

PREPARACIÓN

- Las cartas de **Episodio** (📖 06, 20, 23 y 27), las cartas de **PNJs** (👤 01, 02 y 03).
- Las cartas de **Equipo** (🛠️ 02, 09 y 10).

SINOPSIS DEL EPISODIO

Sobre la pista del asesino, los PJs se dan cuenta de que la manifestación solo es una cortina de humo para una operación que apunta a los secretos tecnológicos que se guardan en la torre. Descubren el vínculo entre Simons y el senador Kelly y la huida de este último. Lanzados a su persecución, los PJs acaban la aventura en el asfalto de un aeródromo privado. Donde les esperan un asesino y los hombres de Simons.

Escena 1 – Alta tensión

Muestra a los PJs la carta de Episodio **Corte de luz** (📖 06).

Corte de luz

Un generador auxiliar toma el relevo y alimenta el edificio. Solo siguen funcionando el Cuartel de Seguridad y la 9ª planta.



La agente Bullock se reúne con vosotros frente al trastero donde yace el cuerpo de Mortens. Está claramente inquieta ante el giro de los acontecimientos. Escucha vuestro informe y después se pone contacto con el Cuartel de Seguridad. Al cabo de unos segundos, dice: “Hemos recibido la orden de evacuar a las personalidades presentes. Voy a reagrupar al equipo para escoltar a los clientes al helipuerto que está en el tejado o al aparcamiento subterráneo”.

Bullock deja de hablar, se concentra en lo que le cuentan por el pinganillo y añade para vuestra información: “No hay quien encuentre a Simons. Los maderos y la seguridad hacen todo lo que pueden para contener a la multitud. Quiero que busquéis al senador Kelly y le llevéis al tejado. Yo me voy a coordinar la evacuación. ¡Arreando!”.

¿Qué hacéis?



De nuevo solos, los PJs tienen primero que localizar a su presa, pero, sin electricidad, solo pueden contar con el equipo del que disponen o volver al Cuartel de Seguridad, que está alimentado por un generador auxiliar.



Utilizar la tableta holográfica III, el equipo portátil cristal-4 o el dron médico. Prueba **individual de Investigación (Mental)** 🧠 3.



Localizar la acreditación del senador desde el Cuartel de Seguridad. Prueba **individual de Maña (Destreza)** 🖐️ 3.



El senador Kelly se encuentra en el nivel 9, los laboratorios de investigaciones avanzadas. No está solo, la acreditación de Simons también aparece en el nivel 9.



El senador Kelly se encuentra en el nivel 9.



Mientras os dirigís a la 9ª planta por las escaleras, vuelve la luz a todo el edificio y un agente de seguridad anuncia por vuestro pinganillo que “Alguien había desacoplado los sistemas de interruptores, provocando la avería...”. Una vez en la 9ª, avanzáis por el largo pasillo central. Llegados frente a los ascensores, que vuelven a funcionar, uno de ellos emite un sonido y se para en vuestro nivel.

¿Qué hacéis?



Si los PJs anuncian que se preparan para interceptar a los recién llegados: prueba **conjunta** de **Percepción (Mental)** 🧠 2.



Os dais cuenta a tiempo de que son manifestantes que han conseguido infiltrarse hasta aquí. Presa del pánico, se apresuran a apretar el botón de cierre y volver a la planta baja.



Elige un PJ: Nervioso, aprietas el gatillo. Por pura suerte, la bala no alcanza a ninguno de los civiles presentes, que se apresuran a apretar el botón de cierre y volver a la planta baja.



Al fondo del pasillo, llegáis al nivel de los laboratorios de Weylang. La puerta está abierta de par en par. Ni rastro del senador Kelly, pero Simons y un agente de seguridad os dan la espalda, inclinados sobre unos ordenadores en funcionamiento. ¿Qué hacéis?



Muestra a los PJs la carta de Episodio **Laboratorio** (📄 20).



Coloca la carta de PNJ **Simons** (👤 02) en el espacio de la derecha de la pantalla.



Si los PJs interpelan a Simons, los dos hombres se dan la vuelta y abren fuego. Inicia la escena de acción. **Simons tiene la iniciativa.**

Si intentan acercarse discretamente, pide una **prueba individual** de **Sigilo (Física)** 🧢 3. Quienes la consiguen, pueden llevar a cabo una acción antes de que los PNJs reaccionen.

Después, inicia el combate con una **prueba de Iniciativa.**

Simons y su ayudante son dos antiguos agentes de campo de la CIA. Utiliza para los dos la misma **carta de PNJ (02)**. No se rinden, y se enfrentan a los héroes hasta que son neutralizados.

Una vez sus adversarios abatidos, los PJs pueden registrar el lugar.

El ordenador



Prueba **conjunta** de **Saber (Mental)** 🧠 2.



Simons estaba borrando los ficheros de una carpeta llamada "cibermemoria". Un vistazo rápido permite ver que se trata de datos sobre una tecnomolécula que permitiría la transferencia de recuerdos de un individuo a su clon.

El despacho



Prueba **conjunta** de **Percepción (Mental)** 🧠 2.



En uno de los despachos está la acreditación del senador Kelly. También hay un teléfono móvil.

El teléfono



Prueba **individual** de **Maña (Destreza)** 🖐️ 2 para desbloquear el teléfono.



*Desbloqueáis el teléfono en menos de un minuto. Pertenecía al senador Kelly. Sus últimos mensajes se remontan a hace algunos minutos: **Recibido:** "¿Tiene el prototipo?". **Enviado:** "Sí". **Recibido:** "Perfecto. Nos vemos en el aparcamiento subterráneo. Simons le cubre".*



Los cuerpos de Simons y de su agente

Simons tenía un pasaporte falso y una reserva de hotel en Ginebra válida para el día siguiente. Su agente lleva granadas de mano.

Da a los PJs la carta Equipo (📦 09) con 1 ficha de Narración, solo quedan 2 granadas.

El senador Kelly

Prueba **individual** de **Saber** (Mental) 🧠 3.



La semana próxima tenía que comparecer para responder a acusaciones de corrupción. En su carpeta, descubriste que Simons estuvo a sus órdenes cuando trabajaba en la CIA.

La intriga

Con todas estas informaciones, los PJs deberían entender el intríngulis del asunto: espionaje industrial, robo de prototipo y de datos, y luego provocar una distracción para huir.

Escena 2 – A tumba abierta

Ahora los PJs deberían lanzarse en persecución de Kelly. Si se ponen en contacto con Bullock para exponerle la situación, les ordena atrapar al senador.

Con los ascensores fuera de servicio, bajáis a la carrera por las escaleras hasta la planta baja, donde unos refuerzos de policía llegados de Boston ayudan a controlar la situación. Dejáis atrás la recepción, invadida de manifestantes, para dirigirlos al aparcamiento. En el vehículo que os ha traído hasta aquí, Polson dormita escuchando música. Se sobresalta cuando abris violentamente las puertas y os lanzáis al interior del vehículo.

Si se les ocurre interrogar a Polson, este ha visto a un grupo de cuatro personas, tres agentes de seguridad de la torre y un hombre que encaja con la descripción del senador, subir a una gran limusina negra y después salir del aparcamiento por el túnel, hará unos diez minutos.

Ahora los PJs se pueden lanzar a la persecución, pero necesitan un destino...

Cómo encontrar el destino del senador

Prueba **individual** de **Investigación** (Mental) 🕵️ 3 para determinar el destino.



Tras algunas búsquedas, descubriste que se ha registrado un plan de vuelo con destino a Europa, con despegue desde un aeródromo privado que pertenece a N-W.

Todoterreno del gobierno

El vehículo contiene un ordenador conectado a los bancos de datos de diversas agencias federales, 2 fusiles de asalto, **carta de equipo** (02), y material médico, **carta de Equipo** (10).

Muestra a los PJs la carta de Episodio Autopista (📄 27).

Podéis inspiraros en el **episodio 7 de La fundación** para interpretar esta escena automovilística a través de la ciudad. Basta con un total de dos pruebas, con una dificultad de 3.

Durante el trayecto, los PJ se pueden equipar con los dos fusiles de asalto y el material médico.

Da a los PJs dos cartas de Equipo (📦 02 y 📦 10)


Si los PJs han superado al menos 1 prueba, **pasa a la escena 3a.**


Si han fallado las 2 pruebas, **pasa a la escena 3b.**

Escena 3a — El despegue

¿Necesitas ayuda?

Los demás PJs pueden ayudar al conductor, por ejemplo, con las acciones siguientes:

– Disparar contra el avión, **prueba de Combate (Físico)** .

– Intentar hackear el avión, **prueba de Saber (Mental)**  3.


Cada prueba superada aporta un éxito adicional al conductor.




Detenidos ante la valla del aeródromo, veis salir de un hangar a un reactor privado, que emboca la pista de rodadura. Sin pensarlo dos veces, uno de vosotros saca a Polson del coche de una patada y se instala al volante para, a continuación, pisando a fondo, arrollar la valla. Vuestro vehículo acelera por la pista de rodadura persiguiendo al avión, que está entrando en la pista de despegue.

El objetivo es impedir que el avión despegue. Para ello, el conductor tendrá que maniobrar para que el reactor no pueda alcanzar la velocidad de despegue y empujarlo poco a poco fuera de la pista.

Prueba **individual de Conducir (Destreza)**  4.

 *El reactor derrapa en una última maniobra para evitaros y frena antes de detenerse en la hierba que rodea la pista. Enseguida, la puerta lateral se abre y de ella salen varios hombres armados.*

Pasa a la escena 3b empezando directamente el combate.

 *El reactor acaba encontrando un espacio despejado y, acelerando a fondo, despega sin que podáis impedirlo.*

Pasa al epílogo 2.

Escena 3b — En tierra

Llegáis a toda velocidad a la barrera que cierra la entrada del aeródromo. Sin disminuir la velocidad, os lleváis la barrera por delante y aceleráis hacia el hangar donde unos hombres se afanan alrededor de un avión listo para despegar.




Mostrar la carta de Episodio **Reactor privado**   a los PJs.



Con un derrapaje infernal detenéis el vehículo, atravesándolo en la entrada del hangar. Apenas tenéis tiempo de salir y poneros a cubierto tras la carrocería blindada cuando un diluvio de balas crepita a vuestro alrededor.

Coloca las cartas de PNJ **Mercenario**   y **Asesino**   en la pantalla.

El asesino

Tiene un disparador que neutraliza las armaduras de kevlar conectadas de los PJs (ver recuadro pág. 4 “El asesinato” de la primera parte). Cuando se obtiene la calavera , el daño no puede ser anulado por la armadura.



El combate

Los personajes están en inferioridad numérica y corren el riesgo de ser abrumados rápidamente. Este combate tiene las siguientes reglas especiales:

Cobertura: los PJs están a cubierto detrás de su vehículo. Reducen en 1 el daño que sufren. Para representar esta protección, coloca **2 fichas de Narración** delante de la pantalla. **Al final de cada turno de los PJs**, quita 1 ficha. Cuando ya no quedan, el vehículo ya no reduce el daño...

Diluvio de balas: todos los PNJs atacan antes de que empiece el combate en sí y, a continuación, haz una prueba de iniciativa normal.

El asesino: ver recuadro lateral.

- »» Si los PJs ganan el combate, lee el epílogo 1. ««
»» Si todos los PJs acaban el combate exhaustos, lee el epílogo 2. ««