LA NOCHE DE LA PANTERA

Escenario original para **sLAng**
perpetrada por Jalfdaltonics

Por David Bueno y Jorge Mir

Esta partida está pensada para un grupo de jugadores en el mundo carcelario. En ella se podrán familiarizar con las rutinas, las tramas y los personajes propios del lugar. Como es fácil que se impliquen en muchos asuntos a la vez, se recomienda que no sean más de cinco jugadores, pues si conocen la mecánica básica del juego, podría resolverse en una sesión intensa de juego. Aunque lo ideal es que sean personajes completamente nuevos, nada impide que sean presidiarios veteranos (con las correspondientes implicaciones en términos de experiencia, pero también de secuelas) o reincidentes. Si son jugadores experimentados, el motivo o consecuencias de su encierro les pueden acompañar haciendo su estancia más peligrosa e intensa.

INTRODUCCIÓN

Las próximas elecciones en el condado de Los Ángeles para elegir a sus representantes tienen a toda California revuelta. En un intento por congraciarse con la opinión pública, el actual gobernador está encerrando a muchísimos presos en la Pleasant Valley State Prison (PVSP) del condado vecino, Fresno, menos relevante para las elecciones. Esto ocurre en un momento especialmente delicado para la penitenciaria, aunque eso no le importe a ningún burócrata.

Las cosas andan revueltas desde que los Crips eliminaron al líder de la mafia mexicana (la EME). Su aumento de poder ha sido visto con preocupación por la mafia armenia (Armenian Power, AP), a la que no le gusta tener competencia en sus negocios. El ambiente prebélico se respira en el aire y cualquier nuevo preso es visto como un potencial recluta.

Cada facción tiene sus propios planes, por lo que recomendamos ojear primero el apartado correspondiente a los PNJ para entender todos los detalles de la aventura y familiarizarse con las distintas bandas carcelarias. Se mantiene al final de la aventura para poder ser consultado de forma rápida.

A modo de resumen, se puede decir que la iniciativa la van a llevar los Crips. Brown, el líder de la banda, pretende tomar el control de la cárcel utilizando una serie de alianzas, chantajes y manipulaciones que acabarán en una sangrienta noche en la que se saldarán las cuentas pendientes y se eliminarán los posibles obstáculos. Los PJ pueden verse envueltos como peones, aliados o enemigos dentro de esta gran conspiración. Se suma el hecho de que el alcaide ha decidido infiltrar a un agente aprovechando la entrada de los PJ y eso podría complicarlo todo.

NOSOLOROL PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE JALFDALTONICS UN JUEGO DE ÁNGEL PAREDES Y MANUEL J. SUEIRO
DAVID BUENO Y JORGE MIR "LA NOCHE DE LA PANTERA" DISEÑO DE ARÁNZAZU BLÁZQUEZ
ilustrado por AIMEE, JASON SCRAGZ, ANDREAS KONTOKANIS, ASHNAG, BART EVERSON, CIRCUITO FORA DO EIXO, CLOTEE ALLOCHUKU, DAVID SHANKBONE, ED WEBSTER, ENRICO, GABRIEL S. DELGADO C, HOUSTONDWIPHOTOS MP, JAMES NASH, JENN DURFEY, JORDI BERONABEU FARRÚS, LOSMININOS, LULU HOELLER, MARCO MONETTI, MARKO MILOSEVIC, NEVELE OTSEOG, PAULSKIN, RANDEN PEDERSON, RENNETT STOWE, SEE-MING LEE, STEVE JURVETSON, TABER ANDREW BAIN sLAng ES UNA IDEA ORIGINAL DE MANUEL J. SUEIRO Y LORENZO BRASCHI

PRIMER DÍA
¡BIENVENIDOS A PLEASANT VALLEY!

ESCENA 1: PRESENTACIÓN

Los PJ llegan a media mañana en un autobús especial. Junto a ellos viajan dos presos más: Bob «el Jamaicano» Allen y Zacharias Zorenbert. Esta escena se puede aprovechar para describir a los personajes y que se empiece a crear algún vínculo entre ellos. En este tipo de escenarios en los que es muy fácil que acaben separados, estos detalles dan mucha cohesión al grupo de juego.

AYUDA
EJEMPLO DE RUTINA DE CONVIVENCIA PENITENCIARIA

7:00 Se encienden las luces. Ronda perimetral de los guardias. Los presos se adecentan y ordenan sus celdas.

7:30 Apertura de celdas.

7:45 Recuento. Asignación de tareas a los presos.

8:00 Desayuno. (Como corresponde a los hábitos alimenticios norteamericanos, es bastante abundante).

9:00 Tareas diarias: clases de alfabetización, trabajo remunerado, labores de intendencia (lavandería, cocina, limpieza…) o talleres variados. Es frecuente disponer de una pausa de entre treinta y noventa minutos en el patio para hacer más llevadera la tarea o poder alternar el tipo de ocupación. Este «recreo» es estrictamente vigilado por los guardias ya que, junto a los momentos de tránsito entre zonas, es uno de los momentos de máxima tensión de la jornada. En los domingos o días festivos se ofrece servicio religioso para los presos que lo hayan solicitado y no tengan castigo adicional.

13:15 Los presos vuelven a sus módulos. Recuento.

13:30 Comida. (Como corresponde a los hábitos alimenticios norteamericanos, es bastante ligera).

14:30 Tareas diarias. El recreo de la tarde se puede sustituir por una sesión de gimnasio, biblioteca o televisión (con programación censurada y previamente seleccionada por la dirección). Aquellas actividades que se salen un poco de lo habitual (terapia de rehabilitación, revisión médica, visitas familiares…) se suelen poner también en esta franja horaria.

18:45 Finaliza la sesión de trabajo. Tiempo libre. (La mayoría de presos suelen usarlo para asearse, hacer la colada o simplemente relajarse un poco después de una dura «jornada laboral»).

20:30 Cena. (Como corresponde a los hábitos alimenticios norteamericanos, la cena es bastante contundente).

21:45 Reclusos a sus celdas. Recuento.

22:30 Cierre de celdas. Se apagan las luces.

ESCENA 2: REPARTO DE PREMIOS

Nada más llegar los registran, confiscan sus posesiones (puedes aprovechar este momento para sugerir a los jugadores que dejen sus móviles en una caja de plástico para ayudarles a interiorizar el aislamiento de sus personajes y evitar las típicas interrupciones), les dan el uniforme oficial, toalla, papel higiénico reglamentariamente marcado, y les recitan las normas básicas (nada de drogas, armas, contrabando o sexo; a los guardias se les llamará siempre «señor» o «señora»; si suena la sirena de alarma todo el mundo se tumbará en el suelo con las manos en la cabeza…). La vida aquí no es fácil como comprobarán desde el primer momento. En uno de los laterales un par de presos se empiezan a pelear (darse cuenta de esto es extremadamente fácil, pero puedes pedir un chequeo de Perspicacia + Alerta con una dificultad +4) llamando la atención del guardia que les custodia. Esta distracción es aprovechada por otro de los presos que pasaba por allí para sacar una cuchilla que tenía escondida y lanzarse a por Bob «el Jamaicano» Allen (Perspicacia + Alerta con una dificultad +2 para darse cuenta del ataque, –2 para los que estuviesen distraídos en el primer incidente). El guardia despistado y los refuerzos que lleguen serán incapaces de evitar que le rebanen el cuello al atacado. El atacante será reducido y conducido a confinamiento especial a golpes; los heridos serán llevados a la enfermería. Salvo que los PJ lo hayan evitado, la víctima quedará inconsciente en estado muy grave. Bob es el policía que ha infiltrado el alcaide y le atacan cuando lo reconocen.

Después, los jugadores serán llevados a sus celdas, en el mismo módulo y bastante cerca entre sí. Como aún es hora de trabajo, solo conocerán a sus compañeros por las posesiones. Determina su compañero (según veas que te va a dar más juego o de forma aleatoria usando los valores que se especifican en la sección de PNJ) y juega con los detalles para que se hagan idea del tipo de compañero que les espera (sucio, limpio, desordenado, libros, pornografía, restos de sangre seca, maquillaje…). Si alguno busca a fondo podría encontrar incluso algún tipo de arma blanca improvisada; robársela a su compañero de celda sin conocerlo todavía es ya asunto suyo.

ESCENA 3: EL PATIO

Una vez instalados, serán llevados al patio donde el resto de presos los esperan para hacerles el paseíllo (piropos, amagos de caricias y demás). Se cebarán especialmente con Zacharias, que no hace más que temblar de miedo. Como es su primer día, los guardias los vigilan de cerca y no tendrían que meterse en muchos líos. Aquí pueden enterarse de cómo están las cosas en Pleasant Valley y establecer los primeros contactos con el resto de compañeros. Hay dos bandos dominados con mano dura por sus respectivos líderes: el Señor Sargsyan, líder de la mafia armenia (AP), y Alexander Brown, líder de los Crips. Cada uno ocupa un extremo del patio principal y no se mezcla con el otro. Salvo aquellas bandas de lealtad clara, como por ejemplo la Peckerwood, el resto de grupos sirve de frontera entre los dos.

Independientemente de lo que hagan los jugadores, hay varios detalles interesantes. Por un lado, se puede observar cómo las Triadas evitan el contacto con los Crips (Perspicacia + Vigilancia DIF +0), más bien como si ocultasen algún tipo de negocio con ellos que por miedo o desafección (Perspicacia + Bajos Fondos DIF – 2). Por otro, lejos de la vista de los guardias, uno

de los Crips más jóvenes, Dan Martyr, acosa discretamente a un muchacho con aspecto irlandés, Patrick Barner. Un miembro de la AP (o los PJ si son lo suficientemente inconscientes y/o quieren ganarse amigos y enemigos de forma rápida) sale en defensa del chico y acaba con una amenaza de pelea. Lo que sí está claro es que este hecho era un acto de provocación buscando que hubiese lío en el patio. Si los PJ siguiesen a Barner verían cómo este posteriormente trapichea algo con Campanilla.

Escena 4: La pelea del comedor y el encierro

Y llega la hora de la comida. Los PJ tendrán que decidir dónde se sientan en su primera comida, lo que marcará de forma especial su futuro inmediato en Pleasant Valley. Aprovecha esta escena para ir sacando las tramas secundarias que más puedan encajar con tus planteamientos de historia o los perfiles de los jugadores; la descripción de los PNJ también puede servir de inspiración. Cuando la comida se encuentre a punto de terminar, habrá un hecho que no pasará desapercibido a nadie: Dan le tira una bola de puré a Patrick, que pierde la paciencia y saca de la nada un punzón para clavárselo a su atacante. Estalla una batalla campal en la que es difícil que los jugadores se mantengan al margen. Los Crips son especialistas en implicar a todo el mundo. No hace falta que muera nadie, se puede resolver con un par de asaltos de todos contra todos hasta que los guardias tomen el control del asunto, situación ideal para que se familiaricen con las reglas de combate y vean la gran diferencia que puede suponer llevar un arma blanca.

Tras unos porrazos de más, se ordena un encierro temporal. Los PJ conocerán entonces a sus compañeros de celda, quienes les pueden explicar qué es lo que ha pasado e incluso pedir algún favor antes del inminente registro (escóndeme esto, distrae a los guardias un momento, como le cuentes a alguien dónde meto esto te enteras…). Este durará un par de horas (tira 2d6 y súmalos, el número multiplicado por 10 es el número de minutos del que dispondrá cada jugador antes de que les toque el registro), destapando material de contrabando diverso (drogas, preservativos, ¡hasta un móvil!) y un verdadero arsenal de armas blancas. Es muy probable que solo los PJ y alguno de los presos más religiosos (e inconscientes) estén limpios.

Esa noche se sirven unas raciones frías como cena y se deja a los presos lidiando con su conciencia y, en el peor de los casos, con sus compañeros de celda. Zacharias no deja de llorar durante toda la noche: él no ha tenido mucha suerte en el reparto.

Segundo día
Los tres señores

Escena 5. El señor Sargsyan

El día empieza pronto para los PJ. Aram Sonrisas, uno de los más respetados matones de la AP, los va a buscar para llevarlos a las duchas. El señor Sargsyan (no, nadie lo llama por su nombre de pila, si es que tiene alguno) quiere hablar con ellos: sentado en una solitaria silla y acompañado de un par de silenciosos matones, irradia el carisma de los mafiosos del cine negro de antaño. Quizá sea por su mirada fría, o porque todos llevan la toalla con el nombre de la cárcel como único vestido, pero el señor Sargsyan… acojona mucho.

Tras disculparse por no haber podido hacerlo ayer, se presenta y les da la bienvenida a la que se referirá siempre como «mi cárcel». Les recuerda que cualquier tipo de negocio debe contar con su permiso y pagar el «diezmo» (no hay realmente una tasa fija sobre estos impuestos, depende de cómo se haya levantado ese día). Posteriormente invitará a abandonar la reunión a cualquier personaje de color o a cualquiera que el día anterior haya mostrado claramente su inclinación hacia los Crips. Al resto les contará que sabe que ayer entró en la prisión un soplón. No le gusta que le espíen ni que jueguen con el pan de sus hijos y remarca que estará agradecido, muy agradecido, con el que averigüe y diga quién es. Si a lo largo de la partida algún PJ verifica que Allen es el doble agente y entrega la información, Sargsyan podría pedirles que lo eliminasen en la enfermería para ganarse la protección de los suyos.

ESCENA 6. EL ALCAIDE

No tendrán mucho tiempo para asimilar la charla. Al volver al módulo principal y antes del desayuno, el alcaide Frauenheind llama a los PJ a su despacho. Les pregunta por su primer día, más por mantener los modos que por interés real, y entra de lleno en el motivo de su convocatoria. Tras recalcar repetidas veces que no aceptará chantajes de nadie en la que la también denomina «mi cárcel» y les anuncia que ha decidido asignarles un puesto de trabajo en la lavandería. Cuando salgan, los PJ verán que esperan para entrar Martyr (bastante amoratado) y media docena de armenios.

Los PJ serán llevados luego al comedor para un desayuno rápido antes de incorporarse a su nuevo puesto. Todo el mundo está al tanto de sus dos entrevistas matutinas, aunque nadie sabe a ciencia cierta su contenido. Varios «embajadores» de los distintos barrios se acercarán a los PJ buscando información o los interrogarán directamente si están ya en proceso de reclutamiento. En este proceso de intercambio de información, los PJ se enterarán de que su nuevo trabajo es una medida de castigo a la AP por la gran cantidad de contrabando que les fue incautada el día anterior.

Si alguno de ellos estaba intentando un acercamiento con los armenios, Franz Dumanian (el que lleva los números de la AP) puede acercarse a ellos con discreción y pedirles que se encarguen de un pedido que tenía que llegar hoy a la lavandería a cambio de su recomendación. Los PJ se pueden dar cuenta (Elocuencia + Empatía enfrentada) de que no les cuenta toda la verdad; es un negocio privado de Franz ajeno al resto de la AP y su gestión les puede dar una gran oportunidad para ganarse su confianza, o muchos enemigos.

ESCENA 7. MADE IN CHINA

La penitenciaría se encarga de lavar la ropa de los numerosos moteles de la zona gracias a un servicio de lavandería que reporta sustanciosos beneficios monetarios a los burócratas que gestionan las prisiones y supone, además, una oportunidad de contrabando a los presos. Aquí los PJ compartirán trabajo con los asiáticos, todos ellos miembros de las Triadas. Estos reciben placas metálicas entre la ropa sucia y las pulen metódicamente para fabricar punzones. Tienen un abundante pedido listo para ser entregado esa misma tarde a los Crips. Las maniobras del día anterior han ido encaminadas a sacar a los armenios del lugar para facilitar la entrega sin levantar sospechas. Una vez pulidas las armas, piensan pasarlas en el carro que lleva la ropa limpia a la cárcel, pegadas en el fondo con cinta de doble cara.

Los personajes son destinados a una sección de la lavandería apartada mientras algún miembro de las Triadas les restringe el paso a una sala en concreto en la que el centrifugado de las lavadoras enmascara el ruido que hacen al pulir el metal (Perspicacia + Vigilancia DIF4 para darse cuenta). La cosa se complicará cuando por curiosidad o por azar descubran parte de las pletinas entre las sábanas sucias de uno de los envíos. Si se enteran de su descubrimiento y los PJ no son muy discretos, los hombres de las Triadas jugarán las únicas bazas que tienen sentido aquí dentro: la extorsión y la violencia. El verdadero problema será si el pedido de armas no se entrega por la tarde como estaba previsto. Brown se lo tomará como algo personal contra los asiáticos pero también contra los PJ. Asimismo, tendrán que tener cuidado con Zacharias: en el estado de estrés que se encuentra, está dispuesto a contarlo todo al alcaide para asegurarse su protección y, de forma colateral, podría hacer que el resto de presos vean a los PJ como unos chivatos.

También llegará camuflado en una tanda de sábanas del hospital vecino el pedido de Franz de la AP: una docena de dosis de «cuarto de libra» todavía sin cortar cuyo destinatario final es el Gordo Mendoza (en su descripción como PNJ se puede encontrar más información sobre este asunto).

ESCENA 8. BROWN, PARA TI SOLO BROWN

Tras un breve paseo por el patio, la comida y una nueva sesión de trabajo por la tarde, momentos que pueden servir a los PJ para tratar los asuntos que tengan pendientes (descubrir al chivato, bautismo para entrar en alguno de los grupos, interferir o no en la entrega de armas, ganarse algún nuevo enemigo/amante…), algunos de ellos tendrán la oportunidad de conocer en persona al tercero de los «señores de la cárcel». Brown, el líder de los Crips, acudirá a los PJ que puedan ser más afines a su grupo y les propondrá un trato. Tras recalcar que están en la que él denomina «mi cárcel», les pedirá que se encarguen del asesinato de unos cuantos hombres (en la descripción de los PNJ se dan detalles de los objetivos, asígnalos dependiendo de cómo sean los PJ. Usa, por ejemplo, a sus compañeros de celda o según cómo se hayan desarrollado estos dos días). El plan es sencillo: en la cena se les pasará un arma escondida en las bandejas; por la noche se abrirán todas las celdas y los reclutas (los PJ elegidos y algún otro) se encargarán de sus objetivos. Nadie dirá nada y no se podrá establecer ningún

culpable concreto, por lo que no habrá muchas represalias (esto es un farol de Brown, claro que habrá represalias. Se darán cuenta si vencen en un chequeo enfrentado de Elocuencia + Empatía).

Los personajes que no hayan sido reclutados se encontrarán en el otro lado de la cuchilla. Si alguno de ellos ha sido especialmente eficaz en buscarse problemas con los Crips, puede que incluso esté en la lista de víctimas. En este caso más vale que busquen aliados, una opción es acercarse a los armenios. Sargsyan sospecha que algo se está cociendo; si le vienen los PJ contándole historias sin haber desentrañado antes el asunto del chivato, pensará que todo es una trampa y hará oídos sordos a sus advertencias.

Escena 3. La noche de la pantera

La primera parte del plan incluye coger el arma durante la cena. Los personajes que vayan a participar tendrán que mantener cierto disimulo al recogerla (Coordinación + Discreción enfrentada contra la Perspicacia + Vigilancia de los guardianes o cualquiera que esté atento a sus movimientos).

Tras la cena y el recuento de la noche, las luces se apagan como en cualquier otra noche. A las pocas horas, uno de los guardias abrirá el sistema de celdas saboteando el sistema electrónico de apertura. En ese momento los elegidos saldrán a por sus víctimas. Dependiendo del lado que ocupen los PJ o de quién sean compañeros de celdas, se pueden ver implicados de una u otra forma en dicho ataque.

Las sirenas de alarma comienzan a sonar. Las fuerzas del orden tardarán un mínimo de doce turnos (más los determinados por un chequeo de Perspicacia + Vigilancia) en organizarse y volver a tomar el control. En ese tiempo los asesinos han de apañárselas para encargarse de sus víctimas, deshacerse de sus armas y volver a sus celdas. Si alguno es pillado en mitad del proceso, será reducido a base de porrazos y seguramente cargará con una condena por homicidio premeditado. Los Crips que no estén implicados directamente en los asesinatos tienen órdenes de hacer todo lo posible para que los acontecimientos no desemboquen en un motín (Leroy el Cojo ha vivido muchos y sabe que en ellos siempre pierde el bando más fuerte, y tras los asesinatos ese lugar pertenecerá por fin a los suyos). No será extraño que los miembros de esta banda ayuden incluso a reducir y entregar a los propios asesinos si no logran su objetivo de forma limpia.

La noche acabará con algún preso muerto, alguno traicionado, nuevos aliados y enemigos, y la alarma de la cárcel sonando a todo volumen. Para rematarlo todo, un preso (o más si alguno de los PJ ha sido lo suficientemente espabilado) se ha fugado por un túnel excavado en su celda. Al alcaide Frauenheind le espera una larga noche de llamadas telefónicas, papeleo y *bourbon*.

Hay cinco víctimas principales en la noche de la pantera (sin contar a los PJ que se hayan metido en líos). Dependiendo del grado de éxito de los ataques, el epílogo será uno u otro. Si más de la mitad de las víctimas son asesinadas se considera que los planes de Brown han tenido éxito. A los supervivientes les espera un largo periodo de dominio Crip en la Pleasant Valley. En ese caso más vale que los PJ hayan elegido el bando adecuado.

Consejos finales para el DJ

Esta primera toma de contacto con la PVSP tendría que servir a los jugadores para profundizar cómo asumen la condena sus personajes, así que no te preocupes si no se meten en todos los asuntos turbios que les rodean. Ya habrá tiempo para desarrollarlos en futuras partidas. Deja que se relacionen y que se impliquen en lo que más les motive. Usa la trama del soplón si no quieres que se dispersen tanto y mantengan al menos un objetivo común como grupo. La asignación de compañeros de celda también puede servir de ayuda para centrarlos en los asuntos en los que creas que se van a desarrollar mejor. Y sobre todo, no olvides que el objetivo principal es pasárselo bien; si hay algún momento de demasiado estrés o tensión y los jugadores no están cómodos, corre un tupido velo y pasa a la siguiente escena o tomaros una pausa para despejaros. Pleasant Valley puede ser tan dura como quieras o como vayan exigiendo los jugadores,, pero tampoco hace falta pasarse. Esto no es Oz.

PNJ

Los PNJ se describen divididos en barrios o facciones. El número que figura al lado de cada PNJ puede servir para determinar de forma aleatoria quién será el compañero de celda de cada PJ (tira 1d6 para determinar el barrio y otro para elegir al sujeto).

1. CRIPS

Afroamericanos procedentes en su gran mayoría de barrios humildes y encarcelados por asuntos de drogas y armas. Como en todas las cárceles de California, son mayoría.

ALEXANDER, PARA TI SOLO BROWN

Treinta y cuatro años. Enorme y musculoso, con cara de mala leche. Cliché: Atracador de bancos.

Líder de los Crips. Condenado a cadena perpetua por un poco de todo: asesinato en segundo grado, posesión de sustancias prohibidas, asalto con violencia y desacato a la autoridad.

Su objetivo a corto plazo es eliminar aliados de la banda de los armenios para convertirse en el único con poder real en la Pleasant Valley.

1-2. LEROY <<EL COJO>> SPENCER

Treinta y siete años. Ajado y arrugado por la edad y la mala vida carcelaria. Cliché: Intermediario.

El cerebro de los Crips, la única persona que puede templar y calmar de vez en cuando el carácter de Alexander. Ha entrado y salido de prisión desde adolescente por hurtos y trapicheos de drogas; sabe cómo funciona el sistema pero no le gusta estar en primer plano. Dirige las cocinas y ha planificado todos los pormenores de la noche de la pantera. Si la AP se entera de los planes de los Crips, buscarán acabar con Leroy (posiblemente con la ayuda de los PJ) para controlar el asunto.

3-4. ELLIOT <<BIGOTES>> JACKSON

Diecinueve años. Cara de niño que intenta ocultar con un ridículo bigote. Cliché: Pandillero.

Condenado a veinte años por robo con violencia y asesinato.

El joven alocado. Alexander cuida de él como si fuera un hermano pequeño y él le devuelve el aprecio con creces; mataría si se lo volviese a pedir. Será uno de los matones de la noche de la pantera.

5-6. MURRAY <<LORITO>> BAILEY

Veinticuatro años. Parlanchín cansino que se las da de gran camello. Cliché: Rapero.

Nadie sabe a ciencia cierta por qué está aquí; algunos dicen que por una tontería pero cuentan que le tocó tanto la moral al juez que le puso la perpetua.

Hace de «embajador» de los Crips cuando necesitan hablar con otros barrios. Se está enganchando al «cuarto de libra», una nueva sustancia con la que está empezando a traficar la EME. Haría muchas cosas que no debe por una dosis más. Es el responsable de la Operación Made in China.

2. EME MEXICANA

Banda latina. Actualmente está bastante venida a menos tras haber perdido a su líder a mano de los Crips.

1-2. JULIÁN <<EL GORDO>> MENDOZA

Treinta y cinco años. Prominentes entradas y muy delgado (de ahí su mote). Cliché: Narcotraficante mexicano.

Líder oportunista de la EME. Condenado a cadena perpetua por tráfico de personas.

Pese a la presión de sus lugartenientes, mantiene una postura neutral en la inminente guerra; su bando está muy débil y solo tomará partido si saca tajada. Es el que está moviendo el tema del «cuarto de libra», compinchado con un médico sin escrúpulos del cercano Coalinga State Hospital. A efectos del juego, trata el «cuarto de libra» como si fuera un tipo de éxtasis que aporta también alucinaciones y 1 punto adicional de estrés temporal por cada nivel de adicción. Si se entera cualquiera de los tres peces gordos de la cárcel (Brown de los Crips, Sr. Sargsyan de la AP o el alcaide Frauenheind), se podría meter en un buen lío.

3-4. HÉCTOR <<CANTADITAS>> VALENZUELA

Veintiséis años. Fibroso y con una enorme pistola humeante tatuada en el pecho. Siempre está tarareando alguna cancioncilla en castellano con la letra subida de tono. Cliché: Convicto de la EME.

Condenado a diez años por robo con violencia y posesión de armas sin licencia.

Pandillero medio puertorriqueño, abiertamente propantera. Se ha ofrecido voluntario en el tema de la noche de la pantera para ganar puntos con los que ve directamente ganadores.

5-6. ALBERTO <<SUDOROSO>> RODRÍGUEZ

Veintiocho años. Regordete y con bigote; siempre está sudando por un problema de glándulas. Cliché: Inmigrante ilegal.

Condenado a ocho años por allanamiento de morada, robo y homicidio involuntario.

Sus habilidades como manitas han hecho que gane algo de confianza con la AP, a los que apoyaría si se llega a una situación de guerra abierta. Para seguir ganando puntos con ellos moverá el tema del chivato. Será uno de los objetivos de la noche de la pantera: asesinó al hermano de uno de los guardias y este ayudará a los Crips a cambio de su asesinato.

3. PECKERWOOD

Una división de la hermandad aria, generalmente relacionada con episodios de violencia racista o religiosa. Se ocupan del correo, lo que les da cierto estatus pese a su escaso número de miembros.

1-2. DEREK <<EL FÜHRER>> KINGMATE

Treinta y seis años. Tatuajes nazis por todos lados. Algo bajito pero musculoso y siempre con cara de desconfianza. Cliché: Paramilitar de extrema derecha.

Líder de los Peckerwood. Condenado a veinte años por asesinato, pertenencia a grupo paramilitar, posesión de explosivos e intento de atentado terrorista. Siempre dice que si hubiese cometido su delito antes del 11S no estaría cumpliendo condena.

Su carisma y mano dura con los suyos es lo único que mantiene algo de unión en su grupo, por eso será uno de los objetivos principales en la noche de la pantera.

3-4. MICK <<RATITA PRESUMIDA>> BENTLEY

Treinta y ocho años. Calvo, cara de buena persona pese a ser un peligroso espécimen. Cliché: Chulo.

Condenado a veinte años por varios delitos contra la libertad sexual.

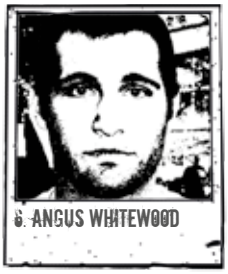
Depredador sexual. El «amo» de Arthur. Refleja el lado más depravado y menos ideológico de la hermandad. Colecciona cosméticos femeninos y le gusta maquillar a sus esclavos, a los que siempre llama «ratita presumida» (de ahí su mote). Tiene buena mano con los guardias, lo que le da cierto crédito entre los suyos y le permite estar al tanto del asunto del chivato. Sus estancias en la prisión se alternan con estancias en el cercano hospital psiquiátrico de Coalinga, especializado en depredadores sexuales.

5. FRANK NORTON

Veintinueve años. Gafas de intelectual, rapado, fibroso y alto pero no muy fuerte. Cliché: Exterrorista del IRA.

Condenado a diez años por conducir bajo los efectos del alcohol, robo y posesión de material federal militar.

Antítesis y enemigo acérrimo de Mick; solo el liderazgo de Derek frena una guerra abierta. Es más de palabra que de acción, pertenecía a un grupo radical cristiano muy fundamentalista donde solo era cabeza de turco. Aquí se ha unido a la hermandad y ha tenido que espabilar a pasos agigantados. Frecuenta la capilla ya que es el asistente del capellán. Puede ser el aliado perfecto para ayudar a los personajes a eliminar a Mick si deciden meterse en al asunto de la Ratita Presumida.


6. ANGUS WHITEWOOD

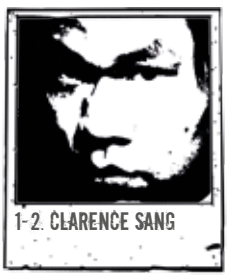
Veintidós años. Mastodóntico rapado, cara de despistado. Cliché: Deportista de élite.

Condenado a ocho años por asalto con violencia.

Presenta cierto retraso mental. Solo sus enormes músculos disuaden a los demás de usarlo como fuente de sus burlas. Era el compañero de celda de Campanilla, así que está al tanto de sus planes de fuga. ¡Qué oportuna fue la indigestión que le ha dejado incapacitado en la enfermería! Estará deseoso de que alguien (un PJ, por ejemplo) vigile a su excompañero de celda para que no se vaya sin él.

4. TRIADAS

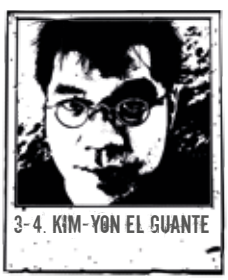
Colectivo de férrea disciplina formada por asiáticos. Aunque engloba a muchos individuos, pocos de ellos tienen delitos de sangre a sus espaldas y prefieren ocupar una posición discreta. La información es su especialidad.


1-2. CLARENCE SANG

Treinta y un años. Ligeramente regordete; ojos muy achinados. Cliché: Miembro de las Triadas.

Condenado a cinco años por pertenecer a una banda armada. En espera de sentencia por un caso de asalto con violencia.

Es lo más parecido a un líder que tienen las Triadas. Sabe lo que hay y lo que puede pasar, por eso intenta atar cortos a todos sus hombres y presentar un grupo más cohesionado y fuerte. Es el que ha elegido a Yuan para el pago de la Operación Made in China.


3-4. KIM-YON EL GUANTE

Cuarenta y cinco años. Pequeño y tímido. Está obsesionado con la limpieza de sus manos, que siempre lleva protegidas por guantes. Cliché: Inmigrante ilegal.

Condenado a seis años por falsificación y delitos contra la propiedad industrial.

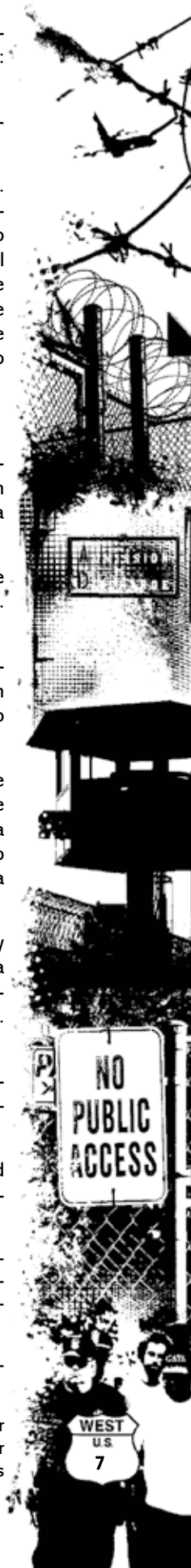
El artesano. Conocido por su destreza manual y capacidad para fabricar armas, es el responsable de coordinar la preparación del material para la Operación Made in China.

5-6. YUAN <<LUIGI>> PIN

Veinticuatro años. Fibroso pero delgado, mostacho típico y gorra verde, siempre está moviéndose. Cliché: Soplón.

Condenado a ocho años por agresión con violencia y violación.

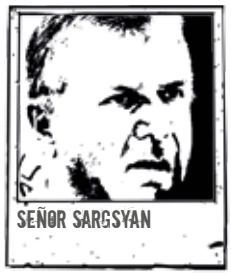
El rey del chisme. Al poco de llegar se encargó de gestionar y coordinar de forma eficiente (como nunca) los



secretos de las Triadas gracias a su desenvoltura y jeta. Está al tanto de los últimos movimientos de casi todo el mundo, pero es muy poco leal y los mayores de la banda lo ven como una amenaza, por lo que será una de las víctimas en la noche de la pantera; de hecho, es el pago que han exigido las Triadas por la Operación Made in China.

5. LA ARMENIAN POWER

El lugar que tradicionalmente ocupaban las familias de mafiosos italianos ha sido ocupado por otras organizaciones criminales de origen europeo. Los armenios son muy importantes en esta parte de California. Se encargan de «negocios» fraudulentos de todo tipo.


SEÑOR SARGSYAN

Cincuenta y nueve años. Lleva bien la edad, se nota que ha tenido una buena vida. Mirada profunda capaz de acojonar a cualquiera. Cliché: Jefe del crimen organizado.

Condenado a sesenta años con derecho a revisión de condicional en cuarenta años por conspiración en cuatro asesinatos, blanqueo de dinero y extorsión de menores.

Líder de la AP. Sabe casi todo lo que pasa en Pleasant Valley, aunque últimamente solo le preocupa el asunto del chivato. En cuanto lo resuelva, se encargará del alcaide Frauenheind. No le gusta que hagan este tipo de cosas sin contar con él, es faltarle el respeto.

1-2. ARAM «SONRISAS» YERITSIAN

Treinta y dos años. No es demasiado grande. Musculoso, cara de mala hostia y siempre muy serio (de ahí su mote). Cliché: Miembro de la mafia rusa.

El matón de los matones. Cadena perpetua por dos asesinatos con premeditación.

De su fidelidad depende que no le falte de nada a su familia fuera de Pleasant Valley, por eso se toma su trabajo muy en serio. Coordina la sangre joven de la mafia en Pleasant Valley y se encarga de la supervisión y reparto del correo en la cárcel. Será una de las víctimas de la noche de la pantera.

3-4. FRANZ DUMANIAN

Veintiséis años. Gordo, calvo y de piel extremadamente blanca. Cliché: Abogado del hampa.

Condenado a diez años por delito fiscal continuado y falsificación de documentación federal.

El contable. Es bastante anodino y suele salirse poco del ámbito de la familia, aunque su flirteo con el «cuarto de libra» le está empezando a pasar factura. Empezó ayudando a los latinos a cambio de dinero y ahora suplica por conseguir una simple dosis. Trabaja en la enfermería cuidando seropositivos, un regalito «cortesía» del alcaide.

5-6. JULIAN CINEGGIA

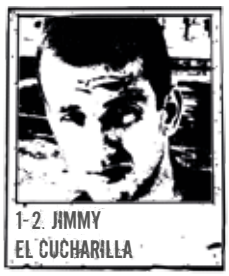
Veinticinco años. Grande y musculoso, pelo engominado. De pocas palabras. Cliché: Abogado.

Condenado a ocho años por asalto con violencia y posesión de armas sin licencia.

La brigada de limpieza. Soldado raso de origen italiano, aunque por afinidad trabaja para la AP. Machaca de pocos escrúpulos, obediente y cumplidor. Para él, hay poca diferencia entre servir dentro y fuera. Su única debilidad son los chicos guapos.

6. LOS FRIKIS

Este grupo reúne a todos aquellos que no encajan en ningún otro por varios motivos: edad avanzada, profesión liberal, comportamiento psicótico, inadaptación total a la vida carcelaria, ideologías conflictivas con su propia etnia de origen… Muchas veces lo único que los une es simplemente el desprecio de otros grupos o la marginación.

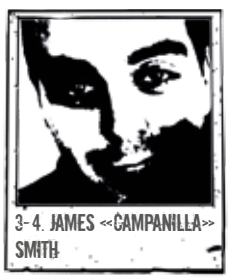


1-2. JIMMY EL CUCHARILLA

Veinticinco años. Paliducho y delgado con aspecto de yonqui, aunque él siempre perjura que ya no se mete nada. Cliché: Yonqui.

Condenado a nueve años por posesión de estupefacientes.

Chico de los recados por excelencia de cualquier barrio. Por media dosis es capaz de hacer cualquier cosa. Solo hay un límite que nunca cruza: chivarse a los guardias. Muy inestable. Es la persona ideal para obtener la pista necesaria o una nueva complicación que acabe siendo tu ruina. Es una biblioteca andante de drogas, presume de haberlas probado todas (aunque ahora no se mete nada, por supuesto), por lo que puede ser de gran ayuda en el asunto del «cuarto de libra».



3-4. JAMES «CAMPANILLA» SMITH

Treinta y ocho años. Paliducho y con mirada perdida de loco. Siempre va muy sucio y lleva una linterna; algunos presos dicen que le habla como si fuese la Campanilla de Peter Pan. Cliché: Fumeta pasado de rosca.

Condenado a diez años por acoso reiterado con intento frustrado de asesinato y fuga de institución federal (una especie de manicomio). Su abogado era realmente malo y no logró la reducción de pena por incapacidad mental.

Suele ser buen contrabandista. Pídele algo raro; si se puede conseguir te lo traerá, aunque nadie sabe cómo. Él prefiere pensar que su mote es por ese detalle: es como un hada que concede deseos. Estaba excavando un túnel en su celda, pero se dio cuenta de que su compañero, Angus, no cabría por él. Para evitar problemas lo eliminó envenenándole la comida y aceleró sus planes de fuga. Su salida está programada para la noche de la pantera. Un amigo le ha dejado ropa nueva y una pistola en las proximidades de la cárcel.

5-6. ARTHUR PEARL

Veintiún años. Delgado y guapo si no pareciera un esperpento maquillado de mujer. Deprimido y apagado; solo cuando Mick le obliga dibuja una forzada sonrisa. Cliché: Niña rica.

Condenado a cuatro años por conducción bajo los efectos de alcohol y desacato a la autoridad (cabreó a un agente, de ahí que su condena sea tan severa).

El esclavo de Mick. Está al tanto de muchas cosas en la PVSP y podría suministrar información sobre casi cualquier asunto, aunque el precio que exige no admite rebajas: librarse de Mick para dejar de ser su ratita presumida.

OTROS PNJ

ROBERT ALLEN, DISFRAZADO COMO BOB «EL JAMAICANO» ALLEN

Cliché: Policía, agente de la DEA infiltrado.

Agente federal infiltrado a las órdenes del alcaide Frauenheind para controlar la situación de la cárcel. Desafortunadamente, un ataque el primer día le dejará postrado en la enfermería. Brown tiene sus propias fuentes de información y averigua la verdadera motivación del infiltrado por lo que será una víctima de la noche de la pantera, aunque tratándose de un policía, Brown intentará engañar a alguien que no sea de los suyos (por ejemplo un PJ) para que lo elimine.

ZACHARIAS ZORENBERT

Un pobre diablo. Posiblemente el único preso que no defiende su inocencia. Atropelló en un accidente a unos niños y fue condenado por homicidio involuntario. Si no logra hacer migas con alguno de los personajes, acabará siendo pasto de la culpa y de los matones. Morirá en la noche de la pantera, víctima de una puñalada a traición.

ALCAIDE WILLIAM S. FRAUENHEIND

Cuarenta y cinco años. Corpulento y de mirada severa. Corte de pelo militar y vestir sobrio. Cliché: Agente de fianzas.

Bajo su apariencia de hombre respetable se esconde una persona tremendamente práctica, con pocos escrúpulos si hace falta. Solo es leal a la Pleasant: mientras esta no corra peligro y siga «produciendo» prefiere no implicarse. Su despacho está lleno de detalles militares, por ello, es conocido entre los presos y el resto del personal como «el General», mote que odia.

GUARDIAS

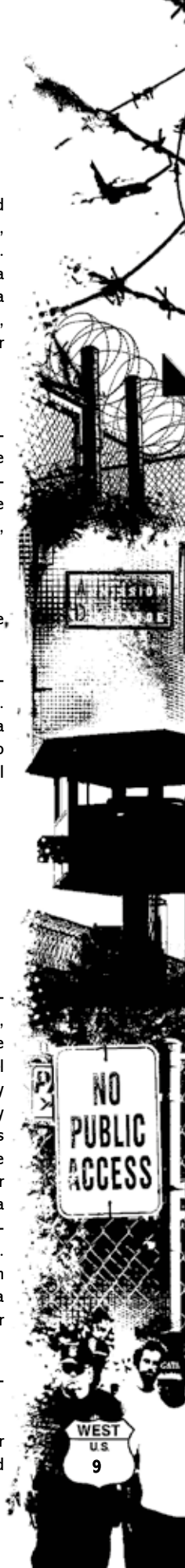
Cliché: Guardia de prisión.

DETALLES DE LA PLEASANT VALLEY STATE PRISON (PVSP)

Es una prisión con capacidad para más de tres mil internos (aunque en diciembre de 2012 tenía una sobrepoblación del 157,9 %, lo habitual en otras penitenciarias de California). Los presos se dividen en tres módulos: uno con nivel de seguridad bajo (Level I - Fire Fighter Crew, actualmente con un centenar de presos), y otros dos de máxima seguridad (Level III - General Population y Level III - Sensitive Needs Yard, cada uno con espacio para unos mil quinientos presos). Además de los servicios básicos típicos de cualquier prisión (capilla, patio, aulas de formación…), destaca por su asistencia médica. Pegado a la cárcel se encuentra el Coalinga State Hospital, centro hospitalario de máxima seguridad especializado en pacientes que son considerados depredadores sexuales. Actualmente asiste a más de ochocientos pacientes y ha salido en varios documentales de televisión. Está gestionado por el California Department of Corrections and Rehabilitation. Puedes encontrar más información en Internet.

Sirhan Bishara Sirhan, asesino del hermano de JFK estuvo encerrado aquí durante una breve temporada..

El bandido mexicano Joaquín Murieta, que sirvió para inspirar el personaje del Zorro, murió asesinado en la cercana ciudad de Coalinga.



CONVERSIÓN DE HITOS

Para determinar de forma aleatoria quién será el compañero de celda de cada PJ haz una tirada con 1d100 (tira 2 dados de 10 usando uno de indicador de decenas; el 00 es 100) y busca el resultado en la tabla. Además del nombre y la afiliación, se incluyen los hitos asociados a sus características y el arquetipo de preso al que corresponden.

Tabla 1. Barrios

	Barrio	Nombre	Fortaleza	Reflejos	Voluntad	Intelecto	Arquetipo
01-05	Sin compañero de celda						
06-10	CRIPS	Leroy «el Cojo» Spencer	Alguna paliza ha dado	Huesos viejos	Curtido en la cárcel	Cerebro de los Crips	3
11-15		Elliot «Bigotes» Jackson	Palizas por encargo	Siempre atento	Adolescente	Dejó pronto el instituto	1
16-20		Murray «Lorito» Baley	Flojeras	El rey del escaqueo	Chismoso	La universidad de la calle	2
21-25	EME MEXICANA	Julián «el Gordo» Mendoza	Tirillas	Vago	Mentiroso compulsivo	Visión comercial	3
26-30		Héctor «Cantaditas» Valenzuela	Mazado	Hiperactivo	Chulito	Mentalidad de pandilla	1
31-35		Alberto «Sudoroso» Rodríguez	Mala salud	Regordete	Chivato	Acabó el instituto	2
36-40	PECKERWOOD	Derek «el Führer» Kingmate	Le gusta lucir palmito	Meticuloso	Gran orador	Escritor de panfletos	3
41-45		Mick «Ratita Presumida» Bentley	Abusar de los débiles	Siempre buscando nuevos «amigos»	Embaucador	Le gusta hacer crucigramas	3
46-50		Frank Norton	Buena salud	Tranquilo	Hombre de principios	Intelectual	4
51-55	TRIADAS	Clarence Sang	Encarcelado por asalto	Regordete	Valora el respeto	Entiende cómo funciona el «sistema»	3
56-60		Kim-Yon el Guante	Envejecimiento prematuro	El «artesano»	Reservado	Aprende rápido	2
61-65		Yuan «Luigi» Pin	Ha visto muchas películas de Kung-Fú	Nervioso	No sabe callar	Daño cerebral por abuso de drogas	3
66-70	ARMENIAN POWER	Aram «Sonrisas» Yeritsian	Matón de matones	Rápido	Llamarle «Sonrisas» es sarcástico	Frialdad	1
71-75		Franz Dumanian	Fofo	Gordo y torpe	Anodino	Facilidad con los números	4
76-80		Julián Cineggia	Grande	Atento a los detalles	Le pierden los chicos jóvenes	Obediente	1
81-85	FRIKIS	Jimmy «el Cucharilla»	Las drogas pasan factura	Excavador experto	Siempre sucio	Cálculo de estructuras	4
86-90		James «Campanilla» Smith	Delgaducho	Sigiloso	Loco de remate	Hombre de recursos	2
91-95		Arthur Pearl	Fibroso	Apagado	Quebrado	Universitario	4
96-00	Compañero elección del DJ						

Tabla 2. Arquetipos

	Guardia de prisiones	1. Preso «matón»	2. Preso «chanchullero»	3. Preso «embaucador»	4. Preso «listillo»
Fortaleza	Uso indiscriminado de la autoridad 3	5	2	2	3
Reflejos	Demasiados Donuts 2	4	5	3	4
Voluntad	Han visto de todo 4	3	4	5	2
Intelecto	Valorar sobornos 3	2	3	4	5
Forma Física	Vida sedentaria 2	Muchas horas de gimnasio 4	Patearse el patio 3	Poco ejercicio 3	Falta de ejercicio 2
Combate	Reducir presos 4	Armas improvisadas 4	Cobrarse deudas 3	Lucha sucia 3	Defensa propia 1
Percepción	Cachear presos 3	Vigilar a los guardias 3	Buscar nuevos clientes 3	Detectar debilidad 4	Encontrar nuevos problemas 4
Subterfugio	Encontrar contrabando 4	Le gusta llamar la atención 2	Esconder contrabando 5	Huir del peligro 4	Pasar desapercibido 4
Interacción	Vida familiar complicada 3	La ley del más fuerte 2	Consigo lo que necesites 4	Soy tu nuevo mejor amigo 5	Consigo lo que necesites 4
Cultura	Muchas horas de TV 2	Absentismo escolar 2	La escuela de la calle 3	Muchas horas libres para leer 3	Universitario 4
Profesión	Policía frustrado 3	Matón 3	Camello 4	Timador 4	Algo tecnológico 4
Aguante	5	6	4	4	4
Iniciativa	3	5	6	5	6
B. daño cuerpo a cuerpo	1	2	1	1	1
B. daño a distancia	1	1	0	0	0
Defensa	11	13	13	11	11
Resistencia	15	18	12	12	12
Armas	Porra M+2	Armas improvisadas C+2	Sin Armas m+2	Sin Armas m+2	Sin Armas m+2

Ficha policial

DATOS DEL SOSPECHOSO	
Sospechoso	
Raza	
Sexo	Edad
Estatura	Peso
Pelo	Ojos
Vehículo	Arma
Marcas distintivas	
Licencia de conducir de CA	

CARACTERÍSTICAS					
Aguante		Coordinación		Cultura	
Elocuencia		Entereza		Fuerza	
Pericia		Perspicacia		Reflejos	

TRASFONDOS			

HABILIDADES	

SHOCK									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

HERIDAS

Herida de bala
Herida de arma blanca
Fractura
Quemadura
Hemorragia
Amputación
Inutilización
Aplastamiento
Contusión

ESTRÉS									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

Arma	Pr/Ma	Cdf	Daño	Alcance	CP
				/ /	
				/ /	
				/ /	

PUNTOS DE DRAMA