

FENG SHUI – Ráfagas en la espalda

por Daniel Pérez Espinosa

Resumen

Esta aventura está pensada como continuación de la aventura de iniciación contenida en el manual de Feng Shui. Tras ella, los personajes habrán tomado contacto con Fast Eddie Lo y su entorno, lo cual justificará los sucesos de la aventura, y además los personajes les resultarán familiares.

Fast Eddie sufre un atentado (el quinto en su historia, salvo que éste sí tiene éxito) que le lleva al hospital, muy grave. El atentado lo sufre casualmente cuando está cenando en el restaurante de los PJs. Fast Eddie está cenando en compañía de sus cuatro guardaespaldas y de los PJs en el restaurante (el resto de clientes han sido amablemente invitados a salir). Entonces, en un momento en que los PJs están en la cocina, alguien acribilla a balazos a Fast Eddie y a tres de sus guardaespaldas. Casualmente el cuarto guardaespaldas estaba en la cocina con los PJs, supervisando los ingredientes, aunque estaba también flirteando con la camarera.

El guardaespaldas superviviente (un PJ) es acusado de traición, de descuidar adrede la vigilancia de Fast Eddie, y Bri Davis, la mano derecha de Fast Eddie, ordena matarlo (esto le da a Bri un chivo expiatorio). Van a buscarlo a su apartamento, y ve venir a los matones. Escapa, y pide ayuda a los PJs, porque ellos fueron testigos de lo que ocurrió, saben que estaba con ellos. El PJ quiere venganza, y de paso salvar la vida y limpiar su nombre.

Los hombres de Fast Eddie le siguen hasta allí para eliminarle. Bri ha ordenado también que eliminen a los PJs, como posibles implicados en el atentado (además, le caen mal), así que todos están en el mismo carro. Cuando entran los matones en el restaurante se detienen a explicar que van a matarlos por haber urdido el atentado contra Fast Eddie. Y no valdrán las excusas de los PJs.

Cuando empiecen a investigar (entre bala y bala intentando salvar sus vidas), encontrarán que la primera explicación aparente es que la banda rival, la de Wang Tang, quiere eliminar a Fast Eddie y hacerse con el control de Hong Kong. **[ver primer indicio]**

Según avancen en la investigación y den de tortas a los malos apropiados, irán viendo que la conspiración viene de dentro. **[ver segundo indicio]**

La siguiente explicación aparente es que la mano derecha de Fast Eddie, Bri Davis, quiere hacerse con el control de la ciudad, y por eso ha intentado eliminar a Fast Eddie. **[ver tercer indicio]**

Sin embargo, la explicación real va más allá **[ver cuarto indicio]**, y les revela una pequeña parte del entramado de la Guerra Secreta: la Logia ha decidido castigar a Fast Eddie por haberse desentendido de Ta Yu, el hechicero de los Comedores de Loto. Como lección, le han mandado al hospital. Bri Davis, como superior suyo en la Logia, ha sido el encargado de hacerlo, pero en ningún momento pretende quitarle el poder. De hecho, no tenía ni tiene intención de matar a Fast Eddie.

Pero sus acciones le han generado unos antagonistas poderosos: los PJs, y ante ellos sí que deberá dar explicaciones. Es en este proceso cuando se dejará entrever la organización mundial que maneja todos los hilos, pues según los PJs vayan metiendo las narices en los asuntos de Bri, irán viendo que todas las instituciones están medidas de alguna forma. Por medio del Dragón se enterarán de que existe una Guerra Secreta. **[ver quinto indicio]**

PNJs

(Extras) La banda de Wang Tang.

Demostrará ser una banda muy sanguinaria pero bastante desorganizada y con problemas de luchas internas, y por tanto incapaz de haber provocado el atentado. Se darán cuenta de esto cuando les vean matarse entre sí, y no dar muestras de saber lo del atentado de Fast Eddie.

Características:

Línea de diálogo: "Os vamos a agujerear el culo, traidores de mierda. Eh, ¿quiénes sois vosotros?"

Attributes: Fis 10, Chi 0, Men 4, Ref 5

Skills: Artes Marciales 8, Armas 8

Weapons: Punch 12, Kick 13, Remington 870 Police 12/5/7

El jefe de la banda, Wang Tang.

Estará más preocupado por salvar su culo que por tener nuevas de Fast Eddie.

Características No son necesarias

Guardaespalda de Wang Tang

Características

Línea de diálogo: "De aquí no pasa nadie"

Atributos: Fis 11 (Dur 12), Chi 2, Men 5, Ref 5

Habilidades: Armas 12, Artes Marciales 8, Info / Bandas callejeras 7, Intimidación 12

Armas: Puñetazo 12, Patada 13, Remington 870 Police 12/5/7

(Extras) Matones de la banda de Fast Eddie Lo

Características:

Línea de diálogo: "A por ellos, Bri no quiere que quede ninguno con vida"

Atributos: Fis 7, Chi 0, Men 4, Ref 7

Habilidades: Armas 8, Artes Marciales 8

Armas: Machete 5, Norinco Type M1911 10/3/7+1, UZI 10/4/40 (ráfagas)

Asesinos de la Logia

Características:

Línea de diálogo: "(silencio absoluto)"

Atributos: Fis 4 (Mov 6), Chi 7 (For 2), Men 5, Ref 5 (Agi 8, Vel 8)

Habilidades: Armas 16, Artes Marciales 16, Intrusión 17

Virguerías (Araña):

- Escabullirse (Chi: X / Tomas 1): suma X a la esquivia hasta final de secuencia
- Salto *3 (Chi: 2 / Tomas 3): Permite saltar hasta por 6 la capacidad de movimiento normal, vertical u horizontalmente.
- Telaraña * 2 (Chi: X / Tomas: 3): teje red invisible en torno a un enemigo. Realiza tirada e Ar.Marc contra la Esquivia del oponente. Si tiene éxito, el enemigo sufre X puntos de Incapacitación durante un nº de tomas igual a la categoría de éxito. Puede usarse a distancia de Chi metros.
- Vibración * 6 (Chi: 1 / Tomas: 1): permite saber si está en el área alguien a quien has atacado con éxito con la telaraña en las últimas 24 horas. Área de efecto: (Chi * 5) metros. Localiza al blanco con precisión.

Virguería especial: Camuflaje (De noche, las tiradas para atacarle tienen un modificador de dificultad de + 5)

Armas: Cuchillos arrojados 6, Mini UZI 10/3/25 (ráfagas)

Un viejo Dragón

Medio loco y borracho, que ahora va por su cuenta, y servirá como primera introducción a las distintas facciones de la Guerra Secreta, pero sin integrarles en ella, simplemente como elemento nuevo que les intrigará.

Características: No son necesarias.

Bri DavisCaracterísticas:

Línea de diálogo: "No hay diálogo posible. Debéis morir ahora."

Atributos: Fis 8, Chi 0, Men 5, Ref 8

Habilidades: Armas 12, Artes Marciales 16, Sabotaje 7, Detective 7

Armas: Puñetazo 9, Katana 12, Remington 870 Police 12/5/7

Fast Eddie LoCaracterísticas:

Línea de diálogo: "Creo que podemos llegar a un acuerdo que será beneficioso para ambas partes..."

Atributos: Fis 5, Chi 4, Men 7, Ref 6

Habilidades: Juego 8, Armas 12, Info / Triadas 10, Liderazgo 12, Artes Marciales 9

Armas: Colt King Cobra 11/3/6, Benelli 90 M3 13/5/7

Indicios

Primer indicio:

"Wang Tang es el responsable del atentado."

Si indagan mínimamente en los bajos fondos (o sea, alrededor del restaurante) acerca de quién podría querer matar a Fast Eddie (es decir, quién de entre todos los que quieren verle muerto está tan loco como para intentarlo), averiguarán rápidamente lo que todo el mundo sabe: que las relaciones entre las bandas de Fast Eddie y Wang Tang se han torcido, y se ha roto la tregua. Ha habido ataques entre ambas. Esto les debe llevar a deducir quién puede ser el responsable.

Segundo indicio:

"La conspiración viene de dentro la banda de Fast Eddie"

Al infiltrarse en la guarida de la banda de Wang Tang, verán que la banda está sumergida en una sangrienta lucha interna. La lucha lleva varias semanas, por tanto la banda es incapaz de haber provocado el atentado. Se darán cuenta de esto cuando les vean matarse entre sí, y además al ni siquiera dar muestras de saber lo del atentado de Fast Eddie.

El propio jefe de la banda, Wang Tang, estará más preocupado por salvar su culo que por tener nuevas de Fast Eddie, puesto que cuando le encuentren estará atrincherado defendiéndose de unos aspirantes a jefe de la banda.

Tercer indicio:

"Bri Davis quiere controlar la banda de Fast Eddie"

Escucharán a alguno de los matones mencionar que Bri quiere a los PJs muertos, cueste lo que cueste. Que no dejen vivo a ninguno.

Esto bastará para que se hagan a la idea.

Cuarto indicio:

"Esto es parte de una conspiración mundial"

Cuando vayan a por Bri, éste verá que la cosa se le ha ido de las manos y que no puede confiar en los matones de Fast Eddie. Recurrirá a la Orden, la cual enviará un par de asesinos especializados (que además son animales transformados) a por los PJs. Serán asesinos implacables, invisibles, que harán gala de dotes sobrenaturales. Aquí es cuando deben sospechar que todo esto va más allá de lo que parece.

Quinto indicio:

“Existe algo que se llama la Guerra Secreta”

El Dragón retirado les hablará, de forma confusa por el alcohol, de la Guerra Secreta, de facciones intentando alterar la realidad, controlar los lugares feng shui, de viajes en el tiempo, de portales en el inframundo, de sociedades secretas, de hechicería... Muchas cosas y todas desordenadas y con breves palabras. Lo suficiente para que a los PJs les pique la curiosidad.

Para que tengan una vía de investigación futura (y futuros ganchos):

- los PJs conocerán un acceso al inframundo
- llamarán la atención de los Dragones, que les vigilarán para ponerles a prueba
- aprenderán acerca de la Logia y la Sociedad de la Rueda de Jade, la cual será su principal antagonista, hasta que entren en contacto con otros grupos (Loto, Jammers, Dragones...)

Línea de acontecimientos

Inicio

- Atentado contra Fast Eddie en el restaurante
- El guardaespaldas acusado de traición

Desarrollo

- Persecución en coche de matones de Fast Eddie. Tiros.
- Incursión en la guarida de Wang Tang. Muchos más tiros.
- Investigación dentro de la banda de Fast Eddie
- Intentos de asesinato de los PJs, por parte de gente de la Logia vinculados a Bri (pero no a Fast Eddie, lo cual deberá intrigarles). Serán asesinos enviados por los Ascendidos, que persiguen de forma mortífera a los PJs. Estos asesinos son los mismos que atacaron a Fast Eddie.
- Un viejo Dragón retirado les salva en última instancia de los asesinos (les oculta llevándoles al inframundo, donde los animales transformados no entran), y tienen un primer vislumbre del lugar, aunque sólo de la entrada. El dragón les avisa de que es peligroso seguir más allá. Verán que el dragón es una persona con mezcla de distintas épocas, sin identidad clara, y bastante chalado, y paranoico. Les habla de todas las cosas que desconocen, y luego se larga, asustado porque le han encontrado.

Desenlace

- Inevitablemente, en la guarida de Bri, que es el local de strip tease de Fast Eddie. Cómo entren, es cosa suya, bien a lo bestia, bien infiltrándose. Si llegan donde está Bri, en mitad de la pelea con él aparecerá Fast Eddie, en silla de ruedas, exigiendo explicaciones. Entonces Bri dará a entender que sus superiores le ordenaron hacerlo, como castigo por dejar escapar a Ta Yu. Fast Eddie dirá que los hechiceros no existen, y Bri le responderá que eso es lo que los superiores querían hacerle entender.
- Otra opción es que los PJs vayan al hospital a explicarle el tema a Fast Eddie, pero se encontrarán a Bri en el pasillo, y habrá una pelea tremenda. La pelea terminará en el punto culminante de igual forma.

Escenas

1. Inicio. El atentado

Una noche reciben en el restaurante la visita sorpresa de Fast Eddie Lo. Sus guardaespaldas echan amablemente a todos los comensales (abonándoles la consumición, más un extra por las molestias) y dejan el restaurante vacío. Ante la petición de explicaciones de los PJs, Fast Eddie les explica que dado que tiene unos nuevos protegidos (esto deberá picar a los PJs) quiere probar su cocina. Todo el mundo sabe que es un gran gourmet.

Fast Eddie Lo pasará toda la noche soltando frases que indiquen su superioridad y el sometimiento de los PJs a su "régimen". De paso, les dice que la semana que viene pasará el cobrador, y que cuando mejor sea la comida menos les cobrará, añade con una carcajada.

Cuando los PJs están afanados en la cocina, vigilados por uno de los guardaespaldas, que parece más interesado en la camarera (una PJ) que en vigilar las acciones de los PJs, oyen una ráfaga de disparos. Salen inmediatamente, y ven a Fast Eddie y sus guardaespaldas acibillados. Por suerte Fast Eddie está vivo. No hay rastro de quién ha podido hacerlo, todas las ventanas están cerradas y la puerta igual.

El guardaespaldas que está con los PJs avisa enseguida a los de la puerta y le llevan a un hospital privado.

Por supuesto, nadie paga la cuenta a los PJs ni la reparación de los agujeros.

2. Comienza la persecución

No hay mucho margen de acción (el narrador no debe permitirlo). Bri Davis, el segundo al mando, ordena la ejecución del guardaespaldas superviviente acusándole de traición, y la ejecución de los PJs por cómplices. Los PJs reciben en el restaurante la visita de un nutrido grupo de matones de Fast Eddie armados con ametralladoras. Afortunadamente antes de sacarlas les informan de que han organizado el atentado contra Fast Eddie y que serán asesinados. Y comienzan a ametrallarles.

Hay dos opciones: que los PJs se enfrenten con los matones, o que salgan huyendo directamente. Si optan por la primera, comienzan a entrar más, y llega un momento en que hay tantas balas que es imposible que las esquiven, así que más les vale huir.

Una vez que salgan a la calle, habrá más matones (y además en coches) que les perseguirán por las callejuelas llenas de tenderetes. Sus opciones son:

- perderse entre las callejuelas estrechas
- saltar por los tejados
- poner los tenderetes por delante del camino de los coches
- saltar dentro de los coches

Si se van del alcance de los coches, siempre quedarán matones que les perseguirán por los tejados, disparando incansablemente, por lo que esto se convertirá en una escena de saltos y piruetas, y quién sabe, también trampas para los matones.

En cualquier caso, la sensación que deben tener los PJs es de que los matones no se acaban nunca, que disparan mucho, y que más les vale ponerse a salvo y buscar una solución a esto.

3. Primera investigación

Pasada la primera noche, los PJs se darán cuenta de que los matones de Fast Eddie les siguen buscando. Es más, mucha gente les traicionará sin dudarlo, así que se darán cuenta pronto de que no deben dejarse ver mucho.

De hecho, si andan por las calles sin tapujos, pronto verán a un vendedor señalando hacia ellos a un grupo de matones con ametralladoras que acto seguido cogerán un walkie talkie, avisarán a los demás, e irán tras ellos.

**Todo encuentro con matones de Fast Eddie Lo (mejor dicho, de Bri Davis) debe provocar sensación de alarma: aunque son extras, llevan ametralladoras, no son especialmente malos disparando, y lo peor, en cuanto aparece uno, surgen decenas. Por eso ante cualquier encuentro con ellos, los PJs aprenderán que deben huir para salvar la vida. Al fin y al cabo, no tienen tantos puntos de vida como balas los matones.*

Cuando consigan pasar desapercibidos, deberían plantearse hacer algo, pues la situación es insostenible. Ese algo puede ser, por ejemplo **[primer indicio]**, averiguar quién ha hecho de verdad el atentado. Para ello, si son discretos, averiguarán rápidamente que, si alguien de entre los cientos de personas que quieren matar a Fast Eddie, podría haberlo intentado, serían los miembros de la banda de Wang Tang, pues se ha roto la tregua entre ambas bandas y ha habido ataques recientes.

Algo más difícil, aunque no mucho más, debe ser averiguar el escondite de la banda de Wang Tang. Un par de preguntas discretas (si fallan una tirada de Fortuna se verán perseguidos de nuevo) y alguien les podrá decir que Wang Tang se refugia en el casino Wu-Lei del barrio oeste de Hong Kong.

4. El casino Wu-Lei

Al llegar allí, verán que las puertas están cerradas. Si las abren o entran por las ventanas, verán que están atrancadas, y que hay multitud de máquinas tragaperras tiradas por los suelos, tapetes agujereados, etc.

Entonces se verán en medio de un fuego cruzado. De entre las mesas de juego y las tragaperras surgen disparos, maldiciones y todo tipo de insultos. Son los miembros de la banda de Wang Tang que se pelean entre ellos.

Es poco probable que vean a los PJs, pero aun así es necesario una tirada de Intrusión de 10 o más. Si la fallan, ambos grupos se liarán a tiros con los PJs.

Si optan por seguir adentrándose, pueden llegar a la planta superior (mediante el ascensor, en el cual bajarán casualmente un par de matones despistados) o por las escaleras, protegidas por un tirador paranoico, que disparará a lo que se mueva.

Una vez arriba, hay una puerta protegida por dos matones armados.

La puerta custodia el refugio de Wang Tang. Si entran, primero deberán hacerse cargo de los cuatro guardaespaldas del jefe. Después, Wang Tang, furioso tras la mesa, les increpará que le maten de una vez y hagan jefe de la banda a ese mugriento de Ming Wao. Si los PJs le sacan de su error, y le hablan del atentado a Fast Eddie Lo, Wang Tang, muy enfadado, dirá que no sabe nada de ello, ¿cómo iba a saberlo? Lleva tres días encerrado en su despacho defendiéndose de su subordinado, que se ha subleado. Y tampoco cree que éste haya atentado contra nadie, está muy ocupado atentando contra él. [**segundo indicio**]

Antes de irse, les pide que, ya que han matado a sus guardaespaldas, tengan la decencia de matar a Ming Wao, al menos. No es probable que los PJs le hagan caso.

5. Investigando la banda de Fast Eddie

Descartada la posibilidad de Wang Tang, los PJs se encuentran con las manos vacías, pero los matones de Fast Eddie Lo les siguen persiguiendo. Al poco de salir del casino, otro grupo les encuentra, y deben salir corriendo o enfrentarse a ellos, como siempre.

Los PJs deberán tomar la iniciativa, y el camino que les proporciona pistas es interaccionar (con otra cosa que no sean tortas) con los matones de Bri. Si les espían, en algún momento escucharán este diálogo [**tercer indicio**]:

-Bri Davis, ya sabes, el segundo de Fast Eddie, quiere a esos desarrapados a los que buscamos muertos y bien muertos. Que no meneen ni un dedo.

-¿Por qué tanto empeño?

-Joder, son los responsables del atentado a Fast Eddie. Menudas cucarachas.

-Bah, yo no lo creo. Seguro que son unos miserables. ¿Tú te fías mucho de ese Bri?

-A ver qué es lo que dices, que si Bri se entera...

-Tienes razón... Oye, ¿qué es ese ruido?

Ante esto los PJs deberían plantearse una visita a Bri.

5. Los asesinos invisibles

Para dar más pistas acerca de la auténtica naturaleza de lo que está pasando, los superiores de Bri en la Logia envían de nuevo a los asesinos invisibles que atentaron contra Fast Eddie. Son unos animales transformados, en concreto unas arañas invisibles, especializadas en el asesinato. Utilizaron una ametralladora contra Fast Eddie para crear falsas pistas, pero realmente son mucho más silenciosas en sus métodos.

Atacará por primera vez a los PJs cuando duerman. En ese momento, tanto si están durmiendo como si no, les despertará el ataque de los asesinos, invisibles, que les hirán haciendo heridas con dardos sin que les vean siquiera.

Incluso huyendo desesperadamente, les seguirán infligiendo heridas.

Este enfrentamiento puede ser muy peligroso, porque es a ciegas, y para acertarlas en cualquier ataque la dificultad es la habilidad de esquivar de los asesinos + 5. Si van perdiendo, los asesinos no se dejarán matar, así que en cuanto sufran diez puntos de heridas se retirarán, para volver más tarde. Los PJs no deberían perder tiempo en correr hacia el desenlace de la historia, porque los asesinos volverán una y otra vez.

6. El viejo Dragón

Ésta es una salida a un ataque de los asesinos. Después del primer ataque, en el que los asesinos huirán sin culminar su misión, volverán de nuevo, y al parecer recuperados de sus heridas. En mitad de ese ataque aparece el viejo Dragón, y llama a los PJs para que se refugien con él en una alcantarilla.

El Dragón es un tipo de unos cincuenta años, con más cicatrices que carne sin ellas, y con una cojera muy pronunciada. Viste ropas bastante rotas, pero lo curioso es que tiene ropas de todas las épocas: una chaqueta de piel marrón contemporánea, un faldón chino antiguo, y un par de cinturones con armas claramente futuristas.

Los asesinos les siguen por la alcantarilla, hasta que varios recovecos después entran por una abertura viscosa y acceden a una galería grisácea, y los asesinos no les siguen hasta allí.

Esta galería es una entrada al Inframundo, y dado que los asesinos son animales transformados, no se adentran en ese lugar.

El dragón les lleva por unos pasillos de paredes grises que se parecen levemente a una húmeda piedra caliza. Huele a moho, y el ambiente es húmedo.

Les dirige por unos cuantos corredores, a izquierda y derecha indiscriminadamente. Al pasar por algunos las paredes adoptan siluetas que recuerdan a pasillos de la película Alien, otros a casas de madera y papel de arroz, otras a artilugios de vapor, etc.

Finalmente llegan a un pequeño refugio rocoso. Al entrar en él, ven sorprendidos cómo de la roca salen artefactos como ábacos, tapices, espadas de la china imperial, una pistola de pólvora envuelta en periódicos del siglo XIX, un par de paneles arcanoenergéticos estropeados obviamente procedentes de un futuro desconocido, y objetos convencionales de la época actual. Es el refugio del viejo dragón.

En esta escena, de pausa y relax, el dragón responderá a las preguntas de los PJs con conocimientos correctos, pero de una forma ambigua y desordenada, como la propia mente del dragón. Así, por ejemplo:

- Pregunta “**¿Quién nos perseguía?**”: “La Logia, esos animales-personas, o bueno, no, la Rueda de Jade. Pero en fin, seguro que ya habéis conocido a alguno, porque si no no os perseguirían, ¿no?”
- Pregunta “**¿Quién eres tú?**”: “Wee-Ser. Uno de los buenos. O más bien era de los buenos. Ahora los buenos están muertos, o mejor dicho, quedan pocos, sí. Desorganizados, malheridos. A mí me duele todavía la pierna. Ese maldito engendro casi me mata. ¿No conocéis a ningún Dragón que esté vivo?”
- Pregunta “**¿Dragones?**”: “Un nombre tonto, pero muy de por aquí, de película ¿no? Algunos luchamos porque otros no controlen todas las realidades. Hay tanta gente que quiere controlarla, y si la controlan ninguno de nosotros existiríamos ya. Bueno, los que son como yo, sí, pero el resto de la gente, quizás incluso vosotros, tampoco. ¿Imagináis desaparecer un día y que nunca hayáis existido? Hay mucha gente metida en esto, y gente muy malvada”
- Pregunta “**¿Quiénes están metidos en esto, de qué hablas?**”: “Uf, no conozco a todos. A ver, los animales, los eunucos (los del loto, vamos), esos monjes amables (parecen buenos pero son los peores), los científicos del futuro, ah, y esos que se dedican a destruir todo. Claro que hay más, están los cuatro monarcas aquéllos... ¿Por qué me metería yo en este jaleo? Ah claro, también hay gente legal, que intenta mantener a raya a todos, claro que no vamos ganando, precisamente. Son los Dragones. ¿Os he hablado de ellos?”

La conversación puede seguir, y es fácil que los PJs consigan hacer de él un aliado. Será además su primer (y único de momento) contacto con los Dragones o con la Guerra Secreta. Una pieza para futuras aventuras.

Si los PJs piden al Dragón que les ayude, les dice que ni hablar, que no está tan loco, no quiere que le maten. Que si necesitan información o contactos cuenten con él, pero que está muy viejo y machacado ya para andar dándole al gatillo.

7. Pelea Final

El desenlace puede ser bien en la guarida de Fast Eddie Lo, que es el local Bun Festival descrito en el manual de reglas, en la aventura Bautismo de Fuego, o bien en el hospital.

Hospital:

Los pasillos de la planta donde está Fast Eddie Lo están inundados de los matones de Fast Eddie, pero además, en el pasillo anexo a la habitación, está Bri Davis con sus guardaespaldas de confianza. Al ver entrar a los PJs les mirará con odio, les indicará con impaciencia las ganas que tiene de que mueran, y se lanzará al ataque, en una espectacular pelea final, usando elementos de atrezzo como:

- sillas de la sala de espera
- la mesa de recepción
- botellas de oxígeno (que explotan al dispararlas)
- camillas que se arrojan haciendo caer al suelo a la gente o tirando a la gente encima para que salga rodando
- bolsas de suero con las perchas incorporadas
- enfermeros y médicos que pasan por ahí (usados como escudos)
- sillas de ruedas, con o sin enfermo dentro

Cuando la escena esté yendo muy mal para alguna de las dos partes, sale Fast Eddie en una silla de ruedas, llevado por un guardaespaldas, y detiene la lucha. Pasa entonces al Desenlace.

The Bun Festival

La incursión allí es más complicada, porque hay sistemas de vigilancia, puertas blindadas, etc. Así que los PJs tendrán que ingeniárselas bien, o buscar ayuda de explosivos, alguien que abra las puertas, etc. El local está descrito en el manual.

En la escena de pelea final, antes de que pierda Bri o los PJs, aparece Fast Eddie Lo en una silla de ruedas, y detiene la lucha. Pasa al Desenlace.

8. Desenlace

Fast Eddie exige a Bri que le explique qué está ocurriendo, y por qué ha organizado su atentado. Entonces a Bri no le queda más remedio que revelar que siguió órdenes, por haber dejado escapar al hechicero Ta Yu. Fast Eddie dice que los hechiceros son supercherías, y entonces Bri le indica que ésa es la razón del castigo, su escepticismo. Y además no haber indagado sobre la auténtica motivación de Ta Yu, y la organización a la que sirve (sirve a los Comedores de Loto, pero este nombre no saldrá a relucir). La situación queda en posición extraña, pues Fast Eddie por alguna razón no impone su autoridad sobre Bri, y queda en cierta evidencia que Bri está en una escala superior ante sus "jefes", aunque no se dice quiénes son.

Los PJs quedan en una posición incómoda, en medio de todos. Fast Eddie les propone entonces unirse a su organización, "a una mucho más poderosa de lo que creen". Eso o morir. Así que aquí los PJs deberán andarse con tiento. Si rechazan la oferta, tendrán que escapar de alguna forma. Si la cosa puede ponerse fea para Fast Eddie y Bri, llegua la policía, que pone orden en el lugar, y se acaba toda pelea, aunque la situación con Fast Eddie queda muy tensa para futuras ocasiones.