

TRIPLE TRAICIÓN EN HONG KONG

Por Shin

INTRODUCCIÓN

Los personajes se encuentran en su local habitual para obtener trabajos, reposar y darse un buen homenaje. Un trol se les acercará con una oferta de trabajo, se hace llamar "Crossfire".

Necesita un equipo para un trabajo delicado, quiere sacar a una rata de su madriguera para poder cazarla. Anda tras un tipo, el jefe de una banda criminal al que pretende echarle el guante, pero es muy difícil hacerle salir de su escondite, por lo tanto necesita a los personajes para lograrlo. Pagará 30.000¥ si logra cazar al tipo con su ayuda.

TRABAJO PRELIMINAR

El nombre del tipo es "Napalm" es un traficante de BTL bastante conocido en Kowloon. 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 disponen de ninguno la situación es verdaderamente complicada para los personajes. Hasta el punto de tener que abandonar el trabajo.
- Un éxito: Los personajes averiguan que "Napalm" suele obtener su mercancía en el puerto de Kwai Tsing.
- Tres éxitos: "Napalm" trabaja con un contratista orco que trae la mercancía de Rusia. Pero parece ser que su relación está deteriorada y busca nuevos contrabandistas.
- Cinco éxitos: Víctor Krushev es el nombre del contrabandista de

"Napalm", tiene un almacén en Kwai Tsing donde supuestamente guarda su mercancía.

- Siete éxitos: Krushev tiene un gran cargamento de BTL en Kwai Tsing, está buscando otro comprador alternativo a "Napalm" para la mercancía.
- Nueve éxitos: Mitsuhamu fabrica en negro BTL para los Yakuza, un cargamento suyo está a punto de llegar al puerto de Kwai Tsing.

EL PLAN

El plan se compone de tres partes fundamentales. Obtener un cargamento, contactar con "Napalm" y hacer el trato más allá de su escondite para que "Crossfire" pueda cazarle.

La Carga: Sus dos principales opciones son el cargamento de Krushev y el de Mitsuhamu. El primero se encuentra en un viejo almacén del puerto de Kwai Tsing. Aunque levantará sospechas en "Napalm" y su banda, es la opción más asequible.

El cargamento de Mitsuhamu es algo más peligroso, pero mantendrá la tapadera de los personajes el tiempo suficiente. Se encuentra en el buque de transporte "Odayakanaumi", perteneciente a la flota Mitsuhamu.

Uno de los dos cargamentos debe ser suyo para poder seguir con el plan.

El Contacto: Encontrar a "Napalm" tampoco será sencillo, oculta muy bien sus huellas, pero está claro que interesarse en un comprador de BTL en Kowloon puede hacerle salir de la cueva, más estando en la situación que está con su principal vendedor. Si los personajes disponen de algún contacto criminal en Kowloon es buen momento para darle uso, así como algún decker con conexiones en el hampa. Una vez contacten con él, deberán negociar un lugar para realizar el intercambio. "Napalm" será partidario de hacerlo dentro de Kowloon para evitar exponerse, los

jugadores deben convencerle con una succulenta oferta para que salga, deberán escoger bien el lugar, pues "Crossfire" tiene que tener oportunidad de cazarle, vivo o muerto.

El Intercambio: Esta es la parte más complicada pues los personajes deberán trasladar la mercancía hasta el punto acordado para realizar el intercambio, avisando a "Crossfire" para que este pueda preparar una emboscada.

EL RUN

El Almacén: El almacén de Krushev está protegido por una docena de matones orcos y un sistema de seguridad IC dB que se encarga de cámaras, puertas y alarmas. Si entran en el edificio sin desconectar la alarma vendrán 2d4 refuerzos adicionales, si los orcos tienen tiempo de hacer sonar la alarma pasará lo mismo.

El "Odayakanaumi": El barco está atracado en los muelles de Kwai Tsing, dispone de un sistema de seguridad IC dB (negro), dos torretas automatizadas en el puente que vigilan toda la cubierta de carga. Un mago, además de la veintena de agentes corporativos. La sorpresa son los 2 basiliscos que pasean entre los contenedores. Si la alarma suena o los guardias son alertados liberarán 2 basiliscos adicionales. Cada ronda en cubierta saca una carta, una figura representa un encuentro con uno de los basiliscos.

El contacto con "Napalm" no albergará sorpresas, aunque si saltó la alarma en el almacén de Krushev, este habrá amenazado a "Napalm" pues cree que fue él y sospechará que los personajes traman algo, así que tendrán un -2 en las tiradas de carisma contra él.

El intercambio, se realice donde se realice, tendrá unas cuantas sorpresas. Un grupo de diez matones acompañará a "Napalm" además de su mano derecha, un infiltrado de

Knight Errant que está esperando a que "Napalm" cometa un error para lanzar sobre él a la caballería. Durante toda la parte inicial del intercambio, "Crossfire" no tendrá un claro blanco sobre "Napalm", justo cuando esté a punto de entregar la maleta con el dinero (Aproximadamente 50.000¥) su mano derecha hará una señal al operativo de Knight Errant para que intervenga y empezará la ensalada de tiros. En ese mismo instante, "Luna", una Shadowrunner que ha perdido un familiar por culpa de los BTL que vende "Napalm", aparecerá en escena junto a su novio para acabar con la vida del maldito traficante. Lo que intentará "Napalm" es huir de la situación en cuanto estalle.

LA HUÍDA

Escapar del tinglado no será fácil, estén donde estén haciendo el intercambio, para Knight Errant, "Luna" y su novio, serán cómplices de los negocios del traficante. Para el propio "Napalm" serán unos traidores y los causantes de la situación con Knight Errant.

Esto nos llevará a una persecución a tres bandas, un dispositivo de Knight Errant, así como una motocicleta con "Luna" y su novio, les perseguirán. Persecución a 5 rondas, si no escapan serán muertos o detenidos.

EL PAGO

La satisfacción de sobrevivir a la misión debería ser suficiente para los personajes. Si han escapado con el dinero o la mercancía tendrán una bonificación. Puede que "Crossfire" haya logrado impactar con su munición narcótica y finalmente haya capturado a "Napalm", aunque los personajes no lo sabrán nunca.



Por cuestiones de espacio me veo obligado a realizar un anexo con todos los NPCs que actúan en esta aventura de una sola hoja.

"Crossfire" Trol Caza recompensas

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d12
Habilidades: Notar d8, Disparar d8, Pelear d10, Intimidación d8, Lanzar d6, Conducir d6.

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

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

Equipo: Datajack (Sensiarma), Guardapolvos Blindado (+3), Ranger Armas SM-3 (24/48/96, 2d8+2, Cdf: 1, Munición 6, PA 2, Mira Telescópica, Silenciador, munición narcótica y Sensiarma (interno)).

Orcos de Krushev

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Notar d6, Disparar d6, Pelear d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Conducir d6.

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

Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate

Equipo: Ropa Blindada (+2), Cuchillo (Fue+d4), Defiance T-250 (12/24/48, 3d6+1, Cdf 1, Mun: 5, Escopeta)

Agentes de Mitsuham

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Notar d8, Disparar d8, Pelear d10, Lanzar d6, Conducir d6.

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, 2d6, Cdf 1, Mun 28, PA 1, R3B, Puntero láser y Silenciador)

Mago Elfo de Mitsuham

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Notar d8, Disparar d6, Sanar d8, Pelear d6, Persuasión d8, Lanzar d6, Hechicería d8.

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 Proyectil

Basilisco

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Habilidades: Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 9.

Rasgos de Criatura: +3 Tamaño, Lento (paso 5 correr d4); Mirada petrificadora: El basilisco puede convertir a los que se enfrentan a su mirada en piedra. Cualquier persona sorprendida por el basilisco encuentra su mirada automáticamente. Cualquier persona que se involucre en combate cuerpo a cuerpo con el basilisco se encuentra automáticamente con su mirada, a menos que desvíe la vista; Aquellos que eligen mirar hacia otro lado toman un -4 a sus tiradas de combate, mientras que el basilisco obtiene un +2 para golpearlos. Usando un espejo, puedes reducir esto a -2 en tu tirada de Pelea y darle al basilisco +1, aunque esto impide el uso de un escudo. Aquellos que se encuentran con su mirada deben inmediatamente hacer un chequeo de Vigor o convertirse en piedra; Permanecerán en este estado hasta que el basilisco elija liberarlos o hasta que sea asesinado. El uso del hechizo de Gran Sanación también devolverá un carácter de piedra a la normalidad, aunque no curará simultáneamente ninguna herida que pudiera haber recibido antes de ser petrificado. Este poder sólo funciona contra los oponentes dentro del alcance cuerpo a cuerpo, y no funciona en completa oscuridad.

Torretas de Mitsuhamma

Parada: N/A, Dureza: 8. Disparar dB.
Arma: Ranger Armas SM-3 (24/48/96, 2dB+2, Cdf: 1, Munición 6, PA 2, Mira Telescópica y Silenciador)

"Napalm"

Atributos: Agilidad dB, Inteligencia dB,
Espíritu dB, Fuerza d10, Vigor d10
Habilidades: Notar dB, Disparar dB,
Sanar dB, Pelear d10, Intimidación dB,
Lanzar dB, Conducir dB.
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, 2dB, Cdf 3,
Mun: 38, R3B, Auto y Lanzagranadas).

Miembros de la Banda de "Napalm"

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).

Agentes de Knight Errant

Atributos: Agilidad dB, Inteligencia dB,
Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor dB.
Habilidades: Notar dB, Disparar dB,
Pelear dB, Lanzar dB, Conducir dB.
Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7(1)
Ventajas: Manos firmes, Reflejos de combate,
Bloqueo, Sin piedad y ¡Rock'n'Roll!
Equipo: Chaleco Blindado (+1), Cuchillo
(Fue+d4), H&K 227 (12/24/48, 2dB, Cdf 1, Mun 28, PA 1, R3B, Puntero láser)

Agente Lee

Atributos: Agilidad dB, Inteligencia dB,
Espíritu dB, Fuerza dB, Vigor dB.
Habilidades: Notar dB, Disparar dB,
Pelear dB, Lanzar dB, Conducir dB.
Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9(3)
Ventajas: Reflejos de combate, Bloqueo,
Sin piedad y ¡Rock'n'Roll!
Equipo: Datajack (Sensiarma), Ares Predator
(12/24/48, 2dB+1, Cdf: 1, Mun: 15, PA 1, Semi-auto, Arma
inteligente), Guardapolvos Blindado (+3).

"Luna" Humana Samurai Callejero

Atributos: Agilidad dB, Astucia dB,
Espíritu dB, Fuerza d10, 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).

Charlie Chang (Novio de Luna)

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).