

SANGRE EN LAS SOMBRAS

Por Shin

INTRODUCCIÓN

Un colega runner de los personajes, habitual del antro donde suelen recibir sus trabajos ha sido asesinado. Los personajes se encuentran en el entierro del mismo, bajo la lluvia de Hong Kong, cuando se les acerca un tipo vestido de negro acompañado de un guardaespaldas que le cubre con un paraguas, se presenta como el hermano de la víctima y quiere contratar a los personajes para que investiguen el asesinato.

No quiere hablar de dinero en el cementerio, con su hermano de cuerpo presente, pero más tarde les manda un mensaje a su Comlink con un pago no negociable de 50.000¥ si traen al asesino de su hermano para que pueda hacérselo pagar.

TRABAJO PRELIMINAR

El trabajo preliminar en este run es primordial para desarrollar el trabajo, puesto que hay que descubrir al asesino en primer lugar. Pueden realizar hasta 5 tiradas de recabar información (callejeo, pirateo informático, persuadir, notar, etc) en total, incluido el uso de sus contactos, cada éxito aportará diferentes pistas a los personajes para qué sitúen al asesino e intenten identificarle, si los personajes realizan alguna acción no especificada, pero razonable, adecua una de las respuestas siguientes a su acción.

- **Preguntar por ahí (Callejeo):** Si superan la tirada con una dificultad -2, encontrarán a un vagabundo que estaba cerca de los acontecimientos, dirá que vio a un elfo rondando la zona del asesinato, que no pudo

verle bien, pero que llevaba algún tipo de cacharro que parecía un arma. Si además obtienen un aumento e invitan a comer al vagabundo este les contará que en la calle se habla de un maníaco que está extrayendo órganos a la gente después de matarla.

- **Contacto policial (persuadir):** Pese a que Knight Errant no suelta prenda, pueden intentar una tirada de contacto, dificultad -4. Si tienen éxito el contacto les dirá que la policía está cerrando el círculo, y que saben que el sospechoso trabaja en el Mercado de Yau Tsim Mong. Con un aumento además les dirá que el tipo en cuestión tiene alguna vinculación con la ingeniería, ya que sus armas son de fabricación propia.
- **Contacto callejero (persuadir):** Si superan la tirada de contacto este les contará que en la calle hay rumores de un asesino en serie, pero que Knight Errant no quiere que salga a la luz para no generar pánico. Si obtienen un éxito les dirá que se habla de que extrae diferentes partes a sus víctimas, siempre diferentes.
- **Informe forense (Pirateo):** Si superan la tirada (IC Blanco dB) el personaje obtiene el informe forense del asesinato. En el hablan de que el criminal amputó limpiamente ambos brazos a la víctima, especula que se trate de un robo de órganos para la venta en el mercado negro, parece que primero aturde a sus víctimas con algún aparato para extraerle los miembros y órganos mientras aún están vivos. Si además obtiene un aumento conseguirá un informe adicional donde se nombra a un tal "Franky" como el criminal, con 6 asesinatos confirmados con el mismo modus operandi en todo Hong Kong, cinco de ellos en el área de Yau Tsim Mong.

- **Informe policial (Piratería):** Si superan la tirada (IC Negro d8) el personaje obtiene el informe de la investigación de Knight Errant. En él se confirma la actuación de un asesino en serie conocido como "Franky" que lleva 6 muertes confirmadas en Yau Tsim Mong. Un aumento proporcionará al decker la lista de sospechosos de Knight Errant, entre los que se encuentra "Spike".
- **Escena del crimen (Investigación):** Los personajes pueden hallar fácilmente la escena del crimen. Si en ella superan la tirada con una dificultad de -4, son capaces de encontrar, bajo un montón de basura, una capsula metálica de energía. Si además obtienen un aumento se darán cuenta de que el asesino conocía la lesión de cadera del runner, ya que le atacó por su lado débil.

EL PLAN

Atar cabos puede ser complicado, si ves que los personajes no han logrado suficiente información permite que hagan alguna tirada de investigación adicional, con un -2 para analizar la información y obtener datos relacionados que acaben empujando a los personajes al asesino.

El asesino del Shadowrunner es un comerciante del mercado de Yau Tsim Mong que se apoda "Spike", trabajo de ingeniero para Ares, pero le acabaron despidiendo, las razones solo las sabe Ares, aunque podrían hurgar y averiguar que provocó un accidente que acabó con varios miembros de la corporación muertos. Prácticamente todo el día se encuentra en su parada de cachivaches de inventor fracasado.

Tiene en posesión un local en las cercanías del mercado, que utiliza como taller para fabricar la basura que vende en su tenderete del mercado. El taller tiene un sistema de seguridad.

EL RUN

Cuando los personajes se acerquen a la parada de "Spike" este reconocerá a uno de los personajes de haberle visto en una fotografía que robó al runner. Inmediatamente saldrá corriendo por el mercado, la persecución a 5 rondas les llevará hasta el escondite de "Spike" donde tiene a su nuevo compañero Gregory, un engendro construido con los trozos de sus víctimas, creado para hacerle compañía. Si le dan caza antes, aunque no se rendirá sin luchar, no revelará nada a los personajes, quizá si lo haga ante el Sr. Johnson. Si los personajes saben lo del taller puede que vayan primero a él. Allí se toparán con Gregory, el engendro, siempre y cuando sean capaces de abrir las puertas (IC blanco d8).

EL PAGO

Aunque los personajes maten a "Spike", el Sr. Johnson se los gratificará con un 50% de la suma que les ofreció, si le traen vivo pagará gratamente.

"Spike" Ingeniero Tarado

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
Habilidades: Notar d8, Disparar d6, Pelear d6, Reparar d8, Piratería d8, Informático d8.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9(3)

Ventajas: Fornido.

Equipo: Datajack, Chaleco de Placas Blindadas (+3), Remington Roomsweeper (10/20/40, 1-3d6, Cdf 1, Mun 8, PA 1, Escopeta-pistola.

Gregory

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10
Habilidades: Notar d8, Pelear d8.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8

Rasgos de Criatura: Tamaño +1, Barrido, No-muerto.

