

Gracias por su visita

ROBAR A UN LADRON

OBJETIVO: Sobrevivir al grupo de gangsters al que le habéis robado el alijo.

CONCEPTO PRINCIPAL: Un grupo de adolescentes roban el coche equivocado a las personas equivocadas.

OBSTACULO PREDOMINANTE: Arnold Rothstein, un peligroso magistro, transportaba heroína en el coche que roban los jugadores y busca retribución por ello.

ENFOQUES

COMBATE +3 EXPLORACION +1 INTERACCION +2
CONOCIMIENTO +2

Escenas

Título 1.- Un golpe fácil

Aspecto ambiental: Banco de Atlantic city

Aspecto obstaculizador: Seguridad del banco y policía en camino.

Notas: Presentación de los PJs mientras atacan un banco, luego deben robar un coche para huir de la policía.

Gracias por su visita

Título 2.- Reportámonos las gunas... oh mierda!

Aspecto ambiental: Agencias de Atlantic city

Aspecto obstaculizador: Discusión entre los PJs sobre qué hacer.

Notas: Se dan cuenta que el coche que han robado contiene un cargamento de heroína perteneciente a Arnold Rothstein

Título 3.- Tengo algo que puede interesarle

Aspecto Ambiental: Almacén perteneciente a Garzy Longan.

Aspecto obstaculizador: Negociación con Longan sobre la venta del material

Notas: Un magistro irlandés, Garzy Longan, contacta con los PJs para comprarles el material en Nueva York.

Título 4.- Un no tan anodino viaje por carretera

Aspecto Ambiental: Carretera camino a Nueva York

Aspecto Obstaculizador: Policías a sueldo de Rothstein

Notas: De camino a Nueva York, los personajes serán perseguidos por un grupo de policías a sueldo de Rothstein

Gracias por su visita

Título 5.- Bienvenido Señor Rothstein

Aspecto Ambiental: Mansion de Arnold Rothstein

Aspecto Obstaculizador: La banda de Rothstein

Notas: Longan trabaja para Rothstein el cual los recibe al entregar la mercancía y los lleva a su mansión, donde pretende dar ejemplo con ellos para que nadie más se atreva a robarle.

