

# LA HERMANASTRA

## ATENEA

Por Shin

### INTRODUCCIÓN

Es una noche especial, uno de los habituales del local de runners al que suelen ir los personajes está de celebración por ser padre por séptima vez, así que está invitando a unas copas. El Fixer habitual les enviará una invitación para una cita en un salón virtual privado, solo aquellos con un Datajack podrán asistir.

En la reunión se toparán con una mujer vestida con un traje negro ceñido, o al menos ese es el avatar que utiliza, se hace llamar Atenea. Necesita que los personajes se ocupen de proteger a un informante durante su desplazamiento hasta una zona de recogida segura. Pagará 20.000¥ si el informante llega desde el centro de la ciudad amurallada de Kowloon a su destino, el puerto de Kowloon.

### TRABAJO PRELIMINAR

El trabajo preliminar no es demasiado extenso en este run, salvo para obtener información extra sobre el sujeto a proteger y aquellos que quieren terminar con él. 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: No es un problema muy extremo para los personajes no recabar demasiada información.
- Un éxito: Una combate en Kowloon puede ser extremadamente cerrado, tiene pocas zonas amplias y la mitad del recorrido será atravesando locales y casas.

- Tres éxitos: Una vez el objetivo se encuentre fuera de la ciudad amurallada será susceptible de ataques a larga distancia.
- Cinco éxitos: La situación es bastante tensa dentro de la ciudad amurallada, el jefe de una banda ha sido asesinada por otra banda y la tensión es palpable en Kowloon.
- Siete éxitos: Ares está preparando una operación negra en la ciudad amurallada de Kowloon para la misma noche del traslado.

### EL PLAN

El plan es sencillo, entrar, sacar al tipo y cobrar. Lo verdaderamente importante es la ruta de escape. El sujeto se encuentra en el centro de la ciudad amurallada, oculto en una vieja pajarería. La ruta de escape por el aire queda descartada, ningún loco se atrevería a meterse en el espacio aéreo de la ciudad amurallada y arriesgarse a que las bandas el hagan pedazos por la chatarra. Las cloacas son una opción, pero es sabido que el interior de estas no solo es un laberintico montón de mierda, también está plagado de bichos, especialmente en las cercanías de Kowloon.

La ruta más rápida es la ruta sur, les llevará por una de las principales calles abarrotadas y llenas de escombros, para luego obligarles a cruzar cuatro enormes edificios llenos de puertas, rincones oscuros y basura. La última opción es la ruta este, esta no es la más corta, pero si la que menos expone al sujeto, ya que la mayoría transcurre por callejones estrechos y el abarrotado mercadillo de chatarra.

La última parte es sencilla, desde el exterior de la ciudad amurallada, no tardarán demasiado en llegar al puerto, siempre y cuando utilicen un vehículo y mantengan a cubierto al sujeto.

## EL RUN

El run trata de una consecución de encuentros que variarán dependiendo de las decisiones de los personajes, una vez hayan llegado al objetivo tras recorrer las callejuelas de la ciudad amurallada bajo la atenta mirada de sus habitantes. En todos los casos deberán realizar una tarea dramática de callejeo de cinco rondas, con una dificultad y cantidad de éxitos vinculada a la ruta. En caso de fallo en esta tarea dramática, en cualquier ruta deberán enfrentarse a un grupo de agentes corporativos (5).

**Alcantarilla:** El laberintico trazado de las alcantarillas, requiere de 6 éxitos con dificultad -2. Un fallo en una complicación precipitará el combate contra los corporativos, además de la entrada en escena de un grupo de 2d4 zombis.

El éxito les llevará a un combate contra dos arañas gigantes en su nido antes de hallar la salida de las cloacas.

**Ruta Sur:** La ruta sur es compleja pero rápida, requiere de 5 éxitos, pero la dificultad es de -4. Un fallo en una complicación precipitará el combate contra los corporativos, además de la precipitación de la guerra entre bandas que les pillará en medio, con matones (2d4 por bando) disparándose entre ellos, a los personajes y los agentes corporativos.

El éxito les sacará directamente al exterior de la ciudad amurallada sin incidentes destacables.

**Ruta Este:** La ruta este es la más segura, aunque más lenta, requiere de 7 éxitos con una dificultad de -0. Un fallo en la complicación les dejará acorralados enfrentándose a los agentes corporativos, que además dispondrán de un grupo de refuerzos (3 agentes adicionales).

El éxito les sacará directamente al exterior de la ciudad amurallada sin incidentes destacables.

## LA HUÍDA

Una vez hayan logrado salir de la ciudad amurallada de Kowloon deberán hacer el recorrido hasta el puerto. A partir de este momento empieza una persecución, si los personajes van a pie, la persecución será a 10 rondas, si utilizan vehículo será a 5, pero en este caso les perseguirá un Ares "Citymaster". Al llegar al muelle, el "Citymaster" girará cola, al ver una lancha rápida, escoltada por un par de patrulleras de Knight Errant.

## EL PAGO

Una despanpanante mujer, con un traje ceñido saldrá a la cubierta de la patrullera hará un gesto de aprobación desde la cubierta pocos minutos después los 20.000¥ serán depositados para que sean transferidos a los personajes.

### Agentes de Corporativos

Atributos: Agilidad dB, Inteligencia dB, Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor dB.  
Habilidades: Notar dB, Disparar dB, Pelear d10, Lanzar dB, Conducir dB.  
Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 12(6)  
Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate, Bloqueo, Sin piedad y ¡Rock'n'Roll!  
Equipo: Armadura Pesada Parcial (+6), Cuchillo (Fue+d4), H&K 227s (12/24/48, 2dB, Cdf 1, Mun 2B, PA 1, R3B, Puntero láser y Silenciador)

### Miembros de las Bandas de Kowloon

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)

### Araña Gigante y Zombi

(Ver página 202 y 217 del manual básico de Savage Worlds)

