

# TREN DERECHO AL INFIERNO

Por Shin

## INTRODUCCIÓN

Los personajes se encuentran en su garito habitual para encontrar trabajo, terminando sus últimos "Nuyens" en unas copas. Su Fixer habitual les pactará un encuentro con un Sr. Johnson para realizar un trabajo. Este les citará en una vieja capilla del Downtown.

Cuando lleguen allí, un orco vestido de negro les pedirá que obtengan cierto paquete de información en posesión de un elfo que parece ser un contrabandista. Ofrecerá por la información 20,000¥.

## TRABAJO PRELIMINAR

Es momento de investigar al sujeto y la localización donde podría encontrarse la información. El elfo es conocido como "Duke", un contrabandista de poca monta. Pueden realizar hasta 5 tiradas de recabar información (callejeo, pirateo informático, persuadir, notar, etc) en total, el total de éxitos (incluidos aumentos) determinará la cantidad de información de la que dispondrán.

- Ningún éxito: Si no obtienen ningún éxito están verdaderamente jodidos.
- Un éxito: La oficina del tipo se encuentra en uno de los vagones de uno de los trenes que conectan la península con la isla de Hong Kong a través de un túnel submarino.
- Tres éxitos: Tiene una red de seguridad autónoma montada en el último vagón del "Downtown 23" un transporte mixto entre mercancías y pasajeros que cubre la ruta durante la noche.
- Cinco éxitos: Parece ser que "Duke" lleva un tiempo haciéndose con gran cantidad de

armas y explosivos, sea lo que sea lo que esté preparando es algo gordo.

- Siete éxitos: Las calles dicen que han visto a "Duke" haciendo tratos con los miembros de Overwatch, una organización anti-corporativa.

## EL PLAN

El tren sale cada noche a las 00:00 de la estación central de Kwun Tong, en dirección a Downtown, la estación corporativa de Victoria Peak es su destino y lo logra a las 00:26.

El "Downtown 23" está compuesto por seis vagones y la locomotora. Los tres primeros vagones están dispuestos para pasajeros, costando el billete 3¥. El resto son vagones cerrados de carga, donde se realizan transportes de reparto, correo, suministros, recambios, etc. El último es un vagón blindado sin ventanillas con una única y pesada puerta en la parte final del mismo.

Parece que "Duke" viaja solo y está dentro del vagón. En él tiene instalada una red personal que se mantiene desconectada del exterior durante el trayecto. El tren llega del norte a las 23:55, se detiene para cargar y descargar pasajeros, luego continúa su viaje hacia Downtown.

## EL RUN

El tren está repleto de gente, pese a la hora que es, la gran mayoría son ejecutivos que regresan a sus casas tras terminar la jornada cerrando algún trato en un local nocturno, pero hay 3dB terroristas repartidos por los tres vagones. Si sospechan algo o ven algo raro intentarán interceptar a los personajes y lanzarles del tren sin ser vistos, si no lo logran empezarán el ataque terrorista antes de tiempo, tomando el tren para hacerlo volar contra la estación.

"Duke" se encuentra encerrado en su vagón con uno de los cabecillas de la operación. Están terminando de

atar los flecos económicos de la operación. En el tren va toda la carga que "Duke" ha ido comprando este tiempo, incluyendo suficientes explosivos para poner en órbita el edificio Wellington, que es lo que pretenden los terroristas.

La base de datos de "Duke" tiene un IC blanco dB, no es muy segura ya que no espera que nadie le golpee en su propia casa. Esta solo contiene una serie de contactos, especialmente traficantes de armas y el libro de contabilidad de "Duke" donde aparecen los ingresos para financiar la operación terrorista, provenientes de varias cuentas en el extranjero, especialmente Alemania (está claro que una corporación Saeder Krupp quiere golpear a otra Hildebrandt-Kleinfort-Bernal y está utilizando a los anti-corporativos para debilitar su posición) esta es la información que quiere Sr. Johnson.

Lo que no saben los personajes es que no son los únicos con los que ha hablado el Sr. Johnson. Otro grupo de runners están en el tren, esperando la oportunidad de asaltar el vagón. Si los terroristas la lían no dudarán en unirse a la fiesta antes de que los maten, de lo contrario esperarán a que los Personajes se hagan con el botín para robarlo. La pasta es la pasta.

## LA HUÍDA

Si los personajes abandonan el tren de un modo u otro antes de que pasen los 26 minutos los terroristas les ignorarán y harán estallar la estación, el edificio Wellington y la mitad de Downtown.

Los shadowrunners les seguirán si estos siguen a pie por el túnel, si los personajes tenían previsto otro método de escape del túnel ellos no podrán seguirles.

La idea de detener el atentado puede rondar por la cabeza de los personajes, deja que lo intenten, quizá se conviertan en leyenda dentro de Hong Kong.

## EL PAGO

Si logran escapar con éxito del tren y llevan consigo la información el Sr. Johnson pagará gustoso, con la información en su poder puede chantajear a Saeder - Krupp por una buena suma de "Nuyens". Si no lograron la información no sabrán más del Sr. Johnson. Si le preguntan por los otros shadowrunners les dirá que tenía que asegurarse de obtener la información, no eran una apuesta segura.

### "Mirage" Trol Samurai Callejero

Atributos: Agilidad dB, Astucia dB, Espíritu dB, Fuerza d12+1, Vigor d12  
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear d10, Intimidación dB, Lanzar dB, Conducir dB.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 13(5)

Ventajas: Asesino, Con un Par, Fornido y Manos Firmes

Equipo: Datajack (Sensiarma), Ruger Super Warhawk (12/24/48, 2dB, Cdf 1, Mun 6, Revolver, Sensiarma (interno)), Guardapolvos Blindado (+3).

### "Houdini" Enano Decker

Atributos: Agilidad dB, Astucia dB, Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor d10  
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear dB, Intimidación dB, Pirateo Informático d10.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 7(3)

Ventajas:

Equipo: Datajack, MCT CTY-360 (Ciberterminal, +1, armadura +2), Guardapolvos Blindado (+3), Ares Predator (12/24/48, 2dB+1, Cdf: 1, Mun: 15, PA 1, Semi-auto)

### Terrorista Overwatch\*

Atributos: Agilidad dB, Inteligencia dB, Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor dB.  
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear dB, Intimidar dB, Lanzar dB, Conducir dB.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7(2)

Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate

Equipo: Ropa Blindada (+2), Cuchillo (Fue+d4), Uzi III (12/24/48, 2dB, Mun 24, Solo R3B, Puntero láser)

*\*El jefe es un comodín.*

