

STEAM STATES



¿QUIÉN CONOCE A
CHARLES YVERN?



¿QUIÉN CONOCE CHARLES YVERN?

Escrita y desarrollada por: *Elorann T.*

Playtest: *Smith, Ryan, Leonora, Daniel y Elisabeth*

Prefacio: Esta aventura está diseñada para el juego de rol *Steam States*® con el sistema *Garlak System*®, publicado en España por la compañía **Edge Entertainment**. La intención de esta aventura es difundir a la comunidad de jugador@s aventuras de este juego de rol de forma gratuita. Esta aventura está



INTRODUCCIÓN

Esta aventura empieza en la ciudad de Nystone, aunque puede ambientarse en cualquier ciudad (no-demasiado-grande) de los Estados del Vapor. Se sitúa en un momento convulso en el que el gobierno de los Estados Unidos de Ansalance (Occulum) está viendo comprometida la seguridad nacional debido a que un ex congresista y antiguo miembro del partido Occulum ha amenazado con difundir secretos de estado si no se le deja huir del país libremente y sin condiciones.

Por supuesto los jugadores no sabrán nada de esto, se verán envueltos en un dilema moral en el que tendrán que decidir si dejar libre al ex congresista o entregarlo a las autoridades del partido. Por el camino deberán hacer frente a innumerables peligros y hacer gala de su ingenio para lograr cumplir con su objetivo.

Esta aventura puede servir muy bien como introducción al juego, además de mostrar de una forma más o menos fluida el sistema de juego y sus posibilidades. A nosotros, desde luego nos encantó tanto jugarla como dirigirla.

PERSONAJES

Los personajes que utilices para esta aventura pueden ser recién creados o bien pueden llevar ya unas 2 o 3 partidas (unos 8 PE). En cualquier caso, es una aventura que puede ofrecer a los personajes diversas opciones y grados de dificultad, a ti como MZ te corresponde controlar el nivel de dificultad y la cantidad de combates y la intensidad de los mismos durante la aventura.

Es recomendable que entre los personajes de los jugadores haya por lo menos un rhider, un pirata del aire o alguien con competencias en vuelo, puesto que puede ser útil durante la partida. También es importante que los personajes que forman el grupo se conozcan ya de antemano, ya que centrará el juego en la aventura y no en el “porqué” viajar o vivir aventuras juntos.

NYSTONE ESCENA 1

Los personajes se encuentran en la ciudad de Nystone al sureste del país, ya sea porque trabajan o viven ahí o bien porque por alguna razón se encuentran en la ciudad durante por lo menos dos semanas. La primera escena de la aventura sucede en plena calle, en una avenida central en la que un grupo de hombres salen del edificio sede del Occulum. Todos ellos parecen mercenarios o miembros de algún tipo de cuerpo militar. Los personajes al igual que esos hombres, han sido llamados por el jefe de seguridad del partido para reunirse con él,

el Oficial James Arster. Los personajes no conocerán de nada al jefe de seguridad nacional que hay destinado en Nystone, aunque en el tiempo que llevan viviendo ahí ya han escuchado varias cosas no demasiado agradables de él. La semana pasada ordenó ejecutar a 10 personas bajo pelotón de fusilamiento en la plaza central por supuestos delitos de encubrimiento a delincuentes relacionados con la amenaza a la nación. Dos de esos condenados eran jóvenes elfos de no más de 40 años (unos 16 años humanos). También han sido testigos de castigos públicos (latigazos) a ciudadanos que han sido acusados de hablar negativamente del gobierno del Occulum.

Los personajes sabrán que desde que Arster llegó a Nystone, las cosas cambiaron a peor y de forma drástica, aún así la mayor parte de los ciudadanos le apoyan, puesto que consideran que es duro, pero justo, algo que les ofrece una falsa sensación de seguridad a todos aquellos que le apoyan.

El edificio de la sede del gobierno en Nystone no pasa precisamente desapercibido. Es un gran fortín de piedra perteneciente a épocas pasadas en las cuales no existía ni el partido Occulum ni la imperativa *ley antimagia*. Se encuentra en la principal avenida de la ciudad.

La fachada está decorada con diversos pendones negros con el emblema del partido (el águila blanca sobre el fondo negro). Unas columnas acanaladas dejan paso a los visitantes al interior del fortín. En la puerta unos Agentes X les detendrán y les obligarán a dejar sus armas en una pequeña sala junto a la puerta, en un arsenal. Una vez dentro verán un lujoso hall alfombrado decorado con esculturas de mármol que representan a criaturas siniestras.

Un asistente les conducirá a través de las escaleras centrales por una serie de pasillos igualmente decorados, hasta la sala del oficial Arster.

OFICINA DE JAMES ARSTER

El jefe de seguridad nacional de Nystone les estará esperando sentado tras su enorme mesa, firmando una serie de documentos que entrega a otro asistente. Parece que aún y habiendo concertado el momento de la reunión con los personajes, Arster es un hombre ocupado que no cesa en su empeño por servir al partido.

JAMES ARSTER

Es un humano que sobrepasa la cuarentena, tiene el cabello canoso y un cuidado bigote que luce en un rostro delgado y marcado por los años. Va vestido con un uniforme militar de color negro en el que luce varias condecoraciones.

Si hay algún personaje que haya servido en el ejército West Fargo, sabrá que se trata de medallas al valor y todas son de la fuerza aérea.

En el brazo derecho lleva un brazal blanco que luce el emblema del partido y las siglas NS (National Security).

El jefe de seguridad les recibirá cordialmente a todos los presentes. Sin dejar demasiado espacio para preguntas ni para preámbulos, Arster se mostrará conciso y directo, puesto que no tiene tiempo de repetir las mismas directrices una y otra vez a todos los que ha citado en su oficina, así que se mostrará práctico y les contará rápidamente porqué los ha citado.

- Recientemente uno de los miembros más importantes de la cámara del partido ha sido secuestrado por los Khelar, una banda de piratas del aire extremadamente escurridizos.
- El secuestrado es un ex congresista llamado *Charles Yvern*, y puesto que su vida corre un grave peligro debe ser rescatado de inmediato.
- El problema es que las fuerzas del Occulum no han logrado hallar el aerobuque en el que se encuentra Yvern. Se han movilizadado muchos efectivos para

esta búsqueda pero hasta el momento no se ha tenido éxito.

- Su objetivo será encontrar el aerobuque de los Khelar y avisar inmediatamente a las autoridades más cercanas (puesto que se ha ordenado una búsqueda nacional).

Arster les ofrecerá un importante estipendio adecuado para el cumplimiento de sus servicios. Como MZ puedes decidir si esa recompensa es dinero, armas, protecciones o quizá una aeronave no demasiado grande). Sea cual sea la petición de los personajes es importante recordarles que están ante una importante autoridad del Occulum, ser demasiado impertinentes con el cumplimiento del deber de cualquier ciudadano para con la vida de uno de sus políticos podría ser motivo de castigo (el que sea). Alegará la colaboración ciudadana.

Si preguntan cómo fue secuestrado Charles Yvern, Arster no parecerá tener más información que “fue capturado durante un vuelo civil de Puerto Sur a New Big Hall.

Arster será paciente y hasta comprensivo, pero no tolerará acciones o peticiones que pongan en ridículo a las fuerzas del gobierno, de ser así podría llegar a ordenar que encarcelaran a los personajes hasta que cambien de opinión.

Una vez acepten, el jefe de seguridad les leerá el informe del operativo, en él aparece una fotografía con el rostro de Charles Yvern.



Una de las directrices más importantes que el oficial les dará a los personajes es la de bajo ningún concepto intervenir. Esto debe hacerse de forma organizada y por la mano de entrenados soldados del gobierno (no por aficionados). Puesto que un mínimo fallo podría acarrear con la muerte del ex congresista.

INICIANDO LA BÚSQUEDA DE LOS KHELAR

Los personajes deberán ponerse en marcha lo antes posible si quieren cumplir con éxito las exigencias del jefe de seguridad de Nystone.

Por supuesto ninguno de los personajes habrá oído hablar de los piratas Khelar. Ni siquiera si entre los personajes de los jugadores hay algún/a pirata aéreo. Los Khelar son tan peligrosos como secretos. Sea como sea les va a ser complicado conseguir información de esta banda de piratas aéreos.

Deja que los personajes pregunten, investiguen y se muevan por Nystone como deseen, deja que se sientan en un callejón sin salida, a fin de cuentas la tarea que les han encomendado ni tan solo el gobierno del Occulum, con sus recursos, hombres, armas y aeronaves ha logrado dar ni tan solo con una pista.

Finalmente aparecerá un görn ataviado como si fuera un viajero del lejano desierto. Este görn les dirá que su señor quiere verles esta misma noche. No dirá más, excepto si aceptan la invitación que entonces el görn susurrará:

“Calle Admiral Dragonson frente a la estación a las 10 en punto, no faltéis”

El lugar donde han sido citados “frente a la estación” es el Saloon Blind garlak, un tugurio que parece frecuentado por calaña de todo tipo. La fachada del saloon es de madera y está decorada con mandíbulas de animales carnívoros. En el abrevadero hay varios caballos y un Shumak de color negro. Tras las puertas abatibles encontrarán una oscura estancia en la que flota el humo del tabaco y la música del

piano suena fantasmagórica desde un remoto rincón.

En el centro, sobre la barra, cuelga un enorme cráneo de lo que podría ser un garlak del desierto. Algo que probablemente haya dado nombre al lugar. También podrán apreciar sin demasiada dificultad que los parroquianos son en su mayoría orcos.

Al fondo, en un reservado, separado del resto por unos muros de ladrillo, puede verse una gran pantalla retransmisora en la cual se está viendo un combate en la arena de la capital orca Bork. En ese reservado puede verse un grupo de matones entorno a un humano de tez oscura. Sus facciones duras denotan que es alguien curtido. Dicho hombre les mirará desde su cómodo sillón forrado en terciopelo. Les hará un gesto para que se acerquen.

ELDER GOON (THE MALACHITE)

El hombre de tez oscura tiene el cabello muy corto, lleva un traje negro con las solapas de verde oscuro. Lleva un bastón rematado en una piedra del mismo color que las solapas del traje. Aunque está sentado da la sensación de ser un hombre muy alto (cerca de los 2 metros).

Su rostro, además de mostrar diversas marcas propias de la edad, también tiene una gran cicatriz en la frente, dicha cicatriz parece el símbolo de una divinidad. Si se supera una tirada de Conocimientos a dificultad 15 se podrá saber que se trata de Sumona-Dhai.

El hombre se presentará amablemente, su voz grave tronará en el reservado. Al presentarse a los personajes, los matones se marcharán dejando la mesa libre. Se presentará como Elder Goon “*más conocido como el Malachite*”. Les dirá:

- Que le ha llegado la noticia de que Arster está buscando incansablemente a uno de sus ex congresistas. Aunque a él eso le da igual.
- El hecho de que los piratas Khelar hayan decidido secuestrarle le inquieta

profundamente, puesto que no acostumbran a trabajar con objetivos tan peligrosos, meterse con el mismo gobierno, es algo que puede acarrearles demasiados problemas.

- Malachite no es demasiado afín a las políticas de Arster, entre otras cosas porque sus “negocios” se están viendo afectados por el aumento de seguridad en la zona. Cada vez hay menos rhiders dispuestos a operar en Nystone, lo cual le molesta sobremanera.
- Pese a todo, los Khelar son un problema aún mayor que Arster para sus negocios, puesto que los Khelar también comercian con Yhm ilegales. Son muy escurridizos y están preparados para combatir casi cualquier amenaza. Él mismo lleva años intentando acabar con ellos sin éxito, ahora aprovechando la situación cree oportuno inmiscuir a las fuerzas del Occulum para conseguir acabar con ellos.
- Así que estará dispuesto a ayudarles a encontrar esa banda de piratas para borrarlos de sus asuntos a través de las fuerzas del gobierno.
- Les facilitará una aeronave (Una C-300) si entre los personajes hay quién pueda pilotarla. Si no hay ningún piloto ni personaje capaz de llevar a cabo el viaje sin peligros (un mínimo de 15 en Pilotar) ordenará a uno de sus rhiders que lleve a los personajes a unas determinadas coordenadas.

Malachite además aconsejará no acercarse demasiado a la ubicación de las coordenadas, una vez confirmen que en efecto el aerobuque se encuentra en el lugar indicado deben maniobrar para alejarse lo antes posible.

A LA CAZA DEL AEROBUQUE

Si utilizas la opción del rhider porque entre tus jugadores nadie juega con un personaje con capacidades para el pilotaje sigue esta opción, si no es así, pasa directamente a la parte de *Khelar Fortress*.

Yalah es una rhider yurita que trabaja desde hace mucho tiempo para Malachite. Se mostrará abierta a conversar con ellos y también se interesará por saber si realmente Arster es tan sórdido como dicen en Nystone. Ella no es demasiado afín a las políticas del Occulum, de hecho el fuselaje de la aeronave está marcado con varios agujeros de proyectiles de la armada de la flota de Canthur.

YALAH

FRZ: 16 **AGU:** 20 **AGI:** 20 **DES:** 16 **REF:** 15
INT: 19 **CNC:** 17 **CAR:** 15 **SEN:** 13

Iniciativa: +2 **Puntos de Vitalidad:** 200

Técnicas: *Ocultar mercancías, Maniobra de escape, Habilidad con ESR, Aeronauta.*

Atletismo: +2 **Buscar:** +4 **Cartografía:** +5

Informática: +5 **Investigar:** +3 **Orientación:**

+5 **Percepción:** +4 **Pilotar + FM:** (Pt-38) +6

Maniobras de evasión + FM: +4 **Saltar:** +3

Supervivencia: +5 **Trepar:** +3 **Disparar armas de fuego / Vehículos:** +4 **Evitar/Cubrir:** +5

Equipo: Revólver Smith, chaqueta acorazada (25 CA, torso y brazos)

Dinero: 610 ND

KHELAR FORTRESS

Una vez lleguen a las coordenadas, atravesarán un gigantesco banco de nubes que ocupa más de 4 millas y encontrarán un titánico aerobuque aeroestacionado. El aerobuque tiene forma de zepelín aunque está construido completamente en metal. Tiene diversas cubiertas y todas ellas

están armadas con cañones y artillería de todos los calibres.

Los sensores de la aeronave les indicarán movimientos a pocas millas, detrás de la aeronave de los personajes. Yalah decidirá que es el momento de irse, que una vez confirmada la posición del enorme aerobuque ya pueden abandonar el lugar.

Si hay personajes familiarizados con la tecnología ESR o bien uno de ellos está pilotando, puedes recurrir a una tirada de Informática a dificultad 13. Si ningún personaje dispone de puntos en dicha Habilidad puedes hacer que sea Yalah quién descubra lo que está a punto de ocurrir.

Los movimientos que se acercan peligrosamente a la aeronave de los personajes son cazas C-120 que vuelan a toda velocidad en formación. Ya sea Yalah o alguno de los personajes, descubrirán que se acercan a ellos y que es muy probable que ya les hayan detectado. Frente a ellos la fortaleza aérea de los Khelar empieza a virar. Unos enormes cañones empiezan a soltar vapor a chorro, formando unas espesas nubes que ocultan por completo la estructura voladora.

Los cazas empiezan a abrir fuego y Yalah ordena de forma autoritaria que vayan a los puestos de artillería. La C-300 de Yalah está armada con dos ametralladoras giratorias de asalto, a babor y a estribor. Para utilizarlas deberán utilizar su Habilidad de Disparar Armas de Fuego. Cada ametralladora hace 4d10+100.

Los cazas (5) de los piratas funcionan de la siguiente manera:

Pilotar + FM: +6 **Disparar armas de Vehículos + FM:** +4 **Maniobras de evasión:** +5

Armamento: 2 Ametralladoras de un solo cañón 4d10+100, Arpón y cabrestante de 15 metros.

Los cazas intentarán derribar la aeronave intrusa de los personajes. Si debilitan la C-300 de los personajes demasiado deprisa, utilizarán el arpón

y el cabrestante para inmovilizar la aeronave. Una vez esté inmovilizada será llevada a una de las cubiertas de la fortaleza voladora de los Khelar.

¿QUIÉNES SOIS?

Una vez los depositen sobre una de las múltiples cubiertas exteriores de la Khelar Fortress (KF) les estarán esperando un grupo de piratas aéreos armados hasta los dientes. Les apuntarán con diversos tipos de armas de fuego, desde ametralladoras (LTTL) hasta revólveres. Si colaboran serán conducidos a una celda en la cubierta inferior del KF. Si deciden enfrentarse a ellos deberán vencer a los **10 piratas aéreos** (puedes utilizar los perfiles del Salteador humanoide del Catálogo del Viajero). Si logran vencerlos podrán escapar y habrán logrado su objetivo sin descubrir lo que realmente les depara más allá...

Las celdas están emplazadas en una de las cubiertas de carga de la KF, parecen más bien compartimentos de carga. Allí han sido desprovistos de armas y todo su equipo (habrá sido guardado en una taquilla en la misma cubierta). La única luz que pueden ver es una serie de pilotos de emergencia de color rojo que brillan a lo largo de toda la cubierta. Cuando hayan pasado unos 30 minutos se abrirá la escotilla del fondo y aparecerá un grupo de piratas acompañando al que parece ser su líder.

Cuando estén más cerca todos comprobarán absortos que el líder de la KF es en realidad el mismo hombre de la fotografía, Charles Yvern.

- Querrá saber si les envía el gobierno y quién
- Les ofrecerá la posibilidad de unirse a la tripulación con tal de enfrentarse de por vida al gobierno de los Estados Unidos comandado por el Occulum.
- En realidad, el gobierno sabe perfectamente que no ha sido secuestrado, sino que en realidad ha escapado de la prisión Scans en la cual le tenían retenido a la espera de su ejecución.

- Él sabe demasiadas cosas como para que le dejen libre. Su intención es sacudir los cimientos del gobierno de arriba abajo.
- Él abandonó las filas del Occulum cuando descubrió que en realidad le habían persuadido para ser el responsable de más de 500 personas inocentes, simplemente por vivir en un enclave en el cual se habían encontrado insurgentes.

Dicho esto, los personajes deberán reaccionar rápidamente, si desean ponerse de su parte, serán llevados a una celda cercana y les darán un arma para que ejecuten a un görn que al parecer pertenece a un escuadrón asesino del Occulum. De hacerlo se habrán ganado la confianza de Charles y serán libres de moverse por el KF a su libre albedrío.

La cuestión está en que los personajes llegará un momento en el que podrán decidir si servir al Occulum o no. El objetivo es hacer reflexionar a los personajes sobre si deben entregar la posición del KF o no. Si deben acabar con el traidor al Occulum o no. Sea cual sea su decisión deben actuar con cautela, puesto que la tripulación no confía en ellos y estarán observándoles continuamente.

LA TRAMPA

Llegado el momento, los personajes pueden regresar a su aeronave y abandonar el lugar. Si hacen eso, descubrirán un amargo secreto. Al activar los sistemas de la C-300, ya sea el piloto del grupo o Yalah, verá que hay un emisor ESR que está emitiendo una señal continuamente. Si mediante una tirada de Informática, intentan desactivar el emisor hay muchas probabilidades de que ese acto accione un potente explosivo. (Si el piloto o Yalah obtienen un doble 0, la bomba quedará inutilizada).

Aún así, el explosivo es de efecto retardado, a todos les dará tiempo a salir de la C-300. Esta explosión alertará a todos los miembros de la KF, que sin duda apuntarán a los personajes. Si cuentan lo ocurrido, no serán llevados a las celdas pero sí que les obligarán a unirse a la tripulación.

El sensor de la C-300 estaba enviando la posición de forma que podría ser seguida por el dueño del vehículo, Malachite, que tiene un gran interés en borrar del mapa a los Khelar. De forma que en poco tiempo las fuerzas del Occulum estarán de camino.

¡A LOS PUESTOS DE COMBATE!

Sonará una alarma y todos empezarán a moverse por las cubiertas, algunos portando carretillas con munición para los puestos de artillería, otros instalando y activando los cañones de las cubiertas de proa y popa. En breve podrán verse en el horizonte diversos grupos en formación de cazas C-10. En el centro, tras las nubes aparecerá un acorazado T-101 totalmente negro. En ese momento la KF iniciará una maniobra de viraje que le introducirá más en las nubes. Los cañones de vapor empezarán a funcionar de nuevo, ocultando por completo la KF.

Todo el mundo se quedará en silencio esperando el momento en que los proyectiles enemigos empiecen a castigar la KF. Los piratas abrirán fuego solo cuando los cazas estén lo suficientemente cerca. Si los personajes lo hacen antes de tiempo el resto de artilleros les ordenarán detenerse.

Los personajes pueden recurrir a las torres de artillería para derribar los modernos cazas C-10 del Occulum. Del acorazado se encargan los cañoneros tanto de babor como de estribor. Charles Yvern parece saber en todo momento como dirigir la defensa, quizá sea porque conoce las tácticas ofensivas de la armada del gobierno, o quizá porque conoce perfectamente el modo de vida de los piratas del aire.

La batalla funciona de la siguiente manera: Ambos bandos poseen una serie de **Puntos de Batalla (PB)**, estos puntos equivalen a la integridad del aerobuque, de la flota de cazas defensiva y de la tripulación al cargo de la artillería, cuando uno de los dos bandos pierde todos sus PB pierde.

Cada turno el MZ debe tirar para definir como está yendo la batalla y aplicar las consecuencias adecuadamente. Se lanzan los dados y se añade el valor de "Batalla" a la tirada de los 2d10.

BATALLA

Khelar Fortress: Iniciativa: +3, Batalla: +6,
Daño: 4d10+30, PB: 650

Armada Occulum: Iniciativa: 4, Batalla +7,
Daño: 5d10+30, PB: 750

Cada tirada que realice el MZ para calcular el daño producido por los ataques deberá finalizarse con una tirada de Localización de impacto, un resultado de 9 duplica el daño, un resultado de 10 triplica los daños producidos por el ataque. Representando así que se dañan partes vitales de alguno de los aerobuques o que uno de los cazas se estrella violentamente sobre las cubiertas, provocando graves daños.

Los personajes realizarán sus propios ataques a través de las torres de artillería o los cañones de la KF.

Cuando uno de los dos bandos esté por debajo de los 100 PB será el momento en el que el Occulum lanzará a sus Centinelas Prax y un Bípode de combate sobre la cubierta de la KF, buscando matar a Charles Yvern, que en ese momento se encontrará luchando cuerpo a cuerpo (armado con un sable) contra los Centinelas Prax. No pueden utilizarse las torres de artillería ni los cañones contra los Centinelas Prax, puesto que estando en la cubierta, sería peligroso abrir fuego.

Si los personajes se acercan al bípode de combate o se fijan en él, verán que está comandado por un oficial humano que parece liderar el ataque.

Bípode de Combate EAG-12

Velocidad: 10/90 **PR:** 800 **ESR:** 15 Km.
Combustible: 100/900 **FM:** 30 **BLD:** 190
Dotación: 1/1/1 **Armamento y equipo:** 1 ametralladora de un solo cañón 2d10+100

Pilotar: +7 (para maniobras de salto o moverse rápidamente)

Ataques: Disparo ametralladora +7, 2d10+100

Evitar/cubrir: +7

CONCLUSIONES

Una vez finalice el combate Charles Yvern les ofrecerá la opción de unirse a la tripulación sirviendo en misiones contra el gobierno del Occulum.

Esta aventura puede servir como gancho para una campaña de viaje en contra de las acciones del gobierno del Occulum contra la piratería tanto aérea como marina. Si los personajes desean seguir por su cuenta a partir de este momento es posible que sean ya considerados proscritos, puesto que el jefe de seguridad de Nystone no habrá recibido noticias por parte del equipo de los personajes.