

EL PAQUETE

Cinco tíos. Un paquete. Más de lo que pueden morder.

El Paquete es una aventura *oneshot* para **sLang: Historias sobre una misma historia** preparada para un grupo de cinco personajes pregenerados que podrás encontrar al final de este documento.

En **El Paquete** los personajes forman parte de un grupo de tipos unidos por circunstancias poco ortodoxas que tendrán que realizar un encargo aparentemente sencillo que en realidad es más de lo que parece.

CRÉDITOS

Escrito por Pedro J. Ramos Villagrasa. Diseños e ilustraciones de Alejandro Monge. Maquetado por Manuel J. Sueiro.

El material contenido en este archivo PDF es propiedad de sus respectivos autores, que autorizan su libre distribución en formato electrónico y papel siempre que se conserve íntegro y de manera gratuita.





Gran parte del juego de esta historia parte de que los jugadores se metan en su papel, así que como Director de Juego es tu labor asignarlos de forma que ellos se sientan cómodos. Dales cierto tiempo para familiarizarse con el historial y para que te hagan cuantas preguntas quieran, incluso si lo consideras necesario léeles el relato introductorio para que puedan ir “metiéndose en harina”. Una vez que les hayas introducido en la historia no les des cuartel, pues sus personajes tampoco lo van a tener. Es importante que se fomente la interpretación del personaje en los términos en los que está preparado, puesto que así se favorece la existencia de conflictos dentro del grupo que darán más “jugo” a la trama.

De hecho, dejadnos insistir una vez más en ello: la partida ganará mucho si los jugadores se ponen las pilas y actúan como sus personajes se lo exigen: si Loach y Mike se pelean, si David llama a los federales o si Carol se mete un “pericazo” con el paquete la aventura será jodidamente divertida, digna de una película del género. Si no lo hacen, se quedará en una bonita historia para ver los sábados por la tarde de esas que empiezan diciendo “Basado en hechos reales”. Démonos algo de vida por favor.

ANTECEDENTES

Phil era un tipo con muy mala estrella. Era el genuino “metepatas” que ha sido de todo: camello, trincador de bolsos...pero nunca hizo carrera de nada. En los últimos tiempos se hizo proxeneta, aunque sus chicas — que tampoco eran gran cosa — le quitaban gran parte de su comisión. Así y todo, Phil se consideraba un tipo afortunado, pues tenía amor.

El pobre Phil salía con una chica, Carol, famosa en el barrio porque su carretera había sido recorrida por todos los coches del lugar, de hecho todo el mundo piensa (acertadamente) que Carol sólo estaba con él porque la mantenía sin problemas con un pericazo diario asegurado así que ella sólo tenía que venderse si quería comprarse algún capricho. En general, era una simbiosis que funcionaba bastante bien.

Sin embargo, Phil quería impresionar a su chica, quería cumplir todos sus deseos y que ella lo amase hasta el fin de sus días, pues era lo único que había funcionado en su vida. Por eso, Phil se lanzó a la calle a buscar un buen negocio, y encontró más de lo que esperaba. Le llegó el rumor de que unos tipos de fuera buscaban alguien para que recogiera un paquete e hiciera la entrega dos días más tarde. Por ese trabajo se podía sacar cincuenta mil dólares, una cifra nada despreciable y más que suficiente para iniciar una vida nueva en cualquier otro lugar, así que Phil no se lo pensó y se metió en el negocio.

Tal y como estaba previsto, Phil recogió el paquete y lo ocultó a buen recaudo, sin decir nada a nadie, incluso a Carol, a la que deseaba dar una sorpresa. Sólo tenía que esperar dos días y el dinero sería suyo. Sin embargo, entre él y su negocio se interpuso Tommy, un viejo amigo

al que una de las chicas de Phil le había pegado una asquerosa infección y, ya que no había podido pasarse con Mindy (la chica de marras), decidió pasarse con Phil y se pasó tanto que cuando Tommy volvió de mear Phil se había muerto, con el teléfono en la mano el muy idiota. Ahora sólo tenía que tirar el cadáver en alguna parte y podría dedicarse a sus propios asuntos...lo que sin duda alguna Tommy no esperaba es que la novia de Phil y sus amigos vayan a presentarse en su local para terminar el negocio.

PROTAGONISTAS

Los protagonistas de nuestra historia son:

“Barn”. Barn respondía al tópico de “grande y estúpido”, pero desde que la policía le pilló y se reunió un par de veces con el asistente social ha cambiado su visión de la vida. Quiere abandonar la vida criminal y se siente incómodo dando este golpe, pero el agente federal (David) se lo pidió expresamente. Además, David le prometió que haría lo posible para que sus amigos fueran tan bien tratados como él lo ha sido.

Carol. Todo el mundo la considera una tonta sin criterio, pero realmente le da muchas vueltas a la cabeza y sabe lo que quiere. Pretende quedarse al menos con la mitad del dinero, y es probable que se alíe con Mike o Loach para conseguirlo.

David. David es realmente un agente federal que sigue un chivatazo que nadie salvo él se ha creído, al igual que no creyeron el resto de sus teorías conspiratorias. Sospecha que el paquete del que habla Mike podría ser un arma terrorista y su objetivo es capturar a los implicados. Se infiltró en el grupo gracias a Barn y le ha prometido que intentará sacarlos a todos de ésta con un buen abogado y un testimonio favorable. Espera poder cumplir todas sus expectativas.

Loach. Loach es un cabrón y lo sabe. Carol insistió en incluirle en el grupo porque está enamorada (o encoñada, que con las faldas nunca se sabe) de él y piensa tirar de eso para intentar largarse con todo el dinero, aunque sea a punta de pistola. Además, Mike le tiene por un buen tío así que sólo hay que disimular un poco y luego dar el golpe.

Mike. El líder del grupo. Desea quedarse con toda la pasta, pero como sabe que más vale seguir vivo y con 10.000\$ que acabar con una bala entre ceja y ceja, por lo que se contenta con que todo salga bien y camelarse a Carol para llevársela (juntos, tendrían 20.000 machacantes).

Cada jugador debe recibir su hoja de personaje e historial, dedicando unos minutos a resolver cualquier duda que pueda surgir.

INICIO DE LA HISTORIA

Después de repartir los personajes entre los jugadores y que hagan las preguntas que consideren necesarias

introdúceles en harina haciéndoles interpretar: todos se han reunido en “Martin’s”, el sitio que sirve el peor café de la manzana. Es el típico local de camarera vestida de azul cantoso, que te llama “Cariño” y masca chicle. Un sitio idílico, vamos.

Así, alrededor de una mesa, Carol y Phil les contarán el plan. Depende de los jugadores que los interpretan el explicarlo. Pueden preguntarte cualquier duda que tengan, peor saben poco más que tienen que recoger el paquete en el “sitio” de Carol y Phil, llevarlo al Garaje de Tommy y cobrar los cincuenta mil. Por cierto, ahora mismo son las 11 de la mañana.

¿Ya está todo? Pues venga, en marcha.

EL “SITIO” DE CAROL Y PHIL

Si esperábais un sitio elegante, estáis equivocados. El “sitio” de Carol y Phil es el sitio donde se enrollaron por primera vez, un tugurio en la otra punta de la ciudad que responde al nombre de “Switch” (N.A.: una de cuyas acepciones, querido lector, resulta ser “fusta”) y que no es sino un bar en el que actúan drag, tanto queens como kings (cantando y haciendo otro tipo de servicios, ya que lo preguntas). Si Carol supera un chequeo de Vida Social podría recordar la habitación en la que Carol y Phil lo hicieron aquél día (la nº8), un dato que puede ser interesante para encontrar el paquete (N.A.: si el jugador no lo pregunta, tampoco le hagás tirar, que eres su Director de Juego, no su madre. Por el amor de Dios, ¡que se gane el pan!).

El Switch abre hasta bien entrada la mañana, pero más vale que nuestro grupo no se entretenga o podrían encontrarse con la trapa echada. A la entrada el portero les parará si hacen algo raro o sencillamente “cantan” a problemas (esas pistolas tan poco disimuladas, tsk tsk). Contando con que el portero no sea un gran problema, los personajes podrán ver que el Switch es un sitio bastante grande, aunque desaprovechado: la planta baja tiene un par de pequeñas barras, los servicios y una gran sala de baile con gogoterías; por supuesto, aquí no hay ni rastro del paquete. Hay un piso inferior, donde se alquilan pequeños cuartos por horas, pero para convencer al guarda de que les deje pasar deberán parecer una pareja (no necesariamente hombre-mujer, recordemos donde estamos) y pagar 40\$ a tocateja, aunque si encuentran alguna forma de acceder alternativa a aflojar los verdes allá ellos.

El piso inferior tiene una decena de puertas correctamente numeradas y con su llave. Tanto las que están vacías como las que están ocupadas están cerradas (así que si se las han arreglado para entrar sin pagar o quieren mirar en otra habitación, deberán forzar la cerradura gracias a un chequeo de Cerrajería). Ha de tenerse en cuenta que por muy “undeground” que sea, este sitio protege a sus clientes, así que como armen escándalo, se oiga una pistola o molesten a alguien que pueda dar el aviso,

aparecerán tres matones malhumorados dispuestos de sacar a quién moleste a golpes.

Respecto a los diez cuartuchos (no tienen ni cama, sino una máquina de preservativos y una especie de sofá barato) los números 1,2,4,6,8 y 9 están ocupados: el 1 por una pareja hetero que se fustiga alegremente, el 2 por un anciano que se divierte con un par de niñas y el resto (4,6 y 9) por cualquier mezcla de drag y sexos que se te pueda ocurrir. Tanto la pareja hetero como el anciano se tomarán muy mal cualquier interrupción, pudiendo tener jaleos con ellos. En cuanto a las otras parejas, sus reacciones pueden oscilar entre estar encantados de que alguien más se una a la fiesta hasta emprenderla a golpes con quién entre (N.A.: querido Director de Juego, si los personajes no saben donde buscar no desperdiciéis la oportunidad de someterlos a la clásica escena de finjo-que-me-enrollo-con-alguien-mientras-busco-por-la-habitación o similar).

Pero aún nos queda hablar de un cuartucho ocupado: el 8. Dicha habitación es la que los personajes deben registrar, pero ahora mismo está siendo utilizada por un traficante que viene de visita desde New York, llamémosle Rick. Pues bien, si los personajes se cruzan con Rick (sea porque entran en la habitación o porque esperan a que éste termine de meterse unas rayitas con una chica del local) éste identificará a Loach de inmediato, y si no le hacen callar hará correr la voz de que Loach se encuentra en la ciudad y que el tal Colin pagaría muy bien si alguien se lo entregase bien muertecito. La introducción de la trama de Loach en la partida puede dar lugar a todo tipo de situaciones interesantes: puede que algún personaje se entere de ello haciendo unas llamadas y quiera capturarlo para quedarse con la pasta, puede que se alien con él para protegerle hasta acabar el trabajo y largarse con viento fresco o cualquier otra cosa. De todas formas, los personajes deberían empezar a sospechar que Loach oculta algo a partir de este momento.

Volviendo a la habitación número 8, los personajes podrán registrarla tarde o temprano y si superan el chequeo de Inspección encontrarán un paquete metido en el sofá. El paquete es de color pardo, como el típico paquete de correos, y tiene escrito “16” (con la letra de Phil, como sabrá Carol). Ésa es la hora a la que hay que hacer la entrega (16.00), pero si los personajes no lo deducen no les quedará otra opción que ir a ciegas. Si abren el paquete, encontrarán una bolsita de plástico repleta de polvo blanco, aparentemente heroína (si los personajes abren el paquete pasa al apartado “El Polvo Blanco”).

Venga, ya tenemos el paquete, ahora a ver a Tommy.

EL TALLER DE TOMMY

Antes de continuar hagamos memoria: Phil se citó con los extranjeros en el Taller de Tommy porque es un sitio ideal para este tipo de tratos, pero cuando Phil llegó a dicho lugar para cerrar el trato con Tommy por usasr el local, éste decidió que iba a darle una buena a nuestro narco





de tres al cuarto, cargándose en el proceso. Bien, para cuando lleguen los personajes Tommy ha limpiado prácticamente toda la sangre y ha metido el cuerpo en el armario. Tommy aún no está seguro de si debería enterrar el cadáver en la parte de atrás del garaje, dado que ha visto mucho cine y sabe que esas cosas siempre salen mal, por lo que espera a que caiga la noche para lanzarlo al basurero o cualquier otra cosa. Será en esas disquisiciones en las que le encuentren los pjs, aunque puede que antes de recibirles haga una llamadita (ver más adelante).

Al verlos llegar, Tommy estará nervioso (sabe que son amigos de Phil) aunque intentará no mostrarlo. Los mirará atentamente, hablando con frases cortas y dubitando; si alguno de ellos se muestra perspicaz el dueño del taller dirá que se encuentra así porque ayer salió a tomar unas birras y aún tiene resaca (verídico, pero no es por ello por lo que está así, como ya sabemos). ¿Que si ha visto a Phil? Pues no, no, la verdad es que no le ve desde hace varias semanas, pero está dispuesto a tomar una cerveza con ellos y hablar de lo que quieran hablar.

El Taller de Tommy es uno de esos sitios que parece haber conocido tiempos mejores, aunque si de verdad los conoció Tommy no estuvo allí para verlos. Es una gran propiedad llena de cristales rotos, olor a meado y con varios coches a los que ya no se les puede sacar nada. Tommy lleva varios años cobrando dinero de los narcos locales por guardar mercancía o dejar que se haga algún negociete, y con eso se paga la bebida y las putas. El Taller tiene una parte trasera que es aún peor, pero ideal si quieres darle pasaporte a alguien (aún no se ha utilizado para eso, pero su dueño estaría dispuesto a alquilar el sitio para ello por una buena cifra).

Depende de los personajes el decidir si le cuentan a Tommy lo que se traen entre manos o no: si le hablan de que están esperando para hacer un negocio, les exigirá su trafía habitual del 10%, haciendo que se vayan con viento fresco si no piensan colaborar; si siguen preguntando por Phil continuará dando largas, pero es posible que alguien le acabe pillando en la mentira (¿Tommy está pasando sus chequeos de Farsa, amigo Director?), con lo que intentará justificarse y, si le presionan, acabará echando mano de la pistola. El rato que pasen los personajes hablando con Tommy debería ser por lo menos interesante, e incluso puede dar lugar a situaciones interesantes, como que uno de los personajes decida ir a mear y note un olor raro del armario en el que está Phil o, aún mejor, que el propio cadáver de Phil salga del armario (por una vez en sentido literal y no figurado) jodiendo el plan de Tommy de hacer como que no pasa nada. Llegado ese extremo, Tommy confesará sin más y si no se ceban con él estará dispuesto a renunciar a su 10% por haber matado a Phil (todo corazón que es él, oye). Si la cosa no prospera por la forma pacífica, ha avisado a sus amigos así que...

Por cierto, si a estas alturas de la situación Carol aún no se ha metido nada ya le deberían entrar ganas con tanto estrés acumulado y demás, ¿No es así señor Director de

Juego?, así que ponte las pilas y dales caña, que llegamos al clímax (¿Le ofrecerá Loach uno de sus cigarrillos o tendrá que abrir el paquete para "catar la mercancía"?).

LOS EXTRANJEROS

Puntuales como un reloj, a las cuatro de la tarde aparecerán los tipos montados en una simple camioneta. Son cinco (cuatro montados, uno en la parte de atrás) y visten con ropas corrientes. Uno de ellos lleva una bolsa de deportes y todos van armados, pero será necesaria un chequeo de Alerta para darse cuenta de ese detalle. Los tipos se acercarán al Taller de Tommy y buscarán con la mirada a Phil. Es de esperar que en éste otro momento los personajes entren en escena presentándose y explicando por qué Phil no se encuentra con ellos (y, por qué no, buen momento también para pedir chequeos de Farsa para mentir convincentemente). Los hombres, todos ellos rubios, de pelo corto, ojos claros y fuertes tienen cara de pocos amigos, aunque otro chequeo de Alerta podría ser interesante, ya que les serviría para descubrir que uno de ellos tiene un tatuaje de la U.S. Army.

Este detalle, en un principio venial, podría ser interesante para alguno de los pjs. Está claro que los marines no tienen nada que ver aquí ni se van a poner a hacer redadas como vulgares polis, pero si David nota este detalle comenzará a cavilar como él solo: ¿Está la armada en tratos con terroristas? ¿Es una conspiración? ¿Le han descubierto?. Mientras gana estrés por momentos, el jugador tendrá que decidir cómo reacciona su personaje, aunque seguramente sea por la tremenda, que nos conocemos.

Si los personajes son convincentes, los tipos de la armada cerrarán el trato pero si no lo son exigirán saber qué ha sido de Phil, mostrándose todo lo convincentes e intimidatorios que saben ser (Y lo saben ser, Director de Juego). Mirarán con ojos fieros al que quiera ir de listo, y finalmente lo único que querrán es el paquete, comprobar que es el suyo y largarse, tanto les da que la pasta se la quede uno u otro.

Un momento interesante desde el punto de vista de la narrativa puede ser que los marines, desconfiando de los personajes, les pidan que prueben la mercancía. En el momento que uno de ellos la pruebe será consciente (chequeo de Drogas, por favor) de que no es heroína, y a partir de ahí la cosa se deja en sus manos...

Pero si todo el mundo ha sido un buen chico los extranjeros entregarán la pasta, cogerán el paquete y se marcharán a soltarlo en pleno centro de la ciudad causando multitud de bajas entre la población. Eso sí, los personajes serán un poco más ricos.

Los marines son el desafío final de esta aventura, no debería ser un desafío de combate (salvo que lleguen "Los federales" o "Los amigos", véase a continuación), sino la típica escena de miradas desafiantes, diálogos duros y tensión ambiental.

LOS FEDERALES

Esta escena sólo se producirá si David ha tenido ocasión de hablar con su gente a lo largo de la aventura. Si así ha sido y no ha metido mucho la pata (es decir, ha sonado convincente o verosímil), en un momento u otro desde la aparición de los marines entrará en acción un helicóptero del que bajará un grupo de seis agentes de campo de la Unidad Antiterrorista de Los Ángeles. Sus órdenes prioritarias son las de evitar que el ántrax se libere, para lo cuál están dispuestos a coser a balazos a quién se interponga. Si ya ha sido liberado, intentarán coger vivos a los marines y a los personajes, que serán diligentemente arrestados, puestos en cuarentena y podrán ver la evolución de los acontecimientos por la televisión de la cárcel. Si no han probado el ántrax, podría ser interesante que los marines se inventaran algo para que sólo los pjs fueran arrestados. Qué triste es la vida, ¿Verdad?

LOS AMIGOTES

Recordarás, amigo lector, que Tommy podría haber hecho cierta llamada, ¿No es así? Pues bien, si se animó a hacerla habrá llamado a sus amigos, esos tíos que conducen motos y todoterrenos, que tienen largas barbas, chupas de cuero y muy mala leche. Los amigos de Tommy pueden servir para meter un poco de acción antes, durante o después del trapicheo, sirviendo de comodín para el DJ que desea que sus pjs se peleen un poquito.

CONCLUSIÓN

Este one-shot de sLAng tiene un final abierto, al menos en un principio. Si los personajes han sido chicos buenos a lo largo de tooooda la partida es bastante probable que no se hayan infectado e incluso que salgan ganando dinero, pero será un final bastante triste. Es bastante más probable que en algún momento discutan, se metan en algún jaleo o que el agente federal haga de las suyas, haciendo que los personajes acaben: a) arrestados, b) infectados por el ántrax, c) muertos, lo cual para sus perspectivas de vida es lo mismo, es decir, un marrón. Pero, como bien saben los jugadores de sLAng, la vida es dura y a veces corta.

EL POLVO BLANCO

El dichoso polvo blanco que ha sido el motivo de nuestra historia no es, como quizás los personajes ya sepan, heroína, sino ántrax. Los "tipos de fuera" con los que contactó Phil para el trabajo pertenecen a un grupo de ultraderechistas americanos que pretenden sembrar el caos en los EEUU por la política moderada del Presidente (al menos, es moderada para su gusto), pensando que la mejor forma de introducirlo era a través de las clásicas redes de narcotráfico de L.A., que siempre se han caracterizado por una facilidad pasmosa para colar lo que quieras si tienes pasta. Así pues, nuestros protagonistas

están jugando con una peligrosa arma biológica y no tienen ni la menor idea. Ahora que ya sabemos lo que tenemos entre manos, vamos a ilustrarnos un poco sobre el ántrax, especialmente por los detalles que pueden influir en la partida:

El ántrax afecta comúnmente a animales vertebrados. Existen tres formas clínicas: cutáneo (introducción de la espora a través de la piel), inhalación (a través del tracto respiratorio, el más probable para nuestros personajes) y por ingestión (comérselo). Por lo que respecta al ántrax por inhalación, sus síntomas iniciales son poco clarificadores de la infección, puesto que son fiebre, malestar, tos o dolor de pecho. Entre los 3 y 5 días los síntomas se agravan, produciendo la muerte. Dicha muerte será aparentemente debida a falta de oxígeno o un fallo cardíaco, debiendo identificarse las causas con análisis médicos posteriores.

Para los que piensen que este ataque terrorista es limitado sólo daremos un dato: una bomba atómica de 12.5 kilotones que explotara encima de una ciudad podría causar 80.000 muertes. Sólo 100 kilogramos de esporas de ántrax podrían matar entre uno y tres millones de personas.

Existe una vacuna contra el ántrax, pero se produce únicamente por BioPort Corporation, con sede en Michigan, bajo pedido del Gobierno y generalmente no es nada fácil conseguirlas, limitándose a ser utilizadas con quién trabaja habitualmente con riesgo de contagiarse del ántrax animal, no del producido por un ataque bacteriológico. Tras su aplicación, requiere cierto tratamiento adicional en meses posteriores.

En términos de juego, quién falle un chequeo de Aguante con un -5 se infectará. De nada.

COMPLICANDO LAS COSAS

Si todo el asunto del paquete y los terroristas te ha parecido demasiado fácil para tus jugadores o deseas alargar un poco más la trama, puedes hacer muchas cosas para animar el cotarro: desde hacer que uno de los personajes (seguramente Mike) tenga una deuda que saldar y que sus cobradores puedan exigirle en mitad de partida hasta que Tommy haya salido a enterrar el cadáver y al volver y ver a los amigos de Phil en su taller decida que lo mejor es ir a buscar a sus amigos y partirlas las piernas a los personajes si se ponen bordes. El tema del agente federal también puede ser interesante si algún policía les da por pararles, cachearles y comprobar sus identidades, ya que David seguramente no figurará en los archivos con los problemas de rigor (o pero aún, figurará).

Como puede verse, con solo una o dos escenas adicionales podemos alargar la vida de la partida a gusto del consumidor, aunque es posible que no sea necesario sino que los propios jugadores se monten la historia a su gusto: desde que Carol se la juegue a todos y se intente llevar el pastel con uno de sus queridos hasta que el pro-





blema de Loach con sus viejos amigos de N.Y. meta a todos en problemas. Con jugadores así de motivados, ¿Quién necesita complicaciones?

FIGURANTES

GORILAS DEL "SWITCH"

No tienen mucho misterio. La mayor parte de ellos son musculitos de gimnasio, la otra mitad son tipos de la calle. En un tugurio como éste no suele haber jaleo, por lo que el trabajo está muy pero que muy bien pagado. No les gusta que venga gente a fastidiar la movida, se están callados y con cara de aburridos mirando de un lado para otro.

Características: Aguante +1, Cultura -1, Fuerza +1, Perspicacia -1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Antecedentes Penales (agresión) -1, Strike -1.

Habilidades: Alerta -2, Bajos Fondos -3, Armas de Fuego (cortas o largas) -3, Conducción (coche o moto) -2, Conocimiento de Zona (Los Ángeles) -3, Drogas -4, Farsa -1, Intimidación 0, Oficio (variado) -3, Pelea -1, Sangre Fría -1.

Posesiones: unos cuantos dólares, tarjetas del local y nudillos para esas ocasiones especiales.

TOMMY

Tommy es un tipo sencillo, pero para nada simple. Antes de montar su taller ya sabía más de la vida que cualquiera de los personajes, y aunque ahora ya no repare coches, su barriga haya crecido enormemente y no pare de tocarse como si tuviera ladillas (que, de hecho, tiene), no quiere decir que se haya vuelto imbécil. Sabe cómo se reparte el bacalao y, aunque se ponga nervioso en ocasiones, sabe sacar tajada de las cosas.

Tommy lo tenía todo controlado hasta que aparecieron los pjs. Trata de que no se den cuenta de que pasa algo raro, pero tarde o temprano la cosa empezará a hacer aguas, así que algo habrá que hacer. Eso sí, como le busquen le encuentran, y no es la primera vez que Tommy se carga a un tipo, ¿Verdad?

Características: Aguante +2, Coordinación -1, Fuerza +2, Perspicacia +2, Reflejos -1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +2, Duro de Matar +2, Impávido +2, Sosegado +2, Intolerancia (la pasma y los soplones) -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de Fuego (cortas) -2, Armas de Fuego (largas) -2, Bajos fondos -2, Conocimiento no Académico (bares baratos) -2,

Conducción -3, Derecho -3, Inspección -1, Intimidación 0, Juego -2, Oficio (mecánica) -1, Pelea +1, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 3

Posesiones: gastado mono de trabajo, llave inglesa ensangrentada, mucha furia esperando liberarse. En el cajón también tiene una pipa y en la parte de atrás una motosierra, por si las moscas.

LOS DUEÑOS DEL PAQUETE

Posiblemente estos tipos hubieran sido mucho más felices en la Alemania de hace unas décadas. Nacieron en EEUU y creen en el sueño americano, al menos para todos los blancos de buena voluntad. Saben que su país se ha llenado de sucios inmigrantes y su primer golpe con el ántrax será en Los Ángeles, para cargarse a unos cuantos hispanos. ¡Viva el americano puro!

Características: Entereza +1, Perspicacia -1.

Trasfondos: alguno o todos de los siguientes: Afiliación (su grupo) +2, Fanático -3, Intolerancia (extranjeros) -2, Mala reputación (tío raro) -1.

Habilidades: Alerta -1, Atletismo -1, Armas de fuego (cortas, largas y automáticas) -2, Conducción -3, Conocimiento de Zona (su ciudad) -3, Conocimiento no académico (historia USA) -1, Oficio (explosivos) -2, Pelea 0, Sangre Fría 0.

Posesiones: unos treinta o cuarenta pavos por barba, más una pistola por cada uno de ellos.

AGENTES DE CAMPO DE A UNIDAD

ANTITERRORISTA DE LOS ÁNGELES

No necesitamos mucho historial para ellos. Vienen por los terroristas y por el ántrax y piensan irse con lo uno y con lo otro. No son dados a la charla y estarán encantados de llevarse en el helicóptero a todo el que moleste. Su frase favorita es "¡Agente federal! ¡Alto o disparo!".

Características: Aguante +1, Coordinación +2, Entereza +1, Fuerza +2, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la Ley +1, Impávido +2.

Habilidades: Alerta 0, Armas de Fuego (automáticas, cortas y largas) -1, Atletismo 0, Conducción -3, Conocimiento de Zona (su ciudad) -2, Conocimiento no académico (tácticas de SWAT) -2, Derecho -4, Discreción 0, Empatía -1, Inspección 0, Intimidación 0, Liderazgo -2, Negociación -2, Pelea +1, Sangre Fría 0, Vigilancia -2..

Posesiones: uniforme, chaleco antibalas, casco, escudo antibalas, máscara antigás, cuerdas de escalada, H&K MP5, Beretta 92, granadas flashbang y un montón de equipo variado.

Illustration: Michael Jones

"Barn"

Tú sabes de sobra que Barnabus es un nombre de capullo. Por el amor de Dios, ¿Qué era lo que fumaban tus padres en Woodstock para ponerte ese nombre? Seguramente algo hasta arriba de mierda, porque desde que empezaste a ir al colegio todo el mundo parecía advertir que eras un poco más lento que los demás (por no decir "gilipollas") así que rápidamente pasaste de los estudios y te dedicaste a otros asuntos, como el callejeo y poco después el robo. Se te daba mejor el atraco que el tirón porque siempre has sido un chico grande y fuerte, y tu apariencia resulta intimidante a los demás, de hecho, te has sacado algún dinero haciendo de matón. Cuando a alguien se le ocurría llamarte idiota te cabreabas. Mucho.

Y así transcurría tu vida, entre atracos de poca monta y palizas, hasta que hace unos meses te pescaron. Sí, así de simple, pensabas que aquella vieja no te había visto pero lo cierto es que no se dejó ni un puto detalle en el retrato robot. Pensaste que la habías jodido bien, pero entonces George, el asistente social que te atendía, resultó ser un tipo legal. En lugar de llamarte "idiota" te trataba con paciencia y te explicaba todo con calma, y la verdad es que así las cosas no resultan tan complicadas... gracias a George, crees que pronto podrás conseguir un trabajo honrado (te encantaría dedicarte a la construcción) y ser una persona normal.

Pero no todo sale siempre perfecto... George te ha pedido que colabores con un agente federal para ayudarle a completar una misión, y por eso te has metido en este negocio de Mike y Carol. El agente (que se ha presentado como "David") te ha prometido que si le ayudas hará informes favorables para ti y también para Mike y los demás si lo desean, por lo que crees que en el fondo les estás haciendo un favor, pronto conocerán a George y verán lo erróneo de su camino... pretendes ayudar a David a que encuentre lo que busca para que así pueda ayudar a todos tus amigos como lo hace George.

Respecto a tus amigos, Mike te parece una buena persona que ha tomado el camino equivocado, es lo más próximo a un amigo que tenías antes de George y quieres ayudarle de veras, incluso contra su voluntad. Carol te cae muy simpática, parece tan inocente como tú, mientras que Loach te hace sentir incómodo. En cuanto a David, no te separarías de él, y estás deseoso de demostrarle lo reintegrado en sociedad que estás.

Características: Aguante +3, Coordinación -1, Cultura -1, Entereza +1, Fuerza +2, Perspicacia -1, Reflejos -1.

Trasfondos: Curación rápida +2, Contactos (bajos fondos) +1, Antecedentes Penales (agresión) -1, Marca Distintiva (tatuajes) -1, Strike -1.

Habilidades: Alerta -1, Bajos Fondos -3, Armas de Fuego (cortas) -3, Bellas Artes (tatuaje) -3, Conducción (coche) -2, Conducción (motocicleta) -1, Conocimiento de zona (Los Ángeles) -1, Conocimiento no académico (actualidad deportiva) -2, Drogas -4, Empatía -2, Farsa -1, Intimidación +1, Liderazgo -1, Medicina -4, Negociación -1, Pelea +1, Sangre Fría 0.

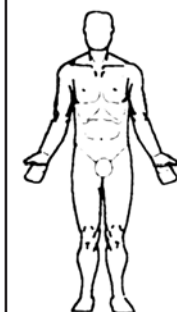
Puntos de drama: 6

Posesiones: cartera con 20 \$, billete de metro gastado, nudillos.

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

Carol

La vida en L.A. no tiene nada del glamour que proyecta hacia fuera. Desde pequeña supiste eso y que ni tú ni ninguna de tus amigas seríais modelos, actrices o cualquier otro tipo de estrellas. Tendríais que (como decía el padre Thomas) "Ganaros el pan con el sudor de vuestra frente" y tú te cansaste de sudar poco después de los dieciséis, cuando decidiste que era mejor vivir con alguien que te llevara el sueldo a casa que salir a buscarlo tú. Hiciste un intento de quedarte preñada del capitán del equipo de béisbol, pero tuviste tan mala suerte que abortaste. De hecho, a partir de entonces no has podido quedarte embarazada, lo cuál te obligó a modificar tus planes: te pasaste a otros objetivos, trataste de parecer un poco más guapa de lo que eras y en cierta medida no te fue mal, pero tarde o temprano todos en el barrio se cansaron de jugar con la misma muñeca. Así, de un día para otro, te viste con casi treinta años, sin oficio ni beneficio y sin más salida que prostituirte.

Pero la suerte volvió a sonreírte; tu chulo, un cretino llamado Phil, resultó sentir algo por ti, y tiraste de ello: conseguiste que te acogiera, sacándote de la calle y pagándote la mayor parte de los vicios (menos los pericazos ocasionales, que nunca le gustaron). Nunca quisiste a Phil (de hecho, no crees haber querido a nadie en tu vida) pero te mantuvo bien y si por ti fuera habías seguido así. Siempre le animabas a medrar un poco más en el negocio, con el objeto de dejar de malvivir, pero bueno, más vale esto que la calle...

Ahora, Phil ha metido la pata, pero por suerte te ha dejado un buen legado: 50.000\$ en tu futuro esperando que los recojas. Todo empezó esta mañana, en tu casa, después de acostarte con Mike. El teléfono sonó mientras estabas en el baño y él lo cogió. Era Phil, que parecía estar pasándolo muy mal y que quería que acabaras un trabajo por él. Tenías que ir a "vuestro sitio" (el Switch, un antro muy raro donde os enrollásteis por primera vez) y recoger "el paquete", llevándolo luego al Taller de Tommy. Mike te contó esto y te dijo que podíais intentar acabar el negocio y repartir la pasta. La verdad es que no te parece mala idea, pero dado que Tommy es un poco capullo, se lleva mal con Mike y la ha tomado con todas las tías del barrio parece que vais a tener que tirar de alguien que le caiga bien. Convenciste a Mike para que llamara a Loach, un tipo duro de N.Y. que te pone a cien, pero a cambio él llamó a su amigo Barn, un tontorrón que se trajo consigo a David, un muchacho enclenque y un poco nervioso. Sabes que normalmente estas cosas son turbias, por lo que no te parece mal contar con cuatro hombres para el negocio, pero odias la idea de tener que repartir.

De hecho, te encantaría coger y vencer a Mike o a Loach de largaros con la pasta (Mike te gusta mucho, pero Loach es bestial en la cama), ahora que Phil no te va a proteger más necesitas buscarte otro medio de vida, ¿No?. Así que ya sabes, en público juega la baza de la chica inocente, pero cuando estés a solas con alguien que puedas controlar saca la serpiente que llevas dentro.

Características: Aguante -1, Entereza +1, Fuerza -1, Perspicacia +2.











Trasfondos: Adicción (coca) -1, Obsesión (vivir muy bien) -1, Vida infeliz -1.

Habilidades: Atletismo 0, Alerta 0, Bajos fondos -4, Cerrajería -4, Conducción -4, Derecho -4, Conocimiento de zona (bares de copas) -1, Conocimiento no académico (programas de televisión) -1, Deporte (aerobic) -2, Discreción -1, Drogas -4, Empatía 0, Expresión -1, Farsa +1, Idioma (español) -2, Inspección -1, Liderazgo -1, Negociación +1, Sangre fría -1, Seducción 0, Vida social -2.

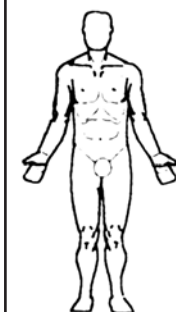
Puntos de drama: 6

Posesiones: preservativos, maquillaje, pequeña pistola (regalo de Phil), 65 \$ y 30 centavos.

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

David

Más vale que todo salga bien o estás jodido, así de claro.

Tu nombre es Alexander David Jobson, y eres un agente federal. Mientras tus compañeros andan locos vigilando a los terroristas de Oriente Medio, tú te preocupas por algo más importante, por quienes están detrás de ellos: la Casa Blanca.

Estás seguro de que hay una conspiración que vincula a la Casa Blanca con los terroristas, los masones y quizás también el Área 51 de Roswell, Nuevo Méjico. Siguiendo el rastro de esa última pista una de tus fuentes te ha revelado que los terroristas han cambiado de método para introducir las armas en el país, utilizando las redes del narcotráfico de L.A. para no despertar sospechas (la seguridad respecto a drogas es muchísimo más laxa que la de armas terroristas, y las fuerzas del orden más fácil de comprar). Parecía un plan diáfano y seguro, pero cuando contaste lo que habías averiguado a tus superiores se rieron, se rieron mucho...de hecho, aún se están riendo. Te recomendaron que volvieras a tus cosas y que te dejaras de informadores del tres al cuarto, pero si hay algo que eres, es testarudo. Si consigues capturar a los árabes quizás puedas hacer que "canten" sus relaciones con el Presidente y con la Séptima Galaxia de la que has oído hablar, donde crees que los alienígenas podrían estar preparándose para invadirnos.

Así que aquí estás: tras unas llamadas con la policía de L.A. te pusieron en contacto con un tipo de los bajos fondos, "Barn", un tipo que desea volver al buen camino y que está dispuesto a colaborar contigo. No se ha visto ningún alijo fuera de lo común excepto el de Phil, por lo que le dijiste a "Barn" que intentara meterte en el negocio. Ahora lo ha conseguido y tu objetivo inmediato es poner cara de tipo duro y conseguir demostrar que tu teoría es cierta. Pero estás solo, muchacho, muy solo...

Pese a todo, "Barn" parece sincero en lo de que quiere redimirse. Te ha pedido que a cambio de tu ayuda hables bien en su nombre y a ser posible que consigas ayuda también para sus compañeros criminales (él habla muy bien de su asistente social). Por otro lado, Carol parece una buena chica y te cuesta pensar qué la ha llevado a este grupo tan inusual, de hecho temes que una vez que estos tipejos consigan el dinero la dejen tirada. Mike te parece uno de esos criminales-legales en los que uno puede confiar si se gana su respeto, pero Loach sencillamente te pone los pelos de punta. No parece llevar armas, pero le crees capaz de matar a cualquiera con sus manos.

Características: Cultura +1, Entereza +2, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afiliación (FBI) +3, Agente de la ley +2, Contactos (bajos fondos) +1, Riqueza +1, Estresado -4, Infiltrado -4, Marginado (en el FBI piensan que estás colgado) -2, Obsesión (descubrir la verdad) -2.

Habilidades: Alerta 0, Armas de Fuego (cortas) -1, Atletismo -2, Bajos Fondos -2, Bellas artes (fotografía) -2, Burocracia -2, Conocimiento no académico (teorías de la conspiración) 0, Derecho -3, Drogas -2, Empatía -1, Expresión -1, Farsa 0, Idioma (español) -3, Informática -3, Inspección -2, Intimidar 0, Investigación 0, Negociación 0, Pelea -1, Sangre Fría 0, Supervivencia -1, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 4

Posesiones: 250 \$, pistola de 9 mm., navaja.

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

Mike

Te gusta ser tú. Desde el colegio ya eras el líder de tu grupo y desde entonces no has dejado de serlo. Eres uno de esos tipos que viven sin trabajar, haciendo algún trabajillo cuando necesitas pasta y aprovechándote de alguno de tus allegados cuando no te hay trabajillos disponibles. Eres conocido por todo el barrio y todo el barrio te conoce a ti, y eso te hace feliz.

Quién te iba a decir ayer que cuando saliste a tomar una cerveza acabarías echando un (otro) polvo con Carol y que el estúpido novio de ésta, Phil, te llevaría a la oportunidad de meterte un buen pellizco en el bolsillo. La verdad es que nunca te han ido mal las cosas, tienes tus amigos y tus negocios, y picoteando aquí y allá consigues ganarte la vida. Sin embargo, nunca habías tenido la oportunidad de hacer la parte fácil del negocio y llevarte tanta pasta.

Todo comenzó tras el polvo con Carol en su casa, llamaron por teléfono y tú cogiste el teléfono. Era Phil, el novio de Carol, parecía estar pasándolo fatal, como si tuviera todas sus tripas en el suelo. Pensó que eras Carol y comenzó a decirte que se había metido en un negocio y que lo tenía que terminar ella, ir a recoger un paquete a "nuestro sitio" (puaj) y entregarlo en el Taller de Tommy. Después el tío se calló, de hecho tú crees que se calló para siempre. Vamos, que se murió.

La perspectiva de ganar dinero te seduce, así que se lo contaste a

Carol y la convenciste para dar el golpe. Sin embargo, ni tú ni ella os lleváis muy bien con Tommy, así que necesitábais a alguien que sí. Carol decidió llamar a Loach, un tipo de esos que te ponen los pelos de punta porque parece capaz de clavarle un cuchillo en las costillas, un tipo duro de New York. De hecho, al verle y ver cómo Carol le miraba no pudiste evitar sentirte cabreado... ¿Serán celos? No, no, no, no puedes permitirte celos, más de uno ha acabado muerto por cometer ese error. Por si acaso ese tipejo ligón del tres al cuarto intenta algo decidiste llamar a tu amigo Barn, un chico un poco tonto, pero buena gente, que trajo consigo a David, un amigo suyo que tiene la misma pinta de lumbreira.

Y así están las cosas. Si por ti fuera, iríais allí, entregaríais el paquete y os marcharíais con vuestro dinero repartido a partes iguales, pero todo suena tan bien que te sientes incómodo. En definitiva, tu meta es hacer el trabajito de la forma más satisfactoria posible. Te gustaría llegar a poder disfrutar del dinero así que nada de estupideces. Si hay que repartir se reparte y punto, tú ya tienes una buena vida aquí. Dirige la

operación, toma las decisiones y todo saldrá bien.

Características: Cultura -1, Elocuencia +2, Entereza +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Aval (tus allegados) +1, Contactos (bajos fondos) +1, Mala reputación (aprovechado) -1, Marca distintiva (tatuajes en los brazos) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de Fuego (cortas) -2, Armas de Fuego (largas) -2, Atletismo 0, Bajos Fondos -2, Conducción -1, Conocimiento de Zona (Los Ángeles) -1, Derecho -4, Discreción -1, Empatía 0, Expresión 0, Farsa +1, Inspección -2, Intimidación 0, Liderazgo -1, Medicina -4, Negociación +1, Pelea 0, Sangre Fría 0, Seducción 0.

Puntos de drama: 5

Posesiones: 15\$. y 75 centavos, revólver del .38, encendedor con pitillera a juego.

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

Loach

Nueva York parece muy distinta de L.A., pero no lo es tanto: sigue habiendo el mismo tipo de personas, tantos o más sitios donde hacer negocio y aquí la gente no te la tiene jurada. Llegaste hace un par de años para pasar unas semanas en calma y acabaste quedándote. Has hechos buenos amigos aquí, y por lo que parece no se ha corrido la voz de que te tiraste a la hermana de Colin, así que todo bien. Muy bien.

La mayor parte de la gente de por aquí piensa que eres algún tipo de gánster o matón, ya que eres callado y reflexivo, mirando a todo el mundo como si pudieras matarle con las manos desnudas (y, en efecto, así es). Pero aunque estás en forma lo tuyo no era las palizas, lo tuyo era el boxeo y las peleas amañadas, aunque bien pensado de una cosa a la otra tampoco hay tanta distancia.

Fue Carol la que insistió a Mike para que te metiera en este negocio, aunque no sabes muy bien por qué. Os acostasteis una vez y ella quedó muy satisfecha, pero tampoco se puede decir que fuerais amigos. El caso es que el dinero te viene de perlas, cuanto más mejor, quizás con un buen pellizco puedas largarte aún más lejos (quizás a México) y poner un gimnasio o algo similar para sacarte el dinero sin trabajar mucho. Por lo que a ti respecta, cuanto antes acabéis el asunto y tengas el dinero en tus manos mejor. Si tienes la posibilidad, venderías a todos y te largarías con los 50.000\$. No tienes las

maletas hechas pero casi, en cuanto tengas el dinero te vas a Tijuana...

En cuanto a los demás, realmente, todos te parecen unos capullos: "Barn" es fuerte como un toro, pero mientras lo tengas de tu parte no pasa nada. Ese amigo suyo, David, te parece cantidad de paranoico pero bueno, si hay que tragarlo se le traga, y Mike...oh Dios, Mike si que te saca de quicio, con ese toque de "soy un superlíder". Le clavarías un cuchillo en las costillas si pudieras...Carol es otra cosa, parece una tía sencilla, pero aún no sabes muy bien para qué te quiere aquí.

Características: Aguante +2, Entereza +1, Fuerza +2.

Trasfondos: Alto umbral de dolor +2, Reputación (tío duro) +1.

Habilidades: Atletismo +2, Alerta 0, Artes marciales (boxeo) -1, Armas de Fuego (cortas) -2, Armas de Fuego (largas) -2, Bajos fondos -3, Conducción -2, Conocimiento de zona (Nueva York) -1, Conocimiento de zona (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (masaje) -1, Drogas -3, Empatía -1, Farsa -1, Idioma (español) -2, Inspección

0, Intimidación 0, Juego -1, Pelea 0, Sangre fría 0, Supervivencia -4.

Puntos de drama: 4

Posesiones: 60 \$, cuchillo en la bota, puño americano, cuatro cigarrillos "cargaditos".

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