

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 ovejas y lobos, ¿cometen algún delito los lobos?"

En el portátil:

- Encontrarán fácilmente lo siguiente:
 - Ver [casino_laptop_info.md](#)
- 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 generales.

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: CRITICA

En el aparcamiento.

PNJ. Yoan. Chófer de François.
Fuma mucho y es muy chapas.
Todos los aparcacoches le evitan como la peste.
Como nadie le hace ni puto caso, está deseando que alguien le escuche para darse importancia de que su jefe está forrao y que es uno de los que "realmente tienen poder, no como los gilipollas esos que salen en la tele."
Nota: Puede dar pistas sobre François o Taras Intercorp si alguien aguanta la chapa.

Chase. Persecución de coches.

Need (12): □□□□□□□□□□

Rules

At the Beginning the chase:

- The Players take a numeric six-sided die and place it in the middle of the table to represent their starting Speed.

At the end of each turn:

- The Heroes fill in a number of Need boxes equal to their current Speed.

Vehículos

Grupo	Vehículos	Speed
PJs	1 ó 2 coches	speed 1
PJs	Pueden robar motos en el aparcamiento (las llaves están en una tabla del aparcacoches)	speed 2

Grupo	Vehículos	Speed
Matones de Taras	2 ó 3 coches	speed 1
Loto Blanco	1 coche	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 o 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.**

Posibles eventos en turnos:

- 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.