

COCK

Desertor y vagabundo

Fortaleza 4 - Enjuto

Reflejos 5 - Gatillo fácil

Voluntad 4 - Inestable

Intelecto 5 - Listillo

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA



Mr. Nice

Doctorado en psicopatía

Fortaleza 6 - Constitución engañosa

Reflejos 5 - Manía persecutoria

Voluntad 2 - Sádico

Intelecto 5 - Genio y loco

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

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA









CLOVER *Viuda Negra*

Fortaleza 3 - *Menuda*

Reflejos 6 - *Rápida y mortal*

Voluntad 4 - *Paranoica*

Intelecto 5 - *Lógica aplastante*

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

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA



BIG MOMMA *Madre amantísima*

Fortaleza 7 - Ancha de espaldas

Reflejos 3 - Lenta pero segura

Voluntad 4 - Sobre mi gordo trasero

Intelecto 2 - Actuar sin pensar

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

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA



CRAZY TONY

Inmigrante indeseado

Fortaleza 3 - Escuchimizazdo

Reflejos 6 - Bien coordinado

Voluntad 2 - Chaquetero

Intelecto 5 - Pragmático

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

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA



Oni

Mafioso traicionado

Fortaleza 3 - Huesos viejos

Reflejos 7 - Velocidad del rayo

Voluntad 5 - Su propio Bushido

Intelecto 3 - Metódico

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

HITOS

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

COMPLICACIONES

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

TRASFONDO

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

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

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

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

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

COMBATE

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

ARMAS Y PROTECCIÓN

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

DRAMA

