

ES UNO DE LOS NUESTROS

Por Shin

INTRODUCCIÓN

Como siempre los personajes se encuentran en el local habitual al que van buscando trabajo. Su Fixer de confianza se les acerca para concretar una reunión con un Sr. Johnson.

El lugar de encuentro no es más que un callejón cercano, donde una berlina amplia con los cristales tintados estará esperando a los personajes. En su interior el Sr. Johnson, claramente un agente del gobierno solicitará a los personajes que realicen una vigilancia de uno de sus Deckers, que cree está realizando algún tipo de filtración. Pagará 3.000¥, por cabeza, hasta un máximo de 15.000¥.

TRABAJO PRELIMINAR

El trabajo preliminar en este run es el propio trabajo, ya que deben recabar el máximo de información respecto al objetivo, pero quizá necesiten algo de información previa. 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: Ir a ciegas no es una buena opción cuando se trata del gobierno.
- Un éxito: El sujeto al que deben vigilar entró en la nómina del gobierno hace relativamente poco y opera desde uno de los edificios gubernamentales que ceden las corporaciones.
- Tres éxitos: Parece ser que tiene una red segura bastante bien montada y de difícil

acceso, seguro que se guarda información importante en ella.

- Cinco éxitos: Según las calles ese tipo trabajaba para Dragón Rojo antes de entrar en el gobierno.
- Siete éxitos: Parece ser que las filtraciones son de información privilegiada sobre la experimentación médica con metahumanos.

EL PLAN

El edificio del gobierno está bien protegido, aunque no tendrán problemas para acceder a él gracias al Sr. Johnson, que les dará un pase de acceso de seguridad. El Decker tiene la oficina en la planta 52 del edificio en el Downtown.

Pueden acercarse lo suficiente como para instalar elementos de escucha en el despacho del Decker, conocido como "Deacon". Además hay decenas de altos edificios rodeando el del gobierno que les permitirá realizar una observación profunda de las actividades en el mundo real del Decker, otro asunto son las actividades en la red, donde pasa el 90% del tiempo.

La red privada que tiene "Deacon" tiene un IC Negro d8, es bastante dura. Dentro de la red está el control de todos los sistemas de seguridad del edificio así como la base de datos de mucha información relativa al consejo, entre ellos la situación de las plantas de investigación médica que tiene Wuxing Inc en el mar de china.

EL RUN

Los personajes no tendrán ninguna dificultad para establecer sus medidas de vigilancia, entre la ayuda del gobierno poseedor del edificio y sus propios aciertos pasarán un par de días observando al sujeto. Hasta que de pronto una noche un Helicóptero Ares "Dragon" se situará sobre el edificio y se desplegarán en rapel un grupo de runners dispuestos a exfiltrar a "Deacon".

Si se lo llevan sin que los personajes logren saber quién es el receptor de las filtraciones no verán un duro, es momento de que se pongan en acción.

Los Runners han sido contratados por Dragón rojo para realizar la extracción del Decker con toda la información de la que disponga y volar por los aires la base de datos eliminando así las pruebas de cualquier operación de "Deacon".

Además por tierra cuatro furgonetas negras llenas de miembros de la Triada Dragón Rojo esperan por si la cosa se complica ayudar a los shadowrunners y no perder el botín.

Los personajes no han logrado suficiente información al respecto, así que necesitan lo que sea que se estén llevando, o al propio "Deacon" para poder cobrar.

LA HUÍDA

Los Shadowrunners utilizarán el helicóptero para extraer al Decker, si los personajes no disponen de medios para seguirles la historia acabará en cuanto se marchen. No cobrarán un céntimo y su reputación ante Kong caerá, si no trae consigo otras consecuencias.

Si evitan que carguen el paquete en el helicóptero la persecución se realizará por tierra, con las furgonetas que las triadas han traído intentando llevar a "Deacon" hasta Kowloon City.

EL PAGO

Como se ha dicho en varias ocasiones, el Sr. Johnson requiere de información respecto a quien es el beneficiario de la filtración, si no la obtiene no dará ni un "Nuyen" a los personajes por perder su tiempo en este run.

Por el contrario, si traen con vida a "Deacon" lo confesará todo. Si traen el chip de datos, encontrarán que información querían robar y atando cabos sabrán que se trata de

Yokogawa haciendo uso de sus contactos en Dragon Rojo.

"Raptor" Orco Samurai Callejero

Atributos: Agilidad dB, Astucia dB, Espíritu dB, Fuerza d12, Vigor d10
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear d10, Intimidación dB, Lanzar dB, Conducir dB.
Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 11(3)
Ventajas: Asesino, Con un Par, Fornido y Manos Firmes
Equipo: Datajack (Sensiarma), Ares Predator (12/24/48, 2dB+1, Cdf: 1, Mun: 15, PA 1, Semi-auto, Arma inteligente), Guardapolvos Blindado (+3).

"Trip" Ciberpiloto Enano

Atributos: Agilidad dB, Astucia dB, Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor d10
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear dB, Intimidación dB, Lanzar dB, Conducir dB, Pilotar d10.
Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 7(3)
Ventajas: Fornido, As
Equipo: Datajack, Dispositivo de Control de Vehículos, Guardapolvos Blindado (+3), Ares Predator (12/24/48, 2dB+1, Cdf: 1, Mun: 15, PA 1, Semi-auto)

"Templar" Mago Elfo

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor dB
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Sanar dB, Pelear dB, Persuasión dB, Lanzar dB, Hechicería dB.
Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7(3); Esencia: 8.
Ventajas: Trasfondo Arcano (Magia Hermética)
Equipo: Guardapolvos Blindado (+3), Talismán +1 (Invocación de Aliados)
Poderes: PP 20, Invocación de Aliados, Percepción Astral, Proyección Astral, Armadura y Proyectoil.

Matón Dragón Rojo

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: 8(3)
Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate
Equipo: Guardapolvos Blindado, Cuchillo (Fue+d4), Defiance T-250 (12/24/48, 3dB+1, Cdf 1, Mun: 5, Escopeta).

