

BLADE RUNNER ***2019***



PROYECTO JUDITH

CREDITOS

Redacción y maquetación: E. de Andrés.

INTRODUCCION

Esta partida surge en mi grupo de juego en noviembre de 2019 como un homenaje a la película original de *Blade Runner*. Es una partida corta, escrita para el sistema de *Savage Worlds*, y sin muchas pretensiones, que busca recrear el ambiente que rodea el film. Por ello, la aventura no busca ser fiel al canon establecido de *Blade Runner*. Si alguien entendido en el tema lee esto encontrará varios "fallos" de cronología en las corporaciones y los modelos de androides existentes.

En mi caso la forma de conseguir esta inmersión fue a través de los lugares que recorren los jugadores: las calles y edificios de Los Ángeles, escenarios oscuros y lluviosos, iluminados por los neones de los negocios a pie de calle. El uso de la banda sonora de las películas y de algunas de las ilustraciones de Syd Mead ayudó mucho a entrar en ambiente.

Los personajes son un grupo de gente atrapada en la Tierra, que se gana la vida como buenamente pueden y que se ven envueltos en una trama de venganza entre corporaciones.

REGLAS DE AMBIENTACION

En esta aventura se utilizan las siguientes reglas de ambientación: **Daño descarnado**, **Decisiones difíciles**, **Estrés**, **Múltiples idiomas**.

ESTRES

Esta regla parte de la premisa de que en esta partida cualquiera puede ser un replicante. Los replicantes Nexus intentan pasar desapercibidos entre los humanos, pero en situaciones de estrés "saltan" y reaccionan de manera imprevisible y a menudo violenta.

Para representar esto los personajes poseen el atributo de Estrés, que representa la posibilidad de que un personaje sea en realidad un replicante. Se debe hacer una prueba de Estrés cuando:

- El personaje se encuentre en una situación estresante/incómoda.
- Sufra una herida en combate.

Una prueba de Estrés se resuelve como una tirada de Espíritu. Eres libre de aplicar modificadores, en especial si el motivo de la prueba está relacionado con una desventaja del personaje.

En caso de fallar la tirada el personaje gana un punto de Estrés. Si es una pifia se ganan 2 puntos.

Además si en alguna tirada de Rasgo el personaje obtiene un resultado de ojos de serpiente, gana 1 punto de Estrés de manera inmediata.

Cuando alcanza los 3 puntos el personaje deja de intentar camuflar su naturaleza y se revela como un replicante: gana un dado en Fuerza y Vigor, y también la ventaja Nervios de Acero (o la versión mejorada si ya la posee). Las diferencias de atributos entre personajes se justifican por la edad y degradación de ese modelo en particular. Además obtiene las desventajas Despiadado (mayor) y Buscado (mayor) para representar su nueva condición.

SINOPSIS

Noviembre 2019, Los Ángeles

Un equipo de Canaan Corporation, empresa subsidiaria de la poderosa Tyrell, ha estado trabajando en un nuevo modelo de androide bajo el nombre de Proyecto Judith. Judith es lo que se conocerá más adelante como un Nexus 8. En este caso presenta una apariencia de modelo de compañía femenino, pero se trata de un androide de infiltración y combate plenamente desarrollado. El proyecto estaba a cargo de tres investigadores de la Canaan Corporation: Darren Tamra, Gracelynn Cyrus y Kaoru Mallory.

Recientemente Rosen Associates, una corporación que hasta el momento solo había trabajado en animales sintéticos, reclutó a estos investigadores para empezar su propia línea de androides.

Para evitarlo Canaan Corp. ha decidido acabar con la competencia utilizando el propio proyecto Judith. Han dejado que Rosen Assoc. robe un prototipo

modelo E, con una esperanza de vida muy limitada y programado para acabar con los técnicos fugados cuando se active, presumiblemente en la sede de la Rosen.

Por otra parte en la ciudad tenemos a un grupo de pellejudos fugados que participaron en las pruebas de campo del Nexus-8 como conejillos de indias, y que han decidido liberar a este/estos modelos.

Los jugadores se verán en medio de todo esto cuando un agente independiente tenga noticias del robo (sin saber que hay detrás de todo) y decida hacerse rico obteniendo por su cuenta el modelo Judith y vendiéndolo al mejor postor.

ESCENA 1: UN TRABAJO SENCILLO

Los personajes son contactados y reunidos por Michael Deeley, un intermediario que se ha enterado de un robo de material a Canaan, y que tirando de sus contactos ha conseguido averiguar dónde se encuentra escondido. Lo único que sabe sobre el material es que se trata de un modelo "E" (supone que es algún tipo de sintético), pero de entrada no dará esta información a los jugadores.

Su trabajo consistirá en acceder al almacén donde se encuentra el material, localizarlo y robarlo con el menor número de testigos. Una vez hecho esto deberán reunirse con Deeley en una nave abandonada del distrito industrial. Contarán con un camión de carga similar a los utilizados en la recogida de basuras para el transporte del material y se les pagará 900\$ por cabeza a la finalización del trabajo (negociables).

El almacén en el que deben entrar se encuentra en la zona portuaria. Es un edificio poco llamativo, corroído por la omnipresente lluvia ácida, situado en una zona con poca actividad. La gente de Rosen Asoc. ha decidido utilizar un lugar discreto para evitar un posible rastreo de Canaan Corp. La seguridad corre a cargo de unos pocos vigilantes externos a la corporación, pero hay un sistema interno de seguridad electrónica de alto nivel.

Esta escena se resuelve mediante las reglas de **resolución rápida de escenas**, con la opción de escena orquestada (pág. 207 de *Savage Worlds*). Para tener un éxito completo, deberán obtener tantos éxitos como el número de jugadores. Si fallan aplica las consecuencias de una escena peligrosa, pero consiguen acceder al material.

Los personajes tienen total libertad para decidir su plan. Algunos ejemplos de habilidades que pueden usar son: Atletismo (acceder al tejado), Seguridad (a -2 por la calidad del sistema), Sigilo, Intimidar, Persuasión (sobornos o distraer a los guardias), Pelear, Disparar.

Con una tirada de Investigar (accediendo a los archivos del almacén) o Notar (-2) localizan rápidamente lo que están buscando. Es un simple cajón de madera de 2x1x1 m. Si en algún momento lo abren, en su interior hay un "sarcófago" plateado de líneas estilizadas con el logotipo de Canaan Corp, en cuyo costado centellean algunos indicadores luminosos. Si fallan la tirada, es posible que tengan que enfrentarse con algunos guardias de seguridad mientras localizan el cajón.

Guardia de seguridad (4): ver Adversarios.

ESCENA 2: SIEMPRE HAY PROBLEMAS

Los personajes se dirigen al lugar acordado para la entrega. Un viejo almacén con un gran portón, polvoriento y medio vacío, con un tejado de metal agujereado por el que gotea la lluvia.

Pero antes de que aparezca Deeley el grupo es atacado por un equipo recuperador de Rosen Assoc., que les ha seguido gracias a un localizador en el interior del sarcófago.

El rugido de los motores de varios spinners llena el aire, mientras la luz de sus focos entra por los agujeros del techo iluminando partes del almacén. Varias miembros del equipo de asalto se descuelgan desde el tejado mientras arrojan botes de humo y asaltan el lugar.

Durante el asalto la prioridad del equipo es recuperar el contenedor. En el transcurso del combate Judith se libera y se escapa entre el humo, después de acabar con algún comando (con una exhibición de fuerza o habilidad algo excesiva para un simple modelo de compañía).

Siempre es posible que los personajes decidan abrir el contenedor mientras están en el almacén. Para ello deberán superar una tirada de Seguridad (-2). Si tienen éxito el sarcófago se abrirá con un silbido y verán el cuerpo desnudo de una androide femenina bastante atractiva. En ese momento uno de los pjs se fijará en una luz roja parpadeante en el interior del sarcófago, y comenzará el asalto del equipo de recuperación.

Operativo de asalto (pjs+2): ver Adversarios.

En cuanto Judith se escape el equipo de asalto se retirará e intentará capturarla (sin éxito), abandonando el almacén tan rápido como llegaron. Los personajes no son prioritarios en este momento.

Una vez Judith hay escapado, se activará su condicionamiento y hará todo lo posible para cumplir su objetivo, acabar con los técnicos.

¿Cómo implicar a los jugadores después del asalto? Ahora el grupo se encuentra en un almacén vacío, posiblemente heridos y todavía sin cobrar. Deeley contactará entonces con ellos para ver qué tal ha ido todo. Al enterarse de lo sucedido, ve aumentar los posibles beneficios, y ofrecerá al grupo doblar su tarifa si le "recuperan" el replicante, a poder ser sin dañarlo mucho. Podría subir a 2500\$ por cabeza si se le presiona.

ESCENA 3: UN REPLICANTE PERDIDO

En estos momentos varios grupos persiguen/buscan a Judith: Rosen Associates, los replicantes recién llegados y los personajes. Esta escena está pensada como una investigación contra reloj mientras el grupo intenta seguir los pasos del replicante fugado. Deberán recurrir a sus

Contactos (ver página 5), e ir atando cabos hasta descubrir el objetivo final de Judith.

Para ello se utilizan las reglas de **Redes de contactos** (pág. 195 de *Savage Worlds*) con los siguientes cambios. Con un éxito en su tirada los personajes eligen un Contacto que conozcan y obtienen la información que estimes apropiada de la tabla de *Informaciones y rumores*, que puede ser más o menos completa dependiendo de la tirada. Cada ronda de tiradas lleva 1d6 horas, que se reducen a la mitad con un aumento.

Los personajes se pueden dividir para obtener más información, pero cada grupo hace su tirada por separado y se escoge el d6 más alto para determinar cuánto tardan.

Resuelve el encuentro con cada Contacto como una miniescena. Después de todo son personas importantes para los personajes. Lo mejor es ir escogiendo la información más adecuada a cada contacto, e ir añadiendo detalles a medida que avance la tabla de *Eventos*.

Informaciones y rumores:

1. Hay un grupo de pellejados suelto en la ciudad. El Departamento de Policía sigue la pista a varios de ellos. Se encarga del caso un *Blade Runner* llamado Deckard.
2. Al parecer Rosen Associates está buscando mercenarios competentes. Están montando un campo de entrenamiento o algo parecido.
3. Canaan Corporation es una empresa que funciona bajo el paraguas de la omnipresente Tyrell. Lo que no es tan conocido es que fabrican componentes para la línea Nexus.
4. En las últimas horas ha sido asesinado Darren Tamra, un ejecutivo de Rosen Associates. La muerte ha sido bastante violenta (le han aplastado la cabeza). La policía de Los Ángeles está trabajando en el caso.

5. Hay una segunda muerte relacionada con Rosen. Gracelynn Cyrus, un investigador de la compañía, ha muerto al caer desde la ventana de su vivienda (planta 12).

6. Darren y Cyrus trabajaron juntos en Canaan Corp., antes de irse a Rosen. Junto con ellos fue reclutada una tercera persona, Kaoru Mallory.

7. No son los únicos preguntado sobre estos temas. Parecen gente "seria", pero algo rara (se trata del grupo de replicantes).

8. Tamra, Cyrus y Mallory trabajaron juntos en Canaan Corp. en el desarrollo de un proyecto bastante secreto, denominado Judith.

9. Canaan Corp ha estado probando un nuevo modelo de replicante de combate, el modelo Nexus-8. Se han hecho pruebas de campo en la Luna, usando mercenarios y replicantes como blancos de pruebas.

Eventos durante la investigación:

1 hora: Judith consigue ropa y dinero, dejando un cadáver tras de sí. Es muy probable que esta muerte pase desapercibida.

2 horas: Darren Tamra es asesinado por el grupo de replicantes después de ser interrogado.

4 horas: parte del grupo de replicantes decide seguir a los jugadores, especialmente si se ha separado. Posibilidad de encuentro.

5 horas: Judith localiza a Gracelynn Cyrus y la arroja por la ventana de su vivienda (planta 12).

6 horas: Rosen Associates moviliza un equipo de mercenarios para proteger a Kaoru Mallory.

7 horas: los replicantes comienzan a vigilar la vivienda de Mallory.

Variable: el grupo se dirige a la vivienda de Mallory. Judith llega al edificio.

ESCENA 4: DECISIONES

Kaoru Mallory vive en la planta 20 de un enorme bloque de viviendas de aspecto envejecido. Cada planta tiene un corredor abierto que rodea un enorme hueco interior, con diversas escaleras y elevadores que permiten moverse entre los niveles.

Si los personajes quieren subir hasta la planta 20 van a tener que atravesar un enfrentamiento entre los mercenarios de Rosen y los replicantes. Se resuelve como un **Combate de masas**, con los siguientes valores.

- **Mercenarios (10):** 10 contadores, Tácticas d8, +1 a Tácticas por posición defensiva.
- **Replicantes (5):** 10 contadores, Tácticas d6 (líder comodín). +2 a sus tiradas de Moral.

Los personajes pueden intervenir a favor de cualquiera de los dos bandos (siguiendo las reglas normales del combate de masas) o intentar pasar desapercibidos. En este último caso se utiliza la habilidad de Sigilo en lugar de las habituales en batallas, y el personaje no proporciona ningún tipo de bonificación a ningún bando.

Finalmente conseguirán llegar a la puerta del apartamento de Mallory, donde tendrá lugar el enfrentamiento final entre Judith, los personajes y el grupo vencedor del combate en el edificio (ajustando sus efectivos finales de acuerdo a las bajas sufridas).

Se trata de una vivienda amplia, elegante, con un gran salón con columnas y muebles modernos y un enorme ventanal con vistas a la ciudad.

Mallory está acompañada de 3 guardias de Rosen, que han tomado posiciones en el salón. Dispararán sobre cualquiera que entre en esa habitación.

Judith intentará acabar con Kaoru (a ser posible tirándola por la ventana), pero se encargará primero de cualquiera que se interponga.

El objetivo de Jonathan y los replicantes supervivientes es proteger a Judith. Creen que si acaba con Mallory se activará una secuencia de

terminación, por lo que intentarán que la técnico sobreviva. Atacarán sin remordimientos a cualquiera que dañe a Judith.

Es perfectamente posible resolver la situación con un mínimo de muertes (o ninguna), consiguiendo que Judith luche contra su programación y/o negociando con los demás grupos. Ten en cuenta que es posible que alguno de los personajes se haya revelado ya como replicante, lo que debería afectar a sus lealtades. Utiliza las reglas de **Conflicto Social** (pág. 167 de *Savage Worlds*) si el grupo elige esta opción.

EPILOGO

Dependiendo de cómo se resuelva el enfrentamiento final la aventura puede terminar de forma muy diferente. ¿Cumplirán los personajes su acuerdo con Deeley? ¿Conseguirán los replicantes llevarse a Judith? ¿Acabará todo en un baño de sangre? Lo que está claro es que en esta historia no hay héroes ni vencedores, por que ¿cuánto vive un replicante?.

CONTACTOS

A continuación tienes los diferentes Contactos a los que puede recurrir cada personaje jugador. No se les ha puesto atributos, están definidos por unos rasgos físicos y de personalidad. El pj puede escoger el sexo del Contacto como estime conveniente, de ahí los dos nombres.

Yuro Jianhong/Jeong-Hui Yi (Técnico biotecnología)

Personalidad: viejo y furtivo.

Rasgos: canoso y algo calvo, mono trabajo sucio.

Julian/Julia Ike (Policía de Los Ángeles)

Personalidad: experimentada y alocada.

Rasgos: pelo rubio corto y bien peinado, ropa profesional.

Arni/Astrid Anant (Médico callejero)

Personalidad: heroico y vago.

Rasgos: moreno, ojos verdes, piel clara. Máscara antipolución siempre puesta.

Xun Fang (Intermediario)

Personalidad: brillante y cruel.

Rasgo: cabeza afeitada, oriental, ropa de marca y cara.

Westley/Rosaleen Duke (Abogado)

Personalidad: cobarde y experimentada.

Rasgos: afroamericana, traje ejecutiva.

Emil/Natalee Vipul (Tratante de arte)

Personalidad: observadora y misteriosa.

Rasgos: pelo largo y rubio. Bastón decorado con líneas doradas.

Asim/Madhu Oli (Agencia de seguridad)

Personalidad: basto y despistado.

Rasgos: pelirrojo, grandote.

Kichiro Kazuki/Inge Nevada (Mercenario)

Personalidad: ágil y brillante.

Rasgos: pelo corto y plateado, ropa punk.

ADVERSARIOS

GUARDIA DE SEGURIDAD

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

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5 (7).

Equipo: porra (Fue+d4), pistola (alcance 12/24/48, daño 2d6, PA 1, munición 7), chaleco ligero (PA +2), radio.

OPERATIVO DE ASALTO/MERCENARIO

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

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5 (9*).

Equipo: cuchillo de combate (Fue+d4), Subfusil (alcance 12/24/48, daño 2d6, CdF 3, PA 1, munición 30), chaleco kevlar reforzado (+4, prot. balística), casco kevlar (+4, prot. balística), 1 granada de humo.

REPLICANTE (NEXUS-6)

Este grupo de replicantes son supervivientes de los campos de pruebas de la Luna. Tienen tendencia a ser despiadados e inhumanos, pero su actitud hacia el grupo mejora si algún personaje es un replicante. Jonathan, su líder, es un comodín (Astucia d8 y Persuasión y Tácticas d6).

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d4, Tácticas d4.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8.

Ventajas: Esquiva.

Desventajas: Buscado (mayor), Despiadado (menor), Despistado.

Habilidades especiales:

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento, ignora un punto de penalización por heridas, ...
- **Duro:** extras con 1 herida adicional.
- **Resistente:** no sufre heridas por acumular aturdimientos.

Equipo: ninguno. En el enfrentamiento final tienen algunas armas cogidas a los mercenarios.

JUDITH (NEXUS-8)

Atributos: Agilidad d12, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d10, Disparar d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d8, Seguridad d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 8.

Ventajas: Artista marcial, Atractiva, Bloqueo, Esquiva mejorada, Frenesí, Temple.

Desventajas: Buscado (mayor), Despiadado (mayor), Obsesión (mayor, matar a los técnicos).

Habilidades especiales:

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento, ignora un punto de penal. por heridas,....
- **Estructura reforzada:** +1 a Dureza.
- **Resistente:** no sufre heridas por acumular aturdimientos.

Equipo: ninguno destacable.

PERSONAJES JUGADORES

Mi grupo de pruebas es de mayoría femenina, así que he añadido también la opción de escoger personajes masculinos, a gusto del jugador/a.

En la lista de habilidades se ha cambiado Latrocinio por el término Seguridad. Los personajes pueden tener cualquier equipo adicional que consideres razonable.

KENNETH PAYNE / JANE MAYNARD

Ex policía del DP de Los Ángeles, retirada con una medalla después de un tiroteo en el que resultaste gravemente herida. A partir de entonces te has vuelto muy cautelosa, midiendo siempre tus pasos. En su momento te habría gustado subir a la órbita, pero tu mala vista te impidió pasar las pruebas. Solo los mejores pueden salir de este pozo.

Sin embargo, hay una cosa que no sabe nadie. No recuerdas nada de tu infancia, no tienes recuerdos, y eso te preocupa. Después de todo trabajaste en la policía y sabes las implicaciones que podría tener para algunos excompañeros. Te has creado un pasado ficticio a base de fotos y recuerdos falsos.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d6, Con. generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d8, Ordenadores d4, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5 (7*).

Ventajas: Esquiva, Rápida.

Desventajas: Cauto, Corto de vista (menor), Secreto (mayor, amnesia).

Idiomas: inglés, español, chino, ruso, jerga callejera.

Contactos: Técnico en biotecnología, Departamento de homicidios de Los Ángeles.

Equipo: esposas, chaleco de kevlar (+2, prot. balística). PKD Bláster: alcance 15/30/60, CdF1, 2d8, PA 2, Mun 5, Fue min d6, revólver.

ZARKO TEODOSIC "TEO" / RADMILA JOVANOVIC "RAD"

Proveniente de una familia de emigrantes eslavos, eres una experta en sistemas de seguridad, ya sea para instalarlos o para evitarlos. A falta de trabajo estable, te ganas la vida liberando a ricos snobs de su exceso de bienes, en especial de obras de arte. Nunca robarías a alguien que necesite el dinero. Con tus últimos robos te has labrado una cierta reputación, con lo que estás en la lista del DP de Los Ángeles (aunque no muy arriba).

Tu talento natural te habría concedido una plaza para salir de la Tierra, pero desgraciadamente eres portadora del Síndrome de Adams Oliver, lo que te invalida como colono.

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

Habilidades: Atletismo d8, Con. generales d6, Disparar d4, Investigar d4, Notar d6, Ordenadores d8, Pelear d6, Persuadir d6, Seguridad d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5 (6).

Ventajas: Atractivo, Ladrón.

Desventajas: Anémico, Buscado (menor), Código de honor.

Idiomas: serbio, inglés, japonés, español, jerga callejera.

Contactos: Abogado, Tratante de arte.

Equipo: táser, chupa de cuero (Armadura +1), ganzúas y herramientas de seguridad electrónica.

GORSKY / BABAYEVA "BABA"

Grande, fuerte y con tendencia a hablar más de la cuenta, te ganas la vida con trabajos sencillos y mal renumerados. Has trabajado en talleres, fábricas, como portero nocturno o guardaespaldas, y de vez en cuando, cae algún trabajo "gris", para el que se requiera fuerza y una presencia intimidante. Tiendes a saber poco de la vida común en la ciudad, ya sea por una educación deficiente o por otro motivo, por lo que la gente tiende a infravalorarte o pensar que eres idiota. Es su problema.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Con. generales d4, Disparar d4, Intimidar d8, Notar d4,

Pelear d10, Persuadir d4, Reparar d4, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 9.

Ventajas: Fornido, Matón.

Desventajas: Bocazas, Despistado, Leal.

Idiomas: ruso, inglés, jerga callejera.

Contactos: Intermediario, Médico callejero.

Equipo: puños (Fue+d4).

HATAKO KOHEI / HIRASAWA MEIKO

Sólo unos pocos de la 6ª Aerotransportada sobrevivieron a la batalla de las lunas de Júpiter, y tú fuiste uno de ellos. Eso sí, tu pierna izquierda quedó destrozada, y se necesitaron muchas operaciones para que pudieses volver a andar. Desde entonces estás varada en la Tierra, sobreviviendo como puedes. Aún mantienes contacto con algunos compañeros de la Armada que, como tú, se han quedado en esta bola de barro contaminada. Aun así, no has perdido la esperanza de demostrar tu valía y tener una vida mejor en las colonias.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Con. generales d6, Disparar d10, Intimidar d6, Medicina d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d6, Tácticas d4.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (8*).

Ventajas: Nervios de acero, Suerte.

Desventajas: Cojo (mayor), Heroico.

Idiomas: japonés, inglés, jerga callejera, uno a elegir.

Contactos: Agencia de seguridad privada, Compañía mercenaria.

Equipo: chaleco de kevlar (+2, prot. balística).

Pistola 9 mm: alcance 12/24/48, CdF 1, 2d6, Mun 15.

Escopeta recortada: alcance 5/10/20, CdF 1, 1-3d6, Mun 2.