

Rascacielos. Escena del equipo de mantenimiento.

Objetivos

- Deshabilitar las medidas de defensa y vigilancia del edificio.
- Apoyar y dar información al equipo de asalto.

Setting

Rollo Blade + Juez Dredd/The Raid.

Edificio cargado de vampiros, hombres esclavizados, hombres lobos, etc.

Bonus si lo han hecho bien: Se pueden haber aliado con La Sociedad del Loto Blanco.

Notas GM

Dos mesas separadas pero con comunicación entre sí.

Los PJs pueden ir a la otra mesa a ver cómo van.

Los PJs saben quién es Helmut "Kuzma El Empalador" Neumeyer y que vive en el rascacielos.

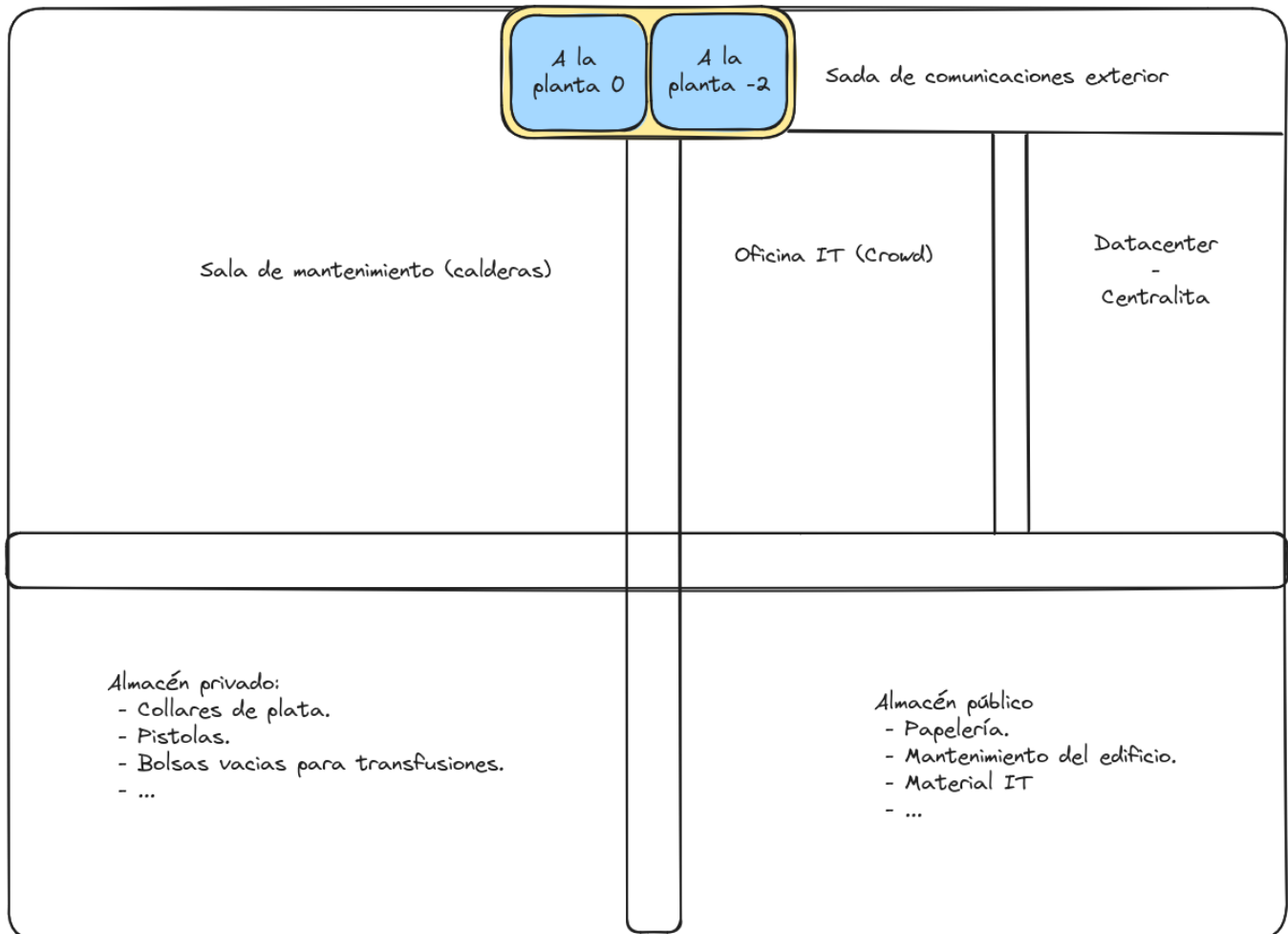
Planta 0

El equipo llega a recepción. Dos seguratas revisarán lo que llevan con poco entusiasmo:

- Si los PJs no llevan nada sospechoso. Éxito automático.
- Si los PJs han intentado ocultar lo que llevan, **éxito básico de CRIME+STEALTH**.
- Si los PJs han pasado de todo, **éxito crítico de CRIME+STEALTH** para que no les pillen.

Los seguratas les escoltan a la planta menos uno.

Planta -1

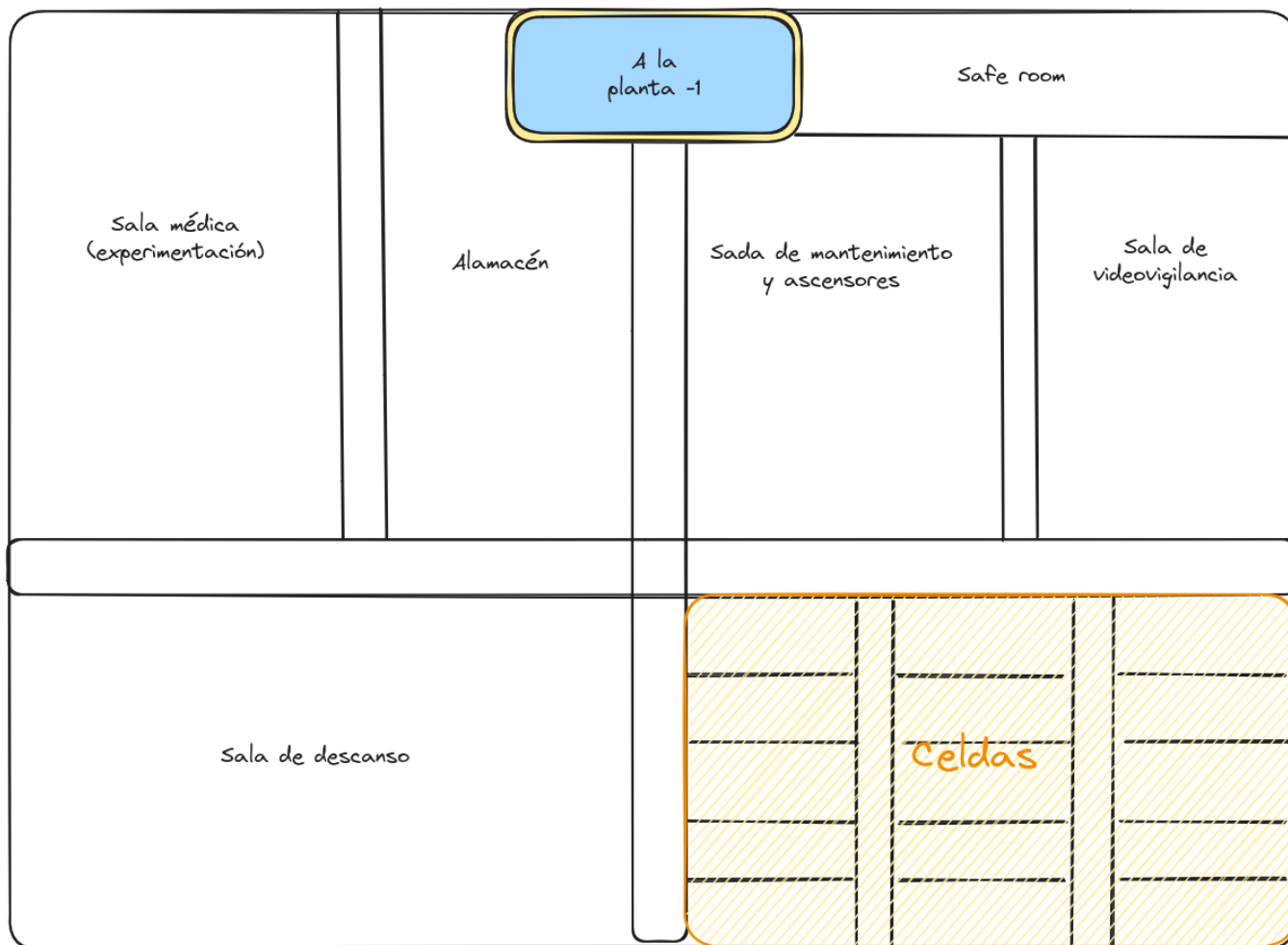


Tras 5-10 minutos vigilando, se van a la sala de los frikis a charlar un rato (uno de los seguratas quiere instalarse Tinder pero no sabe cómo va).

Los PJs pueden:

- Monitorizar las **comunicaciones internas** (pinchar teléfonos):
 - Descubrir centralitas de fibra **Hackers**
 - Sin habilidad o experiencia con comunicaciones/hackea: **dificultad crítica para cortar las comunicaciones.**
 - Con habilidad o experiencia con comunicaciones/hacker: **dificultad baja para cortar las comunicaciones.**
 - Monitorizarlas sin ser detectados: **+1 dificultad.**
- Detectar e inutilizar línea de comunicaciones al exterior de emergencia.
 - Descubrir que el sistema de alarma se dispara si se cortan los cables directamente. **dificultad básica/crítica para cortar las comunicaciones** (según experiencia).
 - Inutilizar las comunicaciones sin que salte la alarma. **dificultad básica/crítica para cortar las comunicaciones** (según experiencia).

Planta -2



Los PJs pueden:

- En la **Sala de videovigilancia**:
 - Hacerse con el control de la sala de vigilancia
 - Controlas camaras , alarmas... ***difficultad crítica en FOCUS+FIX**.
 - Consecuencia: **Reduce XX minions** al equipo de asalto.
 - Hay 2 esclavos (**defensa/ataque básico**).
 - Si hacen ruido (hay disparos o gritos): Aparecerán 4 Ghouls (**defensa/ataque crítico**).
 - Si consiguen activar la alarma (**difficultad crítica en NERVES+COOL para impedirlo**).
- **Celdas** con humanos para alimentarse.
 - 2 humanos muertos. Consumidos completamente, como si los hubiesen drenado no sólo la sangre, si no hasta los órganos.
 - Al menos 10 humanos están muy demacrados. Apenas conscientes. Parece que son capaces de entender si se les habla, pero son casi incapaces de moverse.
 - 2 humanos bastante enteros. Están aterrados pero se les puede calmar (**difficultad básica en NERVER+COOL**).
 - **Opcional** Liberarlos.
- En la sala médica de experimentación:

- Hay una mesa de operaciones completamente cubierta en sangre y heces secas.
 - Armarios llenos de frascos. Algunos están etiquetados con el símbolo Ag.
 - **dificultad básica en FOCUS+DETECT** para ver un armario cerrado con candado. Dentro encontrará botes de NaCl.
- En la sala de descanso:
 - Hay 4 Ghouls jugando a la PS5.
 - Cada 5 minutos hacen la ronda (**1d6 para ver si están en los pasillos**).
- En la sala de mantenimiento eléctrico y ascensores:
 - **Imposible success en FOCUS+FIX** para hacerse con el control de la sala de mantenimiento electrico y ascensores.