

NACIDO EN OTRO MUNDO

Por Shin

INTRODUCCIÓN

Los personajes andan tomando unas copas en su local de encuentro habitual. Llevarán un rato ahí gastando sus últimos "Nuyens" y esperando a su Fixer de confianza, cuando se les acercará un hombre con alzacuellos, que se presentará como el Padre Merry. Dice pertenecer a una pequeña parroquia en el barrio de Kowloon, donde algunos refugiados practican su culto.

Necesita el servicio de los personajes para terminar con el "Demonio", un líder de una banda criminal que está extorsionándole y molestando a sus feligreses, quiere que acaben con él. Pagará 5.000¥ a cada uno de los que participe, hasta un máximo de 20.000¥.

TRABAJO PRELIMINAR

Este es el momento en el que los personajes empezarán a recabar información sobre su objetivo y donde encontrarle. Pueden realizar hasta 5 tiradas de recabar información (callejeo, pirateo informático, persuadir, notar, etc) en total, el total de éxitos determinará la cantidad de información de la que dispondrán para elaborar el plan de acción.

- Ningún éxito: Si los personajes no logran obtener ningún éxito van a morir seguro.
- Un éxito: El demonio se esconde en una fortaleza dentro de un viejo parque de atracciones cerca del puerto.
- Tres éxitos: Parece ser que el apodo del demonio de le viene grande. Su organización le adora como a una divinidad, por lo visto tiene un pacto con algún espíritu poderoso.

- Cinco éxitos: En realidad es un antiguo runner, que salió de la circulación hace bastante tiempo. Le apodaban "Demonio" por llevar una máscara tradicional japonesa. También saben que la fortaleza tiene una entrada por el alcantarillado.
- Siete éxitos: En su propia organización dicen que "Demonio" está loco y que se le oye mantener conversaciones consigo mismo cuando está solo. El nodo de acceso al parque de atracciones aún está activo y permite activar las atracciones, sistemas de seguridad y puertas de acceso.

EL PLAN

La fortaleza es la antigua casa del terror del parque de atracciones. Sus hombres vigilan el perímetro en patrullas de dos hombres, más algún vigía disperso aprovechando las atracciones colindantes. Hay dos puntos de acceso al edificio, la antigua entrada a la atracción y la salida de la misma. En esta última hay varias motocicletas dispuestas para movilizarse. La entrada está custodiada por un par de Trolls pesadamente armados. El acceso adicional desde el alcantarillado está bloqueado con una puerta de acero pero sin vigilancia.

El parque aún tiene en funcionamiento su nodo de gestión, se encuentra en el edificio de acceso al parque. Un par de matones aburridos vigilan el acceso y el edificio.

El interior del edificio es pequeño, tiene un par de pasillos de madera laberínticos donde los antiguos maniqués robotizados asustaban a las parejas jóvenes, que dan a una gran sala donde se amontonan cajas, barriles, mobiliario improvisado y 2db matones de la banda. Unas escaleras conducen a la oficina donde se encuentra "Demonio" listo para morir. También hay una sala anexa más pequeña, que actualmente

es utilizada como dormitorio para la banda, con literas apiladas y una puerta doble que da al parque de motocicletas. Una pequeña puerta conduce al almacén y los servicios, donde se encuentra el acceso al alcantarillado.

El parquin de motocicletas conecta directamente con unos grandes jardines bastante maltrechos, donde las sendas generadas por las motocicletas indican el camino de salida.

EL RUN

Los personajes no tendrán ningún tipo de problema para alcanzar el edificio, o no deberían tenerlo. Pero la cosa se complicará una vez allí, ya que nada es lo que parece. "Demonio" en realidad ha realizado un pacto con un espíritu que quiere ganar posición en la política local. Pueden matar a "Demonio", pero el espíritu tiene otros planes y ya ha sacado de "Demonio" todo lo que necesitaba.

Además de los matones, cuando los personajes lleguen hasta la sala principal de la fortaleza se darán cuenta que es una trampa mortal, en la sala no hay matones, son Zombis putrefactos. 2d10 de esas criaturas se les abalanzarán para comerles vivos, mientras "Demonio" intentará huir, dejando atrás al espíritu.

Este solo observará desde las sombras a los personajes. El resto de los matones de la fortaleza saldrá tras los personajes si estos escapan persiguiendo a "Demonio" o ya han acabado con él.

LA HUÍDA

Los personajes tendrán que perseguir a "Demonio" o escapar de los matones de este. Sea como sea una persecución empezará por el puente que lleva a Downtown. La persecución será a 10 rondas siempre y cuando los personajes vayan en vehículos terrestres.

Una decena de motocicletas saldrán en persecución de los personajes, cada una de ellas con un conductor y un matón disparando. "Demonio", si aún está vivo, también irá en motocicleta.

La persecución acabará con alguno de los bandos muertos o al llegar al final del puente, donde los matones se estarán metiendo en territorio corporativo, con el riesgo que conlleva.

EL PAGO

El sacerdote les estará esperando de regreso en su parroquia, aunque no le lleven pruebas, les creará, las noticias vuelan en Kowloon. Les estará eternamente agradecido, todos los personajes ganan el contacto de nivel uno del sacerdote y su paga.

"Demonio"

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10
Habilidades: Notar d8, Disparar d8, Sanar d8, Pelear d10, Intimidación d8, Lanzar d8, Conducir d8.

Paso: 6; Parada: 8; Dureza: 10(3)

Ventajas: Bloqueo, Contrataque, Instinto Asesino, Reflejos de Combate, Sin piedad y ¡Rock'n'roll!

Equipo: Guardapolvos Blindado, Cuchillo (Fue+d4), AK-98 (24/48/96, 2d8, Cdf 3, Mun: 38, R3B, Auto y Lanzagranadas).

Matón (Trol)

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d8, Espíritu d8, Fuerza d8 (d10), Vigor d8 (d8).

Habilidades: Notar d8, Disparar d8, Pelear d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Conducir d8.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8/9(3/5)

Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate

Equipo: Guardapolvos Blindado, Cuchillo (Fue+d4), Defiance T-250 (12/24/48, 3d6+1, Cdf 1, Mun: 5, Escopeta).

Zombi

(Ver página 217 del manual básico de *Savage Worlds*)

