

El Asalto al

Mid
Pacific
Bank



Una aventura diferente para Hitos de
Ismael Fernández





CRÉDITOS

El Asalto al Mid Pacific Bank es una aventura sin ánimo de lucro pensada para su distribución e impresión gratuita. Puede imprimirse y/o fotocopiarse cualquier parte de este documento, reconociendo siempre al autor original del texto: Ismael Fernández. Dado que no tiene ánimo de lucro, la mayoría de las fotografías, dibujos e imágenes han sido extraídos de diversas webs; e Ismael Fernández no posee los derechos de ninguna de ellas. Se ha tratado de reconocer a todos los autores indagando sus nombres en la web, pero no se ha pedido su consentimiento para el uso de las imágenes. Por lo tanto, aquí van reconocidos algunos de ellos.

Texto Original

Ismael Fernández®

Imagen de la portada y la contraportada

Rainbow Six Siege Art

Imágenes de los Personajes

Payday The Heist

Dibujos e imágenes del interior

Payday The Heist Concept Art

Rainbow Six Siege Concept Art

The Dark Knight Art

GTA-V Art

Fuentes utilizadas

Autobus Bold

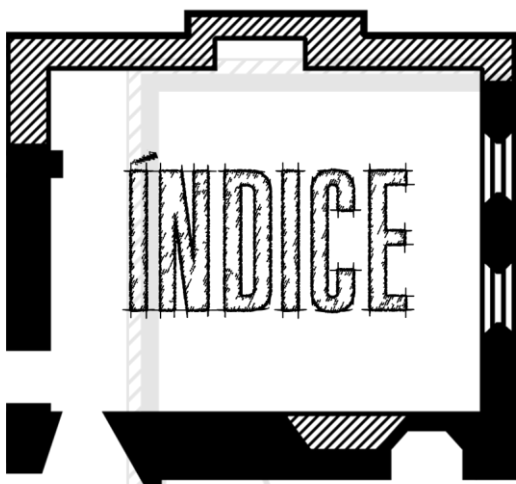
Britannic Bold

Bahnschrift

Milford Black



Los eventos relatados en esta aventura no se corresponden con la realidad ni con ningún sistema de seguridad bancaria conocido. Ni la ciudad (si nombre) ni el banco (inventado) son reales.



Introducción pág. 9

- Ambientación pág. 9
- Armamento y protecciones pág. 10
- Los Personajes pág. 10

Hojas de personaje pág. 14

- Cock pág. 14
- Mr. Nice pág. 15
- Clover pág. 16
- Big Momma pág. 17
- Crazy Tony pág. 18
- Oni pág. 19

Parte 1: Visita preventiva pág. 21

- The Master pág. 21
- El Mid Pacific Bank pág. 22
- El exterior pág. 23
- Planta baja pág. 24
- Primera planta pág. 28
- Bóveda pág. 30
- Tejado pág. 32
- El personal pág. 33
- Factores externos pág. 35





Parte 2: El plan pág. 39

- Reunión táctica pág. 39
- Preparativos necesarios pág. 39

Parte 3: El todo por el todo pág. 41

- El Día D pág. 41
- La Hora H pág. 42

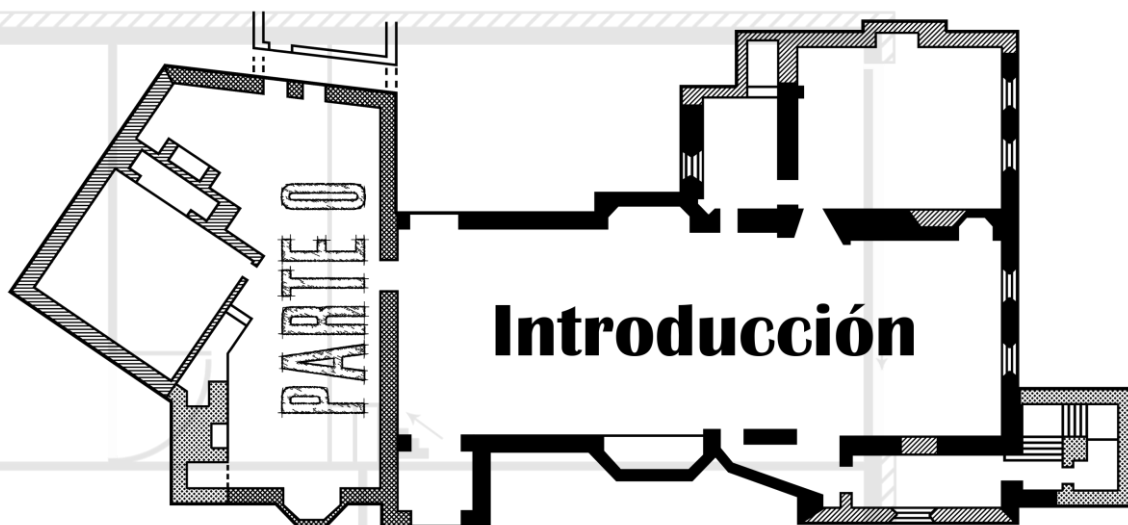
Parte 4: Demasiado tarde pág. 45

- Escapar del banco pág. 45
- Enfrentándose a The Master pág. 45

Apéndice: Mapas y planos pág. 47

- Alrededores pág. 47
- Planta baja pág. 48
- Segunda planta pág. 49
- Bóveda pág. 50





Ambientación

Asalto al Mid Pacific Bank se desarrolla en la actualidad cercana, en algún punto posterior al año 2000. No obstante esta aventura puede ser ambientada en cualquier época: años 60, años 20, el Viejo Oeste... Siempre que exista un banco habrá gente dispuesta a robarlo. Si el Narrador desea adaptar esta aventura a otras épocas deberá tener en cuenta los consecuentes cambios al diseño de la seguridad del banco, las armas, recursos a los que tienen acceso los Personajes, etc.

Como se podrá comprobar desde el principio, *Asalto al Mid Pacific Bank* no está narrado como una aventura corriente. Aquí no hay una historia (más o menos lineal) que los Jugadores deban seguir para completar misiones, ganar experiencia o recibir tesoros. En estas páginas encontrarás una descripción exhaustiva de la estructura, la seguridad y el funcionamiento del *Mid Pacific Bank*, el banco que los Personajes deben asaltar por sus propias y diversas razones.

Durante la primera parte de la aventura los Personajes recopilarán toda la información que puedan sobre el banco antes del día (o la noche) del atraco en cuestión. Así, queda a discreción de los Jugadores concebir la mejor forma de proceder.

Será necesaria, por tanto, una poderosa planificación por su parte, así como una fuerte suma de colaboración y coordinación entre ellos. De hecho la segunda parte de la aventura trata, simple y llanamente, de los Jugadores decidiendo cómo asaltar el *Mid Pacific Bank*.

Por estas razones la labor del Narrador en esta aventura es más de organización y coordinación de las diferentes capas de defensa del banco y su respuesta en base al plan de los Jugadores. No se trata de narrar *en contra* los Jugadores, sino de presentar un fuerte desafío táctico, intelectual e

Sobre las armas y las protecciones

En esta aventura la diversidad de las armas es importante. Por ello se han asignado puntuaciones de daño diferenciadas para distintos tipos de armas (puntualizando los tipos de daño de la Guía Básica del sistema Hitos). El Narrador que permita a sus Personajes acceder a más armamento puede ser aún más específico a la hora de distinguir los modelos de armas o incluso ser mucho más simplista. La única norma que se ha seguido a la hora de estas especializaciones ha sido que sean letales, tanto las que usan los Personajes como las que usan los Secuaces.

incluso físico. El banco posee tanto medidas de defensa humanas (guardias de seguridad) como electrónicas (alarmas) y algún que otro código de acceso que los Jugadores deberán superar a la hora de conseguir su preciado botín.

Armamento y protecciones

Cada Personaje tiene asignadas unas armas y un equipo que pueden ser de utilidad durante el atraco del banco. No obstante, los Jugadores pueden querer cambiar de armas, adquirir otras adicionales o llevar un distinto set de herramientas el día del robo.

Queda a discreción del Narrador otorgar a los Jugadores estos beneficios o no; sin embargo, se recomienda restringir algunas de las ideas más alocadas en aras de la *jugabilidad* de la aventura (esas ideas del tipo “*nos hacemos con un helicóptero y lo aparcamos en el tejado del banco*”). Algunas ideas (como la del helicóptero) quedan fácilmente desmontadas con el razonamiento lógico: ninguno de los Personajes sabe pilotar un helicóptero, además de no haber ninguno disponible en la ciudad para robar.

Por otro lado, los Jugadores pueden querer hacerse con furgones blindados (de empresas de seguridad y/o transportes de dinero, por ejemplo),

disfrazarse de empleados del banco, e incluso hacer que les contraten en la empresa de seguridad para defender el banco. Cada grupo de Jugadores tendrá su forma de proceder, por lo que rara vez dos narraciones de esta aventura serán iguales.

Al tratarse de una aventura principalmente de acción, las protecciones funcionan de una forma algo diferente al explicado en la *Guía Genérica del sistema Hitos*. Cada protección posee dos puntuaciones: una mayor y una menor. La menor indica la cantidad de daño que absorbe la protección por cada impacto realizado contra ella. Si el daño del impacto superara este número menor, el daño restante se hace a quien lleva la protección. Además, cada vez que la protección recibe daño, esta se resta de la cantidad total de RESISTENCIA de la protección. Una vez esta puntuación llega a 0, la protección queda inservible.

Ejemplo: un policía acierta a Mr. Nice con su pistola. El daño total es de 8, pero Mr. Nice lleva un chaleco reforzado que absorbe 2 puntos de daño. El chaleco recibe 2 bajando su Resistencia total a 13 y Mr. Nice recibe los 6 puntos de daño restantes.

Los Personajes

A continuación se presentan seis Personajes prediseñados y listos para jugar, pero el Narrador

Tabla de protecciones

Nombre	Protección	Resistencia
Ropa gruesa	1	15
Chaleco reforzado	2	15
Traje de malla especial (Oni)	3	15
Chaleco antibalas	5	30
Equipo antidisturbios	6	50
Escudo táctico	8	60
Mesa / Puerta de madera	1	10
Mesa / Puerta de metal	3	15

es libre de usar sus propios Personajes o de permitir a los Jugadores crearlos a su gusto. Lo único necesario es que todos los Personajes tengan una muy buena razón para robar el banco, una razón tan poderosa que no les permita echarse atrás en el último momento. Para crear nuestros Personajes se ha usado el Nivel de Poder de *Protagonistas* según la *Guía Genérica del sistema Hitos* con algunos ajustes particulares (como añadir un punto de Drama a cambio de una *Complicación* adicional).

Todos los Personajes tienen apodos que los identifican y ninguno de ellos conoce la identidad real de los demás (nombre, origen, ocupación u otros datos específicos). Queda a discreción del Narrador el repartir los Personajes al azar o dar una pequeña información de cada uno para que los Jugadores elijan a su gusto. El secretismo en cuanto a las identidades de cada atracador es típico de las películas y series con este tipo de ambientación, y cuánto desvele cada uno de su propia vida y de su

propio trasfondo depende enteramente de las interacciones entre ellos. No se especifica ningún nombre real en concreto para los Personajes, por lo que queda a discreción del Jugador que desee revelarlo el inventarse un nombre para su Personaje.

Los atracadores van vestidos con ropas propias, especificada en el *Trasfondo* de la Hoja de Personaje, y llevan una máscara grotesca para ocultar su rostro. Los Jugadores pueden cambiar esto a su gusto si lo desean siempre en consonancia con su Personaje (por ejemplo, si se intenta vestir de chaqueta a *Cock* será bastante evidente que no se siente cómodo con ella). Ninguno de estos Personajes es el "líder" de la banda que va a atracar el banco, por lo que este surgirá naturalmente durante el planteamiento del robo. Un grupo de ladrones sin un líder que guíe las acciones de los demás está condenado al fracaso, pero no es tarea del Narrador evitarlo.

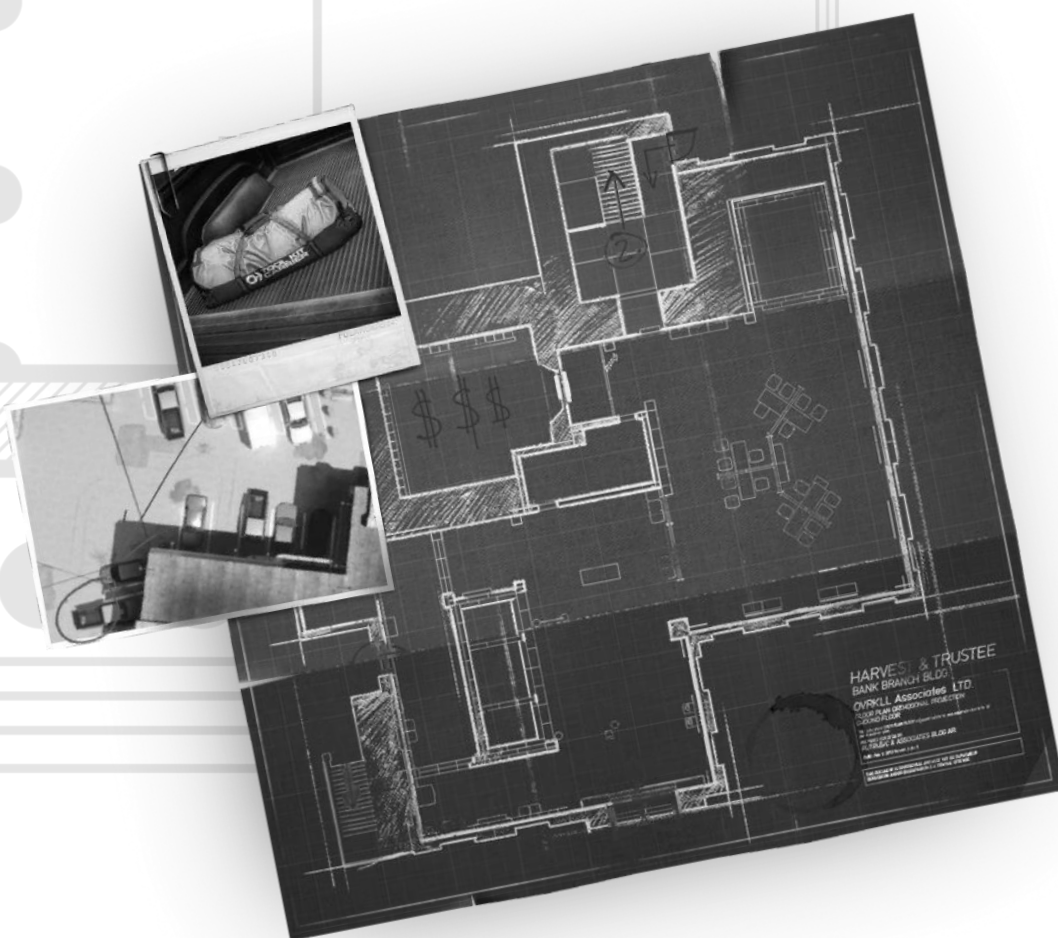






Tabla de armas

Nombre	Tipo	Calibre	Cargador	Daño	Cadencia
Pistola Táser [#]	Paralizante	-	1	-	1
Bate de baseball con puntillas	Contundente	-	-	M+1	1
Martillo	Contundente	-	-	C	1
Porra extensible	Contundente	-	-	C	1
Cuchillo militar	Cortante	-	-	C+2	1
Espada samurái	Cortante	-	-	mC+2	1
Sierra circular	Cortante	-	-	CM+1	1
Colt Anaconda	Revólver	.44 mag	6	mM+2	1
SG&W modelo 15	Revólver	.38 spe	6	mM	1
Beretta 92	Pistola	9 mm	15	mM	2
Glock 19	Pistola	9 mm	19	M+2	2
Star modelo B	Pistola	9 mm	8	mM	2
Ruger P93	Pistola	9 mm	10	mM	2
Remington 870	Escopeta	Cal 12	8	CM+2 [*]	1
Winchester SXP defender	Escopeta	Cal 12	5	CM [*]	1
Beretta M12	Subfusil	9 mm	40	CM	Ráfaga [*]
Heckler & Koch MP5	Subfusil	9 mm	30	CM	Ráfaga [*]
AK-47	Fusil de asalto	7.62	30	CM	Ráfaga [*]
Barrett M468	Fusil de asalto	6.8 spe	30	CM+1	Ráfaga [*]
Sturmgewehr 44	Fusil de asalto	5.56	30	CM+1	Ráfaga [*]
Carabina M4	Fusil de asalto	5.56	30	CM	Ráfaga [*]
Remington 700	Rifle francotirador	.308	4	mCM+2	1
Bomba casera	Explosivo	-	-	mCM+3d	1
Granada de humo	Explosivo	-	-	m [^]	1

[#]El táser se dispara a una distancia máxima de 5 metros y provoca un shock eléctrico en el objetivo. Este debe superar una prueba de  a dificultad 20 para no quedar aturdido tantos turnos como diferencia exista entre el resultado y la dificultad.

^{*}Ráfagas: se pueden disparar 3 balas en un mismo turno contra un mismo objetivo (con una sola prueba de  con +2 a la Defensa del objetivo) o hacer un barrido de 5 balas en un mismo turno contra distintos objetivos (se realizan 5 pruebas distintas de  con +5 a la Defensa de los objetivos).

^{*}El daño de las escopetas está indicado para distancias a bocajarro. Para largas distancias, el daño de todas las escopetas es de (m+2).

^{*}Estas granadas asfixian a todo el que se encuentre en su radio de acción (5 metros) y no lleve la protección adecuada. Cada turno que se permanezca en el interior del humo es necesaria una prueba de  a 10 el primer turno, a 12 el segundo, a 14 el tercero... y +2 por cada turno adicional para no caer inconsciente.



COCK

Desertor y vagabundo

Fortaleza 4 - Enjuto

Reflejos 5 - Gatillo fácil

Voluntad 4 - Inestable

Intelecto 5 - Listillo

HITOS

- Su hermano y él quedaron huérfanos (y solos) desde muy pequeños.
- Huyó del orfanato para unirse a una banda callejera.
- Se alistó en el ejército y vio morir a su hermano en acción.
- Está harto de subsistir en la calle.

COMPLICACIONES

- Chinchado desde pequeño por su hermano mayor: "¡Nunca haces nada bien!".
- Teme y odia a la pasma.

TRASFONDO

La vida de Cock es triste y deprimente. Su padre mató a su madre cuando él y su hermano mayor tenían tan solo siete y nueve años respectivamente. Demasiado mayores como para resultar atractivos para una familia de acogida, pasaron su infancia de reformatorio en reformatorio, metiéndose cada vez en líos mayores. Comenzaron por pequeñas bromas con petardos a sus compañeros de habitación y terminaron por incendiar el comedor del último reformatorio que les aceptara.

Tras este "accidente", ambos hermanos huyeron y se unieron a una banda callejera de poca monta. Esta banda se dedicaba a los pequeños hurtos, de los que sacaban algo de dinero, y a las palizas en su tiempo libre a aquellos que eran diferentes. Vivían en la calle y comían lo que podían robar. Las drogas, el tabaco y el alcohol se convirtieron en parte de su rutina diaria.

Hartos de esa vida, cuando Cock cumplió dieciocho y su hermano tenía casi veinte, se unieron al ejército norteamericano. Tras unas duras pruebas y un entrenamiento militar exigente ambos fueron destinados a Afganistán, enrolados en los artificieros gracias a los conocimientos en explosivos caseros de su época de delincuentes juveniles. La disciplina y el salario del ejército ayudaron a los hermanos a reconstruir su vida, aunque su hermano mayor a veces seguía chutándose en secreto tras alguna dura misión.

Parecía que las cosas comenzaban a mejorar. Pero solo lo parecía. Destinados en una misión para desactivar una bomba en suelo hostil, los talibanes atacaron el convoy militar donde participaban ambos hermanos. Tras una refriega inicial los talibanes se retiraron, pero la bomba estalló, llevándose consigo al hermano mayor de Cock.

Cock huyó del campamento aquella noche y The Master se puso en contacto con él. El muchacho aceptó su ayuda y unos mercenarios lo transportaron de incógnito hasta los EE.UU. Ahora, con poco más de veinte años, Cock es un desertor además de un delincuente juvenil. Sin casa ni hogar, vagó durante algunos meses, realizando trabajos menores para bandas locales sin importancia, la mayoría relacionada con explosivos. Pero Cock está cansado de esta vida, y este golpe es su oportunidad para reunir suficiente dinero y empezar una nueva lejos de las calles.

Viste unos cómodos y gastados vaqueros y una cazadora universitaria que robó a alguien que no recuerda. Lleva una infantil máscara de gallo que le cubre la cabeza por completo (de ahí su apodo, Cock, además de por el juego de palabras) y unos guantes militares para las manos.

- 4 - Le hacían correr todos los días
- 5 - Pelea sucia
- 4 - Variedad de insultos y tacos
- 4 - Olerse los problemas
- 7 - Escondarse de la bofia
- 2 - Escuela de la calle
- 5 - Sabe de explosivos

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
6	18	14
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
7	+1	+2

ARMAS Y PROTECCIÓN

Martillo (C).
Pistola Star Modelo B (mM).
Bomba de fabricación casera (mCM+3d).
Cazadora reforzada (2).

DRAMA



Mr. Nice

Doctorado en psicopatía

Fortaleza 6 - Constitución engañosa

Reflejos 5 - Manía persecutoria

Voluntad 2 - Sádico

Intelecto 5 - Genio y loco

- 6 - Cuerpo de gimnasio
- 6 - Sabe dónde cortar
- 3 - Confía en mí, soy médico
- 3 - Ojo clínico
- 2 - Poco discreto
- 5 - Literatura médica
- 5 - Cirujano experto

HITOS

- Su mujer le engañó con su mejor amigo e hizo que pareciera culpa suya.
- Diagnosticado con cáncer terminal hace casi un año.
- Una crisis nerviosa le llevó a matar sistemáticamente a todos sus pacientes.
- Su psiquiatra le recomendó unas pastillas que nunca toma.

COMPLICACIONES

- El psicópata más conocido en EE.UU. desde Charles Manson.
- Disfruta viendo sufrir a otros.

TRASFONDO

Varón de raza negra que no llega a los cincuenta años de edad. Viste su cuerpo delgado pero fuerte con un traje de chaqueta gris muy elegante que denota un buen estatus económico. Lleva guantes de látex similares a los que se encuentran en los quirófanos. De hecho, Mr. Nice era un famoso neurocirujano que sufrió una crisis nerviosa cuando, en el mismo día, conoció el engaño de su mujer con un amigo y le fue diagnosticado un cáncer terminal.

Dilapidó todo su dinero entre abogados para el divorcio (no quería dejarle ni un centavo a su adúltera esposa) y tratamientos superfluos que no curaron su cáncer. Estos duros golpes emocionales hicieron que algo se desconectara dentro de su cerebro, convirtiéndose en un psicópata. O quizá sacó un lado que siempre estuvo ahí, reprimido.

Tardaron seis meses en darse cuenta de que estaba matando a propósito a todos sus pacientes. Incluso cuando a veces parecía que la operación había sido un éxito, el paciente moría al poco tiempo por, al parecer, complicaciones derivadas de la cirugía.

Cuando la policía fue a su casa, Mr. Nice ya había desaparecido sin dejar rastro y sin llevarse nada más que un ligero equipaje de mano. Su rostro y su foto fue repartida sistemáticamente por todo el país, y la historia del Médico Maníaco se extendió como la pólvora. Desde entonces, el extraño The Master está ayudando a Mr. Nice a pasar desapercibido, siempre a través de mensajes ocultos, cabinas públicas y mensajeros anónimos.

Mr. Nice no se ha unido al atraco de este banco para emular al "antihéroe" de televisión Walter White y dejar algo de dinero a su familia, sino simple y llanamente porque es un sádico, y desea una gran cantidad de suma de dinero para vivir sus últimos días con todo lujo y comodidades... y quién sabe si descubrir una milagrosa cura para su cáncer.

Para el atraco ha elegido una máscara blanca, que solo cubre el rostro y deja al aire su cabeza calva y brillante. Tras hacerse un corte en su propia mano, Mr. Nice ha manchado la máscara de sangre para darle un aspecto perturbado y aterrador.

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
7	21	16
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
7	+1	+3

ARMAS Y PROTECCIÓN

Cuchillo militar (C+2)
Revólver Colt Anaconda (mM+2)
Fusil de Asalto Sturmgewehr 44 (CM+1)
Chaleco reforzado (2)

DRAMA










CLOVER *Viuda Negra*

Fortaleza 3 - *Menuda*

Reflejos 6 - *Rápida y mortal*

Voluntad 4 - *Paranoica*

Intelecto 5 - *Lógica aplastante*

-  4 - *Equilibrio en vuelo*
-  5 - *Reducir terrorista*
-  6 - *Complacer clientes*
-  7 - *Leer a las personas*
-  6 - *Sonreír al enemigo*
-  3 - *Revistas de los aviones*
-  5 - *Chica de mundo*

HITOS

- Sobrevivió a un accidente donde murieron su marido y su hijo.
- Todos deben temer a una mujer que no tiene nada que perder.
- Esquizofrénica emocional.
- Su única hija viva necesita tres operaciones de medio millón de dólares cada una.

COMPLICACIONES

- A veces tiene lagunas debido a las heridas sufridas en la cabeza.
- Cree que es víctima de una maldición.

TRASFONDO

Muy delgada y con ese aire de solemnidad reservado a quienes ostentan títulos nobiliarios, Clover era siempre correcta y agradable. Con poco más de treinta años, proviene de una familia adinerada venida a menos. Amante de los viajes, Clover se hizo azafata de vuelo a pesar de la negativa de sus padres y el desaconsejo de sus profesores; Clover fue siempre tan bella como brillante en los estudios.

Casada con un piloto de aviación amigo de la familia la vida de Clover era tranquila y anodina hasta que todo se truncó una noche al volver de una cena familiar. Su marido había bebido y ella condujo hasta casa. Era una noche fría de Navidad y caía una intensa nevada. Presa del cansancio, Clover perdió el control del vehículo y se saltó la mediana, estrellándose de frente con otro vehículo que venía a toda velocidad.

En el accidente fallecieron los tres ocupantes del otro vehículo y su marido. Su hijo mayor murió dos días después en el hospital, y su hija menor sufrió graves heridas en la espalda. Clover salió despedida del coche y tan solo se golpeó con fuerza la cabeza contra el asfalto. Su hija, tras varias y costosas operaciones de reconstrucción, aún necesita un buen puñado más.

Nadie sabe si fue este golpe lo que "fundió sus plomos", si fue la pérdida de la mayoría de su familia, la culpa que la corroe por dentro o una unión de todos estos factores, pero lo cierto es que algo no funciona bien en el cerebro de Clover. Ahora es mucho más fría y calculadora que antes, dispuesta a hacer cualquier cosa por su única hija viva. Cualquier cosa.

A pesar de sus heridas en la nuca y la parte lateral de la cabeza, Clover no ha perdido ni un ápice de belleza (al contrario, esta parece verse realzada con la locura), y se aprovechó de ella para seducir a un médico y hacer que operara a su hija corriendo él con los gastos. Cuando este médico se negó a seguir pagando las operaciones necesarias, Clover lo asesinó en un arrebato de locura. Fue The Master quien ayudó a Clover a deshacerse del cadáver y quien le prometió que, tras solo un trabajo con él, tendría todo el dinero que tanto necesitaba para las operaciones de su hija.

Clover viste un traje pantalón informal de color azul oscuro y una camisa a juego bajo la que lleva un chaleco antibalas. Oculta su rostro con una máscara blanca que deja su pelo caoba suelto por detrás y unos guantes blancos de azafata de vuelo. La máscara está "maquillada" con colores vivos e intensos, y tiene tréboles de cuatro hojas en las mejillas de la máscara.

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
5	15	16
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
8	+1	+2

ARMAS Y PROTECCIÓN

Porra (C).
Fusil de asalto Barrett M468 (CM+1).
Dos Pistolas Glock 19 (M+2).
Chaleco antibalas (5).

DRAMA



BIG MOMMA *Madre amantísima*

Fortaleza 7 - Ancha de espaldas

Reflejos 3 - Lenta pero segura

Voluntad 4 - Sobre mi gordo trasero

Intelecto 2 - Actuar sin pensar

- 2 - Culo de sofá
- 5 - La-Gran-Guantada-de-la-Gran-Mama
- 6 - Mantenerse en sus trece
- 3 - Descubrir oportunidades
- 2 - Como un elefante en una cacharrería
- 2 - Telebasura
- 5 - McGyver en una ferretería

HITOS

- Su padre alcohólico le pegaba brutales palizas de pequeña.
- Capaz de arreglar o estropear cualquier aparato mecánico.
- Su marido la abandonó por una mujer más joven, más guapa y más adinerada.
- Vive en el barrio más peligroso de la ciudad.

COMPLICACIONES

- Sus hijos necesitan una fianza de un millón de dólares.
- Perdió su casa y su taller por culpa de un huracán.

TRASFONDO

Big Momma es una mujer de mediana edad, mitad afroamericana mitad latina, enorme en toda la amplitud de la definición del término. Mide casi dos metros de alto y casi tantos de ancho. De pequeños sus hijos bromeaban asegurando que su vigoroso vozarrón iba a derrumbarles la casa encima.

Su madre los abandonó nada más nacer ella. Sin una figura femenina y con la nefasta influencia de su padre, que quería un hijo en lugar de una hija, Big Momma aprendió pronto a cazar, a jugar al fútbol americano y a reparar vehículos. Si no fuera por las palizas que le propinaba casi a diario hasta podría haber tenido una buena infancia.

Con apenas doce años ya era una chica enorme y desarrollada, y se aprovechó de su gran tamaño para contratar en una de las palizas de su padre; con tan mala fortuna que acabó matándolo por accidente (o eso dice su expediente). Entró de cabeza en el reformatorio y, al salir, consiguió trabajo en un penoso taller de un mal barrio.

A partir de ahí se puede decir que su vida prosperó. Se casó, ascendió laboralmente (llegando a poseer su propio taller) y tuvo dos hijos. Vivía en un barrio peligroso de la ciudad, pero ella era una mujer de armas tomar y nunca tuvo miedo. Hace algunos años su marido la abandonó por una mujer mucho más joven y más guapa (y con más dinero), y sus dos hijos se desviaron por el mal camino uniéndose a la banda de matones del barrio.

Después una pelea callejera con otra banda local, su hijo menor resultó herido de gravedad y su hijo mayor fue detenido por la policía. Sobre ambos jóvenes pesan cargos de tráfico de drogas, asesinato y un puñado más de menor gravedad. Para colmo, y cuando estaba intentando vender su taller para pagar a los abogados, el Huracán Katrina se llevó por delante todo lo que tenía.

Perdida y sin dinero, apareció en su vida la figura de The Master. Este corrió con los cargos de un buen abogado para sus hijos, que consiguió una condena para ambos relativamente reducida y se fijaron ambas fianzas en un total de un millón de dólares. The Master aseguró a Big Momma que, tras este trabajo con él, obtendría el dinero necesario para pagar las fianzas.

Big Momma viste un traje colorido, largo y cómodo, que le da libertad de movimiento a la vez que le sujeta todo en su sitio. Cubre su rostro con una pintoresca máscara de luchador mexicano desde la que su poderosa voz sale apenas amortiguada.

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
9	27	13
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
4	+1	+3

ARMAS Y PROTECCIÓN

Sierra circular (CM+1).
Escopeta Remington 870 (CM+2/m+2).
Fusil de asalto AK-47 (CM).
Ropa gruesa (1)

DRAMA



CRAZY TONY

Inmigrante indeseado

Fortaleza 3 - Escuchimizazdo

Reflejos 6 - Bien coordinado

Voluntad 2 - Chaquetero

Intelecto 5 - Pragmático

- 3 - Pasa muchas horas sentado
- 5 - Defenderse a corta distancia
- 5 - Parlotear sin sentido
- 4 - Ojos en la nuca
- 3 - "Tan solo conduzca"
- 2 - Telebasura iraní
- 5 - Conducción temeraria

HITOS

- A veces se saca un sobresueldo transportando mercancía ilegal en su taxi.
- Emigró a Estados Unidos en busca de un futuro mejor... sin éxito.
- Ha recibido ya dos disparos trabajando.
- Ha logrado despistar a sus perseguidores en más de una ocasión.

COMPLICACIONES

- Pierde la paciencia en los momentos menos oportunos.
- Misógino desagradable: "la única mujer buena es aquella que obedece a su marido".

TRASFONDO

Crazy Tony es claramente iraní por un acento que no disimula y que jamás ha tratado de corregir. Vino al continente americano allá por los años setenta u ochenta en busca de un futuro mejor pero lo máximo que ha conseguido es conducir un penoso taxi. Es bueno, y sus clientes siempre quedan satisfechos con su velocidad, sus rutas y sus tarifas. Eso cuando no tiene música popular iraní a todo volumen en su coche (ignorando las peticiones del cliente de bajarla un poco) y parlotea sin sentido, lo que es casi todo el tiempo.

Crazy Tony es un tipo alegre y amigable que muchas veces se pasa de la raya y resulta bastante cargante. Su trabajo no le da mucho dinero y tiene prohibido trabajar a su esposa. Algunos de sus hijos mayores ya se buscan la vida, pero aún tiene muchos otros en casa que alimentar.

Es por esto que Crazy Tony se saca un pequeño sobresueldo transportando paquetes en el maletero de su coche para las mafias locales. De hecho, fue así como entró en contacto con The Master. Tras un trabajo exitoso para este extraño sujeto, The Master lo recomendó para otro trabajo, uno más importante aunque no mejor pagado.

Crazy Tony desconfió desde el primer momento de este hombre que no se dejaba ver y hablaba a través de mensajeros, por lo que echó una ojeada al paquete. Lo que había en su interior hizo que se le cayera el cigarro que estaba fumando en aquel momento y casi incendiara la gasolinera.

Evidentemente Crazy Tony pasó del trabajo y vendió el paquete a un tercero, por lo que ganó más del triple de lo que le iban a pagar.

Apenas unos días después los hombres de The Master dieron una brutal paliza a Crazy Tony y buscaron el dinero por toda su casa, haciendo daño a su familia y destrozando el lugar. Pero él ya había pagado algunas cuentas pendientes anteriores, y perdido la última parte del dinero en las apuestas.

Ahora The Master quiere recuperar su dinero y Crazy Tony necesita un millón de dólares desesperadamente. Por suerte The Master le ha propuesto un trato: un atraco al banco a cambio de, tan solo, un millón de dólares de su parte de las ganancias.

Crazy Tony viste unos vaqueros y una camisa a cuadros que ya pasaba de moda en los ochenta, ambos viejos y desgastados. Cubre su rostro con una máscara de payaso bastante aterradora robada del todo a cien de un compatriota. Lleva guantes de cuero flexibles ideales para conducir.

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
4	12	16
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
8	+1	+2

ARMAS Y PROTECCIÓN

Bate de Baseball con puntillas (M+1).
Subfusil Heckler & Koch MP5 (CM).
Pistola Ruger P93 (mM)
Chaleco antibalas (5).

DRAMA



Oni

Mafioso traicionado

Fortaleza 3 - Huesos viejos

Reflejos 7 - Velocidad del rayo

Voluntad 5 - Su propio Bushido

Intelecto 3 - Metódico

- 5 - Ágil como un gato
- 8 - Asesino implacable
- 2 - Desprecio hacia la humanidad
- 4 - Encontrar punto débil
- 7 - Desaparecer sin ser visto
- 4 - Criminalidad informática
- 2 - Empresario arruinado

HITOS

- Cuando era *Yakuzza* fue uno de los asesinos más solicitados.
- Debido a su lealtad hacia la mafia cumplió condena por un asesinato que no cometió.
- Ha sufrido un intento de asesinato del que salió airoso.
- Su propia *familia* le traicionó y le obligó a huir de Japón.

COMPLICACIONES

- Buscado por la *Yakuzza* y la Interpol.
- La edad comienza a pasarle factura.

TRASFONDO

Oni era un brillante empresario informático que arruinó a su empresa multimillonaria debido a una serie de malas decisiones. Esto no supondría mayor problema si tanto la empresa como él no pertenecieran a la *Yakuzza*, la temible mafia japonesa. A cambio de sus incontables años de servicio como asesino a sueldo, y por sus avanzados estudios en económica e informática, la *Yakuzza* había confiado a Oni el buen desarrollo de la empresa y, hasta hace un año y medio, no se habían equivocado.

La crisis le jugó una mala pasada y provocó la bancarrota de la empresa, lo que hizo perder millones a su familia. Disgustados con estas malas decisiones empresariales, ellos mismos encargaron el asesinato de Oni. Pero a pesar de sus casi setenta años Oni se mantiene en una forma física excelente y, gracias a su pasado como asesino experto, no tardó mucho en despachar a aquellos que intentaron matarle.

Traicionado por su familia criminal y sin haber formado nunca una familia real, Oni huyó a Estados Unidos; no sin antes tener su última y pequeña venganza. Gracias a sus conocimientos de piratería informática y a su contabilidad creativa, Oni robó los restantes fondos de todas las cuentas de su familia criminal y, con la inesperada ayuda de The Master, logró salir de incógnito de Japón y entrar legalmente en EE.UU.

Ya en el continente americano, usó sus conocimientos bursátiles para destruir económicamente al resto de empresas clave de su antigua familia. Ahora esta mafia ha dado con él, y ofrecido una última oportunidad para devolver el dinero robado (con intereses) o no descansarán hasta que sea pasto de los gusanos.

Oni ha elegido un traje negro y una camisa blanca, todo de tejidos de muy alta calidad, con unos guantes de cuero, finos y negros. El traje ha sido modificado expresamente para incluir varias capas de tejidos duros similares a una fina cota de malla que absorban parte del daño que pudiera sufrir durante el robo. Cubre su rostro con una máscara demoníaca japonesa con tonos rojos y dorados de la que ha sacado su apodo (Oni significa, vagamente traducido, espíritu maligno o demoníaco).

COMBATE

Aguante	Resistencia	Defensa
5	15	20
Iniciativa	Bon. Daño Distancia	Bon. Daño Combate
8	+2	+2

ARMAS Y PROTECCIÓN

Espada samurái (mC+2).
Beretta M12 (CM).
Subfusil Beretta 92 con silenciador (mM).
Traje especial con tela reforzada (3).

DRAMA







The Master

Cada Personaje tiene un motivo personal para realizar este atraco y todos están desesperados por conseguir el dinero. Ninguno de ellos se ha pronunciado de momento como líder del grupo y tampoco han cometido juntos ningún otro atraco.

La figura que se hace llamar *The Master* ha contactado con los Personajes por una u otra razón a través de diferentes formas de comunicación: mensajes en sus buzones, niños mensajeros a los que ha dado algunos dólares, cabinas públicas, visitas de sus matones, etc.

Este extraño sujeto ha conseguido, de alguna forma, hacerse con los planos del banco y de la cámara acorazada. Los ha dejado en una papelera vacía que hay en la plaza que se extiende frente a la entrada del banco, a la derecha del ángel de piedra de la fuente central. Lo único que ha pedido a cambio de este "regalo" es una caja que hay en uno de los casilleros del interior de la bóveda; el casillero 3G. Los planos no incluyen ni la posición de los guardias ni de las cámaras de seguridad, ya que son del momento de la última reforma del edificio. Estos datos deberán averiguarlo los Personajes por ellos mismos.

Las órdenes de *The Master* son claras: con los planos en su poder, deben echar un vistazo al interior del banco, si pueden, y robarlo en un plazo

máximo de dos semanas. Una vez tengan la caja del casillero 3G (el dinero para él es irrelevante) deben reunirse con el contacto de *The Máster* en un polígono abandonado de las afueras de la ciudad, donde entregarán la caja y se dispersarán con las ganancias que hayan podido obtener. Además, *The Master* se ha comprometido a, una vez tenga la caja en su poder, otorgar pasaportes falsos, visados en países extranjeros y cualquier otra cosa que necesiten para pasar desapercibidos o para salir del país.

Evidentemente los Jugadores pueden olerse una trampa final, por lo que querrán inspeccionar la zona de la entrega antes de iniciar el atraco al

La caja del casillero 3G

Esta caja del casillero 3G es la misma caja de la historia de Crazy Tony, y se trata de un McGuffin como, por ejemplo, el maletín de *Pulp Fiction*. En su interior hay lo que el Narrador quiera que haya. Puede tratarse de una prueba por parte de *The Master* para ver si podía confiar en ellos, puede contener oro, bonos del Estado, una reliquia personal o cualquier otra cosa que se imagine. Lo único cierto es que Crazy Tony la reconocerá por ser "el paquete" que le ha traído tantas desgracias por lo que, probablemente, no querrá ni tocarlo.

banco. La descripción del polígono industrial abandonado está al final de la aventura (*Parte 4: Demasiado tarde para echarse atrás*), y el Narrador debería permitirles inspeccionarlo. Allí no hay nada de interés más que perros salvajes, naves industriales en ruinas y escombros en los solares abandonados.



Mid
Pacific
Bank



El Mid Pacific Bank

El *Mid Pacific Bank* se encuentra entre dos transitadas avenidas de una ciudad cualquiera de la Costa Oeste de Estados Unidos. Frente a la monumental entrada del banco se extiende una amplia y despejada plaza. Normalmente está frecuentada por universitarios en sus horas de descanso y por ejecutivos que la atraviesan de camino al metro tras su jornada de trabajo diaria (en el *Apéndice: Mapas y planos* hay un mapa de la zona).

Es en esta plaza donde se encuentran nuestros protagonistas. Esta es su primera toma de contacto, pues ninguno de ellos ha coincidido anteriormente. Lo único que saben es que *The Master* pondría en contacto a unos con otros para que planearan juntos el robo. No llevan sus características máscaras puestas (no las llevarán hasta el atraco) para no levantar sospechas, pero pueden llevar algunos otros elementos de disfraz ya que algunos son buscados por la policía, el FBI o las distintas mafias. Ninguno de ellos debería tener reparos por trabajar con los demás, ya que saben lo que hay en juego, pero los pequeños roces que surjan quedan a discreción de los Jugadores y del Narrador.

Este momento es crucial para ellos. Deben darse una vuelta por el interior y el exterior del banco para reunir el mayor número de pistas. Con estas pistas y con los planos proporcionados por *The Master* (que estarán en el lugar acordado) deberán trazar el plan de acción a la hora de atracar el banco, para lo cual *The Master* les ha dado un plazo de dos semanas. Pasadas esas dos semanas la caja del 3G desaparece del banco y él se desentenderá de lo que ocurra a los atracadores.

Estos son los datos que los Personajes ya saben **SEGURO** sobre el banco (la mayoría son de dominio público o de conocimiento popular):

Cada miércoles por la mañana, un furgón blindado de una empresa de seguridad privada recoge cierta cantidad del dinero del banco y se lo lleva para procesarlo.

En la cámara acorazada del banco no sólo se guarda dinero en efectivo, sino también un número indeterminado de lingotes de oro (además de la caja de *The Master*). Evidentemente, estos lingotes son el verdadero objetivo del atraco, aunque la dificultad para su transporte puede hacer que los Jugadores se centren en el efectivo y en las joyas de los casilleros.

Estos lingotes de oro son parte de la Reserva Federal de Estados Unidos y están marcados como tales, ya que el *Mid Pacific Bank* es uno de los bancos que guarda extraoficialmente parte del oro del país.

El banco abre de lunes a sábado, de 7.00 a.m. a 17.00 p.m. ininterrumpidamente. Los trabajadores y guardias de seguridad rotan en 2 turnos.

Delante del banco no se pueden aparcar coches o furgonetas anónimos sin levantar sospechas, pero sí en el callejón que da al muelle de carga (por donde entra el camión blindado). Existe una parada de taxis al otro lado del hotel [📍] (la parte que no da a la plaza).

La policía tarda exactamente 3 minutos y 15 segundos en llegar al banco una vez se activa la alarma (silenciosa o no).

No se puede realizar el robo en 3 minutos. La complejidad y la magnitud del banco, además de las aperturas retardadas de las puertas de seguridad, hacen inviable un atraco relámpago.

A partir de este punto se establecen una serie de pistas en relación a las salas y estancias del banco, así como una descripción de las mismas. Son necesarias diferentes pruebas de 🕵️ para fijarse en los detalles, de 🧐 para pasar desapercibidos mientras se dan una vuelta por el lugar o los alrededores, y de 🗨️ para sonsacar información a los empleados del banco o de la seguridad.

Además los Jugadores pueden desarrollar cualquier estrategia o plan de obtención de pruebas que puedan imaginar, desde averiguar la información privada del Director o la Subdirectora del banco hasta intentar conocer qué alarmas se activan y en qué orden.

La dificultad o la forma de obtener los siguientes detalles quedan a discreción del Narrador.

El exterior

La plaza que se extiende ante la fachada del banco es bastante anodina. Más hormigón y mármol que zonas verdes (tiene tan solo algunos árboles y cuatro zonas con césped perfectamente recortado y delimitado), la plaza es amplia y despejada. Lo único que destaca en ella es el ángel de piedra

Sobre las medidas de defensa del banco

Puede que las medidas de defensa del banco parezcan muy exageradas o incluso imposibles de superar. La idea es que los Jugadores se enfrenten a un escenario complejo y que suponga un desafío tanto físico como mental (al fin y al cabo, se trata de robar un banco que guarda oro federal). El Narrador puede suavizar estas medidas o endurecerlas para presentar un contexto "realista" a la hora de defender un banco acorazado. Además debe actuar en aras de la jugabilidad de la aventura. Por ejemplo, si los Personajes no obtuvieran los códigos para abrir la cámara acorazada se acabaría ahí el atraco, no podrían continuar. En este caso concreto, el Narrador puede permitirles volar la puerta o una de las paredes laterales (o incluso el techo de la cámara acorazada) con la bomba casera de Cock para así acceder al interior de la misma y poder completar el atraco.

del que salen varios caños de agua que caen a una fuente circular. La plaza suele estar abarrotada de jóvenes, turistas y gente de la ciudad que pasa por allí. En la parte suroeste, casi junto a la única cafetería de la plaza hay una boca de metro, aunque los túneles no pasan bajo el banco. La fachada del banco imita el estilo neoclásico, con cuatro enormes columnas que sostienen un frontón adornado con relieves.

= Pistas y datos:

Incluso por la noche, y debido a los pubs para universitarios que hay justo al otro lado del banco, la plaza está casi siempre concurrida.

Ningún edificio comparte pared con el banco. De hecho, existe una prohibición municipal de extender tendederos, cables o cualquier otra forma de unión entre los edificios y el banco.

Hay dos cajeros automáticos para retirar dinero en la fachada exterior que da a la plaza. Dentro de estos cajeros hay una pequeña suma de dinero en efectivo. Una mini cámara en cada uno de los cajeros graba las 24 horas del día.

Un coche de policía con dos agentes en su interior pasa por delante del banco cada cuatro horas. A partir del cierre del banco, pasa cada dos.

Todas las cristaleras y los ventanales poseen conexión con el sistema de alarma. En caso de recibir un golpe fuerte, la alarma se activa.

Ni el metro ni el alcantarillado pasan por debajo del banco.

Desde el exterior el banco parece tener dos alturas: la parte frontal (la que contiene las ventanillas y las oficinas) es más alta que la parte trasera (que contiene la bóveda) dado que los techos de ambas plantas de la parte frontal son mal altos que los de la parte trasera. En el tejado, una escalera de mano une ambos desniveles.

Es sencillo entrar en los edificios colindantes, ya que son de centros de negocios, oficinas, comercios o viviendas de alto nivel. Casi todos los edificios de la zona tienen portero diurno y nocturno, pero suelen ser bastante dejados en su trabajo.

El banco posee grandes ventanales tanto en su planta baja como en su primer piso, repartidos por su estructura. Todas las ventanas tienen doble cristal grueso, que aísla el ruido y el ambiente exterior. Estos cristales no son a prueba de balas.

El furgón blindado entra cada miércoles por la avenida norte (la que queda tras el banco), llega hasta el muelle de carga y abandona la calle por el este.

Planta baja

(1) Muelle de carga

El muelle de carga es lo suficientemente amplio como para permitir al furgón blindado entrar de espaldas, aunque no lo suficiente como para que dé la vuelta sobre sí mismo. Tiene una plataforma ligeramente elevada para facilitar la carga y descarga de los bultos que traiga o recoja. Al fondo, una puerta conecta con un pasillo interior para que

los miembros de la empresa de seguridad no tengan que atravesar el banco lleno de clientes.

= Pistas y datos:

En el muelle de carga hay siempre un guardia de seguridad presente, sea miércoles o no. Los miércoles hay dos de ellos.

Dos coches de policía con dos agentes cada uno escoltan siempre el furgón blindado que viene los miércoles. Dos de ellos (uno de cada coche) entran en el muelle de carga y esperan junto al furgón mientras se hace el transporte o la recogida.

Cuando no es miércoles, las puertas de garaje del muelle de carga permanecen cerradas. Muy rara vez (y de forma intermitente) uno o dos días de cada mes viene un furgón distinto a transportar pesados maletines, tanto a traerlos como, en otras ocasiones, a llevárselos (*se trata de los lingotes de oro*, que cambian de ubicación cada cierto tiempo para evitar “tentaciones”).

El muelle de carga cuenta con una cámara de seguridad que graba en dirección hacia la entrada de los vehículos.

(2) Entrada

Se trata de un pequeño habitáculo cerrado por dos puertas de cristal. Fuera del horario de apertura una verja metálica bloquea las puertas por la parte exterior.

= Pistas y datos:

Las puertas tienen apertura especial; no se puede abrir la interior sin que se haya cerrado la exterior y viceversa.

Hay siempre un guardia de seguridad en la puerta del banco. Este guardia de seguridad suele ser bastante agradable e incluso saluda y sonríe a los clientes que entran o salen del banco.

Existe un bloqueo pesado en caso de robo: un grueso portón de metal cae a plomo desde su escondrijo en el techo, bloqueando esta salida.

Dos cámaras de seguridad cubren todos los ángulos de la entrada principal

(3) Sala principal

Una sala amplia y diáfana dividida en tres partes por dos filas de cuatro columnas. La parte central tiene una enorme cristallera en el techo por la que se cuela la luz del día e ilumina el banco. La parte derecha tiene varias sillas y bancos donde



los clientes esperan a ser atendidos en las oficinas del banco mientras que la parte izquierda está dedicada a las ventanillas de atención al cliente.

Aquí no hay asiento alguno y casi siempre hay varias personas haciendo cola esperando a ser atendidos. Junto a las ventanillas de atención al cliente de la izquierda hay un ascensor para minusválidos donde un cartel avisa de que se necesita la autorización de un empleado para poder usar dicho ascensor.

Justo al otro lado de la entrada un panel de corcho con diversas ofertas y servicios del banco tapa descuidadamente una puerta metálica de doble hoja que conduce tanto al muelle de carga como a la zona de descanso del personal, así como a una amplia escalera para subir al piso superior y acceder a la bóveda.

= Pistas y datos:

Hay unas puertas de madera de doble hoja que dan acceso al muelle de carga y a la cafetería del personal; pero están cerradas y sólo se abren desde el otro lado. Desde el lado de los clientes se necesita una tarjeta que solo llevan los empleados.

No está permitido el acceso a la Segunda Planta si no se va acompañado de un empleado del banco. El ascensor para minusválidos solo funciona con la tarjeta de los empleados. Uno de los guardias de seguridad de esta sala acompaña siempre al empleado y al cliente que quieran acceder a la primera planta.

Cuatro cámaras y dos guardias de seguridad (además de aquel de la entrada) vigilan esta sala.

Al menos dos guardias de seguridad vigilan desde el pasillo superior.

Cuando el sistema de alarma se desactiva por cualquier razón, la policía llama al Director del banco, quien debe darles una palabra clave exacta para evitar que acudan todas las unidades disponibles.

(4) Ventanillas de atención a los clientes

A esta habitación se puede entrar a través de dos puertas: una de madera que da a la zona de descanso del personal y otra de cristal (blindado) que comunica con la sala principal.

De las tres ventanillas disponibles sólo dos están abiertas (siempre hay una de ellas cerrada), cada una con su empleado correspondiente. Estas ventanas están blindadas y tienen un pequeño hueco inferior para comunicar al empleado con el cliente.

En el interior de la zona reservada a las ventanillas no hay mucho de interés más allá de archivadores, ordenadores claramente anticuados y máquinas de recuento de billetes.

= Pistas y datos:

La puerta que da acceso a las ventanillas desde la Sala principal (3) se abre únicamente desde dentro. Para acceder desde el exterior se necesita una tarjeta que solo llevan los empleados.

Bajo el mostrador de las ventanillas hay botones de alarma silenciosa.

Cada ventanilla tiene una persiana blindada que baja y asila esta habitación cuando se pulsa la alarma.

Dos cámaras graban el interior de la sala de las ventanillas.

Primera planta

(1) Pasillos superiores:

Este pasillo rodea el hueco desde el que se puede ver la planta baja. Sobre este hueco está la cristalera por la que entra la luz que ilumina el banco la mayor parte del día. Este pasillo sirve únicamente como distribuidor de las distintas salas y lo más interesante es el acceso a la bóveda que contiene la cámara del banco.

= Pistas y datos:

Cuatro cámaras vigilan esta sección.

La puerta que da acceso a la terraza solo se abre desde el interior. Para abrirla desde el exterior hace falta una tarjeta de seguridad que llevan todos los empleados del banco.

La puerta que conduce a las oficinas de Administración y Contabilidad están siempre cerradas aunque sin pestillo, por lo que se pueden abrir desde uno y otro lado; tanto si hay gente trabajando dentro como si no.

Entre las oficinas del Director y del Subdirector y el pasillo no hay pared, sino una enorme cristalera que deja ver el interior (y el exterior). Las puertas son igualmente de cristal y se cierran con cierre electrónico. Se necesitan las tarjetas personales del Director y del Subdirector respectivamente para entrar.

La cristalera superior está conectada a la alarma silenciosa del mismo modo que las ventanas que dan al exterior.

Tanto las cristaleras de las oficinas del Director y del Subdirector como sus puertas de cristal están conectadas a la alarma, que salta en caso de golpes bruscos o roturas.

Esto último ha ocasionado algún que otro problema cuando uno de los dos implicados ha cerrado con más fuerza de la cuenta o se ha tropezado con las puertas.

Los dos guardias de seguridad que se veían desde el piso inferior hacen rondas por turnos para visitar tanto

Durante el horario de cierre al público, aquí siempre queda uno de los guardias de seguridad.

(2) Oficina del Director:

Esta amplia oficina tiene un gran ventanal de cristal que muestra el exterior del banco. Antes podía verse casi toda la ciudad, pero los recientes edificios de al lado han ocultado esas vistas y ahora sólo se ven las ventanas del centro de negocios adyacente. La oficina consta de la amplia mesa del Director además de varias bibliotecas con libros sobre contabilidad y finanzas, varios archivadores y decoración propia de una oficina.

= Pistas y datos:

El Director no solo tiene un botón de alarma silenciosa bajo su escritorio, sino otro más que avisa directamente al FBI y a los SWAT.

El Director sólo permanece en el banco en horario de mañana, de 07:00 a 12:00.

Tras la mesa del Director hay una caja fuerte a simple vista. Esta contiene algunos bonos del Estado y algo de dinero en efectivo.

Este despacho tiene una cámara de seguridad propia.

El Director no suele recibir a los clientes a no ser que quieran depositar grandes cantidades de dinero u objetos de gran valor.

(3) Oficina de la Subdirectora:

Mucho más pequeña que la anterior, esta sala es más modesta pero con mejor gusto. Su mesa está colocada de manera que pueda ver al Director y su despacho a través de las cristaleras que los separan.

= Pistas y datos:

La Subdirectora es quien recibe a los clientes que quieren retirar grandes sumas de dinero o que quieren sacar (o introducir) algo en los casilleros de la cámara acorazada.

En esta oficina no hay cámaras de seguridad, pero sí botón de alarma silenciosa.

La Subdirectora permanece en el banco siempre que este esté abierto con breves momentos de descanso cada ciertas horas. Trabaja incansablemente de 07:00 a 17:00.

(4) Contabilidad y administración:

Estos dos pequeños habitáculos están separados del pasillo de la segunda planta por un pequeño pasillo divisor que, a ojos de los empleados

que trabajan ahí, les ha quitado espacio de sus propias oficinas. Desde aquí se dirigen los asuntos internos del banco, las inversiones del mismo, la contabilidad del efectivo que hay en cada momento en el banco, etc.

= Pistas y datos:

Una cámara de seguridad vigila el acceso al pasillo. Ninguna cámara vigila los interiores de las oficinas.

Ninguna de estas dos oficinas tiene un botón de alarma silenciosa.

No existe ninguna razón para que los clientes entren aquí, dado que se dedican exclusivamente a los asuntos internos del banco.

(5) Terraza de descanso del personal:

Se trata de una terraza con techo descubierta y abierta al exterior. Una única puerta comunica con el pasillo de la segunda sala, y una escalera de mano destaca claramente en uno de sus laterales. Este es el único sitio donde los empleados pueden fumar legalmente.

= Pistas y datos:

Esta terraza no tiene techo ni paredes en dos de sus lados, tan solo una balaustrada de piedra.

Casi siempre hay al menos un empleado o miembro del cuerpo de seguridad fumando en sus breves minutos de descanso.

Una escalera de mano une el tejado con el techo.

Una cámara de seguridad vigila esta zona, y un guardia permanece en la parte exterior del banco durante el día. Este guardia suele ausentarse durante los días de tormenta.

(7) Acceso a la Bóveda:

Muy parecido al sistema de entrada al banco, la puerta interior no puede abrirse hasta que la exterior esté cerrada y viceversa (ambas de metal). Además, la puerta que da acceso al pasillo de la segunda planta tarda quince segundos en abrirse una vez autorizado el paso.

= Pistas y datos:

Nadie tiene acceso a la bóveda a menos que sea acompañado del Jefe de Seguridad y del Director o la Subdirectora del banco.

La cámara acorazada se encuentra a una altura media entre la planta baja y la primera planta, y a la bóveda se accede únicamente desde el descansillo de la escalera. Esto es así por los cimientos especiales de la cámara acorazada (que pueden soportar terremotos).

Una cámara de seguridad vigila el interior del acceso a la bóveda.

Los sistemas de acceso a la bóveda incluyen: apertura retardada de la puerta, escáner de retina (con autorización para el Director, la Subdirectora y el Jefe de Seguridad) y hoja de acero que aísla toda la sección en caso de que se active la alarma.

Incluso cuando el banco está cerrado, hay un guardia de seguridad al otro lado del acceso.

La Bóveda

(2) Sala de espera de los clientes:

Una sala demasiado grande, ya que nunca (o casi nunca) deben esperar en ella los clientes debido a que pocos necesitan acceder a la cámara acorazada. Se compone de varios sofás para sentarse además de unas mesas bajas con revistas tanto de economía como del corazón, claramente anticuadas y manoseadas.

= Pistas y datos:

Una cámara de seguridad vigila la sala.

Hay un detector de metales justo al salir del acceso a la bóveda.

Dos guardias de seguridad permanecen en todo momento en esta sala, día y noche.

Se registran los bolsos y maletines de todo el mundo que entra o sale de la sala de espera.

(3) Sala de descanso de seguridad:

Muy similar a la sala de descanso de los empleados, contiene las taquillas personales de los guardias de seguridad, además de una mesa y varias butacas para descansar. Casi siempre hay algún guardia de seguridad aquí descansando, jugando a las cartas (sólo o acompañado) o viendo el partido de turno en la pequeña televisión que cuelga de una de las paredes.

(4) Sala de control de seguridad:

En esta sala se encuentra el Jefe de Seguridad, dos guardias de seguridad que lo acompañan y diversos monitores que muestran las imágenes a tiempo real de todas las cámaras del banco. La puerta que da acceso a esta sala es de metal y está blindada.

= Pistas y datos:

Esta es una de las pocas salas que no posee cámaras de seguridad.

El Jefe de Seguridad permanece en el banco únicamente mientras este está abierto al público. Además, suele llevarse su tarjeta de seguridad a casa por comodidad y dejadez.

Las puertas de acceso solo se abren desde el interior o con las tarjetas de los guardias de seguridad desde el exterior.

(5) Trastero:

Aquí se amontonan sillas, mesas, ordenadores, archivadores... todo lo que haya dejado de ser útil para el banco o esté roto. La habitación está revuelta y la puerta casi ni se puede abrir del todo. No posee cámara de seguridad y la puerta es de madera sin pestillo ni cerradura.

(6) Documentación y almacén:

El lugar donde se guarda la documentación menos reciente del banco, además de los repuestos para algunas de las cosas más urgentes, como algunas cámaras de seguridad, algunas pantallas de ordenador, una máquina nueva para contar dinero, material de oficina, etc. Tampoco posee cámara de seguridad y la puerta es de madera sin pestillo ni cerradura.

(7) Sala de reuniones del Director:

Se trata de una enorme sala con una gran mesa alargada donde el Director se reúne con los clientes extremadamente importantes y, cada jornada de trabajo antes de abrir el banco, pone en orden los asuntos del día con sus empleados y los miembros de seguridad en una reunión rutinaria.

= Pistas y datos:

Aquí es donde el Director se reúne con los clientes extremadamente importantes (y ricos) del banco, además de las sesiones semanales con el Jefe de Seguridad donde revisan los protocolos de seguridad y sus posibles fallos.

La reunión diaria con todo el personal y la seguridad suele durar diez minutos, y es el único momento en el que el banco, aún cerrado y con todas las alarmas alerta, se queda sin vigilancia por parte de la seguridad.

(8) Sala de mantenimiento:

Aquí se encuentran los cuadros de luces y los controladores de todos los sistemas eléctricos e informáticos del banco, además de servidores propios para el almacenamiento y la gestión de datos. A esta sala sólo se puede acceder con tarjeta de empleado del banco.

= Pistas y datos:

Un técnico informático trabaja aquí durante las horas en las que el banco está abierto al público, arreglando pequeños fallos y en previsión de algún fallo informático inesperado.

Una cámara y un guardia de seguridad vigilan tanto esta sala como al técnico informático que está la sala.

Todos los cables que suministran energía al banco llegan de manera subterránea y pasan por aquí.

(9) Cámara acorazada:

Un pasillo conduce hasta la pesada puerta circular que guarda la cámara acorazada. Su interior está dividido en dos partes claramente diferenciadas pero sin separación entre ellas: en la pared este se encuentran los casilleros de seguridad, pequeños cajones de 30x20x60 cm. donde ciertos privilegiados puede guardar joyas, objetos con valor personal, etc. Están identificados con una letra y un número, y la que interesa a los Personajes, la 3G, está casi a ras de suelo. En la pared oeste hay un habitáculo con una reja metálica cerrada con llave (que solo posee el Director) donde se pueden deleitar con la visión de los lingotes de oro, perfectamente ordenados y alineados. En la pared norte existe una reja de metal igual que a la anterior, también cerrada con la misma llave, donde se guarda el dinero efectivo del banco.

= Pistas y datos:

La cámara tiene una puerta con un complejo sistema de seguridad: una puerta de acero inoxidable de 1.5 toneladas de peso que solo se abre con el código y la tarjeta. Si se introduce mal una de las dos cosas la puerta se bloquea durante quince minutos. Talar la puerta no es buena idea: posee en su interior un fino cristal que, de romperse, bloquearía la puerta para siempre. Además, las paredes de la cámara están preparadas para soportar un terremoto de grado 8, por lo que volarlas no es una opción.

A la cámara acorazada solo se puede acceder con un código de seguridad que tiene el Director además de una tarjeta de seguridad que posee el Jefe de Seguridad del banco. Sin las dos partes, es imposible acceder a la misma.

La puerta acorazada tiene un retraso de apertura de 5 minutos desde que se da luz verde para su acceso.

Dos cámaras vigilan la cámara acorazada.

Tejado

El tejado tiene dos niveles unidos por una escalera de mano. Sobre la parte de las oficinas y las ventanillas destaca la cristalera por la que entra la luz al banco. Todo el tejado está cubierto por gravilla y está ligeramente inclinado para deshacerse del agua de la lluvia a través de unos canales (en esta zona del país no suele nevar, aunque sí llover con fuerza).

= Pistas y datos:

Justo sobre la cámara acorazada existe un motor de emergencia similar al de los hospitales que se activa si se corta la energía de la manzana.

Si el generador de emergencia no se activa al cortarse la luz, un pequeño dispositivo electrónico con pila atómica activa la alarma silenciosa.

Sobre la Sala de mantenimiento hay un pequeño cuadro de mando que controla la electricidad que genera el generador de emergencia.

El Personal del banco

A continuación se presentan una serie de Personajes No Jugadores que los Jugadores pueden encontrarse en el transcurso de su asalto al *Mid Pacific Bank*.

Estas fichas incluyen descripciones, puntuaciones y algunos datos de interés sobre los mismos, pero el Narrador es libre de añadir, quitar o modificar los datos que crea oportunos para hacer la experiencia de los Jugadores más completa o más entretenida.

Richard P. Wagner

Director del banco



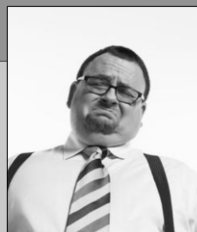
FOR 3 - Carnes sueltas

REF 2 - Buena vida

VOL 6 - Magnético

INT 5 - Sibilino

- 2 - Barriga gruesa
- 2 - Miembro de la ARN
- 6 - Lo que quieres oír
- 5 - Encontrar debilidad
- 5 - Falsas promesas
- 5 - Cócteles y veladas
- 7 - Codearse con los grandes



Aguante 6 Iniciativa 4
Defensa 9 Daño +1 / 0
Armas:
Escopeta bajo la mesa (CM)

Descripción: el director del banco es un hombre de cincuenta y seis años entrado en carnes y con unas gruesas gafas de vista. Fuma enormes puros que están comenzando a pasar factura a sus pulmones. Tiene esposa (su segunda mujer, mucho más joven que él) y dos hijas de 14 y 16 años, ambas de su primera esposa. Llega todos los días el primero al banco antes de abrir y se va el último después de cerrar. Es muy metódico y entregado a su trabajo, y sus empleados aseguran que es un jefe exigente pero correcto; incluso sienten cierto aprecio hacia él.

Alyssa Peterson

Subdirectora del banco



FOR 3 - Enérgica

REF 4 - Siempre en guardia

VOL 4 - Lo que haga falta

INT 3 - Se cree más lista de lo que es

- 4 - Jogging tres veces por semana
- 4 - Jiu jitsu de joven
- 3 - Seca
- 4 - Encontrar fallos
- 2 - Directa
- 3 - Finanzas
- 6 - Hacer la pelota



Aguante 6 Iniciativa 5
Defensa 13 Daño +1 / +1
Armas:
Llave inmovilizadora (*)

Descripción: mujer afroamericana enjuta y de rostro agrio. Mucho más exigente (si cabe) que el Director, es la única que cumple a rajatabla con los protocolos de seguridad; incluso dejando su tarjeta en la taquilla que tiene asignada de la sala de descanso del personal. Divorciada y sin ánimos de encontrar otro marido, su obsesión por el trabajo hizo que se olvidara de tener hijos. Suele compartir coche con el director del banco, haciéndole constantemente la pelota.

*Esta llave inmoviliza al objetivo, y se necesitan pruebas enfrentadas de o para soltarse.





Ryan Alexander

Empleado del banco



FOR 2 - Delgado

REF 2 - Pausado

VOL 3 - Gris

INT 3 - Metódico

- 2 - Sedentario
- 1 - Clavar bolígrafo
- 3 - Atención al público
- 4 - Poner atención
- 3 - Contabilidad creativa
- 2 - Ofimática
- 3 - Papeleo



Aguante 3 Iniciativa 3
Defensa 9 Daño 0 / 0
Armas:
Uñas y dientes (m)

Descripción: oficinistas de medio pelo con diverso grado de aprecio por su trabajo. En general tranquilos y sedentarios que no moverán un dedo por salvar el banco. Ninguno de ellos intentará hacerse el héroe, pero sí pulsar el botón de alarma silenciosa si superan el shock inicial al verse envueltos en un atraco (casi no pueden creer que esté pasando).

Vasile Vladimirescu

Jefe de seguridad



FOR 5 - Corpulento

REF 3 - Parsimonioso

VOL 3 - Poco le sorprende

INT 2 - Sin muchas luces

- 3 - Paseos por el banco
- 3 - Reducir sospechoso
- 3 - Mirada penetrante
- 4 - Descubrir ladrones
- 3 - Ver, oír y callar
- 2 - Revistas para adultos
- 4 - Vigilar los monitores



Aguante 6 Iniciativa 4
Defensa 11 Daño +2 / +2
Armas:
SGW modelo 15 (mM)
Winchester SXP Defender (CM)

Descripción: Vasile llegó a este país hace muchos años pero sigue manteniendo un fuerte acento rumano. Su ferocidad y su corpulencia hicieron que pronto se dedicara a la seguridad privada. Ahora, con casi sesenta años, solo quiere terminar tranquilamente su turno de trabajo e irse a casa a descansar con su esposa. Tiene tres hijos varones, todos mayores y ganándose la vida por su cuenta. Uno de ellos trabaja como guarda de seguridad en este mismo banco.

Carl Rogers

Guardia de seguridad



FOR 3 - Ancho de espaldas

REF 2 - Reaccionar tarde

VOL 2 - Desencantado

INT 3 - Comido por la rutina

- 3 - Persecución
- 4 - Reducir sospechoso
- 3 - Pedir que baje el arma
- 2 - Trabajo soporífero
- 1 - Orgulloso de ir de uniforme
- 3 - RCP
- 4 - Patrullar el banco



Aguante 4 Iniciativa 3
Defensa 11 Daño +1 / +1
Armas:
SGW modelo 15 (mM)
Porra extensible (C)

Descripción: por regla general son policías frustrados con un amplio rango de edad que va desde los 30 a los 60 años. Los más jóvenes son más meticulosos y atentos con su trabajo (e incluso defenderán el banco si es necesario), mientras que los mayores pasan la mayor parte de sus turnos patrullando por el banco, jugando a las cartas en la sala de descanso o durmiendo ante la televisión.

Factores externos

Annie Phillips

Rehén



FOR 2 - Sin preparación

REF 2 - Estima su vida

VOL 3 - Mejor ellos que yo

INT 3 - Inventar excusa

Aguante 3 Iniciativa 3
Defensa 9 Daño 0 / 0
Armas:
Uñas y dientes (m)

- 2 - Permanecer tumbado
- 1 - Rogar por su vida
- 3 - Llorar desconsoladamente
- 3 - Buscar vías de escape
- 3 - Hacerse el John McLane
- 2 - Evadirse a un lugar mejor
- 4 - Permanecer en silencio

Descripción: amplísimo rango de edad, sexo, profesión y estado de salud. Lo único que tienen en común es el hastío por las colas que se forman siempre en los bancos y, una vez comience el atraco, salir de allí sin un rasguño.



Christine M. Jensen

Transporte de seguridad

Aguante 4 Iniciativa 4
Defensa 12 Daño +1 / +1

Armas:
SG&W modelo 15 (mM)
Remington 870 (CM+2)

Protección:
Chaleco antibalas



FOR 3 - Cargar sacos de dinero

REF 3 - No siempre alerta

VOL 2 - No me pagan lo suficiente

INT 3 - Trabajo sencillo

- 3 - Pisar de vez en cuando el gimnasio
- 4 - Proteger el furgón
- 1 - No charlar con los clientes
- 4 - Atento a movimientos extraños
- 1 - El centro de las miradas
- 2 - Hablar de sus hijos
- 3 - Ni un céntimo de esto es mío

Descripción: una mezcla de guardias de seguridad y agentes de policía, estos trabajadores tienen entrenamiento similar (aunque menor) al de las fuerzas del orden. Los turnos y los emparejamientos son aleatorios y se realizan cada día antes de salir de la central de la empresa, por lo que es imposible prever quién se ocupará de la ruta del Mid Pacific Bank con antelación.

STATE POLICE

Zeniqua Chapman

Agente de policía



En buena forma - 4 **FOR**

Más vigilancia que acción - 3 **REF**

Ha visto de todo - 3 **VOL**

Intuitivo - 4 **INT**



Aguante 5
Iniciativa 5
Defensa 13
Daño +2 / +1
Armas:
Star modelo B (mM)

Los que van con el furgón, además:
Remington 870 (CM+2).
Pistola táser (-).

- 3 - Entrenamiento diario
- 5 - Galería de tiro
- 4 - Interrogatorio
- 3 - Patrullar
- 3 - El uniforme abre puertas
- 1 - Escuchar la radio
- 5 - Sabueso policial

Descripción: agentes de calle aún no consumidos por el trabajo de escritorio y que aún se mantienen en forma. Las patrullas que pasan rutinariamente por la zona no se enzarzarán en combate con atracadores; pero los que van protegiendo el furgón blindado llevan escopetas consigo y están listos para la acción.



S.W.A.T. Team

Special Weapons And Tactics



John Thomson

S.W.A.T.

FOR 6 - Duro de pelar

REF 5 - Ágil

VOL 5 - Táctico

INT 2 - Cuadriculado

- 5 - Entrenamiento militar
- 5 - Entrar al asalto
- 2 - Sobran las palabras
- 4 - Distinguir entre amigo y enemigo
- 4 - Inserción táctica
- 4 - Conoce la ciudad
- 6 - Acostumbrado a los extremos

Aguante 8
Iniciativa 6
Defensa 15
Daño +2 / +1

Armas:
Carabina M4 (CM)
Star modelo B (mM)
Granadas de humo (m*)

Los francotiradores:
R. francotirador Rem. 700 (mCM+2)

Protección:
Equipo antidisturbios.
Tres de cada equipo llevan un escudo táctico.

Descripción: como unidad de élite de las fuerzas de seguridad, los SWAT (Special Weapons And Tactics) están acostumbrados a las operaciones de alto riesgo, y tienen un entrenamiento muy similar al militar. Poseen mejor y mayor armamento que las fuerzas comunes del orden y equipo especializado para situaciones extremas tales como vehículos blindados, gafas de visión nocturna, detectores de movimiento, máscaras antigás, etc.

S.W.A.T. Team

Special Weapons And Tactics



Gerard D. Wilson

Sargento S.W.A.T.

FOR 5 - Veterano

REF 5 - La edad empieza a pesar

VOL 7 - Mantener el control

INT 5 - Punta de lanza

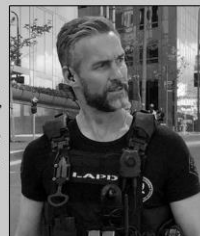
- 3 - Mantenerse en forma
- 4 - Aún sabe usar un arma
- 5 - Ladrar órdenes
- 6 - Presentir emboscada
- 5 - Planear emboscada
- 4 - Armamento militar
- 4 - Dirigir al equipo

Aguante 8 Iniciativa 7
Defensa 14 Daño +2 / +1

Armas:
Barret M468 (CM+1)
Colt Anaconda (mM+2)

Protección:
Kevlar completo.

Descripción: para llegar a sargento de los SWAT has tenido que enfrentarte a muchos peligros, y eso se nota. Los sargentos SWAT suelen tener bastante experiencia de campo, aunque la edad les hace algo menos impulsivos y más dialogantes que los jóvenes de su unidad.



DEPARTMENT of INVESTIGATION

AUTHENTIC PHOTOGRAPH / 05041349



FBI

THIS CERTIFIES THAT THE SIGNATURE
AND PHOTOGRAPH ARE AUTHENTIC



SPECIAL AGENT _____

THE FEDERAL BUREAU OF JUSTICE
UNITED STATES DEPARTMENT OF INVESTIGATION

FOR 3 - Curtido

REF 4 - Reacción inesperada

VOL 6 - Mantener la calma

INT 5 - Pensar como los secuestradores

- 3 - Tomárselo con calma
- 3 - Disparar como última opción
- 6 - Disuadirte de que lo hagas
- 5 - Descubrir punto débil
- 7 - Sonsacar información
- 3 - Series de TVs policiacas
- 5 - Ahora mandamos nosotros

Aguante 6 Iniciativa 6
Defensa 12 Daño +1 / +0

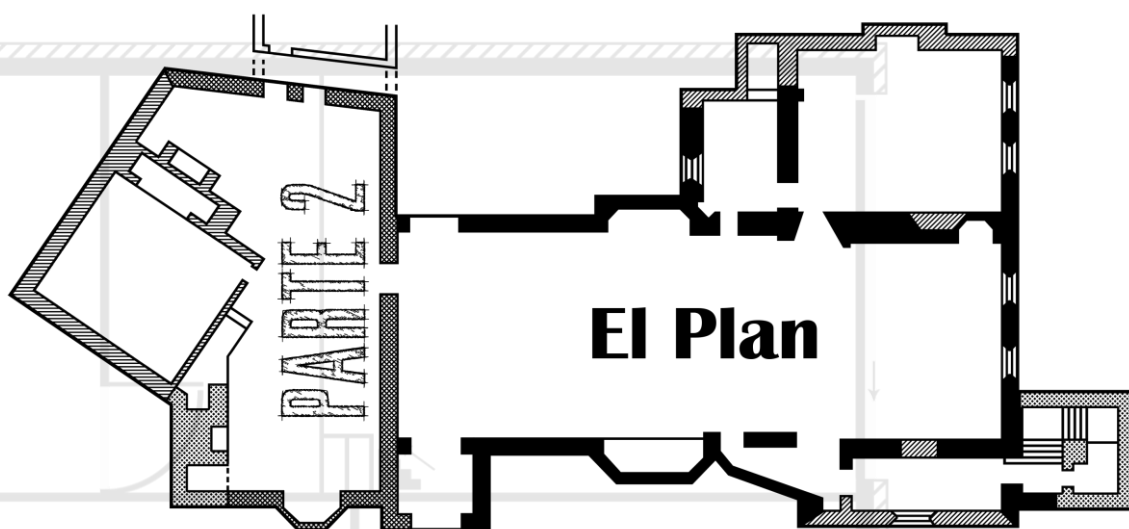
Armas:
Glock 19 (M+2)

Protección:
Chaleco antibalas.

Descripción: el negociador experto del FBI sólo aparecerá cuando los Personajes hayan tomado rehenes y la situación no parezca poder resolverse más que por la violencia. Nada más llegar, los tensos equipos del SWAT mantendrán sus posiciones mientras el FBI toma el mando de la situación, la evalúa y plantea su estrategia a seguir; lo que puede dar a los Jugadores algunos minutos adicionales para escapar del banco o salir de allí con vida.









Reunión táctica:

Una vez los Jugadores sientan que han reunido toda la información posible deben reunirse en algún lugar de elección personal o usar un antiguo polideportivo abandonado cedido por *The Master* para elaborar su plan. Si alguno de ellos ha sido expulsado del banco por hacer preguntas incómodas o merodear lugares prohibidos la policía podría estar alerta de cara al atraco.

El polideportivo que *The Master* ha puesto a su disposición se encuentra cerca del mismo polígono industrial en desuso donde deben reunirse con sus agentes para hacer la entrega de la caja del casillero 3G.

Los Jugadores deberán idear el mejor plan de acción para asaltar el banco con todos los datos que han conseguido. Cada Personaje tiene un rol *casi determinado* (por ejemplo, Crazy Tony sería la mejor elección como conductor de huida) pero los Jugadores no tienen por qué ceñirse a ellos.

El Narrador debe ser generoso en este momento de la aventura y dejar todo el tiempo que sea necesario para que sus Jugadores consigan establecer un plan con el que se sientan cómodos. El Narrador sólo debería intervenir para coartar ciertas ideas (*por ejemplo, la de adquirir varios lanzamisiles*) y siempre que los Jugadores no estén interpretando correctamente a sus Personajes. También puede permitir varias pruebas de .

 o similares para sugerir o dejar caer algunas ideas que sus Personajes sí sabrían o pensarían pero que a los Jugadores pueden no haberseles ocurrido.

Esta parte puede durar todo lo que sea necesario y depende enteramente de los Jugadores. Una vez que estén listos, deberán contar su plan completo al Narrador, que dará el pistoletazo de salida para que, el día o la noche que hayan escogido, comience el atraco.

El Narrador puede aprovechar estos momentos de planificación para poner en orden las defensas del banco y adaptarse a los planes de los Jugadores. La idea no es *impedir* que los Personajes roben el banco, sino presentar un desafío a la altura y que dé lugar a un escenario medianamente realista e interesante. Esta aventura está pensada de esa manera, pero el Narrador puede añadir o quitar dificultades si ve que sus Jugadores se quedan atascados en alguna defensa o sala del banco.

Preparativos necesarios:

En los días previos a cometer el atraco los Jugadores pueden querer obtener los códigos, las tarjetas de acceso o alguna que otra pieza de información más. Para ello pueden querer secuestrar a las hijas del Director, asaltar la casa de la Subdirectora o infiltrarse en la empresa de seguridad que protege el banco.

Todas estas acciones secundarias son posibles y el Narrador no debería poner trabas más allá de lo que parezca que puede irse de las manos.

A veces (y ha ocurrido en alguna de las pruebas de juego) los Personajes pueden llegar a ser abatidos o detenidos incluso antes de haber cometido el atraco.

Lo mucho que se extiendan los días previos al robo (hay que recordar que *The Master* quería que se llevara a cabo en menos de dos semanas, aunque esto puede ser modificado por el Narrador) queda enteramente a la capacidad de ejecución de

su propio plan por parte de los Jugadores y de lo difícil o desafiante que quiera hacerlo el Narrador.

También es muy posible que los Jugadores hayan decidido hacerse con uno o varios vehículos de huida. Si no se sale de lo normal ("queremos un camión blindado tipo *Mad Max*" no sería algo normal), el Narrador puede permitirles estas licencias a cambios de puntos de Drama. Además, y como se contempla en el apartado siguiente, puede que prefieran asaltar el banco un miércoles aprovechando el "bullicio" ocasionado por la llegada del furgón blindado.





El día D

Si los Jugadores deciden asaltar el furgón blindado el mismo día del atraco antes de que este llegue al banco (e incluso disfrazarse de los trabajadores de seguridad), a continuación se especifican algunos datos que se deben tener en cuenta. Cómo consigan estos datos los Jugadores (y la dificultad para obtener cada uno de ellos) depende enteramente del Narrador.

La mayoría de las veces el conductor del furgón nunca sigue el mismo camino para llegar al mismo destino, sino que esta ruta varía cada día para evitar las rutinas. La única excepción a esto es la ruta de aproximación al *Mid Pacific Bank*, que debe hacerse desde la avenida Shirley para poder entrar en el callejón donde se encuentra el muelle de carga sin saltarse las normas de circulación.

Si se hace arma mucho jaleo, se deja huir a alguno de los trabajadores de seguridad o hay testigos la policía será avisada y llegará al banco mucho antes de lo que los Jugadores esperan.

La seguridad del banco conoce de vista a la mayoría de los trabajadores de la empresa de seguridad.

Los trabajadores nunca conocen de antemano qué ruta tienen en su día de trabajo, sino que la ruta del día se les indica justo cuando llegan a la oficina de la empresa esa misma mañana (esto se hace para evitar que alguien pueda sonsacar información a sus trabajadores para planear un robo con mucha antelación).

Los miércoles, en su aproximación al *Mid Pacific Bank*, el furgón carga con aproximadamente medio millón de dólares en billetes pequeños y monedas.



La hora H

Una vez entren armados (y con sus máscaras) dentro del *Mid Pacific Bank*, ya sea de día o de noche, el tiempo comenzará a correr en su contra.

Cómo se desarrolle esta parte de la aventura dependerá mucho de cómo los Jugadores hayan elaborado su plan. Para facilitar el trabajo del Narrador aquí se exponen algunas ideas o posibles acciones de los Jugadores, las dificultades de las mismas y los posibles resultados:

- Se puede intentar *hackear* el sistema de cámaras desde la Sala de mantenimiento con una prueba a dificultad 16. Con *otra* prueba a 18 se puede desactivar la alarma silenciosa mediante el uso de la informática. También se puede obligar al técnico informático a realizar estas acciones intimidándolo con una dificultad de 10.

- Atracar el banco fuera de su horario de apertura es prácticamente inviable, ya que ni el Jefe de seguridad ni el Director se encuentran allí, por lo que el acceso a la bóveda debe hacerse a la fuerza (lo habiendo conseguido sus tarjetas y códigos de seguridad con antelación). Los únicos que pueden abrir este acceso son los propios guardias de seguridad del turno de noche, y solo desde dentro de la Bóveda.

- Ir con el banco lleno de gente puede ofrecer la oportunidad de hacer rehenes y de forzar así una situación de bloqueo del banco que dé la posibilidad al FBI de intercambiar rehenes a cambio de algo. Llegado el caso, los equipos SWAT intentarán colarse en el banco para abatir a los atracadores.

- Atracar el banco un miércoles en su horario de apertura tiene sus ventajas: el camión blindado parece una ruta de escape perfecta, además de que lleva dinero de otros bancos y establecimientos en su interior. Sin embargo lo protegen seis guardias, dos de ellos en la cabina y cuatro en la parte trasera custodiando el dinero. Dos de estos guardias entran en el banco y llevan el dinero al camión blindado. Sin embargo, si sospechan de algo, se suspenderá la operación del transporte del dinero y se avisará a la policía automáticamente. La puerta metálica grande del muelle de carga no se abre hasta que no dan la señal tanto el Jefe de seguridad del banco como el conductor del furgón.



- Si deciden atracar el banco en su horario de apertura al público habrá una variable de rehenes de 2d10+5 sin contar con el personal del banco (3 empleados de ventanillas, 5 administrativos, 1 director, 1 subdirectora, 14 guardias de seguridad y 1 Jefe de seguridad). Entre los rehenes se sugiere que haya lo siguiente: ancianos o ancianas (mal del corazón), chicos y chicas (jóvenes y asustadizos), varias personas rondando los cuarenta años (con diversos oficios de escritorio). Además se puede introducir (por darle color a la escena de los rehenes) a policías, bomberos o agentes fuera de servicio o recientemente retirados; e incluso algún que otro militar de paisano que vaya a cobrar su cheque del gobierno. Los problemas que surjan del escenario con los rehenes dependen de la imaginación del Narrador.

- Saltar de un tejado adyacente al del banco sin el equipo apropiado tiene una dificultad de salto




de 22. Con el equipo adecuado, descolgarse o deslizarse hasta allí tiene dificultad 14. Hay que recordar al Narrador la normativa municipal de no extender cables ni cuerdas entre los edificios adyacentes y el banco. Cualquier patrulla policial que pase por allí (y se percate de la situación) podría dar la voz de alarma.

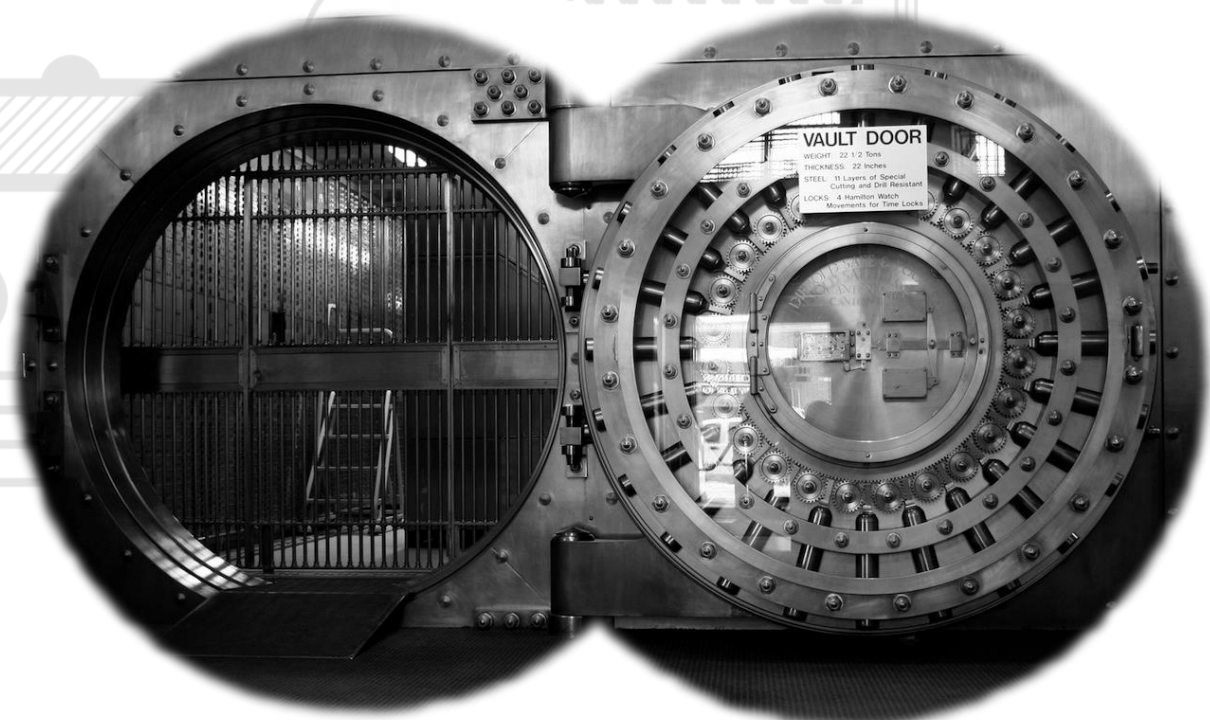
- Cortar la luz del edificio (a una dificultad de 12) o de la manzana les da exactamente 15 segundos de ventaja, que es lo que tarda en iniciarse el motor de emergencia. Sin embargo, todos en el interior del edificio notarán que algo raro pasa. Cortar solo el cable de la alarma requiere una prueba exitosa a dificultad 18.

- Se puede manipular el motor de emergencia para que no salte la alarma si no se enciende con una prueba de  o  a dificultad 16.

- Es muy probable que la policía aparezca por allí, ya sea alertada por la alarma (si no la han desactivado), o porque una patrulla pase por allí y vea ruidos o movimientos extraños dentro del banco. La patrulla pasa cada cuatro horas por delante del banco, rodeando la plaza y el edificio al completo por los callejones laterales.

- La policía alertará a los SWAT en el momento en el que los Personajes comiencen a disparar o cuando lleven más de 3 minutos en el lugar sin conseguir calmar la situación. La primera unidad SWAT tarda 4 minutos en llegar al banco. Cada unidad SWAT tiene un sargento que dicta las órdenes. Por lo general solo se moviliza un sargento y una unidad (compuesta por 6 efectivos) por cada situación, aunque puede darse el caso de que se requieran más unidades si la situación de riesgo se alarga o se considera oportuno. En nuestro caso, dos unidades SWAT serán desplegadas frente al banco con un intervalo de 3 minutos entre cada una de ellas. Si se produce una situación con rehenes, los SWAT intentarán entrar al banco por la fuerza después de 30 minutos de negociaciones infructuosas por parte del FBI. Los SWAT llevan francotiradores, posicionados con  para abatir a los atracadores que se dejen ver por las ventanas o los amplios ventanales del banco.

- Si el Narrador quiere forzar una persecución o un enfrentamiento futuro, algunos de los billetes de la Cámara acorazada pueden estar marcados o irradiados para poder ser seguidos por el FBI en el caso de robo.







Escapar del banco:

Una vez con tengan en su poder el dinero, el oro y/o la caja del casillero 3G, los Personajes deberán huir de la escena del crimen. La forma de escapar también debe improvisarse por parte de todos, ya que dependerá del plan de huida que tuvieran establecido (y de si es posible llevarlo a cabo).

- Si lo han hecho de modo sigiloso pero en horario de apertura del banco no tendrán muchos problemas para huir a menos que sean descubiertos mediante pruebas enfrentadas por aquellos que los vean. La alarma se disparará 10 segundos después de que abandonen el lugar.

- Si ha intervenido sólo la policía, se producirá una persecución por parte de los agentes, que comenzarán a avisar a todas las unidades. En 5 minutos tendrán a la mitad de la policía de la ciudad y a los SWAT pisándoles los talones.

- Si han intervenido los SWAT se producirá una persecución hasta que los despisten o sean arrestados (o abatidos por disparos).

Enfrentándose a *The Master*:

Ya sin la policía ni los SWAT siguiéndoles la pista, los Personajes podrán dirigirse al polígono industrial abandonado para reunirse con los agentes de *The Master*. Tres matones de aspecto fiero esperarán a nuestros atracadores en el interior

del mismo polideportivo donde (probablemente) planificaron el robo.

Si los Personajes traen la caja del 3G con su correspondiente contenido, los tres matones darán las gracias a los Personajes y se marcharán en una furgoneta negra aparcada fuera. Sin embargo, si los Personajes no traen la caja o han llevado a la policía (y/o a los SWAT) hasta el polígono, los matones tratarán de abatir a disparos a los Personajes mientras tratan de escapar del lugar a toda prisa. No hay honor entre ladrones.

El Narrador puede dar algo de vida a esta última parte con una última (y por otro lado predecible) traición por parte de *The Master* que, una vez esté en posesión de la caja del casillero 3G, ordene matar a los Personajes y no dejar así cabos sueltos. Para las puntuaciones de estos tres matones se pueden usar las del Jefe de seguridad del banco e incluso la del Sargento del equipo SWAT.



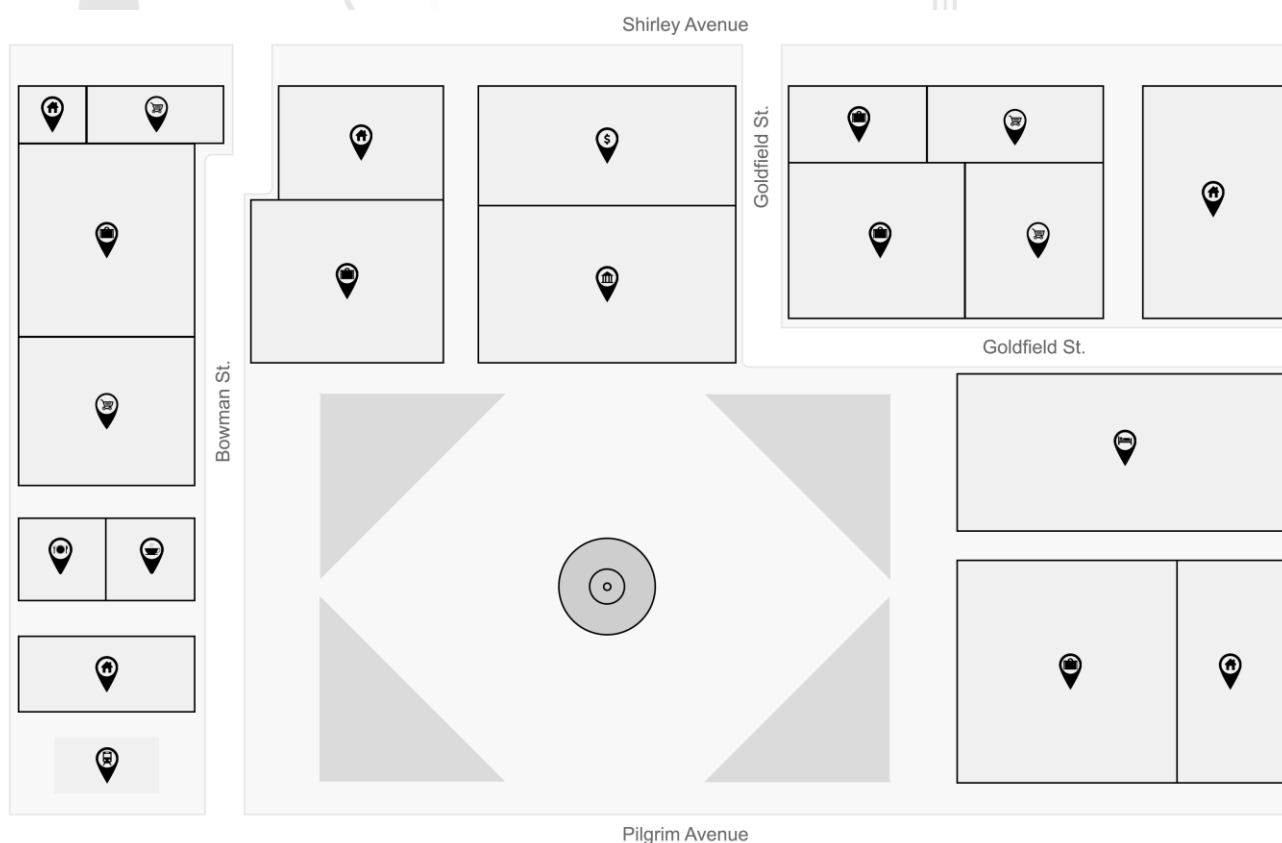
Mid
Pacific
Bank



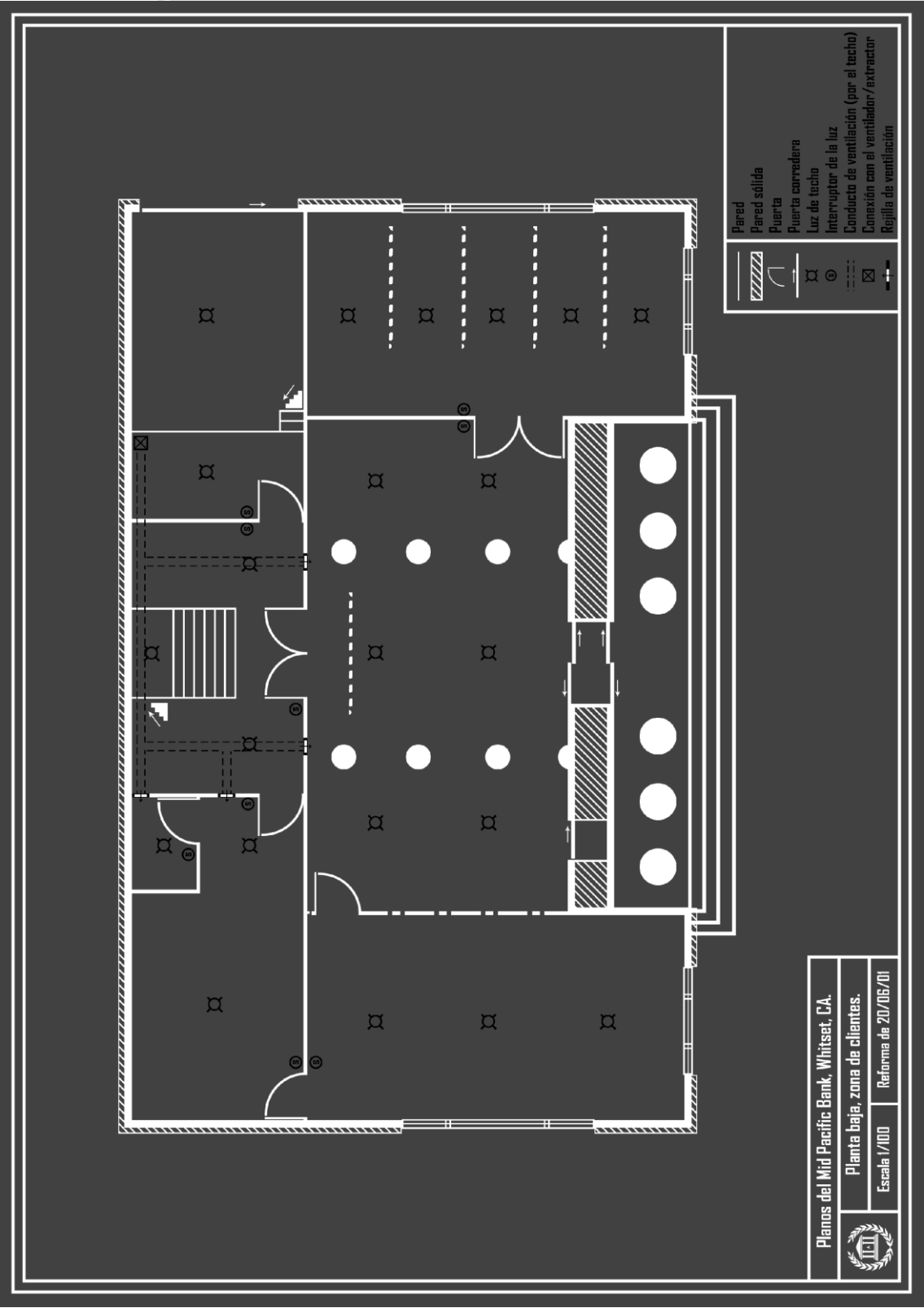


Exterior y alrededores

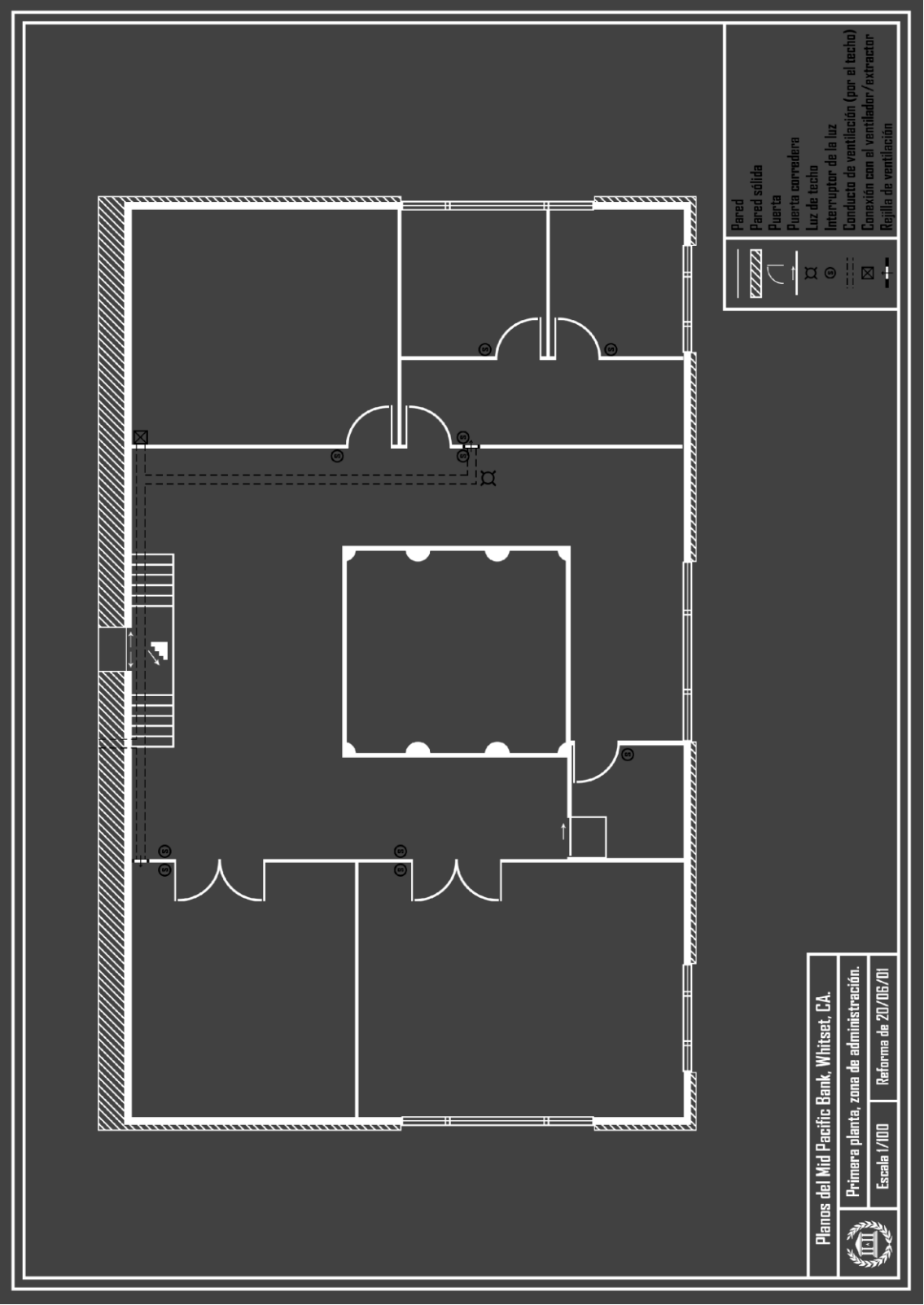
Estos son los planos proporcionados por *The Master* de los que dispondrán los Personajes para empezar a planear el atraco. Cualquier información adicional puede añadirse al mismo si así lo desean. Los detalles puntualizados en la Parte I: Visita preventiva se encuentran añadidos en los mapas que se encuentran en las Ayudas de Juego anexas a este documento.



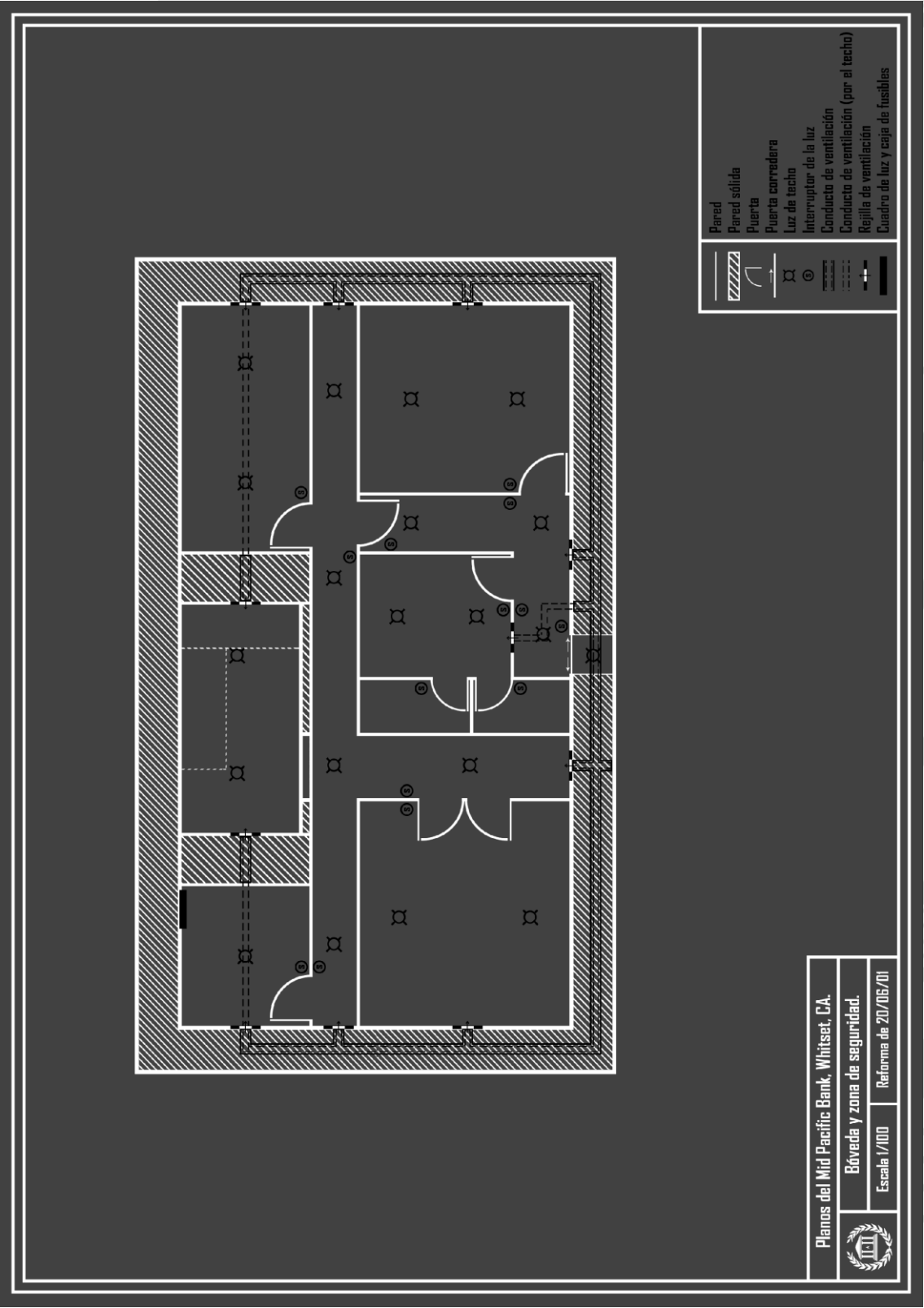
Planta baja



Primera planta



Bóveda y cámara acorazada





El Asalto al Mid Pacific Bank

Un desesperado grupo de personas se verá obligado a asaltar uno de los bancos más protegidos y seguros del país, el Mid Pacific Bank.

Tan sólo una exhaustiva planificación y una meticulosa puesta en escena lograrán llevar a buen puerto esta aventura donde los Jugadores se enfrentarán al casi imposible desafío de robar un banco.

