

CUATRO POLICÍAS, UNA CIUDAD CORRUPTA...

Fistful of Dollars

POR UN PUÑADO DE DÓLARES

Dollars



DO JUEGO
DE ROL

Fistful of Dollars.

Por un puñado de Dólares.

Una historia de JMPalacios para sLAng.

Todos los personajes de esta historia son ficticios, la utilización empresas, localizaciones y organizaciones reales en esta historia se hace con motivos lúdicos. Toda la trama y argumento es pura ficción destinada al entretenimiento.

FISTFUL OF DOLLARS

Por un puñado de dólares

Género: Police Procedural / Thriller policiaco.

“Fistful of Dollars” (de ahora en adelante FoD) es un One Shot que puede ser parte de una serie mucho mas larga con algunos pequeños apaños. En FoD los personajes serán detectives de homicidios del LAPD que se enfrentarán a una trama de corrupción inmobiliaria y especulación que llega hasta las altas esferas en el gobierno de la ciudad.

La partida está diseñada para ser jugada con los personajes ya generados que encontrarás al final. Cada uno de estos personajes tiene su personalidad y sus motivaciones, pero serán los jugadores los que deban, mediante su interpretación, decidir si los personajes sucumben o no a sus demonios interiores a lo largo de la historia, y serán ellos los que decidan cómo acaba todo.

FoD sigue una secuencia muy típica en el thriller americano de los 80, con un comienzo lento donde los personajes atan cabos, un crescendo hacia el final que termina con una secuencia de acción y justicia o venganza.

Dos mas dos.

The joker and the thief – Wolfmother (Wolfmother)

Esta partida está idea y recomendada para 4 personajes, que encontrarás listos para jugar al final. Dos detectives del turno de tarde y dos detectives del turno de mañana. Por supuesto, puedes añadir mas personajes o jugarla con menos. El mínimo recomendado sería dos personajes, uno en cada turno para poder jugar todas las escenas. Si añades personajes, podrán estar adjuntos por cualquier motivo a los agentes encargados del caso. Esto puede deberse a que sean nuevos en la comisaría y les hayan asignado un “profesor” durante un tiempo, que sean agentes de asuntos infernales (perdón, de asuntos internos) pegados al culo de los demás (esto ofrece unas posibilidades roleras nada despreciables), incluso un personaje de la división administrativa, como un psicólogo, puede estar haciendo un informe de alguno de ellos, empeñado en no perderlo de vista un segundo.

El dos mas dos significa que normalmente dirigirás una escena para dos de los personajes y otra diferente para los otros dos. Lo ideal es que estén en habitaciones distintas, así el intercambio de información entre ellos será mucho mas impactante cuando descubran las conexiones entre ambas historias. Si vas a seguir este sistema, te recomiendo una buena provisión de patatas fritas, refrescos y tal vez videojuegos en la otra habitación. Aunque si haces bien tu trabajo, durante su tiempo de “descanso” tendrás a los jugadores apuntando y poniendo en orden todas sus ideas para poder seguir un plan de acción. En las pruebas de juego teníamos una pizarra donde los jugadores anotaban las pistas y las conexiones y la sensación fue realmente divertida. Si puedes conseguir una pizarra, te recomiendo que la uses.

Also Starring...

Paranoid – Black Sabbath (The Singles)

Por supuesto, puedes decidir crear tus propios personajes, te recomendamos las siguientes restricciones:

- Todos deben ser detectives del LAPD. Preferiblemente de Homicidios, aunque detectives del grupo contra el Crimen Organizado también podrían intervenir.
- No pueden tener contactos o influencia o estar a sueldo de la mafia rusa.
- No pueden tener influencia en la Oficina del Alcalde.

A parte de estas restricciones, pueden ser de cualquier raza, y tener cualesquiera trasfondos excepto aquellos que por lógica puedan convertir la partida en un baño de sangre entre personajes nada mas empezar o aquellos que les incapacitan para ser policías. Por supuesto, no esperamos que tus personajes sean los perfectos agentes de la ley, sino todo lo contrario. Alguno podría (tal vez debería) tener a Asuntos Internos mordéndole el culo por algo. Algún otro puede deber favores a un compañero que le

encubrió cometiendo una irregularidad o aceptando un soborno. ¿Un poli alcohólico o adicto? Pueden ser personajes que darán mucho juego. Si creas tus propios personajes, debido a la propia construcción de la historia, deberás jugar a O’Ryan como PNJ en algunas escenas, fraternizando con los personajes, cubriéndoles y echando una mano en lo que pueda, así cuando lleguemos al clímax final, los demás sentirán (o no) cierta afinidad con él.

¿De qué va todo esto, colega?

America – Europe (Start from the Dark)

Nuestra historia se centra en la comisaría central de Harbor Area, en el distrito de South Bay de LA, uno de los mas ricos y a la vez mas desfavorecidos de la ciudad.

Sergei Yakunov, un lugarteniente de la Mafiya perteneciente a la organización de Mogilevich, se ha establecido en Harbor City y está tratando de hacer méritos ante los grandes con un plan osado que le ha llevado mucho tiempo y dinero. Al margen del blanqueo de capitales proveniente de la prostitución de lujo, drogas y extorsión, ha establecido lazos con bandas hispanas de Lomita y Rampart, a las que suministra armas. Legalmente tienen varias empresas, bares, clubes y restaurantes en la zona, así como almacenes y depósitos en el puerto, vinculados de manera directa o indirecta con Transaher Internacional Inc. una empresa de transporte internacional.

El objetivo real de este grupo es la especulación inmobiliaria a gran escala. Su objetivo es crear un barrio residencial de lujo en parte de lo que actualmente es el deprimido barrio de Lomita. Para ello están suministrando armas a las bandas locales e instigando las rivalidades entre ellas, con la idea de promover el caos en el barrio. A su vez, mediante el soborno y la extorsión, han comprado a políticos locales, entre los que se cuenta uno de los gestores de urbanismo de la oficina del alcalde, llamado Jack Brown. Gracias a su contacto, los servicios públicos en el barrio han desaparecido prácticamente. Entre la guerra de bandas, la violencia, el deterioro y la marginación, mucha gente está abandonando el barrio, muchos comercios cierran y venden. Y Yakunov y su grupo siempre están allí para comprar.

Poco a poco se están haciendo con el barrio, comprando casa a casa, bloque a bloque a través de intermediarios y empresas fantasma. Cuando tengan toda la zona cortarán el suministro de armas a las bandas e impondrán la paz a la fuerza. Jack Brown presentará su proyecto estrella para salvar el barrio, la inversión de muchísimo capital público en Lomita para convertirlo en una zona residencial a sólo unos minutos de las doradas playas de Santa Mónica. El precio del suelo en Lomita se disparará y Transaher Internacional y el Sr. Brown sacarán una muy buena tajada. El plan urbanístico incluye la construcción de un nuevo estadio de Football, una zona residencial de lujo, galerías comerciales y aparcamientos. La gestión del estadio y sus derechos televisivos estarían en manos de Yakunov, mientras que la popularidad de Brown por semejante proyecto y “obra social” podría catapultarle hasta el sillón del alcalde.

Sin embargo, un hecho cruelmente común en las calles de LA amenaza con trastocar todos los planes de Yakunov. Un joven negro de 16 años (Simon Harradine) recibió un balazo durante un enfrentamiento de bandas. La ambulancia tardó mas de 45 minutos en llegar. Su madre, Uma Harradine, sintiéndose ignorada por la policía decide ponerse en manos de la prensa, y le cuenta su historia a Loren Mc. Flagerthi, una periodista del Metropolitan News que pretende lanzar su carrera mediante un reportaje de profundo impacto social.

Loren Mc. Flagerthi y su novio, el fotógrafo hispano José Gabriel Mendelson, se ponen a la caza de la noticia y tras casi un mes de husmear empiezan a establecer un patrón en la oleada de violencia en Lomita. Los recortes de presupuesto social para la zona, el desmantelamiento progresivo de servicios sociales... todo apunta a un gestor de la oficina del alcalde, el Sr. Jack Brown. Aún sin pruebas concluyentes, Mc Flagerthi decide presionar al Sr Brown.

Acosado por la periodista, Brown se asusta. No puede acudir a la policía porque Yakunov tiene topes en el LAPD y no puede ir a los jueces porque sabe que Yakunov también ha metido mano en la magistratura, y tiene comprado al juez Burns. Sólo puede salvar su pellejo acudiendo a la prensa y tratando de hacerlo todo público. Intenta citarse con Loren en un aparcamiento para contarle todo. Pero Yakunov, que sabía que Brown podría echar a perder toda la operación, le había puesto vigilancia, y se entera de la cita del político con la periodista. Dado el poco tiempo con el que cuenta, manda a uno de sus sicarios, un antiguo agente del KGB al que se conoce sólo como “El Rubio” que acuda a la cita con la reportera, mientras él mismo hace una visita a Brown para “charlar amigablemente”.

Cuando Mc Flagerthi baja del coche, es asesinada a tiros por “El Rubio”. Pero algo no sale bien, el novio de la periodista, el fotógrafo José Gabriel Méndelson había acudido también a la cita en su propio vehículo, estaba escondido, esperando para fotografiar el encuentro clandestino. Cuando “El Rubio” mata a su novia, sólo se le ocurre fotografiarle, y correr. El flash de la cámara hace que “el Rubio” se de cuenta de que alguien le ha visto, pero es incapaz de atrapar al testigo, que huye a pie, dejando atrás su coche, abierto... con la documentación en la guantera. “El Rubio” decide abandonar la escena mientras se prepara para dar caza al fotógrafo.

Con el trabajo del aparcamiento ya hecho, Yakunov decide apretarle las tuercas a Brown. Le amenaza con incriminarle en el asesinato de Loren Mc Flagerthi, ya que las llamadas de teléfono podrían relacionarlos. Brown capitula y decide continuar con la operación.

Pero la periodista muerta podría ser un cabo suelto que Yakunov debe atar. Debe distraer la atención, que parezca un suceso habitual en LA, un atraco que fue mal. Necesita un cabeza de turco, alguien en quien puedan recaer las culpas y que libre a Brown de sospechas. Y decide cargarle el muerto a uno de los tipos importantes de la Mara Salvatrucha, Carlos Pacheco, al que vende armas. Por supuesto, Pacheco podría tirar de la manta, así que decide matarle también y correr el rumor de que ha sido ajusticiado por Elio Douglas “El Malo”, un pez gordo de la Banda de la Calle 18, después sólo tendrá que esperar que algún miembro de la Salvatrucha se cargue a “El Malo”. Su plan es bastante bueno: Pacheco atraca a la periodista y la mata y mas tarde es asesinado por Elio Douglas. Al saber esto, los miembros de la banda de Pacheco se toman la justicia por su mano y matan a Douglas. Muertos todos los testigos y actores principales, sus contactos en el LAPD se encargarían de archivar el caso.

Yakunov cita a Pacheco con la excusa de una reunión previa a una venta de armas, en un viejo almacén de caucho de una de las empresas fantasma de Transaher en la zona del puerto. Carlos Pacheco es asesinado a tiros nada mas pisar el local. Muerto Carlos, le colocan en la mano el arma con la que se mató a Mc Flagerthi... Y Yakunov hace llamar a Elio Douglas en el mismo lugar. Cuando “El Malo” llega allí y descubre el cuerpo de Carlos, intuye que le han tendido una celada y decide poner tierra de por medio. Pero es tarde, los chicos de Yakunov ya han hecho correr el rumor de que Elio y Carlos han tenido mas que palabras en el almacén...

Y así, el plan, el Gran Plan de Yakunov, sigue su curso. Y sonrío, porque, de momento, todos sus planes están saliendo bien...



La historia en tres actos.

One Bad Stud – The Blasters (Streets of Fire OST)

FoD sigue una estructura de Actos o Episodios. Los personajes cambiarán de acto cuando sucedan determinadas cosas, o mas bien, cuando los personajes realicen determinadas cosas. El Acto 1 es muy lento, con una investigación rigurosa y muchos detalles. La trama se vuelve de pronto rápida y vertiginosa en el Acto 2, donde se suceden escenas en las que los personajes interactúan entre sí, con imágenes y escenas “en off”. El tercer acto tiene la acción y el desenlace final. Es el mas rápido de los tres en cuanto a sucesión de escenas, pero el mas complicado ya que hay tiroteos y persecuciones. El epílogo se puede jugar de muchas formas, pero es conveniente recapitular de cómo queda cada cosa al final.

ACTO 1: Introducción.

Los personajes son policías de homicidios de la comisaría de Harbor City. Se les informa de dos asesinatos ocurridos en Lomita y sin conexión en sus primeros momentos, que serán el motor de la historia.

En este primer acto los personajes investigarán en los escenarios del crimen, pedirán pruebas periciales en la comisaría, interrogarán a vecinos y conocidos de las víctimas, pedirán órdenes de registro e irán a las casas de las víctimas y sospechosos.

Las pruebas, puestas en común, revelarán que ambos asesinatos son un montaje y que hay una conspiración que apunta hacia Jack Brown y Yakunov, el mafioso ruso. Los personajes tendrán indicios acerca de la conspiración inmobiliaria.

Aparecen testigos de los asesinatos que pueden dar pruebas concluyentes del montaje y de la conspiración.

ACTO 2: Nudo.

Uno de los testigos es asesinado en su celda. El Juez Burns ordena el traslado del otro testigo a Rampart para garantizar su seguridad, pero alguien coloca una bomba en el coche patrulla, matando además a un compañero de los personajes, Oscar Favelli.

Sin pruebas concluyentes, el juez Burns ordena a los personajes alejarse de Brown y Yakunov.

Se hace evidente que la trama de corrupción implica a jueces y policías. El comisario Malone crea el grupo de “intocables” y ordena presionar a Brown y a Yakunov mediante redadas y registros en locales y empresas vinculados con Yakunov indirectamente.

Los personajes reciben “presiones” para que abandonen el caso. Luca recibe una paliza de sus deudores, que le ofrecen cancelar su deuda si abandona la investigación. Alguien envía fotografías de la novia e hijo de Albert a la comisaría en un sobre, la motocicleta de O’Ryan aparece destrozada. Alguien desliza el rumor de que Eileen se acuesta con O’Ryan...

Si los personajes no desisten y continúan al pie del cañón, Brown se pone nervioso y se entrega a Malone pidiendo protección a cambio de declarar contra Yakunov y el juez Burns.

ACTO 3: Desenlace.

Yakunov ve peligrar la operación y secuestra a la hija de O’Ryan (matando a su ex-mujer en el proceso). Propone intercambiar la niña por Brown.

El comisario Malone propone a los personajes asaltar la mansión de Yakunov y rescatar a la niña por su cuenta.

Los personajes asaltan la mansión de Yakunov y se enfrentan a “el Rubio” y los soldados de la mafiya rusa.

¿Rescatan a la niña con vida? Yakunov ha escapado poco antes del tiroteo y se dirige hacia el aeropuerto, dónde piensa huir a Colombia en un vuelo privado.

Tras una carrera contra-reloj los personajes llegan al aeropuerto y detienen el avión. Yakunov, a la desesperada intenta comprar a los personajes.

Si la niña murió, ¿se vengarán los personajes ejecutando al ruso?

EPILOGO.

Si los personajes han sido buenos chicos, Yakunov estará en la cárcel y la reputación de los personajes se habrá limpiado. O’Ryan recuperará la custodia de su hija. Eileen será reconocida como “mujer del año” y recibirá varias recomendaciones. La novia de Albert le pedirá matrimonio. Y Luca... bueno, seguirá siendo Luca...

LOS FLASHBACKS

Los flashbacks son pequeñas escenas interpretativas que puedes introducir en casi cualquier momento, aunque te recomendamos que busques un inciso “dramático” apropiado. Estas escenas sirven para comprender las motivaciones y relaciones que unen a los personajes. Tenemos varios Flashbacks:

-Padre desesperado: O’Ryan, guiado por su obsesión, conduce hasta el barrio de su ex mujer para ver a su hija. Eileen viaja con él en el coche.

La central llama para preguntar por qué se han desviado de la zona de jurisdicción.

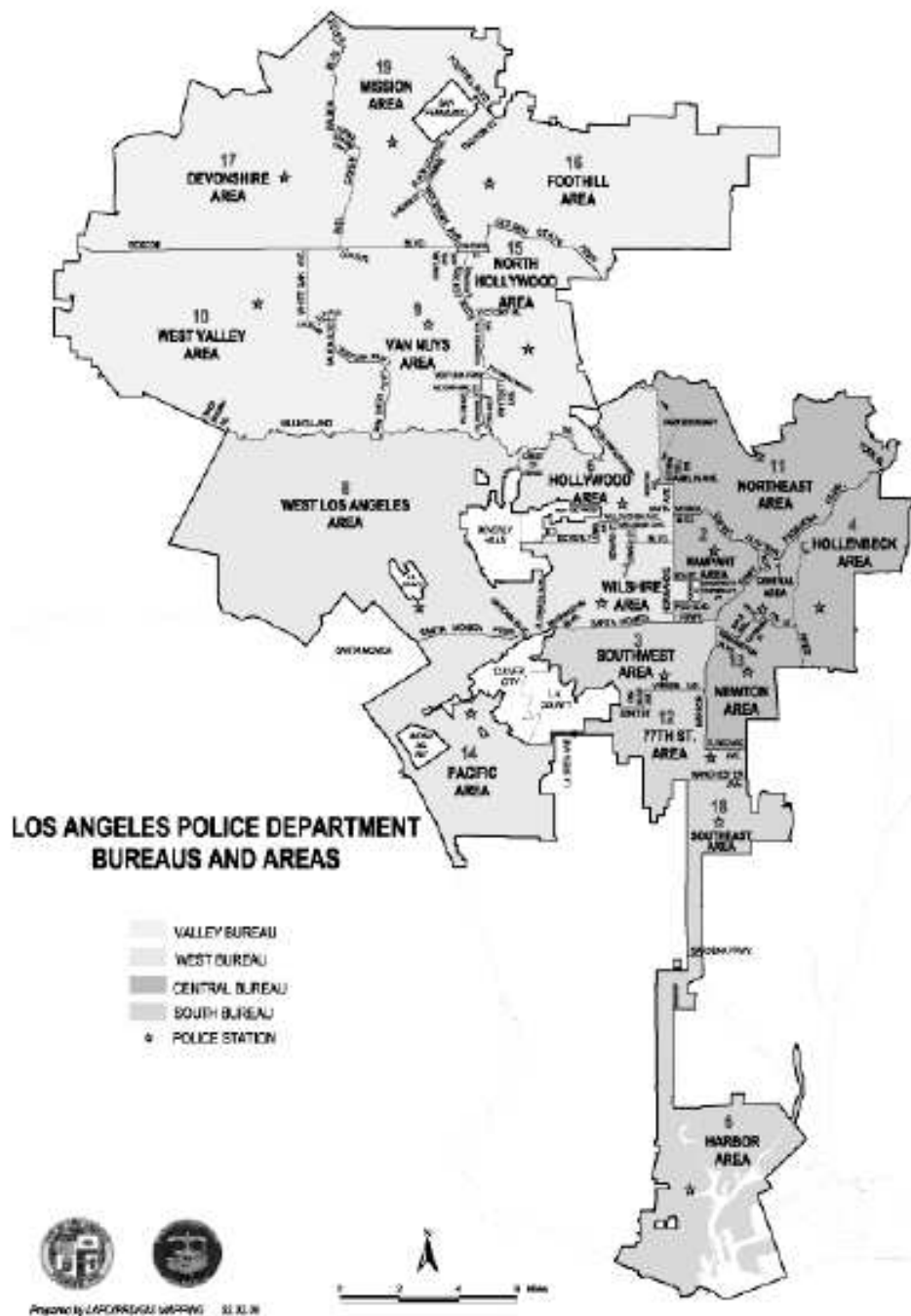
-El partidito: Luca y Albert juegan al baloncesto en el patio de casa de Albert. Luca está muy nervioso porque le debe mucha pasta a un corredor de apuestas. No quiere que Albert se entere. Albert está preocupado porque Luca está raro últimamente, pero no quiere presionar a su amigo.

-En el bar con Oscar: Los personajes, Malone y algunos policías mas, están en un bar celebrando la noticia de que su compañero Oscar ha sido padre. Hay puros, cerveza y mucho buen humor.

Escenario

Immigrant Song - Led Zeppelin (These Days)

La zona de South Bay y Harbor City aparece descrita en el manual en las páginas 248 y 249, con mapas en la 265. Se trata una zona con fuerte afluencia de emigrantes y de gran diversidad. Para la policía del LAPD se trata de un quebradero de cabeza. Técnicamente, la jurisdicción pertenece al LAPD, sin embargo, su zona de actuación está muy limitada a un estrecho corredor que comprende San Pedro, Harbor City y sus alrededores y accesos. Como podemos ver en el mapa de comisarías de LA, la comisaría de Harbor Area se encuentra aislada y alejada del resto de comisarías de la ciudad en la zona de San Pedro, junto al Puente Vincent Thomas (página 265 del manual). Las zonas que rodean Harbor Area dependen cada una de sus respectivas oficinas del Sheriff, por lo que las relaciones son complicadas y los problemas de jurisdicción son continuos. Cuando se presenta una situación comprometida y son necesarios refuerzos, pueden pasar largos minutos hasta que las sirenas comienzan a sonar. Las bandas de Compton, al norte, a menudo se adentran en la zona del puerto y su persecución tras los límites de Harbor City suele plantear problemas legales con la oficina del Sheriff de Compton (bastante castigada por la opinión pública y siempre en el punto de mira).



Dirigiendo FoD

Ja Genau – Megahërz (Megahërz 5)

Esto no es una historia lineal y convencional. FoD es un Police Procedural clásico. Es decir, los personajes son policías que siguen pistas, esas pistas les conducen a más pistas y así hasta que descubren todo el pastel, se zurren con los malos o lo que ocurra. Nuestra historia comienza con la investigación de dos asesinatos aparentemente sin conexión, aunque mas tarde, conforme la trama avanza, se revelarán pistas que indican que todo corresponde a un plan mucho mayor. Para llegar a esas pistas los personajes deberán investigar el lugar de los crímenes, hablar con familiares, conocidos, compañeros de trabajo, etc de las víctimas. Deberán visitar sus casas buscando pruebas, podrán solicitar informes, listados de llamadas y pedir órdenes de registro. No hay un orden definido en el que deban hacer todas esas cosas y es posible que necesiten varias visitas a las mismas personas para sacarles toda la información o que una pista nueva les de una mejor manera de acercarse a una persona o tema en particular. Esto hace las cosas un poco complicadas para el director, que tiene que saber en todo momento lo que está ocurriendo y qué información les puede dar cada pista o lugar.

La sección “Atando Cabos”

En esa sección habrá una entrada para cada pista que los personajes puedan seguir (bueno, no todas y cada una, pero si las mas importantes). En estas entradas se dará una idea de lo que los personajes pueden averiguar y si son necesarias tiradas, se indicarán entre paréntesis junto con su dificultad. La lógica indica que si los personajes hacen las preguntas adecuadas, no será necesario que tiren los dados. A fin de cuentas se trata de que interpreten sus personajes, no de hacerles tirar los dados cada vez que hagan una pregunta a un testigo. Puede que la información de la que disponga esa persona dependa de acontecimientos anteriores o acciones de los personajes. Si es así, tendrás que ajustar la escena en consecuencia.

La comisaría de Harbor Área

Este es el centro de reunión y punto en común de los personajes. Se trata de una comisaría recientemente construida y bien equipada. Aquí los personajes podrán reunirse para comprobar pruebas, hacer llamadas, pedir informes y demás. Digamos la comisaría será, en principio, su “cuartel general”. Por supuesto, deberás recordarles que deben pasar por la comisaría para informar a su jefe, el comisario Malone, de todo lo que descubran. Como ya hemos dicho antes encuentra en la zona de San Pedro, junto al Puente Vincent Thomas (página 265 del manual)

Localizaciones

Se ha tratado en todo momento de dar localizaciones lo mas reales posibles a los lugares. Cambiando algunas cosas en aras de la narración. Cuando en el texto se hace referencia a que una dirección se encuentra en una página determinada, se refiere a una página del manual de sLang básico.

El Procedimiento Policial

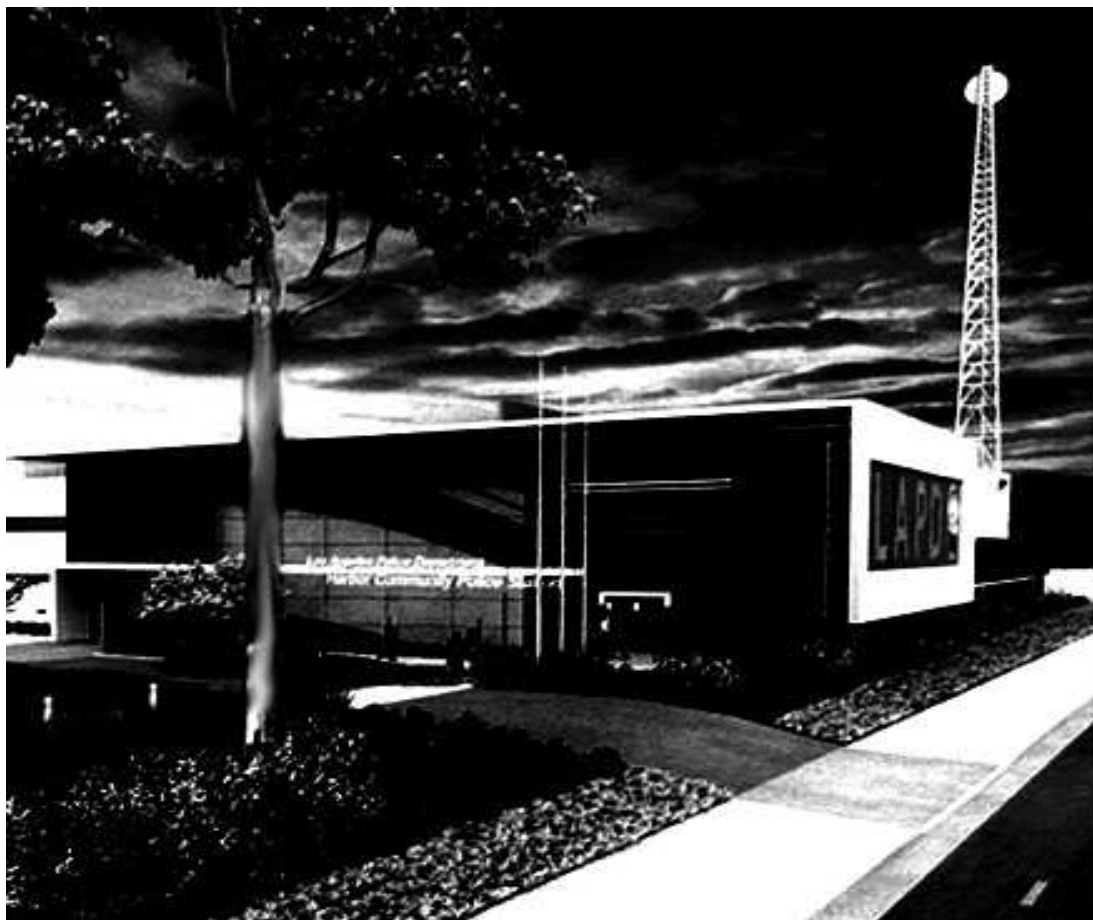
Living for Tonite – Accept (Metal Heart)

Sería muy complicado y muy aburrido aplicar un procedimiento policial “riguroso” en un juego de rol. Trataremos de resumir los puntos mas importantes para que los personajes tengan una referencia:

- 1) Llegan los primeros agentes: Estos agentes se encargarán de delimitar la escena del crimen, efectuar las primeras detenciones, identificar a todos los presentes si es posible, aplicar primeros auxilios y solicitar ayuda médica si fuera necesario, y asegurar las condiciones para que nadie saque nada de la escena del crimen. Incluyendo no dejar ellos restos que pudieran confundir a otros investigadores: “Que nadie toque nada.”
- 2) Llegada de los inspectores/detectives. En este caso de los personajes del juego. Lo primero consiste en la inspección ocular. Esta inspección debe ser meticulosa intentando no alterar la escena del crimen. Se toman fotografías, se recogen las muestras mas evidentes y se deja el resto para los chicos del CSI.
- 3) Llegan los chicos del CSI. Normalmente trabajan solos y sin influencias del exterior. Recogen todo tipo de restos (orgánicos e inorgánicos) y los cotejan en comisaría mediante una serie de pruebas. Estas pruebas arrojan unos datos que se han de complementar con el resto del trabajo policial.

Con todos esos datos y declaraciones, los detectives se encargan de atar cabos. La mayor parte de los casos se resuelven mediante el trabajo policial clásico, es decir, registros, interrogatorios y declaraciones

de testigos. Las pruebas de laboratorio normalmente sirven para verificar o dar cobertura legal a la acusación.



Comisaría de Harbor City al anochecer.

ACTO 1: Introducción

Burn – The Cure (The Crow OST)

Fundido en negro.

Se escucha un teléfono sonar varias veces. Un chasquido anuncia que alguien ha descolgado.

-¿Sí?- pregunta una voz femenina.

-¿Podemos vernos hoy?-Responde su interlocutor, un varón. Hay una pausa tensa.

-¿Hoy?

-Tiene que ser hoy. Esta noche – responde él con voz cada vez más nerviosa.

-Está bien, está bien... ¿Dónde y cuando?

-En la última planta de la torre de aparcamientos Avalon, en la esquina de Lomita Boulevard. A la una.

-¿Por qué un aparcamiento?

-Escúcheme...- añade con voz violenta, tras una pausa se relaja.- Es mi cabeza lo que está en juego. A la una en la última planta. No falte.

-No lo haré.

Una serie de tonos monótonos y apagados indican que el otro interlocutor ya ha colgado. Con un chasquido ella cuelga el teléfono. Se hace el silencio.

En esta escena, los personajes del turno de tarde (Luca y Albert) reciben el aviso de un tiroteo en un aparcamiento que se encuentra en la esquina de Avalon con Lomita Boulevard. Cuando lleguen encontrarán el cadáver de Loren Mc Flagerthi y deberán seguir el procedimiento para encontrar pruebas y pistas de lo que parece a simple vista, un atraco.

El Primer Asesinato.

Como sabemos, Loren Mc Flagerthi es una periodista que ha concertado una cita en la azotea del aparcamiento Avalon, en la esquina de Avalon con Lomita Boulevard (Página 265), con el político Jack Brown. En realidad Jack Brown no llegó a la cita, pues estaba reunido con Sergei Yakunov. En lugar de Brown se presentó “El Rubio”, que disparó tres veces a bocajarro a la periodista apenas bajó del coche con una Beretta 92. Cuando se disponía a comprobar el cadáver, un flash de cámara sorprendió al asesino, que disparó una vez mas hacia la luz. El fotógrafo inesperado consiguió llegar al ascensor y huir del aparcamiento. Mientras, el asesino encontró un coche aún abierto y con abundante material sobre Brown en la última planta. Registró la guantera y se llevó la documentación del fotógrafo, un tipo llamado José Gabriel Mendelson. Tras eso, hace una llamada a Yakunov y se marcha a toda prisa.

Los personajes del turno de tarde (Luca y Albert) reciben el aviso en sus casas, mientras duermen, a la 1 y media de la madrugada. Se supone que tienen guardia así que deben acudir a la llamada del deber.. Tardarán entre 30 y 50 minutos en llegar al aparcamiento.

Cuando los personajes lleguen al lugar de los hechos, una patrulla estará acordonando la zona y un patrullero estará interrogando al vigilante del aparcamiento. Se trata del agente novato Oscar Favelli, un joven enérgico que quiere hacer méritos ante el comisario Malone

Oscar se mostrará muy cooperativo con los personajes, y les ayudará siempre que le traten correctamente. De hecho correteará en torno de ellos haciendo preguntas e intentando aprender todo lo que pueda. Es un buen chico y un buen policía. Hablará por los codos, de él de su esposa y su hijo. En algunos minutos puede haberles contado toda su vida...

EXAMEN DEL CADAVER Y ALREDEDORES

El cadáver de una mujer joven yace en el suelo en una postura antinatural. Hay mucha sangre. El bolso está tirado a pocos metros del cadáver y su contenido está esparcido por el suelo, lápiz de labios, maquillaje, funda de gafas, compresas, tarjetas... sólo falta el dinero. De una de las heridas, en la cabeza brota lo que debía ser el cerebro.

Si los personajes hacen un buen barrido de la zona, pueden hacer tiradas de Perspicacia + Inspección, para tratar de hallar pistas. Si los personajes han visto películas de policías, puede que sepan qué buscar, en ese caso puedes darles las pistas directamente (oye tío, se lo están currando). Alguno a lo mejor te pide que le recuerdes el procedimiento, si saca una tirada de Cultura + Investigación, o de Cultura + Inspección, puedes orientarles hacia lo que deben buscar, a mejor tirada., mas pistas. Este es el comienzo de la

historia y es posible que estén un poco fríos. Si lo están llevando muy mal, al poco tiempo aparecerán los CSI (Crime Scene Investigation) para echarles una mano.

Los personajes pueden descubrir, poco a poco lo siguiente:

- El cuerpo tiene tres orificios de bala, dos de ellos con entrada y salida. El primero en el esternón, sólo con orificio de entrada, el segundo en la carótida (mortal de necesidad) y un tercero en la sien derecha, que ha esparcido restos de tejido cerebral y de hueso por gran parte del aparcamiento (muy fácil).
- El cadáver no presenta rigor mortis, y no está frío del todo por lo que es de suponer que la muerte ha ocurrido hace menos de 2 horas. (complejo)
- El cadáver presenta quemaduras de pólvora por lo que los disparos se habrán realizado muy de cerca. (complejo)
- Encontrarán 4 casquillos de bala (el cuerpo tiene sólo tres impactos). Por lo que uno de los proyectiles habría fallado, los casquillos son del 9 Parabellum. (fácil)
- Si rastrean a fondo la zona encontrarán un impacto con su proyectil en la zona sur del aparcamiento, en un ángulo contrario a la posición del cadáver (complejo).
- Si encontraron la bala podrían deducir (si no se lo dirá Oscar... catetos...) que ese disparo no era para la víctima, el asesino disparaba a otra persona. (fácil)
- En su rastreo pueden encontrar el coche de José Gabriel Mendelson abierto. (fácil)

Lo lógico sería que los personajes pidieran la cinta de seguridad (mira en Atando Cabos) y se la lleven a comisaría.

Identificando el Cuerpo.

La documentación junto al cuerpo indica que se trata de Loren Mc Flagerthi, periodista del Metropolitan News.

A partir de aquí, llegarán los CSI que harán su trabajo y citarán por la mañana a los personajes en comisaría para darles los primeros resultados de las pruebas. Tras esto, les mandarán a casita a dormir.

El Segundo Asesinato

El Rubio llega al almacén de caucho (situado en la zona de almacenes de Terminal Island, página 265) a las 2 a.m, armado con la misma pistola con la que mató a la Srta Flagerthi y con otra arma, un Colt Double Eagle limpio y sin muertes en su cuenta. Tiene llave, así que deja la puerta abierta. Allí espera a que llegue Pacheco. Pacheco aparece sobre las 2 y 23 minutos en su coche, un viejo Ford Mustang GT medio destrozado y lleno de pintadas, con motor trucado. Le acompaña Chiquito Perez, un miembro de su banda, el que le ha llevado el recado de acudir al almacén para reunirse con un hombre de Yakunov. Chiquito está al tanto de todo el plan de Yakunov, va a recibir mucho dinero por llevar a Pacheco al almacén, además, ha difundido el rumor de que Pacheco va a reunirse con Elio Douglas para tratar una posible tregua. Pacheco entra confiado y no tiene tiempo ni de dar las buenas noches, tres disparos a bocajarro de la Double Eagle le dejan seco. Chiquito se ha quedado en la puerta, fumando. Arroja la colilla al suelo y entra. Habla con el Rubio, que usa una cuerda de piano para estrangularlo, coloca el arma con la que mató a Flagerthi, una Beretta 92F de 9mm, en la mano de Pacheco, mete a Chiquito en el maletero de su coche, y se marcha a las 2 y 45 minutos. Se aleja unos kilómetros de la ciudad y lanza el cadáver de Chiquito al mar con pesas en los pies.

A las 2 y 57 llega al almacén "El Malo" en una camioneta Dodge. Entra y tras unos segundos sale a toda prisa, se monta en el coche y huye.

Los personajes del turno de mañana (Eileen y Ewan) aparecen en el almacén de caucho en algún momento entre las 8 y las 9 de la mañana, los CSI aún no habrán aparecido. Pueden, si quieren, hacer el reconocimiento previo ellos mismos. Tan sólo habrá dos coches patrulla con dos parejas de agentes que han acordonado la zona y un vigilante de seguridad algo orondo que parece que aún no se ha terminado de despertar.

EXAMEN DEL CADÁVER Y ALREDEDORES:

"En el suelo se encuentra tumbado boca arriba y sobre un gran charco de sangre, el cuerpo de un hombre joven, de unos 30 años, de raza hispana, tiene un arma de fuego en la mano derecha, y sangre en el rostro y el tórax, la cara es casi irreconocible debido a la sangre".

- El cuerpo presenta tres impactos de bala, cabeza, hemitórax izquierdo y clavícula izquierda. Los tres impactos tienen orificio de entrada y salida (muy fácil) Por el tamaño, el arma utilizada era de gran calibre (fácil).
- El cadáver presenta *rigor mortis* de carácter moderado, luego la muerte ocurrió posiblemente entre las 2 y las 3 de la mañana. (complejo).
- El cadáver presenta quemaduras de pólvora cerca de las heridas de bala, luego los disparos fueron hechos a bocajarro (complejo).
- Usando parafina líquida en la mano del arma del cadáver, podrán comprobar que éste no ha disparado ningún arma de fuego recientemente, ya que no hay restos de pólvora (normal).
- Podrán encontrar un único casquillo bajo el cadáver, un .45ACP. Pueden llevárselo a balística para que lo analicen (normal).
- NO hay mas casquillos en la zona (fácil).
- La puerta no estaba forzada (fácil).
- El cadáver tiene un revolver del .38 escondido en la parte de atrás del pantalón, en la cadera izquierda y con la culata hacia fuera del cuerpo (fácil).
- El arma que tiene el cadáver en las manos (una Beretta 92 del 9 Parabellum) ha sido disparada recientemente (fácil).
- Hay una colilla en la puerta, no está mojada (y hace poco que llovió) por lo que debe ser reciente y podría estar relacionada (complejo).

Conclusiones posibles:

La víctima conocía a su asesino (recibió los disparos MUY de cerca)

El asesino tenía acceso libre al almacén (no forzó la puerta).

El arma que tiene en la mano el cadáver no es suya, se la han colocado después de muerto. Se puede reforzar con la teoría de que la víctima era zurda, por la posición del revolver que lleva en la cadera.

El asesino se llevó los casquillos que faltan. Pero con las prisas no encontró el que hay debajo del cuerpo.

Si los personajes no llegan a estas conclusiones (oye, que no todo el mundo ve CSI en la tele) puedes, mas tarde, hacer una reunión con el resto de personajes y con el comisario Malone, que si le dan los correspondientes informes con las pruebas, sabrá sumar dos mas dos.

Identificando el cuerpo.

Cualquiera de los personajes sabrá que el cadáver pertenece a Carlos Pacheco. Uno de los jefes locales de la Mara Salvatrucha, buscado por varios (muchos) delitos. Dado que se trata de uno de los jefes, es posible que el asesino sea un miembro de alguna banda rival, lo que puede traer muchos problemas.

Reunión Con Malone.

Malone les citará en su despacho para darles noticias. Reunirá a los 4 detectives y les expondrá lo siguiente:

-El arma que mató a Mc Flagerthi es la que han encontrado en las manos de Pacheco. Pacheco fue ejecutado por otra persona, desconocida de momento.

Pero el comisario no quiere cerrar el caso. Si los personajes no han encontrado todas las pistas de arriba, Malone las enumerará. Tras esto sacará conclusiones. No cree que Pacheco matara a la periodista, sino que todo es un montaje.

Lo que parece claro es que José Gabriel Méndelson es una pieza clave. También sería conveniente averiguar en las calles acerca de enemigos de Pacheco, si alguien tenía motivos para cargárselo.

Malone dará instrucciones específicas de tratar de encontrar a José Gabriel y de investigar el entorno de las víctimas. A partir de aquí los personajes deberán repartirse las visitas o ir todos juntos. Estaría mejor que fueran por parejas y luego compartieran la información en las reuniones con el comisario. Pueden pasarse información en todo momento a través de los móviles o las radios de los coches.

A partir de aquí, como ya hemos comentado FoD no sigue una estructura lineal. Los personajes deberán atar cabos hasta que tengan pruebas suficientes para pasar al Acto 2. Estas pruebas implican tener a Méndelson como mínimo y datos sobre la relación entre Brown y Transaher. Si Douglas se les ha escapado, basta con obviar toda la información relativa a él. Si los personajes quedan atascados y no

consiguen las pistas para llegar hasta Méndelson puedes ser magnánimo y hacer que sea arrestado en una central de autobuses. Con esto deberían tener suficiente para seguir...

Recuerda, no hay un orden determinado en el los jugadores deban acometer las visitas, encontrar pistas o solicitar informes. Los personajes pueden cursar órdenes de arresto si poseen motivos suficientes, que serán enviadas a todas las comisarías de la ciudad, aeropuertos, y transportes públicos.

Agentes de la ley.

Recuerda a tus jugadores que el ser agentes de la ley está muy bien, pero que no les exime de cumplirla. Si se pasan mucho deberán responder por sus actos.

Contando el tiempo.

Debido a que hay muchas pistas y mucha gente con la que hablar, calcula que los personajes necesitan un mínimo de 45 minutos por visita (entre desplazamiento e interrogatorio). Si la secuencia se alarga, puedes suponer que tardan entre 1 y 2 horas. Los informes que soliciten a administración tardarán entre 3 y 4 horas. Las pruebas forenses unas 8 como mínimo (las preliminares) y 24 horas las definitivas.

Me estoy estresando...

Ten en cuenta que los personajes son humanos, necesitan dormir, comer... y eliminar estrés. Para ello, recuerda que cada personaje posee algunas maneras de deshacerse de su estrés si tiene tiempo libre. Hazles ver que no son máquinas de resolver casos, que son humanos y tienen necesidades.



Atando cabos

Blue Jean Blues – ZZ Top (The best of ZZ Top)

En esta sección se encuentran las pistas mas relevantes que los personajes pueden seguir en su investigación. No tienen un orden determinado, así que tus jugadores pueden encontrar algunas antes que otras o llegar a algunas por varios medios. Si son imaginativos e inventan maneras de llegar a estas pistas que no son las descritas, prémiales dándoles las pistas, se lo han currado. Las escenas relacionadas con las pistas son deliberadamente abstractas, ya que no podemos saber cuando ni en qué condiciones llegarán los personajes a cada una. Tendrás que improvisar bastante en este aspecto (si tus jugadores son buenos chicos, te echarán una mano).

El video del parking.

Si los personajes solicitan los vídeos de las cámaras de seguridad del parking, podrás darles los siguientes datos. Damos por hecho que ya conocen la identidad de la víctima. Los datos entre paréntesis son para el narrador.

0:23 - Llega un Honda Civic matrícula de LA. (es José Gabriel Mendelson, fotógrafo y novio de Loren Mc Flagerthi). El conductor, un hombre joven hispano charla con el vigilante, que le toma la matrícula. Sube a la última planta La cámara de la última planta graba a un hombre hispano que se baja del coche con una cámara de fotos.

0:43 - Llega al aparcamiento en un Plymouth Barracuda azul matrícula de Nueva Jersey. El vigilante anota la matrícula. (No llega a ver bien al conductor). Sube a la última planta, la cámara de la última planta no llega a enfocar al conductor.

0:50 - Falla la cámara de seguridad de la última planta. El vigilante, se da cuenta poco después y avisa al servicio técnico.

0:52 - Entra en el aparcamiento un Ford familiar matrícula de LA. (Loren Mc Flagerthi). La conductora es la víctima nº1. El vigilante apunta la matrícula. Sube a la última planta.

0:59 - Un hombre hispano (José Gabriel Mendelson) abandona a la carrera el aparcamiento por la salida de emergencia.

1:03 - El Plymouth Barracuda abandona el aparcamiento. El vigilante no llega a ver al conductor.

1:15 - El vigilante sube a comprobar la cámara de seguridad del la última planta.

En este momento encuentra el cadáver y avisa a la policía.

La matrícula del Plymouth

Es un callejón sin salida, la placa fue robada a otro vehículo dos semanas atrás en Comptom. El dueño del otro vehículo es un pobre currante de correos al que le robaron el coche (mas tarde apareció destrozado en una esquina de Lomita).

El testimonio del Vigilante

El vigilante poco mas puede añadir a parte de lo que muestra el video de seguridad. No llegó a ver bien al conductor del Plymouth. Si se le hacen preguntas adecuadas dará un retrato robot “Pálido, con gorra de conducir y gafas de sol oscuras”. Con el hombre Hispano habló del tiempo, nada interesante. Si le enseñan las imágenes del video reconocerá al hombre que huye a pie como el conductor del Honda.

El Honda del parking.

Está registrado a nombre de Jose Gabriel Méndelson, no hay multas y no ha sido denunciado el robo. No tiene documentación. Si quieres dejar alguna pista falsa, haz que los personajes encuentren en el maletero una bolsa de marihuana. El coche en el parking tendrá huellas tanto de Méndelson como de la víctima. También habrá pelo de la víctima (y otros fluidos orgánicos) en el asiento de atrás. Parece que la víctima y Méndelson mantuvieron relaciones en el coche.

Méndelson

Está limpio. No tiene antecedentes. Está registrado en la seguridad social, tiene una hipoteca sobre una casa en un buen barrio y trabaja para el Metropolitan News como fotógrafo. Su familia (madre y hermana menor) viven en San Francisco. Si tratan de contactar con la familia les localizarán en casa, José Gabriel no se ha puesto en contacto con ellas, se asustarán mucho al enterarse de lo ocurrido y tratarán de viajar a LA para servir de ayuda.

CRIMINALISTICS LABORATORY		
Los Angeles Police Department		
REPORT OF LABORATORY EXAMINATION		
Laboratory Number: 02-1441-03	Offence(s): Homicidio	Date(s): 24/10/2007
Requesting Office & Case Number: Comisaría de Harbor City 234/07	Date of Request: 23/10/2007	Requested By: Comisario Malone
Compliment(s): LAPD	Subject: Loren Mc Flagerthi	

REPORT OF SERVICES

Informe sobre autopsia forense del sujeto Loren Mc Flagerthi:

♀ 28 años, raza blanca. Sin tatuajes ni marcas distintivas.

El cuerpo es descubierto por un vigilante de la torre de aparcamientos Avalon a las 1:15 horas de la madrugada con evidentes signos de violencia. Los servicios médicos confirman el fallecimiento.

Tóxicos: No hay rastros de tóxicos en sangre.

No hay evidencias de abusos sexuales.

El cuerpo presenta 3 impactos de bala:

- Esternón, orificio de entrada a la altura del apéndice xifoides, el proyectil se aloja en la columna vertebral.
- Cuello, con orificio de entrada y salida, el proyectil seccionó la carótida.
- Sien derecha, con orificio de entrada y salida, el proyectil provoca graves daños en el tejido cerebral, fractura múltiple del hueso temporal.

El cuerpo presenta quemaduras y restos de pólvora producidas por la detonación muy próxima de un arma de fuego. Permite suponer que los disparos se realizaron a una distancia inferior a los 2 metros.

El proyectil confirma que los disparos provenían de una Beretta 9mm.

No existe registro para este arma en la base de datos Federal.

CONCLUSIONES:

Causa probable de la Muerte: Los impactos de bala produjeron lesiones incompatibles con la vida.

Hora probable de la Muerte: Entre las 0:30 y la 1:30 de la madrugada.

Signature & Date: CSI William Mole	Distribution: 1- LAPD 2- LA Sheriff Office
Reported by: LAPD	
Approved by (Signature & Date): CSI Alex Greyhound	For Additional Information Call: Central Laboratory

CRIMINALISTICS LABORATORY		
Los Angeles Police Department		
REPORT OF LABORATORY EXAMINATION		
Laboratory Number: 02-1441-03	Offence(s): Homicidio	Date(s): 24/10/2007
Requesting Office & Case Number: Comisaría de Harbor City 235/07	Date of Request: 23/10/2007	Requested By: Comisario Malone
Compliment(s): LAPD	Subject: Carlos Pacheco	

REPORT OF SERVICES

Informe sobre autopsia forense del sujeto Carlos Pacheco:

♂ 34 años, raza blanca.

-Tatuaje de mujer en hombro izquierdo, tatuaje de guerrero samurai en hemitórax izquierdo, tatuaje "MS-12" en brazo derecho.

-Cicatriz de arma blanca en abdomen, cicatriz de arma blanca en brazo izquierdo.

-RX confirma múltiples fracturas soldadas en costillas, mano izquierda y mandíbula.

El cuerpo es descubierto por un trabajador del almacén número 12 correspondiente a Transaher Internacional división Cauchos, a las 9:15 horas de la mañana con signos de violencia. Los servicios médicos confirman el fallecimiento.

Tóxicos: Existen restos de cocaína y marihuana en sangre. No hay signos de alcoholemia.

No hay evidencias de abusos sexuales.

El fallecido se encontraba en posesión de 2 armas de fuego, una Beretta de 9mm y un SGW .38 .

El cuerpo presenta 3 impactos de bala:

- Hemitórax izquierdo, con orificio de entrada y salida, perforó el pulmón izquierdo.
- Clavícula izquierda, con orificio de entrada y salida.
- Maxilar derecho, con orificio de entrada y salida, el proyectil seccionó la carótida.

El cuerpo presenta restos de pólvora producidas por la detonación muy próxima de un arma de fuego. Permite suponer que los disparos se realizaron a una distancia inferior a los 2 metros.

Los proyectiles extraídos de una pared próxima confirman que el arma que efectuó los disparos era un .357 Magnum.

El arma utilizada no consta en la base de datos Federal.

La Beretta 92, fue disparada en la misma noche y coincide un 99% con la utilizada en el homicidio de Loren Mc Flagerthi (caso 234/07).

El SGW coincide con el registro 45678-999LA de la base Federal de armas y se ha utilizado en varios asaltos con armas de fuego.

A petición del comisario Malone, se ha efectuado prueba de parafina líquida que confirma que la víctima NO ha efectuado disparos con armas de fuego en las últimas 24 horas.

CONCLUSIONES:

Causa probable de la Muerte: Los impactos de bala produjeron lesiones incompatibles con la vida.

Hora probable de la Muerte: Entre las 2:00 y las 3:00 de la madrugada.

Signature & Date: CSI Julie Collins	Distribution: 3- LAPD 4- LA Sheriff Office
Reported by: LAPD	
Approved by (Signature & Date): CSI Alex Greyhound	For Additional Information Call: Central Laboratory

Teléfono de Méndelson

Si le llaman por teléfono no lo cogerá. A mediodía realizará una llamada larga, como de 13 minutos, si los personajes tienen a alguien al tanto, les informará cuando comience la llamada. Podrán rastrearla y seguir la señal, que les llevará a un wanabe de 11 años de los “Hill Street Crips” que dirá haber recogido el teléfono de una papelería tras ver a un tipo tirarlo cuando sonaba.

El Metropolitan News.

Tanto la primera víctima como Méndelson trabajaban para el Metropolitan News, un periódico bastante conocido con sede 210 S. Spring Street, (Página 251, en Downtown, es una de las calles verticales que cortan la Cesar Chavez Avenue). Si los personajes se identifican como policías, les dejarán subir a hablar con Howard Atkinson, director jefe, un cuarentón de pelo cano y algo entrado en carnes. Cuando le den la noticia de la muerte de Loren, tardará en asimilar lo ocurrido y hará muchas preguntas (cómo, cuándo, qué están haciendo para encontrar al culpable...). Tras eso se ofrecerá a colaborar.

Lo que saben sus compañeros y jefe (fácil)

* Ella y José Gabriel iban a casarse el próximo año.

* Siempre trabajaban juntos.

* José Gabriel no coge el móvil y en casa no contesta. Están preocupados.

El jefe puede darles la dirección de José Gabriel si no la tienen ya.

Si se presiona un poco a su jefe les dirá que trabajaba en un reportaje que podría incriminar a la policía. Se trata de la muerte de Simon Harradine, un adolescente negro que fue tiroteado durante un enfrentamiento de bandas en Lomita.

Si los personajes insisten en utilizar su ordenador, les dejará hacerlo, aunque deberán conseguir una orden para llevárselo.

Como punto de inflexión gracioso, si en tus partidas estilas detalles de comedia para aliviar la tensión del ambiente, convierte al señor Atkinson en gay y hazle... un poco “locaza”, que acose un poco a alguno de los personajes.



El ordenador de la víctima

El ordenador tiene una clave que hay que descifrar para acceder a la información sensible (requerirá varias horas de trabajo y al menos 3 tiradas a nivel Muy Difícil -3). Sin embargo, entre los archivos comunes habrá mapas de la zona con los centros de salud y servicios sociales marcados en azul. El mapa corresponde al 2004, el mismo mapa muestra el barrio sin todos esos servicios, a principio de 2007. Un personaje que estudie estos mapas se dará cuenta que desde el 2004 se han cerrado 3 centros de salud, 2 colegios y se ha trasladado una estación de bomberos fuera del barrio, también se han suprimido 2 líneas regulares de autobuses y trasladado una oficina de servicios sociales.

Si los personajes consiguen la orden, Malone mandará a Favelli a buscarlo y llevarlo a comisaría para que los informáticos de la sección administrativa lo estudien. El ordenador llegará a la comisaría, pero su disco duro será hábilmente dañado por un contacto de Yakunov. El informe mostrará que el ordenador se ha dañado en el traslado. Los personajes podrán quejarse a Malone y patalear o culpar a Oscar. Malone defenderá a Oscar y lo calificará como un “desgraciado accidente”. Enviará a los personajes a buscar en el domicilio de la víctima y la casa de su novio.

Casa de José Gabriel.

Se encuentra en una pequeña zona residencial al este, Arvada Street (una zona cercana a La Romeria Park, junto a Del Amo Boulevard, al norte de Torrance, pag 265). Se trata de un bulevar lleno de

pequeñas casas ajardinadas para familias de clase media-alta. Un barrio relativamente tranquilo donde los niños aún juegan en la calle sin (demasiado) peligro.

Sea la hora que sea, de camino a la casa, los personajes recibirán una llamada de radio, avisándoles de un 415 (disturbios) justo en la dirección a la que se dirigen, Arvada St, 12. Los personajes no lo saben, pero se trata de dos soldados de la mafia rusa que ha enviado “el Rubio” para buscar a Méndelson. No ha habido suerte, ya que Méndelson no estaba en casa. Así que para simular un allanamiento se han puesto a destrozar la casa y han decidido robar algunas joyas y algo de material de fotografía.

Si los personajes ponen las sirenas y llegan “a saco”, verán salir de la casa a dos tipos que intentarán meterse en una furgoneta blanca y huir. Y presumiblemente se monte una persecución ó tiroteo. Los mafiosos son bastante profesionales, pero tienen órdenes de no matar si puede evitarse. Tampoco lucharán a muerte y si se les arresta se entregarán pacíficamente hablando en ruso. Si la cosa parece complicada y te sientes magnánimo puedes dejar a los personajes pedir refuerzos que aparecerán en 1d6+2 asaltos.

Si llegan de forma silenciosa (algunas tiradas de Discreción) podrán sorprender a los matones. Dependiendo de cómo estén los personajes de fuertes, puedes organizar una pelea con los soldados o que estos se dejen detener.

Los rusos saldrán bajo fianza a las 48 horas sin haber hablado una palabra con nadie. Un abogado relacionado con Transaher se encargará de que el Juez Burns les conceda la libertad bajo fianza. Un “anónimo” pagará la fianza a las pocas horas. No importa lo que les hagan los personajes, no cantarán. Tienen demasiado miedo al Rubio como para hacerlo.

Aquí se encuentra la única pista para dar con el paradero de Méndelson.

Si los personajes registran la casa verán:

-Entre las cosas que hay por el suelo, verán muchos recibos de revelado de fotos en un Walmart cercano. (Normal).

Se puede llegar a esta pista de otro modo un poco mas retorcido. Si los personajes registran la casa verá que Joé Gabriel no tiene cuarto oscuro para revelar fotos y que tampoco tiene una impresora digital decente. Una llamada o visita a su jefe, Howard Atkinson (ver Metropolitan News), les confirmará que el fotógrafo revelaba sus fotos en un Walmart cercano a la redacción del periódico y luego le pasaba la factura a él.

El Walmart

Se encuentra en la zona de Pico Rivera, cerca de la redacción del Metropolitan.

Si los personajes se dirigen al Walmart y hacen preguntas, el encargado les dirá que efectivamente, José Gabriel es un cliente habitual.

-Llegó esta mañana, muy alterado, y dijo que era de vida o muerte, que necesitaba las fotos lo antes posible.

-Las fotos están listas y están esperando que venga a recogerlas.

Si los personajes requisan las fotos tendrán una pieza principal del puzzle. (Ver: Las fotos de Méndelson”).

Aquí sería conveniente que los personajes montaran un operativo para cazar a Méndelson. Algunas tiradas de Discreción y Vigilancia para montar un operativo podrían estar bien, pero si los personajes se lo curran no les hagas tirar. Cuando lleven una media hora esperando, el sujeto aparecerá y se dirigirá directo a la caja, pero el empleado del mostrador le hará una señal y Méndelson echará a correr. Ya habrá tiempo para arreglar cuentas con el empleado de turno, lo principal es coger al fotógrafo.

Méndelson no tiene coche, intentará alcanzar el metro a la carrera. Hay mucha gente en la calle, así que la persecución puede ser movidita.

Si Méndelson escapa, no será el fin de la historia, Malone ha cursado una orden de detención de Méndelson. El pobre no llegará lejos, porque un policía uniformado lo pillaré en el metro y lo entregará en la comisaría de Harbor.

Los vecinos

Cuando las cosas se calmen, un vecino, un hombre mayor, en bata y zapatillas, informará a los personajes de que él ha sido el que ha llamado a la policía al escuchar el ruido en casa de José Gabriel. Se llama Alex Emerson y es un jubilado.

Si se interroga a los vecinos, un heterogéneo grupo de familias de clase media (en su mayoría blancos) averiguarán que ninguno sabe el paradero del fotógrafo. Les dirán que es un buen tipo, que ella y él estaban muy enamorados y que nunca se peleaban ni discutían (bueno, al menos no de manera violenta).

Las Fotos de Méndelson

Méndelson tiene varias fotos de locales cerrados en Lomita y alrededores. Incluyendo la fachada del antiguo centro sanitario Lomita Boulevard (cerrado hace 9 meses) y el Centro Social “Martin Luther King” de Lomita, también cerrado hace 8 meses. Las últimas fotos muestran lo más interesante.

Un tipo rubio con gafas oscuras, traje y guantes dispara a Loren McFlagerthi en el aparcamiento de Avalon. La foto no está trucada y está claro que esta foto exculpa al fallecido Pacheco del asesinato de la periodista.

Si los personajes cotejan el rostro de la foto con las bases de datos, (informática, Difícil -2) obtendrán un resultado con un 75% de exactitud de una orden de busca y captura de INTERPOL.

El Rubio

Alexei Dragunov, conocido como “El Rubio”, buscado por crímenes contra la humanidad en la guerra de Kosovo. Antiguo teniente en los escuadrones de limpieza étnica de Milosevich, escapó a través de Macedonia hasta Grecia, donde se le relaciona con Sergei Yakunov y el crimen organizado. Allí se pierde su pista. Se cree que puede estar en territorio americano.

Casa de Loren Mc Flagerthi.

Cuando los personajes lleguen, los chicos de Yakunov ya habrán pasado por allí buscando cualquier cosa que incrimine a Brown. Han destrozado el apartamento. Y han destruido los archivos y notas de Flagerthi. Por mucho que se esfuercen, no encontrarán ninguna pista aquí, ya que Yakunov ha enviado a sus mejores hombres. Si los personajes mandan a un equipo de CSI tampoco sacarán nada, ni huellas, ni pelos, nada... alguien quiere borrar rastros, está claro que profesionales.



Loren Mc Flagerthi (Foto de Archivo)

Los archivos del caso Harradine

Los archivos acerca de la muerte del chico de 16 años se encuentran en la comisaría de Harbor Area. A pesar de que sólo han pasado dos años, el caso se ha archivado sin efectuarse detenciones. El informe destaca que la ambulancia tardó 45 minutos en llegar. Una nota indica que el centro de salud más próximo, el hospital universitario UCLA Médico Center, que ha sido trasladado de su antigua ubicación en Carson Street (página 265), hasta varias manzanas más al norte, en Manhattan Beach Boulevard.

Esta información pueden hilarla con los mapas que Mc Flagerthi tenía en su ordenador y deducir que algo estaba pasando con los servicios públicos del barrio. Si preguntan por el gerente de servicios públicos de

la zona, (la persona que firmó el traslado de esos centros de salud) aparecerá por primera vez el nombre de Jack Brown.

La madre de Simon Harradine, Martha, sigue viviendo en Lomita, cerca de la estación de tren de Ironsides (Pag 265, pleno centro de Harbor City).

Martha Harradine

Si los personajes la visitan, encontrarán a una madre desesperada y hostil. Culpará a las bandas, culpará a la policía, culpará al gobierno... y seguirá así toda la conversación. Poco o nada que ya no sepan podrá aportar. Su hijo fue a buscar harina una tienda que había en la esquina (que ya ha cerrado, como tantas otras, por culpa de la inseguridad) y en ese momento estalló una batalla campal con armas automáticas entre miembros de diferentes bandas. Una bala perdida impactó en el pecho de su hijo y le perforó un pulmón. Murió ahogado en su propia sangre esperando una ambulancia que tardó mas de 45 minutos.

Las Bandas de Lomita

La bandas mas importantes de la zona son, desde los últimos 2 años, los Crisp Hill Street Killers (una banda pequeña sin apenas trascendencia fuera del barrio y alrededores), fuerte presencia de la Mara Salvatrucha (que se ha metido de lleno en territorio de los de "La Calle 18", provocando una guerra abierta), y la Banda de la Calle 18 y asociados, que compiten por el territorio con los Salvatrucha.

La actividad de las bandas de Lomita se ha visto súbitamente incrementada en los últimos 18 meses, multitud de tiroteos, asaltos a tiendas, robos a vehículos...

Se repite un patrón constante y es algo muy raro que la división de crimen organizado no haya informado de ello, y es la presencia constante y a gran escala de armamento militar procedente de la antigua URSS en manos de las bandas. Parece claro que alguien está introduciendo armas a gran escala y suministrándolas a las bandas, a todas.

Informes de la ATF, el grupo de Crimen Organizado y la Policía Portuaria

Si los personajes buscan conexiones o denuncias archivadas respecto al tráfico de armas, verán algunos informes de la ATF que han sido descartados y la investigación paralizada. En ellos, se especula la relación entre diversas empresas (todas relacionadas con Transaher internacional) y la introducción por vía marítima de armas.

La mercancía vendría en barcos nodriza que se quedarían próximos a las aguas territoriales estadounidenses y serían luego distribuidos en varias lanchas rápidas que se dispersarían en varios almacenes y puertos de pescadores a lo largo de la costa. Después se distribuiría en contenedores por vía terrestre en camiones. El plan y puntos de reunión cambia constantemente y no se sabe hasta la misma noche de la entrega. Todos los intentos de descubrir el plan han sido infructuosos.

Las llamadas de Mc Flagerthi

Entre ellas aparecerán varias a la oficina del alcalde. Las dos últimas son significativas, una recibida de Jack Brown y otra emitida un minuto después a su novio, José Gabriel Méndelson.

Visitando a Jack Brown

Jack Brown alegará problemas de agenda para recibir a los personajes, pero si le acaban presionando hablará con ellos. Poca o muy poca información le podrán sacar. Tiene MUCHO miedo a Yakunov.

De primeras negará conocer a Loren Mc Flagerthi, si le dicen que tienen pruebas de que si la conocía, como un registro de llamadas, el tipo cambiara su versión...

-Ahhh, esa periodista. Son una plaga, no dejaba de acosarme acerca de un artículo que quería escribir sobre mi. La llamé para decirle que mi agenda estaba llena y no podía recibirla.

Obviamente miente, pero tratándose de un personaje público y además funcionario del ayuntamiento, los personajes necesitarían una orden para interrogarlo como dios manda... orden que el juez Burns no está dispuesto a firmar. Si la solicitan recibirán una orden tajante de alejarse de él.

Si alguno de los personajes le ataca con el caso Harradine, negará conocerlo y dirá estar muy preocupado por la situación en Lomita.

Las llamadas de Jack Brown.

Muchas, muchísimas, pero resalta la llamada a Loren McFlagerthi, una al juez Burns la misma noche del asesinato... y muchas a un número propiedad de Transaher Intenacional, una empresa de transportes.

Rumores en la calle, los amigos de Pacheco

Albert, u otro policía con contactos en las calles, podrán visitar a soplones y contactos relacionados con el mundo de las bandas. La mayoría serán reacios a hablar, deberán ser sobornados o intimidados. Cuando consigan que hablen, revelarán que en las calles se dice que Pacheco tenía una reunión con Elio Douglas “El Malo” en el almacén. Los Salvatrucha creen que Elio es el asesino de su jefe, por lo que han “salido de caza”. Es posible que estalle una batalla campal entre los Salvatrucha y la Banda de la Calle 18. Si Los personajes no encuentran a “El malo” antes que los Salvatrucha, lo dejarán fiambre. En alguna conversación puede salir a relucir el nombre de Chiquito Pérez como fuente del rumor.

Elio Douglas

Relacionado con la Banda de la Calle 18, detenido varias veces por hurtos, amenazas y lesiones. 4 años en la cárcel por intento de asesinato, 18 meses en la cárcel por agresión sexual. Relacionado con varios delitos de tráfico de drogas, tenencia de armas y asociación de criminales. Un angelito. No figura domicilio conocido en su ficha. Su agente de la condicional le relaciona con una camarera de un tugurio de Lomita llamada Linda Tremmens. La madre de Elio, Jeena, está internada en una residencia en el centro. Y tiene una hermana que vive en el puerto y trabaja como administrativa para una naviera.

La novia de Elio.

Los personajes pueden intentar visitar a la novia de Elio Douglas, Linda Tremmens. La chica trabaja en una cafetería de mala muerte de Lomita sirviendo cafés y esquivando manos. Al principio se negará a hablar. Si le dicen que Elio está en peligro reconocerá que no sabe nada de Elio desde hace días, y tendrá mucho miedo de que los Salvatrucha vayan a por ella. Les hablará de la hermana que vive en el puerto, pero no sabe la dirección.

La madre de Elio.

No sabe nada y aunque lo supiera, no podría decirlo, la mujer padece Alzheimer. Esta escena debería ser muy trágica y lamentable con una pobre mujer que cree que su hijo sigue teniendo 12 años y siendo un buen chico. Procura que los personajes se sientan mal al interrogarla.

La hermana de Elio.

Elio tiene una hermana con la que no se habla mucho. Se trata de una mujer casada que vive y trabaja en el puerto. Parece ser que Elio no se lleva bien con su cuñado, con quien ha tenido algunos altercados. Sin embargo, son familia...

Elio se encuentra escondido en casa de su hermana, intentando que esta le consiga colar en uno de los barcos que salen de la bahía. Cuando los personajes lleguen, encontrarán a su hermana muy nerviosa y poco dispuesta a colaborar. Ella y su marido echarán a los personajes con cajas destempladas, instándoles a conseguir una orden. Antes de que los personajes lleguen al coche, Elio Douglas saltará por una ventana y correrá hacia el puerto. Comienza una persecución a pie (pon obstáculos en plan cajas de pescado, carros, contenedores y demás) por el puerto, hasta que Elio escape (y muera horriblemente asesinado en un camarote de un barco) o le atrapen. No va armado y no se resistirá si los personajes llevan armas de fuego. Insistirá constantemente que él no ha sido, que no ha sido, que el muerto estaba así cuando llegó.

Los personajes lo trasladarán a la comisaría para interrogarlo y el sargento de guardia lo encerrará a la espera de que llegue su abogado.

Wanted

DRAGUNOV, Alexei
A.K.A: "The Blonde"



DRAGUNOV, ALEXEI
21th July 2002



Legal Status

Present family name: **DRAGUNOV**
Forename: **ALEXEI**
Sex: **MALE**
Date of birth: 3 June 1968 (39 years old)
Place of birth: **BELGRADO, Yugoslavia**
Language spoken: Russian, Serbian, English
Nationality: **Yugoslavia**

Physical description

Height: 1.80 meter <-> 69 inches
Weight: 80 kg <-> 176 pounds
Colour of eyes: **BLUE**
Colour of hair: **BLONDE**

Offences

Categories of Offences: **WAR CRIMES, CRIMINAL ASSOCIATION**
Arrest Warrant Issued by: **GREECE / Athens**

Linked with

Name: **YAKUNOV, Sergei**
Organization: **RUSSIAN MAFIYA, MOGILEVICH FAMILY**

IF YOU HAVE ANY INFORMATION CONTACT

YOUR NATIONAL OR LOCAL POLICE



ATF

Informe sobre actividades criminales:

Desde /Hasta: 2005 / 2007

El presente informe ha sido realizado a partir de testimonios, e información aportada por confidentes, no existiendo hasta el momento pruebas sólidas que permitan una acusación en firme.

Nuestros agentes han conseguido indicios sobre la introducción ilegal de armas y explosivos en el país por parte del conocido como "grupo Mogilevich".

El modus operandi de este grupo consiste en traer las armas desde Europa y norte de África en cargueros y barcos mercantes con banderas suramericanas o asiáticas. Estos barcos nodriza no entran en ningún momento en aguas territoriales de los USA, por lo que no pueden ser abordados por la guardia costera.

Desde los barcos nodriza se traslada la carga en varios puntos a lanchas rápidas y barcos pesqueros desde los que se lleva hasta la costa para ser trasladados por vía terrestre en vehículos camuflados hasta los almacenes.

La ruta y los puntos de recogida cambian cada noche. Nuestros intentos por conseguir infiltrar un hombre en la organización a fin de interceptar alguna de las lanchas han sido infructuosos, teniendo que lamentar la pérdida del agente Anthony Walker en el 2006.

Las armas estarían siendo distribuidas entre las bandas de Los Ángeles en almacenes y propiedades del grupo Transaher, pero, hasta la fecha, no hemos podido conseguir evidencias de esta conexión.

El grupo Transaher y sus empresas asociadas se encargan de la infraestructura y el blanqueo de dinero por medio de locales como bares de copas, restaurantes y otros negocios. La estructura financiera está controlada por Sergei Yakunov, lugarteniente de Mogilevich asignado a la costa oeste.

De nuevo, nuestros intentos de conseguir pruebas fehacientes sobre estos hechos han sido infructuosos. Yakunov ha ganado varias demandas contra el Departamento de Policía de Los Ángeles, las investigaciones sobre su persona o sobre sus bienes y asociados deben ser autorizados por el juez instructor, William T. Burns.

RECOMENDACIONES:

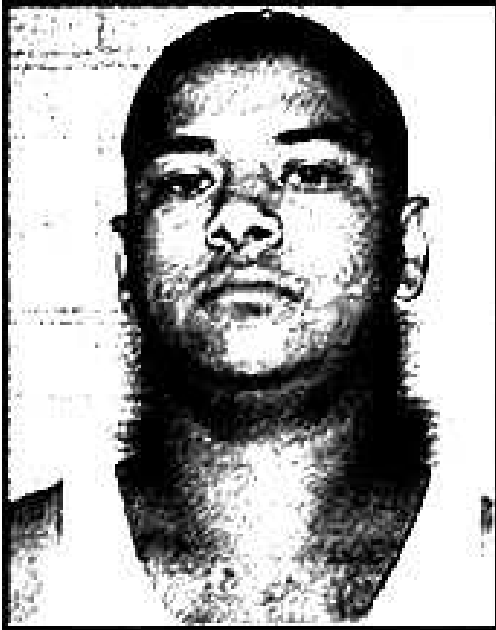
Recomendamos a la comisión continuar con las investigaciones indirectas y solicitar mayor cooperación de la guardia costera y el ejército para interceptar la entrada de armas.

Firmado

Subdirector Allan Robinson.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

MOST WANTED PROFILE



Suspect: Elio Douglas

Sex: M

Descent: Hispanic

Height: 5' 9"

Weight: 190 pounds

Hair: Black

Eyes: Brown

Date of Birth: Jun 15, 1977

Age: 20

Weapon: Semi-Automatic Handgun
(Outstanding)

Tatoos: ?

Oddities: ?

Contact Info

Do you have information on this person?

Detective G. Beckley at 213-473-7400
between 6:30 a.m. and 2:00 p.m. Pacific
Standard Time or Detective
Headquarters Division at 213-485-2504
during non-business hours.

CRIME INFORMATION

Drugs dealing, criminal association,
illegal weapon possession, vandalism,
sexual harassment, assault, homicide.

WANTED FOR

Homicide

WARNING: THIS INDIVIDUAL IS CONSIDERED ARMED AND DANGEROUS.
DO NOT ATTEMPT TO APPREHEND SUSPECT YOURSELF. IF SEEN,
CONTACT YOUR LOCAL POLICE STATION ASAP.

El interrogatorio de Elio

Si los personajes insisten mucho podrán interrogar a Elio, pero se negará a hablar hasta que llegue su abogado. Si se le presiona o mete miedo insistirá en su inocencia, dirá que le han tendido una celada. Si los personajes saben ser “realmente convincentes” dirá que había quedado con “El ruso” para hablar de una compra de armas. Antes de que puedan hablar nada mas entrará su abogado escoltado por dos tipos de asuntos internos, dependiendo de cómo hayan llevado el interrogatorio, los de asuntos internos estarán mas o menos enfadados, se llevarán a Elio y lo volverán a meter en una celda mientras prohíben a los personajes interrogarle de nuevo sin que esté su abogado. Esto podría poner fin al Acto 1 y pasar al Acto 2.

El interrogatorio de Méndelson

Méndelson estará muy asustado al principio, pero hablará con los personajes en cuanto le presionen. Si los personajes le aseguran que no se le acusa de nada y que estará a salvo con ellos se derrumbará de inmediato y hablará con ellos. Méndelson contará entre lágrimas como les llamó la madre de Simon Harradine para hablarles de su caso y comenzaron a investigar. Una ambulancia que tardó mas de 45 minutos les llevó a observar que no quedaba ni un solo centro sanitario, ni bomberos ni agencias sociales en las zonas deprimidas de Lomita. Todo se había trasladado. El consejero Jack Brown parecía muy interesado en dismantelar las estructuras básicas de apoyo social en el barrio de Lomita. Siguió sus investigaciones y comprobaron que el 90% de los edificios y comercios que cerraban en la zona eran rápidamente comprados por empresas cercanas o afines a Transaher Internacional.

Habían intentado hablar muchas veces con Brown, pero siempre les daba largas. Esa noche el propio Brown citó a Loren en el aparcamiento, él se adelantó y se escondió para fotografiar todo el encuentro. Pero era una trampa, les esperaba un asesino que mató sin piedad a Loren. Tuvo tiempo de fotografiarlo mientras disparaba, pero con los nervios no había quitado el flash de la cámara y el asesino le descubrió y le disparó. El único que sabía el lugar de la cita era Jack Brown, por eso huyó. Jack Brown es un político importante y si le quería muerto, tenía que desaparecer de la ciudad, se deshizo del móvil por si le localizaban y de las tarjetas de crédito, no se atrevió a llamar a nadie por si le seguían. Así que se le ocurrió revelar las fotos y usarlas como seguro. Si algo le pasaba a él, las fotos tenían que llegar a manos de Howard Atkinson para que las publicara en el Metropolitan News.

Si se le enseñan retratos y fichas policiales, reconocerá a “el Rubio” en una ficha de INTERPOL.

Con esto los personajes ya tendrán las ideas claras de la trama de corrupción, el nombre de Jack Brown estará en su lista y sabrán quién es “el Rubio” y que está asociado a Yakunov. Sólo les harían falta una órdenes judiciales y podrían ir a por ellos. Podríamos pasar al Acto 2.

El Almacén de Caucho

Tras muchos intermediarios, podrán saber que pertenece a una filial de la empresa Transaher Internacional. Ver mas abajo.

El vigilante la zona de los almacenes.

Este ex policía de aspecto orondo poco podrá colaborar con los personajes. Porque no vio ni escuchó nada raro. Si le presionan, sin embargo, recordará haber pasado por la puerta del almacén sobre las 2 de la mañana (mientras hacía la ronda en su coche) y haber visto un Plymouth azul aparcado frente al almacén. No vio la matrícula. La verja no estaba forzada, así que pensó que sería el propietario y no le hizo preguntas. No sabrá nada mas.

Transaher Internacional

Si meten las narices aquí descubrirán que está siendo investigada por el FBI en relación a blanqueos de dinero procedentes de prostitución y tráfico de armas, la ATF, la “Agencia Sin Nombre”, varias agencias participan en una investigación conjunta. De alguna manera, no hay pruebas concluyentes, no hay suficientes evidencias que permitan llevar el caso mas allá de la especulación. Hace dos años, se inició una acusación en firme que no prosperó y tras varios juicios, el ayuntamiento fue condenado a pagar sumas millonarias de indemnización a Transaher. Los agentes del LAPD tienen una orden de alejarse del director, Sergei Yakunov, y de Transaher hasta no tener pruebas concluyentes. Cualquier aproximación o sospecha debe pasar por el Juez Burns.

Yakunov

Antiguo teniente del ejército de tierra de la URSS, relacionado o perteneciente al KGB. De origen Bielorruso, participó en operaciones en Chechenia hasta que desertó y fundó un sindicato criminal en

Grecia. Después dio el salto a través del atlántico y se estableció en la costa este, desde la que se trasladó a Los Ángeles hace unos dos años. A pesar de estar en el punto de mira de todos, no hay pruebas directas que le relacionen con nada. Vive en una mansión en Hollywood, rodeado de fuertes medidas de seguridad. Yakunov es intocable, a no ser que los personajes consigan pruebas concluyentes que le involucren de forma directa en algo muy gordo, ningún juez estatal o federal moverá un dedo. Házselo saber muy claramente a los jugadores, la policía tiene orden de no acercarse a este tipo si no tienen una orden directa del juez. Si aún así tratan de llegar a él se encontrarán con legiones de guardaespaldas y con un grupo de asuntos internos dispuestos a arrestarles inclusive si no desisten en verle. Este es el pez gordo al que los personajes desearán trincar de verdad al final de la partida, asegúrate de que es intocable hasta entonces.

La colilla en el almacén de Caucho.

La colilla encontrada en el almacén tiene restos de ADN que han dado positivo al cotejarlos con registros de criminales sexuales. Pertenecen a un conocido soplón y criminal sexual de poca monta llamado Chiquito Pérez.

Chiquito Pérez

Si los personajes buscan datos de Chiquito para ir a buscarlo encontrarán que su ficha acaba de ser cerrada por la Guardia Costera. Unos pescadores han arrastrado su cadáver con las redes. La guardia costera se ha hecho cargo del cuerpo.

El cuerpo de Chiquito

Si los personajes insisten en ver su cuerpo, podrán verlo en la morgue del hospital del puerto. Algo comido por los peces, parece claro que fue estrangulado antes de ser arrojado al agua.

La autopsia de Chiquito

Revelará que fue asesinado, estrangulado con una cuerda o cadena la noche en la que se cometió el primer asesinato entre las 2 y las 3 de la mañana.

Transición al ACTO 2

Los personajes tienen las pistas, los testigos, y pueden ir contra los malos. Son las 2 de la madrugada y están muy cansados. Malone les dará orden de ir a casa a descansar, además, el juez Burns está ilocalizable, por lo que no podría conseguir las órdenes pertinentes hasta las 8. Les recomienda que vayan a casa, duerman unas horas, se den una ducha y vuelvan dispuestos a patear algunos culos. Es posible que los personajes no estén muy de acuerdo, pero será una orden directa de un superior.

Si tus jugadores han jugado bien con la tensión sexual entre Eileen y O’Ryan, es el momento para una escena entre ellos. Quien sabe, tal vez decidan ir a echar esa cabezada... juntos.

ACTO 2: Nudo

I against I – Massive Attack & Mos Def (Blade II, OST)

El humo del habano ascendió hasta el techo en finas volutas.

-Entonces... los chicos de azul tienen al fotógrafo... -dice un hombre con fuerte acento de Europa del este antes de dar otra calada a su cigarro.

-Si, lo trasladan al amanecer. El juez lo ha ordenado. Se lo llevan a Rampart, en un coche patrulla, sin escolta.- le contesta el otro. Perlas de sudor pueblan su frente y no para de rascarse.

-Alexei, dale a este caballero sus veinte monedas de plata. Ya sabes lo que hay que hacer.

Otro hombre, grande y rudo, acompaña al sudoroso Judas fuera de la habitación.

El hombre del cigarro sonríe. Que barata se compra la vida de un hombre en América.

Los personajes llegan a comisaría.

Son mas o menos las 8 de la mañana y los personajes llegan a la comisaría. Cuando entren verán bastante revuelo, a un Malone que echa chispas y a un grupo de agentes de Asuntos Internos con muy mala leche. Y es que tienen malas noticias para los personajes.

“El Malo” ha sido asesinado en la celda durante la noche. Un error administrativo ha hecho que le encerraran junto con otros presos comunes, concretamente miembros de la Salvatrucha.

Por supuesto, la mano que ha movido los hilos ha sido la de Yakunov, pero el daño ya estará hecho y los personajes poco podrán arreglar.

Si los personajes exigen saber qué ha pasado, los de Asuntos internos les dirán que la orden de encerrarlo en la celda en la que ha muerto provenía del Comisario Malone, algo que este negará rotundamente y exigirá que se coteje su firma con la de la orden. Mientras se coteja la firma, los de asuntos internos interrogarán a los personajes sobre Malone. De ellos depende el ser leales o decir algo malo de su jefe. Si lo hacen, se ganarán la enemistad de todos los agentes honrados de la comisaría y Reputación de “Chivatos” como mínimo a nivel 2.

Recuerda que si los personajes no trincaron a Elio Douglas, no llegarán a esta escena y pasaremos a la de abajo.

El traslado de Méndelson

Cuando tengan un momento o pregunten por Méndelson, les informarán que el juez Burns dio orden a las 6 de la mañana, de trasladarlo a Rampart por miedo a que le ocurriera algo, ya que sospecha que hay una manzana podrida en Harbor. El encargado de llevar al testigo era alguien de confianza, Oscar Favelli.

En ese momento alguien pondrá las noticias en un televisor que hay en la entrada y todos podrán ver en las noticias los restos de un coche patrulla envuelto en llamas. Los titulares hablan de una fuerte explosión cerca del distrito de Rampart.

En el coche, ya carbonizados, iban el agente Oscar Favelli y José Gabriel Méndelson,

Haz que el ambiente de la comisaría sea un poco caótico con Malone dando órdenes de localizar a la familia de Oscar, de hablar con los servicios de emergencia y a los personajes de ir hacia el hospital a ver si se puede hacer algo.

Malone se encerrará en su despacho muy afectado. Si los personajes hablan con él... le verán llorar por primera vez en muchos años. Y es que le había cogido cariño al chaval. Oscar era de la misma edad que el hijo de Malone, que murió en Irak el año pasado, y hasta se parecía.

Los personajes pueden permitirse alguna arenga, o charla entre ellos acerca del fin del pobre Oscar... y de lo que será de su mujer y su hijo.

Cuando se reponga, Malone comentará que sólo los agentes de la comisaría de Harbor sabían la hora del traslado y cómo se iba a efectuar. Está claro que hay un topo.

Visita al Hospital

Los personajes se dirigen al Memorial Hospital of Gardena, al final de Marine Avenue. No hay nada que hacer, tanto Oscar, como Mendelson murieron en el acto. Sus cadáveres han sido identificados por sus historiales dentales. La mujer de Oscar y su madre estarán allí. La mujer, Katherine, estará realmente destrozada. Abrazará a los personajes y llorando les pedirá que encuentren al culpable.

Asuntos Internales

Cuando los personajes vuelvan del hospital se encontrarán con sus mesas revueltas. Allí estarán los de asuntos internos. La orden viene de arriba, del Juez Burns. Los personajes y Malone están siendo investigados por las filtraciones que han causado la muerte a Oscar y el asunto de la muerte de Mendelson. El juez ha ordenado que se alejen de Burns y de Yakunov.

El funeral de Oscar

El funeral se celebra al día siguiente en el Roosevelt Memorial Park Cemetery (página 265, al norte de la 190th).

Los personajes son elegidos para llevar el féretro de Oscar al cementerio. Alguien está haciendo una colecta para la viuda si los personajes intentan colaborar, alguien dirá algo como “¿No creéis que ya habéis hecho bastante?” Dando a entender claramente que los consideran responsables. Puedes hacer que se enzarcen en una pelea (verbal o que lleguen a las manos) pero recuerda que están en funeral de un compañero.

Procura que el funeral sea tenso y emotivo. Familiares y policías de uniforme se reunirán en el cementerio en un día lluvioso como pocos. Un sacerdote dirá unas palabras y la viuda aguantará el tipo hasta que Malone le entregue la bandera que cubría el féretro, entonces romperá a llorar. Los personajes tienen claros, que excepto la viuda, todos les consideran responsables o sospechosos. Están solos.

Antes de abandonar el funeral de Oscar, Malone se acercará a los personajes, que estarán fuera de servicio y los citará en casa de O’Ryan.

Los “Intocables” de Malone.

Es el día que O’Ryan tiene a su hija en casa y según vayan llegando, conocerán a la pequeña Amanda. Intenta que la escena sea “tierna” sin caer en lo “ñoño”. Es decir, los personajes deben encariñarse con la niña, sin llegar a pensar que la escena apesta. Si te quieres permitir un detalle cómico. Cuando la pequeña conozca a Eileen, haz que se acerque a ella y le diga:

-Ahhh, tu eres la chica que papá dice que tiene un culo estupendo.

Deja que los personajes bromeen hasta que llegue Malone. Cuando lo haga, se sentará en el sillón, con una humeante taza de café y pedirá la atención del grupo.

-Os he reunido aquí porque sois los únicos en los que confío. La comisaría está llena de manzanas podridas y no me atrevo ni a hablar en mi propio despacho. Esos cabrones han matado a Oscar, está claro que no nos temen, que gente de arriba, como ese condenado juez, les protegen. Es hora de hacer que nos tengan miedo.

Posiblemente los personajes preguntarán cual es el plan de Malone. El comisario explicará que tienen prohibido actuar directamente contra Brown o contra Yakunov, que no pueden registrar sus casas o intervenir sus teléfonos. Pero no han dicho nada de las empresas y clubes afines a los intereses del ruso. Malone les habla de hacer redadas, arrestar a mansalva, aunque luego salgan por la otra puerta, pero molestarles, hacerles salir en los papeles, que sean el foco de atención, que pierdan dinero y confianza de sus clientes. Una vez ideado el plan, los personajes se convertirán en los “Intocables” de Malone.

Las redadas.

Depende del tiempo y del tipo de partida que quieras dirigir, puedes narrar las secuencias de las redadas, o jugar alguna. Te recomiendo que juegues alguna para que tus personajes “estiren las piernas” ya que llevamos bastantes escenas interpretativas seguidas. Si no quieres jugarlas, puedes narrarlas mas o menos así:

“Un rápido desvanecimiento en negro nos entrega una perspectiva de un local de striptease cerca del puerto. Una bailarina exótica danza en topless mientras algunos clientes la devoran con los ojos. En el piso de arriba, soldados de la mafia rusa cuentan el dinero obtenido de la prostitución y la extorsión. Se sonríen. Son como tiburones con perfectas sonrisas de marfil. Trajes de seda, relojes de oro, zapatos de piel de 1000 dólares el par. Armas de diseño.

La puerta parece volar en pedazos. Cuatro agentes irrumpen en el piso de abajo.

-¡¡Policía de Los Ángeles!! ¡¡Esto es una redada!!

Antes de que los “tiburones” reaccionen, los SWAT destrozan las ventanas e irrumpen en la sala de arriba. Abajo gritos, caos, disparos al aire.

Pronto todo acaba y una procesión de sospechosos esposados abandona el local para entrar en los furgones policiales. Luces azules y rojas iluminan la escena. La prensa acosa a los cuatro detectives que han dirigido la operación.

La cámara enfoca a uno de ellos:

-Esto no ha hecho mas que empezar. “

Tras la primera redada, Malone recibirá una llamada del juez Burns, que esquivará con mucha mano izquierda. A partir de ahí los personajes podrán detener, arrestar, hacer redadas en varios lugares. Déjales que investiguen un poco. Saben que Yakunov blanquea dinero a través de discotecas, restaurantes, locales de alterne y casas de empeños. Déjales que den algunos golpes al gran hombre... La prensa los bautizará como los “Intocables de Malone”.

Las presiones...

Llévate a cada jugador a parte. La idea de estas pequeñas escenas es que el jugador sepa que no puede contar con sus compañeros. Aislarlo para que se sienta vulnerable. Deja al jugador interpretar a su personaje y pregúntale como se siente, que piensa, que cree que debe hacer. Y si cree que se lo debe contar a los demás. Guíale para que interprete a su personaje.

LA MOTO DE EWAN

Ewan llega a casa tras un día agotador, entonces se da cuenta de que la persiana metálica (recordemos que vive en un garaje) está forzada. La casa está destrozada y su vieja Harley está hecha pedazos por el suelo. No encontrará huellas, no encontrará a nadie. Tan sólo una pintada en el salón de su casa hecha con spray rojo “Tocables”.

LAS FOTOS DE ALBERT

Albert encontrará en su taquilla de la comisaría un sobre con su nombre. Dentro verá fotos de su casa, y a través de la ventana, de su mujer y su hijo. En una de las fotos alguien ha dibujado un punto de mira sobre ellos.

EL DINERO DE LUCA

Luca llega a casa tras un largo día de trabajo. Justo cuando abre la puerta recibe un disparo de taser eléctrico en la espalda y cae al suelo indefenso. Dos tipos enormes le zarandean un poco y le pegan algunos golpes. Tras eso aparece Grinning Joe, el corredor de apuestas. Le recordará a Luca que le debe mucho dinero. Le ofrecerá cancelar la deuda si abandona la ciudad. Luca tardará varios minutos en recuperar la movilidad de su cuerpo.

EL RUMOR

Puestos a destrozarse a los personajes, alguien ha corrido el rumor de que los Eileen se acuesta con O’Ryan y que antes que con él lo ha hecho con otros, incluyendo compañeros casados. El rumor incide mucho en que ella ha usado el sexo para trepar, hasta llegar a donde está ahora. Eileen se encontrará con que sus compañeras la miran muy mal, y sus compañeros se sonríen de manera maliciosa. Alguien ha escrito “PUTA” en su taquilla.

LAS PRESIONES:

La Moto de O’Ryan

“Es tarde, es tarde y estás cansado. Aparcas el coche y te diriges a ese lugar al que llamas “hogar”. Aunque dista mucho de ser el hogar que esperabas. Es oscuro, frío. Y estás solo. Echas de menos las risas de Amy. Hasta echas de menos a la zorra de ex mujer. ¿Qué cambió? ¿Qué lo estropeó todo?”

Tus pensamientos llenan tu cabeza anulando los ruidos de la ciudad. Son para ti tan familiares que ya no les prestas atención. Entonces te das cuenta de que algo no cuadra y te fijas que la persiana metálica de la entrada a tu guarida está doblada y retorcida.”

Deja que O’Ryan entre es su casa tomando las medidas que él quiera.

“Todo está revuelto y lleno de cristales. Viejos CDs, papeles, libros con las páginas arrancadas desparramados por el salón, los sillones acuchillados. Y entonces algo brillante, parece una pieza de un carburador, mas adelante una maneta de embrague, algunas tuercas, un cilindro. Tu pobre moto. Su cadáver metálico yace esparcido en un radio de varios metros. En la pared del fondo, escrito en rojo sangre, alguien ha pintado la palabra “Tocables”. ”

Las fotos en la taquilla

“-Hasta mañana Big Al.

Saludas con la mano a los últimos en irse y te metes en la ducha. El agua caliente parece arrastrar por el sumidero todo el cansancio y las preocupaciones del día. No sabes cuanto tiempo permaneces allí, relajándote, los minutos te parecen horas. Sales de la ducha y te diriges a las taquillas envuelto en una toalla. Te das cuenta de que algo no está bien al descubrir que el candado de tu taquilla está abierto. Un sobre oscuro se encuentra sobre tu ropa limpia.”

Deja que Albert examine la taquilla, el sobre o los alrededores.

“Fotos, fotos de tu novia, de Susan y de tu hijo Mike. Alguien los ha fotografiado en vuestra casa, a través de la ventana. Un escalofrío te recorre el cuerpo, pero no puedes dejar de mirar. En la última foto, de ambos, han dibujado un punto de mira en rotulador rojo.”

El Dinero de Luca

“Silbando una alegre melodía llegas a tu apartamento. Estás cansado, pero ha sido un buen día, le habéis hecho daño al cabrón... Paras un momento junto al buzón para recoger el correo. Entonces escuchas el ruido. Maldices en italiano. No te da tiempo a coger el arma, notas dos frías agujas en la espalda y entonces dolor, mucho dolor, y el silencio.”

“-Despierta Spaghetti. Sam, dale a nuestro amigo un poco a ver si reacciona. – alguien te abofetea con fuerza. Tratas de moverte pero tus músculos no responden. Te duele todo el cuerpo. – No tan fuerte, Sam, no lo dejes inconsciente otra vez.

Tardas unos segundos en abrir los ojos. Te han arrastrado al interior de tu apartamento. Son tres tíos. Uno de ellos es Grinning Joe, acompañado por dos gorilas enormes. Sam debe ser el que acaba de romperte la cara, tiene un bate de baseball, das gracias de que no te haya dado con el bate. El otro lleva tu pistola en la mano y uno de esos táseres eléctricos que usa la policía de los aeropuertos. Ya sabes con qué te han jodido.

-¿Estás despierta, bella durmiente? ¿Qué ha pasado con mi pasta?”

Deja que Luca se explique e interaccione con Grinning Joe un poco.

“-Ya basta de mierda, Luca. Te propongo un trato. Sal de la ciudad, mañana... no, mejor esta noche. Sal de la ciudad y olvídate del ruso. Si haces eso por mí, estaremos en paz. ¿Capisci?. Sam... dale algo para que se acuerde.

-Será un placer... -Sam mueve el bate hacia tu cara. Dolor. Se hace la oscuridad“.

El Rumor

“Tras una noche reparadora llegas a la oficina. El sargento de guardia, un tipo con pinta de bull-dog, te sonr e al pasar.

“-Hola guapa.”- te dice con sorna.

Menudo gilipollas, ¿A qué ha venido eso? No tiene importancia. Te diriges al vestuario y te cruzas con un grupo de agentes pasan a tu lado sin mirarte si quiera, desviando la mirada.

-Putá...

Es tan sólo un susurro pero lo escuchas. No te da tiempo a girarte. William Goldwing, un patrullero veterano al que superaste en el examen de aptitud de detective se coloca frente a ti. A su lado su inseparable hiena rie-chistes, el seboso de Griffin.

-Oye nena, cuando acabes con Iceman ¿Me haces un repasito a mí?

Deja que Eileen salte al cuello de este tipo. Si la cosa se pone tensa, una compañera les separará.

“Sarah te lleva a parte.

-Eileen, t a, alguien ha estado diciendo cosas sobre ti. Dicen que te cepillaste al sargento instructor en el examen de detective. Y que te ahora te follas a O’Ryan. Alg n cabr n ha dicho que incluso te follabas a Oscar... y que encima fuiste al funeral a consolar a la viuda...

Maldices y golpeas tu taquilla de un pu etazo. Con carm n, alguien ha escrito la palabra “PUTA”.”

Cediendo a las presiones... o no...

La partida puede acabar aquí si tus personajes deciden que los malos son demasiado para ellos. O puede que algunos arrojen la toalla... lo que les dejará en desventaja para el acto final. Aunque cuando suceda lo que está por venir, es posible que alguno de ellos decida redimirse y volver. Deja que los personajes tomen medidas para defenderse. Que saquen a sus familias fuera de la ciudad.

Si O’Ryan trata de localizar a su ex mujer e hija para prevenirlas descubrirá que no están en la ciudad y además poco podrá hacer porque no tiene la custodia y no se puede acercar a su hija hasta los fines de semana.

Si los personajes siguen al pie del cañón ocurrirá lo inesperado. Malone recibirá una llamada de Jack Brown, desde un número oculto, le pedirá que reúna con él en el aparcamiento del ayuntamiento. Los personajes pueden sospechar que es una trampa y montar un operativo por si acaso. Pero, no... es lo que parece. Asustado por los acontecimientos, Brown quiere entregarse a cambio de protección. Si los personajes aceptan, Brown cantará el plan de Yakunov, la Traviatta y lo que le dejen.

Si interrogan a Brown cantará TODO el plan, la especulación inmobiliaria, el asesinato de la periodista, el plan para incriminar a Pacheco y a Douglas... TODO.

Malone ordenará a los personajes que se lleven a Brown a un sitio seguro y que lo custodien ellos mismos. Entonces se desencadena el final...

ACTO 3: Desenlace

Name of the Game – The Crystal Method (Resident Evil OST)

Los dos hombres estaban sentados en caros sofás de cuero. Ambos rubios, grandes, fuertes, con aspecto de soldados.

-La fulana del negro y el niño no están en la ciudad. El italiano es un lobo solitario y la chica dura está sola también.

-¿Quién nos queda?- contesta preocupado el mayor.

-La ex mujer del irlandés. Ella y su hija viven en la ciudad.

-Bien. Trae a la niña.

-¿Y la madre?- la pregunta flota unos segundos en el aire, como si no necesitara respuesta.

-Se imaginativo. Quiero que capten el mensaje.

Las cosas se precipitan, Yakunov se ha enterado de la huída de Brown. El testimonio de Brown no sólo puede dar al traste con toda la operación, sino que podría echar a perder otros negocios del grupo de Mogilevich. El gran hombre ya dado un “toque de atención” a Yakunov, apremiándole para que ate todos los cabos de una vez por todas y deje de llamar la atención. En un momento de ira, Yakunov pierde la paciencia y decide que es hora de hacer daño. Ordena que le traigan a las familias del grupo de intocables. Todos están a salvo, menos la hija de O’Ryan. Así que Yakunov la convierte en su blanco.

El secuestro

Los personajes estarán custodiando a Brown en algún lugar. Su paradero es sólo conocido por ellos y por Malone.

El comisario se presentará en la casa con muy mal aspecto. Entrará, preguntará por Brown, hará que los personajes se sienten y lo dirá sin rodeos.

-He recibido una llamada del mismísimo Yakunov. Ese cabrón tiene a tu hija, Ewan, tiene a la pequeña Amy. La matará si no le entregamos a Brown.

Es posible que O’Ryan no encaje bien la noticia. Malone le explicará que alguien ha entrado en la casa de su ex mujer, y la ha matado a ella y a su marido.

-Ha sido una carnicería, hijo. No quieras saber, más.

Los personajes pueden hablar ahora y pensar que hacer. Aunque Malone les propondrá algo a la desesperada.

-Ewan, se lo que te voy a decir es duro, pero no creo que ese hijo de puta te devuelva a tu hija, aunque le demos a Brown. La única opción que tenemos en rescatarla. Y se dónde la tienen.

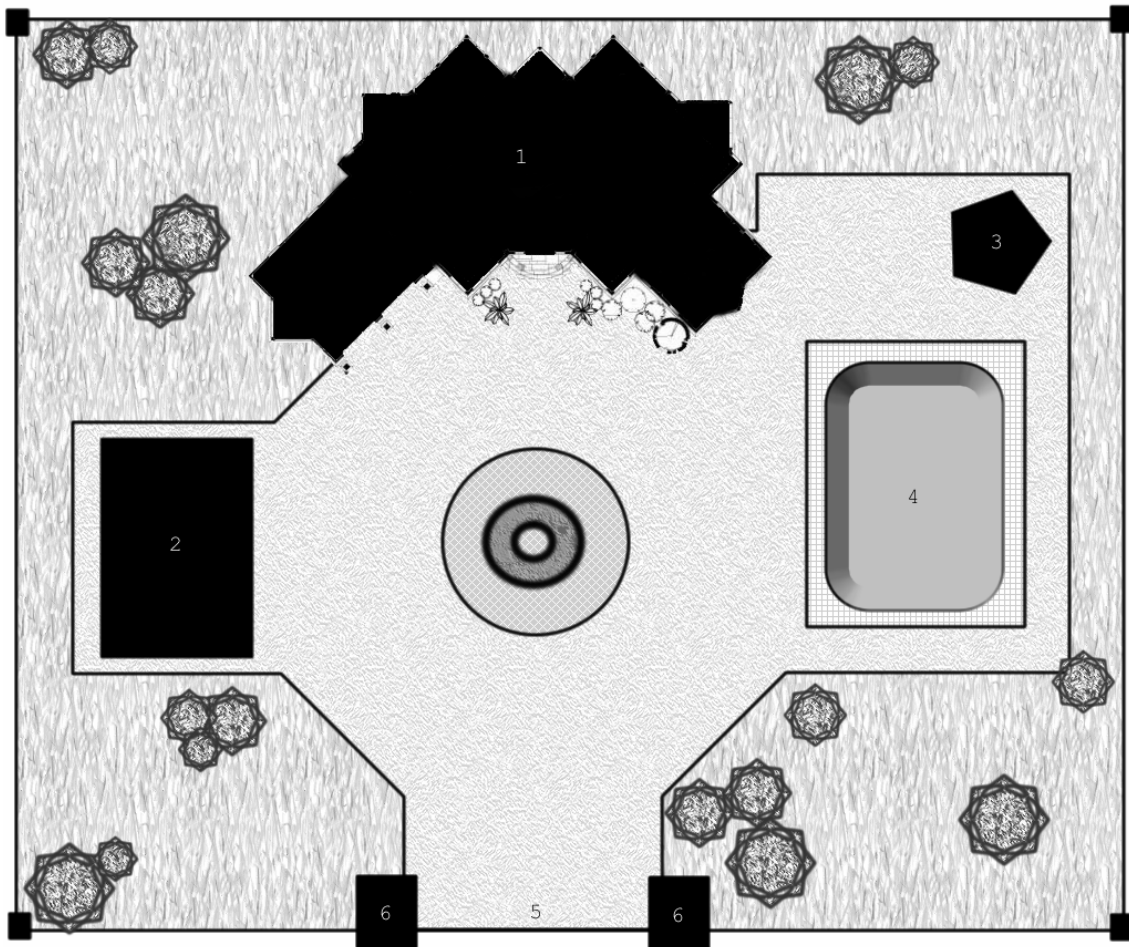
Malone ha tirado de toda su influencia y ha conseguido apoyo del FBI y de la ATF para la operación. Saben que la hija de O’Ryan está en la mansión de Yakunov en Beverly Hills, rodeada de matones y con la presencia de “El Rubio”.

Si los personajes se deciden, Malone hará algunas llamadas y un grupo de agentes del FBI aparecerán para custodiar a Brown. Los personajes serán trasladados a un furgón del FBI con un equipo táctico móvil, desde donde se gestionará la operación. Los personajes cuentan con el apoyo de 5 agentes de campo, entre hombres de la ATF y del FBI, contarán con armas cortas, escopetas de asalto, chalecos antibalas, radios tácticas, granadas de humo y material de asalto de uso común por los SWAT. Los agentes especiales darán cobertura a los personajes mientras que ellos buscan y rescatan a la niña, que creen que se encuentra en el dormitorio este de la planta de arriba de la casa principal.

Martin Kimball, agente especial del FBI podrá disponer además de un helicóptero con un tirador. Para dar a los personajes cobertura aérea. Pero no promete milagros, no podrá proteger a los personajes todo el tiempo.

Proporciona a los personajes los mapas de la mansión y la foto exterior y deja que planifiquen el asalto. Aunque realmente no tienen mucho tiempo. Así que haz que lo sepan. La mansión tiene unos 16 guardias armados con automáticas y escopetas del 12. Distribuidos por las dos plantas de la mansión y por el jardín.

Mansión Yakunov



Plano de la mansión de Yakunov.

1.- Mansión principal.

Casa principal.

2.- Casa de invitados.

Convertida en unos barracones “de lujo” para los matones.

3.- Bar.

El bar está abierto de día pero cerrado de noche.

4.- Piscina.

La piscina es casi tan grande como el primer piso de la casa. La depuradora se encuentra bajo la plataforma de la piscina.

5.- Entrada principal.

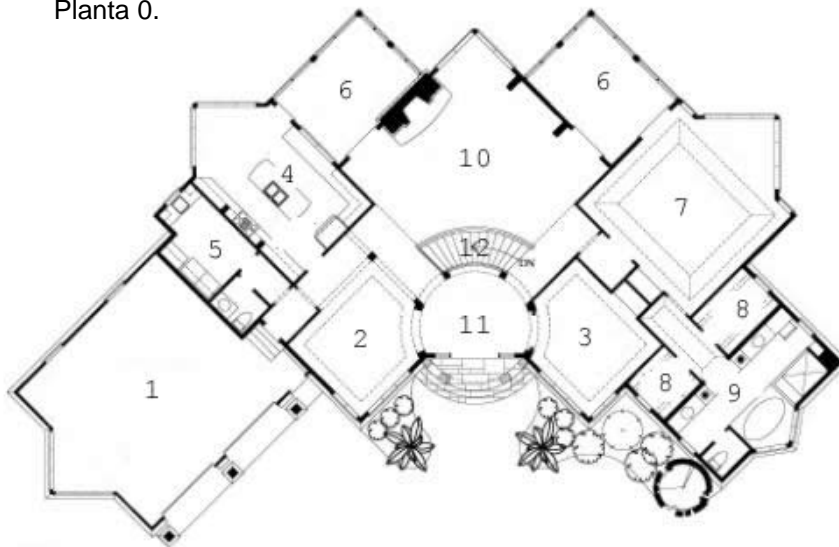
Verja de acero con alarma.

6.- Garitas de entrada.

Con cámaras grabando 24 horas y al menos un par de matones armados.

Mansión Yakunov

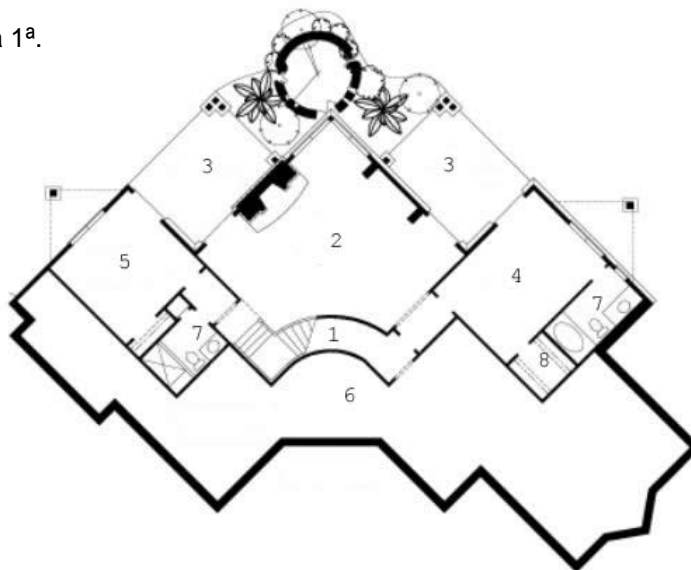
Planta 0.



Leyenda:

- 1.- Garaje.
- 2.- Sala de seguridad.
- 3.- Estudio / Despacho.
- 4.- Cocinas.
- 5.- Aseo.
- 6.- Galerías acristaladas.
- 7.- Habitación Principal.
- 8.- Vestidores.
- 9.- Baño principal.
- 10.- Comedor principal.
- 11.- Recibidor.
- 12.- Escaleras a planta 1.

Planta 1ª.



Leyenda:

- 1.-Escaleras a planta 0.
- 2.-Biblioteca.
- 3.-Galerías acristaladas.
- 4.-Dormitorio derecho.
- 5.-Dormitorio izquierdo.
- 6.-Terraza.
- 7.-Cuartos de baño.
- 8.-Vestidor.

Detalle de la mansión.

Planta 0.

1.- Garaje.

El garaje de Yakunov sirve además de zona de mantenimiento. Normalmente hay dos coches de lujo aparcados en el interior. Uno de ellos es Plymouth Barracuda azul, como el que aparece en el video del Parking y el que describió el guardia de seguridad del puerto. El otro es un Maybach 62S blindado, valorado en unos 120.000\$. Hay herramientas colgadas en las paredes y un banco de trabajo con un torno.

2.- Sala de Seguridad.

La sala de seguridad de la mansión contiene una docena de monitores, que enlazan con varias cámaras de seguridad. Dos en las garitas de entrada, una en cada esquina, dos en la zona de la piscina y dos en el recibidor. En un armario con llave hay guardadas varias armas cortas y cuatro escopetas. Todas las armas de la casa son legales y estadounidenses, Yakunov no se arriesgaría a tener armas ilegales en su casa. Normalmente siempre hay dos hombres aquí. Están tan acostumbrados a la rutina que por la noche no están demasiado atentos.

3.- Estudio.

En el estudio hay algunos sofás de cuero de mas de 2000\$, estanterías con libros de coleccionista, una mesa de despacho con sillones de cuero y una mesa repleta de artículos de escritorio de los caros y un portátil Mac. En un cajón hay una pistola del 22 y una caja de puros cubanos.

El portátil contiene información delicada con nombres y cifras, que se refieren a los sobornos y extorsiones de Yakunov. El disco duro está protegido con contraseña y cifrado con un algoritmo de 128 bits, requeriría muchas horas de trabajo y al menos una tirada de Informática (Muy Difícil) para entrar.

4.- Cocinas.

Las cocinas de la mansión preparan tanto las comidas para los señores, como las comidas para los matones y chicas que suelen estar en la casa. Dos cocineras ucranianas preparan gulash y otros platos típicos de la madre Rusia. Si hay disparos estarán bajo las mesas llorando. La cocina es un lugar ideal para un tiroteo, con latas, vasos, fuentes y platos saltando en pedazos con restos de comidas y salsas.

5.- Aseos.

Los aseos están a la altura del resto de la casa, mármol blanco, toallas de diseño, perfume y jabones caros, albornoces de algodón...

6.- Galerías.

Estas galerías están acristaladas hacia el exterior, con cortinajes de terciopelo rojo y están forradas de madera en el interior con estanterías llenas de libros. Si hay disparos, todo saltará por los aires al mas puro estilo hollywoodiense.

7.- Habitación Principal.

Yakunov ocupa este dormitorio, que cuenta con un pequeño despacho, una cama enorme, un par de sillones de cuero... Las maderas con caras y tratadas. Normalmente aquí habrá una modelo, o dos, semidesnudas, que tratarán de esconderse donde puedan.

8.- Vestidores.

Los vestidores guardan los zapatos y trajes de Yakunov, a medida, de diseño y con coste realmente prohibitivo para cualquiera de los mortales.

9.- Baño de Yakunov.

El baño privado de Yakunov tiene una gigantesca bañera yakuzzi. Todos los acabados son en mármol, y la grifería está chapada en oro.

10.- Comedor Principal.

El comedor principal contiene una mesa para 12 comensales, vitrinas con la vajilla cara y cubertería de plata, un reloj de pared valorado en 300000\$ y una chimenea de granito.

11.- Recibidor.

El recibidor de la entrada está forrado de espejos. Dos cámaras de seguridad graban constantemente. Dos matones suelen ser parte del mobiliario, de día o de noche.

12.- Escaleras.

Escaleras a la 1ª Planta.

Planta 1.**1.- Escaleras.**

Escaleras a Planta 0.

2.- Biblioteca.

El salón superior contiene una biblioteca con una sala de DVD. Una pantalla plana de 64' decora una de las paredes. Cuando los matones no están de servicio, o están en la cocina o están aquí viendo por satélite la televisión rusa.

3.- Galerías.

Estas galerías están acristaladas hacia el exterior, con cortinajes de terciopelo rojo y están forradas de madera en el interior con estanterías llenas de libros y pedestales con jarrones caros.

4.- Dormitorio este.

Un dormitorio de lujo con una enorme cama, un pequeño despacho, sillones tapizados en terciopelo y todas las comodidades que uno pueda desear. En la puerta de esta habitación habrá siempre un matón. La hija de O'Ryan se encuentra en esta habitación.

5.- Dormitorio oeste.

Un poco mas pequeño que el anterior, pero no por ello menos lujoso. Una cama enorme, sillones tapizados, maderas caras...

6.-Terraza.

Esta enorme terraza sirve para preparar barbacoas, tomar el sol e incluso como puesto de observación. De día un par de matones patrullan la terraza entre modelos en topless echadas cómodamente en tumbonas. De noche suele estar cerrada por seguridad.

7.- Cuartos de baño.

Cuartos de baño lujosos con acabados en mármol con estantes llenos de cremas, perfumes y lociones caros.

8.- Vestidor.

Un vestidor vacío para los invitados. Cuando empiecen los disparos la pequeña Amy se refugiará aquí.

El Asalto

La escena del asalto a la mansión debería ser rápida, caótica y llena de acción. Cuando suene el primer disparo, o la primera advertencia, las balas empezarán a silbar por todas partes. Los personajes deberán avanzar abriéndose camino a través del jardín hasta la casa, asegurar la planta baja y avanzar rápidamente hacia la planta de arriba. Si te gusta la acción de las películas de Hollywood, describe a cámara lenta las balas destrozando la vegetación, los cristales, las balastradas de mármol, los angelotes del jardín...

Céntrate en la acción que rodea a los personajes, no te dediques a hacer cientos de tiradas por los malos y por los polis, describe la batalla a tu manera, pero haz que los personajes no reciban una excesiva atención de fuego de los matones (oye que hay muchos polis en escena a los que disparar. Los matones no lucharán hasta la muerte, no son estúpidos, si son heridos, arrojarán las armas y se rendirán.

“El Rubio” se atrincherará en la planta de arriba y si las cosas se ponen muy feas. Entrará en el dormitorio para coger de rehén a Amy. La niña estará escondida en el vestidor, por lo que “El Rubio” tardará algunos asaltos en cogerla. Si los personajes llegan antes, podrán intentar abatir o detener al criminal. Si los personajes tardan un poco en llegar o quieres añadir drama al asunto, “El Rubio” capturará a Amy y cuando los personajes entren en la habitación, el tipo tendrá a la pequeña como escudo.

A partir de aquí... la cosa es muy complicada. Los personajes pueden intentar negociar con él, pero “El Rubio” no está dispuesto a ser extraditado a Europa para pudrirse en una cárcel Yugoslava. Si los personajes hacen uso de la fuerza y no sale bien... matará a la niña sin dudarlo y la lanzará sobre los personajes mientras trata de saltar por la ventana. Amy no parará de llorar y de llamar a su padre. Si O’Ryan está presente asegúrate de darle MUCHOS puntos de estrés. Alguna tirada de Sangre Fría sería apropiada. Recuerda que “El Rubio” es un asesino sin escrúpulos, pero no quiere morir, y no quiere ser capturado. Sabe que no puede ganar siempre y si los personajes le ofrecen alguna alternativa tratará de negociar su rendición.

Cuando acabe el asalto, los personajes habrán comprobado que Yakunov no estaba en casa.

Hay muchos heridos y algún muerto. Las sirenas de las ambulancias y coches patrulla llenan la noche. Un par de enfermeros bajan al Comisario Malone herido en una camilla. Un disparo ha perforado su hombro y los sanitarios lo retiran con oxígeno y una vía. Si los personajes se acercan, pedirá un puro o un cigarro y sonreirá a los personajes:

“-Ya estoy viejo para estas cosas.”

Los personajes pueden pensar que todo ha acabado y comenzar a relajarse... pues no...

La huida del ruso.

Por radio, uno de los agentes informará que Yakunov se escapa. Se encuentra en el aeropuerto de Torrance a punto de coger un vuelo privado con destino a Colombia.

Los personajes deberán volver a las armas y correr hacia el aeropuerto de Torrance si quieren trincar al ruso de marras. La forma mas rápida de llegar es mediante el helicóptero del FBI, que puso a disposición Martin Kimball.

La otra opción es recorrer media ciudad en coche entre el tráfico de LA y tratar de llegar a tiempo. Si los personajes eligen esta opción, lo tendrán muy crudo y deberán hacer MUCHAS tiradas de Conducir (Complicadas -1, por el tráfico).

El aeropuerto de Torrance es un aeródromo que sirve principalmente a compañías privadas con una superficie de unas 400 acres y dos pistas principales en “x”. Posee 339 hangares propiedad del aeropuerto y 64 hangares privados. Yakunov tiene un jet privado en uno de esos hangares, que es, como no, propiedad de Transaher.

Si eligen la opción del helicóptero, los personajes llegarán en unos minutos pero deberán comunicarse con la torre de control del aeropuerto y especificar que es una situación de emergencia. Desde los atentados del 11-S, cualquier cosa que vuele y no esté donde deba se considera una amenaza, así que deberán ser muy convincentes y especificar que son policías, que vuelan en un helicóptero del FBI y que tratan de detener a un criminal. Dado que Torrance es un aeropuerto que sirve a compañías privadas y no hay cursada una orden oficial de detención por el juez, la seguridad del aeropuerto no moverá un dedo para detener a Yakunov. Les informarán que el avión se encuentra a punto de despegar por la pista

Si los personajes son cinéfilos o imaginativos, se inventarán alguna manera para detener el avión. Pueden disparar al avión, poner el helicóptero delante, descolgarse sobre los flaps (esto sería una auténtica estupidez, pero en las películas lo hacen, oye...), si han llegado en coche, pueden ponerlo delante, embestir al tren de aterrizaje...

Una vez detengan el avión, la puerta se abrirá y aparecerá el gran hombre, Yakunov en persona. Tendrá de rehén a una azafata del avión, una joven negra muy asustada. Es el momento final. Yakunov estará frente a ellos, y sabe que en la cárcel durará poco, que Mogilevich se encargará de quitarlo de en medio por el fiasco de la operación. No tiene nada que perder. Primero tentará a los personajes y les ofrecerá mucho dinero si le dejan escapar. Coches, mujeres... lo que sea. Si la integridad se impone, jugará sus últimas bazas, comenzará a hablar de "lo bien que se lo ha pasado" con la hija de O'Ryan. Se inventará todo, porque apenas la ha visto unos segundos, pero eso los personajes no lo saben. Esto puede hacer que le peguen un tiro (si es que no lo han hecho ya). Algunas tiradas de Sangre Fría se imponen en este momento. La escena es tuya, puede acabar con Yakunov muerto, con la rehén muerta y el ruso arrestado, o si los personajes son imaginativos, con Yakunov herido y entre rejas. Pueden colarse en el avión por la zona de carga, pueden pegarle un tiro con el rifle de francotirador que hay en el helicóptero, pueden jugársela y disparar a pesar del rehén... lo que sea.

También puede ocurrir que alguno de tus jugadores decida aceptar la oferta del ruso... si es así todo puede acabar con un baño de sangre o con Yakunov huyendo con el Judas (o los Judas).

Este será el final de la partida. Cuando se resuelva la escena aparecerán las sirenas de la policía, 6 coches irrumpirán en la pista. Comenzará a llover y la lluvia mojará los rostros de los cansados personajes. Para bien o para mal, todo ha terminado.



Yakunov (foto de archivo)

Epílogo

Stairway to heaven – Led Zeppelin (These Days)

Si tus chicos han sido buenos, Yakunov estará entre rejas o en una caja de pino.

El Juez burns, se pegará un tiro incapaz de afrontar lo que se viene encima.

Jack Brown será juzgado por varios delitos de cohecho.

Malone saldrá del hospital poco después y estará como nuevo.

El juez devolverá a O’Ryan su hija Amy.

La novia de Albert le pedirá matrimonio.

El Metropolitan News hará un reportaje especial sobre Eileen que conseguirá que sea nombrada “Mujer del Año”.

Y Luca... Seguirá siendo Luca.

Si tus chicos han sido malos, puede que alguno esté en Colombia, o que hayan pegado un tiro a Yakunov... Si esto es así, los personajes serán juzgados por sus actos (si es que no se las apañaron para encubrir su rastro o escapar).

Lo mejor es recapitular acerca de cómo queda cada cosa. Mientras, los títulos de crédito bajan lentamente.

Flashback 1.

Padre desesperado.

Para O’Ryan

“No puedes aguantar mas. Necesitas ver a tu hija. Ya todo te da igual. Tienes que verla, y tienes que verla hoy. No sabes que le vas a decir a Eileen, así que no le dices nada. Piensas conducir hasta casa de su madre y verla. Ese es el plan.”

Para Eileen

“O’Ryan está muy raro hoy. Mas de lo habitual. Normalmente te deja conducir a ti, pero hoy se ha sentado en el asiento del conductor sin decir ni media palabra. Se ha salido de vuestra zona y cuando has preguntado a dónde vais ni siquiera ha contestado. ¿Qué le ocurre?”

El Narrador, lee esta parte. Cuando suene la radio para preguntar... ¿Qué dirá Eileen? Deja a los personajes interpretar por unos minutos.

“Voz en off de la radio.

-Buenos días Los Ángeles, esta es la voz de la KSSE en el 107.1 de tu dial. Son las 8 de la mañana y ya tenemos 3 kilómetros de atascos en el centro de la ciudad. Hoy posiblemente batamos el record. Y un poco de música para acompañar a todos los que estén en un atasco. Esta canción la quería dedicar al capullo que me ha quitado mi plaza de aparcamiento esta mañana... un clásico directo del viejo continente, directamente de la Gran Bretaña... Motörhead, “Shoot you in the back”.

El guitarreo estridente de los Motörhead llena el coche por un momento. O’Ryan baja el volumen apenas sin darse cuenta.

Casi en ese instante se abre la puerta de la casa. Una niña rubia sale de la casa con una mochila rosa a la espalda. La palabra “ángel” parece haberse inventado para ella. O’Ryan parece perder la compostura por un momento. Pero se contiene. Una mujer, sale detrás de la niña y la coge de la mano.

En ese momento un enorme autobús escolar amarillo dobla la esquina de la calle y se interpone entre vosotros y la niña, deteniéndose con un sonoro chirrido. El autobús arranca nuevamente, la niña ya no está. Entonces, la mujer parece percatarse de la presencia del coche. Negando con la cabeza se dirige hacia vosotros. Cuando está a punto de cruzar la calle O’Ryan arranca el motor y sale de allí antes de que la mujer pueda decir ni media palabra. O’Ryan conduce en silencio cuando suena el transmisor policial.

-2 Hotel Charlie, se encuentra fuera de límites de jurisdicción ¿Está todo en orden? Cambio...”

Flashback 2. El Partidito.

Para Albert

“Luca lleva unos días raro, crees que algo le preocupa pero no te atreves a preguntarle. Le has invitado a cenar en casa cuando acabe el turno. Tienes pensado jugar con él un partidito y ver si después de jugar decide contarte algo.”

Para Luca

“Hace tres días perdiste en una apuesta 25000\$ que no tienes. Has llegado a un acuerdo con el tipo, un tal Grinning Joe, y te va a dar algo de tiempo para pagarle. Has puesto un anuncio para vender tu coche pero no consigues nada. No quieres que Albert sepa que estás en ese lío. No quieres involucrarle, es tu problema y piensas resolverlo tú sólo.”

El Narrador, lee esta parte. Cuando acabe el partido deja a los personajes interpretar por unos minutos.

“Son las 7 de la tarde, una hora perfecta para un duelo de baloncesto. El patio de la casa de Albert es el lugar mas apropiado para el duelo. Dos hombres y una pelota naranja entre juguetes tirados por suelo y hojarasca. Simplemente perfecto.

-Te voy a machacar.- dice Big Al.

-Eso lo veremos...-Le contesta Luca con sorna.

Comienza el partido. A 21 puntos, no valen esas mariconadas de triples. No hay límite de faltas y la canasta se encuentra sobre la puerta del garaje. Es como la NBA, pero en cutre. Normalmente, ganar a Albert sería un juego de niños para Luca. Albert lo sabe, pero hoy Luca falla bastantes lanzamientos. Algo le preocupa, no está centrado.

-Lanzas como una nena.-Dice Albert.

-Susan nunca se queja de mis lanzamientos...- con un guiño Luca sale del paso. Albert ríe. Susan, que los observa desde la ventana sonríe también.

-Repíte eso y te quedas sin cenar- les grita.

Eso desconcentra a Luca y Albert pasa literalmente por encima. Canasta, acaba el partido. 21 a 18, Albert gana por primera vez en mucho tiempo. Le ofrece la mano y le ayuda a levantarse. Le hace una seña a Susan y ella cierra la ventana. Los dos hombres se quedan solos.”

Flashback 3.

En el bar con Oscar

El Narrador, lee esta parte. Cuando acabe deja a los personajes interpretar por unos minutos.

“El Mc Cool’s” es un típico bar de policías. Hay policías a todas horas. Comiendo donuts por la mañana y bebiendo cerveza por la noche. Joe Cool es el dueño, un viejo policía jubilado. Joe es un tipo simpático y bonachón que parece ser el padre, tío o abuelo de todo el mundo.

Construido en madera, con sillones de cuero rojo y viejas fotos del cuerpo por todas partes. Unos billares al fondo, una diana con algunos dardos y un pequeño escenario donde a veces se organizan espectáculos en vivo y en noches locas como hoy, un karaoke.

Y con una corbata atada en la cabeza, Oscar Favelli canta su cuarta canción seguida. Esta vez le acompaña el mismo comisario Malone. Intentan que la canción se parezca en algo a “New York, New York”, pero su falta de talento es obvia. Jarras de cerveza en la mesa, ceniceros a rebosar, algunos cuencos con frutos secos y aperitivos. Hoy es un día especial. Oscar ha sido padre.

Oscar es un buen tipo. Un patrullero novato que apenas lleva un año en el cuerpo. Pero es legal. A veces pensáis que se pasa de bueno. Siempre amable, nunca se enfada ni pierde los papeles. Oscar es de otro mundo. Un poco inocente, pero muy buen chico.

O’Ryan bebe en silencio en un rincón. Eileen le golpea el hombro con un gesto de camaradería y él le hace un hueco en su sillón. Poco después llegan Luca y Albert y traen unas jarras de cerveza a la mesa.

-¡¡Por Oscar!!

EXTRAS Y PERSONAJES

Soldados Rusos

Características

<i>Aguante</i>	+1
<i>Fuerza</i>	+1
<i>Entereza</i>	+1

Trasfondos

Afiliación (Mafia)	+2
Aliados	+1
Contactos	+1
Reputación	+2
Bajo Sospecha	-1

Habilidades

Armas de Fuego (Automáticas)	-2
Armas de Fuego (Cortas)	-1
Armas de Fuego (Largas)	-1
Sangre Fría	0
Conducir (Coches)	-2
Pelea	0
Atletismo	-1
Alerta	-1
Intimidación	-1

Policías Típicos

Características

<i>Aguante</i>	+1
<i>Fuerza</i>	+1
<i>Entereza</i>	+1

Trasfondos

Afiliación (LAPD)	+2
Agente de la Ley	+1
Protegidos (Familia)	-1

Habilidades

Vigilancia	-1
Armas de Fuego (Cortas)	-1
Armas de Fuego (Largas)	-1
Derecho	-4
Sangre Fría	0
Conducir (Coches)	-2
Pelea	0
Atletismo	-1
Alerta	-1
Conocimiento Lugar (Harbor City)	-1

Amanda O’Ryan (Amy)

Características

<i>Aguante</i>	-3
<i>Fuerza</i>	-3
<i>Entereza</i>	-2
<i>Coordinación</i>	-1
<i>Cultura</i>	-2
<i>Elocuencia</i>	+1
<i>Reflejos</i>	-1

Trasfondos

Mentor (su padre)	+2
Minoría de Edad	-3
Guapa	+3

Habilidades

Con. No Acad. (Dibujos Animados)	-4
Empatía	-1
Expresión	-2

Elio Douglas “El Malo”

Características

<i>Aguante</i>	+1
<i>Fuerza</i>	+1
<i>Coordinación</i>	+1

Trasfondos

Afiliación (Banda de la Calle 18)	+2
Aliados	+1
Strikes	-2
Posición	+2
Contactos	+1
Reputación	+2
Bajo Sospecha	-1

Habilidades

Armas de Fuego (Automáticas)	-2
Armas de Fuego (Cortas)	-1
Conocimiento Lugar (Lomita)	-2
Intimidación	-1
Sangre Fría	0
Conducir (Coches)	-2
Pelea	0
Atletismo	-1
Alerta	-1

Alexei Dragunov “El Rubio”

Características

<i>Aguante</i>	+1
<i>Fuerza</i>	+1
<i>Coordinación</i>	+1
<i>Reflejos</i>	+1

Trasfondos

Afiliación (Mafiya)	+2
Aliados	+1
Buscado	-2
Posición (Mano Derecha de Yakunov)	+2
Contactos	+1
Reputación (Implacable)	+2

Habilidades

Armas de Fuego (Automáticas)	-1
Armas de Fuego (Cortas)	+1
Intimidación	0
Alerta	-1
Sangre Fría	0
Conducir (Coches)	-2
Pelea	0
Atletismo	-1
Idioma (Inglés)	-2

Sergei Yakunov

Características

<i>Aguante</i>	+1
<i>Elocuencia</i>	-1
<i>Pericia</i>	-1
<i>Coordinación</i>	+1
<i>Entereza</i>	+1
<i>Perspicacia</i>	+2
<i>Cultura</i>	+2

Trasfondos

Afiliación (Mafiya)	+3
Posición	+3
Reputación (Despiadado)	+1
Favores	+1
Contactos	+2
Chantaje	+1
Bajo Sospecha	-1
Enemigos	-3
Antecedentes Penales	-3
Secreto (Negocios Sucios)	-3
Obsesión (“El gran plan”)	-2

Habilidades

Armas de Fuego (Automáticas)	-3
Armas de Fuego (Cortas)	0
Conocimiento Lugar (Los Angeles)	-1
Intimidación	+1
Sangre Fría	+1
Conducir (Coches)	-4
Pelea	0
Atletismo	-2
Idioma (Inglés)	-3
Derecho	-1
Bajos Fondos	-1
Negociación	+1



Ewan O`Ryan
"Iceman"

Un padre desesperado

Descripción: Eres un joven de unos 31 años, con el pelo largo de color castaño claro y ojos grises. Mides sobre 5'7" y pesas alrededor de 180 libras. Tu complexión es atlética y las chicas te encuentran atractivo. Suelen llevar perilla bien cuidada y gafas de sol. Vistes de manera cómoda, con una camisa (algo arrugada), vaqueros y una vieja americana de tu padre.

Una cita: Dime lo quieras, nena. No me enfadaré. *(Mientras era golpeado e increpado por una mujer al arrestar a su amante por el asesinato de su esposa).*

Historial: Desde que tienes uso de razón has querido ser policía. Tu abuelo, un emigrante irlandés, consiguió la nacionalidad y se hizo policía, tu padre era policía hasta que recibió un balazo estando de servicio. Que carajo, tu madre era policía hasta que el cáncer la devoró.

Con semejante tradición en la familia, fuiste siempre un buen chico y para ti la academia fue un paseo. Eres poli, eso haces, y eso te gusta.

Aparte de ser poli, tu otra pasión son las motos antiguas. Siempre recordarás las tardes que pasabas con tu padre arreglando su moto patrulla, llenos de grasa.

Tu vida era fácil, al menos era así hasta que conociste a Amanda. Te enamoraste, te casaste. Y tuvisteis una hija preciosa, Amy. Amy cambió tu

vida y por fin aprendiste lo que era sentirse realizado al criar a tu hija, enseñarla, educarla y hacer las mismas cosas que tu padre hacía contigo.

Todo era perfecto, hasta que aprobaste el examen de detective y te asignaron un puesto de responsabilidad en Harbor Área. Entonces empezaron las peleas. Tu mujer quería que dejaras el trabajo de calle y solicitaras ser trasladado a la división administrativa. ¿Es que no podía comprender que la calle es tu vida? Tras las peleas llegaron los celos, los gritos. Y una noche que llegas antes de lo habitual a casa, la encuentras en la cama con otro. "No quería joderle a él... quería JODERTE a ti", dijo cuando le preguntaste el por qué. En la comisaría te conocen como "Iceman", porque pareces hecho de hielo, pero aquella noche perdiste la compostura por un momento, joder, quién no lo habría hecho. Y le partiste la cara al tipo. Error, era un maldito abogado de uno de los bufetes mas caros de la ciudad. Antes de darte cuenta Amanda se había quedado con la casa, el coche, la mitad de tu sueldo, y lo mas importante, con tu hija.

Tu hija es parte de tu vida y querías ver crecer, ser su padre. Iniciaste una batalla legal por la custodia que te ha dejado arruinado. Ahora vives en un pequeño garaje reformado. El único lujo que tienes es una Harley antigua que estás reparando a base de piezas de desguace. Debes al banco bastante dinero ya, y un buen abogado de familia cuesta mucha, mucha pasta...

Aún así intentas hacer tu trabajo. Y ahora el comisario

Malone, te asigna una nueva compañera, Eileen Watson. Al principio no te gustó nada que el viejo Harvey se jubilara y te pusieran a esta detective novata. Hay quien dice que la política de discriminación positiva del LAPD está llenando el cuerpo de incompetentes. Bien, tras un par de semanas con ella, puedes opinar que no es el caso. Eileen es buena policía. De cierta manera comienza a gustarte, es lista, tenaz... y, joder, está muy buena. En la comisaría la llaman "Agente Culo Estupendo". Tal vez tú le gustes también, aunque en este momento tu vida sea demasiado complicada como para enredarte con alguien, y más si ese alguien es una compañera.

Características:

Aguante +1, Elocuencia -1, Pericia +1, Entereza +2, Fuerza +1, Reflejos +1.

Trasfondos:

Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Impávido +2, Guapo +1, Reputación (Tipo Duro) +1, Duro de Matar +3, Sentido Agudo (Vista) +1, Aliados (Malone) +1, Vida Infeliz -1, Deudas -2, Obsesión (su hija) -2, Enemigo (Ex mujer) -2.

Habilidades:

Pelea +2, Investigación 0, Sangre Fría +1, Armas de Fuego (Cortas) 0, Conducir (Moto) -1, Atletismo 0, Conocimiento del Lugar (Harbor City) -2, Bajos Fondos -2, Conducir (Coche) -2, Informática -3, Derecho -3, Inspección -1, Discreción -1, Alerta -1, Oficio (Mecánica de Motos) -2.

Puntos de Drama: 2

Posesiones:

Automática del 45, Harley de segunda mano.

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

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



Eileen Watson
"Culo Estupendo"
Chica dura

Descripción: Eres una joven hispana de 26 años. Tienes una larga melena negra y los ojos castaños. Mides sobre 5'4" y pesas alrededor de las 130 libras. Tienes un cuerpo bonito y lo sabes. Suelen vestir cómoda y de manera deportiva, con vaqueros y camisetas de tirantes. No sueles maquillarte y en tu boca siempre hay un chicle (una manía que cogiste al dejar de fumar).

Una Cita: He venido aquí a hacer dos cosas: mascar chicle y patear culos. Y el chicle se me está acabando. *(Durante una redada en unos billares de Los Angeles del Infierno).*

Historial: Tu familia siempre ha vivido en uno de los peores guetos de LA. Tu infancia la pasaste rodeada de bandas, drogas y armas. Pero tú siempre fuiste mas lista que ellos. Veías a las chicas de tu barrio, siempre metidas en líos, siempre preñadas y rodeadas de mocosos que no podían mantener, mientras sus chulos luchaban y morían por sus colores, por su "familia" o por sus miserables dos palmos de territorio. Eso no te ocurriría a ti.

Gracias a una asistente social del colegio conseguiste una beca, eras espabilada y muy cabezota. Si querías hacer algo, lo hacías. Tu madre siempre estuvo orgullosa de ti. Siempre

te animó a salir de aquello, aunque ella misma era analfabeta, te ayudó en todo lo que pudo, haciendo horas extras en la fábrica y sacrificándose para que tuvieras los estudios y oportunidades que ella no tuvo. Y lo hiciste bien.

La noche en que acabaste el instituto decidiste salir a celebrarlo con unas amigas. Al regresar a casa estuviste a punto de ser violada por un grupo de adolescentes puestos de crack. Una de tus amigas fue violada delante tuya y torturada. En ese momento intervino la policía. Por suerte conseguiste escapar a duras penas, con algunas heridas, mas en el alma que en el cuerpo, y una fría y calmada rabia hacia las bandas, las drogas y todo ese mundo que siempre quisiste dejar atrás. Aquella rabia se convirtió en el motor para hacerte policía. Es simple, no quieres que ninguna niña de 16 años tenga que pasar por aquello o algo peor.

Tras algunos años de patrullera aprobaste el examen de detective y ahora te has abierto un hueco en la comisaría de Harbor Area, como detective de homicidios. No es el puesto que esperabas, siempre quisiste estar en el departamento de Crimen Organizado, pero está bien.

La gente de la comisaría en general es buena gente, aunque algunos capullos se empeñan en tratarte con condescendencia, como si fueras estúpida o algo. Siempre hablan del trato de favor que recibís las mujeres, y mas las de "minorías raciales" para conseguir puestos de responsabilidad en el LAPD. Eso te ha hecho ser aún mas dura. Tienes que ganarte su

respeto día a día. Pero no importa, nada va a detenerte.

Hace un par de semanas te asignaron como compañera del detective O'Ryan. Al principio te pareció un estirado pendejo, aunque poco a poco has visto lo que hay debajo de esa fachada de hielo. Y lo que mas te asusta, es que te gusta. Te gusta mucho. Intentas mantener la compostura, lo que menos le conviene a tu reputación es que corra el rumor de que quieres cepillarte a tu compañero.

El comisario Malone confía en ti. Tu madre confía en ti. Y no piensas defraudar a nadie.

Características:

Aguante: +1, Pericia -1, Coordinación +2, Entereza +1, Perspicacia +1, Cultura +1, Reflejos +2

Trasfondos:

Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Guapa +2, Vista Aguda +1, Dura de Matar +1, Riqueza +1, Minoría Racial (Hispana) -1, Hábito Personal Odioso (Siempre tiene un chicle en la boca) -1, Mala Reputación (Enchufada) -1

Habilidades:

Investigación: +1, Armas de Fuego (Corta) 0, Conocimiento del Lugar (Harbor City) 0, Sangre Fría -1, Bajos Fondos -1, Armas de Fuego (Larga) -1, Pelea 0, Conducir coche -2, Inspección 0, Derecho -3, Atletismo -1, Drogas -3, Idioma (Español) -2.

Puntos de Drama: 2

Posesiones:

Revolver .38, Escopeta galga .12, Todoterreno.

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

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



Albert Smith

"Big Al"

Un tipo de la calle

Descripción: Eres un negro enorme, de casi 6' de altura y mas de 240 libras de peso. Llevas el pelo cortado muy corto y barba, tus ojos son verdes. Vistes como un pandillero, con vaqueros caídos por la cadera, deportivas y camisetas enormes, llevas varias cadenas de oro y tatuajes con el nombre de tu hijo (Mike) y el tuyo.

Una Cita: Cuando eres de la banda crees que la calle te pertenece, pero no es cierto. Tú perteneces a la calle, y cualquier día se cobrará con tu vida. (*En una charla en el Thomas Jefferson High School*).

Historial: Saliste de la calle. Literalmente. Te criaste en Lomita en una casa de acogida, no conociste a tu madre. El estado le retiró la custodia por asuntos de drogas. Tu padre es desconocido, hasta para tu madre lo era. Tu infancia fue un infierno de peleas y alcohol mientras lucías los colores de los Crisp Hill Street Killers. Un día fuiste a robar un coche para conseguir algo de dinero fácil y un joven agente te arrestó, se llamaba Greg Malone.

Malone consiguió que la comunidad retirara los cargos y te metió en un programa de alfabetización. Al principio le odiabas, pero trabajando con él aprendiste a respetarle como al padre que no tuviste. Cuando aprendiste a leer, aprendiste a

pensar. Y te aplicaste el refrán "Conocerás la verdad, y la verdad te hará libre". Te diste cuenta de que no te gustaba tu vida, de que no era vida, de que había un mundo mucho mas grande fuera de las calles. Y te decidiste a hacer por los demás lo que Malone hizo contigo.

Fuiste a verle y le dijiste que te ibas a hacer policía. Él ya era Teniente, y te ayudó en lo que pudo. Poco después estabas patrullando y un tres años mas tarde estabas bajo sus órdenes cubriendo una vacante de detective en Homicidios en Harbor Área, tu antiguo barrio. Hubieras preferido Narcóticos o Crimen Organizado, pero está bien.

Algunos miembros de tu antigua banda te consideran un traidor, pero en la calle, en general, se te considera un tío legal, mas interesado en ayudar que en meter a la gente entre rejas. Has ayudado a varios chavales a salir de la calle y colaboras con programas de deporte para sacar a los pequeños de las drogas. Das charlas en institutos contando tu historia, estás concienciado de que quieres sacar a la gente de las calles.

En una de esas charlas conociste a Susan, una profesora de primaria. Fue un flechazo y vivís juntos desde hace ya año y medio. Tenéis un hijo de 4 meses, Michael, al que adoras. Tienes un anillo de oro en el bolsillo, cualquier día le pedirás que se case contigo, pero no te decides a dar el paso. Susan y Michael son lo mas grande que te ha pasado, no quieres estropearlo.

Tu compañero, Luca, es un treintañero de ascendencia italiana, con una especial aptitud

para meterse en líos, pero siempre te ha cubierto las espaldas. De hecho, Luca te salvó la vida en un tiroteo. Para ti, sois mas que compañeros, sois amigos, sois hermanos. Harías casi cualquier cosa por él.

Últimamente está raro y algo le tiene muy distraído. Te preocupa que se haya metido en algo gordo, aunque no te atreves a preguntar.

Con el resto de detectives del departamento tu relación es cordial. Te llevas especialmente bien con Eileen, con la que bromeas con frecuencia. Su compañero O'Ryan, parece un buen tipo, te da un poco de pena lo de su hija. No sabes que harías si en algún momento no pudieras ver a tu hijo.

Características:

Aguante +2, Elocuencia +1, Pericia -1, Entereza +1, Fuerza +1, Reflejos +1.

Trasfondos:

Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Reputación (Tío Legal) +2, Mentor (Malone) +1, Riqueza +1, Duro de Matar +1, Contactos (Bandas) +2, Apariencia Sospechosa -1, Protegidos (Familia) -2, Minoría Racial -1, Marcas Distintivas (Tatuajes) -1.

Habilidades:

Atletismo +2, Farsa +1, Bajos Fondos -1, Pelea +1, Armas de Fuego (Cortas) 0, Investigación -1, Alerta 0, Conocimiento Lugar (Harbor City) -2, Drogas -2, Inspección -1, Intimidación -1, Sangre Fría -1, Discreción -1, Conducir (Coche) -3, Deporte (Baloncesto) -2.

Puntos de Drama: 2

Poseiones: Revolver .38, Camioneta Dodge.

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

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



Luca Turilli
"Gomina"

Un policía poco convencional.

Descripción: Eres un joven que aparenta veintipocos años, con el pelo negro engominado y peinado hacia atrás y ojos azules. Las chicas suelen opinar que tu sonrisa es, sencillamente, encantadora. Suelen llevar perilla bien cuidada, vestir trajes caros y zapatos de piel. Te gusta vestir bien y cuidar tu aspecto, y acudes regularmente al gimnasio para mantener tu cuerpo.

Una cita: Me has cabreado, tío. Me has hecho ensuciarme los zapatos, y estos Gucci valen 500 pavos. *(Al detener a un pederasta tras perseguirle varios kilómetros a través de un vertedero).*

Historial: Naciste en Harbor City, hijo de una familia de bien procedente de inmigrantes italianos. En casa de tus padres aún se habla italiano y tienes siempre en consideración tus raíces mediterráneas. Pasaste tu infancia en colegios caros, ayudando los veranos en uno de los restaurantes de la familia. El sueño de tu padre es que fueses gerente del negocio algún día. Aunque tú siempre tuviste otras metas.

En el instituto, por ejemplo, jugabas al baloncesto, y podías haber llegado a profesional, pero no era lo que de verdad querías hacer. Te ofrecieron una beca universitaria de deportes, pero lo rechazaste. No era lo tuyo.

Realmente nunca supiste por qué te hiciste policía. Ya fuera por el subidón de adrenalina en una redada o persecución, por la sensación de poder tras la placa o simplemente por llevarle la contraria a tu padre... el caso es que te hiciste poli. Y, joder, eres bueno. Te abriste camino rápidamente y supiste estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. Un par de casos difíciles resueltos, agente del año, una recomendación del alcalde... Y antes de darte cuenta, ya eras detective de homicidios. Algunos te tienen por un pelota prepotente y un chulo, pero tú simplemente eres como eres, no tienes miedo a nada y siempre dices lo que piensas. Ese eres tú.

Pero al menos a alguien le caes bien, Albert es tu mejor amigo, casi como un hermano para ti. Te cuida, y tú le cuidas, sois familia. Quieres a Susan y a su hijo Mike como si fueran de tu familia. Pasas mas tiempo en su casa cocinando y jugando con el crío que en la tuya. Han pensado en adoptarte.

No es que tú estés solo, tu agenda está llena de nombres de chicas que han probado la cama de tu dormitorio. Pero al final siempre se acaban marchando. Será tu forma de vida, será que no quieres comprometerte...

Tal vez todo eso haya contribuido. En una vida en la que lo tenías todo, hubo un momento en el que simplemente necesitabas algo mas. Y empezaste a jugar. Se te daba bien, al principio ganaste bastante pasta en poker por internet. Te compraste un coche bonito, un Corvette rojo. Pero aún querías mas. Nada era suficiente para ti. Después del

poker por internet, vinieron las casas de juego. Al principio te escapabas algunos fines de semana para jugar en Las Vegas. Después la cosa se te fue de las manos, entraste en una espiral y empezaste a frecuentar casas de juego ilegales. Ganabas mucha pasta, pero no era suficiente, estabas enganchado al subidón de apostar y antes de darte cuenta, perdiste.

Ahora le debes 25000\$ a un corredor llamado "Grinning Joe", no quieres que nadie se entere y estás haciendo lo posible por ocultarlo, es tu problema y tú debes arreglarlo. No quieres pringar a Albert ni a nadie en esto.

Características:

Elocuencia +2, Coordinación +1. Entereza -1, Perspicacia +1, Cultura +1, Reflejos +1.

Trasfondos:

Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Talento (Armas Cortas) +3, Guapo +2, Contactos +1, Aliados (Albert) +1, Deudas -2, Conducta Compulsiva (Juego) -2, Mala Reputación (Engreído) -1, Secreto (Deudas) -1.

Habilidades:

Conducir Coche 0, Armas de Fuego (Cortas) 0, Idioma (Italiano) -1, Pelea +1, Investigación 0, Atletismo 0, Derecho -2, Alerta 0, Armas de Fuego (Largas) -1, Bajos Fondos -3, Conocimiento de Lugar (Harbor City) -3, Sangre Fría -1, Seducción -1, Deporte (Baloncesto) -2, Juego -2.

Puntos de Drama: 2

Posesiones: Escopeta Galga .12, Automática de 9mm. Corvette.

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

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

