

Casino

Objetivos:

1. Conseguir el portátil de François Dijon.
2. Averiguar información sobre Taras Intercorp.

Información que pueden conseguir.

De François:

- Taras es oficialmente una empresa de capital inversión ucraniana.
- Si se lo curran, François puede llegar a decirles que, aunque nunca vaya a salir en la portada de la revista PEI 300, el dueño y CEO de la empresa es **Helmut Neumeyer**.
- Si le presionan sobre actividades delictivas de la empresa, se hará el loco. Si se les da muy bien, simplemente responderá que: "Siempre ha habido obejas y lobos, ¿cometen algún delito los lobos?"

En el portátil:

- Encontrarán fácilmente lo siguiente:
 - Un correo desde la cuenta h.neumeyer@taras.ykp a f.dijon@taras.ykp:

Querido François,

Espero que tú y tu familia os encontréis bien.

Me aseguran que ya se te ha facilitado la información que tenemos sobre la reliquia y quiero reiterar la importancia que tiene tu misión. Tanto para Taras como para mí personalmente.

Es imperativo que ninguno de nuestros enemigos se hagan con el Fénix. Sería demasiado peligroso y un error que se pagaría con algo más que la vida; pero sé que tú nunca me fallarías.

Por supuesto, un éxito será adecuadamente recompensado. Quién sabe, quizá puedas pasar unos días en nuestro Resort de los sótanos y te asigne algún cachorrillo.

Te envía un afectuoso saludo,

Knez Kuzma.

- Un correo enviado por el departamento de comunicaciones de la diócesis de Hong Kong confirmando la visita del Eminentísimo John Tong Hon al Palacio de Arnsberg dentro de dos semanas.
- Otros correos relacionados con compra/venta de materiales.
- Carpeta de Dropbox con un dossier muy escueto sobre el Fénix de Jade:
 - Lo que parecen extractos de libros de divulgación:
 - Reliquia de origen desconocido de principios del siglo XVI. Símbolo de eternidad y protección.

- Lo que parece información interna de inventario del Vaticano:
 - Localización: Bóveda San Benito 12.
 - Origen: Asia.
 - Mitos asociados (asumidos): Protección contra representantes menores de El Caído.
 - Mitos asociados (confirmados): No hay.
 - Otras referencias: **Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte)**.
 - Valor: No contrastado.
- Cifrado y en una carpeta oculta (requiere especialistas y dos días de análisis):
 - Dossier sobre **Marcus Jones**, profesor de Florencia y agente encubierto de PRIS-13.
 - Mapas topográficos de la reserva de Möhne.
 - Planos de la **Presa Möhne** en Alemania.
 - Planos del Palacio de Arnsberg y alrededores.

Plan de Pai-lien chiao.

Van a pegar un golpe la misma noche.

Su objetivo: Averiguar dónde está la reliquia.

Su plan: Robar el ordenador que está en la suite de François.

1. Cuando François deje el ordenador en la habitación y baje al casino, el empresario le entretiene en la ruleta.
2. La ladrona se mete por el balcón y se lleva el ordenador.
3. Se llevan en coche el ordenador a su base.

Opcional: Alguien puede encontrarse a la tía en la habitación.

Plan de Taras Intercorp

Están ahí para estudiar el terreno y neutralizar la reliquia que va a ser expuesta.

Escenas.

Hitos:

1. Averiguar el número de habitación.
 - Seducir a Alphonse (tiene una habitación comunicada).
 - Pick pocket a François.
 - **OPCIONAL Jimmy El Tiburón.**
 - Entrar a la habitación por el balcón (está abierto) o el aire acondicionado.
 - Forzar la puerta.
2. Robar el maletín.
 - En la habitación se van a encontrar con Atsumi del Loto Blanco.
 - **Forzar caja fuerte:** Lockpicking, dificultad crítica en CRIME+DEXTERITY.
 - Hay un gorila en la puerta.

- [MUY MUY PROBABLEMENTE] El gorila dará la alarma y haya un enfrentamiento con él.

3. Salir del hotel.

- François tiene un séquito de 13 matones que reaccionarán a la alarma.
- Maletín:
 - Lo tienen los Wuxia: Todos los perseguimos.
 - Lo tienen los PJs: A huir y darles esquinazo.

4. Huir con él hasta la base de la agencia. Ver Chase más abajo.

Escenas adicionales.

En el casino.

Jimmy El Tiburón.

Reconoce al PJ con rol de criminal/Spy. Han colaborado en un par de trabajos en el pasado.

Jimmy: "Sí, joder, tío, ya sé que aquello no salió bien, pero no es culpa mía. ¿Por qué siempre dice todo el mundo que es culpa mía?"

"¡Os podéis ir todos a tomar por culo! A ver quién es el puto inútil cuando esté en Barbados pegándome la vida padre! Perdona, tío, sé que tú no eres así, es que me caliento y..."

"Yo sé que tú eres bueno y siempre has sido un Puto Profesional. Por eso quiero tenerte a mi lado en este trabajo, ¡Vamos a petarlo!"

"Mira, si te soy sincero, te necesito; el tío que tenía que meterse en la partida conmigo me ha dejado tirado y esto es una oportunidad única en la vida."

"Es una partida con gente forrada, pero lo que ellos no saben es que el crupier está prácticamente en el ajo (le falta un empujón pero de eso me ocupo yo)"

Si el PJ no quiere participar, Jimmy amenazará con decirle al casino quién es y que está buscado en múltiples casinos.

En el hotel.

En el enfrentamiento con el gorila que vigila la suite.

Si uno de los PJs o uno de El Loto Blanco se enfrenta con el gorila, cuando éste reciba algún tipo de daño:

1. Se levanta como si nada.
2. Le salen dos grandes colmillos mientras sonríe.
3. Y dice algo del tipo: **"Vas a tener que hacerlo mejor"**.
4. En el momento que esté tocado o alguien salga corriendo con el maletín, se toca la oreja y dice:

"__Atención, tenemos intrusos en la suite. Mujer asiática X, PJs X. Tienen el portátil de Mr. Dijon, repito, tienen el portátil de Mr. Dijon."

Si el maletín lo tiene Atsumi (la ladrona).

Atsumi sale corriendo al balcón (planta 7).

Si los personajes son rápidos rápido (**éxito básico de Nerves + awareness**, llegan a tiempo de:

- Verla correr dos plantas más abajo corriendo sobre las barandillas entre balcones como si fuese terreno plano.

- Al acercarse a la esquina salta hacia lo que parece el vacío. 4 segundos después la ven corriendo hacia la entrada del casino.

Nota GM: Ella no tiene las llaves del coche y así avisa a su equipo y le da tiempo a los PJs a bajar.

- Cuando los PJs estén llegando a la entrada, verán al Loto Blanco arrancando a toda leche en su coche.

El gorila se toca la oreja y dice:

"__Atención, tenemos intrusos en la suite. Mujer asiática X, PJs X. Tienen el portátil de Mr. Dijon, repito, tienen el portátil de Mr. Dijon."

Si el maletín lo tienen los PJs.

Todo el mundo intentará atacarles.

Si intentan enfrentarse a los dos:

En X turnos se unirá la guardia del hotel a la fiesta.

Pelea de Basic Cannon Fodder.

Basic Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: 2 BASIC DEF: BASIC

Si intentar huir por las escaleras:

Si son rápidos - **dificultad crítica en Crime + random (depende de cómo lo roleen)** - llegan a los coches sin enfrentamientos.

Si fallan, un par de matones (goon) de Taras Intercorp intentarán detenerles al llegar a la planta baja.

En la persecución/huida dentro del hotel.

Hay dos señoras gordas bloqueando el paso al final del pasillo.

No se van a quitar. Pueden intentar empujarlas (**éxito básico en brawn + force**) o pasar entre ellas (**éxito básico en brawn+stunt**).

Si los PJs deciden quedarse en el hotel.

En X turnos se unirán más matones de Taras Intercorp. Pelea de Basic Cannon Fodder.

Basic Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: 2 BASIC DEF: BASIC

A mitad de combate, uno de los matones llama refuerzos.

Si se quedan más tiempo del necesario, vienen refuerzos.

Critical Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: CRITICAL DEF: CRITICAL

Chase. Persecución de coches.

Need (12): □□□□□□□□□□

PJs: 2 coches speed 1.

Pueden robar motos en el aparcamiento de speed 2 (las llaves están en una tabla del aparcacoches).

Matones de Taras: 3 coches de speed 1.

Loto Blanco: 1 coches speed 1.

Cada grupo comparte una sola need y speed.

Acciones:

Tirada estandar: **Critical Reaction en Nerves + Drive**. Si fallan, el coche pierde 1 Armor]

Por cada fallo: -1 speed.

The minimum Speed is 0. Each time your Speed should go below 0, the Director can erase an already filled Need box.

Maniobra peligrosa /giro inesperado: **Nerves+Drive**.

Disparar a otro coche: **Nerves+Shoot**.

Éxito crítico: +1 speed.

Éxito extremo: +2 speed.

Éxito imposible: +3 speed.

Jackpot!: Ganan inmediatamente.

Sin éxitos: -1 speed.

Cuando Speed llega a 5 -> Todas las tiradas del conductor son Gamble (por cada 1 -> pierde 1 Grit).

Cuando Speed llega a 6 -> Dificultan en controlar el coche. -1 a todas las tiradas.

Si los PJs sacan un **éxito extremo en Nerves+Shoot**, pueden empotrar a otro coche contra una estatua ecuestre.

Reacciones:

Los matones intentan empotrar a los PJs contra la pared u otros coches.

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Drive**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Endure**.

Los matones disparan a los PJs:

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Stealth**.

Los PJs tienen que hacer un giro repentino:

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Dexterity**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Force**.

Los PJs tienen que frenar en seco (semáforo rojo):

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Cool**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Awareness**.

El monje se sube al coche de los PJs:

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Cool.**
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Force.**

Entre tiradas:

- La verja del hotel se está cerrando.
- Semáforo en rojo.
- Un vampiro salta hasta el coche de los PJs/Loto Blanco.
- Disparos entre ellos.
- El monje se sube al techo del coche de los PJs.