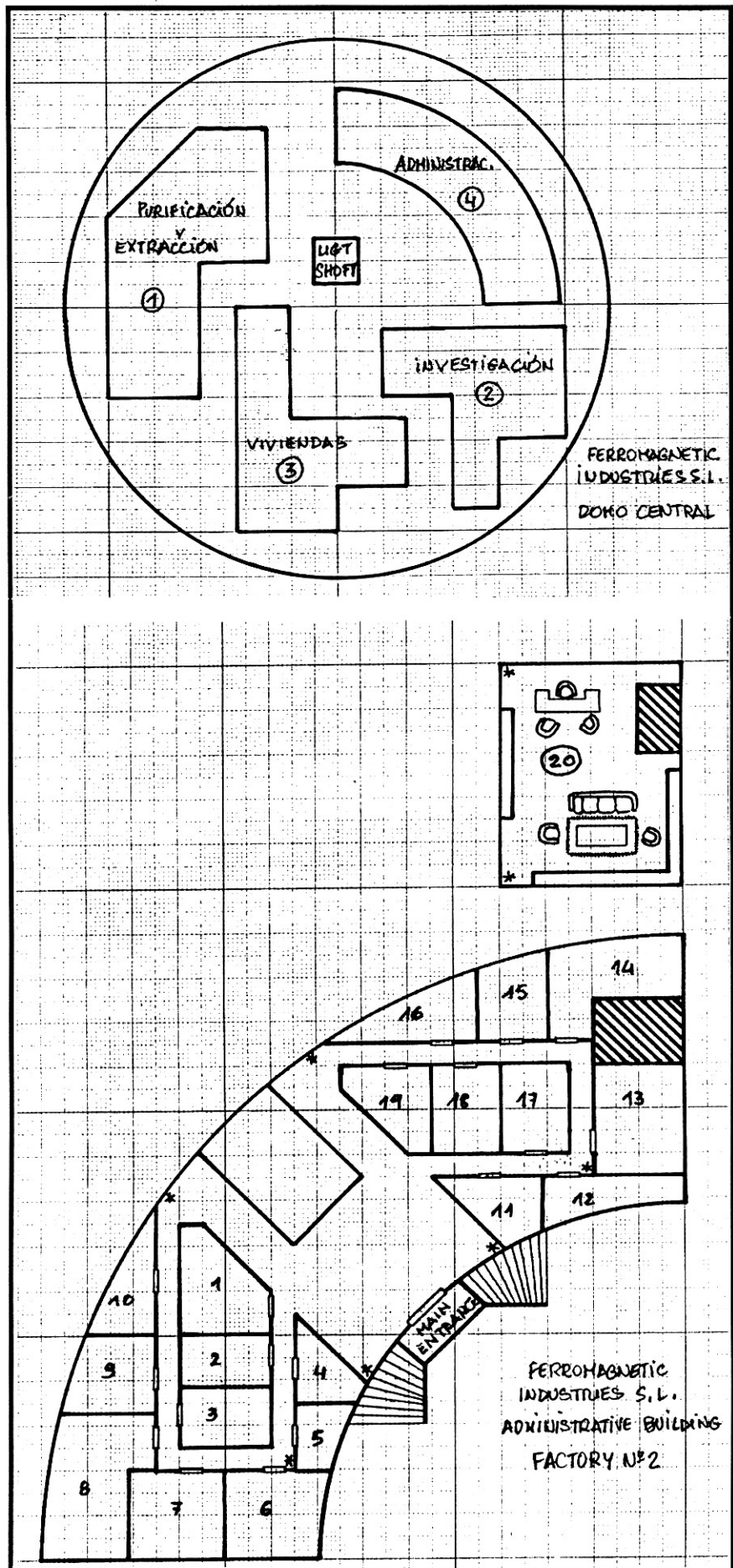
8-Oficina de la secretaria del gerente: Es dónde están todos los archivos referentes al material que supervisa el gerente.

9-Oficina de la secretaria del director administrativo: Idéntica a la anterior.

10-Departamento de seguridad: En dicho departamento hay permanentemente dos miembros de dicho servicio, uno de los cuales por la noche hace una ronda por todo el edificio excepto por la oficina de Fabian Moberg (la posibilidad de encontrarlo es de 10+ por la sala de recepción o los corredores, 11+ en las habitaciones). En esta oficina se encuentra un plano detallado del edificio y en él vienen indicados todos los sistemas de seguridad del edificio. Las alarmas tienen su fin aquí y desde esta oficina se pueden desactivar.

11-Departamento de investigación: Se encarga de examinar y comprobar los resultados de posibilidades de explotación y de su posterior tratamiento. Hay trabajando una persona.

12-Director técnico: Es el encargado de dirigir tanto los aspectos técnicos de la explotación





como los de investigación.

13-Director de Explotación: Está bajo las órdenes del anterior y se encarga de la dirección de la explotación así como del mantenimiento del material de explotación y del nivel de dicha explotación.

14-Director de Investigación: Es el encargado de supervisar todas las labores de investigación ordenadas tanto por el director técnico, así como de examinar los resultados y sacar conclusiones.

15-Departamento de Explotación: En esta oficina hay dos personas trabajando bajo las órdenes del director de explotación al que ayudan en su trabajo.

16-Departamento de mantenimiento: Es el encargado de mantener toda la maquinaria de la factoría a punto. En este departamento hay dos personas dispuestas a salir en caso de avería de alguna máquina (la posibilidad de alguna avería es de 10+ y la posibilidad de encontrar alguno de estos trabajadores fuera de la oficina es de 10+ en los corredores y de 11+ en las habitaciones).

17-Jefe de planta: Es el encargado de resolver cualquier problema y dirigir la producción de la planta de extracción y purificación. La posibilidad de encontrarlo en la oficina en horas anormales es de 11+.

18-Departamento de Stock: Es el encargado de mantener el stock de material idóneo, recibiendo las órdenes de venta del departamento de ventas, lo cual repercutirá en una orden hacia el departamento de explotación de aumentar la producción. Hay trabajando una persona.

19-Oficina de las secretarías al servicio de todos los departamentos situados en esta ala del edificio. Normalmente hay trabajando tres personas.

20-Despacho de Fabian Moberg: Este despacho sólo es accesible mediante el ascensor que hay en el ala derecha. Las puertas del ascensor funcionan mediante una tarjeta con banda magnética que está en posesión de Fabian. Los aventureros pueden intentar llegar al despacho de Moberg subiendo por el hueco del ascensor (7 + MD + 2 por Destreza 9+) y después intentar abrir la puerta del ascensor hasta su despacho (8+ MD +1 por fuerza 9+ 6 +2 por cada nivel de Electrónica superior a 1). El despacho está decorado muy lujosamente y en uno de los laterales hay una gran mesa de madera con un gran sillón en la parte trasera. La mesa tiene dos filas de cajones en los extremos en los cuales hay documentación varia y sin importancia referente a problemas de la explotación. En la parte central de la mesa hay un cajón secreto que los aventureros podrían descubrir si lo registran (para abrirlo sin dejar huellas se deberá hacer una tirada de 7+ MD +2 por Destreza 9+). En dicho cajón se encontrarán varios documentos:

- 1-Unas especie de contrato con un tal Kturu Hansen de venta de oro en bruto.
- 2-Unas copia del contrato con la Armada Imperial para el suministro de Yterbio.
- 3-La filiación de Stephan Wybord con la Ferromagnetic.
- 4-Unas relación de la explotación de oro en Kiberd.
- 5-Datos sobre los beneficios de la venta a Hansen (sobre unos 10 MCr).

En uno de los cajones laterales encontrarán también una nota enviada por la Armada Imperial sobre una visita que girarán algunos miembros de la contrainteligencia local para supervisar la seguridad del proyecto y vendrá firmada por Fírgard Forrestral. Luego en otro cajón se encontrará un dietario en el que el día 002-1105 se produce la visita anunciada y como nota al margen se encuentra escrito: "Ha venido Forrestral en persona."

Sistemas de alarma en el edificio administrativo

Los sistemas de alarma están instalados en todas las puertas de las oficinas excepto en la del departamento de seguridad. En dicha oficina acostumbra a haber dos miembros de seguridad en alerta y otros dos en descanso. Las alarmas de cada oficina pueden ser desactivadas por cualquier individuo (efectuando una Tirada de 9+; MD+2 por cada Nivel de Habilidad Electrónica superior a -1); en el caso de que se falle el intento se deberá ver si se ha disparado la alarma (esto tendrá lugar si el árbitro obtiene una Tirada de Efecto de 8+; MD- Nivel de Habilidad Electrónica del aventurero que efectuó el intento); si esta se ha disparado los personajes no se percatarán de ello (por eso la tirada debe de ser secreta) y en 20 seg. se presentará en dicha oficina un miembro del servicio de seguridad. En el caso de que dicho miembro de seguridad no de señales de vida en 30 sg. se dará la alarma a toda la explotación, con lo que en 2 minutos todas las salidas estarán cerradas y los 30 trabajadores registrando la factoría. En el despacho de Moberg hay instalada una alarma igual en el ascensor.

En todas las zonas marcadas en el diagrama con un asterisco hay una cámara perteneciente a un circuito de TV cerrado que está controlado por el departamento de seguridad. La posibilidad de que sea detectado por este sistema depende en gran medida de la zona:

- 1-En la sala de recepción: 8+ (MD -2 si visten ropas oscuras)
- 2-En corredores: 7+
- 3-En despachos: 8+ (MD -2 si visten ropas oscuras)

Si se es detectado se siguen los mismos pasos que si se hubiera disparado una alarma.

Conclusión

Si los aventureros consiguen los documentos y los entregan a las autoridades navales de Lanth, Moberg será arrestado y juzgado, respondiendo ante una lista de cargos más larga que su brazo. En cualquier caso, los aventureros dispondrán de algo de tiempo para divertirse en los festejos de la alegre Lanth.

La recompensa por la denuncia de Moberg deben buscarla los propios personajes y se pueden tener en cuenta dos aspectos:

- a) Pueden hacerlo altruísticamente tan sólo por el deseo de ver encarcelado a un criminal.
- b) Si los personajes así lo deciden pueden optar por hacerle chantaje con los documentos obtenidos en su despacho, pero el árbitro no debe influir ni sugerir esta decisión. El máximo que Moberg está dispuesto a pagar por los documentos es 2 MCr. y en el momento de la transacción intentará quitar de enmedio a los aventureros acudiendo a la cita con varios matones que actuarán en el momento

preciso y no aparentarán estar con él, sino que serán parroquianos de un bar, obreros de los astilleros, etc. El árbitro deberá crear la situación de acuerdo con los deseos de los jugadores en cuanto al lugar de la cita teniendo en cuenta que las armas que los matones pueden llevar sólo serán armas cortas (revólveres, automáticas, etc.).

PNJ Principales

Fabian Moberg

Nativo de Rhylanor/Rhylanor, oscuro ejecutivo de Astilleros Generales LIC en las Oficinas de Rhylanor, consiguió un rápido y meteórico ascenso en la compañía hasta serle asignada la gerencia de Ferromagnetic Industries SL con sede en Lanth. Se dice que pasó implacablemente por encima de otros ejecutivos que le precedían en antigüedad mediante descalificaciones profesionales. Dentro de Astilleros Generales LIC se le considera como un brillante administrador y uno de los ejecutivos senior más importantes del sector.

Características: PPU 786A99

Habilidades: Admin. IV, Soborno III, Computadores II, Recursos I, Arma corta II, Voladora I.

Edad 43 años.

Joanna Shelley

Características: PPU 696976

Habilidades: Arma corta II, Admin I, Soborno I, Ins. Callejero I.

El equipo que tiene Joanna es el típico de una detective y el que se puede conseguir en una ciudad natal, lo cual incluye, apartamento, coche, etc. En el aspecto físico, Joanna es una atractiva mujer de 28 años bastante fría en su relación profesional pero ardiente en una relación sentimental.

