

PROTAGONISTA:

Fred Sampson "Rico"

DEFENSA CC

+3

DEFENSA DIST

+3

PUNTOS DESTINO

5

FORTALEZA

+3

CONSECUENCIAS

1-LEVE

2-MODERADA

3-SEVERA

4-EXTREMA

REFRESCO

5

AGILIDAD

+2

MENTE

+2

VOLUNTAD

ASPECTOS

CONCEPTO

Tirado callejero

PROBLEMA

Te encantan las fiestas, las putas y la buena vida

Fuiste un agente de la DEA

Nadie sabe en la calle que eres un ex-poli corrupto

PROEZAS

Disparo apuntado:

durante una acción de ataque con Disparar, gasta 1 PD y declara una condición específica que quieras imponer sobre tu objetivo, como *Disparo en la mano*. Si tienes éxito, coloca este aspecto de situación sobre el objetivo, además del daño causado.

NOTAS

ESTRÉS FÍSICO

ESTRÉS MENTAL

ESCALA

5

4

3

2

1

ESCALA

8

LEGENDARIO

+7

ÉPICO

+6

FANTÁSTICO

+5

MAGNÍFICO

+4

GRAN(DE)

+3

BUENO

+2

DECENTE

+1

PROMEDIO

+0

MEDIOCRE

-1

POBRE

-2

TERRIBLE

ALERTA

+3

ARMAS

ARMAS EXÓTICAS

ATLETISMO

+2

CONducIR

+2

CONOCIMIENTO

Albuquerque

+2

Mundo drogas

+2

CONTACTOS

+1

CONVENCER

+1

DEMOLICIONES

+1

DEPORTES DE RIESGO

DISPARAR

+3

EMPATÍA

ETIQUETA

ENGAÑAR

+1

INVESTIGAR

+4

NAVEGAR

PELEA

+3

PILOTAR

PRESENCIA

+2

RECURSOS

ROBAR

+1

SIGILO

+1

SUPERVIVENCIA

+2

TÉCNICAS

Policiales

+1

PROTAGONISTA:

DEFENSA CC

DEFENSA DIST

PUNTOS DESTINO

FORTALEZA

CONSECUENCIAS

1-LEVE

2-MODERADA

3-SEVERA

4-EXTREMA

REFRESCO

AGILIDAD

MENTE

VOLUNTAD

ASPECTOS

CONCEPTO

PROBLEMA

PROEZAS

NOTAS

ESTRÉS FÍSICO

ESTRÉS MENTAL

ESCALA

5

4

3

2

1

ESCALA

8

LEGENDARIO

+7

ÉPICO

+6

FANTÁSTICO

+5

MAGNÍFICO

+4

GRAN(DE)

+3

BUENO

+2

DECENTE

+1

PROMEDIO

+0

MEDIOCRE

-1

POBRE

-2

TERRIBLE

ALERTA

ARMAS

ARMAS EXÓTICAS

ATLETISMO

CONducIR

CONOCIMIENTO

CONTACTOS

CONVENCER

DEMOLICIONES

DEPORTES DE RIESGO

DISPARAR

EMPATÍA

ETIQUETA

ENGAÑAR

INVESTIGAR

NAVEGAR

PELEA

PILOTAR

PRESENCIA

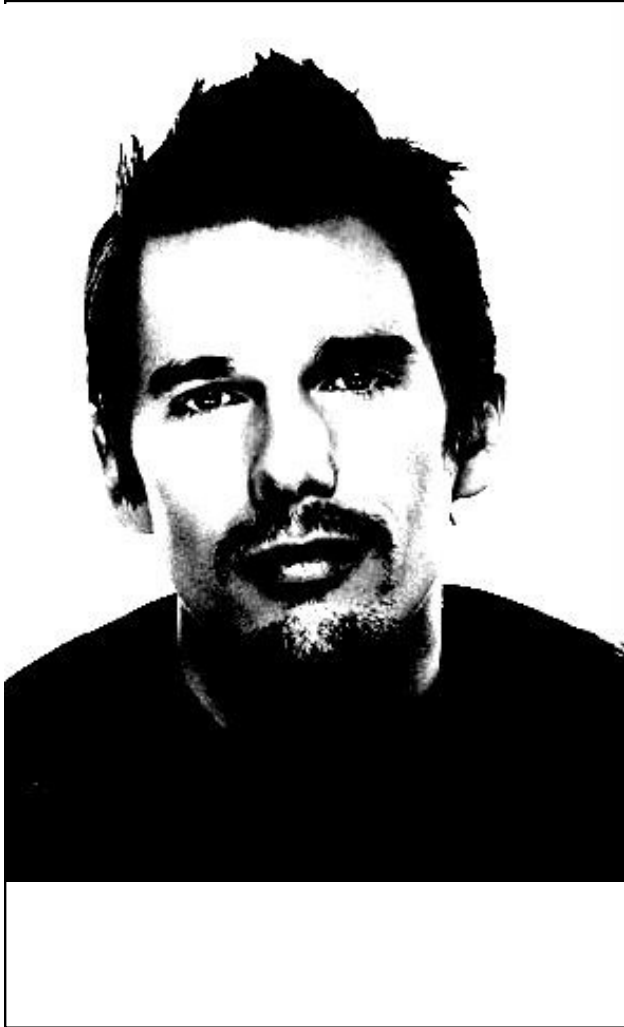
RECURSOS

ROBAR

SIGILO

SUPERVIVENCIA

TÉCNICAS



HISTORIA

Aunque ahora no eres más que un tirado callejero que vive de la beneficencia, hubo un tiempo en el que eras el señor Sampson y tenías tu coche, tu trabajo y tu traje bonito.

Nadie lo diría, eras un policía, concretamente de la Agencia Antidroga (DEA), pero te pasaste de listo y en una de las redadas decidiste que era buena idea extraviar un par de fajos de billetes decomisados, 40.000 dólares que eran poca cosa dentro de todo el alijo. Con ese dinero te pegaste unas semanas a todo trapo (putas, fiestas y unas vacaciones en Honolulu, con más putas y más fiestas), y todo hubiera ido bien si te hubieras parado a tiempo. Pero te pudo la avaricia y volviste a meter la zarpa, con tan mala suerte de que te pillaron.

Tu abogado, Saul Goodman, pudo evitar que fueras a la cárcel, pero no te libraste de tener que devolver el dinero y que te echaran del cuerpo. Y para devolver lo que habías robado, te embargaron el coche, la casa y prácticamente hasta los calzoncillos. Así que ahora vives entre cajas de cartón, y con miedo a que se sepa que un día fuiste poli.

El grupo de los martes

Todos los martes os reunís un grupo bastante heterogéneo en "La cucaracha enojada", un local de top-less, regentado hasta hace poco por Ted Conaghal, un irlandés regordete y bastante enrollado. Allí charláis y jugáis a los dardos.

Body: Un aspirante a macho alfa de manual, obsesionado por su cuerpo y por destacar siempre en todo. Sin embargo, no se le puede negar una cierta carisma. No parece malo del todo.

Angy: La novia de Body, una camarera de "la cucaracha". Es muy atractiva y quizá el mejor polvo que conoces ahora.

González: Un inmigrante mexicano, probablemente ilegal. Un día charlando te enseñó su pasaporte, pero tu experiencia en la DEA te enseñó a reconocer las falsificaciones a golpe de vista.

Wrench: Un delincuente callejero que acabará como tú o peor si sigue abusando de las drogas.

FOTO

HISTORIA