

Asalto en

TRIBUNE CITY

Una aventura para



Ángel L. Mirín

Asalto en Tribune City

Esta aventura está pensada para jugarse con un grupo de entre 4 y 6 jugadores. Aunque un grupo menor puede llegar a superar la aventura, no es recomendable si los jugadores tienen poca experiencia jugando a rol. Asalto en Tribune está diseñada para ser jugada por un grupo de forajidos que tratan de atracar la sucursal de las afueras de la ciudad de Tribune. El grupo puede estar formado por personajes de distintos Arquetipos, aunque para sacarle el mayor partido a la aventura lo más adecuado sería que todos los personajes fueran forajidos.

También podría ser de utilidad que hayas leído por lo menos una vez la totalidad de la aventura antes de lanzarte a dirigirla, puesto que hay algunas escenas que deben narrarse en orden. Aunque como MZ no debes preocuparte, *Asalto en Tribune City* está pensado para que sean los jugadores los que hagan avanzar la trama mientras dure la planificación del asalto.

No es estrictamente necesario que los jugadores conozcan al detalle la ambientación de Steam States, con unas breves pinceladas sobre su cosmología y las capacidades tecnológicas que son posibles en el juego es suficiente.

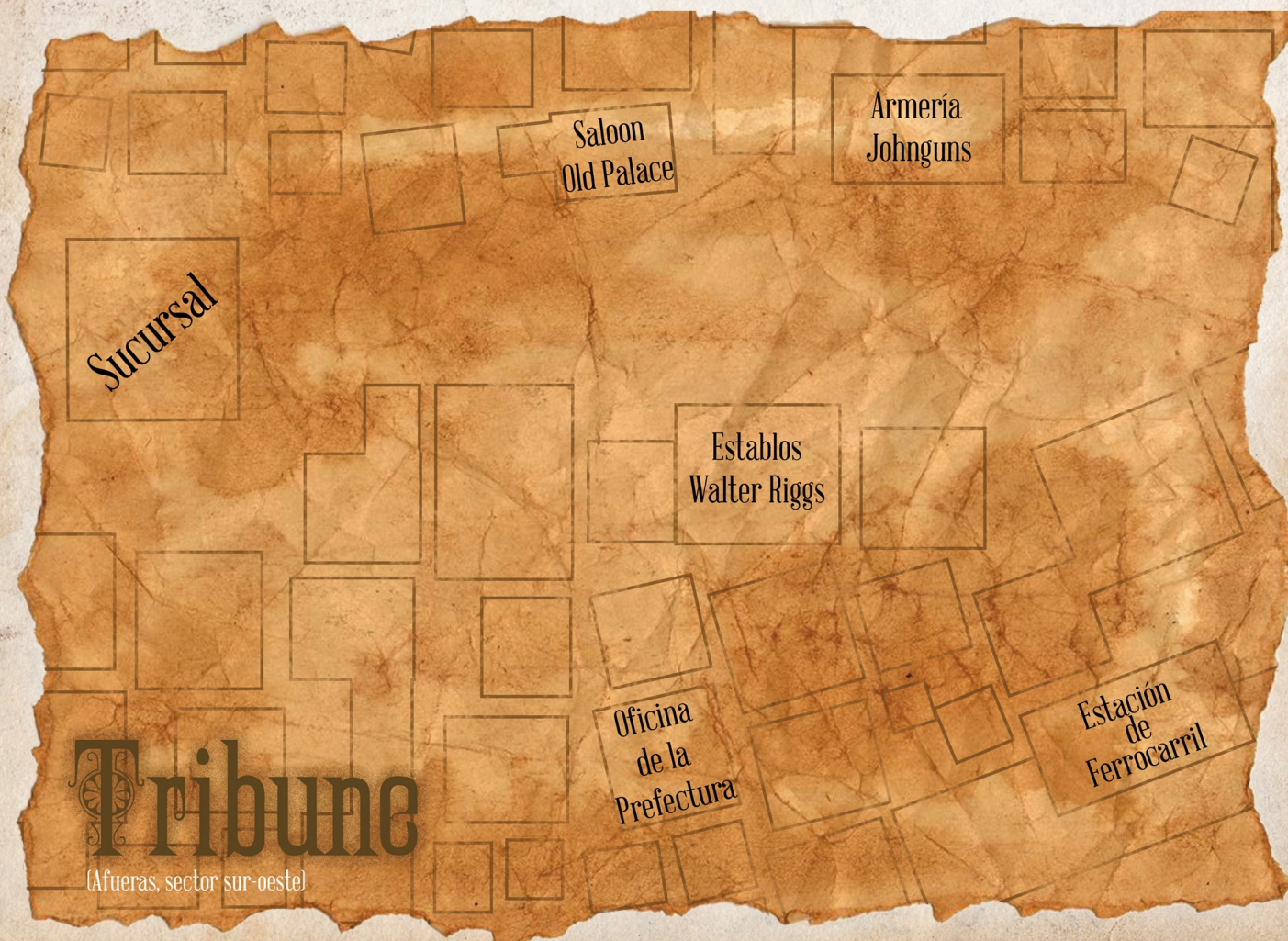
Puedes utilizar esta aventura para iniciar a un grupo de jugadores en la mecánica de juego de Garlak System, puesto que a nivel de reglas no es necesario jugar con todas al completo, con las básicas puede jugarse plenamente esta aventura.

Como jugar esta aventura

Ya sea porque necesitan dinero, porque han escuchado un rumor sobre la cantidad que hay habitualmente en la sucursal, o por el motivo que sea, los personajes empezarán esta aventura con la intención de atracar el banco. Esta aventura busca fomentar el ingenio de los jugadores para llevar a cabo el asalto, al más puro estilo *western*.

La primera escena puede ser en cualquier parte de las afueras de Tribune, aunque también pueden empezar justo después de bajar de una diligencia que les ha traído hasta aquí. Es recomendable que los jugadores se tomen su tiempo investigando, trazando planes y haciendo los preparativos para el asalto. En primer lugar, los personajes van a necesitar conocer más acerca de la sucursal, para ello podrán acceder a ella durante el día sin problemas. También es posible que logren hablar (de un modo u otro) con uno de los banqueros que trabaja ahí. Existen varios apoyos que los jugadores pueden utilizar durante la aventura, de ellos depende cómo y cuando.

Pueden contratar un grupo de fornidos mineros orcos en el saloon Old Palace, conseguir la llave que abre la parte trasera de la sucursal a través de un carterista que se encuentra en la estación de ferrocarril y facilitar un poco las cosas gracias a la dinamita de la armería de John. Es una aventura con cierto grado de dificultad, tan solo aquellos con suficiente ingenio y paciencia lograrán superar el reto con éxito.



Saloon Old Palace

Este saloon dispone de habitaciones que pueden alquilarse por 30 ND/Noche. Es un buen lugar para investigar y estudiar la sucursal, puesto que desde cualquier ventana puede verse el banco. Aquí también pueden aprovechar para ganar unos cuantos ND jugando a Póker. Si indagan un poco por el local podrán descubrir que la gente que frecuenta el lugar es de lo más variopinta. Descubrirán que cada día, a la misma hora, un humano bien vestido viene al Old Palace y se sienta tranquilamente a beber. Entre los parroquianos verán también una rhider yurita y un justiciero elfo. Al fondo de la sala también podrán contactar con un grupo de mineros orcos que les pueden ser de gran ayuda en su plan.

Jugadores de Póker disponibles

Nombre del jugador	Raza	MHC tirada de Juego	Dinero disponible
Jill	Görn	+4	300 ND
Elsa	Humana	+4	600 ND
Dan	Humano	+3	250 ND
Rhor	Orco	+2	350 ND
Dagster	Ghobb	+3	300 ND

Charles Rhurin (Banquero)

Este personaje es un semi-görn que trabaja como banquero en la sucursal. Generalmente no habla con nadie, prefiere sentarse en la barra y disfrutar de su copa de Whisky cuando sale del trabajo. Cualquier intento de emborracharle será en vano, puesto que mide muy bien lo que bebe. Si se ve forzado a tirar por *Rst al Alcohol* contará con un +5. Puede que quieran entablar conversación con él pero ignorará cualquier intento de acercamiento, se beberá sus copas y se marchará a su casa.

En el bolsillo derecho de su chaqueta lleva un manojo de llaves entre las cuales se encuentra la de su casa, y la del acceso a la parte trasera de la sucursal.

Emloras Drigon (Justiciero)

Es un justiciero muy conocido en Tribune, ha colaborado en innumerables ocasiones a detener a sospechosos buscados por la policía federal y las fuerzas del Occulum. Emloras pondrá las cosas muy difíciles a los personajes a menos que sea neutralizado antes de que el asalto de comienzo. El sentido del deber de este personaje le hará luchar contra los personajes en cuanto empiecen a llevar a cabo su plan de asaltar la sucursal.

En algún momento, mientras los personajes estén bebiendo algo o comiendo en el Old Palace, Emloras se sentará a su mesa les dará la bienvenida y se presentará como un justiciero de Tribune. Se mostrará como un fiel servidor de la ley y la justicia, cree que sin ella el mundo sería un infierno en el cual no merecería la pena vivir. Aunque él no sabrá nada, tampoco investigará, sobre el asalto a la sucursal, supondrá un obstáculo para los personajes. Emloras hará todo lo posible por abatir a los personajes exponiéndose a cualquier peligro que pueda surgir.

Este personaje entrará en acción a partir del momento en el que se de la alarma y empiecen a movilizarse las patrullas de los Centinelas Prax.

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
27	20	28	30	30	26	18	18	20

Disparar armas de fuego	+7
Evitar/Cubrir	+6
Armas de contacto	+4
Esquivar	+3
Alerta	+7
Valor	+4
Rastrear	+3
Emboscar	+4
Montar	+5
Percepción	+5
Iniciativa	+4
Vitalidad	200

Ataques: *Revólver Smith, 6d10+40*

Fusil WF-9 (Modificado) 4d10+30

Philopar (Rhider)

Es una experimentada rhider que detectará a los personajes rápidamente como forasteros en Tribune. Es la única rhider que opera permanentemente en la ciudad y está acostumbrada a imponer ella las condiciones de sus tratos. Si los personajes no acuden a ella, será ella la que se acercará a ellos ofreciendo sus servicios. No moverá un dedo por menos de 2000 ND, si descubre que los personajes tratan de asaltar la sucursal les pedirá 20.000 ND por sacarles de la ciudad. Debido a sus desencuentros habituales con las fuerzas del gobierno, no intervendrá en ninguna acción fuera de sus competencias de vuelo, no combatirá ni participará en otra tarea que no sea sacarles de Tribune.

Orcos (Mineros de Yhm)

Este grupo de cuatro orcos trabaja para una compañía contratada por White Elm llamada *'FLYWORLD'*. Son trabajadores de las minas de cristal Yhm ubicadas al norte de Tribune. No están demasiado contentos con su salario, ni tampoco con el trato que reciben por parte del personal de la compañía. Si les ofrecen participar en el golpe no se mostrarán reticentes, aunque pedirán un mínimo de 2000 ND por cabeza. Aunque no son muy buenos tiradores son robustos y decididos matones que no desaprovecharán la oportunidad de ganar dinero rápidamente.

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
24	25	28	28	15	6	8	3	15

Disparar armas de fuego	+1
Evitar/Cubrir	+3
Armas de contacto	+3
Esquivar	+2
Montar	+2
Percepción	+2
Iniciativa	+4
Vitalidad	250

Ataques: *Solo van armados con puñales 'Destripador' 1d20+44**

Armería

Este edificio de tres plantas había sido el espacio de trabajo de la antigua redacción del 'Veterans of Ansalance' una revista dedicada a los veteranos de la West Fargo. Cuando la revista fue vendida al New Big Hall Times, el edificio pasó a manos de un ex combatiente de la Guerra Oscura llamado John Thiluron. El edificio entero se convirtió en poco tiempo en un reconocido almacén de venta de armas, y no solamente en Tribune, sino también en todo el estado.

La primera planta está dedicada a la tienda, exponiendo decenas de fusiles, escopetas, revólveres y armas de asalto de todo tipo. Las otras dos plantas están destinadas a almacenar todo el arsenal que está a la venta. Generalmente Thiluron solo vende armas de calibres altos a los miembros del partido Occulum o a los funcionarios de seguridad, pero si le pagan en metálico no tiene demasiados reparos en vender lo que sea a quien sea. A John lo único que le importa es el negocio. Si pueden pagarlo, aquí podrán comprar (y vender) cualquier tipo de arma, incluso explosivos de cartucho como la dinamita.

John es un hombre con cierto genio, si no se le trata con respeto o se le subestima puede llegar a encañonar a los personajes para echarlos de su tienda. Su obsesión con la seguridad le ha llevado a contratar a una banda de rabiosos goblins para proteger su establecimiento durante la noche. Les ha dado órdenes de atacar a cualquiera que entre, sea quien sea. Estos (8) goblins deambulan por el edificio durante toda la noche. Si los personajes tratan de colarse y "coger prestado" lo que necesitan para el asalto deberán vérselas con los goblins. En tal caso, si inician un tiroteo contra ellos, en cuestión de minutos (2 turnos) será enviada una patrulla de 5 Centinelas Prax para sofocar el altercado.

Oficina de la Prefectura

Este edificio construido en piedra y ladrillo, compuesto por dos plantas, había sido antaño la oficina del Sheriff de Tribune. Actualmente el prefecto la utiliza para controlar la seguridad de la ciudad. Sigue siendo un edificio federal y por esa razón está controlado por el partido Occulum.

Aquí opera la policía federal conjuntamente con las fuerzas del gobierno. La oficina de la prefectura alberga una patrulla de Centinelas Prax dispuesta para entrar en acción (10). Los agentes federales, aunque son pocos, todavía tienen el poder administrativo suficiente como para dirigir la oficina. Actualmente hay 5 policías federales en esta ciudad. Durante el asalto a la sucursal, los policías federales serán los últimos en intervenir.

Si los personajes acuden a investigar a la oficina serán rechazados alegando que el edificio es un lugar vetado a los civiles hasta que el prefecto acuda a la ciudad (una vez al mes). Aquí podrán encontrar un mapa más completo de las afueras de Tribune.

Sucursal

Se encuentra a las afueras, al final de una ancha avenida que cruza Tribune. Es un recio edificio de piedra de 2 plantas construido de forma que su estructura pueda resistir explosivos. Como sucursal pertenece al grupo *Ansalian Union Bank* (AUB), formado tras la Guerra Oscura. Al ser propiedad federal, todas sus sucursales están protegidas por Centinelas Prax. Los personajes podrán visitar la sucursal las veces que lo crean necesario con tal de investigar su funcionamiento y todo aquello que puedan necesitar saber antes de dar el golpe.

En el interior verán un mostrador con 3 ventanillas. Siempre que entren a inspeccionar habrá 1d4 personas (humanos, elfos o görns) haciendo sus gestiones. Para darse cuenta de que el acceso a la parte trasera requiere de una llave (la que tiene Charles. Ver Saloon Old Palace) deberán superar una tirada de Percepción a dificultad 13.

Cuando decidan dar el golpe, pasa al apartado "Momento del asalto".

Establo Walter Riggs

Hecho siguiendo el estilo tradicional del este, el establo se compone de una gran estructura de madera y un amplio espacio vallado en el que pueden verse los animales. El afable criador de shumaks (también vende caballos) dispone en ese momento, de todos los tipos de caballo y de 2 tipos de shumak (a elección del MZ). También conoce a un carpintero görn que fabrica buenos carruajes de carga y diligencias aptas para el trabajo duro. Si compran aquí las monturas que necesitan les conseguirá un descuento de 500 ND en el carruaje que quieran comprar al carpintero görn.

Estación del ferrocarril

La modesta estación de Tribune recibe tanto trenes de mercancías como regulares (con destino NBH). En el área del apeadero, bajo la estructura de hierro forjado, siempre rondan carteristas a todas horas, puesto que es una estación muy concurrida. Uno de ellos es un gnomo llamado *Tilly*.

Por 300 ND se encargará de robar lo que sea que necesiten (como las llaves que lleva Charles). Es además un buen cerrajero, por lo que además es posible que les interese reclutarlo para abrir la cámara acorazada de la sucursal.

Tilly no es especialmente valiente, si la situación se vuelve demasiado dura para él, no dudará en esconderse en cualquier lugar en el que quepa su pequeño cuerpo. Si no puede esconderse huirá del lugar en el que se sienta en peligro, y no regresará por mucho dinero que le ofrezcan.

Momento del Asalto

Una vez estén preparados (o eso crean) podrá dar comienzo el asalto. Según el momento en el que decidan asaltar la sucursal, las circunstancias variarán.

De día

Al acceder a la sucursal encontrarán 1d4 personas (humanos, elfos o górn) haciendo sus gestiones, entre las cuales siempre habrá una anciana recogiendo un sobre de una de las ventanillas. En cuanto se ocupen de los centinelas o hagan cualquier movimiento sospechoso, los banqueros (3) darán la alarma.

Los banqueros no harán nada que les ponga en peligro, puesto que saben que los asaltadores van armados y que pueden abrir fuego en cualquier momento. Además confían en que pronto acudan las fuerzas del orden. Si no tienen la llave que abre la puerta que va a la parte trasera, pueden abrirla destruyendo la cerradura o forzándola (si les acompaña Tilly la abrirá él sin problemas en 1 turno) de algún modo, lo que les llevará por lo menos 2 turnos. Si utilizan algún tipo de explosivo esta acción será instantánea.

Cada vez que el grupo al completo haya actuado por lo menos una vez, se considerará que ha pasado un turno.

De noche

La sucursal permanece cerrada y custodiada por una patrulla de Centinelas Prax (10). En el interior hay 5, el resto se distribuyen patrullando por el exterior. Acceder es complicado, las puertas y ventanas están protegidas con pesados barrotes de hierro.

La puerta tan solo puede abrirse si se posee alguna herramienta que pueda forzar la cerradura y si se supera una tirada de Inutilizar mecanismos a dificultad 20. Existe la posibilidad de utilizar algún explosivo para derribarla, eso lo lograría de forma instantánea, pero provocaría que acudieran todos los Centinelas Prax, los 5 policías federales y Emloras a la vez.

Si con ellos está Tilly, en cuestión de 3 turnos podrán entrar sin necesidad de destruir la cerradura de la puerta.

A la luz del sol

Por paradójico que parezca es más sencillo para los personajes asaltar la sucursal durante el día, puesto que el número de Centinelas Prax disponible en la ciudad, es ligeramente menor. Por la noche la seguridad (y por tanto la dificultad del asalto) aumenta considerablemente.

Planta 1

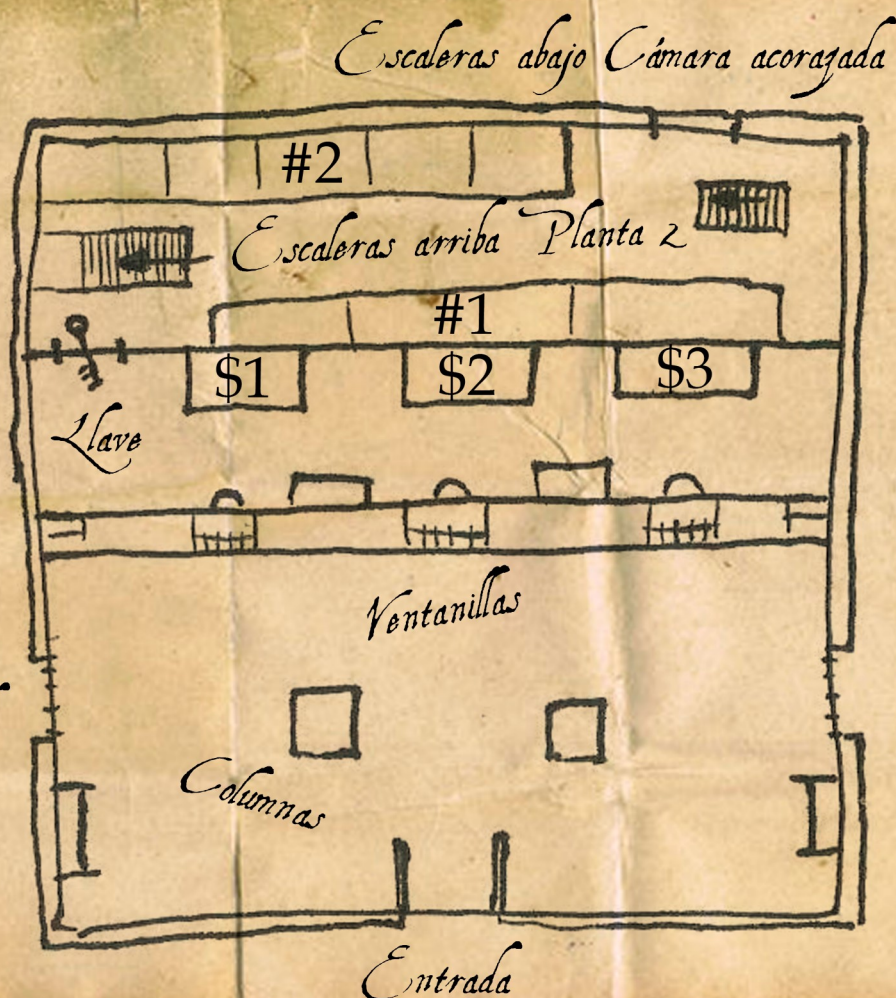
\$1: 3200 Nā

\$2: 1100 Nā

\$3: 750 Nā

#1: Joyas 3200 Nā

#2: Monedas antiguas de oro y plata 5600 Nā



Planta 2

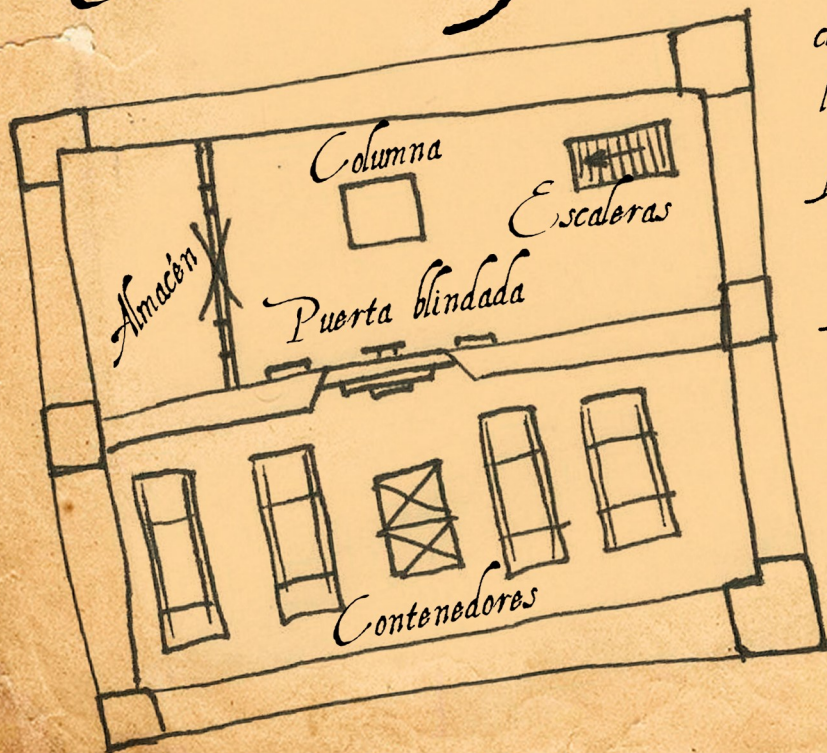
Sala 1: Es un despacho sin demasiado material interesante, salvo escrituras de viviendas.

Sala 2: Aquí se almacenan los testamentos de muchos distinguidos ciudadanos de Tribune, pero no hay nada ni remotamente valioso.

Sala de Reuniones: Hay decenas de documentos bancarios, actas públicas y permisos de armas.



Cámara acorazada



Almacén: La puerta está cerrada aunque por los orificios de la pared solo se ven desperdicios, parece en desuso.

Puerta blindada: La puerta es de acero reforzado. Puede volarse con dinamita, aunque será peligroso si no se hace con cautela.

Contenedores: Hay un total de 780.000 N^o en sacos de 200.000 (4 sacos y medio)

Succursal

Saloon
Old Palace

Armería
Johnguns

Establos
Walter Riggs

Oficina
de la
prefectura

Estación
de
Ferrocarril

Tribune

(Afueras, sector sur-oeste)