

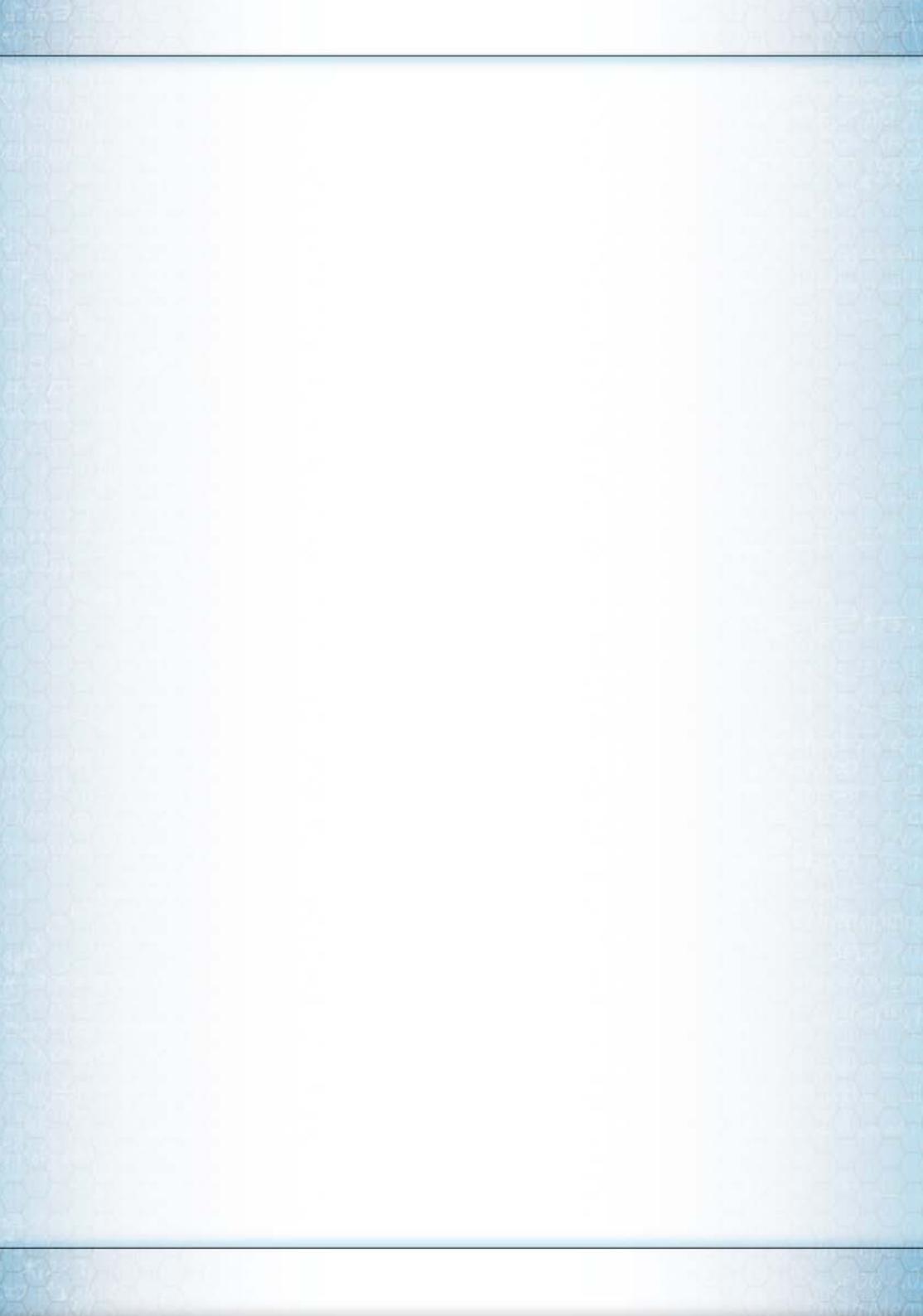
INTERFACE ZERO

BUY
FROM THE
YAKUZA
AT ANY COST



¡ACCIÓN EN LA SUBASTA! POR JOHN DUNN







¡ACCIÓN EN LA SUBASTA!

INTERFACE ZERO ES UNA CREACIÓN DE...

David Jarvis, Hal McLean, Matt Conklin Jr. y
Patrick Smith.

ESCRITURA Y DISEÑO

John Dunn.

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

Jason Walton.

DISEÑO GRÁFICO

Alida Saxon, David Jarvis y Karl Keesler.

MAQUETACIÓN

David Jarvis y Thomas Shook.

ILUSTRACIONES INTERIORES

Jason Walton.

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Carinn Seabolt, Ron Blessing y Susan Schmitz.

TESTEO

Sean Huempfner, Paula Huempfner, James
Hepburn y Neil Jensen.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.pginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Interface Zero 3.0, Auction Action y todos los logos asociados son propiedad de Gun Metal Games, 2019-2020. Reservados todos los derechos.

Producido bajo licencia por HT Publishers.





CONTENIDOS

ACCIÓN EN LA SUBASTA **3**

Trasfondo

Primer contacto

 El gancho 4

 La reunión 6

Patearse las calles **9**

La subasta **15**

 Los organizadores 15

 Las torres Edison 16

 Invitados a la subasta 20

 Malos perdedores 23

Resolver el misterio **25**

 ¿Qué hay en el maletín? 25

 Los criminales 26

 El jefe 26

 Consecuencias 27

Reparto de personajes **28**

APÉNDICES **30**

Arquetipos **30**

Nuevo trasfondo **36**

Nuevas mejoras y equipo **37**

Nuevos vehículos **39**



ACCIÓN EN LA SUBASTA

El escenario encarga a los Personajes Jugadores la tarea de recuperar un objeto robado y hacerse cargo de los criminales que se lo han llevado. En función del tema de campaña, la motivación podría ser asistir a una corporación aliada (la víctima del robo), hacer justicia o incluso ayudar a los criminales a escapar de las corporaciones que han atacado. En cualquier caso, el desafío inicial pasa por encontrar a los responsables y el objeto robado. Una vez hecho eso, los héroes deben decidir lo que hacen con los bienes robados y cómo se castiga a los criminales.

TRASFONDO

Aunque el escenario describe algunas localizaciones y personas específicas, deliberadamente hemos intentado que el contexto sea lo más abierto posible. El objetivo es que el DJ pueda jugar la aventura en cualquier metroplex, en función de las partes de la ambientación que sean más atractivas para la mesa de juego. En consecuencia, será necesario hacer algunos ajustes a la lealtad de ciertos PNJ y situar en el gran conjunto las distintas localizaciones mencionadas.

La **Parte I** ofrece formas de introducir los Personajes Jugadores en la aventura, basándonos en los distintos temas de campaña que se describieron en *Interface Zero 3.0*. Una vez determinado ese punto, los personajes se reúnen con la persona que vaya a contratarlos y negocian los objetivos y términos exactos del trabajo. Su contratante les proporcionará también una información, bastante limitada, sobre los criminales y el crimen.

La **Parte II** presenta la información que los personajes pueden descubrir durante la investigación del crimen. Se trata de pistas que se pueden obtener a través de sus redes de contactos, visitando a PNJ específicos o buceando en las Profundidades. Al final, los PJ descubrirán que los criminales planean vender la mercancía robada en un club privado de una de las partes más seguras de la ciudad esa misma noche.

La **Parte III** describe lo que sucede durante la subasta e incluye una cronología temporal de

sucesos. También describe la localización en profundidad, las torres Edison, donde tiene lugar la subasta y donde se esconden los criminales. Lo más probable es que los PJ alteren dicha cronología con sus acciones durante el intento de recuperar la mercancía robada y capturar a los criminales responsables.

La **Parte IV** ofrece distintas sugerencias sobre cuáles podrían ser los contenidos del paquete robado y las consecuencias que tiene no recuperarlo de forma segura. También sopesa el destino de los criminales que robaron la mercancía y las recompensas para los héroes en función de distintos grados de éxito. Aunque los PJ serán bien recompensados si todo sale bien, la aventura puede acabar muy mal si los jugadores tienen muy mala suerte o toman decisiones muy erróneas.

Finalmente, la aventura concluye con una lista de PNJ, que incluye sus valores de juego y unas cuantas notas de interpretación. En función de cómo finalice la aventura, los personajes podrían tener ante sí un futuro lleno de oportunidades o acabar como chivos expiatorios de un creciente desastre.

¿QUÉ HA PASADO?

Anoche, alguien ha robado algo valioso a una de las principales megacorporaciones de la ciudad. La mercancía robada se encontraba en un maletín de cromo de alta seguridad. Los ladrones sabían cuál era su objetivo y se llevaron con éxito el maletero. La corporación no ha sido capaz de identificar a los responsables ni el vehículo que utilizaron. Por eso, han optado por recurrir a ayuda externa, con el fin de localizar la mercancía antes de que los criminales escapen de su alcance.

Los ladrones son un grupo de relativos novatos que tuvieron la suerte de su parte. Cuando intentaron vender la mercancía a su perista habitual (Phineas "Finn" Bacon), comprendieron que los contenidos de la valija eran mucho más valiosos de lo que imaginaban inicialmente. Finn, a cambio de un porcentaje de la venta, les propuso realizar una subasta al mejor postor en





un club privado: las torres Edison. Accedieron y, desde entonces, el grupo está en las torres, esperando a que todo acabe. Dejó al hacker del grupo al cargo de una serie de medidas de seguridad excepcionales para impedir interferencias desde la Red Global de Datos durante la subasta y, mientras tanto, Finn contactó con diversos grupos, ofreciéndoles la oportunidad de acudir a la subasta y comprar la valiosa mercancía. Los PJ, por otra parte, pretenden reventar la subasta y recuperar la mercancía para su contratante.

CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Con el objetivo de generalizar al máximo la aventura, los distintos barrios y lugares emplean nombres descriptivos, como enclave corporativo o centro ciudad, de tal forma que puedas colocarlos en vuestra ciudad sin demasiados problemas. Barrio alto hace referencia a una de los mejores zonas de la ciudad, donde viven y se codean entre sí los más adinerados. Asumimos también que el aeropuerto está a unos treinta minutos en coche desde este barrio alto. Del mismo modo, no le hemos dado ningún nombre a la megacorp afectada. Si tampoco quieres especificarla, siempre puedes decir que toma medidas para no ser identificada. Después de todo, es posible que no quiera asociar su nombre a la pérdida de un recurso tan valioso (o a las consecuencias de crearlo).

Un punto importante es dirigir la aventura de acuerdo al tema de campaña que tengan los personajes. En función del mismo, los héroes podrían tener metas muy diferentes durante la aventura. A un grupo de ciberpunkis les preocupa menos hacerse con la mercancía, mientras que esa es la meta principal de un equipo de limpiadores. A los miembros de una agencia de la ley les será mucho más fácil acceder a distintos lugares, en virtud de la autoridad que blanden. En el resto de temas, los personajes tendrán más dificultades para superar la seguridad física de la subasta o conseguir la información que desean. En resumen, es posible utilizar esta aventura varias veces con el mismo grupo de jugadores, siempre que sus personajes y tema de campaña sean distintos, generando una experiencia diferente en cada caso. ¡Si cambias la ciudad y la naturaleza de las mercancías robadas, es posible que alguno de los jugadores si quiera note que está jugando la misma aventura!



Parte I

PRIMER CONTACTO

EL GANCHO

En función del tema de campaña, cada grupo de personajes tendrá una motivación distinta durante la aventura. En este apartado encontrarás tres formas distintas de implicar a los personajes en la aventura, basándonos en cada uno de los tres temas de campaña que se describen en IZ3. Como DJ, deberías seleccionar el gancho que mejor se adapte a los PJ o ajustarlo en base a los detalles exactos de la campaña y el grupo de juego. En todos ellos, la aventura comienza cuando un contacto del grupo llama a uno o más de los personajes a primer hora de la mañana: desea reunirse con ellos lo antes posible.

CUESTIÓN DE ACTITUD

Este gancho da un mayor peso al estilo y actitud de los Personajes Jugadores, a la vez que apela a su ética personal. Los personajes forman parte de un grupo que se dedica a ayudar a los necesitados y oprimidos, lo cual significa hacer frente a las ricas corporaciones y gobiernos tiránicos. Los personajes necesitan dinero y equipo, pero no es por avaricia, sino porque son las herramientas necesarias para conseguir sus metas. Podría tratarse de un grupo de ciberpunkis o de limpiadores, pero esta vez actúan en base a la fama y el cred que pueda proporcionarles en las calles, no las ganancias materiales.

La aventura comienza cuando los PJ descubren que alguien del barrio (o su territorio) tiene problemas. Uno de sus vecinos o conocidos acude al grupo en busca de ayuda (consulta el cuadro de texto **Ejemplo de vecino** si lo necesitas). Explicará que su prima, Anette "Nube-9" Yang, se unió a un trabajito ilegal que parece haberse descontrolado muy rápido. El vecino está bastante seguro de que Nube-9 y su grupo están de mierda hasta el cuello. Suplicará inmediatamente al grupo que se reúna con él en algún lugar para discutir el favor.

EJEMPLO DE VECINO

Lo ideal es que los PJ ya hayan establecido unos cuantos hechos previos sobre el vecindario en donde viven y otras personas con las que lo comparten. Si necesitas un personaje para que acuda a los héroes en busca de ayuda, puedes recurrir al siguiente: Abelina "Abejón" Yang.

Es una adolescente, miembro de su misma banda (o de una banda local). No ha participado nunca en nada gordo y solo tiene un par de arrestos por tráfico menor, pequeños robos o resistirse a la autoridad. Claramente, ve a los PJ como ídolos, ejemplos que aspira a imitar algún día. Abejón intenta hacerse la dura, pero claramente juega en otra liga, inferior. No sabe nada de importancia que ofrecer a los personajes, aunque intentará prometer favores, un servicio personal o incluso implicar a su banda en la futura devolución del favor.

Los personajes saben que no tiene los recursos necesarios para cumplir ninguna de estas promesas.

LIMPIAR EL DESASTRE

De acuerdo a este gancho, los PJ son profesionales experimentados. Incluso aunque los jugadores no conozcan la ambientación o los personajes estén recién creados, se trata de individuos que ya conocen la ciudad y los peligros de actuar en los márgenes sombríos de la sociedad. Lo que motiva a los personajes es el dinero y la reputación. Realizan encargos en busca de un beneficio personal y no por un código de honor o de acuerdo a una brújula moral específica.

La aventura comienza con una llamada del arreglo habitual del grupo (puedes usar

el que describimos en el cuadro de texto **Ejemplo de intermediario** si necesitas crear uno). Tiene una pista sobre un trabajo que se podría adecuar a las capacidades del grupo. Los PJ deben negociar los detalles exactos con el contratante, pero la tarea debería suponer un mínimo de 5.000 C\$ por cabeza, con una posible gratificación por acabarlo rápido. El cobro se hace a través del intermediario, que gana a cambio una comisión. El intermediario cree que el trabajo solo debería durar uno o dos días como mucho.

La reunión con el contratante tiene lugar en la Sala de las Artes. Se trata de un club nocturno muy popular, situado en un vecindario de clase alta. Es tanto un lugar donde conviene ser visto como un centro de ocio. Siempre hay una larga cola de gente esperando a entrar y la entrada no es barata. Sin embargo, los héroes están esta noche en la lista VIP y tanto su entrada como la primera copa están ya pagadas. Cada una de las salas del club está decorada de acuerdo a un periodo artístico distinto. La hiperrealidad ajusta automáticamente la apariencia de los presentes para que su ropa se corresponda con el estilo artístico y el periodo de las distintas salas, incluso a medida que los personajes van cruzándose. Cada sala cambia su temática más o menos a la hora, de tal forma que los clientes nunca tengan dos veces la misma experiencia.

Un agente RA conduce directamente al grupo a la sala dedicada al puntillismo, donde hay una serie de reservados formados por puntos que parecen flotar en el aire a su alrededor. Las paredes cambian constantemente, en un flujo que muestra e imita distintas obras maestras del estilo. El contacto tiene todas las señales y forma de hablar típica de un ejecutivo corporativo, aunque el velo de realidad alternativa oculta su auténtica ropa y rasgos faciales.

Afirmará representar a la compañía que perdió el maletín. Los PJ deben recuperarlo en perfecto estado junto con sus contenidos, y al contacto no le preocupa en absoluto quién salga herido en el proceso.

LLAMAR A LA CABALLERÍA

Este gancho es especialmente apropiado para el tema de campaña Proteger y servir, donde los Personajes Jugadores pertenecen





a algún tipo de agencia. Sin embargo, eso no quiere decir que automáticamente sean funcionarios o trabajen para el gobierno. Muchas corporaciones mantienen sus propios equipos de seguridad o contratan a profesionales del ramo, otorgándoles poderes equivalentes a los de la policía en sus instalaciones y propiedades. Estos personajes actúan de acuerdo a un imperativo moral, que suele ser mantener el orden. En general, su motivación es hacer cumplir las órdenes que reciben, protegiendo así los lugares que están bajo su responsabilidad. No se escoge este oficio por avaricia o con la esperanza de hacerse famoso.

La aventura comienza cuando el grupo descubre que se ha cometido un crimen. Los personajes reciben órdenes, a través de los canales oficiales, de reunirse con un representante corporativo para tratar un problema. El contacto inicial será a través del superior inmediato de los personajes (usa el cuadro de texto **Ejemplo de superior** si lo necesitas). Explicará al grupo que es necesario mantener la discreción sobre el crimen sucedido, aunque le preocupa que algunos medios de comunicación puedan interesarse por el tema.

La reunión con el representante tendrá lugar en un reservado de Jack-O's Diner. El restaurante es el típico figón barato de un vecindario de clase baja corporativa. Toda la comida es sintética, pero el cocinero sabe preparar muy bien la docena de platos que ofrece y, además, al gusto exacto de los personajes. Los policías disfrutan de un suculento descuento, de tal modo que componen más de la mitad de su clientela. Siempre que los personajes quieren reunirse extraoficialmente con algún sospechoso, recurren a este lugar, pues saben que es seguro. Nadie va a interrumpir la conversación o intentar fisgonear en ella, lo cual incluye a periodistas. Claramente, su contacto pertenece al equipo de seguridad de una corporación. Tiene corte de pelo militar, un traje de dos piezas mal cortado y apariencia ansiosa, a la vez que exhausta. Ofrece a los personajes una serie de fotos de la escena del crimen, así como un informe detallado sobre el robo. Sin embargo, se negará a proporcionar el nombre de la corporación atacada. Y tampoco puede permitir que los personajes accedan a la escena del crimen.

Simplemente quiere que recuperen el maletín robado (y sus contenidos) lo antes posible. Si es posible, prefiere que también hagan justicia capturando a los criminales vivos.

LA REUNIÓN

Lo crimen ya se ha cometido. Durante esta escena, el contacto contrata a los personajes para encontrar a los criminales y resolver la situación. En función del gancho elegido y el PNJ específico, la forma de resolver el problema será diferente. Cómo respondan los personajes al encargo dependerá mucho de su trasfondo y ética personal. Durante el proceso de contratación, el contacto proporcionará a los PJ la limitada información que tiene disponible sobre el crimen. Los jugadores, a cambio, pueden negociar los términos exactos y su compensación. Los distintos ganchos anteriores ayudan a describir la escena, aunque también debería influir el tema de campaña elegido. Por ejemplo, podrían reunirse con el vecino en cuestión (si has elegido ese gancho) en un callejón secundario de la plex lleno de basura o en un acogedor bar de barrio.

Sea como sea, la aventura despegue con la descripción de la escena y del PNJ en cuestión, así que lo mejor es adaptar estos factores todo lo posible a la personalidad e intenciones del contacto.

EL TRABAJO

El contacto explica que, hace muy poco, una corporación ha perdido un recurso físico muy valioso. La mercancía en cuestión fue robada de una instalación de investigación, presente en otro punto de la ciudad. Por diversas razones, la mercancía robada se considera un bien frágil, moderadamente inestable y exige una recuperación urgente. Es necesario recuperarla en menos de cuarenta y ocho horas. Desafortunadamente, el contacto no puede proporcionarles el nombre de la corporación afectada ni en qué consisten los contenidos del maletín robado. En función del contacto, es posible que ni siquiera él sepa esa información, en vez de que no desee revelarla por mera discreción. Sea como sea, el contacto es educado y se disculpará por este inconveniente. También apela al sentido de profesionalidad y la prudencia de los personajes.



EJEMPLO DE INTERMEDIARIO

Si necesitas un arreglador, puedes usar a María la Loca. El grupo ya ha trabajado con ella en el pasado. Siempre les proporciona trabajos de calidad, paga lo debido a tiempo y, en ocasiones, incluso ha sido capaz de proporcionar equipo especializado con un sobrecoste tolerable. Hasta el momento, María siempre se ha reunido con ellos digitalmente, en las Profundidades. Están razonablemente seguros de su fiabilidad, pero no conocen su pasado o más detalles sobre su persona.

María utiliza un avatar para interactuar con ellos con la forma de una mujer vestida con hábitos de monja y alas de murciélago que le surgen de la espalda. María siempre usa una dicción muy precisa y un tono paternalista cuando trata con los PJ, a los que siempre se refiere como "mis pequeños".

EJEMPLO DE SUPERIOR

Si necesitas un PNJ que haga las funciones de superior del grupo, puedes emplear al capitán O'Reilly. Lleva diez años al mando de la comisaría donde están destinados los personajes. Conoce bien sus capacidades y los puntos donde flojean. Aunque es posible que los PJ le caigan bien, jamás lo admitiría en público. En su lugar, utiliza ejemplos de sus meteduras de pata previas como aviso para evitar que cometan los mismos errores.

El capitán O'Reilly es el estereotípico tipo duro y gruñón, que mordisquea el extremo de un cigarrillo apagado y habla con un acento irlandés muy pronunciado... y totalmente artificial. Tiene acceso constante a las emisiones de las cámaras del grupo y podría contactar con ellos a lo largo del transcurso de la aventura (o al revés), en especial si surge la ocasión de echarles una bronca por no respetar debidamente los procedimientos.

El contacto continúa explicando que la mercancía robada estaba dentro de un maletín cromado. Se lo llevaron también de la instalación y la compañía espera que siga en su interior. El maletín está sellado herméticamente. Abrirlo (aunque solo sea intentarlo) puede tener consecuencias serias. Debido a eso, seguro que la mercancía sigue dentro del maletín. Cuanta menos gente conozca los detalles exactos sobre el contenido, mejor.

Nota para el DJ: En la Parte IV de esta aventura, **Resolver el misterio** (página 25) hay más información sobre los potenciales contenidos del maletín. Por ahora, sin embargo, es mejor mantener al grupo en ascuas y no proporcionarle ninguna información al respecto.

Además de la información básica anterior, el contacto proporciona a los personajes diversas imágenes y vídeos de los ladrones, su vehículo y el lugar del golpe. Las imágenes están bastante degradadas y, en general, son bastante malas. De hecho, en algunos lugares están claramente pixeladas. El contacto reconoce que los ladrones piratearon las cámaras de seguridad durante el golpe y esa es la causa de la mala calidad de las grabaciones. Sus expertos ya han hecho todo lo posible para mejorar las imágenes. Se podrían utilizar estos vídeos para excluir ciertos tipos corporales (como un híbrido rinoceronte), pero la calidad de las grabaciones no es suficiente para identificar personas específicas.





Los criminales huyeron en una furgoneta de reparto blanca, probablemente alquilada o robada. La matrícula no es visible y tampoco tiene marcas distintivas.

El contacto sabe que el maletín tiene un emisor de rastreo. Puede proporcionar a los PJ la información necesaria para usarlo. Sin embargo, ahora mismo no está operativo. El contacto cree que podría estar desactivado, bien como resultado de un hackeo o bien porque el maletín se encuentra en un lugar que bloquea las emisiones de radio. Si los PJ logran superar esas medidas defensivas, es posible usar el rastreador para confirmar la legitimidad del maletín.

COMPENSACIÓN Y NEGOCIACIÓN

El gancho elegido y el tema de campaña juegan un papel muy importante a la hora de determinar cuál es la compensación de los personajes y los recursos que el PNJ tiene a su

disposición para contratar a los héroes. Una vez los personajes hayan aceptado realizar el trabajo, es momento de tratar la compensación apropiada por su tiempo y esfuerzo. Si todo sale a la perfección, podrían obtener una gratificación adicional (ya sea en dinero o en especie). En ciertos temas de campaña, no será necesario tratar este punto.

El contacto corporativo espera pagar a los personajes con dinero o en especie, en forma de equipo especial y otros lujos. En principio, la oferta inicial es de 5.000 C\$ por persona. Los PJ pueden hacer una tirada de Persuadir enfrentada con el Espíritu (d6) del contacto para aumentar esta cantidad. El éxito aumenta el total a 6.000 criptodólares por cabeza. El aumento proporciona un adelanto de 500 C\$ sobre esa cantidad (o su equivalente en forma de equipo, favores o lujos, a determinar del DJ).

En caso de que la motivación principal de los personajes sea hacer justicia, el contacto lo



comprenderá, pues tiene experiencia personal en el tema. En este caso, el grupo debería hacer una tirada de Persuadir, enfrentada con el Espíritu (d4) del contacto. Con el éxito y cada aumento posterior, el contacto les ofrece una pequeña gratificación, como entradas para un partido importante, una invitación a cenar en un restaurante lujoso, una botella de un reserva u otro objeto similar. El contacto dejará muy claro que no se trata de un soborno. Simplemente es una forma de decir gracias por un servicio bien hecho. No proporcionará nada de ello hasta que el trabajo esté completado, claro, pero una buena historia ahora sobre cuánto te gustaría acudir a ese partido con tu hijo enfermo, ayudará al contacto a saber qué recompensa sería aconsejable más adelante.

Cuando los PJ le estén haciendo un favor a alguien, lo más probable es que este no tenga mucho que ofrecer a cambio. Es más, no es probable que a los PJ los mueva la ganancia económica a la hora de hacer el trabajo. En su lugar, el contacto prometerá hablar de su éxito siempre que pueda, haciendo así todo lo que está en su mano para aumentar el crédito callejero del grupo.

PRIMERAS PISTAS

El contacto no sabe muy bien por dónde deberían empezar los personajes su investigación. Los contenidos del maletín son valiosos, pero no es algo que se pueda utilizar sin una red amplia de recursos. Lo más probable es que los ladrones intenten venderlo en vez de usarlo. El contacto puede sugerir que los PJ hagan preguntas discretas en los bajos fondos. Quizás los criminales ya hayan vendido la mercancía, en cuyo caso se podría usar al comprador para rastrear su paradero.

Cuando los PJ estén listos para comenzar la investigación, pasa a la segunda parte: Patearse las calles.

Parte II

PATEARSE LAS CALLES

 Antes de enfrentarse a los criminales y recuperar el maletín robado, los PJ necesitan identificar y encontrar a los sospechosos. Al principio, sus pistas iniciales son muy limitadas. Los criminales no han hecho público el robo, ni tampoco han estado vanagloriándose de su éxito. Para encontrar información útil, los personajes deben recurrir a sus redes de contactos por toda la ciudad. Es probable que alguno de estos informantes haya visto algo oído algún rumor que proporcione información.

Algunos PJ prefieren recurrir a la Red Global de Datos para buscar información. Otros son más partidarios de las conversaciones cara a cara, donde es posible recurrir al lenguaje corporal y otras pistas para saber toda la verdad.

Al completar esta parte de la aventura, los PJ deben haber descubierto que los ladrones van a realizar una subasta esta misma noche, en donde pretenden vender el maletín robado. Una vez sepan que va a haber una subasta, deben descubrir su localización y el tipo de clientela que acude a ella. Durante el transcurso de sus investigaciones, es muy probable que los PJ escuchen rumores sobre la subasta antes de descubrir todos los detalles. Añade una bonificación de +2 a sus tiradas de redes de contactos cuando mencionen la subasta con el objetivo de saber más detalles. Una vez los héroes tengan la información necesaria y decidan asaltar el lugar para recuperar la mercancía, pasa a la **Parte III: La subasta**.

RUMORES GENERALES

Comprobar si circula algún rumor sobre la mercancía robada entre sus contactos y aliados habituales es una tarea que se resuelve a través de las reglas de redes de contactos (consulta *Savage Worlds*). Los personajes dependen de Intimidar o Persuadir para obtener la información siguiente. Recuerda que si falla su tirada, también pueden recurrir al crédito callejero.

Savage Worlds presenta unas reglas muy generales al respecto, donde todo el mundo puede proporcionar la información necesaria. Sin embargo, esta parte de la aventura es un escenario de investigación y los jugadores deberían





dedicarle más tiempo en la mesa a este proceso que tirar una vez los dados. En consecuencia, las reglas de redes de contactos solo proporcionan una información general base. Cada personaje jugador debe elegir qué habilidad usa, Intimidar o Persuadir. Después, el grupo obtendrá a través de sus conocidos distintos rumores, hasta alcanzar una cantidad igual al número de éxitos y aumentos que hayan obtenido en total entre todos. Ve revelando los rumores de acuerdo al orden de la lista, pues la información que obtienen es secuencial. El fallo significa que el personaje no obtiene información jugosa que poner a disposición del grupo y la pifia podría llevar a una pista falsa o las consecuencias indicadas en el manual de *Savage Worlds*. Si el grupo consigue un total combinado de más rumores de los que hay, puedes añadir más de la lista **Otros rumores** (página 15).

1. Anoche ocurrió un golpe en los enclaves corporativos del centro. Mucha gente está haciendo preguntas sobre eso.
2. Por lo que parece, los implicados abandonaron la zona en una furgoneta blanca, pero nadie parece saber quién la conducía.
3. Las mercancías robadas son extremadamente valiosas. La gente que las busca no pertenece a una única corporación. Parece que hay más grupos intentando hacerse con esa mercancía.
4. Además de corporados haciendo preguntas, varios sindicatos criminales también parecen interesados.
5. Parece que algunos gobiernos extranjeros también estarán haciendo preguntas sobre la mercancía robada.
6. Quien esté tras el robo va a tener que deshacerse de la mercancía pronto. En la ciudad, todo el mundo parece interesado en ella y eso dificulta mucho el trabajo de quienes viven en las sombras.

CONTACTOS ESPECÍFICOS

Una vez los personajes hayan comprobado los rumores generales que circulan por la calle, es posible que deseen llamar o reunirse con algún contacto específico. En esta sección encontrarás distintos tipos de contactos PNJ. Cada arquetipo de contacto viene acompañado de unos nombres de ejemplo, así como la información que

puede ofrecer. En ciertos casos, tus PJ tendrán ya sus propios contactos por trasfondo o aventuras previas. Si es así, os animamos a utilizarlos: solo necesitas buscar la plantilla más parecida y adaptar la información que ofrece.

Cuando varios PJ tengan o acudan al mismo tipo de contacto, puedes duplicar la información que obtienen o sustituir la información de uno de ellos por la de otro tipo de contacto distinto. Como antes, el personaje debe realizar una tirada de Intimidar o Persuadir a la hora de relacionarse con el contacto, aplicando cualquier modificador que sea apropiado por la relación o incentivos (sobornos, amenazas, etc.) que ofrezca durante la interpretación.

Además de la información que ofrezca el contacto según la tirada, el grupo recibirá la siguiente pista que aún no tenga de la lista **Otros rumores** (página 15).

CAMARERO

A menudo escuchan de pasada todo tipo de conversaciones que sus clientes consideran privadas. Y otras, el cliente está bastante borracho y tiene la lengua más suelta de lo que le conviene, proporcionando así información jugosa.

Ejemplos de nombres: Cooper "Coop" Anh, Gretchen "Quizás" Stone.

Éxito: Se habla mucho sobre un trabajito ocurrido anoche. Al parecer, alguien robó algo en uno de los enclaves corporativos del centro y es asquerosamente valioso. Parece que hay bastantes grupos interesados en hacerse con lo robado, no solo su dueño original.

Aumento: En las torres Edison necesitan camareros y mixólogos para un evento privado que tendrá lugar esta noche. El lugar es muy pijo y sus precios son astronómicos. Es una pena que solo contraten a gente que tenga buenas referencias.

ECOTERRORISTA

A lo largo de los siglos XX y XXI, varios sucesos han dejado una parte del globo terráqueo muy dañada y prácticamente inhabitable. Los ecoterroristas son individuos dispuestos a hacer lo que sea necesario para evitar que vuelvan a producirse catástrofes así. Muchas de estas organizaciones tienen amplias redes de informantes que no le quitan los ojos de encima a los gobiernos y las corporaciones.



Ejemplos de nombres: Betsy "Cebo-para-Tiburones" Yi, Malcolm "Verdoso" Mahon.

Éxito: Anoche robaron algo gordo a una de las corporas del enclave corporativo y todo el barrio está patas arriba, con chequeos de seguridad extras. Las medidas son tan extremas que todo el que quiera intentar algo raro en la zona más vale que espere unos días.

Aumento: Algo va a pasar en las torres Edison a la noche, pues están invitando a los tipos más ricos de la ciudad. Nos gustaría organizar una manifa junto a sus puertas, pero con toda esa seguridad extra es un incordio.

HACKER

Los buenos piratas informáticos siempre están a la caza de información jugosa que puedan aprovechar. Durante el proceso, a veces se topan con otros secretos. En general, comprenden con rapidez su valor, lo cual significa que rara vez comparten la información gratuitamente. ¿Por qué hacerlo, si podrían aprovecharlo en su beneficio?

Ejemplos de nombres: Par-de-Datos, W8-W8-I-NO.

Éxito: Hoy, el tráfico de información cifrada entrante y saliente del servidor de las torres Edison ha sido una locura. Alguien está contactando con muchos peces gordos.

Aumento: El salón principal de las torres Edison es una zona digital completamente aislada. Alguien bloquea todo el flujo de datos hacia la sala o procedente de ella. También las cámaras de seguridad están desenchufadas manualmente, nada de apagadas. Todo eso apunta a que ahí va a pasar algo gordo en el espacio carnosos por la noche.

LUCHADOR

Las exhibiciones de violencia atraen a todo tipo de apostadores y audiencia. Muchos sindicatos criminales organizan veladas discretas de lucha, con combatientes desesperados o lo

suficientemente valientes como para jugarse la vida participando en ellas.

Ejemplos de nombres: Eileen "Relámpago" Chu, Yuri "el Martillo" Owens.

Éxito: Han cancelado la velada de esta noche. Al parecer, tiene algo que ver con toda la seguridad que hay en el barrio después del robo de anoche.

Aumento: El sindicato necesita gente que imponga y sea capaz de trabajar como seguridad privada para un festejo privado de altura que tenga lugar esta noche. Buscan gente con extra de cromo y músculos a juego, en vez de contratar a gente que realmente sepa el oficio.

MATÓN DEL SINDICATO

Los matones de cualquier organización criminal realizan un trabajo esencial para que esta siga funcionando. Entre sus tareas se incluye la distribución y recogida de material sensible, así como el ocasional "calentamiento" de alguien.

Aunque oficialmente saben muy poco de lo que ocurre en la trastienda criminal, lo cierto es que sus superiores suelen discutir entre sí asuntos delicados en su presencia, tratándolos como poco más que una parte del mobiliario.

Ejemplos de nombres: Vincenzo "Dedos" Matisse, Zhongqiu "Ochos" Syau.

Éxito: Hoy está siendo un día muy ocupado. El sindicato ha estado reuniendo a todos sus contables y cobrando la protección por adelantado. Sus matones han estado peinando la ciudad en busca de algo, a la vez que intentaban asegurar hasta el último cripto posible.

Aumento: Algo muy gordo va a pasar en el centro de la ciudad está noche. De acuerdo a los de arriba, todo el mundo debe cancelar sus planes para la noche y tener las armas listas. Alguien está muy cabreado por algo y pretende desahogarse.

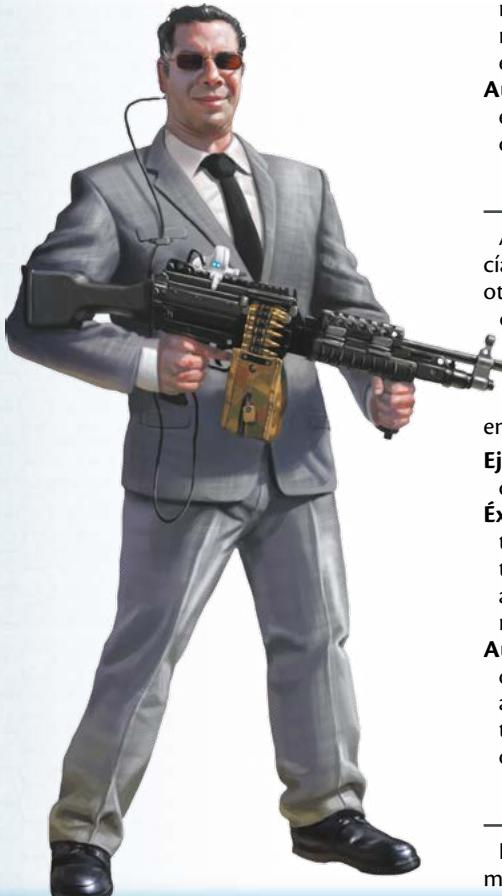


MÉDICO CALLEJERO

Las heridas de navaja y bala llaman mucho la atención en las salas de urgencia de los hospitales. Algunos pacientes necesitan tratamiento sin que nadie haga preguntas y, además, costando lo mínimo posible. En muchas clínicas callejeras se realizan operaciones de emergencia y se vende medicamentos sin receta. A veces, tienen que atender a las sombras responsables después de un trabajo.

Ejemplos de nombres: Garth "el Vampiro" McAllister, Shakti "Doc" Jones.

Éxito: Cuatro clientes distintos me han llamado para ver si tendría espacio libre esta noche. Suena a que va a ocurrir en la ciudad algo increíblemente peligroso... y eso me recuerda que tengo que comprar más antibióticos.



Aumento: Uno de los clientes preguntó cuánto se tardaría en llegar a la clínica desde las torres Edison. No es un vecindario en donde mis clientes habituales suelan pasar su tiempo libre. Lo que vaya a pasar esta noche está relacionado con ese lugar.

PANDILLERO

Las bandas callejeras son el pegamento que une y permea los bajos fondos. A menudo, descubren información relativamente confidencial simplemente porque están en el ajo. Aunque compartir este tipo de información es peligroso, pocos pandilleros valoran mucho la vida humana.

Ejemplos de nombres: Eric "Ruedas" Francisco, Mei "Afilada" Sobilowski.

Éxito: Pasó algo gordo en el enclave corporativo anoche. A lo largo del día ha habido muchos rumores al respecto y la seguridad en la calle es una locura.

Aumento: Los sindicatos buscan músculo extra que contratar para esta noche. Suena que va a pasar algo muy gordo.

PERISTA

Ayuda a los criminales a vender las mercancías robadas. Muchos peristas también tienen otros negocios legítimos, que usan como tapadera a la hora de ocultar sus tratos con los bajos fondos. En general, los peristas conocen a una amplia red de compradores y ladrones, haciendo de intermediario entre ellos... por un precio, claro.

Ejemplos de nombres: Jackson "La Pasta" Vásquez, Nikki "Grills" Fedorov.

Éxito: Finn Bacon está organizando una subasta para ricachones en las torres Edison, que tendrá lugar esta misma noche. Al parecer, va a acudir gente muy importante y eso explicaría por qué la seguridad es tan alta.

Aumento: Con casi toda probabilidad, el objeto que se va a subastar es lo que robaron anoche. Es muy probable que los ladrones también se hayan escondido en el edificio, con Finn.

RATA CORPORADA

La rumorología corporativa llega mucho más allá de la gente implicada en un proyecto

COMPLICACIÓN: UN CONTACTO INESPERADO

Puedes introducir esta complicación opcional en cualquier tema de campaña, pero probablemente sea más apropiada para temáticas ciberpunkis. Después de que los Personajes Jugadores hayan completado la investigación, pero antes de que empiecen a planear cómo infiltrarse en la subasta, uno de los ladrones (la piloto de sondas Nube-9) será quien contacte con los héroes. Le asusta la situación actual. El trabajo se ha salido de madre, mucho más de lo que esperaba, y quiere largarse. Cree que todo se va a poner muy feo.

Anette "Nube-9" Yang puede explicar al grupo que su equipo se oculta en las torres Edison. Apenas quedan unas horas antes de que la subasta comience y quiere escapar antes de que eso suceda. Sin embargo, Nube-9 no quiere que sus compañeros crean que los está dejando tirados... incluso si es cierto. Necesita que los PJ simulen que se la están llevando en contra de su voluntad.

A cambio, puede ofrecer una forma de entregarles el maletín robado antes de que la subasta tenga lugar.

específico. A veces, aquellos que no participan directamente en una tarea están encantados de compartir con otros los secretos que conocen, con la intención de impresionar a futuros jefes o para sacarse un extra.

Ejemplos de nombres: Angela MacGovern, Gordon Fairchild.

Éxito: Se produjo anoche un robo gordo. Parece que estaba implicado en un proyecto ilegal o ultrasecreto. Sea como sea, han multiplicado los chequeos de seguridad y los registros. Todo el barrio corporativo está patas arriba y en alerta máxima.

Aumento: Un par de jefazos va a acudir a una reunión secreta en las torres Edison esta noche. Por lo que he oído, están moviendo mucho dinero a la cuenta B para la ocasión.

TRAficante DE ARMAS

Proporciona armas, blindajes y munición ilegal o irrastreable a quienes trabajan en los bajos fondos. A veces, también tienen otros tipos de mercancías en sus catálogos. En su oficio es fácil escuchar rumores o frases sueltas sobre posibles trabajos cuando los criminales

se equipan antes de la tarea (o después, cuando intentan deshacerse de las armas utilizadas durante el crimen).

Ejemplos de nombres: Buck "Pistolas" Hous-ton, Chloe "Edge" Artoise, Sergei "el Sargento" Oliphandi.

Éxito: Tuve una llamada extraña la semana pasada, preguntando por blindajes discretos. El comprador buscaba algo que pudiera llevar bajo un traje de gala. Le hizo algunas recomendaciones al cliente, pero no grabé su información de contacto.

Aumento: Alguien llamó esta mañana, buscando una pistola personalizada con todos los accesorios. Parecía que tenía bastante dinero para gastar. Dijo algo sobre conseguir la pasta después de una subasta. No puedo proporcionar la identidad o un punto de entrega, pues tampoco se completó el encargo.

LA RED GLOBAL DE DATOS

Peinar la red en busca de información útil sobre los criminales y el crimen emplea la habilidad Investigar, siempre que el personaje se limite a rebuscar en canales públicos.





COMPLICACIÓN: UNA OFERTA QUE NO PODRÁS RECHAZAR

Puedes introducir esta complicación opcional en todos los temas de campaña. Despues de que los personajes hayan completado la investigación, uno de sus contactos filtra a la gente equivocada que los PJ han estado haciendo preguntas sobre la subasta de esta noche. Como respuesta, uno de los sindicatos criminales hace una oferta irrechazable al grupo (debes elegir la organización criminal en cuestión, pero si escoges una que ya participe en la subasta, le dará mucho sabor a lo que ocurría durante esa escena). Los PJ deben robar el maletín y entregarlo a la organización, recibiendo a cambio un total de 30.000 C\$, o el sindicato ordenará la eliminación de sus seres queridos.

Esta amenaza fuerza a los personajes a tomar una decisión de carácter moral muy difícil. Si hacen lo que el sindicato quiere, es probable que sigan vinculados al mismo durante mucho tiempo. Y también que durante ese tiempo les pidan otras tareas desagradables. Sin embargo, aceptar el acuerdo significa perder Cred, al no completar el trabajo y traicionar a su primer contratante. Rechazar la oferta del sindicato, por su parte, obliga a los personajes a tomar medidas extra para asegurar el bienestar de sus amigos y familiares.

Alternativamente, los personajes podrían visitar canales de chat privados o piratear algunos servidores supuestamente seguros. Para ello, deben realizar una tirada de Ordenadores. El éxito y cada aumento posterior proporciona una bonificación de +2 a la tirada de Investigar que realice.

Si el grupo tiene ya información importante que usar como punto de partida, también debería ganar bonificaciones a la tirada de Investigar. Por ejemplo, si el grupo ya sabe que se va a producir una subasta, que va a pasar algo en las torres Edison o que Finn Bacon está implicado, suma una bonificación de +2 por cada uno de estos hechos al total de su tirada de Investigar.

Los personajes obtendrán una de las pistas siguientes con el éxito, más otra por cada aumento que obtengan. El fallo no proporciona ninguna información relevante y la pifia genera un rumor falso. Proporciona las pistas en el orden indicado, pues la información que obtienen es secuencial. Si el grupo consigue un total de éxitos superior a las que hay en la lista, obtendrá también las pistas apropiadas de la lista **Otros rumores** (página 15).

1. Anoche alguien robó mercancías muy valiosas del enclave corporativo. La red está llena de especulaciones, no solo sobre qué se robó, sino a quién.
2. Varias organizaciones criminales, gobiernos y corporaciones están interesadas en hacerse con la mercancía robada. Quien sea el responsable sacará una tajada muy suculenta con ella... asumiendo que pueda sobrevivir a su venta.
3. La seguridad del enclave corporativo alcanza cotas de locura y parece que la situación amenaza con extenderse también al barrio alto.
4. Parece estar pasando algo específicamente en las torres Edison. La cantidad de tráfico seguro de entrada y salida del edificio es muy alta. También parece haber una zona muerta digital en torno a uno de los salones de eventos del edificio. Alguien ha aislado completamente la sala, impidiendo todo el tráfico de entrada o salida de la misma.
5. Tras decodificar una parte del flujo de datos cifrado, hay varias referencias a que va a producirse una subasta a las 9 PM de esta noche, en esa misma sala segura de las torres Edison.

6. Finn Bacon es el perista que organiza la subasta de esta noche. En general, suele tratar con asuntos mucho menos importantes. Debe subastar las mercancías robadas anoche y, sin duda, los responsables también acudirán a cobrar su pago y disfrutar de la fiesta.

OTROS RUMORES

En algunos casos, los PJ podrían sacar tiradas muy altas a la hora de recurrir a su red de contactos, hablar con algún contacto específico o peinar la Red. En todas estas situaciones, los jugadores deberían obtener más información de la que se ofrece en cada una de las secciones respectivas. También puedes ofrecerles la información de estos rumores en otros casos, cuando te parezca apropiado. Proporciona las pistas en el orden indicado, pues la información que obtienen es secuencial. Algunas de las pistas hacen referencia a la Parte III: La subasta, de tal modo que tendrás de valorar sus contenidos exactos en base a las decisiones que tomes para esa escena.

1. Hay muchos rumores en conflicto sobre los contenidos del maletín robado. Todos concuerdan en que es muy valioso, pero su descripción exacta varía. Se dice que podría contener un arma biológica inestable, un artefacto nanotecnológico, un peligroso código viral o un identificador biológico que verifica al propietario como accionista de una de las grandes megacorpos.
2. Las torres Edison son un club privado solo para miembros. La membresía cuesta 250.000 C\$ al año, con un pago inicial de 1.000.000 C\$. Para ser admitido también es necesario superar una votación de aprobación entre los miembros ya existentes.
3. Las torres Edison tienen seguridad física decente; pero, sobre todo, una seguridad digital muy buena. Acceder a la localización exige preparativos adicionales.
4. Tres megacorpos distintas van a enviar representantes a participar en la subasta.
5. Tres sindicatos criminales diferentes van a enviar representantes a participar en la subasta.
6. Cuatro gobiernos nacionales diferentes van a enviar representantes a participar en la subasta.

Parte III

LA SUBASTA

asta el momento de la subasta, el maletín y los criminales se esconden en las torres Edison. Su plan pasa por celebrar la subasta a las 9 PM de la noche en ese mismo lugar. En la cronología de la página 21 encontrarás cómo se debería desarrollar la secuencia de eventos. A no ser que los PJ la alteren, el vencedor en la subasta partirá con la mercancía al acabar la misma, en torno a las 10:30 PM.

En esta parte describimos lo que ocurre en la subasta y, después, la seguridad de las torres Edison y quiénes son los participantes en la subasta. Como es lógico, espera que a tus jugadores se les ocurra alguna forma ingeniosa de afrontar la situación y las medidas de seguridad del evento. Te tocará la tarea de juzgar una respuesta apropiada y proporcionada a sus planes.

LOS ORGANIZADORES

lineas “Finn” Bacon (consulta la página 28) no solo es el organizador de la subasta, sino que también desempeña el papel de subastador. Hasta que comience el evento, tanto él como los criminales que realizaron el robo se esconden en la suite privada del perista. Los criminales en cuestión son cuatro: Daga (un ronin), Ruedas (un contrabandista), Ojos (una hacker) y Nube-9 (una piloto de sondas). Los criminales también estarán presentes durante la subasta, totalmente armados, pues se encargan de proporcionar la seguridad del evento. Aunque Finn se mantiene tranquilo y profesional durante todo el proceso, los demás están bastante nerviosos y ansiosos por conseguir su parte del pago y largarse del vecindario. Destacan mucho entre los invitados a la subasta, pues no llevan ropas de gala y parecería que estén en plena operación negra. Si jugáis con el tema de campaña ciberpunki, es posible que su actitud y vestimenta interrumpan las conversaciones y pujas, forzando a los PJ a calmar la situación para que la subasta pueda continuar.

Durante la hora que dura el cóctel previo a las pujas, los criminales e invitados se mezclan entre sí, formando pequeños corrillos. Es una oportunidad de oro para que todos los





implicados valoren a los demás, sopesando sus posibilidades de ganar la subasta y lo valiosa que es la mercancía para los demás. También nos permite introducir una escena social durante el festejo, suponiendo que los PJ no la revienten.

Después de que el vencedor de la subasta parta con la mercancía, varios de los grupos derrotados recurrirán a una solución más violenta, provocando un multitudinario combate a varias bandas (consulta **Malos perdedores** en la página 23). Debería ocurrir a lo largo de la autopista que lleva desde las torres Edison hasta el aeropuerto. Si los PJ están presentes durante la escena; podrán participar en el complejo tiroteo, esperar a que quede un vencedor y atacarlo, o cualquier otro plan que hayan establecido para hacerse con la mercancía robada.

K Finn Bacon: Encontrarás su plantilla en la página 28.

K Criminales (4): Usa las plantillas de correo (página 31), hacker (página 32), piloto de sondas (página 34) y ronin (página 35). Todos ellos son Comodines.

Esta marquesina invade la acera, cruzándola hasta llegar a una zona de aparcamiento reservado. Cuando llega un coche con un cliente o invitado de la lista de acceso, un aparcacoches humano se lleva el vehículo mientras sus pasajeros acceden al edificio por la puerta principal.

El primer piso incluye un área dedicada a recepción del club, oficinas, cocinas y la piscina del complejo. El segundo piso contiene una pista de carrera, gimnasio para el control de peso, ejercicios cardiovasculares, instalaciones de terapia privada y vestuario con taquillas. El tercer piso incluye una cancha de baloncesto y pistas de raquetbol, tenis y voleibol. El cuarto piso está dedicado al bar y el restaurante del club. Un gran salón domina el quinto piso y es donde tendrá lugar la subasta.

Una rampa en uno de los flancos del edificio, respecto a la entrada peatonal, conduce al garaje y el resto de niveles subterráneos. Solo los trabajadores del club tienen permisos de acceso por el garaje. Deben superar una comprobación de TAP y un chequeo biométrico para que la puerta se abra. Su base de datos solo incluye la información relevante de los trabajadores y los miembros del club nunca la usan, pues se espera que empleen el servicio de aparcacoches. Desde la oficina de seguridad también se puede expedir un permiso especial de acceso para cargas pesadas o especiales. Además del aparcamiento, el complejo subterráneo tiene un muelle de carga y un montacargas que conecta los cinco niveles de sótano y llega también hasta el quinto piso. Así es como entran las mercancías. Permite acceder con facilidad también a la oficina de seguridad, lavandería, almacenes y un generador de emergencia. Todos los servicios de personal se encuentran en alguno de los subsótanos.

Desde la base del edificio se alzan cuatro torres, cada una en una esquina. Están construidas con un cristal antibalas que, además, emite imágenes y mensajes constantes a través de una serie de pantallas externas programables. Muestra un ciclo cerrado de imágenes y dibujos diferentes, sujeto al estado de ánimo y deseos de los miembros y la administración del club. Cada una de estas torres añade treinta pisos más al edificio. Las torres son cónicas y se reparten regularmente alrededor de la base central. Cada torre se va volviendo

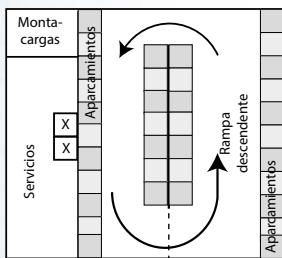
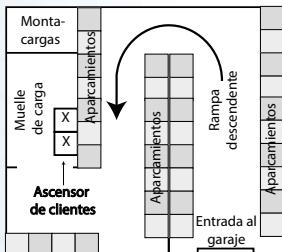
LAS TORRES EDISON

Es un retiro privado para lo más selecto de la alta sociedad. El complejo es una única estructura que ocupa toda una manzana en un barrio de clase alta de la ciudad. Estructuralmente, el edificio se divide en tres secciones distintas: los niveles subterráneos, la base y las torres. Un conjunto de ascensores conecta todos los niveles excepto las torres, al igual que un montacargas de servicio discretamente colocado.

Los primeros cinco pisos del edificio son, básicamente, una enorme caja cerrada con grandes decoraciones externas que ocupan el solar hasta la propia acera externa de la calle. La fachada exterior muestra una serie de patrones rojos y turquesa con molduras decorativas que sirven, entre otras cosas, para ocultar a la perfección una serie de cámaras de seguridad camufladas en la pared. Ninguno de estos cinco pisos tiene ventanas y solo hay una única entrada, la principal, en el primer piso. Esta entrada se encuentra bajo una gran marquesina proclamando el nombre del edificio: las torres Edison.

TORRES EDISON

SUBSÓTANOS



El área de servicios cambia en cada subnivel

Subnivel 2: Lavandería

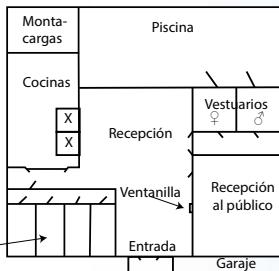
Subnivel 3: Generador de emergencia

Subnivel 4: Sala de seguridad

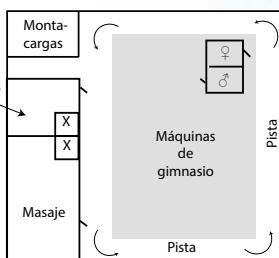
Subnivel 5: Mantenimiento/Taller

BASE DE LAS TORRES

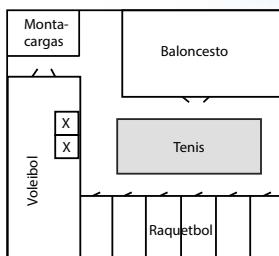
Subnivel 1 1º piso



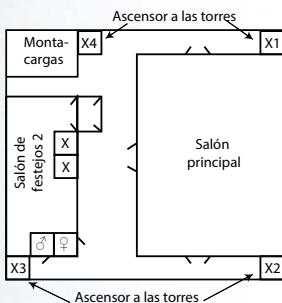
Subniveles 2-5 2º piso



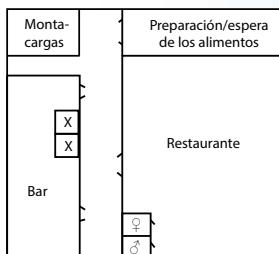
3º piso



5º piso



4º piso





progresivamente más estrecha a medida que asciende y está rematada con antenas. El piso inferior de cada una de las torres es un círculo de unos quince metros de diámetro. La única forma de acceder a las suites es a través de un ascensor que parte del quinto piso de la base (uno por cada torre).

Estas torres contienen salas de reuniones privadas y suites para los miembros. Algunos miembros tienen también oficinas privadas y apartamentos dentro de las torres. Otras suites están vacías y los miembros pueden alquilarlas en base a sus necesidades. Unas cuantas suites albergan invitados de larga duración. Todas las salas de cada espira incluyen una configuración complementaria de hiperrealidad, para ofrecer este tipo de experiencia. Hasta el momento de la subasta, los criminales permanecerán junto al maletín en una de las suites de invitados de la torre 1. Un conjunto de puentes retráctiles puede extenderse entre las distintas torres adyacentes, para conectarlas sin necesidad que pasar por la base. Los puentes siempre quedan bloqueados mientras el espacio central de la torre se está usando como helipuerto (el techo de la base da al primer piso de cada torre).

LA SEGURIDAD FÍSICA

Los miembros del club valoran mucho su privacidad y seguridad; además, los administradores de las instalaciones son muy conscientes de ese hecho. En consecuencia, el edificio normalmente es una fortaleza casi impenetrable. Cuenta con una base de datos con información biométrica de todos los miembros y trabajadores. Los guardias, fuertemente armados, emplean varios sistemas automatizados para verificar que solo los miembros y sus invitados (autorizados siempre con antelación) entran en el edificio. La admisión exige superar un chequeo TAP y validación biométrica. Debido al pequeño grupo de miembros, los guardias regulares conocen el nombre y el rostro de casi todos ellos. Esto complica aún más los intentos de entrada de dependan de disfraces, etc.

Junto a la puerta principal siempre hay dos guardias. La entrada al garaje solo emplea la seguridad automatizada para evitar la entrada, pero el agente digital de seguridad la supervisa a través de una cámara (Notar d6). En caso de una entrada no autorizada, el agente avisará

a los guardias de la estación de vigilancia. El resto de guardias permanece en su sala o hace patrullas regulares por los pasillos del edificio, pero siempre con mucha discreción para evitar molestar a los potenciales clientes que haya en esas zonas. Durante la subasta, cuatro guardias más vigilarán los ascensores, dos en el primer piso y otros dos en el quinto. Hay siempre un total de diez guardias de servicio en el complejo. Para entrar a escondidas por cualquiera de los accesos hay que superar una tirada de Sigilo opuesta contra otra tirada de grupo de Notar de los guardias.

Los eventos abiertos a gran cantidad de invitados, como la subasta de esta noche, son bastante raros. En consecuencia, los guardias no son expertos a la hora de identificar intrusos que empleen otros tipos de identificación, incluyendo las invitaciones emitidas para la subasta. Si los PJ intentan acceder al edificio a base de hacerse pasar por invitados, ganarán una bonificación de +2 a sus tiradas de Interpretar y Persuadir. La calidad de la identificación o invitación también debería modificar las tiradas para superar la seguridad del edificio.

Como el edificio es propiedad privada, los agentes de la ley no pueden entrar en el mismo sin una orden judicial, a no ser que se los llame expresamente. Los guardias de seguridad del edificio serán los únicos que defiendan las instalaciones contra una potencial intrusión. Si estáis jugando con el tema de campaña Proteger y servir y los PJ quieren entrar a la fuerza en el edificio, recuérdale que necesitan una orden judicial para ello. Por otra parte, si obtienen dicha orden (algo que requiere pruebas sustanciales de que se está realizando un crimen en el interior del edificio), los guardias se harán a un lado y los dejarán entrar sin más problemas.

X Guardias de seguridad (10): Usa la plantilla de la página 29.

LA SEGURIDAD DIGITAL

Las torres Edison cuentan con una estructura de redes múltiple. Cada una de sus tres redes digitales se encarga de controlar una parte distinta de la infraestructura.

EL PERSONAL DE LAS TORRES EDISON

Además de proporcionar la seguridad del edificio donde se realiza la subasta, el club también proporciona los camareros y otro personal auxiliar durante el cóctel. Aparte de eso, está el personal de mantenimiento y unos cuantos entrenadores del gimnasio e instalaciones del edificio. El restaurante del club permanece abierto y está totalmente operativo durante el acto. El personal de la cocina se encarga de hacer los aperitivos del cóctel, así que el montacargas estará moviéndose todo el rato con comida y camareros entre esos pisos. El personal de las torres total en el edificio durante la subasta es de unos cuarenta empleados, contando los diez guardias de seguridad. El turno cambió a las 5 PM, unas pocas horas antes de que comience la subasta. Si los PJ desean reemplazar a algún miembro de este grupo, tendrá que hacerlo en torno a esa hora para no despertar sospechas.

RED DE SERVICIOS FÍSICOS

Controla todos los servicios físicos (incluyendo el uso de los ascensores, iluminación, mantenimiento, ventilación, y otras funciones similares). Se considera una red con SDI de nivel 2 (-2 a las tiradas de Ordenadores para forzar el acceso) y cuenta con un agente digital de nivel 1 como administrador constante, capaz de pasar el sistema a supervisión activa si detecta una intrusión. Para acceder plenamente a la red (y no simplemente piratear un servicio suelto), es necesario completar una tarea dramática ardua.

✗ Agente digital (nivel 1): Astucia d4, Notar d4, Ordenadores d4, Dureza 4.

SUBRED DE SEGURIDAD

Se accede a través de la red de servicios físicos y la acción de minar datos para localizarla. Controla todos los sistemas de seguridad del edificio, incluyendo las cerraduras de las puertas, la puerta al garaje y el control de las cámaras. Se considera una red con SDI de nivel 3 (-4 a las tiradas de Ordenadores para forzar el acceso) y cuenta con un agente digital de nivel 2 como administrador constante, capaz de pasar el sistema a supervisión activa si detecta una intrusión. Para acceder plenamente a la red (como opuesto de piratear un servicio suelto), es necesario completar una tarea dramática ardua.

✗ Agente digital (nivel 2): Astucia d6, Investigar d6, Notar d6, Ordenadores d6, Dureza 5.

SUBRED DE BASE DE DATOS FINANCIEROS

Al igual que la anterior, se accede a través de la red de servicios físicos y la acción de minar datos para localizarla. Contiene la información confidencial de todos los miembros del club, personal e invitados, así como las cuentas financieras e información mercantil del club. Se considera una red con SDI de nivel 4 (-6 a las tiradas de Ordenadores para forzar el acceso) y cuenta con un agente digital de nivel 4 como administrador constante, capaz de pasar el sistema a supervisión activa si detecta una intrusión. Para acceder a la red, es necesario completar una tarea dramática difícil.

✗ Agente digital (nivel 4): Astucia d10, Espíritu d6, Idioma (local) d10, Intimidar d6, Investigar d10, Notar d10, Ordenadores d10, Persuadir d6, Provocar d10. Dado salvaje y Dureza 7.

Si los PJ desean introducir una identificación falsa en la lista de invitados de esta noche, necesitarán usar la acción editar un servicio o dispositivo dentro de la subred de base de datos. Alternativamente, también podrían darse categoría de miembro o cualquier otra táctica similar.

Para desactivar cualquier sistema de seguridad hay que acceder a la red de seguridad. Aunque las dos subredes se comunican entre sí, siguen estando separadas por sus firewalls, de tal





modo que el acceso a una subred no otorga acceso a la otra.

Si los PJ logran infiltrarse en la base de datos financieros, también pueden obtener una lista con todos los invitados a la subasta. Con esa información, podrían contactar con uno o más de los grupos antes de que se produzca el evento y, por ejemplo, suplantarlos. Consulta la sección de invitados a la subasta para ver cómo podría reaccionar cada individuo.

Nota: Las cámaras de seguridad del salón principal no solo están apagadas, sino desenchufadas físicamente durante el transcurso de la aventura. Es más, una serie de potentes generadores de ruido blanco e interferencias aislan del exterior todo mecanismo digital que entre en la sala. Por tanto, es imposible conseguir imágenes de video del interior (incluso si se cuela una cámara espía) y tampoco podrán las TAP o sondas conectarse a ninguna otra red desde dentro de la sala. Estas interferencias no se extienden al resto del edificio o más allá.

INVITADOS A LA SUBASTA

En esta sección encontrarás una lista de ejemplo de potenciales invitados a la subasta. Nuestro consejo es que modifiques la lista de acuerdo a la localización exacta de la aventura. Las organizaciones que mencionamos son ejemplos que podrían encontrarse en prácticamente todas las grandes áreas metropolitanas del planeta. Sin embargo, es mejor personalizar la lista a la localización exacta o de acuerdo a los conceptos e historial de los Personajes Jugadores.

Cada grupo de invitados consta de cuatro personas. Está el representante, que es el responsable de hacer las pujas, su ayudante y dos guardaespaldas. Todos los representantes y ayudantes están vestidos de gala y a la última moda. Es de destacar que todos ellos emplean ropas blindadas o cuentan con armadura corporal debajo de la ropa. Las diferencias entre grupos son puramente de interpretación y apariencia. En cuanto a mecánica, no es necesario diferenciarlos más.

En función de la estrategia que empleen los PJ, es posible que tengan la oportunidad de codearse y charlar con estas personas.

Podría ser durante la subasta o antes. Es posible que el plan de los personajes sea hacerse pasar por uno de estos grupos. En ese caso, utiliza las notas de interpretación de la facción a la hora de desarrollar la interacción. Si los PJ se limitan a observar a los distintos grupos de invitados, puedes usar también estas notas para reflejar la interacción entre ellos durante la puja y el cóctel que la precede.

✗ **Invitados (40):** Siempre que necesites hacer una tirada, da igual cuál sea el grupo exacto, usa las plantillas de participante en la subasta (página 29), asistente (página 29) y guardia de seguridad (página 29).

CORPORACIONES

Tres diferentes megas han enviado un conjunto de agentes para participar en la subasta. Al menos, una de ellas debería tener una presencia muy significativa en la ciudad donde esté ambientada la aventura, pero no es absolutamente necesario. A discreción del DJ, una de estas corporaciones también podría ser aquella a la que robaron inicialmente el maletín, pero es mejor que solo ocurra si usas el gancho de aventura Cuestión de actitud.

BLACK KNIGHT INDUSTRIES

Su delegado es profesional, pero parece muy obsesivo. El grupo es muy directo y está dispuesto a negociar honestamente con los otros grupos presentes. Participará activamente en la puja, pero tiene un límite muy estricto de cantidad que se niega a superar.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Alexander Hawkins, Christine Farooqi.

EMPEROR PHARMACEUTICALS

El representante de EP parece profundamente desinteresado en todos los procedimientos. Pasa gran parte de su tiempo en hiperrealidad, mucho más preocupado de lo que sucede en su imaginación que en lo que intentan transmitirle los otros delegados que se acercan a charlar. Sin embargo, en cuanto comience la puja, presionará de forma rápida y agresiva... hasta llegar a su límite máximo, que es inferior al de BKI.

CRONOLOGÍA DE LA SUBASTA

Si todo sigue de acuerdo al plan, el cóctel previo a las pujas comienza a las 9:00 PM de esa misma noche. La cronología siguiente propone un curso de acontecimientos posible, suponiendo que los PJ no hagan nada para alterarlo (lo cual es bastante improbable). Cuando eso ocurra, deberás hacer los ajustes que consideres apropiados para adecuarte a los cambios sucedidos.

1:00 AM: Los criminales completan el robo de la mercancía, llegan a las torres Edison y se esconden en una suite privada. La seguridad del edificio desactiva las cámaras del salón de eventos principal del edificio.

8:00 AM: El primer contacto llama a los PJ para que investiguen el robo de anoche.

~8:30 AM: Los PJ se reúnen con el contratante para discutir los términos del trabajo.

9:00 AM: Phineas "Finn" Bacon envía invitaciones a varias organizaciones con información sobre el paquete robado anoche, que se va a subastar dentro de doce horas en el salón principal de las torres Edison.

9:30 AM – 12:00 PM: Las distintas organizaciones empiezan a hacer preguntas en la calle sobre la naturaleza de la mercancía, eligen representantes y confirman su presencia en la subasta.

4:00 PM: Si vas a usar los sucesos opcionales Un contacto inesperado o Una oferta que no podrás rechazar, el PNJ en cuestión contacta con los PJ.

5:00 PM: Cambio de turno de personal en las torres Edison.

5:30 PM – 8:30 PM: El personal del turno de tarde de las torres Edison prepara el salón principal para la subasta. Incluye organizar las mesas y sillas, equipar la barra con bebidas, preparar el estrado y decorar la sala.

8:50 PM: Comienzan a llegar los primeros invitados a la subasta.

9:00 PM: Se abre el salón y los huéspedes son invitados a un cóctel con entremeses. Los diversos invitados charlan entre sí. Los anfitriones llevan el maletín a la sala, que se muestra en el estrado, pero permanece sellado y bajo vigilancia.

10:00 PM: Comienzan las pujas por la mercancía robada. Phineas Bacon dirige la subasta de forma muy agresiva. Afirma que solo los presentes físicamente pueden pujar y no se admiten pujas a través de la Red Global. Se espera que el vencedor realice el pago inmediatamente al acabar la subasta. La guerra de pujas acaba en 25.000.000 C\$ y los Estados Unidos y Reformados de América son los vencedores.

10:30 PM: El representante de los EURA y su equipo parten en un vehículo camuflado con el maletín, rumbo al aeropuerto más cercano.

10:45 PM – 11:15 PM: Un grupo de pandilleros (patrocinado por la Mafia) emboscó el vehículo camuflado durante el camino hacia el aeropuerto. Poco a poco, se van uniendo un camión blindado de BKI y otra banda de moteros al servicio de las Tríadas. Los cuatro bandos luchan por la posesión del maletín, hasta que BKI sale vencedor.

12:00 AM: Los agentes de BKI suben la mercancía a un avión y abandonan la ciudad con ella, rumbo a una instalación de investigación remota.





Sugerencias de nombres para sus representantes: Arjun Williams, Naomi Lynn.

SYNTH SYSTEMS

Su líder intenta hablar y charlar con todos los demás presentes en el cóctel, incluyendo los camareros, la seguridad y los ladrones. Todo el que se fije un poco comprenderá que está más interesado en transformar la experiencia en una historia que pueda emitir que en participar en la subasta. De hecho, no hará ni una sola puja durante la subasta.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Jordan Gottfried, Vanessa Tengku.

GOBIERNOS NACIONALES

Cuatro gobiernos nacionales acuden a la subasta a través de representantes. Lo más probable es que los invitados vengan desde la embajada más cercana de esa nación. No debería haber representantes de la nación donde tiene lugar la aventura. Eso provoca que todos estos gobiernos se vean obligados a operar en suelo extranjero, lo cual limita su capacidad para recurrir a recursos militares. Sea como sea, los escoltas de estos grupos gubernamentales sí incluyen soldados de sus respectivos ejércitos, vestidos como guardaespalda civiles.

CHINA

El representante chino parece muy afable, pero está muy preocupado observando las actividades tanto del representante de los EURA como del de las Tríadas. El individuo se opone a todos los movimientos de los EURA, a la vez que activamente apoya a esta organización criminal. Curiosamente, le preocupa menos conseguir la mercancía para su propia nación.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Meifen Zhao, Quan Tse.

EURÁ

El representante estadounidense es el único que no teme identificar su origen, pues muestra orgulloso una gran cruz como imperdible en la solapa. Su objetivo es obtener el maletín, pero también busca que China no lo consiga y

está dispuesto a hacer grandes esfuerzos para impedirlo. No tiene paciencia para mezclarse o hablar con nadie que no parezca ser un humano no modificado.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Bill Sanderson, Jo McNamara.

FRANCIA

La nación está interesada en hacerse con la mercancía, pero mucho más en que los EURA no la obtengan. En cualquier negociación previa, su primera opción pasará por oponerse a los norteamericanos, luego hará su puja fuerte y, finalmente, podría apoyar a otro grupo que no se oponga directamente a sus intereses. El representante francés es todo jactancia y jamás cesa de parlotear. Gran parte de su conversación se centra en la gloria de Francia y el mal que supone para el planeta unos Estados Unidos y Restaurados de América fuertes.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Adeline Reeves, Algernon Wagner.

NUEVA BRASILIA

El representante brasileño bebe mucho durante el cóctel; nunca se aleja demasiado de una copa, que los camareros renuevan constantemente, y fanfarronea mucho. A pesar de ello, el individuo parece retener todo su ingenio durante las charlas y la puja. Brasilia prefiere hacerse con la mercancía, pero dejaría que se hiciese con ella una de las megacorporaciones antes que otro gobierno.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Andressa Pereira, Rafael Azevedo.

SINDICATOS CRIMINALES

Tres familias del crimen diferentes han enviado a sus representantes. Cada uno de estos grupos tiene presencia importante en la metroplex donde la aventura tiene lugar. En consecuencia, el sindicato puede usar sus contactos y agentes locales en la ciudad para impulsar sus objetivos.

Muchas organizaciones criminales están basadas en torno a un grupo étnico o región. Puedes transmitir este hecho a

través de sus representantes, pero no es algo obligatorio. Para no complicar el ejemplo, los nombres que usamos representan las etnias tradicionales a las que se asocia cada banda, pero no dudes en cambiar su nombre y trasfondo.

BRATVÁ-VORY

Más conocida por su apodo de "mafia rusa", la Bratvá está especialmente interesada en formas de usar como arma los contenidos del maletín. La representación inicialmente se mantiene un poco apartada, pero mantiene un control serio de las interacciones entre los representantes de los otros grupos. Intentarán manipular a otro grupo en su propio beneficio en vez de enzarzarse en una guerra de pujas.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Pasha Mikhailov, Osya Stepanova.

MAFIA

Tradicionalmente relacionada con italianos, el representante de la Mafia está en esto por el beneficio. Solo intenta hacerse con la mercancía con la intención de revenderla más adelante a otros individuos que no estén presentes en la subasta. El representante podría negociar otros acuerdos que no tengan nada que ver con el maletín o sus contenidos durante el transcurso del cóctel.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Giovanni Marino, Rosa Bianchi.

TRÍADAS

Esta organización procedente de China está interesada en el poder que se puede obtener a través de los contenidos del maletín. Creen que obtener el maletín para revenderlo más adelante puede otorgarles una influencia importante, así que se esfuerzan durante la puja para hacerse con él. Pueden utilizar sus contactos en la delegación china para comprometer a otros representantes e impedir que participen en la subasta.

Sugerencias de nombres para sus representantes: Quian Shui, Zhuan Guo.

MALOS PERDEDORES

Con la subasta completa, los responsables de la seguridad permiten el acceso desde la sala a la Red Global de Datos, para que el vencedor pueda transferir la cantidad pujada a Phineas Bacon. Este, discretamente transfiere una parte de esa cantidad a cada miembro del grupo de ladrones y, después, hace entrega del maletín a quien más haya pujado. Los derrotados abandonan el lugar, con diversos grados de compostura. Algunos ofrecen sus felicitaciones, otros cruzan miradas amargas y uno o dos suelta alguna obscenidad. Ninguno echa mano al arma dentro de las torres Edison, aunque varios, claramente, sopesan esa posibilidad.

Después de que todos los invitados perdedores se hayan ido, cuatro miembros de la seguridad de las torres Edison escoltan al vencedor hasta una furgoneta de reparto Honda UPHL (consulta la página 39) aparcada en el garaje del sótano. Este vehículo cuenta con dos puntos de blindaje adicional, pero no lleva armas. Uno de los escoltas de la delegación conduce el vehículo, mientras que el otro escolta se sienta delante. El representante y su ayudante viajan en el interior del vehículo con el maletín.

Finn y el grupo de ladrones son los últimos en abandonar el salón principal y solo después de que la furgoneta con el vencedor haya abandonado ya las torres Edison. Transfieren los fondos apropiados al club privado antes de abandonar el edificio. Al igual que antes, salen por la puerta del garaje, cada uno en una moto. Se separan poco después de salir de la localización.

Ni los vendedores ni los compradores sienten ninguna obligación o lealtad hacia el otro. A no ser que los PJ hagan algo para impedirlo, los ladrones abandonarán la ciudad de inmediato y gastarán una parte de los beneficios en establecer nuevas identidades en tierras distantes.

La furgoneta de reparto sigue una ruta bastante sinuosa hacia el aeropuerto. A eso de quince minutos después de haber abandonado las torres Edison, una docena de pandilleros (usa la plantilla de la página 29) con motos HD Indian Cruiser (página 39)





atacan la furgoneta (trabajan para la Mafia). Tres rondas después, se une al conflicto un camión blindado de Marswork Engineering (página 39), pilotado por el grupo delegado que envió Black Knight Industries. Inicialmente atacan la furgoneta, pero no le hacen ascos a llevarse por delante a alguno de los moteros. Dos rondas después, ocho pandilleros más, con motos Viento Acerado™ (página 39) se unen a la tangana (están al servicio de las Tríadas). A no ser que los PJ interfieran, el equipo de seguridad de Black Knight Industries asegurará el maletín tras derrotar al resto de facciones. Toda la escena debería resolverse como un combate a gran velocidad y muy violento, que se extiende a lo largo de varios kilómetros de autopista y las calles de la plex. Las autoridades locales no se presentarán en ningún momento: han recibido un generoso soborno por mantenerse al margen.

Tras asegurar el maletín y sus contenidos, el equipo de BKI lleva el trofeo a un aeródromo privado y seguro. Allí, lo suben a un transporte aéreo y lo trasladan a un laboratorio remoto. El avión ya estará listo y a la espera para despegar en cuanto llegue el camión blindado, que va directamente a la pista para hacer el transbordo. La delegación abandona rápido su vehículo y aborda el avión, que despega de inmediato, para reducir al máximo las posibilidades de que otros interrumpan el proceso.

Parte IV

RESOLVER EL MISTERIO

La aventura presenta distintos desafíos a resolver y puede jugarse de formas muy diferentes. En esta parte encontrarás varias sugerencias sobre tres puntos importantes que aún no hemos tratado. El primero de ellos presenta distintas ideas sobre los contenidos del maletín. Después, hablamos del grupo de criminales y cómo utilizarlos. Para acabar, se explica cómo reaccionará el contratante del grupo ante su éxito o fracaso.

¿QUÉ HAY EN EL MALETÍN?

Los contenidos del maletín pueden ser muy diversos. De hecho, dirigir la aventura varias veces, con ganchos distintos y un contenido diferente, también puede conducir a escenarios muy distintos. En este apartado encontrarás varias ideas a usar y lo que podría pasar si se abre el maletín. También se explica por qué las distintas facciones podrían querer los contenidos. Puedes elegir cualquiera de estas posibilidades o inventar otra idea completamente diferente.

LA OPCIÓN NUCLEAR

En este caso, el maletín contiene un arma extremadamente poderosa, que podría incluir un detonador. En este caso, el maletín tiene varias medidas de seguridad para que nadie juegueee con el artefacto. Abrirlo de forma impropia generará una enorme explosión, capaz de borrar de un plumazo una parte significativa de la metroplex que, probablemente, incluye a los PJ. Las distintas organizaciones simplemente lo quieren por el poder que representa. Quienes tienen la capacidad de abrir el maletín sin que explote, podrían desechar copiar la tecnología empleada mediante ingeniería inversa. La compañía que perdió el maletín está preocupada por salvar su reputación. Un estallido accidental podría ser un desastre inmenso en sus relaciones públicas.

EL CÓDIGO VIRAL

En el interior hay una unidad de transporte de datos con un fragmento de un código

informático increíblemente malicioso. Si se permitiera que este código se propagase a través de la Red Global, podría destruir la seguridad de muchos lugares y poner de rodillas países enteros a base de dañar sus sistemas más vitales, como transporte o sanidad. Un usuario capaz de controlar el virus podría acceder a lugares que los demás consideran inexpugnables. Los distintos grupos desean adquirir una herramienta que puedan usar para robar información y, además, evitar que otros puedan usarla contra ellos. Si el código escapa de la unidad de transporte y llega hasta la Red Global, podría corromper numerosos sistemas y sacar a la luz datos críticos de gente muy poderosa.

LA PLAGA

La corporación víctima ha estado jugando con biotecnología muy peligrosa, por ejemplo, al experimentar con un virus ya letal o transformar otro virus más común en un arma. En ambos casos, lograron un éxito inesperado. Han creado una nueva plaga, virulenta y mortífera. Aunque podría ser una bioarma perfecta, el problema es que, ahora mismo, no hay cura ni forma de contener su extensión una vez empieza a multiplicarse. La corporación necesita recuperar la sustancia antes de que se escape y provoque una catástrofe global. Las otras organizaciones querrán usarlo como arma o como un as en la manga a la hora de negociar con su diseñador original. Romper el sello hermético del maletín podría provocar una infección catastrófica y mortal.

NANOTECNOLOGÍA

El maletín contiene un prototipo de un nuevo invento nanotecnológico y sus creadores creen que es capaz de manipular los materiales a nivel subatómico. Si el prototipo funciona como dicen, podría provocar un cambio de paradigma tecnológico brutal, alterando el valor de, virtualmente, cualquier sustancia. La corporación que lo ha perdido desea desesperadamente recuperar sus secretos, mientras que los demás desean ser los primeros en beneficiarse y controlar la nueva tecnología. Abrir de forma impropia el maletín podría dañar el prototipo, de tal modo que ya no funcione y sea muy difícil clonarlo por ingeniería inversa.





UNA CUESTIÓN DE PASTA

El maletín contiene un fajo de documentos financieros capaz de convertir al propietario en una de las personas más ricas de la Tierra. Incluye datos biométricos, verificaciones de seguridad y certificaciones físicas que demuestran que el portador es el accionista mayoritario de una o más de las grandes megacorporaciones de la ambientación. Hacerse con él podría convertir a cualquiera de las facciones en un nuevo participante del juego de tronos global, además de mucho más rica y poderosa. Abrir mal el maletín provoca la destrucción de todos sus contenidos, permitiendo así a los actuales accionistas conservar su poder.

LOS CRIMINALES

Del robo inicial se encargó un grupo formado por cuatro criminales. Tuvieron un éxito que superó todas sus expectativas gracias a una afortunada combinación de información desde dentro y actuar en el momento exacto. El laboratorio que robaron sufrió un inesperado corte de electricidad a la vez que estaba bajo la responsabilidad de un grupo de guardias novatos en fase de adiestramiento que se lió con las rotaciones.

Los apodos callejeros de estos criminales son Daga (ronin), Ruedas (contrabandista), Ojos (hacker) y Nube-9 (piloto de sondas). Usa los **Arquetipos** apropiados de los apéndices para representarlos. Todos son Comodines.

Cuando uses el gancho **Cuestión de actitud** (página 4), los PJ habrán sido contratados para ayudar a los criminales. Nube-9 es la prima de su contacto inicial y, potencialmente, la persona que quiere escapar del lío antes de que todo explote. Se espera que los PJ ayuden a los criminales. Los principales desafíos son asegurarse de que la subasta va como la seda, que Finn pague al grupo lo apropiado y que los criminales puedan escapar sanos y salvos de la ciudad. La corporación víctima debería jugar un papel mucho más importante en este gancho, intentando encontrar y rastrear a los criminales (y, posiblemente, usando un equipo de limpiadores para tapar lo sucedido). Si es así, el grupo de PJ debería desempeñar un papel muy activo defendiendo a Nube-9 (y sus aliados).

En los otros dos ganchos, los criminales son parte de los villanos del escenario. Los PJ deberían llevarlos ante la justicia. Tras una operación tan llamativa, no tardará en saberse en la calle cómo le fue a los perpetradores y el papel que jugaron los PJ. Matarlos o dejar que escapen con el botín puede afectar mucho a la reputación de los héroes. Lo ideal es que los PJ capturen a los ladrones, de tal forma que afronten la justicia (o, al menos, la ira de su contratante). Además, los criminales tienen equipo bastante majo. Más de un PJ podría estar interesado en él, lo que también podría causar problemas con los amigos y la familia de los ladrones en futuros escenarios.

EL JEFE

Una vez la misión se haya completado, los PJ deben reunirse de nuevo con la persona que los contrató para obtener su pago. El individuo en cuestión espera una reunión física en el mismo lugar donde se produjo la contratación. La naturaleza de esta reunión es contingente al grado de éxito con que los personajes resolviesen la tarea.

Si todo salió de acuerdo al plan (los PJ recuperan el maletín o castigan a los criminales), el contratante estará satisfecho. Los personajes reciben la compensación ya negociada. Si hubo complicaciones, esto podría afectar al pago y la actitud del contratante. Entre las complicaciones posibles están haber causado enormes daños materiales, abrir el maletín, poner en evidencia a la corporación contratante o dejar que los criminales escapen impunes. En todos estos casos, el contratante creerá que los términos de su acuerdo no se han cumplido correctamente e intentará renegociar a la baja el acuerdo. Además, el agente no solo podría estar preocupado por la reputación de la compañía, sino la suya propia. Como DJ, maneja con cuidado este tema a la hora de limitar el pago acordado. Es mejor ofrecer siempre al menos un pago parcial a los PJ, asumiendo que se lo hayan ganado.

Algunos personajes podrían sopesar la idea de traicionar a su contratante. Por ejemplo, entregando un maletín falso, mentir sobre el destino de los criminales o cualquier otra trampa. Resuelve este tipo de prácticas con tiradas de Interpretar o Persuadir, según sea más apropiado. El fallo provocará que los PJ

no solo no reciban el pago acordado, sino que sufran la ira del contratante y, potencialmente, de la megacorporación que hay detrás. Incluso con el éxito podría haber consecuencias posteriores, cuando la compañía comprenda que le han engañado. En situaciones así, lo más probable es que la corporación envíe un equipo de seguridad bien preparado para detener a los héroes y castigarlos.

CONSECUENCIAS

Completar una aventura con un perfil tan llamativo tiene muchas ramificaciones. Algunas de ellas se manejan bien mediante mecánicas de juego, pero otras pueden cambiar la ambientación de forma más o menos sutil. Por concluir la aventura, los PJ reciben las siguientes recompensas:

- Un avance.
- El pago que negociasen con el contratante, modificado por el resultado final de la aventura.
- Los objetos acordados con el contratante, modificado por el resultado final de la aventura.

El resto de elementos es más dependiente del grado de éxito obtenido. Si los PJ, en términos generales, solventaron bien la aventura, puedes aumentar su Cred en un nivel de dado. Del mismo modo, si se pusieron en evidencia, redúcelo en un nivel de dado. Cuando los personajes hayan tenido un éxito moderado y fuesen discretos durante la aventura, no cambies su crédito callejero.

RELACIONES

Durante el transcurso de la aventura los personajes tuvieron la oportunidad de conocer a una amplia galería de PNJ. Aquellos que hayan sobrevivido es probable que se hayan hecho una opinión muy firme de la gente que los ayudó o impidió que lograsen sus objetivos. Es especialmente relevante en el caso de los representantes de las facciones, como los delegados invitados a la subasta, pero también afecta al resto de PNJ que conocieron durante la fase de investigación previa. Si te parece bien, los PJ podrían ganar uno o más de estos PNJ como contactos y acudir a ellos en futuros escenarios.

Del mismo modo, deberías apuntar en algún sitio para que no se olviden los favores que los PJ han hecho o han solicitado. Cada uno de ellos podría generar un futuro escenario en donde uno o más de los héroes debe saldar esta deuda. Del mismo modo, los PJ podrían haber tenido la oportunidad de unirse una organización o facción en base a los favores o interacciones que hayan ocurrido durante la aventura. Sin duda, la pertenencia a una facción conducirá a otras tareas y obligaciones.

Todos aquellos que los PJ han dañado (físicamente o a través de su reputación) también podrían buscar venganza más adelante. De nuevo, es especialmente relevante entre los invitados a la subasta. Esos personajes tienen recursos importantes. Si creen que los héroes son responsables de su fracaso a la hora de no ganar la guerra de pujas o regresar a casa con el maletín, podrían buscar venganza en un futuro escenario. Y, al nivel completamente opuesto de la sociedad, si los PJ se implicaron en el combate con los pandilleros tras la subasta, los miembros de las bandas que sobrevivieran a la experiencia podrían identificar a los PJ y desahogar más adelante su frustración.

LA CIUDAD

Si alguien abrió el maletín o rompió el sello hermético del mismo, la ciudad podría sufrir repercusiones muy serias. Alternativamente, si otro grupo distinto a la compañía contratante se hace con la mercancía, podría producirse un cambio en el equilibrio de poder local. En este sección comentamos cómo podría ocurrir y afectar a los héroes.

En función de cuáles sean los contenidos del maletín, abrirlo puede provocar una auténtica catástrofe local. En algunos casos es probable que los PJ ni siquiera sobrevivan al hecho. En otros, una parte de la población o la superficie urbana podría haber quedado devastada. En cualquier caso, los PJ serán los chivos expiatorios más probables. Eso provocará que deban darse a la fuga, perseguidos por muchos grupos importantes de la ciudad. Hay que tener cuidado al seguir este rumbo, pues este tipo de historias no gusta a todas las mesas de juego.

Si los PJ recuperaron el maletín y devolvieron sus contenidos a la corporación víctima del robo, el equilibrio de poder en la ciudad no





cambia. Sin embargo, si acaba en manos de otra facción, sí que podría producirse un cambio importante. Por ejemplo, la respuesta a que uno de los sindicatos criminales se haga con los contenidos del maletín podría ser una guerra de bandas por toda la ciudad. Otras corporaciones podrían unirse al conflicto, mientras intentan hacerse con la mercancía. Eso podría llevar a que el maletín se abra durante una nueva aventura, futura. Alternativamente, si el maletín abandona la metroplex, podrían llegar noticias hasta los PJ de un desastre (o un avance tecnológico increíble) sucedido en otro lugar. Por ejemplo, a través de un noticiero. Lo mejor es considerar bien el grado de influencia sobre la ambientación que quieras que los PJ tengan antes de realizar cambios de tanto calibre.

RAMIFICACIONES FUTURAS

Si los PJ tienen éxito en la misión, se habrán ganado la reputación de aguantar bien el tipo en situaciones tan exigentes. Eso podría conducir a otros trabajos similares para otras organizaciones. Tanta exposición pública podría ser mala para algunos grupos, mientras que otros abrazarán la oportunidad encantados. De hecho, prueba a comenzar una futura aventura con el contratante verificando que los PJ sean los tipos que frustraron la subasta de las torres Edison. Ya verás cómo a tus jugadores les encanta.

Cualquiera de las facciones que no se salieran con la suya durante esta aventura podría buscar venganza en el futuro. Lo ideal sería que apareciesen en un momento inconveniente durante el transcurso de otra aventura distinta. Por ejemplo, la cosa pinta mal y, encima, los PJ se topan con un grupo de moteros o guardias de seguridad con quien ya lucharon durante este escenario. Es una forma grandiosa de aumentar la presión.

Sin embargo, después de su éxito, alguna de estas organizaciones podría actuar al revés, e intentar contratar a los PJ. De algún modo, la facción reconoce el éxito cuando lo ve e intenta apropiarse del mismo, afirmando que solo eran negocios. Si los PJ demostraron competencia y profesionalismo, los departamentos de recursos humanos de los grupos implicados seguro que los ponen en su punto de mira.

REPARTO DE PERSONAJES

En esta sección encontrarás los valores de distintos PNJ mencionados durante el transcurso de la aventura.



PHINEAS "FINN" BACON

Finn se implicó en todo este asunto después de que los criminales hubieran dado ya el golpe. Cuando intentaron venderle la mercancía, comprendió que era mucho más valiosa de que lo que pensaban. En vez de jugársela, inmediatamente echó mano a su agenda y organizó a toda prisa la subasta.

Es un tipo avaricioso y muy dado al espectáculo. Pretende sacar a los representantes hasta el último céntimo, de tal modo que su parte sea mayor, y hará lo que sea necesario para conseguirlo. Está dispuesto a correr riesgos extra si el resultado convence a los potenciales compradores de que la mercancía es más valiosa.

Finn tiene dudas sobre los contenidos del maletín. Sin embargo, sabe que son extremadamente valiosos y, probablemente, frágiles. Eso no limita en absoluto su deseo de multiplicar el ansia de conseguir el producto de los invitados.

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Arreglador.

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

Habilidades: Apostar d6, Atletismo d4, Conocimientos Generales d8, Disparar d4, Idioma (nativo) d8, Idioma (segunda lengua) d4, Intimidar d8, Interpretar d6, Investigar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Avaricioso (mayor).

Ventajas: Atractivo; Carismático, Temple.

Biotech (personalizado): Glándula de feromonas (+2 a Persuadir).

Cibertech (personalizado): Regenerador de tejidos (ventaja Curación Rápida).

Equipo: TAP (nivel 3), traje formal Bombas-Sobre-Broadway™ (+2 torso y extremidades, elegante), pistola eléctrica Nightlife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10, Disimulo +0), moto Viento Acerado™.



PARTICIPANTE EN LA SUBASTA

Raza: Varía; **Trasfondo:** Varía.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d4, Humanidades d6, Idioma (nativo) d8, Idioma (otro) d4, Intimidar d8, Investigar d6, Notar d6, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d4.
Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 3; **Cred:** –.
Desventajas: Despiadado (mayor), Suspicaz, Tozudo.
Ventajas: Atractivo, Mando, Humillar, Inspiración, Instinto Asesino.
Cibertech (personalizado): Regenerador de tejidos (ventaja Curación Rápida), traductor personal (ventaja Lingüista).
Genetech (personalizado): Escultura facial (ventaja Muy Atractivo).
Equipo: TAP (nivel 3), traje formal Bombas Sobre Broadway™ (+2 torso y extremidades, elegante), pistola eléctrica Nightlife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10, Disimulo +0).

ASISTENTE

Raza: Varía; **Trasfondo:** Asalariado.
Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos Generales d10, Disparar d4, Electrónica d6, Humanidades d8, Idioma (otro) d6, Investigar d8, Notar d4, Ordenadores d4, Persuadir d6, Sigilo d4.
Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 2; **Cred:** –.
Desventajas: Dubitativo, Leal, Obligaciones (su superior, mayor).
Ventajas: Erudito (Humanidades).
Cibertech (callejero): Traductor personal (ventaja Lingüista).
Equipo: TAP (nivel 2), traje formal Bombas Sobre Broadway™ (+2 torso y extremidades, elegante), pistola eléctrica Nightlife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10, Disimulo +0).

GUARDIA DE SEGURIDAD

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Soldado.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (2) o 9 (3); **Tensión:** 7; **Cred:** –.
Desventajas: Leal, Obligaciones (su contratante, mayor).
Ventajas: Fuerza de Voluntad; Puntería, Soldado.
Cibertech (callejero): Equipamiento antidisturbios (filtros), músculos mecánicos (+1d Fuerza, ya sumado), órganos sintéticos (+1d Vigor, ya sumado), procesador táctico (la ventaja Rápido).
Equipo: TAP (nivel 1), traje formal Sala de Juntas™ (+2 torso y extremidades, elegante) o Guardián™ (+3, torso y extremidades), cuchillo (FUE+d4), pistola ametralladora (12/24/48, 2d6+1, PA 2, CdF 3, CBQ, Mun. 30), 2 cargadores extra, maletín de primeros auxilios.

PANDILLERO

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Pandillero.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.
Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (3); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.
Desventajas: Bocazas, Cauto.
Ventajas: Fuerza de Voluntad; Alerta, Disparo Mortal.
Cibertech (chatarra): Implante ocular Berger-Suisse (visión IR, visión UV).
Equipo: TAP (nivel 1), chaleco policial de kevlar y casco (+3 torso y cabeza), cuchillo (FUE+d4), espada molecular (FUE+d8+2, PA 4), escopeta recortada dos cañones (5/10/20, 1-3d6, Mun. 30) y dos recargas extras, maletín de primeros auxilios. Moto Indian Cruiser™ o Viento Acerado™.



APÉNDICES



En esta sección encontrarás reglas y material adicional que añadir a vuestra campaña de *Interface Zero 3.0*.

ARQUETIPOS

Los siguientes arquetipos están creados de acuerdo a las reglas de creación de Personajes Jugadores, son de rango Novato y no tienen ningún avance. Puedes usarlos con la aventura anterior o como adversarios en otros escenarios de tu invención.



AGENTE

Los agentes realizan una amplia variedad de misiones secretas, que van desde operaciones de infiltración de larga duración a tareas de recuperación, campañas de contrainsurgencia o desinformación y asesinatos. Los agentes son expertos en el uso de armas de fuego discretas y el combate cuerpo a cuerpo. Muchos agentes están también adiestrados en temas específicos como antiterrorismo, espionaje industrial o interrogatorio. Emplean sus habilidades para proteger e impulsar los intereses del gobierno al cual hayan jurado fidelidad.

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Agente.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas, rifles) d6, Interpretar (actuar) d6, Investigar d8, Latrocínio d6, Notar d8, Ordenadores (macros) d4, Pelear (desarmado, armas de filo, contundentes) d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 6 (1); **Dureza:** 8 (2); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Secreto (agente, mayor). Elige dos puntos más de desventajas.

Ventajas: Identidad Alternativa.

Cibertech (callejero): Brazales Guardian™ (+1 a Parada, +3 al daño desarmado).

Equipo: TAP (nivel 2), traje y corbata Sala de Juntas™ (+2 en torso y extremidades,

elegante), porra aturdidora (FUE+d4, comoción, Mun. 10) y batería extra, pistola táctica ligera (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 13), subfusil (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Mun. 32).



CAZADOR DE RECOMPENSAS

Con lo balcanizado que se encuentra el mundo en el año 2095, es muy simple para cualquier prófugo de la justicia cruzar una frontera o desaparecer y dejar con un palmo de narices a las autoridades locales. Los cazadores de recompensas se encargan de solventar ese problema. Cuando es absolutamente necesario que alguien comparezca ante un juez, el cazador de recompensas lo busca, lo encuentra y lo lleva, a rastras (o en camilla) si es necesario. Cuando un gobierno (o una megacorp) necesita a alguien muerto, el cazador de recompensas se limita a regresar con el cadáver.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Cazador de recompensas.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6 (coches, motos), Conocimientos Generales d4, Disparar d8 (pistolas), Investigar d8, Notar d8, Pelear (armas de filo, desarmado) d6, Persuadir d8, Sigilo d4, Supervivencia d8 (urbano).

Paso: 8 [d8]; **Parada:** 5; **Dureza:** 9 (4); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Canalla. Elige tres puntos más de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Investigador.

Biotech (callejero): Cuádriceps mejorados (+2 Paso, +1d carrera).

Cibertech (callejero): Ciberojos con rastreo térmico (visión IR y +1 a Supervivencia (rastrear)).

Equipo: TAP (nivel 2), guardapolvos Forajido™ (+4 en torso y extremidades, pistolera oculta), pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d8+1, PA 3, Mun. 12), moto Capo callejero™.



CORREO

Los contrabandistas son criminales especializados en mover contrabando e información a través de las fronteras sin ser detectados. En el 2095 hay más fronteras que nunca y este negocio disfruta de un auge importante. Existen muchos tipos de contrabandistas, desde los se especializan en operaciones acuáticas o aéreas a los que prefieren burlar una frontera andando o a bordo de un vehículo terrestre. En realidad, todo lo que importa es que el contrabandista pueda llevar su carga sin ser detectado y sin que las autoridades puedan trazar el envío hasta su contratante.

Raza: Androide; **Trasfondo:** Contrabandista.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles, motos, transportes pesados) d8, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Latrocincio d8, Humanidades (geografía) d4, Intimidar d6, Notar d6, Persuadir d6, Pilotar (aeronaves personales) d6, Sígilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginado (mayor), Obsesión (mayor, no volver a ser esclavo de nadie); Sensible (mayor). Elige dos puntos más de desventajas.

Ventajas: Ladrón.

Cibertech (personalizado): 2 sacos de transporte Mula™ (uno en cada muslo, 4 kg peso total).

Equipo: TAP (nivel 2), guardapolvos blindado (+2 en torso y extremidades), pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d8+1, PA 3, Mun. 12).

Capacidades especiales:

- Constructo:** +2 a recuperarse de aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no lo limita la hora de oro.
- Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.



EX POLI DE SECTOR

Ser policía en las calles del sprawl es uno de los trabajos más duros que existen: intentas imponer la ley y el orden en un entorno que es antitético a dichos conceptos. La placa convierte al poli de sector en una diana y no solo de balas. Mucha gente ha aprendido a temer y odiar a la policía, a menudo por buenas razones. Un movimiento en falso, una palabra de más provocada por la ira y acabas siendo etiquetado como un "hostil"; todo lo que el agente necesita para, con la ley en la mano, cobrarse la justicia por su cuenta. Muchos policías de sector son tan corruptos y criminales como la gente que detienen; pero, afortunadamente, hay excepciones. Aunque sean minoría, aún quedan almas que creen en el anticuado lema de "proteger y servir".

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Patrullero.

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



Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles, motos) d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas, rifles) d8, Humanidades (psicología) d6, Intimidar d6, Notar d6, Medicina (primeros auxilios) d4, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d4, Tácticas d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 9 (2); Tensión: 3; Cred: d6.

Desventajas: Despiadado, Secreto (bioroide, mayor). Elige cuatro puntos en desventajas.

Ventajas: Artista Marcial.

Cibertech (callejero): Esqueleto reforzado (+2 a Dureza), filtros antidisturbios (filtros).

Equipo: TAP (nivel 2), chaleco blindado (+2 en torso), porra eléctrica (FUE+d4, conmoción, Mun. 10) y batería adicional, pistola táctica ligera (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 13), escopeta multiusos RS 314A3 (12/24/48, 1-3d6, CdF 1, Mun. 6, accesorios (riels tácticos, compensador de fogonazos), dos manos, plegable).



EXSOLDADO

Los campos de batalla del 2095 son bastante complicados, pues los soldados deben lidiar con ataques informáticos en tiempo real y virus militares; sondas teledirigidas bajo el control de operadores remotos; armaduras asistidas; e incluso golemmechs, máquinas capaces de causar destrucción a una escala muy superior a la de ningún tanque.

Raza: Híbrido (oso polar); **Trasfondo:** Soldado.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas, rifles, armas pesadas) d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear (desarmado, armas de filo, contundentes) d8, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia (selva) d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8 (1); Tensión: 3; Cred: d6.

Desventajas: Manía (perezoso); Cauto. Elige tres puntos más de desventajas.

Ventajas: Soldado.

Cibertech (callejero): Esqueleto reforzado (+2 a Dureza), refuerzos NBQ (filtros).

Equipo: TAP (nivel 2), ropas blindadas (+1 en torso y extremidades), subfusil (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Mun. 32, accesorios (mira láser, agarre delantero)), maletín médico (3 usos).

Capacidades especiales:

- Garras:** FUE+d4, +2 a Atletismo para trepar por superficies blandas.
- Visión nocturna:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).



HACKER

Los jinetes de la red del 2095 son herederos de un orgulloso legado que está a punto de cumplir su primer siglo de existencia. Aunque el mundo digital es más avanzado que nunca, las viejas lecciones de sus primeros exploradores, allá por los tiempos de la revolución informática, siguen siendo igual de válidas. Un hacker es una fuerza a respetar en una era donde todo es inalámbrico y todo puede piratearse. Cualquier organización y grupo que

desee realmente prosperar en el 2095 hará bien teniendo un hacker entre sus filas. Desde las bandas locales a los ronin, e incluso la policía y el ejército, cada día hay más demanda de los talentos de un buen experto informático.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Programador.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Electrónica (básica) d8, Investigar d6, Latrocinio d6, Notar d6, Ordenadores (macros, programar, trazar) d10, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 6 (1); **Tensión:** 4; **Cred:** d4.

Desventajas: Mala Rep. Elige tres puntos más de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Hacker.

Cibertech (callejero): Chip biblioteca (+2d a Conocimientos Generales); coprocesador craneal (+2 a Ordenadores).

Equipo: TAP (nivel 2), ropa blindada (+1), espray de pimienta (conmoción), pistola táctica ligera (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 13), 3 troyanos de acceso remoto.



ÍDOLO CAÍDO

La industria del espectáculo crea muchas estrellas de forma artificial, utilizando numerosas técnicas de mercadotecnia para atraer a su audiencia la máxima cantidad de grupos posible. Muchos de estos ídolos son el niño mimado de la corporación mientras esta pueda ordeñar bien la vaca, antes de olvidarse de ellos y descartarlos como un juguete roto cuando pierden el favor del gran público.

Raza: Androide; **Trasfondo:** Estrella de los medios.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Humanidades (psicología) d4, Interpretar (cantar) d8, Intimidar d8, Investigar d6, Notar d4, Pelear (armas de filo, desarmado) d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 2; **Cred:** d8.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginado (mayor), Obsesión (mayor, volver a ser famoso); Vigilado. Elige tres puntos más de desventajas.

Ventajas: Atractivo, Reputación.

Cibertech (callejero): Catalizador de simulación empática con potenciador dialéctico (+2d Persuadir).

Equipo: TAP (nivel 2), disfraz para pasar por humano, vestido Balas sobre Broadway™ (+2 en torso y extremidades, elegante), cuchillo ornamental (FUE+d4, Parada +1, no se puede arrojar).

Capacidades especiales:

- Constructo:** +2 a recuperarse de aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no lo limita la hora de oro.

- Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.





MOTERO

A veces, todo cambia para seguir igual. Lo único que ha cambiado en la era del 2095 al respecto de las bandas y pandillas de principios del siglo XX es que son mucho más peligrosas que nunca. Con el aumento generalizado de la pobreza y la desaparición de la clase media, más y más gente se ha visto abocada a este estilo de vida con el mero fin de salir adelante. Una banda significa una familia adoptiva, dinero y prosperidad para aquellos que viven en la miseria.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Pandillero.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir (civiles, motos) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear (armas de filo, contundentes, desarmado) d8, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d4, Supervivencia (urbano) d4.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (1); **Tensión:** 7;

Cred: d6.



Desventajas: Enemigos (bandas rivales, menor), Leal. Elige dos puntos más de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Cibertolerancia, Fornido.

Cibertech (chatarra): Chip con cursillo de conducción (+1 a Conducir), implante ocular Berger-Suisse (visión IR, visión UV).

Equipo: TAP (nivel 2), chaqueta callejera Urban Punk™ (+2 en torso y brazos, +1 Intimidar), navaja (FUE+d4), pistola táctica ligera (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 13), moto Capo Callejero™.



PILOTO DE SONDAS

Es un experto a la hora de manejar sondas. Más que un mero conductor remoto, confía en una amplia gama de sondas distintas, cada una con capacidades distintas, para convertirse en un ejército de una sola persona. No importa cuál sea la situación, seguro que ahí fuera alguien ha diseñado la sonda perfecta para la tarea. Solo se siente vivo cuando su conciencia va saltando con gran rapidez de sonda en sonda, a la vez que adopta un control absoluto de sus máquinas.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Piloto de sondas.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir (civiles) d8, Conocimientos Generales d4, Disparar (pesadas, pistolas) d6, Electrónica (básica) d4, Navegar (motoras) d8, Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d6, Persuadir d4, Pilotar (ala rotatoria, sondas) d8, Reparar (sistemas mecánicos) d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1); **Tensión:** 3; **Cred:** d6.

Desventajas: Elige cuatro puntos de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; As.

Cibertech (callejero): Enlace de vehículo (+1 a Conducir, Navegar y Pilotar).

Equipo: TAP (nivel 2), ropa blindada (+1), gafas con compensador de fogonazos, pistola táctica ligera (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 13), sonda de reconocimiento ligero Coyote™.



RONIN

Samuráis callejeros, recursos negables, operativos urbanos... Los ronin hacen todos los trabajos que nadie más quiere o puede hacer. Ya se trate de una incursión en una corporación rival, una operación de contrabando, un robo de datos, una misión de rescate o un sencillo encargo como repartidor de leche en territorio de bandas hostiles, todo el mundo de las sombras acude a estos tipos cuando quiere hacer un trabajo potencialmente ilegal con discreción.

Raza: Cíborg; **Trasfondo:** Guardaespalda.

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

Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear (armas de filo, contundentes, desarmado) d8, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d6, Tácticas d4.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (7); **Tensión:** 5; **Cred:** d6.

Desventajas: Marginado (menor); Código de Honor, Suspicaz, Vengativo.

Ventajas: Alerta.

Cibertech (callejero): Clavos de anclaje Stone Warrior™ II (+4 a Agilidad para evitar derribos y empujones), Mano-pistola Rino™ (15/30/60, 2d8, PA 4, Mun. 30).

Equipo: TAP (nivel 2), ropa blindada (+1 en torso y extremidades), bastón plegable (FUE+d6, plegable), katana monofilamento (FUE+d6+3, PA 2, dos manos).

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje dérmico.
- **Debilidad (cabeza):** Los ataques apuntados a la cabeza del cíborg siguen causando los cuatro puntos de daño extra normales.
- **Resistente:** Su recia construcción mitiga gran parte del daño recibido. No sufre heridas por apilar aturdimientos físicos.
- **Sin órganos vitales:** La maquinaria artificial sustituye todos los órganos internos del cíborg. Una serie de sistemas redundantes se asegura, además, de que el cíborg no sufra daño adicional por ataques apuntados (excepto a través de su Debilidad).



TELÉPATA

Los zeeks son individuos que han manifestado capacidades sobrenaturales. Suelen ser perseguidos por este hecho, de tal modo que muchos psíónicos ocultan sus dones por miedo a llamar la atención de distintas organizaciones (como corporaciones, gobiernos e incluso grupos civiles) que pretenden utilizarlos para sus propios fines o, en el peor de los casos, destruirlos.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Zeek no registrado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Idioma (segunda lengua) d6, Notar d4, Pelear (desarmado) d6, Persuadir d6, Psiónica d8, Reparar (sistemas electrónicos) d6, Sigilo d6, Supervivencia (urbana) d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 3; **Cred:** d6.

Desventajas: Secreto (psíónico no registrado, mayor). Elige dos puntos más de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Callejar, Nuevos Poderes, TA (Psiónica).

Cibertech (callejero): Visor Shikanoko™ (+1d Notar y la ventaja Sentir el Peligro).

Poderes: Lectura de mentes (telepatía), mejora/reducción de rasgo (contacto mental), miedo (alucinaciones mentales), proyectil (descarga mental, debes usar siempre "perforación de armadura"), vínculo mental (telepatía).

Equipo: TAP (nivel 2), chaqueta callejera Urban Punk™ (+2 en torso y brazo, +1 Intimidar), pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d8+1, PA 3, Mun. 12), banda de diagnóstico, 2 dosis del intensificador neuronal Mindstorm™ del Dr. Pango .



VIDEOBLOGGER PIRATA

Las noticias que escucha la gran mayoría de la población en el 2095 están edulcoradas, manipuladas, retocadas, mutiladas e inventadas de acuerdo a los intereses específicos de las grandes megacorporaciones y gobiernos del mundo. Aunque no llega al grado de poder definirse como un control totalitario de los medios de comunicación,





sí se puede decir sin miedo a equivocarse que las grandes cadenas depuran lo que llega a las masas. Sin embargo, también existen periodistas ajenos a los grandes noticieros corporativos que buscan la verdad, la auténtica historia, publicándola después en la Red Global de Datos como blogs, videoblogs, locuciones pirata, etc.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Detective.

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

Habilidades: Atletismo d4, Ciencias (bioherrajes) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Electrónica (básica) d6, Interpretar (fotografía, vídeo) d6, Investigar d8, Notar d8, Ordenadores (macros) d6, Pelear (contundentes, desarmado) d4, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 3;

Cred: d6.

Desventajas: Curioso. Elige dos puntos más de desventajas.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Investigador.

Cibertech (chatarra): Implante ocular Berger-Suisse (visión IR, telescopica y UV) con capacidad de hasta una hora de grabación.

Equipo: TAP (nivel 2), guardapolvos blindado (+2 en torso y extremidades), porra aturdidora (FUE+d4, commoción, Mun. 10) y batería adicional, pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d8+1, PA 3, Mun. 12).

NUEVO TRASFONDO

El siguiente trasfondo complementa los que ya aparecen en IZ3.

ZEEK NO REGISTRADO

"Yo nunca pedí esto".

Como zeek que no ha querido registrar sus capacidades, mantienes la cabeza gacha y usas tus habilidades en secreto, evitando a aquellos que te encerrarían si las usaras. La vida es incierta y no conoces a nadie de quien te puedes fiar del todo. Guardas tus poderes como si fueran un secreto de estado... una afirmación muy irónica si lo piensas.

Has aprendido a ser autosuficiente. En general, arreglas tus cosas cuando se estropean y, si no es posible, las robas o aprendes a pasar

sin ellas. Sin embargo, este modo de vida no trae comida a tu mesa ni permite pagar el alquiler. Debes trabajar, pero la vida de un asalariado tiene muchos inconvenientes... sin contar la posibilidad de que tus capacidades se manifiesten solas delante de la persona equivocada. Por tanto, vives en las sombras de la sociedad, donde la mayoría de la gente no hace preguntas ni cotillea demasiado. En sí mismo eso es un peligro, pues viviendo así necesitas alguien te que cubra las espaldas. Tarde o temprano, deberás confiar tu secreto a aquellos pocos que más de fiar te parezcan.

Habilidades: Reparar. Elige entre Latrocínio o Supervivencia.

Equipo: TAP (nivel 2), chaqueta callejera Urban Punk™, pistola pesada Rino-10™.



NUEVAS MEJORAS Y EQUIPO

Los personajes de la aventura y los arquetipos anteriores emplean algunas mejoras y equipo que no aparecen en IZ3. Aquí encontrarás sus efectos exactos, de tal modo que lo puedes usar en vuestras partidas.

BLINDAJE

Traje formal Bombas sobre Broadway™

Fabricante: Bombas sobre Broadway.

¡Busca la combinación perfecta de estilo y protección! ¡No necesitas seguir buscando! Bombas sombre Broadway™ te ofrece la muda formal de lujo más exclusiva del mercado. Utilizando nuestros nanotejidos patentados, podemos ofrecerte un traje formal en cientos de estilos distintos, colores y, por supuesto, patrones. Muchos de nuestros trajes formales incluyen hiperetiquetas, como las populares alas angelicales, colas diabólicas y, por supuesto, ¡FUEGO ARDIENTE!

En nuestro catálogo encontrarás una amplia variedad de opciones a la hora de crear su esmoquin, vestido de noche o, incluso, ropa casual personalizada y única para esa velada tan importante. Desde la alfombra roja al after posterior, ¡Un Bombas sobre Broadway™ siempre alcanza su objetivo!

Localizaciones: Torso y extremidades.

Armadura: +2.

FUEMÍN: d4.

Peso: 1,5 kg.

Coste: 1.500 C\$.

Notas: Elegante, etiqueta RA.

#MinigunMax: Solo las górgolas y los empleados fieles visten esa mierda.

#Billy_Ojos_Negros: ¡Habla por tí, chaval! A mí me gusta su producto.

CIBERTECH

BRAZALES GUARDIÁN™

Fabricante: Act of God Armaments.

¿Necesitas protección extra en el campo de batalla o la jungla urbana? ¡Eche un vistazo a nuestra serie de brazales de combate! Fabricados con los mejores polímeros para asegurar una buena defensa y retocados con una serie de cuchillas muy afiladas. La mejoría se despliega con un sencillo movimiento reflejo de bloqueo y cubre todo el antebrazo con una densa capa de material compuesto, de tal modo que pueda desviar con facilidad los ataques. Con un giro de muñeca, también se extenderán afiladas cuchillas a ambos lados del refuerzo, lo cual supone una seria ventaja a la hora de contraatacar.

Coste base: 1.200 C\$, +600 C\$ por cada punto de daño adicional.

Tensión: 2 (+1 por cada punto de daño extra, máximo +3).

Beneficios: Proporciona una bonificación de +1 a la Parada del usuario, así como un punto de daño al atacar desarmado. Es necesario equipar los brazales como cualquier otra arma y mecánicamente se considera un escudo pequeño.

CLAVOS DE ANCLAJE STONE WARRIOR™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¡En KCD estamos muy orgullosos de estrenar una nueva línea de productos! ¡Los clavos de anclaje Stone Warrior™! ¿Cansado de acabar en el suelo solo porque algún híbrido rino lo moche? ¡Ahora podrá parar en seco al siguiente tipo que lo intente! Solo tiene apretar el talón y los clavos de anclaje Stone Warrior™ se clavarán en el suelo, asegurándolo firmemente al lugar! Funcionan en cualquier superficie, incluyendo acero templado. Los miembros y veteranos del ejército gozan gratuitamente de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 600 C\$ por punto de Tensión.

Tensión: 1 (máximo 2).





QUIMITECH

INTENSIFICADOR NEURAL MINDSTORM™ DEL DR. PANGO

Fabricante: Dr. Pango.

Hemos creado esta sustancia pensando precisamente en todos vosotros, zeeks, freaks y despertados del mundo. ¿Os gustaría un poco de punch extra cuando hacéis vuestro mojo psíquico? El Dr. Pango la ha clavado de nuevo con su intensificador neutral Mindstorm™. Esta picante sustancia pira-tea tu cerebro y multiplica su actividad, ¡de un modo similar a inyectar óxido nítroso en el motor de un coche! Eso sí, cuidado nakama; fírtela demasiado con este chico malo y podrías acabar respirando por un tubo el resto de tu vida! Luego no digas que no te hemos avisado. ¡Gracias por escoger Dr. Pango!

SACO DE TRANSPORTE MULA™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¿Necesitas espacio de carga extra? ¡KCD siempre tiene lo que necesita! Nuestros espacios de transporte Mula™ están fabricados con polímeros ligeros y bioadaptables para asegurarle una capacidad de almacenaje máxima sin perder nada de sus valiosos huesos y músculos. Cada saco Mula™ le permitirá transportar hasta dos kilos de... ¡bueno, realmente de lo que le dé la gana! ¡Nosotros no lo juzgaremos, nakama! Como siempre, los miembros y veteranos del ejército gozan de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión (solo calidad personalizado): 1.

Beneficios: Cada implante Mula™ consiste en un compartimento en uno de los distintos puntos del cuerpo apropiados, donde es posible transportar oculto hasta dos kilos de peso. Solo un registro completo permite descubrir el saco contenedor e incluso así es necesario superar una tirada de Notar (-1). Es posible instalar varias veces el implante, creando bolsas distintas y no conectadas.

Coste base: 50 C\$.

Tensión (solo calidad chatarra): 4.

Beneficios: Proporciona inmediatamente 5 PP al usuario, siempre que tenga ya un Trasfondo Arcano.

Efectos secundarios: Al acabar la duración de la droga, el usuario debe realizar inmediatamente una tirada de Vigor con una penalización igual a la cantidad de dosis tomadas. El fallo provoca una herida (y la pifia dos).

NUEVOS VEHÍCULOS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Camión blindado	7 (Grande)	+1	193 km/h	23 (8)	1+2	Militar
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, T4R*.						
Armas:	Montura coaxial frontal con estabilizador y ametralladora LAC-15 (50/100/200, 2d10+1, PA 5, CdF 4, Mun. 120, arma pesada).					
Furgoneta de reparto UPHL	6 (Grande)	0	129 km/h	14 (2)	1+1	22.000
<i>Notas:</i> —.						
Indian Cruiser™	1 (Normal)	+1	193 km/h	8 (0)	1+1	5.000
<i>Notas:</i> Tripulación expuesta.						
Viento Acerado™	1 (Normal)	+2	402 km/h	7 (0)	1+0	5.000
<i>Notas:</i> Sin conexión, tripulación expuesta.						

NUEVOS VEHÍCULOS

En Acción en la subasta se mencionan algunos vehículos nuevos; aquí los encontrarás todos juntos, para que puedas usarlos con mayor comodidad y emplearlos en otras partidas.

Camión blindado

Fabricante: Marsworks Engineering.

La tracción independiente en las cuatro ruedas y una montura coaxial frontal vienen de serie. Diseñado expresamente para el transporte y despliegue terrestre de armaduras asistidas.

Notas: Tiene precio militar, pero a veces se puede adquirir en el mercado negro (sin la ametralladora en la montura) por 500.000 C\$.

Furgoneta de reparto UPHL

Fabricante: Honda Motor CO.

La "Uphill" (ing. "Cuesta Arriba") es un vehículo terrestre de lo más sencillo. Fue diseñada expresamente para el reparto de mercancías. Existen también modelos blindados para entregas en zonas peligrosas o cargamentos valiosos.

Indian Cruiser™

Fabricante: Harley-Davidson.

Este clásico de la carretera lleva en producción muchas décadas, pero se sigue vendiendo como el primer día en muchos países del globo. Para aquellos que puedan permitirse viajar con todo lujo.

Viento Acerado™

Fabricante: Nakamura Motors.

Con sus más de 400 km/h, la Viento Acerado™ supera a todos los competidores tanto en aceleración como velocidad punta. Una moto para auténticos conductores, aquellos que no deseen usar sistemas integrados de apoyo a la conducción.







RECUPERAD ESE PAQUETE ROBADO..., ¡Y RÁPIDO!

Ea metroplex está patas arriba por un sorprendente robo ocurrido anoche. Una de las megas del barrio corporativo fue atacada. Necesita recuperar lo robado antes de que todo empeore.

La corp no puede permitirse un desastre de relaciones públicas de tal magnitud, así que está dispuesta a pagar jugosamente por recuperar lo que le han robado. Es una oportunidad de oro para sacarse un dinero fácil encontrando la maleta en cuestión, ¿verdad? Seguro que no te sorprenderá saber que no sois los únicos que quieren hacerse con ella...

¡Acción en la subasta! es una aventura introductoria para *Interface Zero 3.0* y proporciona la oportunidad de saborear en primera persona los riesgos y recompensas de un mundo ciberpunk. Está diseñada de forma modular para que el Director de Juego pueda adaptarla con facilidad al sprawl que prefiera y cualquiera de los tres temas de campaña descritos en *Interface Zero 3.0*: Biocazadores, Ciberpunkis o Proteger y servir.

Para acabar, *¡Acción en la subasta!* incluye material adicional que complementa *Interface Zero 3.0*, como un grupo de personajes pregenerados y listos para jugar, un nuevo trasfondo (Zeek no registrado) y más ejemplos de equipo, como mejoras o vehículos, fáciles de utilizar en cualquier campaña.

¡Acción en la subasta! es una aventura para un grupo de héroes de rango Novato. Para usar este suplemento necesitarás el manual básico de *Savage Worlds* e *Interface Zero 3.0*.

PVP 14,95 €

**GUN METAL
GAMES**



HT
HT PUBLISHERS