



El Tráiler de la película:

Enciende el reproductor musical y pon un tema de Led Zeppelin titulado "*Black Dog*". La cámara enfoca a un pequeño grupo de personas, que fácilmente podrían ser denominados parias o directamente criminales, que están en la entrada de un mugriento almacén de camiones. Han aceptado un trabajo que parece ser sencillo de realizar, trasladar una mercancía desde Las Vegas hasta la peligrosa ciudad de Los Ángeles. Añade algunas escenas con persecuciones, disparos y mucha velocidad. Es un camino largo y no falta de peligros, pero definitivamente no es un viaje de placer.

Información para el director:

Esta partida puede ser jugada con tu grupo de juego habitual, reemplaza la carga a una furgoneta si no tienes un piloto de camión, o con los pjs pre-generados que acompañan a la partida a modo de "*oneshoot*". A partir de este punto asumiremos que la partida será jugada con estos personajes.

Trama: Red tiene un negocio de tráfico de coches de alta gama, vehículos caros y muy valiosos, que no pueden pasar por la aduana ya que son principalmente robados. Para evitar miradas indiscretas y evitar complicaciones utiliza sus contactos para introducirlos de contrabando en el país. El caso es que su comprador habitual, el señor Harper, le ha dado problemas últimamente ya que no ha accedido a pagarle más dinero y se ha buscado un nuevo comprador. Este último envío tiene truco, planea robarlo para así dejar de trabajar con su comprador habitual y re-venderselo al nuevo cliente. Los Pjs serán los transportistas de esta conflictiva remesa, y también los responsables de su seguridad. Para Red ellos son alguien prescindible y a quien echar la culpa de lo ocurrido.

El problema es que el señor Harper es uno de los lugartenientes del señor Carroll, el jefe de la hampa en la ciudad de los ángeles, que ha robado el coche de un jeque árabe solamente para devolvérselo y ganarse así su confianza. Para asegurarse el envío está usando los medios habituales, intentando no llamar la atención, y se ha asegurado de contratar a un conductor experto.

Escena cero: Antes de empezar.

Antes de iniciar la partida habla con los jugadores para aclararles las condiciones del trabajo, se supone que ya lo aceptaron previamente. Red, su patrón, les proporcionará un vehículo que ya incluye la carga a transportar, aunque sería aconsejable disponer de otro vehículo a modo de cobertura para que los acompañe, y el dinero para cubrir los gastos del viaje como gasolina y comida. El lugar de la entrega es un almacén en un conocido polígono industrial situado en los ángeles.

También les darán un número de teléfono al que llamar para ir informando de como va todo. Deberán viajar sin llamar la atención pero también hay que proteger el cargamento, el cual no deben abrir. Si hay que pactar un precio por el trabajo ofréceles hasta 2000\$ por cabeza.

Las condiciones del trabajo son estas:

- *La mercancía debe llegar intacta y a su hora.*
- *Evitar a la policía y otros problemas.*
- *No llamar la atención.*

Escena primera: El taller de camiones.

Es un nuevo día, el sol ha salido hace muy poco, y la gente más madrugadora se dirige a trabajar. Las cafeterías trabajan sirviendo desayunos a la gente adormilada cuando los Pjs llegan al muelle de carga para camiones de Red. En una esquina un pequeño grupo se calienta alrededor de un bidón ardiendo mientras comparten una botella cubierta con una bolsa de papel. Por el aspecto de esos tipos no parecen que trabajen en el almacén, sino más bien que sean matones que vigilan el lugar. No muy lejos de allí hay un solitario mecánico que golpea con fuerza un hierro usando un pesado martillo, intentando sacar la batería de un viejo camión destartado.

Uno de los hombres que se calienta junto al bidón no les quita la vista de encima desde que aparecieron junto al almacén. Les dirige una de esas miradas en las que parece estar intentando descubrir quien es el más peligroso de entre todos ellos. Cuando se disponen a entrar les intercepta rápidamente y les habla con un acento irlandés. Sabe quienes son pero intentará intimidarles, y de paso dejarles claro que es él quien está al mando de la seguridad. Todos los PJs, menos Jack, saben que se trata es la mano derecha de Red y se llama Ryan O'Reilly. Aunque a quien mira especialmente es a Sonny, si eres un máster malvado esta podría ser una buena oportunidad para pedirles un chequeo de Entereza + Sangre Fría pero a dificultad fácil para que vayan calentando los dados.

El irlandés los conduce hasta el despacho de Red sin quitarles la vista de encima, se queda el último y los va guiando mientras los observa.

Red es un tipo grueso de mediana edad, vestido con ropas vaqueras oscuras (lo que por supuesto incluye sombrero y tachuelas). Su despacho es evidente que es un lugar demasiado pequeño para reunir a tanta gente pero pueden verlo recortando unos cupones del periódico usando unas grandes tijeras que muestran unas misteriosas manchas oscuras en el filo. El resto de la sala está decorada con fotos de camiones, la mayoría de ellos pertenecen a la empresa, así como una foto grande del propio local tomada desde el cielo donde pueden contar más de 10 camiones, junto a algunos calendarios donde se muestran mujeres ligeras de ropa (una de ellas se da un aire al personaje de Linda aunque más joven) . El despacho tiene también una gran ventana desde la que se puede ver la entrada del taller y algunos vehículos aparcados en el interior.

Red les saludará y será amable con ellos, hasta que de pronto abrirá la ventana y se pondrá a gritarle a un trabajador algo sobre una tarjeta de gasolina de uno de sus camiones, este detalle junto con el recorte de los cupones de antes deben aclarar a los jugadores que Red es un tipo muy tacaño.

Jack le dará un abultado sobre a Red, quien se lo entregará a Ryan O'Reilly para que lo cuente. Se escuchará en la habitación contigua el sonido que hacen los billetes dentro de una máquina de contar billetes. Aunque Red confiaba en que finalmente el comprador hubiera pagado el extra que había pedido por el trabajo pondrá cara de decepción y alegrará que falta dinero pero que ya lo hablará él con el comprador. Entonces les dará las llaves de un camión, insistirá en que no abran la mercancía, y les señalará cual es desde la ventana con un tono de orgullo en su voz. Un camión rojo, en muy buen estado que parece nuevo, es muy bonito y escandalosamente llamativo con el logo de un perro negro en el remolque. Un malévolo máster le pediría al personaje de Jack un chequeo de entereza + sangre fría en este momento.

A no ser que los Pjs caigan en la cuenta puedes, si eres un máster mama, pedirles una tirada de cultura + conducción (camión) a dificultad fácil (+1 a la tirada) para hacerles ver que llevar un vehículo así de ostentoso cuando llevas mercancía ilegal no es buena idea. Red confía en que usen ese camión por lo que insistirá en que no pierdan el tiempo cambiándolo porque ya esta listo para partir.

El camión rojo cuenta con unas comodidades exquisitas que incluyen aire acondicionado, una litera doble en la parte posterior, asientos grandes, emisora de radio, etc... Esta en perfecto estado y tiene pocos kilómetros, cuenta con un GPS donde ya esta marcada la ruta a seguir. El GPS sugiere una ruta de cuatro horas por la carretera Interestatal i-15 aunque al transportar mercancía ilegal sería recomendable tomar alguna ruta alternativa por carreteras menos transitadas. Tanto Earl como Jack conocen bien la ruta alternativa a tomar.

Si los Pjs insisten en usar otro vehículo podrán coger cualquiera de los del taller pero tardarán un rato en cambiar la caja de la mercancía. Si insisten red no podrá negarse a cambiar el vehículo, y cualquiera de los otros vehículos es perfectamente válido para el trabajo.

En este momento, antes de iniciar el camino, los personajes jugadores deberían pactar algún punto medio en la ruta a seguir donde volver a encontrarse si las cosas van mal. Si, deberías dejarlo caer.

Escena dos: Lleno, por favor.

Sea como sea en algún momento tendrán que parar a echar gasolina. Recuerdales que las gasolineras de la carretera interestatal es un lugar lleno de otros vehículos pero también habrá vigilancia, es habitual que las patrullas de carretera hagan comprobaciones en camiones (peso máximo, controles de alcohol, etc...). Deberías insistir en este hecho para forzarlos a usar la siguiente gasolinera en una carretera secundaria menos transitada. Si no fuera así retrasa este encuentro hasta que paren en una gasolinera más solitaria.

En esta zona no hay cobertura para el teléfono, el camión aparcará en una pequeña gasolinera de carretera situada a las afueras de un pueblo que solo tiene dos surtidores. No hay ningún vehículo aparcado en los alrededores y podéis ver a un muchacho apretando las tuercas de una vieja bicicleta dentro de la pequeña tienda que esta enfrente de los surtidores. El cuarto de baño esta en la parte posterior, aunque esta siempre cerrado, junto a una cabina telefónica. Y en la entrada de la tienda hay un pequeño cajero automático. Este lugar es autoservicio por lo que tendrán que ponerse la gasolina ellos mismos, y además el surtidor de gasolina no funciona por lo que alguien debe quedarse apretando el botón, y para ir al baño deberán pedir la llave al chaval (que les pedirá a cambio un carnet o las llaves del vehículo). En la tienda hay bebidas frías, hielo, prensa, comida basura, y una sección de comida precalentada junto a un microondas. También hay medicamentos como aspirinas, pastillas para no dormir, material básico para tratar heridas como algodón, vendas, tiritas... también hay material de acampada pero no hay armas ni nada parecido a la venta.

Deja que los Pjs se sitúen y decidan qué quieren hacer, si te piden un mapa improvisa uno para que no parezca que tienes el encuentro preparado. Seguramente se acaben separando cuando vayan al baño, pongan la gasolina, ojeen la tienda, etc... Entonces anuncia sólo a los jugadores que estén presentes que una vieja furgoneta se para en el otro surtidor, así que si hay alguien fuera de escena invitalo a que salga de la habitación o mándalo a buscar algo. De la furgoneta se bajan dos tipos, visten con ropas viejas y sucias, tienen aspecto de paleta de la américa más profunda.

Uno de ellos se queda en el vehículo recargando el depósito de la gasolina, y el otro se dirige al interior de la tienda. Si los Pjs los observan verán que se comportan de forma normal. El que entra en la tienda se entretiene en observar lo que hay dentro mientras manosea en su bolsillo y saca unos dólares arrugados mientras que el otro rellena el depósito vigilando lo que hacen los Pjs pero pasados un par de minutos el que esta en la tienda saca un revólver y apuntará al dependiente exigiéndole el dinero de la caja. En ese momento, si miran hacia la camioneta podrán ver como el otro abre la puerta y saca una escopeta aunque lo que llamará la atención de los Pjs es que al abrir la puerta podrán ver a una mujer casi desnuda atada con cadenas y con la boca tapada en el interior de la furgoneta.

Los PNJs están atracando la gasolinera así que no van a por los Pjs salvo que ellos llamen su atención o intenten algo. Y dependiendo de como seas de malo con los jugadores pueden aprovechar la oportunidad para hacerles daño, quitarles el camión, el dinero que llevan, el vehículo de cobertura ó pincharles alguna rueda para que no les sigan. Este es el momento adecuado para pedirles un chequeo de entereza + sangre fría

En cualquier caso hay una cámara en el cajero automático que está en la puerta de la tienda que lo va a grabar todo. El muchacho le dará el dinero y les pedirá a los Pjs que colaboren, si los atracadores se largan insistirá en que se queden para ayudarle a describirlos a la policía pero no les dirá nada de la cámara del cajero (él no lo sabe), y en la tienda no hay cámara de seguridad.

Esta escena es abierta, lo que hagan los Pjs (al menos los que estén presentes) es cosa suya pero el hecho de describirlos como catetos y que lleven a una mujer encadenada debe darles que pensar. La solución más sencilla sería acceder a sus peticiones y luego seguir su camino pero puede pasar cualquier cosa. Estate atento al personaje de sonny, y asegúrate de preguntarle que hace.

Escena tres: *La emboscada.*

Red les ha preparado una emboscada. Para ello tiene preparado un pesado camión cargado con grandes tubos con el que ha bloqueado la carretera junto a un par de coches con su gente para frenarles. Todos ellos van con el rostro cubierto, y han usado vehículos que tenían apartados para que no los reconozcan.

Primero aparecerá una camioneta que se pondrá a la altura del coche de acompañamiento e intentará sacarlo de la carretera. Un par de maniobras después se encontrarán con un cruce en forma de cruz donde un pesado camión bloquea la carretera, y otra camioneta aparcada en el arcén con dos hombres con la cara tapada y armados con escopetas. Ellos intentarán no dañar el camión pero con el coche no se van a preocupar.

Si paran, ellos les quitarán el camión y se asegurarán de dañar el coche para que no los sigan. La partida debería acabar aquí a no ser que seas un máster mama y les des la oportunidad de que recuperen la carga identificando a los agresores de alguna forma con los tipos que vieron calentándose en el muelle de carga.

Al conductor del camión le puedes dar la oportunidad de burlar el bloqueo, puedes ofrecer dos posibilidades. Acelerar hacia el vehículo para que el otro se aparte o intentar cruzar por el hueco que deja el camión en el cruce.

Esta escena va a requerir varias tiradas de conducción y posiblemente también haya disparos, repasa detalladamente las reglas del juego sobre persecuciones y combate pero dales la posibilidad de huir a los personajes. Una tirada fallada de conducir no implica que se vayan a estrellar sino que ha perdido el control del vehículo, pídeles otra tirada y recuérdales que tienen puntos de drama para gastar.

Escena cuatro: *El puerto de montaña.*

Los Pjs han logrado superar las dificultades y continuar el camino cuando llegan a un puerto de montaña en el que la velocidad del camión baja drásticamente. La subida es lenta y tediosa cuando otro camión se pone a adelantarlos, entonces el camión que está delante suya empieza a frenar y el que está detrás suya acelera para ponerse pegados a ellos. Es una maniobra complicada pero esta vez intentarán hacerles frenar aprovechando la cuesta y la poca maniobrabilidad.

Esta vez sí que puedes pedirles a los jugadores una tirada de Perspicacia + Alerta por si identifican que estos camiones proceden del taller de red.

Dile al conductor que le están frenando y que no tiene margen de maniobra ya que el arcén es muy estrecho e intentar adelantar al camión que llevan delante es imposible, solo conseguirían volcar, pero que existe una posibilidad si llegan a la parte superior ya que al iniciar el descenso aumentará la velocidad y será más complicado conducir así. En la cuesta abajo las tiradas serán muy importantes para conseguir controlar el vehículo y los conductores de los camiones no son muy buenos. Además, los hombres de Red han provocado un accidente en el descenso por lo que el tráfico en el otro sentido estará bloqueado durante toda la escena.

El resto de pjs tienen poco que hacer aquí. Aunque intenten disparar a los otros vehículos se trata de camiones robustos y fuertes con muchas ruedas. Y si se asoman por las ventanas se arriesgan a que un choque con el camión los saque del vehículo.

Escena cinco: *La entrega.*

Si pese a todo los pjs han conseguido burlar los intentos de red para que les quitará el camión ahora viene la parte final. Depende de cómo haya ido la partida quieras un final u otro, tal vez tengas prisa por acabar o quieres disfrutar de una última escena emocionante así que aquí van varios finales alternativos para que tomes el que prefieras.

- La policía se une a la fiesta, ya sea porque han estado siguiendo el cargamento o porque les han dado el soplo, pero se presentan en el momento de la entrega. Y si quieres liarla más puedes hacer que red también esté presente antes en un combate final épico a tres bandas.
Los Pjs deberían buscar una forma de salir de la encerrona. Pueden subirse al camión y abandonar el cerco policial por la fuerza o buscar otra forma de salir.
- El duelo final, red aparece en la calle del polígono donde deben hacer la entrega. A estas alturas ya está claro que ha sido el responsable de todos los intentos de robo del camión y ya está todo perdido. Subido a un camión se dirige directamente hacia el camión de los Pjs en una calle estrecha en la que uno u otro tendrá que frenar o chocarse contra los edificios de alrededor.
Puedes ofrecerles la posibilidad de chocar frontalmente, iniciar un tiroteo o que se metan con el camión en un edificio de cristales como una tienda de coches.
- Todo va bien, los pjs entregan la mercancía. Uno de los lugartenientes del jefe revisa la entrega y les da un sobre con la paga por el servicio mientras repite aquello de: "Ya les llamaremos para otro trabajo".

La versión del director (Director's Cut):

Hay varias formas de jugar esta partida. La idea es que sea una partida rápida que se pueda jugar en unas jornadas o una tarde, por eso son solo cinco escenas. Puedes jugar con el tiempo que pasa a medida que va avanzando la partida, alargando o acortando las escenas o añadiendo nuevas según lo que te convenga. Si ves que se ha alargado demasiado y quieres acabar pronto puedes omitir la escena cuatro y pasar

directamente al desenlace, o si quieres añadir alguna escena más puedes introducir un encuentro con una patrulla de carretera. Y si quieres putearles bien asegurate de que las armas que lleven se las haya proporcionado RED para que solo lleven munición de fogeo.

Al menos Red debería intentar atrapar el vehículo una vez, pero puedes convertir la escena dos en dicho intento si quieres abreviar. Uno de los ganchos de la partida es que Red sepa por donde van a ir para poderlos atrapar, para ello llamará al personaje de Wes pero puedes cambiar esto por un localizador GPS que lleve el vehículo. Sin embargo en las pruebas de juego de esta partida dio mucho juego el hecho de llevar un traidor en el grupo.

¿Como jugar esta partida si tienes menos jugadores de los necesarios?

Lo ideal sería contar con cinco jugadores pero si tienes que descartar personajes puedes dejar fuera a Linda, y a Earl, aunque el trío que forman estos dos personajes junto con Sonny dio mucho juego durante las pruebas de juego. También puedes retirar el personaje de Wes y convertir a Earl en el chivato del grupo. Si tienes menos jugadores tendrías que jugar directamente con Jack y Sonny.

Personajes pregenerados:

Jack Cross, ex-camionero, perdió la licencia tras quedarse dormido al volante y provocar un homicidio involuntario. Tiene mujer e hija, necesita urgentemente el dinero ya que el señor Harper ha movido hilos para forzarle a aceptar el trabajo.

Earl Wrangler, paleta sureño vestido de cowboy. Compone sus propias canciones country y lleva una armónica con él. Es el conductor habitual de esta ruta, el hecho de que hayan contratado a Jack Crews pone en peligro su puesto.

Sonny Bluish, hombre de color que viste con ropas deportivas (camiseta equipo de béisbol, gorra y pantalones anchos). Lleva su propio coche, un coche sport que estaba a la última moda... hace 10 años. Pero esta bien conservado y afirma que corre bastante. Debe acompañar el transporte como cobertura para que no le pase nada. En realidad es un policía infiltrado.

Wes Garble, es un jovenzuelo despreocupado que va de bulto. Un joven blanco delgado y alegre, más preocupado en comer, beber y follar. Su labor es acompañar al vehículo como cobertura. Fue herido de gravedad y usa una bolsa donde guarda sus orinas, hecho que intenta guardar en secreto parando a menudo a mear. Es el infiltrado de Red que le dice por donde van.

Linda Stone, es la ex-novia de Earl a quien le guarda mucho rencor y miente afirmando que este la pegaba. Viene acompañando a Sonny, pero todos creen que viene sólo por joder a Earl. Es una buscavidas, antes estuvo en una banda de moteros hasta que se cargaron a su chico y los dejó.

Personajes No jugadores:

Red, es el proveedor que les facilitará el camión y también quien intentará quitárselo. Un hombre mayor, alrededor de 50 años, que es un tacaño y un avaricioso. Les dará una tarjeta de gasolina para que todos los puntos por litro de gasolina se los quede en él. Y si alguien le discute afirmará tener el derecho a hacerlo por ser el dueño del camión.

Ryan O'Reilly, es el lugarteniente de Red. Un tipo duro, ex-miembro del IRA irlandés, que ha estado en prisión y ha aprendido a vivir haciendo lo que mejor se le da: ser un macarra.

Es quien se encarga de los cobros, ajustar cuentas y el trabajo sucio. Tiene unos tipejos que son su banda pero lo suyo es más el trabajo directo más que maquinar el plan. Si tiene que hacer algo intenta hacerlo de la forma más rápida y discreta posible, pero no le importa hacer ruido con tal de salirse con la suya.

Notas:

Esta partida de rol está inspirada en una película llamada `Black Dog' (1998).

<http://www.filmaffinity.com/es/film837451.html>

Figurantes:

Bubbas (catetos de la américa profunda).

Posesiones: Unos pocos dólares, un revólver del 38 y una escopeta recortada.

Características: Aguante +1, Cultura -1, Fuerza +1, Elocuencia -1

Habilidades: Alerta -2, Armas de fuego (cortas) -2, Conducir (coches) -3, Pelea -2

Los hombres de Red (mafiosos del montón).

Posesiones: Unos cuantos dólares, un mono de trabajo, un pasamontañas, y algún arma como una pistola / revolver ó algo más serio como un subfusil.

Características: Aguante +1, Coordinación +1, Cultura -1, Fuerza +1, Elocuencia -1, Reflejos +2

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -1, Atletismo +0, Conducir (coches) -1, Pelea +0, Intimidación +1.

Red (el malo de la película)

Posesiones: Un buen fajo de billetes, un pesado revólver y su ropa de cowboy.

Características: Aguante -1, Coordinación +1, Cultura -1, Entereza +3, Pericia +1, Reflejos +1

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -1, Atletismo -1, Conducir (coches) +0, Conducir (camión) -1, Farsa +2, Intimidación +2, Liderazgo +1, Pelea +0, Sangre fría +0.

Ryan O'Reilly (el músculo)

Posesiones: Unos dólares en el bolsillo, una pistola 9mm y un subfusil.

Características: Coordinación +2, Cultura -1, Entereza +1, Fuerza +1, Pericia -1, Reflejos +1

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) +2, Armas de fuego (largas) +0, Atletismo +1, Conducir (coches) +1, Liderazgo +1, Inspección +1, Intimidación +2, Pelea +2, Sangre fría +0

JACK CROSS

Creciste en un barrio marginal de Los Ángeles llamado *Compton*. Un lugar donde el crimen y la mala vida están a la vuelta de la esquina pero tu padre era un honrado mecánico que te enseñó todo lo que sabía de motores, y tu madre te inculcó los valores familiares. No se te daba bien la escuela así que cuando pudiste lo dejaste, encontraste trabajo como repartidor con una furgoneta y años después te salió un buen trabajo como camionero. Las cosas te iban bien, ganabas bastante dinero y pudiste alejarte de la mala vida, comprarte una casa, casarte con tu novia y tener una hija... entonces viste al perro negro. Una noche mientras conducías por la carretera decidiste forzarte a ti mismo con la intención de llegar pronto a casa para estar a tiempo en el cumpleaños de tu hija. Mientras conducías cansado viste un enorme perro negro que se dirigía directamente hacia el camión así que giraste bruscamente para evitarlo, eso provocó que te llevarás por delante a un señor que estaba junto a su coche averiado en el borde de la carretera. Te sancionaron como homicidio involuntario, te retiraron el carné de conducir y acabaste en prisión. Allí tuviste que convivir con criminales de todo tipo mientras aprendiste a sobrevivir entre ellos pero tras tres largos años lograste la libertad condicional por buena conducta.

Ahora mismo tu familia está endeudada, tienes un trabajo en el que te explotan trabajando muchas horas y mal pagadas, pero lo necesitas para mantener la libertad condicional y alimentar a tu familia. Sin embargo las deudas os están acosando, y ya habéis recibido varios avisos de embargo. Ayer te llevaste una sorpresa, pues tú oficial de la condicional te ofreció un trabajo, uno sencillo y muy bien pagado. Conducir un camión desde Las Vegas hasta Los Ángeles, las condiciones son sencillas:

- *La mercancía debe llegar intacta y a su hora.*
- *Evitar a la policía y otros problemas.*
- *No llamar la atención.*

Es una ruta de 18 horas, la conoces bien, pero tras el incidente te han retirado el carné de conducir. No conoces al resto de tus compañeros pero esperas poder completar la tarea.

Ahora mismo son las 7h de la mañana, tras haber dormido en un motel de carretera, el taxi te acaba de dejar en un polígono industrial donde te espera el camión que te devolverá con tu familia en Los Ángeles.

Datos del sospechoso.

Características:

Aguante	+1	Coordinación	+3	Cultura	+0
Elocuencia	-1	Entereza	+1	Fuerza	-1
Pericia	+0	Perspicacia	+0	Reflejos	-1

Trasfondos:

En libertad condicional -2

Deudas -1

Sentido agudo (vista) +3

Sueño ligero +1

Alta autoestima +2

Impávido +2

Habilidades:

Alerta +1

Inspección +1

Atletismo +0

Negociación -2

Conocimiento (carreteras) +0

Pelea +0

Conducir (camion) +0

Sangre fría +1

Conducir (coche) -1

Burocracia -3

Derecho -4

Deporte-1

Farsa -2

Puntos de drama: 2

Earl Wrangler

Naciste con un don musical, el cual fue inculcado aún más por tus progenitores, así que desde tu tierna infancia ya destacabas cantando y actuando en las obras que se organizaban en la iglesia. Tu pueblo era un lugar demasiado triste y pequeño para tus ansias de artista así que un buen día decidiste largarte en el autobús hacía la gran ciudad de Las Vegas. Desgraciadamente las cosas no te fueron nada bien, acabaste haciendo de todo para ganarte la vida menos lo que querías hacer. Esa parte de tu vida es algo de lo que no te gusta hablar, son malos recuerdos y mucha vergüenza que prefieres olvidar.

El caso es que te salió trabajo como conductor de camión, eso te permitía viajar y poder tocar por todo el país. Conseguiste hacerte un nombre, uno pequeño, en el mundillo de la música country y tocar en algunos festivales nacionales relevantes. Te viste con fuerzas y pediste dinero prestado, necesitabas aún más para seguir con la gira y acabaste recurriendo a un tal RED, mala gente en el mundillo del crimen organizado en Las Vegas. Pero lograste grabar un disco con un productor importante y hacer una fuerte campaña de promoción, además de poder tocar en festivales y en las grandes ciudades.

Pero tu gozo en un pozo, las ventas y el éxito te dieron la espalda. Ahora te encuentras realmente endeudado, y tu perista no es alguien con quien se pueda pedir un aplazamiento. Por fortuna RED te ha ofrecido una alternativa, un viaje hasta Los Ángeles.

- *La mercancía debe llegar intacta y a su hora.*
- *Evitar a la policía y otros problemas.*
- *No llamar la atención.*

Wes: Uno de los muchachos de RED, por lo que sabes no es alguien importante en la banda. No tiene pinta de ser alguien peligroso, debes escoltarte.

Linda: Tu exnovia, solo le pegaste una vez y porque estabas borracho. Te dejó tras darte una fuerte patada en las pelotas cuando te levantaste de resaca. Ahora sale con sonny.

Sonny: Lleva tiempo rondando por la zona esperando una oportunidad de parte de RED. Será el escolta de la mercancía.

Datos del sospechoso.

Características:

Aguante	+1	Coordinación	+2	Cultura	+0
Elocuencia	-1	Entereza	+1	Fuerza	+0
Pericia	-1	Perspicacia	+0	Reflejos	+1

Trasfondos:

Alto umbral de dolor +2

Famosillo (Country) +1

Talento Musical +3

Deudas -2

Habilidades:

Alerta +0

Armas de fuego (cortas) -2

Atletismo +0

Bajos fondos -3

Bellas artes (música) +0

Conocimiento (carreteras) -1

Conducir (camión) -1

Conducir (coche) -2

Drogas -3

Empatía +1

Expresión +1

Falsificación -2

Intimidación +0

Sangre fría -1

Pelea -1

Puntos de drama: 5

Sonny Bluish

Te criaste en las calles, estando más tiempo en ellas que en tu casa o en la escuela. Aprendiste lo malo y lo bueno, y decidiste que preferías lo bueno. Te alistaste en el ejército pero pronto te cansaste de aquello así que tras licenciarte probaste suerte como civil hasta que acabaste enganchado a las carreras de coches porque te encanta la adrenalina que provocan las altas velocidades. Solo que hace falta dinero para poder seguir jugando a ese juego, y tu coche debe estar siempre a tope. Te hablaron de un tal RED, un tío muy tacaño que es un jefe del crimen de segunda categoría, pero que te podía dar trabajo. De esos trabajos que implican poco tiempo y mucho dinero si todo sale bien. Ahora te han dado la posibilidad, escoltar el cargamento desde Las Vegas hasta Los Ángeles.

Vale, eso es lo que le dirás a los demás. En realidad sí que estuviste en el ejército pero al volver te alistaste en la policía, eres un agente infiltrado del Departamento de Alcohol, Tabaco, Armas de Fuego y Explosivos (ATF) cuya misión es recopilar información sobre el crimen organizado en Los Ángeles. Hace unos meses cazaron a un agente infiltrado, lo poco que sabéis es que el jefe se hace llamar "*Señor Carroll*" así que en lugar de ir a por ellos directamente te han llevado a un cacique del crimen segundón del que se sabe que tiene tratos con ellos. Debes infiltrarte entre ellos, tener éxito en vuestro encargo y conseguir así tener acceso a la red de Los Ángeles.

Tienes un número de teléfono que te has aprendido de memoria para hablar con tu supervisor. Mientras estés infiltrado tienes cierta inmunidad a lo que tengas que hacer pero sigues siendo un agente de policía, intenta que no se compliquen las cosas y sobretodo no delatarte. Y por si no te has dado cuenta, eres negro.

Wes: Sabes que es uno de los chicos de RED, por lo que sabes no es alguien importante y parece que sea una molestia para sus propios compañeros.

Earl: Uno de los conductores de RED, un artista country que no ha tenido fortuna con la música y que se gana la vida conduciendo camiones.

Linda: La exnovia de Earl, quien afirma que este le pegaba. Ahora sales tú con ella, eres consciente de que lo hace por joderle a su ex pero te viene bien para tu cobertura y de paso sacarle información a la chica.

Datos del sospechoso.

Características:

Aguante	+0	Coordinación	+1	Cultura	-1
Elocuencia	+2	Entereza	+1	Fuerza	-1
Pericia	+0	Perspicacia	+1	Reflejos	+0

Trasfondos:

Minoría racial (negro) -1

Afortunado +3

Riqueza (coche deportivo) +1

Habilidades:

Alerta +0

Armas de fuego (cortas) +0

Armas de fuego (largas) -2

Artes marciales -1

Atletismo -1

Bajos fondos -3

Conducir (coches) +0

Discreción +1

Disfraz -1

Empatía +0

Farsa +2

Inspección +0

Investigación -2

Juego -2

Sangre fría +1

Vigilancia -1

Arma:

Revólver 357

Puntos de drama: 5

Wes Garble

La vida no es fácil para la gente como tú. Sin familia y criado en casas de acogida pronto aprendiste que te desenvolvías mejor por tu cuenta que dependiendo de otras personas. Por tu aspecto de buena persona y tu cara bonita te iba bien pero querías que te fuera mejor. Entraste en una banda más por curiosidad que interés pero tus habilidades te permitían ser un ladrón con potencial, y se ganaba dinero fácilmente.

Así que decidiste dar el salto y jugar en primera división. Entraste en el crimen organizado, a las órdenes de hombre llamado Ryan O'Reily, solo sabías que el jefe de tu jefe se llamaba Red. No hiciste más preguntas, tenías miedo de recibir respuestas que no te gustasen, pero una noche durante un trabajito recibiste un disparo que casi te mata. Tú jefe, Ryan, decidió llevarte a un veterinario latino llamado "*Remiendos*", y allí te abandonaron. Te gastaste toda tú pasta pero no era suficiente, así que el médico te hizo un remiendo para arreglarte. Tras varios meses escondido en el sótano de una granja pudiste al fin salir por tu propio pie pero con la vejiga destrozada. Así que junto a ti llevarás a partir de ahora una bolsa para tus meados, la cual debes vaciar continuamente para evitar los olores por lo que te da vergüenza que los demás sepan que la llevas.

Con ese panorama tu anterior jefe paso de ti, ya no le serías útil, pero Red si que se preocupo por ti. Resultó que era un jefecillo de segunda categoría en la ciudad de Las Vegas, y seguramente será la persona más tacaña que has conocido nunca. Los nuevos trabajos eran bastantes peores que antes, te llevaban a cobrar el impuesto de protección, vigilar las carreteras, robar el cargamento de otros camiones, etc... Hace un par de días RED recibió un encargo por parte de un tal Harper y te aviso de que había organizado un nuevo grupo operativo del que tú estarias al mando. Esta es tu oportunidad de prosperar así que tienes que lograr que este trabajo salga bien, ¡Se lo debes a red!.

Earl: Es uno de los conductores habituales de RED. Un artista country desafortunado que le debe dinero a RED, hace este trabajo para pagar su deuda.

Sonny: Lleva tiempo rondando a la banda esperando una oportunidad, no parece ser un mal tipo pero hace muchas preguntas y presume demasiado, incluso para ser negro.

Linda: La exnovia de Earl, que ahora sale con sonny aunque crees que lo hace solo por joderle a su ex. Es una chica madurita con las tetas operadas y un cuerpo de escándalo aunque demasiado delgada y estropeada.

Datos del sospechoso.

Características:

Aguante	-2	Coordinación	+1	Cultura	+0
Elocuencia	+0	Entereza	+0	Fuerza	+0
Pericia	+2	Perspicacia	+0	Reflejos	+1

Trasfondos:

Apariencia respetable +1

Guapo +2

Deuda de honor -1

Herido -2

Habilidades:

Alerta -1

Drogas -3

Armas de fuego (cortas) -3

Empatía +0

Atletismo -2

Farsa +0

Bajos fondos -2

Inspección +0

Carterismo -1

Sangre fría +0

Cerrajería -1

Seducción +1

Conducir (coches) -3

Vida Social -2

Deporte -2

Vigilancia -1

Discreción +1

Arma:

Pistola 9mm

Puntos de drama: 9

Linda Stone

Te criaste en un barrio de mala muerte en un pueblo del interior de los EEUU, teniendo que convivir con los catetos más violentos y racistas. Lo tenías muy claro, necesitabas salir de allí y por eso te largaste a la ciudad de las oportunidades, Los Ángeles. Allí tuviste muchos trabajos pero ninguno era el que buscabas ni te daba suficiente como para vivir como querías, y tampoco acertaste con tus parejas. La clásica historia de todas esas chicas guapas que esperan trabajar como modelos, actrices, cantantes, etc... y que acaban ejerciendo de camareras a la espera de una oportunidad.

Finalmente encontraste algo para lo que valías, el cine porno. Nadie te conocía por allí y podrías ganar mucho dinero, sin preguntas ni problemas. Todo te iba bien hasta que te enamoraste de un motorista que estaba en una banda, quien decidió que no quería compartirse con más gente. Entraste a formar parte de las chicas de la banda, las parejas de los moteros, en una sociedad muy patriarcal en la que el jefe de la banda manda y los demás obedecen o se largan. Una vida nueva y bastante agradable... hasta que en un mal golpe le volaron la cabeza a tu chico.

La banda te dio una asignación, una pequeña, y pronto tuviste que buscarte la vida para vivir. No te gustaba la vida que te ofrecía la banda así que te buscaste a otro tipo que te diera dinero. Esta vez fue Earl Wrangler, un cantante country que prometía bastante, era un tipo muy desafortunado porque pese a cantar bien no tenía éxito. Ese pobre diablo estaba involucrado en el crimen organizado, cuando las cosas con la música estaba claro que no funcionarían volvió a trabajar como camionero para el crimen organizado. Estuviste con él, aguantando sus bajones hasta que un día te pegó, eso fue demasiado. Esperaste al día siguiente y cuando se levantó le pegaste una fuerte patada en las pelotas antes de despedirte de él.

Estabas de nuevo en la calle, sin blanca y sola. Entonces decidiste probar con ese chico negro, sonny, que rondaba por el curro de tu exnovio. Más por joderle la vida a tu ex que porque te gustara pero necesitabas algo para salir adelante, al menos por ahora.

Earl: Tu exnovio, lo odias por haberte hecho perder el tiempo.

Sonny: Tu novio actual, es una relación por interés pero no parece ser un mal tipo.

Wes: Compañero de earl, tiene pinta de ser un buen chico pero no te fíes de él.

Datos del sospechoso.

Características:

Aguante	+0	Coordinación	+0	Cultura	-2
Elocuencia	+1	Entereza	+1	Fuerza	+0
Pericia	+0	Perspicacia	+2	Reflejos	+0

Trasfondos:

Apariencia respetable +1 Sosegada +2
Secreto (antigua actriz porno) -2 Pobreza -1

Habilidades:

Alerta +1 Empatía +0
Atletismo -2 Expresión +0
Bajos fondos -1 Falsificación -3
Carterismo -2 Farsa +0
Cerrajería -3 Intimidación -2
Conducir (coches) -4 Inspección -1
Discreción +1 Sangre fría +0
Disfraz +0 Seducción +0
Drogas -3

Puntos de drama: 9