

PUNTA HUECA



CIDICE

CODICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CODICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un habitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar estan recogidas en CODICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CODICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CODICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Thriller psicológico



Hitos es un juego de rol de Nosolorol Ediciones



Se estiman 2 sesiones de 3 horas

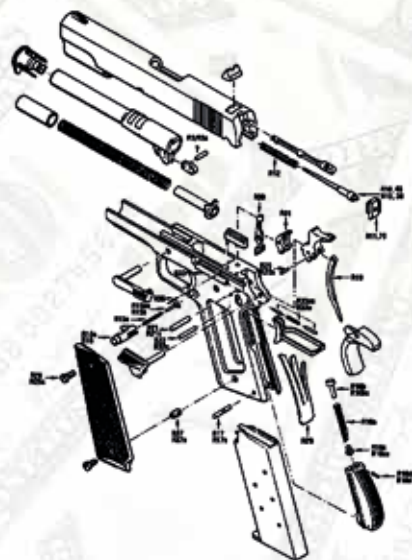


Diseñada para 4 jugadores



PUNTA HUECA

Es una aventura adaptada al sistema Hitos, en la que los jugadores encarnan a un grupo de ladrones que son contratados para realizar un atraco. El dinero sucio obtenido, por última vez, será la llave para abrir la puerta de una nueva vida donde los sueños si pueden hacerse realidad. Una aventura trepidante donde las dificultades, propias de la ciudad de Nueva York, se unen al múltiple colorido y la máxima seguridad característicos del evento deportivo más importante del año: la Super Bowl. La información



que se muestra en las siguientes líneas es material exclusivo para directores de juego, sólo se podrá mostrar a los jugadores cuando así se indique en el texto.

PREPÁRATE

Antes de empezar a jugar tienes que tener en cuenta algunas cosas muy importantes:

La trama principal se compone de flashbacks, secuencias jugables situadas en el pasado, que darán emoción y profundidad a la partida. Esto aporta un poco de dificultad en la dirección de la aventura, pero si sigues nuestros consejos no tendrás problemas. Hemos dividido las escenas en dos partes: trama principal y flashbacks. La trama principal se centra en el atraco al banco, mientras los flashbacks nos llevan al pasado, donde los personajes ejecutan las operaciones previas para llegar al lugar donde se encuentran actualmente. En este tipo de escenas tendrás que tener en cuenta que los personajes no podrán morir, pero si sufrir heridas o perder un zapato, por ejemplo. Mantén estas heridas o sucesos presentes para la siguiente escena fuera del flashback, porque es de gran importancia para darle una continuidad a la historia. Como todos los personajes se encuentran al máximo de su nivel de salud y perfectamente uniformados en la trama principal, deberás procurar que el último



flashback coincide con el principio del siguiente punto de la trama principal. Puede que un personaje haya recibido una cura o que haya robado un par de zapatos nuevos para reponer el perdido. Intenta que quede natural. Así también, usa la información obtenida en cada escena de flashback en la trama principal, dándole un efecto recuerdo a la narración. Por ejemplo, si un personaje ha recibido un buen golpe en la cara en el flashback anterior, haz que sienta algo de dolor residual o que incluso oculte, bajo la máscara, un buen hematoma. No profundices mucho en ello, tan solo da unas pinceladas y los personajes se ocuparán de darle forma.

NO TODO ES LO QUE PARECE

Harold Perkins es un veterano capitán de la policía de Nueva York destacado en un grupo especial contra el crimen organizado en el barrio más peligroso de la ciudad, el Bronx. A sus cuarenta y ocho años, con más de veinticinco de servicio a sus espaldas, es el policía más condecorado de todo el departamento. Sin duda alguna, en la calle se siente como pez en el agua, y el mero hecho de pensar en abandonarlas, para empotrarse en un sillón polvoriento de oficina, le provoca arcadas. En los últimos veinte años de su vida ha estado trabajando duro para desenmascarar al mafioso que gobierna el crimen organizado entre las sombras de Nueva York. Muchos son los criminales que han dado con sus huesos en la cárcel, pero Harold está muy seguro de que existe alguien que los maneja desde un puesto seguro, un lugar donde no levantar sospechas. El agresivo método de trabajo de Harold siempre ha sido cuestionado por sus jefes, pero su eficacia le ha respaldado con creces. Jamás nadie hubiera imaginado que, en su última operación, cuando más cerca estaba de atrapar a aquel malnacido, ocurriría aquella desgracia.

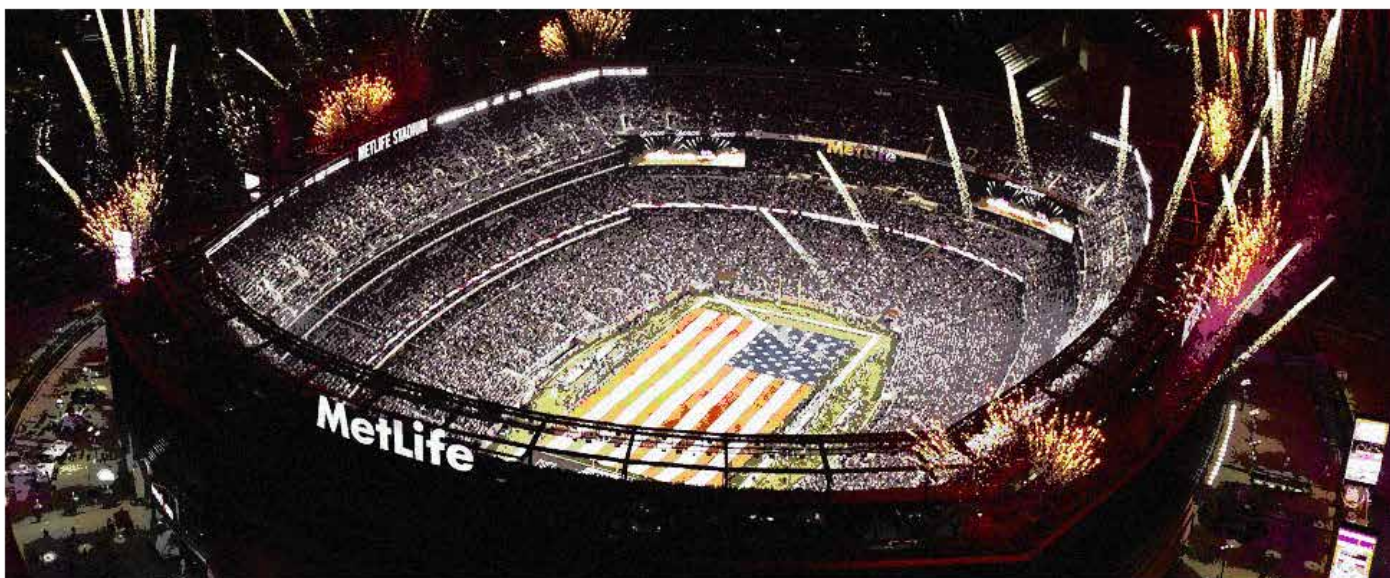
Había localizado una cuenta sospechosa en un banco del Bronx, desde donde se realizaban cobros e ingresos de pequeñas cantidades. Tras un largo proceso de investigación, se dio cuenta de que estas pequeñas sumas de dinero eran en realidad un código compuesto por coordenadas, fecha y hora, con el que el mafioso conseguía reunirse con sus esbirros clandestinamente y sin ser detectado en lugares abandonados de la ciudad. Sin tiempo que perder,

preparó una encerrona para la próxima reunión que se realizase, sin saber que estaba tejiendo una trampa para él mismo. Los finos hilos de la justicia se corrompen con facilidad y algún topo, infiltrado en la policía, aceptaría el sucio dinero a cambio de la vida de sus propios compañeros del cuerpo. La operación se convirtió en un baño de sangre en el que, según el testigo, Harold dirigió a su grupo con nerviosismo e inexactitud a la hora de dar las órdenes oportunas. Apenas se podía entender los extraños balbuceos que emitía: frases inconexas y sin significado propias de un loco. Los malhechores salieron de la nada, acabando con las vidas de todos los componentes salvo Gary, un policía recién incorporado con una fea herida de bala en el muslo izquierdo, y el propio Harold, que fue arrancado de las garras de la muerte en un último suspiro por los servicios de emergencia. Tras estos hechos, Gary fue interrogado por asuntos internos, informando del extraño estado en el que se encontraba Harold en el momento de la operación. Veinticinco años de servicios intachables borrados de un plumazo con una expulsión inmediata del cuerpo de policía. Harold estaba hundido en un pozo sin fin que no tardaron en llenar de mierda cuando los informes del caso se filtraron a la prensa. El revuelo provocado en la ciudad al conocerse que las pruebas realizadas por los servicios médicos dieron como resultado esquizofrenia paranoide fueron definitivos. Harold seguía manteniendo un estado mental inestable tras la refriega, aunque no parecía entender demasiado lo que ocurría a su alrededor.

El resultado de los estudios sobre el lugar de la operación dio a luz que muchos de los disparos encontrados en los cuerpos provenían del arma de Harold. La presión ciudadana, esos que siempre lo habían felicitado por su contribución a la ciudad contra el crimen, obligaron a que se celebrara un juicio para poder condenarlo por los hechos ocurridos. El 3 de febrero de 2014, un día después de la Super Bowl, está marcado en el calendario como el día en el que tendrá lugar uno de los juicios más mediáticos de la ciudad, en el que Harold tendrá complicado luchar por su inocencia si no logra salir de su estado mental y encontrar pruebas que demuestren lo que ocurrió en realidad.

Bueno, y ahora te preguntarás: ¿a qué viene todo este rollo? ¿qué tiene que ver con la aventura? Pues mucho, como bien dice el título, "no todo es lo que parece". Y es que nuestra aventura se divide en dos grandes tramas. La primera, es el atraco del banco en sí por parte de los





personajes, contratados por una extraña mujer, y la segunda, es conseguir sacar a Harold, que se encuentra viendo en su casa unas noticias sobre un atraco, de un estado mental inducido por unos fármacos llamados Propanolol. Harold usa a estos atracadores de las noticias (los personajes) para ayudar a su mente a desbloquearse y hacer frente a ese juicio que le espera. La droga (Propanolol) le ha sido suministrada por Gary, el nuevo componente de su grupo, que salvó milagrosamente la vida y que trabaja como topo para el mafioso al que Harold investiga. Algunos componentes de asuntos internos también han sido manipulados por el sucio dinero del crimen organizado para falsear los informes médicos, porque todo vale para cumplir las órdenes del jefe: que Harold sufra viendo como su trabajo de tantos años se va a la mierda lentamente mientras él sale indemne. De esta forma, ambas tramas se mezclan y los personajes vivirán extraños sucesos, derivados de la mente perturbada de Harold, en el desarrollo de las escenas. La función de estos sucesos en la aventura es buscar en su recuerdo pistas con las que solucionar el caso. Los personajes, además de conseguir salir sanos y salvos del atraco, deben lograr desbloquear su mente para que éste se reponga de los efectos de las drogas y vuelva a la realidad. Sólo podrá defenderse de los cargos de asesinato, vertidos falsamente sobre su persona, cuando esté fuera de los síntomas de la droga. Pero puede que en este camino tortuoso, aún bajo los efectos de las drogas, los personajes no consigan desbloquear

su mente y éste acabe con su propia vida ayudándose de su revolver reglamentario y una bala de punta hueca. Todo es posible en esta aventura en la que sólo los propios jugadores tienen la solución en sus manos. El progreso de la aventura les proporcionará las herramientas necesarias a éstos para poder conseguir el objetivo. ¡Que disfrutes!

-ARRANCANDO EL MOTOR-

Nueva York, 2 de febrero de 2014, 18:00 horas. Estamos a sólo 30 minutos del comienzo del más grande de los eventos emitidos en el mundo: la Super Bowl. Emprendéis un camino, desesperado y sin retorno, para conseguir alcanzar los sueños de toda una vida haciendo lo que mejor sabéis hacer, delinquir. La ciudad viste sus mejores galas y se respira un gran ambiente festivo, las calles están llenas de gente con ganas de fiesta que portan las camisetas de los diferentes equipos de la NFL y algunas cheerleaders que animan a los transeúntes en Times Square. En esta ciudad, donde no falta nacionalidad que se encuentre representada, rueda el alcohol y la crepitante carne grasienta a la barbacoa en cantidades desorbitadas. El Metlife Stadium, el estadio que comparten ambos equipos de la ciudad, los Giants y los Jets, es el lugar escogido para la gran final. La seguridad es muy alta en los



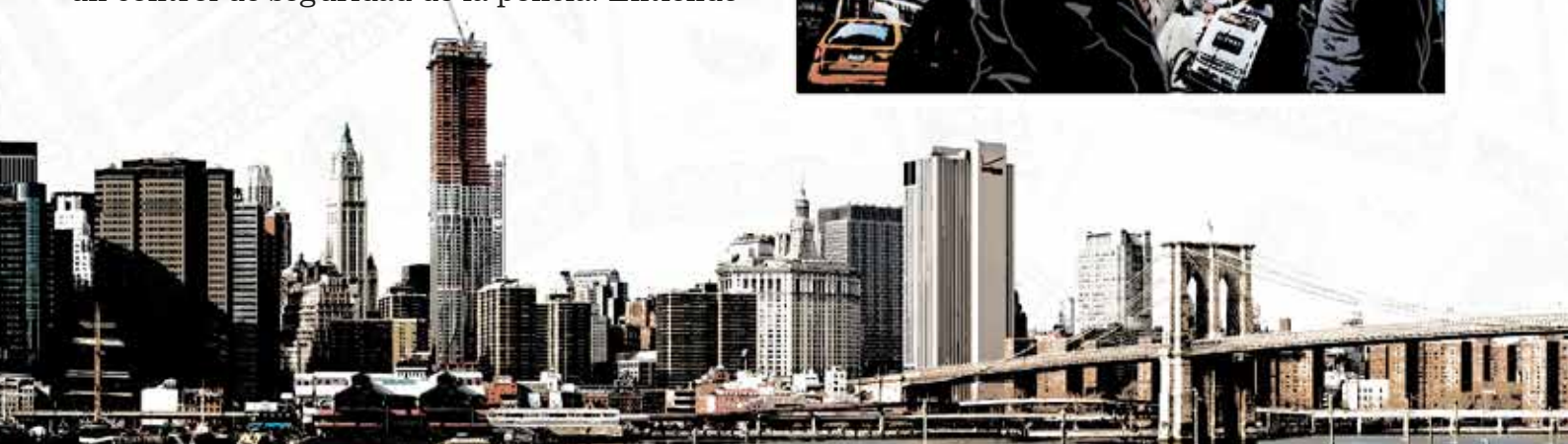


alrededores del estadio, situado en la cercana Nueva Jersey, y en el centro financiero de Nueva York, Manhattan. La final de la cuadragésima octava edición de la Super Bowl la juegan los Broncos de Denver y los Seahawks de Seattle; una lucha sin cuartel que tiene a sus quarterbacks, Peyton Manning y Malcolm Smith, como las figuras más destacadas. Os dirigís en un Dodge Charger del 2009 hacia el Bronx. La suerte está echada.

Describe el camino a través de las carreteras de la ciudad, el tráfico y las calles abarrotadas. Te recomendamos, si quieres hacerlo de forma muy detallista, que realices el viaje ayudándote de Street View, de Google Maps, para hacerte una ligera idea del paisaje. Los personajes sólo conocen que han sido contratados, por una tal Amanda, para atracar un banco en el Bronx. Haz que cada personaje tome su lugar en el vehículo, se describa y cuente sus impresiones ante la tensión de encontrarse de camino hacia uno de los trabajos más importantes de su vida. Haz que cuenten cuáles son sus motivaciones para realizar el asalto, sus sueños que alcanzar con este trabajo. Da libertad si desean desarrollar un diálogo mas extenso entre ellos.

Para cuando se den cuenta estarán parados en un control de seguridad de la policía. Entiende

que los policías están muy cansados por doblar turnos para la Super Bowl, y apenas prestarán atención a la documentación cuando se la pidan. Será un control meramente rutinario, sólo unos segundos, pero que pondrá a los personajes en alerta. Uno de los policías podría preguntar **“¿No disfrutáis de la fiesta chicos?”**, para luego aconsejarles las calles a tomar para evitar embotellamientos y un **“gracias por su tiempo”** final. El camino bordea la costa oeste de Manhattan, dejando el puente de New Jersey a un lado y cruzando hacia el este a través de un puente que lleva hasta el Bronx. Si en este tiempo nadie ha hablado del plan a seguir para atracar el banco, haz que paren en un lugar oculto. El vehículo se desliza en silencio hacia un lugar sombrío mientras se produce un fundido en negro.





FLASHBACK PREPARANDO EL GOLPE

“Os encontráis en el interior de un viejo almacén de una tienda de mascotas, el Topicat. Gran cantidad de sacos de pienso se encuentran amontonados sobre las paredes sin orden ni concierto; el sonido de los animales, enjaulados en la trastienda, se amortigua tras una puerta blindada. Una luz muy débil ilumina un plano de un banco y diferentes fotos satélites del mismo distribuidas alrededor de una larga y sucia mesa de aglomerado.” Es el momento de preparar el asalto al banco.

Dale a los personajes toda la libertad para organizar el plan a su manera, pero dale a cada uno la oportunidad de dar su opinión. Pueden saber la situación de las cámaras, del centro de seguridad, las ventanas (no existen), puertas de salida y, si hacen una buena investigación con el hacker, el número de miembros de la seguridad privada empleados en el banco y que los trabajadores del banco acceden al mismo a través del parking, (tarjeta de acceso) usando una escalera hasta la primera planta.

Aquí van algunos ejemplos junto con sus diferentes “CD” (coeficiente de dificultad):

- Conseguir el plano de la oficina:
Informática + INT CD 22

- Conseguir los nombres y pautas de los trabajadores:
Interacción + INT CD 20

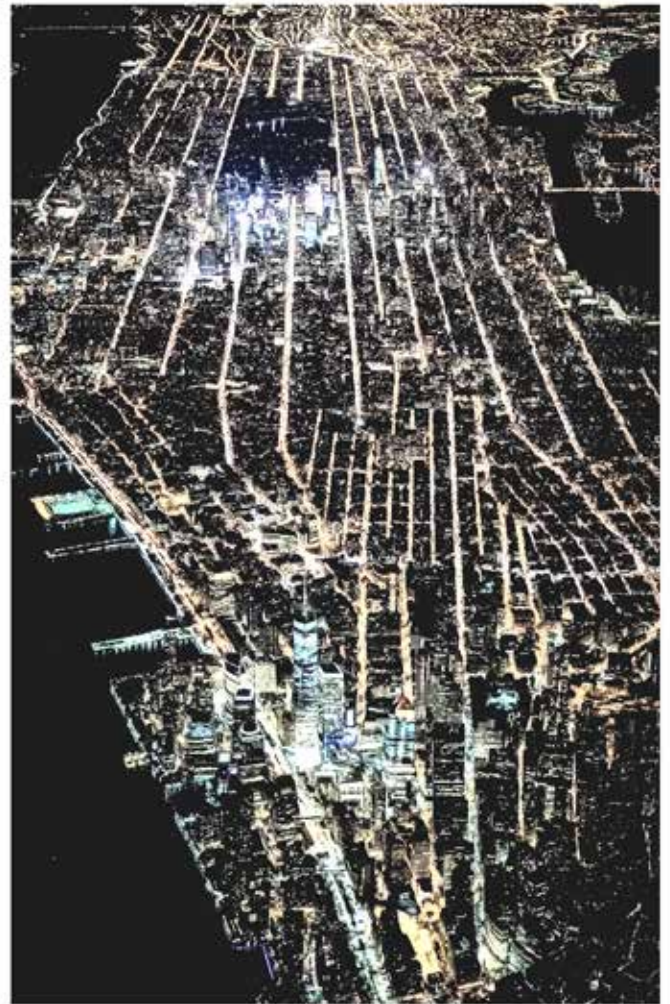
- Establecer rutas de escape:
Percepción + INT CD variable, en base al resultado podrían plantearse varias rutas posibles:

CD 17 – En coche, la policía tarda en llegar 3 minutos, un tunel pasa por debajo de la estación de metro próxima al banco.

CD 24 – Creando una distracción en el estadio de la Super Bowl, amenaza de bomba por ejemplo, el tiempo de la policía al menos se vería afectado de 2d6 minutos extra.

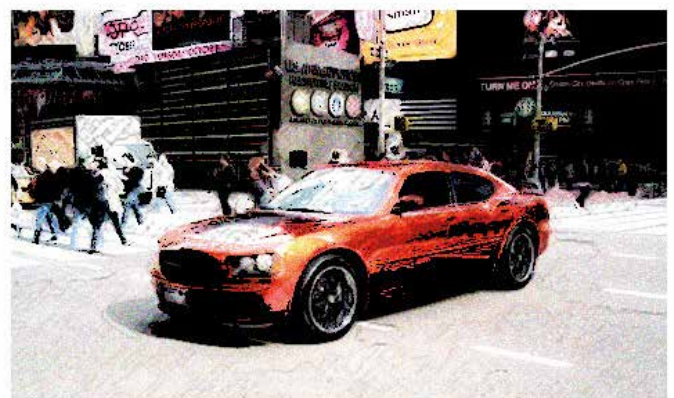
- Identificar sistemas de seguridad (alarma, cámaras...)
Conocimiento + INT CD 22

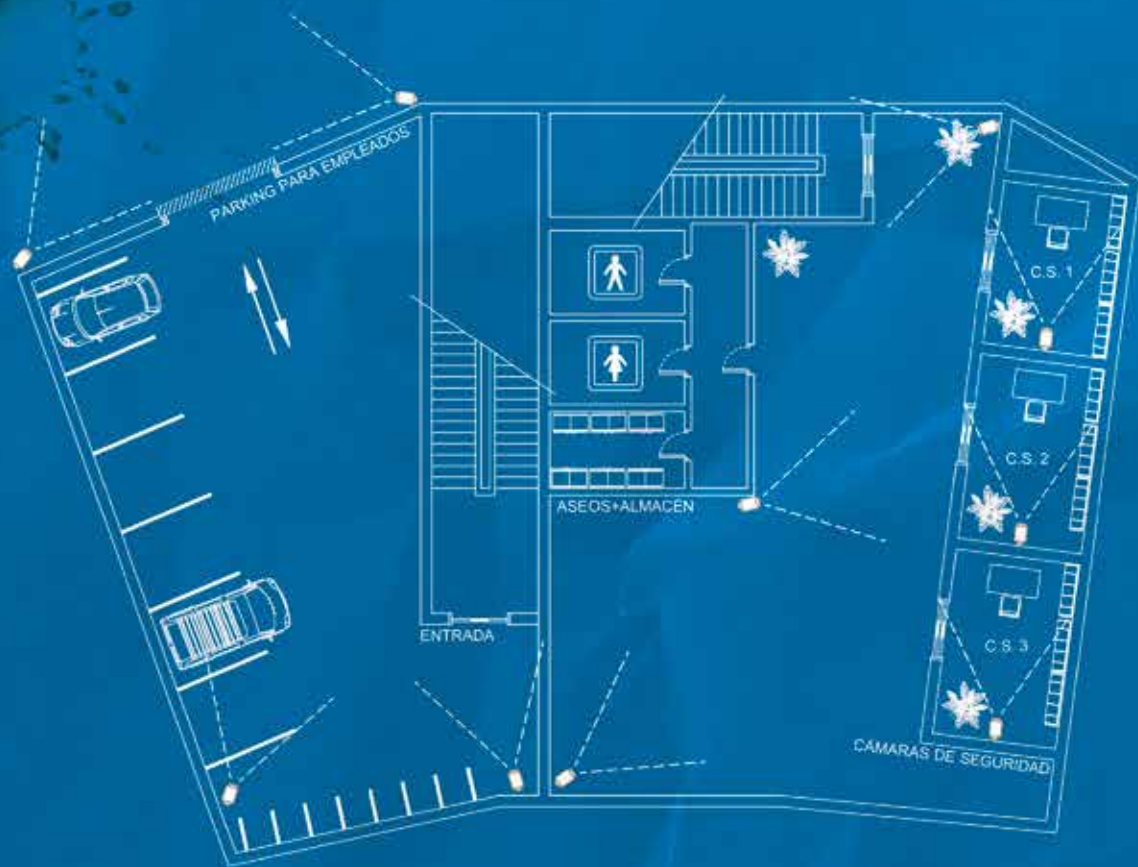
Desactivar las alarmas durante 10 minutos:
Profesión + INT CD 30
(25 si se ha conseguido tener éxito identificando los sistemas de seguridad del banco)



Pero, no todo el campo es orégano, has de saber que la recopilación de la que disponen los personajes es algo obsoleta. La puerta de seguridad blindada es de nueva adquisición y necesita una llave (que posee el director) para su apertura. Esto puede ser un grave problema con el que no contaban. La puerta además posee un dispositivo de seguridad con el que se retarda la apertura de la siguiente puerta 5 segundos. Es decir, que solo puede abrirse una puerta al mismo tiempo. El Apple Bank está situado en la glorieta de Hugh Grant, donde también está situada una estación de metro al aire libre (sobre un puente). A la derecha e izquierda de éste se encuentran varios comercios, tiendas, restaurantes e incluso un concesionario de coches de segunda mano.

Una vez estén todos de acuerdo, o la inmensa mayoría, volvemos al vehículo camino del objetivo: el banco del Bronx.





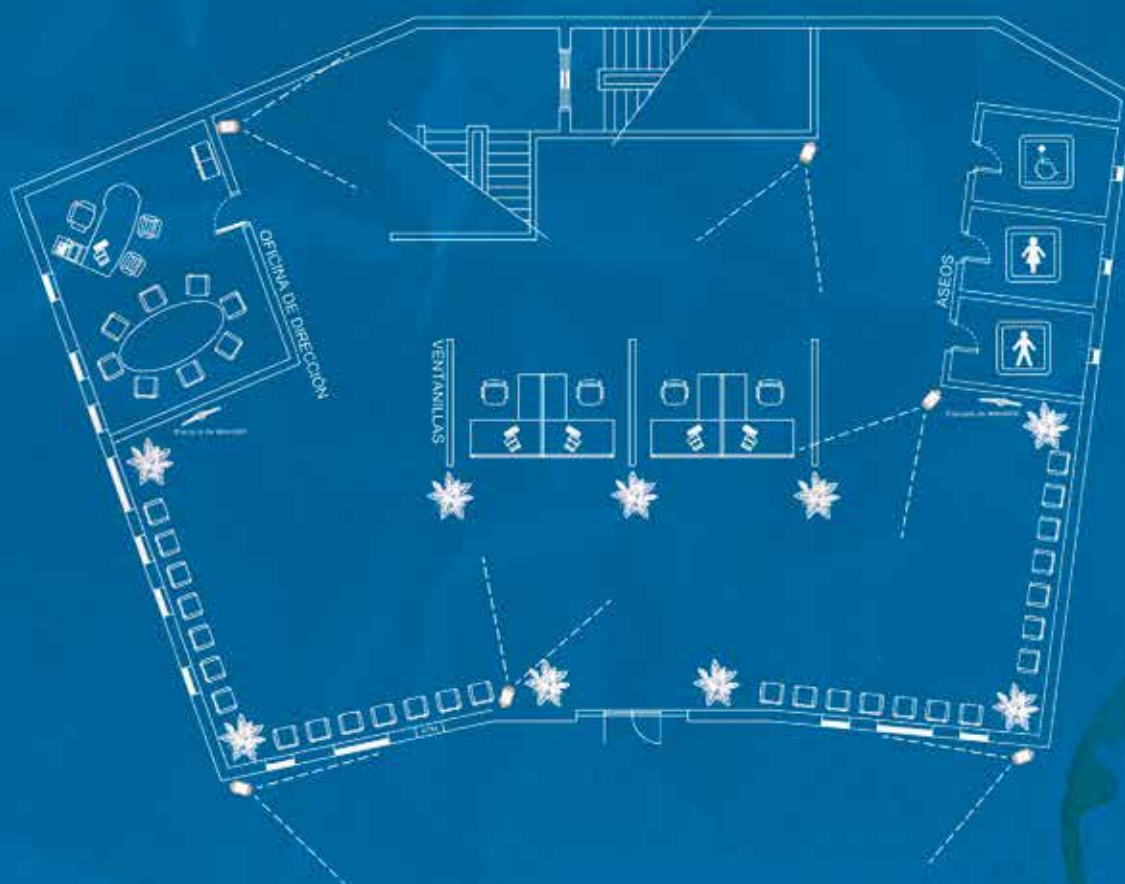
Floorplant: Apple Bank Floor -1

Drafter: Charles Barrett

Designer: David Gutierrez

Scale: None

Date: Sep '94



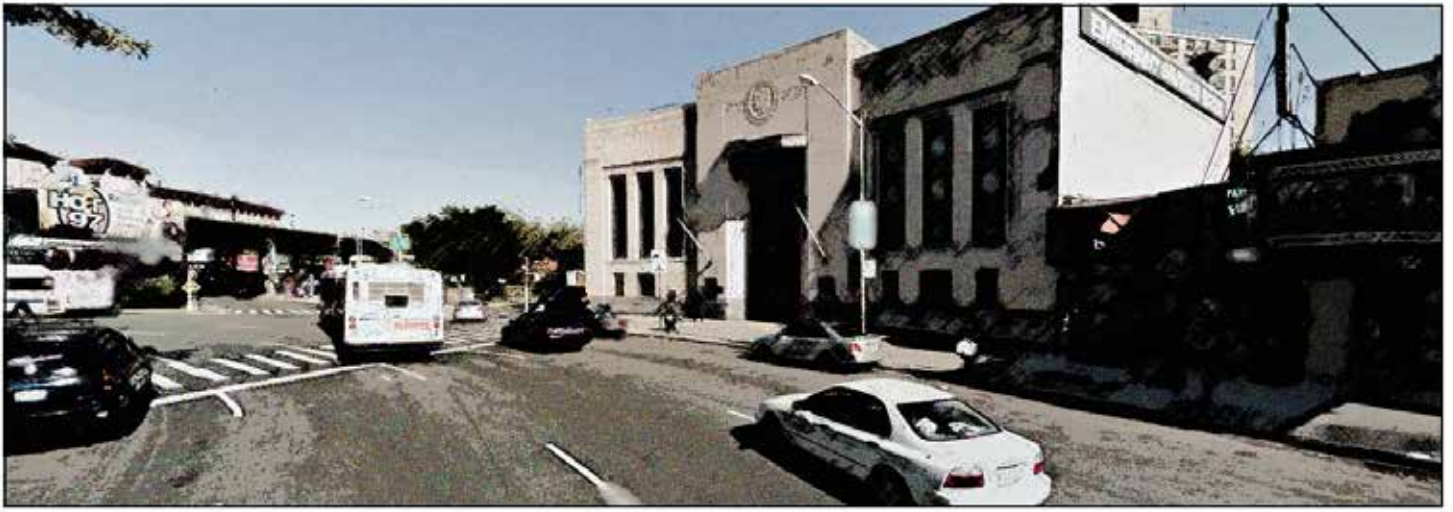
Floorplant: Apple Bank Floor +0

Drafter: Charles Barrett

Designer: David Gutierrez

Scale: None

Date: Sep '94



PUNTO DE MIRA

Describe la escena con la intención de crear un ambiente de ansiedad, en la mente de los personajes reina la inseguridad de que su planificación sea o no correcta. Las respiraciones son más intensas y los corazones retumban en el pecho fuertemente. La tensión es cada vez más densa y palpable cuando salen del vehículo y se inicia el camino hacia la puerta principal de entrada. El tiempo se ralentiza y los sonidos enmudecen. Esta parte quizás será lo más complicado, pues tendrás que adaptarte a lo que los personajes hayan trazado en su plan; pero merece la pena el sufrimiento.

PLAN A- ACCESO POR PUERTA PRINCIPAL

El silencio es empujado a borbotones por el potente bombeo del corazón, se acelera cada vez más hasta frenarse en seco. El ruido del interior inunda los oídos mientras cada pisada se expande a través del frío pasillo produciendo un eco abismal. La sala principal es amplia, varias personas esperan su turno en una cola mientras otras tantas lo hacen sentadas en unos bancos situados en los laterales del mostrador central. Éste no posee ningún tipo de cristal blindado, y los tres empleados se encuentran distraídos en sus tareas mientras dos guardias se sitúan a ambos lados de éstos. El bullicio reverbera en el interior de la sala.

Adapta el escenario al plan creado anteriormente, deja que fluya con naturalidad y representa el miedo de los que se hayan en el interior del banco cuando vean a los personajes. ¿Qué hacen los personajes?

La gente entra en pánico cuando se muestre por primera vez un arma o los personajes se dirijan hacia ellos con una actitud propia de un atracador. Si los personajes no consiguen reducir a los trabajadores del banco con prontitud, uno de ellos conseguirá pulsar el botón de alarma (**Percepción + INT CD 14**) (a no ser que haya sido desactivada). En la siguiente escena la policía llegará al lugar. La mayoría de la

gente se tira al suelo, menos dos personas que intentan escapar por la puerta principal. Si todo se realiza de una forma más calmada (usando algún tipo de discurso de buenas intenciones) los clientes se mostrarán más participativos y no escapan; los trabajadores del banco seguirán su patrón habitual.

El director del banco está encerrado en su despacho. Él habrá pulsado el botón de alarma silenciosa sin ser visto (**Profesión + INT CD 30, si se ha sacado éxito a la hora de identificar el sistema de alarma en la fase de planificación del golpe la dificultad es CD 25**).

Una vez se haya calmado todo, las televisiones situadas en las paredes de la entrada principal del banco se encenderán y emitirán a toda voz unas noticias sobre Harold.

“Harold Perkins, un veterano y condecorado policía de Nueva York se enfrenta a un duro juicio por el asesinato de los componentes de su grupo operativo, Harry Regal, Dustin Web, Melany Alamo y Lewis Mc Arthur. Los informes médicos hablan de que el sujeto puede sufrir esquizofrenia paranoide, enfermedad que tomará como base su abogado Robert Fletcher para ejercer su defensa. Gary Tucker, único policía superviviente de la matanza, declaró que estaba totalmente fuera de sí y que no atendía a razones. El juicio se celebrará mañana día 3 de febrero a las 11:00 de la mañana. Les ha informado Patrick Shaw para CNN.”

Las voces de la televisión se difuminan mientras se hace un fundido en negro. (Pasa a “Guante Blanco” y ten en cuenta que, a partir de este momento, los delirios de Harold entran en juego en la historia).

PLAN B - ACCESO POR GARAJE

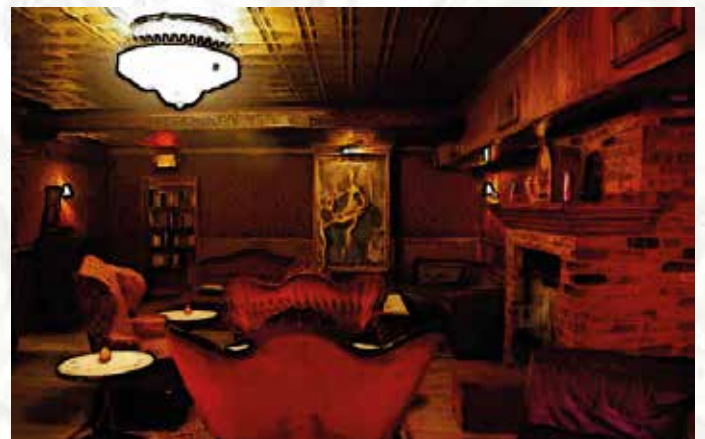
La puerta de entrada al garaje se encuentra en una calle trasera del banco, contenedores de basura se amontonan en el callejón, es posible encontrar algún sin techo rebuscando en los contenedores.

No será más fácil que la entrada principal si no se consigue cortar la emisión de las cámaras sin que salten las alarmas de seguridad (hackeo). Por otra parte, se deberá forzar la entrada (sal-



tará el sistema) o puentear el sistema de entrada (cajetín próximo a la puerta). Una vez dentro sólo las luces de emergencia iluminan la fría estancia. Cuatro vehículos de alta gama se encuentran aparcados en el interior y una escalera accede a la planta superior. Al final de la escalera un sistema de tarjetas da acceso a la primera planta. Pasa a la descripción de “acceso por puerta principal”, pero en esta ocasión serán los jugadores los que cuenten con una pequeña ventaja sobre los guardias de seguridad (están de espaldas a ellos). Ten en cuenta que tanto los trabajadores del banco como guardas de seguridad se hayan de espaldas, pero no será así con los clientes, que verán a los personajes de frente. Pasa a “Plan A - Acceso por puerta principal”

donde puede leerse en letras blancas la palabra “Black”. Al golpear la puerta, una persona la abrirá y le dará paso a la estancia sin preguntar. En su interior se encuentra un salón decorado a la usanza de primeros del siglo XX, donde varias personas disfrutaban fumando, bebiendo y jugando al póker. Un viejo estante de libros se mueve hacia fuera (cualpuerta secreta) y una bella joven les anima a entrar desde el interior. Cuando los personajes entran en su interior la joven cierra y se presenta.



“Buenas noches, por favor pasen, supongo que os surgirán algunas dudas al haberos encontrado en el mismo lugar y a la misma hora. No se preocupen, cada uno de ustedes está aquí porque desea algo; esos puntos, ya los hemos tratado en privado. Les he reunido para que puedan conocerse, es importante que trabajen coordinados, pues mi encargo no es sencillo de realizar, pero les aseguro que el botín les será del todo satisfactorio” (da unos momentos para las presentaciones). “Permítanme explicarles cuales serán el orden de nuestros objetivos. El primero es localizar a



FLASHBACK GUANTE BLANCO

La extraña mujer, que contactó con cada uno de vosotros para contrataros, os ha citado en el 102 de Norfolk Street de Lower East Side (Manhattan), en un lugar llamado Black Room. La noche es fría y las luces de las farolas se ahogan en los charcos producidos por una fuerte lluvia pasajera. Los personajes se encuentran en la calle Norfolk Street, y el 102 está ocupado por un bar latino llamado La Contenta que está cerrado y puesto en venta. Entre este local y el siguiente de la izquierda hay una pequeña puerta metálica en la que puede leerse: “1 LOWER EASTOSIDE TO CO2”. Una luz anaranjada ilumina levemente el final de las escaleras, donde comienza un estrecho túnel. Al finalizar el mismo, una puerta negra

Jack Williams, dueño del importante bufete de abogados Williams Associated, y acceder a la información que posee en su inseparable teléfono móvil. Encontraréis entre los datos un número de cuenta y una clave encriptados. Con el número de cuenta descubrirán en qué banco se encuentra ubicado el dinero, y con la clave yo misma conseguiré acceder al código de seguridad de apertura; se genera uno cada tres minutos. Jack desayuna todos los días en el “Per se”, un restaurante de lujo en el edificio Time Warner Center. Tengan mucho cuidado, ya que, si fallece o se percata del robo de información, la cuenta será bloqueada y no existirá otra nueva ocasión como ésta.

La segunda misión, una vez tengamos la cuenta y el código, será planificar el asalto al banco. Yo les enviaré la clave en el momento oportuno para acceder al botín cuando estén en el interior. No olviden que se genera un código cada tres minutos, estén preparados porque habrá mucho dinero que transportar en el interior”

Como te habrás dado cuenta, la segunda misión, es decir, planificar el golpe, se ha realizado en el flashback “Preparando el golpe”. Ahora toca conseguir la información del móvil, y ya nos preocuparemos más adelante de conseguir robar el botín.

Deja a los personajes tiempo para organizarse y que puedan preparar el robo de información del móvil.

Profesión (informatica) + INT CD 25 dará con dos pulsadores de señal de alarma silenciosa: una en el mostrador central y otra en la oficina del director del banco. Al amanecer de la mañana siguiente, coincidiendo con la final de la Super Bowl, los personajes aprovecharán el desconcierto general para lograr el primer objetivo.

A LA MAÑANA SIGUIENTE

El Per se es un restaurante italiano, con tres estrellas Michelin, con una de las cartas de vino más numerosas del mundo con más de 2000 variedades. Está situado en la cuarta planta del edificio Time Warner Center, en Columbus Circle, y tiene unas vistas privilegiadas de Central Park que hará las delicias de toda persona que tenga los suficientes dólares en el bolsillo para pagar este grado de lujo.



Jack llega al parking subterráneo del Per se con su limusina plateada (lleva un cisne dorado con las alas desplegadas en la parte frontal) a eso de las 09:45 cada día. El acceso al parking es libre, pero está vigilado por una cámara de seguridad en la entrada. Su chofer lo dejará en la misma puerta del ascensor V.I.P., que da acceso directamente a la 4ª planta del edificio, donde también se encuentra el plató de la CNN. El chófer esperará a que llegue su jefe en el vehículo. Los dos miembros del personal de seguridad negarán el acceso a cualquier persona que no se encuentre en la lista de admitidos. Existe también un acceso a la cuarta planta a través de las escaleras. Más de cien empresas diferentes tienen sede en este edificio, que también presta servicios como centro comercial. Sería fácil conseguir una tapadera en cualquiera de estas empresas para poder acceder a algunas zonas del edificio sin levantar sospechas. La seguridad de la 4ª planta es de superior categoría a la contratada en plantas inferiores. Jack Williams ocupa siempre el mismo lugar en el Per se: la mesa más próxima a la cristallera que da vista a Central Park. Suele tardar de 45 minutos a una hora en desayunar.



AL DÍA SIGUIENTE:

A estas horas de la mañana el Per se huele a dulces recién hechos. La exquisita técnica de sus cocineros proporciona a cada uno de sus platos un ornamento único y sofisticado, aderezado con el más placentero de los sabores. Jack Williams se encuentra sentado en la mesa más cercana a la gran cristalera desde donde puede verse Central Park. A estas horas, pocas son las personas que se encuentran desayunando. A los cinco o diez minutos de que los personajes entren en escena Jack recibirá una llamada. En ella exclamará: “¿Harold?, ¿Cómo? ¿Sigue vivo? ¿Cómo es posible? Que no llegue a juicio, he dicho.”

En el periódico se puede leer “El gran día del fútbol, Super Bowl “. En la esquina inferior izquierda, los New York Knicks pierden 106 a 91 en el Madison Square Garden frente a los Miami Heat. Un gran dossier de imágenes de los equipos y de la ciudad engrosa las páginas centrales.

Los jugadores deberán tramar alguna estrategia para poder quitar por algunos momentos el móvil a Jack Williams, sin levantar demasiadas sospechas, y tomar la información, o hacerlo de forma remota. Jack no suele demorarse mucho con su café, es un magnífico abogado, pero también un hombre de negocios. Es algo huraño.

Si no consiguen obtener la información podrán gastar cada uno de ellos un punto de Drama para que un contacto externo, un hacker mercenario, les haga el trabajo. Quizás uno de los personajes le haya hecho un favor alguna vez o incluso sea un amigo al que poder acudir.

Tras obtener la información, los personajes se la enviarán a Amanda. No hay nada más de

interés en los datos del móvil, salvo imágenes de Nueva York y una agenda bastante larga de clientes y contactos de gran poder. Se escucha una voz a lo lejos ininteligible que cada vez se aclara más y más.

CAJA FUERTE

De vuelta al banco, las televisiones hablan en directo sobre el partido de la Super Bowl:

“Estamos casi a punto de terminar el primer cuarto y los Seahawks ganan 8-0 a los Broncos. En este primer cuarto los Broncos, capitaneados por un nervioso Peyton Manning, han cedido los primeros dos puntos en un placaje en su propia endzone tras una mala defensa. Los siguientes seis puntos han sido conseguidos por sendos fieldgoals tras una buena sucesión de pases de Russell Wilson. Esto es sólo el principio ¿verdad Troy?, ¡y los aficionados quieren mucho más en esta fiesta final!

¡Así es Joe!, Peyton Manning debe despertar de esta pesadilla y mostrar su veteranía en el campo como sólo él sabe. ¡Vayan rápido a su frigorífico a picotear lo que puedan!, ¡que se lo pierden! ”

Los rehenes miran a los personajes a la cara con miedo, sin saber muy bien que ocurrirá con ellos. Puede que alguno de ellos se atreva a preguntarles. Harry Regal, Dustin Web, Melany Alamo y Lewis Mc Arthur, los fallecidos compañeros de Harold, serán parte de los rehenes. Algo que les extrañará muchísimo a los jugadores si preguntan sus nombres o se dan cuenta de que su aspecto físico es igual que el de las imágenes mostradas en las noticias. Pese a estas coincidencias, tendrán vidas

diferentes. Algo extraño será que algunos colores se muestran más brillantes y el rojo se apodera de otro color diferente en la escena. Esto es debido a que Harold comienza a recrear en su cabeza el atraco con la finalidad de desbloquear su mente.

Los trabajadores del banco tienen acceso a los ordenadores de la sala principal. Cuando se consulten los datos de la cuenta de Jack en el ordenador aparecerá un apartado asociado a ella: el número 13.

Poseer un apartado en el banco significa que se ha contratado una cláusula especial. El trabajador lo explicará sin tapujos. El dinero no puede ser transferido informáticamente. La cláusula de este servicio establece que el dinero quede ingresado físicamente en un apartado dentro de una de las cámaras del banco. Para poder sacar dinero del mismo se debe acceder a la cámara y cargar el dinero físicamente. Una manera de ralentizar los robos y que la policía consiga llegar a tiempo. Sólo el director del banco, que se encuentra en su despacho encerrado y que ha hecho uso de la señal de alarma silenciosa (puede que esta haya sido localizada por alguno de los personajes con una tirada de dificultad difícil anteriormente), tiene las llaves de las cámaras. La policía está llegando al Bronx.

El director del banco es un ex militar retirado que no se achanca ante nada o nadie. No permitirá que lo cojan, y a la mínima echará a correr para poder encerrarse en una de las cámaras antes de que le roben la llave. Puede incluso que la haya escondido en algún lugar (rendija de ventilación). Los sistemas de seguridad se hayan también centralizados en el despacho del director, desde allí podrán borrar grabaciones de seguridad, o incluso ver quienes ingresaban el dinero para Jack (Gary y algunos de asuntos internos están metidos

en el ajo).

Las cámaras blindadas se encuentran en los sótanos del banco. Cuando los personajes decidan ir a por el botín, un teléfono se escuchará en el banco. La policía quiere negociar con ellos. Si no le hacen caso se escuchará un altavoz desde el exterior de la calle con el mismo fin.

Si los personajes negocian con la policía, empezarán a pasar cosas raras, los rehenes adquirirán el mismo rostro que Harold y se pondrán un arma, salida de la nada, en la cabeza. “¡voy a morir!, ¡ese cerdo se escapa!, ¡yo no soy culpable!, ¿por qué? ¿por qué, eh? ¡La policía está corrupta!” gritarán individualmente cada uno de los rehenes. Si mantienen esa actitud colaboradora, uno de los rehenes se disparará.

El acceso a los sótanos está dotado de un sistema de seguridad (un retardo de 5 segundos para abrir la siguiente puerta), tan solo una de las puertas puede estar abierta mientras la otra permanecerá siempre cerrada. Si se deja abierta la puerta que da acceso a las cámaras nadie podrá entrar desde el sótano, a no ser que destruya las puertas blindadas. Al entrar a una de las cámaras deberán introducir la llave y, tras tres segundos, se abrirá la cámara. Existen 3 cámaras de almacenamiento, en cada una existen 100 apartados. La tercera es donde se encuentra el apartado número trece. Al llegar al apartado y pulsar un botón, un teclado aparecerá desde el interior y se escuchará una voz electrónica: “inserte código”. Todos los apartados poseen este código, pero los personajes no lo tienen. Deberán llamar en este momento a Amanda para que les mande un SMS con el código. A partir del momento en el que reciban el código, tendrán tres minutos de reloj para



introducirlo (pon un cronómetro en la mesa para que puedan verlo). Al insertar el código, "DEADCHEF", Deja un breve periodo de tiempo para que se agobien, ya que el teclado solo admite números. Deberán insertar cada letra en su orden numérico en el alfabeto. El código correcto es "45143856". Imita a un robot para informar a los jugadores si el código es correcto o incorrecto. Si introducen dos códigos erróneos, infórmales de que es su última oportunidad. Saltará la alarma si fallan tres veces, y la policía entrará a la fuerza en el edificio. Tanto si insertan el código correctamente, como si saltan las alarmas al errar tres veces, los personajes perderán el conocimiento y todo les dará vueltas y se volverá borroso a su alrededor.



-FLASHBACK 3-REDADA-

Esta secuencia es sólo narrativa. En ella los personajes visualizarán los recuerdos de Harold el día en el que le tendieron la trampa en aquella trágica operación en la que falleció gran parte de su equipo. Será una forma con la que los personajes vayan conectando algunos puntos importantes de la trama. Puedes leerlo o transmitirlo de la forma que más te guste; una opción es jugarla con los jugadores, pero tú decides.

La escena se sitúa en el exterior de un parking abandonado del Bronx y son las 17:30 de la tarde. Harold (explica claramente que se parece a ese que ha salido en las noticias, al

que van a juzgar mañana y que guarda, curiosamente, gran parecido con las máscaras que llevan puestas) se está dirigiendo a su equipo.

- "Señores, ha llegado el momento que tanto estábamos esperando. Han pasado muchos años siguiendo la pista de esté maldito saco de mierda al que no podíamos poner cara. Hoy por fin podremos desvelar su rostro y encerrarlo de por vida donde merece. La ciudad de Nueva York será más segura y libre gracias a nuestro trabajo, así que estén atentos y sigan en todo momento mis órdenes. No me pierdan de vista porque sólo yo llevaré el walkie encima. No quiero que delatemos nuestra localización."

Un policía se acerca y dice en voz baja, "tenemos vía libre, yo os cubro la retaguardia". Harold le responde en voz baja, "Gary, pide apoyo, esto no me da buena espina. Espera a que lleguen". Gary asiente y se marcha.

Harold y su equipo (Harry Regal, Dustin Web, Melany Alamo y Lewis Mc Arthur), se introducen en el interior del oscuro parking subterráneo. Se desplazan lentamente en la oscuridad, intercambiando posiciones y localizando posibles objetivos entre coches abandonados y bolsas de basura. Tras descender tres niveles y desalojar a unos indigentes, se encuentran con una oquedad en una de las paredes que da acceso a una antigua vía de tren abandonada. En la amplia estancia se filtra algo de luz desde unas rejillas en la parte superior a más de 10 metros de altura. Tres viejos vagones, llenos de graffitis bordean la vieja vía que parece tener aún salida al exterior por la clari-



dad que entra en ambos túneles de salida. Una locomotora de principios del siglo pasado, carne de museo, se encuentra aún sobre los raíles de la vía, mientras varios paquetes de gran tamaño están esparcidos sobre el suelo cercano. El primer disparo no sorprende a todo el grupo, al que no le da tiempo de darse cuenta de que Lewis ha caído muerto al suelo. Una sombra se esconde detrás de la locomotora mientras se suceden los disparos desde uno y otro lado. Los hombres de Harold toman posiciones en los dos vagones más próximos, aprovechando la cobertura para acabar con la vida de uno de los asaltantes. Harold se adelanta para tomar por sorpresa a los demás mientras una de las sombras sale corriendo desde la locomotora, maletín en mano, hacia uno de los túneles de salida. Dustin y Melany sienten, a sus espaldas, como el disparador empuja al martillo para acabar con sus vidas. Dustin no tiene tiempo de reacción mientras la bala atraviesa su cuerpo llevándose su vida; Melany golpea al enemigo, pero cuando cae al suelo el arma se vuelve a disparar perforando sus pulmones. Harold clama refuerzos a Gary a través de la radio mientras corre tras el sospechoso. Harry, el último de los componentes del equipo escucha la voz de Harold cerca y se gira rápidamente. Gary, el nuevo del grupo, lo apunta a la cabeza sin escrúpulos. Gary dispara a Harry a solo dos metros, no sin llevarse un balazo de Harry en su muslo izquierdo. Harold sigue corriendo tras la sombra hasta que consigue derribarla con un fuerte placaje. El maletín libera su contenido al golpearse contra el suelo y miles de papeles se desperdigan por el aire. Por fin Harold consigue ver el rostro del mafioso bajo las sombras de Nueva York. Su rostro se queda extrañamente helado; jamás hubiera podido imaginar que Jack Williams, el dueño del más importante buffet de abogados, Williams Associated, una de las personas más solidarias de la ciudad y futuro aspirante a la alcaldía, fuera la verdadera bestia a batir.

Jack, con gran crudeza, le escupe a la cara.
- "Quería ver la cara que pondrías al saber quién era, sucio bastardo. Me has hecho la vida imposible para poder seguir amasando el poder y el dinero necesarios para gobernar esta puta ciudad. Es una lástima que no sobrevivieras para poder ver lo bien que gobiernan. Adiós Harold". Un disparo desde 10 metros impacta sobre Harold cayendo sobre Jack con los ojos aun abiertos. Gary empuja el cuerpo hacia atrás liberando a Jack de la presa. "Des-hazte de él" dice con arrogancia mientras se sacude el traje y se pierde en la oscuridad. Harold sigue aún con vida, sus sentidos aún se hayan despiertos, pero está perdiendo mucha sangre. Gary levanta su arma y, cuando se dispone a rematarlo, un grupo de cuatro sanitarios aparece de la nada. "¡Tiene pulso, Hemos llegado a tiempo!" Gary no sabe qué

hacer ni dónde mirar hasta que se da cuenta de que el cadáver de Melany sujeta su walkie con la mirada perdida. Sorprendentemente Harold se estabiliza en la ambulancia, pero Gary tiene el tiempo justo para administrarle una fortísima dosis de Propanolol antes de que entre el sanitario. Un médico, influenciado por Jack Williams, hará un informe de Harold con síntomas de esquizofrenia paranoide, lo justo para poder aislarlo y Gary colocará los indicios en el lugar del crimen de que Harold fue el asesino de sus propios compañeros.

ESCAPANDO DE LA JAULA

Los personajes comienzan a recuperar la visión poco a poco hasta ver perfectamente que se encuentran en el mismo lugar donde estaban.

Si han introducido el código correctamente.

Encontrarán en el interior de la cámara lo siguiente:

Dossier:

- Informe psicológico desfavorable realizado por Edgard Suárez, junto unas fotos de él mismo consumiendo cocaína en un prostíbulo.

- Un informe de pruebas encontradas en el escenario escrito por Gary.

Carpeta Top Secret:

- Un grueso informe escrito por Harold sobre un misterioso mafioso (cuenta oculta y los diferentes negocios turbulentos de los que se le acusa).

Un plano del banco del Bronx con una posible salida a través de los conductos de ventilación del cuarto de baño femenino. Este lleva a unas galerías abandonadas del metro que asciende por el interior de una estrecha viga metálica hacia la superficie. Tiene dos posibles salidas:
+ Ascendiendo hasta el final de la viga (15 metros). Sumidero de la estación de metro de Parkchester, situada sobre el puente próximo al banco.





--MUY IMPORTANTE--

Sea cual sea la ruta de escapada, si los personajes mueren o son capturados (lo sentimos por ellos), ese será su destino; pero recuerda que hay dos tramas, así que dirígete a **GAME OVER** para saber que ocurre con Harold.

No consiguen introducir el código y robar el contenido del apartado 13.

Primeramente, no habrán conseguido los objetivos por los que habían sido contratados, pero...

Permite, si se les ha ocurrido romper el apartado a la desesperada de una forma lógica, que lo intenten una vez (superar una prueba difícil).

- Si lo consiguen vuelve al apartado anterior (Si han introducido el código correctamente.), y dale las mismas opciones que se relacionan, pero haz que la escapada sea más difícil que si lo hubieran hecho de primeras.

Si no lo consiguen deja que los personajes sigan con su plan de escape, aunque tanto si consiguen escapar, como si son atrapados o mueren, acabarán de la peor forma posible. Por supuesto, Harold no habrá conseguido librarse de su estado mental; así que, tras la resolución de los personajes pasa a

GAME OVER:

PLANO DE HAROLD

No entienden por qué están haciendo esto, pero siguen el extraño plano para escapar por los subterráneos. La policía pondrá todo su empeño en atraparlos, pero se encuentra bajo mínimos ya que el gran grueso de la seguridad está localizado en Manhattan y New Jersey por la Super Bowl. Intenta provocar mucho estrés en los personajes, en cada lugar debe mostrarse un peligro incesante, dales un respiro y vuelve a poner a la policía tras sus pasos.



+ Ascendiendo solo 5 metros. Rejilla de una carretera de dos carriles dirección al barrio de Queens.

- Un plano de metro arrugado. En su interior se haya marcada la estación de Parkchester y la de City Hall unidas por la línea número 6 de metro. En el reverso de este plano deteriorado existe un dibujo con un camino trazado desde la estación de City Hall-Brookling Bridge a través de un laberinto de vías hasta un último punto descrito a mano alzada como "Real City Hall".

- Una fotografía de una bella mujer. En la parte trasera pone "Para Papá, jamás olvides a tu hijita". Los personajes reconocerán rápidamente a esta mujer: es Amanda, quien os ha mandado este trabajito.

- Dinero, mucho dinero, 300.000.000\$ en billetes de 100 dolares distribuidos en 300 fajos de 1000 billetes cada uno.

Permite a los jugadores seguir el plano dejado por Harold o seguir su plan establecido.

- Siguen su propio plan: Los policías han accedido a la sala principal del banco, si consiguen escapar y ponerse a salvo pasa a **FINAL**.

- Siguen el plano de Harold: pasa a Plano de Harold

La policía está dentro y no tardará mucho en llegar a las cámaras, así que hay que proceder con celeridad. En el interior del cuarto de baño femenino se encuentra una rejilla de un metro por un metro. Deberán desatornillarla para acceder al interior. Los perros que acompañan a la policía seguirán el rastro de los personajes hasta ella. No pueden atornillarla desde el interior así que se quedará abierta. Tras la rejilla se haya un respiradero que desciende unos tres metros y comunica con las cloacas de la gran ciudad. La altura del conducto es de metro setenta aproximadamente. Tras descender otros veinte metros se agranda a un radio de 3 metros. Están en las cloacas y el olor es insoportable, ratas y todo tipo de desechos humanos se pueden apreciar con facilidad. A unos cien metros pueden encontrarse unas estructuras metálicas embutidas en una base de hormigón. Esta estructura es hueca y pueden trepar desde el interior de la misma. Escalando, a 5 metros, se encuentra una rejilla que da a parar a una carretera subterránea de dos carriles dirección Queens. Pero el tubo asciende hasta 20 metros, dando a parar al puente (situado a 100 metros del banco) donde se encuentran las vías de la estación de metro de Parkchester.

ACCESO A CARRETERA SUBTERRÁNEA:

Los coches pasan sin cesar. Alguien puede intentar robar un vehículo y escapar. La policía será avisada, pero será tarde para alcanzar a los personajes si se han marchado con el vehículo. Ve a **FINAL**.

ACCESO A VÍAS:

Si los personajes acceden con prudencia a la vía y no son vistos por los viandantes no ocurrirá nada. Pueden usar el paso de otro tren para ello, ya que pasan con bastante periodicidad. La policía los persigue desde las cloacas. Ten en cuenta que puede que los personajes carguen con el dinero y el restante material encontrado en el apartado.

Si no acceden a la estación con sigilo, o aprovechando el paso de algún tren, los viandantes huirán despavoridos, alertando a la seguridad de la estación, y estos a su vez a la policía. El metro está a punto de llegar y la policía está tras los pasos de los personajes, tanto desde el interior de las cloacas como desde el exterior del banco.

LLEGADA DEL METRO 6:

Al tomar la línea 6 podrán llegar hasta la estación de City Hall. Precaución, hay un guardia de seguridad en el interior del metro, que estará precavido por la policía, aunque no sabe qué aspecto tienen los sospechosos, tan sólo la ropa y puede que el dinero. El tren para en City Hall, y habrá guardias y policía que están llegando a la estación para localizarlos. Si han alertado a la multitud, el metro se parará a unos metros de City Hall bajo la ciudad y se bloquearán las puertas. Un helicóptero los seguirá durante el recorrido informando a la central. Las puertas pueden abrirse haciendo palanca.

Los personajes pueden tomar el control del metro e intentar pararlo en cualquier momento. De esta manera podrían salir de la línea por alguna salida de emergencia, robar algún vehículo y mezclarse entre la multitud, para luego dirigirse hacia City Hall y desde allí cruzar las vías hasta "Real City Hall".



LLEGADA A CITY HALL:

La policía está comenzando a llegar a la estación, los guardias de seguridad están al acecho en las cercanías. Si los personajes no han cambiado alguna de sus prendas pueden ser identificados automáticamente y perseguidos.

Real City Hall está situado en el interior de una vía de servicio que forma un bucle. Si consiguen llegar a él y entrar en la puerta situada a pie de estación, estarán salvados. notarán náuseas y cansancio en la carrera, alguno vomitará incluso. a la cabeza vendrán imágenes de la redada y de la vida "real" que tienen cada uno de los personajes.

GAME OVER

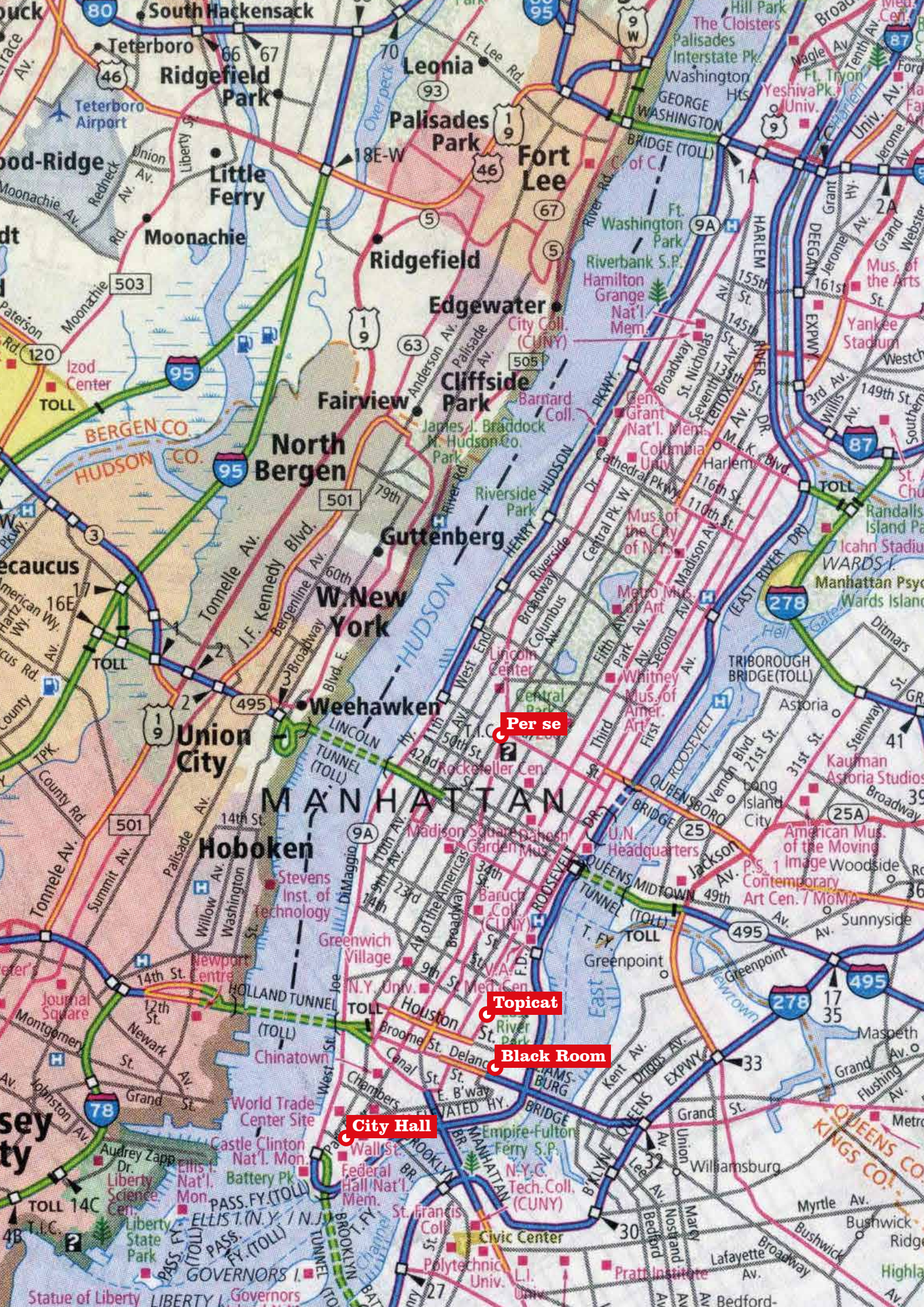
Harold está situado de rodillas en su casa, levanta su mano temblorosa portando su arma reglamentaria; apoya el cañón sobre la sien y sujeta el dedo firme sobre el gatillo. "¡Soy inocente!" Grita con todas sus fuerzas, al mismo tiempo que se le hinchan las venas del cuello y se dispara el arma. Acaba la aventura para nuestros jugadores, que no han conseguido que Harold salga de su estado inducido por las drogas, ni robar el banco con éxito

FINAL

Cruzá is la puerta de la estación de Real City Hall, el lugar se ilumina en un blanco imponente. Aparecéis en una habitación de un apartamento de Brooklyn. En el suelo, de rodillas, se encuentra Harold. Levanta su mano temblorosa portando un revolver; apoya el cañón sobre la sien y sujeta el dedo firme sobre el gatillo. "¡Soy inocente!" Grita con todas sus fuerzas, al mismo tiempo que se le hinchan las venas del cuello y se dispone a disparar el arma. Se para el tiempo y Harold mira hacia su alrededor, suelta el arma y se dirige hacia su escritorio: bajo el suelo de madera guarda una caja fuerte. Introduce un código "45143856" (¿te suena?) y saca un dossier con documentación Top Secret. El juicio se celebrará al día siguiente con la absolución de Harold y el encarcelamiento de los topes de la comisaría, entre ellos Gary. Jack Williams, ante la gran sorpresa popular, será castigado con cadena perpetua; aunque no llegará a cumplir más de dos días en la cárcel. Morirá en una violación con estrangulamiento en

las duchas en la que no se conoce al asesino. Harold disfruta en su tiempo de descanso de un buen desayuno en su cafetería favorita, "De Lillo", junto a un nuevo compañero de patrulla. La camarera enciende la radio y se escucha la siguiente noticia. Los ladrones que atracaron el banco próximo a la estación de metro de Parkchester, en el Bronx, aún siguen sin ser identificados y localizados. Todo hace pensar que fue un robo ideado por los mafiosos de Nueva York para ajustar las cuentas al poderoso Jack Williams. La hija y única heredera de la fortuna de Williams Associated, Amanda Williams, ha disuelto la empresa y entregado el dinero negro generado por su padre a la policía para su uso solidario en la comunidad. Así también, ha creado un nuevo bufete en el que asistirá a las personas necesitadas de forma gratuita. Ha nacido Hope and Freedom.



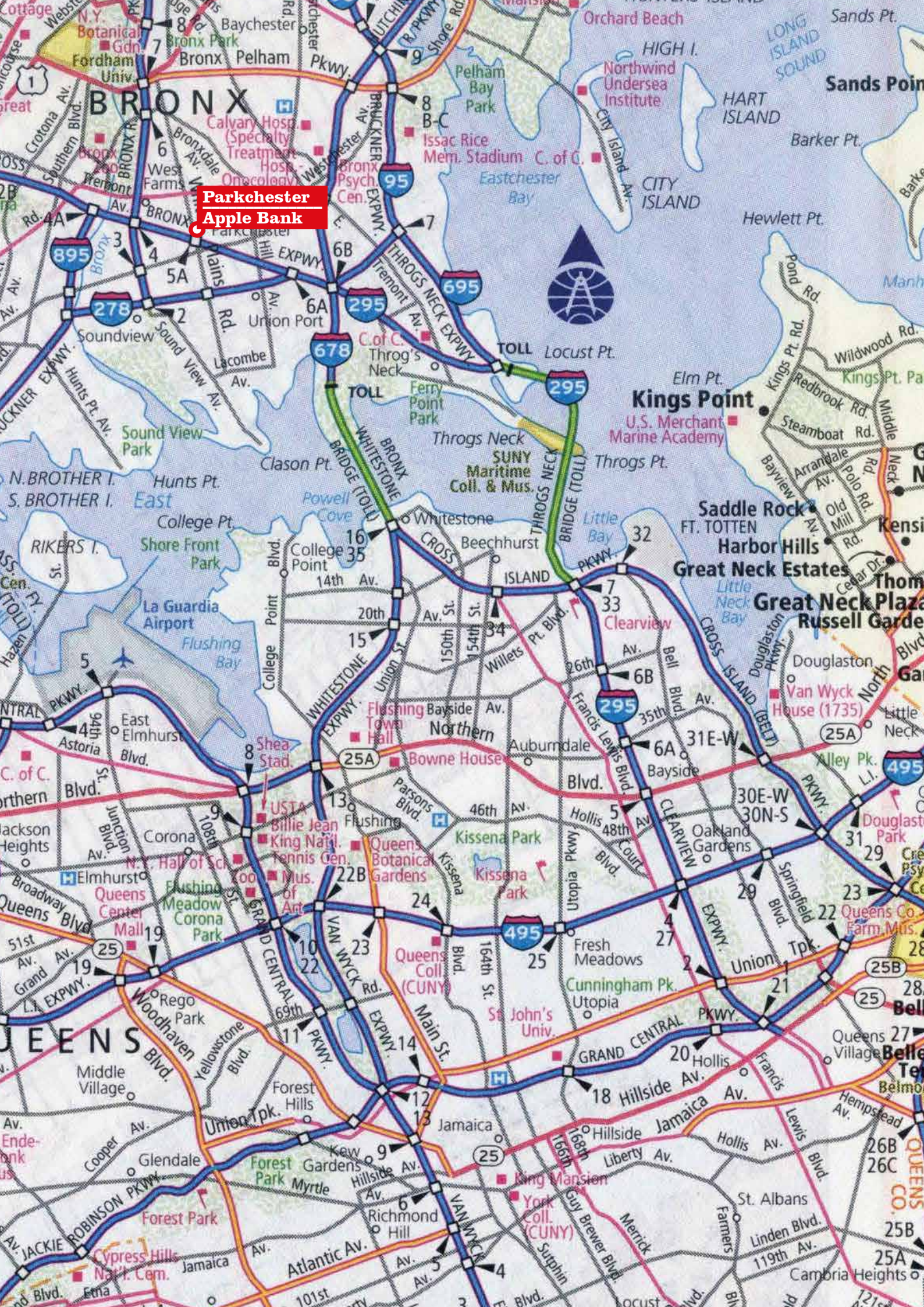


Per se

Topical

Black Room

City Hall



APENDICE I - EL REPARTO

Agente de policía (control de seguridad)

FOR 3 Curtido
REF 2 Barriga prominente
VOL 2 Desencantado
INT 3 Comido por la rutina
Habilidades
Forma Física 3 Persecución
Combate 4 Arrestar al sospechoso
Percepción 2 Noche en vela
Interacción 3 Pedirte que bajes el arma
Interacción 2 Discutir sobre la NFL
Profesión 2 RCP
Profesión 4 Patrullar las calles
Profesión 3 Rellenar informes
Iniciativa 3 Bon. CC 1 Bon. AD 1 Aguante 4
Defensa 11 Desp 9 Resistencia 12

Guardia de seguridad (Apple Bank y Per S e)

FOR 5 Armario
REF 2 Algo torpe
VOL 3 Desagradable
INT 2 Los hay más listos
Habilidades
Forma Física 3 Cuida su cuerpo
Combate 4 Pegar palizas
Combate 4 Disparar
Percepción 3 Vigilar zona
Interacción 5 Seductor
Profesión 4 Interrogar
Profesión 3 Agradar a los VIP
Iniciativa 3 Bon. CC 2 Bon. AD 1 Aguante 6
Defensa 11 Desp 9 Resistencia 18

Chofer

FOR 2 Enjuto
REF 2 Pausado
VOL 3 Gris
INT 3 Metódico
Habilidades
Forma Física 2 Vida sedentaria
Combate 1 Pegar con la gorra
Subterfugio 3 Sí señor, como desee
Interacción 2 cara inexpresiva
Profesión 4 Conducir
Profesión 3 Carreteras de Nueva York
Iniciativa 3 Bon. CC 0 Bon. AD 0 Aguante 3
Defensa 9 Desp 7 Resistencia 9

Jack Williams

FOR 3 En forma
REF 3 Rápida respuesta
VOL 4 Embaucador
INT 5 Sabe que es el mejor
Habilidades
Forma Física 2 Cinta eléctrica
Combate 3 Picapleitos
Percepción 4 Interrogar testigos
Subterfugio 6 Buscar jurisprudencia favorable
Interacción 2 Famoso
Profesión 3 Lidar con clientes descontentos
Profesión 3 Contactos hasta en el Infierno
Iniciativa 5 Bon. CC 2 Bon. AD 1 Aguante 5
Defensa 13 Desp 11 Resistencia 15

Camarero Per S e

FOR 2 Delgado
REF 3 Tranquilo
VOL 3 Paciente
INT 3 Lee el periódico
Habilidades
Forma Física 3 Subir escaleras
Combate 1 Colleja
Combate 4 Disparar
Percepción 4 Clientes satisfechos
Subterfugio 3 Caminar silencioso
Interacción 2 Mandar callar
Profesión 4 Hostelería
Iniciativa 5 Bon. CC 0 Bon. AD 0 Aguante 3
Defensa 11 Desp 9 Resistencia 9

Jefe del Apple Bank

FOR 5 Fornido
REF 4 Preparado para todo
VOL 2 Supersticioso
INT 3 Demasiado seguro de sí mismo
Habilidades
Forma Física 4 Amante del running
Combate 5 Puños de acero
Combate 4 Arma improvisada
Percepción 4 Ojos de halcón
Interacción 2 Carácter colérico
Profesión 4 Sistemas bancarios
Subterfugio 3 Soy nuevo en el puesto
Iniciativa 5 Bon. CC 2 Bon. AD 1 Aguante 6
Defensa 14 Desp 12 Resistencia 18

Perro policía

FOR 7 Mandíbula Fuerte
REF 6 Despierto
VOL 1 Leal
INT -
Habilidades
Forma Física 5 Traer
Combate 4 Derribar y morder
Percepción 6 Rastrear con el olfato

SWAT

FOR 4 Bien entrenado
REF 3 Movimientos Marciales
VOL 3 Leal
INT 2 No piensa, actúa
Habilidades
Forma Física 4 Campo de entrenamiento
Combate 4 Adiestrado para el combate
Percepción 3 Sentidos agudizados
Subterfugio 3 Camuflaje
Interacción 2 Interrogar criminales
Interacción 2 Cotilleos de cuartel
Profesión 3 Manejo de vehículo
Iniciativa 4 Bon. CC 2 Bon. AD 1 Aguante 5
Defensa 12 Desp 10 Resistencia 15

7'0"

6'9"

6'6"

6'3"

6'0"

5'9"

5'6"

5'3"

5'0"

4'9"

4'6"

4'3"

4'0"

Stewart Rakim "Bang"

Concepto: "Rapero de las teclas"

Cita: "Eres tan pobre que tan solo tienes dinero"

Profesión: Repartidor de pizzas

Edad: 26

Nació con una grave enfermedad cardiovascular en el Harlem, hijo de toxicómanos que fallecieron cuando éste sólo tenía 5 años. Tuvo suerte de ser encontrado por una dulce mujer que solía llevarles comida y que, con el tiempo, lo adoptó. Quizás su padre adoptivo no los trató con tanto cariño, propinándole constantes palizas a ambos. Las puertas de la universidad se abrieron a este chico tan habilidoso en la informática en forma de beca. Pero no tardarían en hacerle la vida imposible un grupo de blancos racistas; su reacción, intervenir sus redes sociales, fue motivo de denegación de la beca, su expulsión inmediata y un año de cárcel. Jamás sería el mismo desde entonces, y aunque ha conseguido trabajo como repartidor y ganar alguna pelea de gallos "rapera", no tiene suficiente para poder alimentar a su madre y levantar el embargo de su casa, cuya carta ha llegado hace unos días.








Hitos:








- Es adoptado
- Tuvo que dejar la universidad
- Sueña con terminar sus estudios

Complicación:

- Sufre temblores cuando no toma su medicación

	FORTALEZA	4	Musculado		VOLUNTAD	2	Mirada baja
	REFLEJOS	5	Reflejos felinos		INTELIGENCIA	7	Mente prodigiosa

	Hab. atléticas	6	Acróbata		Comunicación	5	Verborrea rapera
	Combate	5	Ponerse a cubierto		Cultura	6	Naturista
	Percepción	5	Siempre alerta		Profesión	6	Hackeo
	Subterfugio	5	Sigiloso				

	Ptos de Drama iniciales	4		Iniciativa	9		Aguante	5		+ daño	2
				Defensa	18		Entereza	5		+ daño	1

Arma:

- Escopeta Daño: CM

7'0"

6'9"

6'6"

6'3"

6'1"

5'10"

5'8"

5'5"

5'3"

4'10"

4'6"

4'3"

4'0"

Rose López "Blue"

Concepto "Punky sobre ruedas"

Cita "Ninguna mujer tiene un orgasmo
abrillantando el suelo de la cocina"

Profesión: Camarera

Edad: 23

Nació en el seno de una familia de mexicanos ilegales en el barrio de Sun Set Park en Brooklyn. Fue una chica problemática desde muy niña, ya que a los 17 años dio a luz a su primer hijo en un desliz con uno de esos niños ricos de coche caro. Los jueces le dieron la custodia a la familia rica y Rose cayó en una depresión durante un par de años, en los que su única salida fue la velocidad al volante de un coche de carreras en circuitos ilegales. Una de estas carreras acabó en un atropello mortal que dio con sus huesos en la cárcel, pero tuvo la suerte de que no hubo las suficientes pruebas y acabó saliendo tan solo en 6 meses. Es una mujer temperamental e irascible y que luchará hasta el final por conseguir el dinero suficiente para lograr la custodia de su hija.

Hitos:

- Perdió la custodia de su hija
- Es una reconocida piloto de carreras ilegales
- Sueña con tener el suficiente dinero para recuperar a su hija

Complicación:

- Pierde los nervios con facilidad



FORTALEZA

3

Pequeña pero matona



VOLUNTAD

3

Obsesiva



REFLEJOS

7

Dedos ágiles



INTELIGENCIA

5

Actúa antes de pensar



Hab. atléticas

4

Correr



Comunicación

6

Sacar información



Combate

5

Defensa personal



Cultura

4

Callejeo



Percepción

7

Atenta a los detalles



Profesión

8

As del volante



Subterfugio

6

Aficionada a la prestidigitación



Ptos de Drama iniciales

4



Iniciativa

9



Defensa

17



Aguante

4



Entereza

5



+ daño

2



+ daño

1

Arma:

-Pistola Colt Daño: mM

7'0"

6'9"

6'6"

6'3"

6'0"

5'9"

5'6"

5'3"

5'0"

4'9"

4'6"

4'3"

4'0"



Lean Stassy "Tass"

Concepto "Roquero de Tugurio"

Cita "Enséñame la pasta"

Profesión: Rockero en horas bajas

Edad: 40

Criado en lo más profundo del humilde y multiétnico barrio de Williamsburg en Brooklyn. Este rockero de ascendencia italiana se las prometía muy felices cuando apareció por primera vez sobre un escenario con solo 9 años. Pero sus tiempos de niño prodigio pasaron fugazmente, viéndose en la obligación de trabajar robando para bandas callejeras con el fin de sustentar a su madre. La suerte se tornaría aún más gris cuando fue acusado de un asesinato que no cometió. Tras sufrir más de 10 años en la cárcel, ha salido con la esperanza de cumplir su sueño, de grabar un disco. Pero la frustración de vivir una vida no deseada lo ha llevado a la bebida.

Hitos:

- Estuvo en la cárcel siendo inocente
- No hay agujero del que no pueda salir
- Sueña con grabar un disco

Complicación:

- Bebe para olvidar



FORTALEZA

7

Curtido en la calle



VOLUNTAD

3

Terco



REFLEJOS

4

Bien coordinado



INTELIGENCIA

4

Oído Fino



Hab. atléticas

6

Descargar camión



Comunicación

5

Infundir respeto



Combate

8

Pelea sucia



Cultura

6

Manitas autodidacta



Percepción

5

Leer labios



Profesión

6

Motero



Subterfugio

3

Ocultar navaja



Ptos de Drama iniciales

4



Iniciativa

6



Aguante

8



+ daño

3

Arma:

- Fusil de asalto Ak-47 Daño Mm



Defensa

17



Entereza

5



+ daño

2



*Autor del módulo
Punta Hueca*

 *David Gutiérrez (Guty)*

*Encuentra en nuestra web material adicional,
personajes pregenerados, ayudas de juego y
otras aventuras listas para jugar,
completamente gratuitas.*

*Bienvenido a Códice, el compendio de historias
interminables donde encarnar los personajes
más variopintos.*

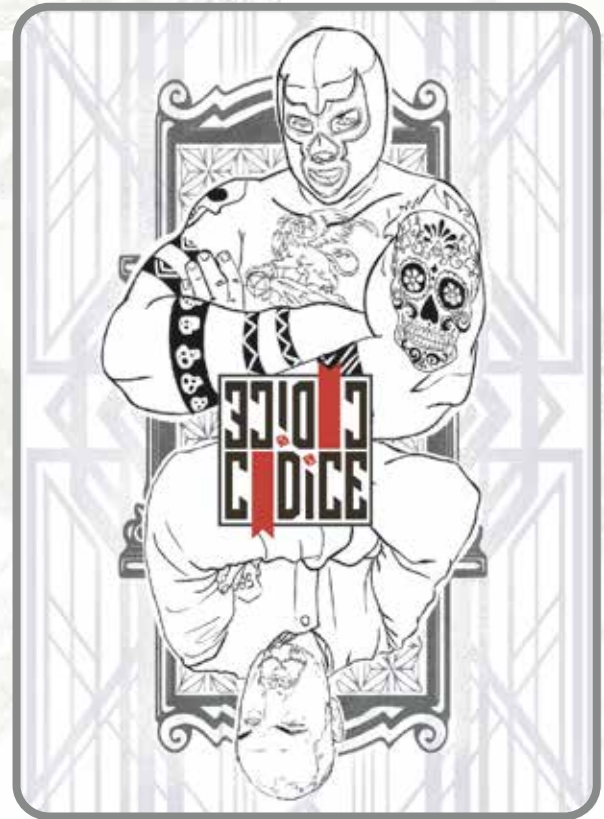
*Tan solo te pedimos que nos dejes algún
comentario sobre la partida que has jugado y
que nos menciones en el caso de jugarla
online.*

 www.codice.tk

 **Codice grupo creativo**

 codicegrupocreativo@gmail.com

Ya disponible...



Ilustraciones y maquetación

 *Marlock*

Creación de mapas

 *Carlos C*

