

Hollywood Bullet Teen

¡UNA TORMENTA DE BALAS Y PALOMAS EN HOLLYWOOD!



Hollywood años 20

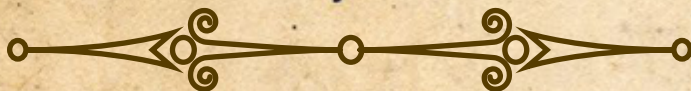
By Iñaki Raya Bravo
Del Cuartito de los Roles

Los personajes son unos adolescentes que residen en LA y están vinculados a Hollywood de una manera u otra. Sus edades están comprendidas entre 13 y 20 años. Para reflejar esto reciben diferentes toques a las habilidades y características adquiriendo más puntos de drama en compensación, tal como puede verse en la tabla 01.

Además para representar la impulsividad típica de la adolescencia los personajes no pueden dar muchas vueltas a la hora de tomar decisiones. Para ello tendrán un máx-

imo de asaltos igual a su valor en Voluntad para tomar cualquier decisión o de lo contrario se quedarán con el valor (m) en lugar del (C).

Por último para representar la rebeldía innata de la adolescencia los personajes que actúen en contra de las indicaciones u órdenes de un adulto en detrimento de su seguridad ganarán inmediatamente un punto de drama.



Reglas cinemáticas

Tabla 01.

Características/	Máx.	Habilidad/Máx.		Drama	Edad
15	7	33	7	6	19-20
14	6	33	6	7	17-18
13	6	31	6	8	15-16
12	6	29	6	9	13-14

¿Cansado de leer siempre lo mismo?

Lee "El Cuartito de los Roles" tu página web sobre todo lo que te gusta:

www.elcuartitodeloroles.com

Explicamos ahora una serie de reglas adicionales al sistema hitos que ayudan a describir y jugar los combates como si se tratase de una película de John Woo.

Munición

No será necesario recargar las armas mientras tengan apuntada munición en el equipo. Un jugador puede ganar un punto de drama si decide quedarse sin munición en mitad de un combate o si el Director de Juego así lo estima conveniente. Además si disponen de un respiro en mitad de un combate pueden invertirlo en tomar cobertura y "recargar sus armas" para consolidar la mitad del daño recibido y desechar el resto de daño mediante el gasto de un punto de drama.

Cámara lenta

Si describen la escena a cámara lenta pueden colocar en la mesa un 1 y un 10 y tirar un solo d10. Con crítico pueden disponer de la invocación de un aspecto adicional que aplicar a la escena además de los efectos del crítico. Si deciden gastar un punto de drama para mejorar la tirada solo podrán repetir el dado (C) quedándose con el resultado (M) o la suma de los iguales. Cualquier ventana o cristalera que se atravesase en cámara lenta no produce daños a los jugadores, lo mismo que prácticamente cualquier caída no superior a los 5 metros, a menos que se produzca una pifia.

Combate con dos armas

Hay que diferenciar si se ataca a un solo enemigo o a varios.

Dos armas atacando al mismo enemigo:

En este caso el jugador realiza un solo ataque con un penalizador de -2 al ataque en el combate debido a la dificultad de blandir ambas armas a la vez, el daño será el del arma que mas daño haga +2 puntos.

Dos armas atacando a varios enemigos distintos:

El jugador realiza un solo ataque con un penalizador de -2 al ataque quedándose con el menor resultado de la tirada y comparándolo con la defensa los distintos blancos, aplicando el daño correspondiente del arma con

la que se ha golpeado a cada blanco al que se haya acertado. El bonificador de daño también se reparte dividiéndolo por dos (redondeando hacia abajo) y aplicando esta mitad a cada ataque realizado con éxito.

Los jugadores que deseen haber entrenado el combate con dos armas pueden reflejarlo en su hoja de personaje con los aspectos "combatir con dos armas", "un arma en cada mano", "estilo de combate de pistola y cuchillo" o "ambidiestro" por ejemplo. De esta manera gastando puntos de drama o agotando el aspecto pueden beneficiarse de este tipo de combate sin la desventaja de quedarse con el dado menor, sino por el contrario quedándose con el dado central o la suma de los iguales, repitiendo además cualquier dado en la tirada.

Mas de un disparo por asalto: Para realizar más de un ataque en un mismo asalto será necesario invocar un aspecto relacionado (como arma automática o pistolero) ya sea agotándolo o gastando un punto de drama, después el personaje recibirá un modificador negativo de -2 por cada disparo que realice y -1 por cada blanco adicional al que dispare, con un máximo de disparos igual a su puntuación en reflejos. El daño es el del arma +2 por cada impacto adicional al mismo blanco.

- Un solo blanco -2, -4,6,8 ...
- Mas de un blanco -3,6,9, -12...

Disparar en movimiento



Siempre que puedan disparar desde una superficie en movimiento, ya sea deslizándose por una barandilla o sobre un mueble con ruedas pueden eliminar un modificador negativo de -2 que posean, ya sea por heridas o por realizar más de un disparo. Si no poseen ningún modificador negativo a la tirada pueden usar "en movimiento" como aspecto para modificar cualquier tirada.

Disparar en automático

Aquellos jugadores que porten un arma automática (usualmente daño C+M), pueden disparar en automático atacando a una zona de 180°, para ello realizarán un ataque a -2 y cada blanco dentro del alcance debe realizar una tirada de reflejos + forma física para ponerse a cubierto (la dificultad será la tirada de ataque). En función de lo expuestos que estén, si tienen éxito reciben daño parcial (M) en lugar del daño completo (C+M) o incluso pueden llegar a negar el daño si disponen de buena cobertura (con un punto de Drama o un crítico). Después de hacer esto se ha vaciado completamente el cargador por lo que es necesario pasar un asalto completo cambiándolo o sacar una nueva arma. Si se vacía el cargador sobre un solo blanco el atacante dispone de un +2 al ataque en lugar de -2 y se aumentaría el daño normal a (m+C+M).

Alcohol contra el dolor

Tomar un buen trago de alcohol puede reducir los efectos negativos de las heridas durante la escena, pero a cambio se obtiene un aspecto adicional "achispado", "mareado" o "contento". También se puede echar alcohol sobre las heridas para consolidar la mitad del daño inmediatamente desechando el resto de daño.

Saltar hacia cobertura

Es posible negar todo el daño recibido gastando un punto de drama para saltar a cámara lenta y ponerse a cubierto (recuerda que atravesar cristaleras y caer desde una altura inferior a 5 metros no produce daños de esta manera). Esto puede hacerse incluso después de haberse realizado la tirada y calculado el daño. El jugador comenzará su asalto tumbado en el suelo.

Palomas

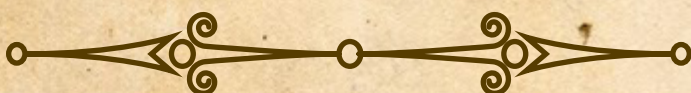
Estas aves son un aspecto invocable siempre que se encuentren en vuelo para realizar todo tipo de maniobras imposibles. Además si se ha jugado una escena en cámara lenta durante su vuelo y se gasta un punto de drama pueden repetirse cualquiera de los dados, no solo el valor (C).



Apuntar a la cabeza

En mitad de un tiroteo es posible realizar una tirada de interacción con una dificultad igual a la defensa del objetivo. Si se supera se habrá conseguido colocar el arma en la sien del blanco (que no puede ser un esbirro). Tras una tensa discusión o intercambio verbal ambos personajes pueden activar la cámara lenta para "destrabarse". Todos los esbirros dejarán de combatir mientras dure la conversación.

Secuencia elaborada (sumario): Si los jugadores necesitan hacer una elipsis temporal para curar sus heridas o esperar a que suceda algún acontecimiento pueden describir una serie de escenas cómicas e íntimas con una banda sonora superpuesta en las que se nota el paso del tiempo. Después de esto podrán realizar las pertinentes tiradas de recuperación o comenzar el suceso que estaban esperando.



Los Angeles 1927

Nos encontramos en plena etapa de la Prohibición (Ley seca del 7 de enero de 1920, conocida también como Ley Volstead). Por toda la ciudad prosperan locales de *Speak easy*, donde puede beberse alcohol en un entorno relativamente seguro. Ante la persecución de la ley estos locales buscan nuevas maneras de ocultarse camuflándose como locales honrados.

El negocio de venta de alcohol está dominado por las mafias, destaca en la ciudad Joseph Ardizzone (Iron Man) y Jack Dragna por un lado y Tony Buccola, de la familia Matranga, por otro. Una guerra abierta lleva librándose en las calles de la ciudad por el control del crimen durante 20 años durante los cuales han ido asesinando a miembros de una y otra banda.

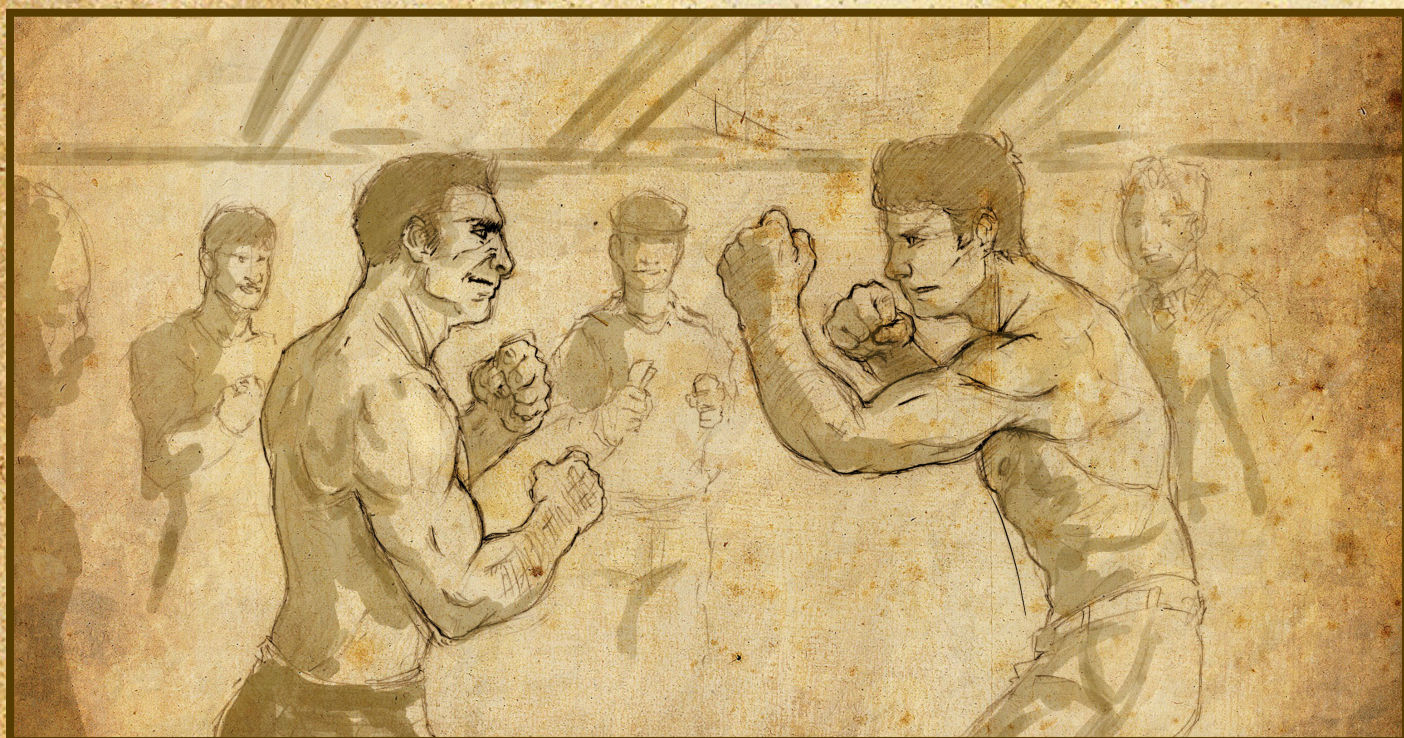
El alcalde de la ciudad, George E. Cryer, se encuentra involucrado también en el contrabando de alcohol, asociado con el fiscal Kent Kane Parrot (el alcalde de facto) y el llamado Rey del vicio, Charlie Crawford (un político influyente), que tiene a sueldo a dos de los principales contrabandistas de alcohol de la ciudad Tony "the hat" Cornero y Albet Marco.

Los personajes son extras en una producción de serie B de la Warner Bros dirigida por Bryan Foy. Han conseguido su papel por amistad con Edie Foy Jr. uno de los actores

de la película (y hermano del productor) que se encuentra en estos momentos charlando animadamente con un joven atractivo de pelo rubio engominado. Están recogiendo y cambiándose cuando el joven de expresión segura y pelo rubio engominado les ofrece un pequeño trabajo, se llama John Roselli. Solo deben llevar unas cajas a una dirección de Beberly Hills, la casa de un joven guionista llamado Darryl F. Zanuck, que ha montado una fiesta privada y quiere "amenizar" la velada, allí mismo recibirán una pequeña recompensa. Edie les recomienda que trabajen para Johny "el guapo", será bueno para su carrera.

Johny les entrega las llaves de una berlina, su maletero está cargado con media docena de cajas. Podrán encontrarlo aparcado en el interior de un almacén no muy lejos del estudio. No es buena idea hacer preguntas en este tipo de trabajos, pero si insisten o tratan de escuchar algo de la conversación que Johny mantiene con Edie sonará el nombre de Iron Man (famoso gánster que ha eliminado a más de 30 rivales de la familia Matranga).

El almacén se encuentra en la parte trasera de los estudios, suele usarse para almacenar atrezzo y demás material utilizado en las producciones. El coche se encuentra aparcado y cubierto con una lona parda, entre lo que parecen ser los restos de un escenario de una producción medieval, con paredes falsas de ladrillo, vidrieras y bancos de oración.



El almacén se encuentra medio abandonado. Pueden escuchar algunas palomas que han hecho su nido en las vigas del almacén.

Tienen las llaves del almacén pero no les harán falta ya que la puerta se encuentra medio abierta. En el interior puede oírse bastante agitación.

Media docena de jóvenes se encuentra apostando en un combate de boxeo entre otros dos. Si los PJ son descubiertos, los jóvenes al principio se sentirán amenazados y buscarán una huida rápida, pero al no tratarse de vigilantes de los estudios les dirán que se vayan, que ellos encontraron el almacén primero. Si se acercan al coche los jóvenes se interesarán también por ello y tratarán de hacerse con algo de lo que contiene. Si se enfrentan a ellos uno de los luchadores, el mas grande señalará al coche y dirá "Este es mi almacén, si lo queréis tendréis que vencerme". Los chicos que apostaban sacarán navajas pero no pasarán a la acción; el grandullón parece ser el líder.

Mauro Estronzo Matón italiano

Frase "Si lo queréis tendréis que vencerme"

Fortaleza 5 Mandíbula de acero

Reflejos 5 Upercuteo

Voluntad 3 Ideas fijas

Intelecto 2 Demasiados golpes en la cabeza

Aguante 6 Resistencia 18

Iniciativa 5 Daño 1/2

Defensa 15 Edad 18

[FORMA FÍSICA] 4 Grandullón

[COMBATE] 5 Boxeador amateur

[INTERACCIÓN] 3 Intimidar

[PERCEPCIÓN] 3 Solo lo que tiene enfrente

[SUBTERFUGIO] 4 Trapicheos

[CULTURA] 3 Cine mudo

[PROFESIÓN] 3 Estibador

Ataques Pelea +9 (m+2), Navaja +9 (C+2)

Uno de los jugadores tendrá que combatir con el grandullón. El otro combatiente se mantiene en un segundo plano. No parece estar de acuerdo con lo que está sucediendo

llegando incluso a ayudar a los PJ si el enfrentamiento pasa a mayores o si pierden el combate, dejando seco al grandullón de un izquierdazo que le romperá el tabique nasal hundiéndoselo en el cráneo. Su nombre es Cohen, Micky Cohen y no parece importarle nada haber matado al chico.

Esbirros de Estronzo Cobardes sin el líder

Fortaleza 3 Acostumbrado a las peleas

Reflejos 3 Escurridizo

Voluntad 2 Beligerante

Intelecto 2 No piensa demasiado

Iniciativa 4

Daño 1

Aguante 4

Resistencia 12

Defensa 12

Edad 13-14

[FORMA FÍSICA] 3 Correr por ahí

[COMBATE] 4 Numerosas peleas

[INTERACCIÓN] 3 ¡Eh, tu!

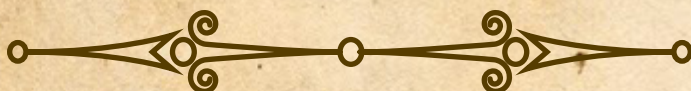
[PERCEPCIÓN] 3 ¡Que viene la pasma!

[SUBTERFUGIO] 4 Pequeños robos

[CULTURA] 3 Baseball

Ataques Pelea +7 (m+1) Navaja +7 (C+1)

Una vez en el coche pueden encontrar un par de colt double eagle en la guantera y una ametralladora thompson en el maletero además de abundante munición. Lo que hay en las cajas es ron y güisqui. Es común el uso de jóvenes para el transporte de alcohol, ya que no van a la cárcel sino a reformatorios, de los que es más fácil y rápido salir.



La entrega en la fiesta

Llevar el coche hasta la casa de Darry F. Zanuck es pan comido. La casa se encuentra en un lado de la colina de Hollywood. Allí son recibidos por una alocada joven vestida de fiesta que les dice desde la entrada que pueden aparcar en la parte de atrás.

En el interior suena música jazz reproducida desde un disco a bastante volumen. La joven les pide que metan las cajas en la cocina y una vez dentro les invita a tomarse un trago y quedarse en la fiesta.

En una lujosa casa repleta de aspirantes a actriz vestidas de fiesta se divierten media docena de ejecutivos de la Warner. Hablan de lo que será el nuevo cine y aquello que revolucionará la industria. En un momento de la fiesta uno de los ejecutivos de la Warner pide silencio y abre una larga pantalla extensible para poner una proyección. Se apaga la música y apagan las luces.

En la proyección pueden ver como un hombre en un despacho habla a cámara y lo más sorprendente es que puede oírse su voz. La grabación explica que su voz ha sido grabada en un disco de cera y que se reproduce simultáneamente sincronizándola con sus labios. Han nacido las películas habladas.

Todos en la fiesta hablan animadamente so-



bre lo que representará este avance. Uno de los ejecutivos de la Warner elogia la labor de Al Jonson, estrenarán en unos meses en el nuevo Teatro chino Graumans y será todo un éxito. Una vez entrada la noche, Zanuck se acercará a los PJ y les entregará un pequeño fajo de billetes (¡son ricos!) pide que agradezcan a Johny por este favor y les da

una dirección donde deben devolver el coche esta misma noche. Se trata de una dirección en Glendale.

De camino a Glendale, si los PJ bebieron alcohol tendrán que hacer tiradas de constitución o la carretera les pondrá difícil su regreso.



La casa de Johny el guapo

Una vez en Glendale, al este de Hollywood, buscan la dirección callejeando entre edificios bajos de dos o tres plantas. Se encuentran en el barrio italiano. La dirección parece estar en mitad de una calle desierta a las afueras del barrio. Zanuck no les ha dado más indicaciones, tan solo la dirección de un garaje. La puerta se encuentra abierta y su interior a oscuras. Una vez metan el coche dentro podrán ver abundante sangre y escuchar el sonido de un disco de ópera a bastante volumen para enmascarar los golpes que vienen del interior de la casa. La sangre les lleva escaleras arriba hasta un cadáver cosido a balazos. En la primera planta se encuentra un improvisado almacén con decenas de cajas amontonadas unas sobre otras, todas con botellas de alcohol en su interior. En un baño cercano se encuentra un matón italiano silbando una canción. En mitad del almacén otros dos cadáveres acibillados. Una docena de jaulas contienen otros tantos canarios junto a una ventana. En una silla se encuentra Johny "el guapo" atado mientras dos matones le golpean duramente. Junto a los matones hay una escopeta y una thompson. Johny con mucha sangre fría, se ríe y comenta "en la cara no, si no tu madre se quejará". Uno de los matones recrimina al del baño que debe estar vigilando, pero el que silva se queja y dice: "no me encuentro bien, deben haber sido los cannoli, no te preocupes, Silvio debe estar al llegar".

Ahora deben decidir si ayudar a Johny o salir huyendo. Si deciden esto último un coche llegará antes de que salgan del garaje, un italiano se bajará de él junto con media docena de esbirros y se dirigirá al interior, rep-



licando en italiano.

Matones de la familia
Matranga Esbirros prescindibles

Fortaleza 4 Armario Empotrado
Reflejos 3 Mortalmente Rápido
Voluntad 4 Mal encarado
Intelecto 2 No muy listo

Aguante 6 Resistencia 18
Iniciativa 4 Daño 1/2
Defensa 12

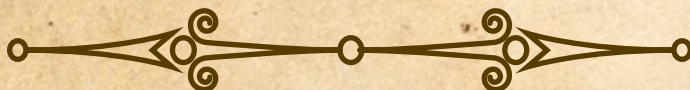
[FORMA FÍSICA] 4 Puro músculo
[COMBATE] 3 Bang Bang
[INTERACCIÓN] 3 Extorsionar
[PERCEPCIÓN] 3 Echar un ojo
[SUBTERFUGIO] 4 Bajos fondos
[CULTURA] 4 Ópera

Ataques Porra +6 (C+2) Revolver +6 (m+1)
Escopeta +6 (C+M) Thompson +6 (C+M)

Afortunadamente la casa se encuentra en las afueras, la calle está medio vacía y la

música está muy alta, por lo que podrán establecer un tiroteo sin atraer a la policía, además, los chicos de azul tardarán en aparecer en este barrio. Si las cosas se ponen muy feas para los PJ no tardarán en llegar refuerzos de Dagna que darán buena cuenta de los matones.

Johny estará muy agradecido a los PJ por los servicios prestados, tanto esta noche como al entregar la mercancía. Como muestra de agradecimiento los presentará a Jack Dagna al día siguiente que, durante un abundante almuerzo consistente en pasta sobretodo, les dará personalmente las gracias y les comentará que "La Familia" les debe un favor.



El Teatro Chino Grauman

Johny les comentará días mas tarde que las obras del teatro Grauman están retrasándose. Han sucedido varios "accidentes" que

pueden llegar a impedir que Warner estrene su gran película este año. El teatro se encuentra en tierra de nadie, pero los Matrangas están intentando ampliar su "zona de protección". Dagna quiere solucionar esto sin llegar a involucrar a "La Familia", ya que podría iniciarse una escalada de violencia que no conviene a los intereses del estudio. Los estudios y "La Familia" tienen "acuerdos" por mediación de Johny.

El guapo les pedirá que vayan a proteger el teatro. El estreno será al día siguiente, solo queda reparar un pequeño desperfecto en la cubierta. Tendrán las llaves y armas para hacerlo. De esta forma la familia no se verá involucrada y se podrá llegar estrenar sin problemas. Recibirán una cuantiosa recompensa si aceptan.

El teatro se encuentra casi acabado. Solo queda acabar unos desperfectos ocasionados por el derrumbe de una de las vigas del techo.

Cuando los personajes llegan al teatro este se encuentra a oscuras pero la luz de la luna y las estrellas puede verse claramente por un amplio hueco en el techo. Algunas de las tejas caídas de la cubierta son visibles sobre los asientos del patio de butacas. El hueco del techo está parcialmente cubierto por plásticos que ondean con la tenue brisa de la noche. Varias palomas han aprovechado para colarse por aquí y anidar en la platea. La noche irá transcurriendo sin inconvenientes hasta bien pasada la media noche,

cuando podrán detectar como varios coches negros aparcen frente al teatro. De su interior se bajan varios individuos vestidos con traje y sombrero portando herramientas y garrafas. Cortarán la cadena de la valla que rodea al teatro y entrarán a la fuerza en su interior por la puerta delantera y la trasera. Una vez en el interior del teatro comenzarán a rociar el patio de butacas con gasolina mientras otros suben a la platea para hacerlo propio. Los personajes tendrán que eliminar a estos esbirros para impedir que saboteen así el estreno del mayor éxito de los estudios Warner. Tras un complejo tiroteo pueden ver como un par de coches salen a toda prisa del teatro. Llevan una serie de bobinas metálicas con ellos ¡Deben haber robado la película!

Los personajes tendrán que perseguir los vehículos por todo Los Angeles, tiroteándose con ellos para detenerlos. La persecución acabará en las colinas de Hollywoodland, frente al emblemático letrero, donde acabará estrellándose el coche que lleva las bobinas, en concreto en la letra L. Cinco pistoleros saldrán del coche y abrirán fuego contra los personajes, esta vez no se trata de esbirros. Los disparos asustarán a las palomas que habitan en el entramado de las letras. Pueden llegar mas esbirros de los pistoleros mientras se desarrolla el tiroteo.

Una vez hayan acabado con todos podrán recuperar los rollos de película y devolverlos al teatro donde acaba de llegar la policía y



se han comenzado a arreglar los desperfectos ocasionados por el tiroteo. Los Estudios Warner agradecerán los servicios prestados con una cuantiosa recompensa e invitándolos al la premier de "El cantor de Jazz".

Sicario de la familia Matranga
Adversario con nombre

Fortaleza 3 Duro como una roca
Reflejos 4 Buena puntería
Voluntad 6 Todo por la familia
Intelecto 3 No muy listo

Aguante 6 Resistencia 18
Iniciativa 4 Daño 1/2
Defensa 14

[FORMA FÍSICA] 5 Incansable
[COMBATE] 5 Dos pistolas
[INTERACCIÓN] 3 Frío como el hielo
[PERCEPCIÓN] 3 Donde pone el ojo...
[SUBTERFUGIO] 5 Sabotaje
[CULTURA] 4 Quién es quien en LA
[PROFESIÓN] 6 Conductor

Ataques +9 Porra (C+2) Revolver (m+1) Escopeta (C+M) Thompson (C+M)

Por su parte Jack Dragna les invitará de nuevo a un almuerzo en su casa de Bel Air junto con Johny "el guapo" en el que les propondrá pasar a formar parte de "La Familia".

FIN

Billy "Roy" Rogers

Cara bonita

Frase "Tu déjame a mi, la gente me adora"

Fortaleza 3 Bien formado

Reflejos 4 Velocidad explosiva

Voluntad 4 Si hay que hacerlo se hace

Intelecto 3 Buena memoria

Drama 7

Aguante 5

Resistencia 15

Iniciativa 5

Daño 1

Defensa 15

Edad 17 años

Altura 175 cm.

Peso 70 Kg

[FORMA FÍSICA] 6 Mantenerse en forma

[COMBATE] 4 No es solo una cara bonita

[INTERACCIÓN] 7 Sonrisa encantadora

[PERCEPCIÓN] 3 Atento a las señales

[SUBTERFUGIO] 5 Embaucar

[CULTURA] 4 Star system

[PROFESIÓN] 4 Aspirante a estrella de cine

Complicación "Está convencido de que puede salir de cualquier situación por su cara bonita"

Hitos

Se crió en un orfanato del que escapó hace tres años junto con una chica llamada Jackeline

Cuida de Jackelin a la que considera una hermana

Tomó el apellido de una de sus estrellas de cine favorita Will Rogers

Ha conocido a el hermano de un productor que puede ayudarle a ser actor

Descripción

Se trata del típico guaperas, delgado y musculoso con pelo rubio, ojos azules y sonrisa perfecta. Viste con ropas gastadas y remendadas, pero casi no se nota debido a su porte atlético.



Jackelin (Jack) Rogers

Pícara ladronzuela

Frase "Dime qué necesitas, no tardaré en conseguirlo"

Fortaleza 2 Menuda

Reflejos 6 Ecurridiza

Voluntad 2 Ha visto demasiado

Intelecto 2 Lo que diga Roy

Drama 9

Aguante 3

Iniciativa 7

Defensa 17

Altura 140 cm.

Resistencia 9

Daño 0/1

Edad 13

Peso 30 Kg

[FORMA FÍSICA] 6 Saltar por los tejados

[COMBATE] 5 Tirar de navaja

[INTERACCIÓN] 3 Mal hablada

[PERCEPCIÓN] 4 No pierde detalle

[SUBTERFUGIO] 6 Amiga de lo ajeno

[CULTURA] 5 La escuela de la calle



Complicación "Siempre está intentando demostrar su valía a Billy"

Hitos

Escapó de un orfanato hace 3 años con Billy Rogers que la cuidaba como un hermano

Está completamente enamorada de Billy

Se ha criado en la calle desde los 10 años

Se hace pasar por un niño llamado Jack

Descripción

Jack es una niña menuda de ojos castaños y revoltoso cabello color paja que lleva muy corto y siempre oculto bajo una gorra gris. Viste ropas remendadas de chico y siempre tiene a mano su afilada navaja que no tiene reparos en usar.

Natasha Ivanenko

Músico buscavidas

Frase "Si me necesitas silba"

Fortaleza 2 Esbelta

Reflejos 5 Muy flexible

Voluntad 3 Decidida

Intelecto 3 Oído perfecto

Drama 8

Aguante 4

Resistencia 12

Iniciativa 7

Daño 1

Defensa 17

Edad 16 años

Altura 165 cm.

Peso 50 Kg

[FORMA FÍSICA] 6 Gimnasia deportiva

[COMBATE] 4 Su padre le enseñó a disparar

[INTERACCIÓN] 4 Acento exótico

[PERCEPCIÓN] 3 Nunca se pone las gafas

[SUBTERFUGIO] 5 Dedos ágiles

[CULTURA] 4 Música clásica

[PROFESIÓN] 5 Virtuosa del piano



Complicación Necesita dinero para traer a su familia de Europa del este

Hitos

Emigrante de Europa del este que lleva apenas cinco años en la ciudad

Conoció a Billy hace un año durante un rodaje y se hicieron amigos

Ha tenido un romance fugaz con Stanley Kowalsky pero no está interesada en una relación

Se gana la vida tocando el piano en los estudios Warner para ambientar rodajes

Descripción

Joven de rasgos angulosos, pelo rubio castaño y ojos verdes. Viste sencillos vestidos vaporosos de corte clásico y colores oscuros. Siempre lleva rebecas de punto.

Stanley Kowalsky

Montaña de músculo

Frase "¿Sí, tu y cuantos mas?"

Fortaleza 6 Grandullón

Reflejos 3 Ambidiestro

Voluntad 2 Cabezota

Intelecto 2 Impulsivo

Drama 8

Aguante 7

Iniciativa 4

Defensa 15

Altura 175 cm.

Resistencia 21

Daño 1/3

Edad 15

Peso 85 kg

[FORMA FÍSICA] 6 Levantar cargas pesadas

[COMBATE] 6 Boxeador amateur

[INTERACCIÓN] 2 Lenguaje chabacano

[PERCEPCIÓN] 3 Ver, oír y callar

[SUBTERFUGIO] 4 Malas compañías

[CULTURA] 3 Deportes

[PROFESIÓN] 4 Transportista

[PROFESIÓN] 3 Aprendiz de carpintero



Complicación No soporta que le llamen gallina

Hitos

Aprendió boxeo para acallar las numerosas bromas sobre su tamaño

Lleva dos años trabajando como tramoyista aprendiz de los estudios Warner

Sigue colgado por Natasha tras una breve relación ya acabada

Sueña con ser un boxeador profesional

Descripción

85 kilos de puro músculo, pelo cortado a cepillo y fría mirada de ojos azules. Su nariz rota destaca en su cara de niño. Siempre tiene el ceño fruncido como si estuviese enojado.

Edie Foy Jr

Hermano del productor

Frase "No hay negocio como el negocio del espectáculo"

Fortaleza 3 Huesos Grandes

Reflejos 4 Certero

Voluntad 5 Carisma arrollador

Intelecto 3 Buena educación

Drama 6

Aguante 5 Resistencia 15

Iniciativa 5 Daño 1/2

Defensa 15 Edad 20 años

Altura 175 cmt Peso 75 Kg

[FORMA FÍSICA] 4 La cámara te pone 5 kilos

[COMBATE] 5 Sabe disparar

[INTERACCIÓN] 6 Todo el mundo le conoce

[PERCEPCIÓN] 5 Calar a la gente

[SUBTERFUGIO] 5 Las palabras son un arma

[CULTURA] 4 Calles de LA

[PROFESIÓN] 6 Actor de reparto



Complicación Ansía destacar, no quiere ser solo uno de los 7 pequeños Foy

Hitos

Proviene de una famosa familia de actores de Vaudeville

Ha trabado buena amistad con Billy durante varios ensayos

Comparte "amistades" con su hermano mayor Bryan

Está interesado en intimar con Natasha pero solo ha recibido calabazas

Descripción

De constitución fuerte aunque no tiene sobrepeso debido al continuo ejercicio. Viste siempre con trajes caros con pajarita y sombrero oscuro.