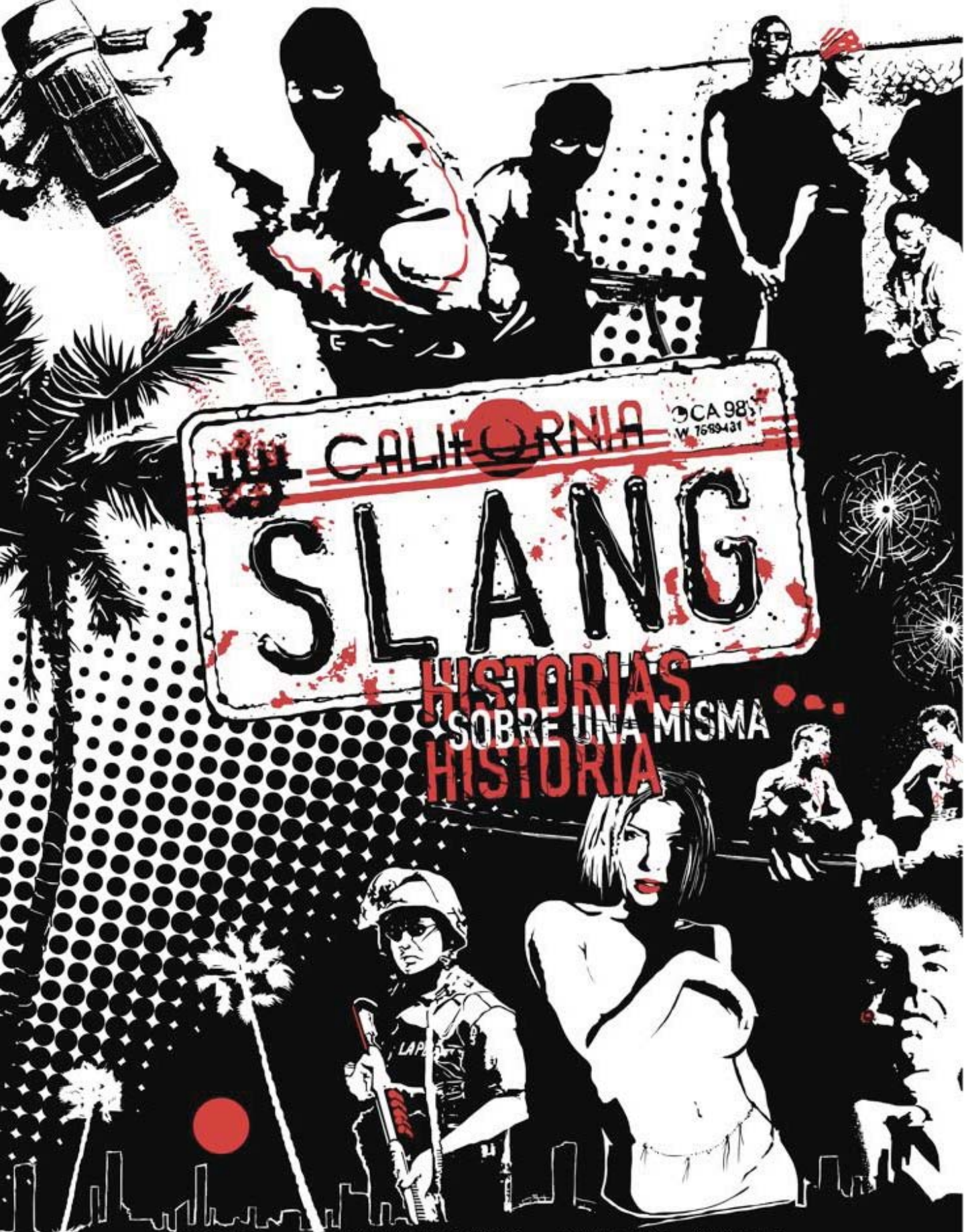




NOSOLOROL PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE EL NUEVO SINDICATO SINIESTRO UN JUEGO DE MANUEL J. SUEIRO, ÁNGEL PAREDES
MANUEL J. SUEIRO, ÁNGEL PAREDES, ALEJANDRO MONGE, JAIME GARCÍA, PABLO BARCO, ROSENDO CHAS "SLANG"
ESCRITO POR MANUEL J. SUEIRO, ÁNGEL PAREDES, ILUSTRADO POR ALEJANDRO MONGE, JAIME GARCÍA, PABLO BARCO
RELATOS DE ROSENDO CHAS MÚSICA ORIGINAL FRANCISCO JOSÉ ESTUPIÑÁ BASADO EN UNA IDEA ORIGINAL DE MANUEL J. SUEIRO, LORENZO BRASCHI

NSR
EDICIONES

DD JUEGO
DENAL

SLANG:

1. Lenguaje propio y distintivo de un grupo particular.
2. Vocabulario anormal e informal integrado típicamente por invenciones, palabras arbitrariamente cambiantes y figuras extravagantes, forzadas o graciosas del discurso.

ESCRITO POR

Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes

CON LA COLABORACIÓN DE

Francisco José Estupiñá

RELATOS DE

Rosendo Chas

ILUSTRADO POR

Pablo Fernández Barco, Alejandro Monge
y Jaime García Mendoza

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA DE

Alejandro Monge

BASADO EN UNA IDEA ORIGINAL DE

Manuel J. Sueiro y Lorenzo Braschi

PLAYTESTERS

Marce Andrade, Susana Arroyo, Jorge Cerezo, Rosendo Chas, Francisco José "Pac" Estupiñá, Jokin García, Felipe de las Heras, Eneko Medinabeita, Juan Pablo Menchen, Elena Prado, Víctor Manuel de la Torre, Pedro J. Ramos, Ismael Díaz Sacaluga, Miguel Ángel Talha, Iván Villaescusa, Sandra, Sergio Andreu, Alejandro Borrego, Alejandro García, David García, Ezanirac, María A. García, David de Mingo, Roberto Álvarez, Raúl Izquierdo, Laura Hernando, Sergio Estévez, José Luis Villarig y otros cuyos nombres no podemos recordar a los que tenemos que rogar que perdonen nuestro despiste.

ADVERTENCIA

Todos los personajes que aparecen en este juego son ficticios. Cualquier parecido con personajes reales es una pura y seguramente fatal coincidencia. **sLAng** es un juego de rol para jugadores adultos. Los autores del juego no promueven, recomiendan ni incitan a la realización de ningún tipo de acto ilegal o violento de ninguna clase. Esto solo es un juego.

CORRESPONDENCIA A

A/A: Manuel J. Sueiro
NOSOLOROL Ediciones
C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid

CORREO-E

slang@nosolorol.com

WEB

www.nosolorol.com

EDITADO PARA NOSOLOROL POR

Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes

AGRADECIMIENTOS

A todos los Nosoloroleros, especialmente a los que cada mes hacen posible la publicación electrónica NOSOLOROL (www.nosolorol.com/revista). A toda la gente de TdN por su apoyo incondicional y ser plataforma de presentación y prueba de sLAng todos estos años atrás. Y por hacer las mejores jornadas del mundo, que cojones. A todos los que nos han apoyado en Internet o a través de jornadas y a todos los que se han interesado por sLAng en algún momento o han jugado un vivo o una partida de mesa que hayamos montado. A toda la gente del Nuevo Sindicato Sinistro por sus consejos, correcciones, sugerencias y demás. A ti, por comprar este libro y a tu librero por pedirlo y reservarle un huequcito en los estantes de su tienda.

COPYRIGHT

Todo el material incluido en este libro es propiedad de sus respectivos autores, utilizado por NOSOLOROL con permiso expreso de los mismos. Se prohíbe la reproducción de cualquier parte de este volumen sin permiso expreso de NOSOLOROL Ediciones, exceptuando las páginas 340 y 341, cuya libre e ilimitada reproducción está permitida.

Primera edición: junio 2006

Primera reimpresión: mayo 2008

© 2006, 2008, NOSOLOROL Ediciones



Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y NOSOLOROL Ediciones en junio de 2006

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores, Copyright 2006, 2008 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones

web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com Depósito legal: SE-XXX-XXXX U.E. ISBN: 978-84-935149-0-7

Printed by Publicepe

NOSOLOROL Ediciones presenta



Un juego de Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes



CONTENIDOS

La ciudad de Los Ángeles es una jungla de asfalto que el crimen organizado ha convertido en su feudo. Las calles son el territorio de guerra de las bandas, enfrentadas a muerte por la defensa de sus colores y el control del tráfico de drogas, mientras los señores del crimen mueven los hilos en las sombras y la policía, impotente y corrupta, observa como el sueño americano se ha convertido en una pesadilla.

Desde las peligrosas calles de Compton hasta las lujosas mansiones de Bel Air una difusa línea separa la posibilidad de una vida mejor de la certeza de una muerte horrible. Es la vida y la muerte en Los Ángeles para los que eligieron quedarse al margen de la ley.

sLang: historias sobre una misma historia es un trepidante juego de rol de acción, drama y humor negro ambientado en el submundo criminal de la ciudad de Los Ángeles e inspirado en las películas del nuevo género negro, un juego en el que podrás interpretar a pandilleros tratando de ganarse el respeto en las calles, gangsters que dirigen sus dudosos negocios, policías dispuestos a romper las reglas si hace falta, atracadores a los que todo les sale mal o a cualquier otro estereotipo salido del cine o las novelas de serie negra.



just for fun?

SANGRE DE CERDO

- ¿Con qué quieres el perrito? -preguntó Bob a través de la ventanilla del copiloto.
- ¿Cómo has visto el chilly?
- ¡Oh, está muy saludable! Te manda recuerdos.
- Eres muy gracioso, tío. No sé qué hacen los de la NBC que no despiden a Leno y te ponen en el Tonight Show.
- Yo también me lo pregunto; eso y si vas a tomar chilly con tu perrito.
- No sé, tío...
- Bueno, chilly o alguna de las otras porquerías que le pone Bernie por encima a la salchicha para ocultar el sabor a rata.
- ¿Chilly? Chilly, chilly... Probemos el chilly -decidió finalmente Lloyd.

Lloyd era un tipo bajito, había alcanzado por los pelos el mínimo de estatura para entrar en el cuerpo y además no tenía una forma física demasiado buena, pero sentado al volante de su coche patrulla y vestido con el elegante uniforme de la LAPD, sentía que por fin era alguien.

- Toma tu perrito y a ver si se te atraganta -le espetó Bob entrando en el coche-. Le ha puesto tanto chilly que no van a reconocer tu cadáver.
- Así me gusta, corrosivo -dijo Lloyd al primer mordisco-. Comer uno de estos perritos es como darle un mordisco a un volcán, sientes como si estuvieses paladeando lava.
- Un sándwich de pollo es mucho más sano y más apropiado para la ronda de media noche -Bob le quitó el envoltorio a su sándwich y comenzó a comérselo. Mientras, el perrito de Lloyd iba desapareciendo-. Cuando tengamos que correr detrás de algún chaval puesto de crack te vas a acordar de la hora en la que se te ocurrió comerte un Especial Bernie's con chilly extra.
- Si nos toca perseguir a alguna sabandija tú correrás y yo te seguiré con el coche -dijo limpiándose y echando los restos de su cena en una bolsa de papel que le pasó a Bob. Luego arrancó el coche, incorporándose a la circulación acto seguido.
- Haremos esto -dijo Bob tras comer el último bocado de su propia cena-: si me dejas tirado en una persecución, te meteré una patada tan fuerte en las posaderas que saborearás la punta de mi bota.
- Sí, bueno -Lloyd sonrió bravucón-. Hablando de patadas, ¿cómo va tu crío, han dejado de meterse con él?
- ¡Ojalá! -la expresión de Bob se hizo algo más tétrica-. Es como si ser policía fuese algo malo, ¿sabes? Le pegan porque su padre es un madero.
- Podríamos pasarnos por allí una mañana y darle una paliza al cabecilla.
- ¡No, joder, qué miedo! Al parecer su padre es levantador de pesas en el circo.

Los dos policías se rieron a carcajadas. Y por un momento a Bob se le olvidó que la noche anterior había tenido que limpiar las heridas de su hijo mientras este se abrazaba a él con fuerza y le pedía sollozando

do que les matara: "Papá, por favor, ellos son los malos, tienes que matarles con tu pistola... mátales papá, por favor". Por un momento.

- Déjalo, ¿quieres? No me apetece hablar del tema...

Bob era un tipo grueso y de aspecto bonachón. La gente le confundía por la calle con John Goodman, llegando incluso a pedirle autógrafos: "Saluda a Rossane", le decían. En la comisaría se traían un buen cachondeo con eso; casi todo el mundo le llamaba Dan. Pero él tenía una sonrisa a prueba de bombas y, en realidad, no era lo peor con lo que podían identificarte: había un patrullero de la motorizada al que llamaban "El Motorista Fantasma".

- ¿Ese que pasa por allí no es Walter?

- Siip, "El Fantasmón" en persona -respondió Lloyd-. Le he reconocido por las cadenas.

- ¿Te ha contado la modificación que le ha hecho a su moto? Dice que ahora podría participar con ella en competiciones profesionales -explicó con una sonrisa de las suyas.

- Seguro que también puede saltar al hiperespacio -rió sonoramente Lloyd-. ¿Cómo puede pensar que alguien va a tragarse sus bolas?

Lloyd torció la esquina y aparecieron en la calle Elm: el barrio estaba muerto. Ni una sola farola lucía, ni un neón, ni una ventana con luz, e incluso al cielo parecía que se le hubieran fundido los plomos. Llevaban un año haciendo la misma ronda nocturna por aquellas mismas calles, pero el barrio tenía un aspecto muy distinto, como si lo hubiesen escondido dentro de una gigantesca habitación, un oscuro trastero, y al mirar al cielo casi les pareciese vislumbrar el techo, sin llegar realmente a verlo. Tan chocante resultaba, que Lloyd paró el coche en seco a la entrada de la calle.

- ¡Menudo apagón! Por lo menos hay diez manzanas a oscuras.

- Mal asunto -dijo Bob mirando paranoicamente a su alrededor-. ¿Por qué no llamas a la central a ver que te dicen?

- ¿Te da miedo la oscuridad? Nunca hubiera pensado eso de un hombre-tón grandote como tú.

- Me dan miedo las muchedumbres descontroladas que lo saquean todo, cuando tienen la más mínima oportunidad.

- ¡Venga tío, no seas alarmista! Es demasiado tarde, la mayoría de la gente estará durmiendo. En nuestro turno no creo que vaya a pasar nada del otro mundo. Quizás unos cuantos chicos intenten asaltar un par de tiendas aprovechando que las alarmas no funcionan, pero si nos damos una vuelta por la zona de los comercios seguro que se les pasan las ganas. Además, solo es un maldito apagón. ¿Qué coño te pasa?

- Los gilipollas salen de debajo de las piedras en los apagones, la gente se vuelve loca. Te lo juro, tengo experiencias muy desagradables en este tema -Bob puso un gesto bastante agrio.

- ¡Y una mierda! En un apagón de hace un par de años, recibí la visita de una vecinita que estaba buenísima. De unos veintitantos, morena, buenas tetas de tiarrona del sur, ya sabes... creo que era tejana.

¡Estaba acojonada! Sus compañeras de piso se habían ido fuera de la



talk to Vincenzo!!!

555-14461

just for fun?

ciudad por vacaciones y, al parecer, cuando se produjo el apagón, ella estaba a la mitad de una de esas pelis cutres de terror; la del asesino de la máscara, creo que me dijo. Lo que yo le dije fue: "no tengo ni puta idea de cine, pero si quieres puedes quedarte conmigo todo el tiempo que te apetezca".

- ¡Qué humanitario! -dijo Bob apartando algo la vista de la oscuridad que les rodeaba para lanzar una genuina mirada de incredulidad a su compañero-. La muy idiota temía que el asesino de la máscara de hockey la matase, y por eso cruzó el oscuro pasillo hasta la puerta de un total desconocido... para no manchar de sangre el enmoquetado de su piso. ¡Menudo cabreo se hubieran pillado sus compañeras si lo deja todo manchado de sangre!

- Bésame el culo, tío -dijo Lloyd calentándose.

- De todas maneras, no estoy seguro de que lo hayas mencionado todavía, pero las vecinitas se traían un rollo bastante lésbico, ¿no?

- Pues sí... -el gesto de Lloyd era de "¿Cómo has sabido que iba a decir eso?", mezclado con un ápice de "Te crees mejor por estar casado"-.

Recuerdo que una vez estaban metiendo un montón de bolsas de comida en casa, de esas de papel del supermercado. Tenían unas cuantas a la puerta de su casa, en el pasillo, como si hubiesen hecho la compra de un mes. Yo llegaba de mi turno justo en ese momento y estaba abriendo la puerta, cuando dos de ellas se pusieron a gritar como locas. Al principio pensé que podían tener problemas, pero en seguida una de ellas salió corriendo al pasillo y se iba riendo; detrás salió la otra, que intentaba meterle un polo de limón por el escote. Cuando se dieron cuenta de que yo estaba allí, con las llaves en la mano como un mamón, se pararon y se quedaron mirándome. Yo sonreí, claro. Ellas a su vez me sonrieron y luego se miraron de una forma...

- De una forma que decía a gritos: "¡Me encantan los conejitos!" -se burló Bob.

- Allí había algo, lo juro -respondió Lloyd frunciendo el ceño aún más-. El caso es que aquel día yo llevaba el uniforme puesto, así que la tejanita debía de saber que era poli, y por eso fue a llamar a mi puerta y no a otra.

- Muy coherente -sonrió Bob, escudriñando de nuevo la oscuridad en busca de muchedumbres incontroladas-, pero no te aconsejo que cuentes esta anécdota en la central. Tiene todas las papeletas para que la graben en tu lápida.

- ¿Oye tío, quieres oírlo o no? -el cabreo de Lloyd iba en aumento.

- ¿Pero hay mucho más?

- La chiquita esta iba vestida con una de esas camisetas de tirantes muy finas que se ponen para estar cómodas en casa y uno de esos vaqueros recortados a la altura de la nalga. ¡Pensé que me moría!

- Vale, vale, ya sé: el caso es que una cosa llevó a la otra y...

- ¿Quieres...?

La radio sonó de repente sobresaltando a los dos policías. Pedían unidades que estuvieran cerca de la esquina de Elm con la 92nd: Bob respondió diciendo que estaban a una manzana. Al parecer un vecino había denunciado que unos chavales habían reventado la luna de un escaparate y estaban desvalijando la tienda.

- Vamos a echar un vistazo -cerró Bob.

Era una pequeña tienda de barrio. La luna estaba efectivamente reven-tada y, dentro del escaparate, sobre cajas de cereales y paquetes de harina, descansaba un buzón de correos. La persiana tenía toda la pinta de haber sido saltada con un gato de coche. Dentro podían verse varias estanterías tiradas de cualquier manera y un sin fin de pro-ductos alimenticios desperdigados por doquier. A la luz de las linter-nas se veía una fina nube de polvo, o quizás humo, que flotaba casi estática sobre las estanterías y que daba al ambiente un aspecto de vídeo musical de los ochenta. El silencio era insoportable.

- Esto está demasiado tranquilo -susurró Bob sin dejar de apuntar ni un solo instante con su escopeta al interior de la tienda.

- ¡Mira que eres! -Lloyd estaba bastante nervioso, pero como siempre intentaba aparentar total calma: inútilmente, pues el arma le temblaba de forma visible-. Es solo un ultramarinos; habrán cogido lo que hubie-se en la caja, un par de latas de judías y se habrán ido a toda leche.

- ¿Tú montarías este destrozo para robar un ultramarinos? -Bob comprobó la puerta, que resultó estar abierta, y la empujó con el pie muy despa-cio-. Cúbreme.

El polvo en suspensión parecía ir posándose. Bob trataba de respirar despacio para hacer el menos ruido posible pues, desde sí mismo, pare-cía que en toda la estancia solo se pudiesen oír las bocadas de aire que dificultosamente tomaba, tapando estas incluso el romper de las legumbres que crujían bajo sus pies a cada paso. Al llegar cerca de dos muebles tirados uno encima del otro, en medio de la habitación, se dio cuenta de que apenas entraba por pasillo que estos dejaban: para llegar, debía apretarse de lado contra el mostrador y pasar muy despa-cio, no fueran a caerse. Miró a Lloyd, que estaba aún en la puerta devolviéndole la mirada con cara de lelo y le hizo un gesto de "Tú aguanta ahí". A lo que Lloyd contestó con otro gesto que debía signifi-car algo como "¿Qué?". Así que Bob se metió de lado por el estrecho hueco, sin parar un solo momento de pensar en las mil y una dietas que había comenzado y nunca había terminado, sin dejar de pensar en lo que siempre le decía su mujer sobre que estaba demasiado gordo para el trabajo que hacía, sin casi respirar. Su grueso trasero se fue arras-trando por el lado del mostrador muy despacio y, poco a poco, fue cubriendo la distancia que quedaba hasta la puerta que debía de lle-var a la trastienda.

De repente los dos muebles que Bob estaba casi empujando por momentos, se deslizaron unos centímetros y se produjo un desagradable chirrido que chilló por encima de cualquier otro ruido. Bob soltó todo el aire y se quedó muy parado. Cuando miró a Lloyd, se dio cuenta de que este apuntaba a una de las estanterías como si esta fuese a levantarse en cualquier momento y atacarle. Y Bob no pudo por más que mostrarle una de sus famosas sonrisas de oreja a oreja, al darse cuenta de lo ridícu-lo de la situación. Entonces sonó una detonación.

- Bobby, tío, sal de ahí -grito Lloyd enloquecido.



talk to Vincenzo!!!

Bob había caído al suelo, viniéndosele encima uno de los muebles que tenía al lado. Además, había perdido el arma y se sentía bastante desorientado. Había sentido moverse a alguien muy cerca de él, como si hubiese salido a gatas de detrás del mostrador, de algún recoveco, pero apenas podía ver lo que estaba sucediendo. Solo oía algo como un forcejeo sordo en alguna parte de la tienda y un golpear constante, como de un bombo, que parecía venir de dentro de sí. Luego, un leve dolor comenzó a subirle por la pierna derecha, casi tan solo un hormigueo.

- Lloyd, llama a la central y pide refuerzos -masculló inaudiblemente.

En ese momento, alguien levantó la estantería que tapaba a Bob. Y ese alguien era un joven de unos veintitantos, de tez morena, pelo negro y ojos de ese mismo color, que le sonrió entre divertido y nervioso. Llevaba una camisa de franela a cuadros con solo el botón del cuello abrochado y una pistola en la mano derecha, que agitaba de un lado al otro mientras hablaba.

- ¡Mirad lo que trajo el Viejo Pascuero! -dijo en español.

Varias siluetas desconocidas se estaban congregando tras el joven, iluminadas a contraluz por los faros del coche patrulla. Como si fuesen jueces togados de sombras en un tribunal sumarísimo, se pusieron alrededor del policía y le observaron con atención, haciendo de él acusado. Si tan solo se hubiese podido levantar... pero su pie derecho se había esfumado. De entre los girones de carne ensangrentada, se veía asomar tímidamente un trozo de hueso astillado que se apoyaba por momentos sobre el sucio suelo y un hilillo de sangre que afloraba a borbotones iba extendiendo bajo su pierna un charco rojo.

- Hemos tenido una suerte de la hostia, estos son los jodidos cerdos que buscábamos -dijo el chaval ahora en inglés.

- Nadie chinga a Los Renegados de la 92nd y sigue respirando -dijo otra voz.

- ¡Cerdito, llegó el día de matanza! -dijo otra voz.

- Balaséalo, Ronnie -dijo otra voz.

- ¿Un tiro? -respondió el chaval dándose por aludido-. Ellos se lo pasaron bien con nuestros chicos antes de matarles y enterrarles por ahí. Si solo les matamos no servirá de nada: hay que demostrar al puto departamento de policía de Los Ángeles que no se juega con nosotros.

Ronnie puso su pie sobre el sanguinolento muñón en que se había convertido la pierna derecha de Bob: el policía batió sus párpados a punto de caer inconsciente.

- Esto te va a doler a ti más que a mí -susurró Ronnie.

HER EGO



Dos policías torturados hasta la muerte en Watts

POR GLORIA ROSS

LOS ÁNGELES - La ciudad volvió a sufrir la noche del 10, un revés terrible en la incesable guerra que las fuerzas del orden mantienen con el creciente número de bandas criminales de la ciudad. Dos oficiales de policía de la comisaría del distrito de Watts fueron torturados y finalmente asesinados por un grupo de jóvenes del barrio que se cree formaban parte de la más peligrosa banda de la zona: Los Renegados de la 92nd.

Eran las 00.20 PM cuando un conductor supuestamente ebrio estrelló su coche contra el juego de controles de un grupo de semáforos que organizaban el tráfico precisamente en el cruce de Elm con la 92nd, no muy lejos de donde se produjo el brutal asesinato. Este accidente tuvo más repercusión de la que se podría haber pensado, pues al cortocircuitarse los cables de la caja de controles se produjo un apagón que sumió al barrio entero en la más absoluta oscuridad.

Y esta oscuridad fue quizás lo que propició que la banda de Los Renegados actuase con cierta impunidad a la hora de saltar el cierre de persiana de un ultramarinos, muy cerca de donde precisamente se había originado el apagón, y entrase en la tienda destruyéndolo todo. Los oficiales de policía

Robert Dunley y Lloyd Woods fueron advertidos de que había un intento de robo en su zona y acudieron al lugar rápidamente.

Al llegar siguieron el procedimiento habitual: revisaron el lugar del robo por si aún hubiese algún asaltante escondido en la tienda. Y precisamente fue lo que pasó. Al parecer varios pandilleros estaban aún escondidos en el desorden de dentro del local y sorprendieron a los oficiales. Los oficiales eran policías expertos que hubiesen sabido zafarse de esta trampa, de no ser por el gran número de pandilleros que les asaltaron.

Después de esto, los datos sobre lo que pasó dentro del local son inciertos, solo un montón de conjeturas por parte del Departamento de Policía. Eso sí, aunque no pudimos ver los restos mortales de los dos policías, sabemos de fuentes oficiales que fueron brutalmente torturados y que sus cuerpos estaban irreconocibles al ser hallados en un solar cercano a la tienda asaltada. Los vecinos del lugar, muy asustados, dijeron haber oído desgarrados gritos en plena noche durante al menos un cuarto de hora.

El Comisario Donalds declaró: "La guerra contra las bandas se está recrudeciendo y es hora de tomar las medidas que hagan falta para que los ciudadanos de esta ciudad puedan

volver sentirse dueños de ella. Me pregunto si han tenido que morir dos de nuestros héroes del día a día para que por fin nos demos cuenta de que las cosas van mal y hay que cambiarlas ya, antes de que nos exploten en las narices". A su vez, el alcalde Bartoldi dijo: "El Comisario Donalds quizás se haya visto tocado demasiado de cerca por esta tragedia y por eso se expresó ayer con la comprensible rabia de un padre que ha perdido a dos de sus hijos. Yo sin embargo, con la objetividad propia de mi cargo, he de valorar los avances que esta ciudad ha tenido en materia de seguridad ciudadana y calificar este terrible incidente como un desafortunado encontronazo entre el decreciente mundo del crimen y las fuerzas del orden de esta valiente ciudad de Los Angeles. Y es que en todas las guerras hay bajas, héroes que allanan el camino hacia la victoria. Victoria que, puedo asegurar, está muy cerca".

Los miembros del Departamento de Policía de Los Angeles están realmente alterados y la tensión se respira en las calles hasta tal punto que pareciese que fuese a estallar un guerra abierta al más mínimo altercado. En estos dos días ya se han producido una gran cantidad de denuncias por violencia policial.

Dos héroes de las calles, caídos

POR GLORIA ROSS

Robert Dunley era un tipo bonachón que llevaba 15 años en el cuerpo de policía. Estaba casado y tenía un hijo de 12 años. Vivía con su familia en el barrio residencial de Linwood y según los vecinos, Bob, que era como le llamaban todos, siempre estaba dispuesto a ayudar y nunca dejaba de sonreír. Tanto es así que él mismo había montado en la zona una patrulla vecinal para que todos allí se sintieran más seguros, dándoles los consejos propios de su profesión. En marzo iba a cumplir los 43 años y ya le estaban montado una fiesta sorpresa a la que asistirían todos sus amigos y vecinos. El barrio ha quedado conmocionado por la tragedia.

Lloyd Woods era algo más joven y llevaba tan solo 5 años en el cuerpo, aunque los que le conocían decían que ser policía era un estado natural en él. Estaba soltero y vivía en un edificio de apartamentos en Vernon, aunque al parecer no pasaba mucho tiempo allí, según sus vecinos del apartamento de enfrente, que nos dijeron que ni siquiera habían hablado con él desde que vivían allí. Y eso era porque dedicaba todo el tiempo posible a la lucha contra el crimen, pues era un enamorado de su trabajo. Sus compañeros le recordarán como un buen compañero y alguien con quien podías hablar si tenías algún problema.

Cámara de seguridad capta el momento del supuesto accidente de tráfico que provocó el apagón en Watts

POR ROLAND MATHIS
La Mirada de Los Angeles

La sucursal del Eastern International Bank en la esquina de Elm con la 92nd, resultó que tenía una de sus cámaras de seguridad, la que cubría el cajero automático, apuntando de forma que pudo captar el choque del coche con el juego de controles de los semáforos del cruce. La electricidad se fue momentos después de que el coche se estrellara, pero las cámaras del banco utilizaban un generador dedicado que permitió la grabación de unas imágenes sorprendentes.

En la grabación, de pésima calidad, se puede ver como justo después del choque, los dos ocupantes del vehículo se bajan y comienzan a celebrar, por así decirlo, el estropicio que han producido. Acto seguido, uno de ellos se acerca a la caja de controles,

que permanece en su mayor parte tirada en el suelo, bajo el coche, y la golpea varias veces con la bota, suponemos que queriendo asegurar el trabajo. Luego dificultosamente, dan marcha atrás y abandonan la escena. A pesar de la baja calidad del video, se puede ver que los ocupantes del coche llevan la indumentaria propia de la banda de Los Renegados de la 92nd.

Con este nuevo dato, la policía baraja que todo pudiese formar parte de una serie de destrozos indiscriminados a modo de *vendetta* de la banda hacia los habitantes del barrio y el Departamento de Policía de Los Angeles, por la supuesta desaparición que este grupo denuncia de varios miembros de su banda. Quizás el asalto al ultramarinos hubiera sido solo otro más de sus asaltos vandálicos, si no hubiesen aparecido los oficiales Dunley y Woods.

La venganza de un barrio

POR PETE MARSHALL
La Mirada de Los Angeles

Las madres del barrio de Watts gritan desesperadas: "¡Que se haga justicia!". Normalmente hasta ellas mismas recelan de los hábitos de sus hijos, que se reúnen en estos grupos de jóvenes violentos que llamamos bandas o pandillas, y que tan preocupados nos tienen estos días. Pero tras los últimos acontecimientos, estas madres creen que es demasiado que se inculpe a sus hijos de unas atrocidades como las descritas. Y no solo creen que sus hijos no son culpables del asesinato de los dos policías, sino que además acusan al mismísimo Departamento de Policía de Los Angeles de encubrir un crimen igual de horrible: el secuestro y posterior asesinato de dos jóvenes del barrio.

Voces que temen identificarse, señalan a miembros de la propia policía como actores del secuestro de los dos jóvenes e incluso aseguran que los chicos también fueron torturados. Uno de los supuestos testigos nos dijo que había oído los gritos de los muchachos y que, desde su ventana, había visto el coche patrulla aparcado en el descampado que hay debajo de su casa. El foco que llevan estos coches en el lateral señalaba a los dos jóvenes, según este testigo, que permanecían tirados en el suelo al lado del vehículo, mientras los dos policías les agredían de diversas formas. El testigo llegó a ver

como uno de los policías utilizaba un spray como improvisado lanzallamas, para quemar el rostro de uno de los chicos.

Edward Ramirez y Jonathan Ruiz, los dos de 16 años, estudiantes del instituto Fremont. Sus madres aseguran que ese día volvían a casa después de jugar un partido de baloncesto con sus amigos. Claro que, independientemente de que esto último sea o no verdad, lo que sí sabemos es que los chicos pertenecían a la banda más peligrosa de los alrededores, Los Renegados de la 92nd, y que quizás no fuera tan raro que hubiesen tenido algún enfrentamiento con la pareja de policías que supuestamente les asesinó.

Me pregunto si el silencio que el barrio mantendría sobre la posterior muerte de los policías Dunley y Woods, fue por miedo a represalias por parte de los pandilleros o porque todo el barrio se tomó su propia venganza, aunque esta fuese ejecutada de facto por Los Renegados. También desconozco si los policías en cuestión fueron elegidos al azar o no.

En cualquier caso, ¿no les da esto una pista de como avanza la "destrucción de américa"? Ambos asesinatos me parecen deleznable, pero el caso es que los medios de comunicación han montado un circo de tres pistas y el pueblo entero pide sangre. ¿Sangre de quién?: ya veremos...

En las siguientes páginas encontrarás todo lo básico que necesitas conocer para ponerte a jugar a sLAng de inmediato, sin tener que esperar ni un minuto más. Ahora bien, si te sabe a poco, el libro básico de sLAng amplía esa información considerablemente, ofreciéndote reglas completas y detalladas para jugar y toda la información necesaria para ambientar tus partidas en los bajos fondos de California.



66



¿QUÉ ES SLANG:

A QUEMARROPA?

sLAng: A quemarropa es una síntesis del manual básico que te permitirá empezar a jugar desde ya. Sabemos que lo que más apetece cuando te compras un juego de rol es probarlo y no queremos que tus amigos y tú tengáis que esperar más. Considerad esto como si fuéramos vendedores de droga: conseguir la primera dosis es fácil pero repetir os costará un poco más.

EL MUNDO DE SLANG

sLAng está ambientado en el mundo real, concretamente en el lado oscuro de la sociedad estadounidense contemporánea. Las amas de casa que llevan a sus hijos al colegio en la ranchera y los adolescentes ricos que van al colegio privado y beben leche en tetrabricks con fotos de desaparecidos coexisten con otra realidad: la realidad de la calle, donde adolescentes sin futuro sobreviven trapicheando o defendiendo los colores de su banda; donde los polis honrados intentan mantener su integridad, donde los trabajadores sociales intentan mejorar las cosas casi sin medios; donde organizaciones criminales como la Mafia Rusa, las Tríadas chinas o los cárteles de la droga mexicanos obtienen beneficios comparables al producto interior bruto de muchos países sudamericanos...

No necesitarás estrujarte mucho la cabeza para encontrar historias que contar porque la mayoría las encontrarás en los noticiarios de televisión, escritas en los periódicos y pintadas a graffiti en las paredes de los suburbios. Sólo tienes que abrir los ojos y ver más allá de los tabloides con famosos sonrientes y acontecimientos deportivos.

La mayoría de la información que hemos empleado para crear el trasfondo del juego es real, aunque los personajes y sus nombres son sólo ficción. Las bandas carcelarias, los escándalos de corrupción policial y los distritos donde operan las pandillas callejeras son las existentes en este mundo y es que, como se suele decir, la realidad supera a la ficción.

Eso no quiere decir, por supuesto, que no puedas inventarte tus propias bandas, personajes e incluso poblaciones. Con sLAng no pretendemos reflejar toda la inmensa realidad existente y además, sLAng intenta ser verosímil, no verídico. Así que adelante con todo lo que quieras añadir. Sin tus creaciones e invenciones, tu historia de sLAng no tendría un sabor propio, un regusto a ti mismo que enriquecerá la ambientación.

sLAng es, por tanto, una recreación de la cruda realidad de los bajos fondos, mirada desde la estética del género negro actual. Así, las tramas sórdidas van acompañadas de una visión desencantada y anónima de la vida. En sLAng, tu vida no vale nada, como tampoco la de los demás, la sombra del fracaso y la imposibilidad de cam-



biar las cosas a mejor hace que los personajes busquen sólo satisfacer su interés personal aunque siempre habrá excepciones.

Traición, honor entre ladrones, policías frustrados que se extralimitan en sus funciones, jóvenes cuya única salida son las bandas, empresarios que deben su éxito al crimen, políticos corruptos o simplemente estúpidos... Ese es el mundo de sLAng, el mundo en que te ha tocado vivir. No puedes cambiarlo ni tienes ganas de intentarlo, pero puedes intentar pillar un pedazo del pastel.

En sLAng, la gente se mueve por el dinero y por el poder, encarnando los valores del sistema sin ningún tipo de cortapisa moral. A veces, sus motores serán el amor, la amistad o el honor o, más a menudo, la traición de esos ideales, el resentimiento y las ansias de venganza por lo que no fue.

Por supuesto, sLAng no puede ser visto sólo desde esa óptica. Si lo prefieres, puedes usar la información que encontrarás en el manual para hacer tramas más propias de Corrupción en Miami o de las películas de acción de Hollywood, que de New York Undercover o las películas de Tarantino. sLAng es tuyo para desarrollar la visión que desees de su mundo, pero la que encontrarás en él será la sórdida y decadente que te hemos contado.

Estás advertido.

LOS ÁNGELES

Los Ángeles es la ciudad más grande de California y la segunda más grande de los EEUU. Está situada al norte de la frontera de México y al sur de San Francisco. En realidad, Los Ángeles no tiene un centro urbano diferenciado, sino que todo el condado es una aglomeración de pequeñas ciudades, distritos y barrios, enlazadas por una intrincada red de carreteras.

Los Ángeles es famosa por cinco cosas: los terremotos, el crimen, la contaminación, las playas y por supuesto Hollywood. Así que en la multitud de centros urbanos contiguos del condado se distribuyen la gente guapa y famosa, actores, músicos y gente rica afincada en Bel Air y Beverly Hills y otros que no han tenido tanta suerte y comparten espacio con las bandas, el crack y la pobreza en Compton, South Central o Inglewood.

Diez millones de personas se distribuyen en las ochenta y ocho ciudades que constituyen la enorme área metropolitana del condado, y más del 40% son hispanos, frente al 30% de caucásicos blancos. Asiáticos y afroamericanos representan en torno al 10% respectivamente.

Los Ángeles es una ciudad cosmopolita, un hervidero donde se mezclan infinidad de culturas, religiones, estatus sociales y niveles de riqueza. Donde los pandilleros que venden crack y los ejecutivos emprendedores están separados por sólo una manzana. Donde hay gente que está dispuesta a morir y a matar por sus colores. Donde los famosos de Hollywood se acuestan con prostitutas

que viven en casas ocupadas. Donde, en definitiva, puede suceder de todo... Y a menudo sucede.

LOS CHICOS DE AZUL

sLAng no es un juego de buenos y malos, así que sácate de la cabeza la idea de que los polis son un puñado de buenos chicos que persiguen a los maleantes para darles su merecido a cambio de un sueldo mísero, actuando como héroes día sí y día también.

En sLAng los policías son seres humanos con su fallos, debilidad, temores y malos pensamientos. La corrupción policial existe, a diferentes niveles y de diferentes formas, los derechos civiles atan las manos de los agentes que muchas veces optan por extralimitarse o poner la mano y mirar hacia otro lado.

Hay una buena cantidad de cuerpos del orden operando en el condado de Los Ángeles, estatales y federales, dispuestos siempre a joderse entre sí por cuestiones de jurisdicción para apuntarse el tanto o cargarle el muerto a otros.

El Departamento de Policía de Los Ángeles (LAPD) es la principal fuerza policial en la ciudad de Los Ángeles y se ocupa de la mayoría de los asuntos que ocurren en la misma. Patrulleros, detectives, policía científica o SWATs, el LAPD está formado por cantidad de hombres y mujeres entregados a la ingrata tarea de hacer prevalecer la ley y el orden. Por otro lado, también es la fuerza policial con peor reputación del país, con un abultado historial de abusos policiales, corrupción y racismo.

Otros cuerpos que operan en el Estado son la Patrulla de Carreteras de California (CHP), los famosos chicos de coches blancos y negros encargados de la vigilancia de las carreteras; la Oficina del Sheriff del Condado, que tiene las atribuciones de la policía en las poblaciones que no tienen su propio departamento e incluso dentro de algunas de las ciudades que forman la aglomeración de Los Ángeles.

Para complicar más las cosas a nivel de competencias entre agencias del orden, también están los muchachos trajeados de Washington: los federales. Entre las principales agencias federales figura, por supuesto, el FBI, encargada de la investigación de los crímenes más serios o difíciles de resolver como los asesinatos en serie o la lucha contra el crimen organizado; y también otras menos conocidas como la Oficina de Alcohol, Tabaco y Armas (ATF), que controla el uso y tráfico de armas, explosivos y sí, también del alcohol y del tabaco.

Tampocos nos podemos olvidar del célebre Servicio Secreto, encargados de la seguridad del presidente y otros VIPs y de la lucha contra la falsificación de moneda; los Marshals, que garantizan la seguridad de cárceles y tribunales federales o de la Agencia Antidroga (DEA) que lucha contra el tráfico de estupefacientes dentro y fuera de los Estados Unidos.





LAS BANDAS

Desde las calles hasta lo profundo de las prisiones, las bandas son uno de los principales grupos de poder de Los Ángeles. Organizadas por territorios y generalmente étnicas, las bandas están implicadas en tráfico de drogas, armas, prostitución, robos, asesinatos y extorsión.

Para muchos jóvenes, sobrevivir en el barrio equivale a unirse a una banda, vestir unos colores y defenderlos. Siempre enfrentadas entre sí, las bandas se identifican por graffitis, colores en la ropa, tatuajes y signos manuales.

Quizás las más famosas bandas de Los Ángeles son los **Crips** y los **Bloods**. En realidad, no son exactamente bandas sino una especie de "confederaciones de bandas" que pueden ser tipo *crip* o tipo *blood* y que están formadas generalmente por adolescentes negros, que controlan el tráfico de drogas en los barrios afroamericanos marginales. Enemigos jurados, *Crips* y *Bloods* no pierden la oportunidad de joderse mutuamente.

Las bandas hispanas son, sin embargo, las más numerosas y peligrosas y tienen contactos con los carteles mexicanos de la droga. Actualmente hay una guerra declarada entre pandillas del sur que apoyan a la banda carcelaria denominada Mafia mexicana o EME y las del norte, vinculadas a otra banda carcelaria rival: La Nuestra Familia.

Hay muchos otros grupos, como las bandas asiáticas relacionadas con las triadas o los grupos racistas de supremacía blanca como los skinhead o los peckerwood y bandas de motoristas como los celeberrimos Ángeles del Infierno.

Además, en las prisiones hay grupos bien organizados que extienden sus tentáculos hasta las calles y actúan como verdaderos grupos mafiosos. Algunos de los principales son la EME, la Nuestra Familia, la Hermandad Aria, la Guerrilla Negra o la Mafia Negra.

EL CRIMEN ORGANIZADO

Aunque al pensar en el crimen organizado siempre nos viene a la mente la Mafia italiana o su versión estadounidense **La Cosa Nostra**, la realidad es que en California la actividad de las familias mafiosas ha sufrido duros reveses con la detención de sus principales líderes, quedando relegados a un segundo plano o quizás eso es precisamente lo que ellos quieren que la policía piense. Sin embargo, aún están presentes en delitos "de baja intensidad" como extorsión, juego ilegal o blanqueo de dinero.

Su lugar ha sido pronto ocupado por otras organizaciones criminales, normalmente de carácter étnico y formadas por inmigrantes. La más fuerte actualmente es la **Mafia rusa**, si se puede hablar de esta como de una sola organización. Los rusos han ido granjeándose una reputación de extrema violencia desde que la llegada de los primeros "soldados" llegaron a La Pequeña Rusia neoyorquina, mezclados con los emigrantes judíos prove-

nientes de la Unión Soviética. Además, sus líderes son gente con formación académica y no simples matones, sin que eso sea un impedimento para que puedan ejercer la violencia más brutal. Piensa en ellos como empresarios sin ningún tipo de cortapisa para obtener lo que quieren: y lo que quieren es dinero. Y cualquier actividad legal o ilegal que les permita obtenerlo les interesa.

Los cárteles de la droga mexicanos como el de **Juárez** o **Sinaloa** son también extremadamente poderosos y peligrosos. Están dedicados principalmente al tráfico de drogas e inmigrantes a través de la frontera entre México y Estados Unidos. Los cárteles son omnipresentes en el vida del "pariente pobre", parte de la estructura política y social. Los cárteles tienen una amplia influencia en las bandas carcelarias y callejeras formadas por hispanos, pero también en otros grupos como los supremacistas blancos de la Hermandad Aria o los Ángeles del Infierno.

Las diversas organizaciones conocidas como las **Triadas** Chinas tienen también una amplia presencia en los barrios asiáticos de las principales ciudades californianas, especialmente en San Francisco. Las Triadas están especializadas en el tráfico de opiáceos e inmigrantes asiáticos y en la extorsión a negocios de compatriotas, así como en delitos de "cuello blanco" como la duplicación de tarjetas de crédito, fraudes o falsificación y venta de material informático y audiovisual.

Sin embargo, éstos no son los únicos grupos que se dividen el inmenso pastel del submundo criminal californiano, organizaciones criminales étnicas como las coreanas, las cubanas o las portorriqueñas bregan junto a bandas callejeras venidas a más e independientes para conseguir su parte.

Pero volvamos a Los Ángeles, diversos grupos trasladan la droga desde el lugar de producción hasta la ciudad, la coca y la marihuana mexicana, el opio asiático y las drogas de diseño "hechas en casa" fluyen por las venas de la ciudad amenazando con saturarla. Las organizaciones que se encargan de "cocinar" todas estas drogas y distribuir las al por menor van desde lo minúsculo hasta las que pueden hablar de tú a tú a los cárteles de la droga.

Actualmente, casi el 70% del crack, la cocaína y la marihuana que circulan por las venas de los adictos de la ciudad han pasado por las manos de los dos mayores distribuidores: en una esquina, el señor **Carroll**, un irlandés tetráplico que maneja su imperio con mano de hierro; en la otra, el aspirante **Malcolm Johnson**, un pandillero salido de los suburbios que ahora es considerado un empresario afroamericano modelo y ejemplo de integridad.

Las dos organizaciones mantienen una especie de "guerra fría" en la que se intenta evitar luchas que podrían joder el negocio, algo que por cierto molestaría mucho a los traficantes del otro lado de la frontera. Pero si entre los tiburones hay calma, los peces pequeños están mucho



más revueltos por conservar su pequeño feudo. Bandas callejeras, grupos supremacistas blancos, criminales independientes y las más variopintas asociaciones defienden su rincón, muchas veces poco más que un par de esquinas y una “cocina”, con todos los medios a su alcance. Estos son los que aparecen muertos a tiros y los que son entregados a las autoridades para que se vea que la policía actúa con contundencia.

Y eso es sólo una pequeña parte del lucro ilegal en las calles, aún quedan las drogas de diseño, los opiáceos, el juego ilegal, la trata de blancas, el secuestro, la extorsión, los atracos a mano armada y otros delitos de menor envergadura, por no hablar del fraude a gran escala, la prevaricación y los delitos financieros. Como ves, hay muchas opciones para una persona emprendedora, y más probabilidades de hacer dinero rápido que si te mantienes a este lado de la ley.

SLANG EN LA WEB

El mundo de sLAng es un mundo vivo y en continuo crecimiento. Además del diferente material impreso que irá viendo la luz, en el sitio web de sLAng en Internet podrás encontrar material gratuito creado por los desarrolladores del juego y otra gente incluyendo partidas de mesa, partidas en vivo, pequeños juegos gratuitos, más clichés y noticias sobre la ciudad de Los Ángeles.

Todo esto en <http://www.nosolorol.com/sLAng>

CREACIÓN DE PERSONAJE

Lo primero que tienes que hacer para poder entrar en el mundo de sLAng, es crear tu personaje. El Director de Juego ha de aprobar este personaje para que sea coherente con la historia que él desea contar. Si va a ser un

drama carcelario en una cárcel de hombres, tendría poco sentido que te crearas una mujer, por ejemplo, ya que no tendrías cabida en la partida. Otro ejemplo menos extremo sería pretender crear un policía en una partida para pandilleros (a no ser que sea un infiltrado o un poli corrupto).

Lo importante para crear en un personaje es su historia, pero para definirlo mejor utilizamos unas convenciones de juego que harán que cualquiera pueda entender como es tu personaje con sólo mirar tu ficha. Por ejemplo si tu pandillero es inculto, débil físicamente pero muy rápido y hábil con las manos, eso se reflejará en sus Características.

Todas las puntuaciones importantes del personaje puedes anotarlas en la hoja de personaje, también llamada **ficha policial**.

MÉTODO RÁPIDO

Hay tres formas para crear tu personaje en sLAng, dependiendo del tiempo y las ganas que tengas. La más rápida y sencilla es escoger uno de las decenas de clichés que se ofrecen en el juego. Los clichés son personajes con las estadísticas pregeneradas y con su propia historia, apariencia física y posesiones que te permiten empezar a jugar con sólo escoger uno y leértelo, aunque siempre puedes tomarte unos minutos para modificarlo “al gusto”.

La opción de creación de personajes detallada es la más lenta pero permite un mayor control del jugador sobre las variables del personaje así como una mayor implicación con éste. Ésta es la más adecuada para historias largas en las que el jugador tendrá que convivir muchas tardes



con su personaje y será mejor por tanto que éste le guste de verdad.

Entre estos dos métodos, está la creación de personajes rápida. En sLang: A Quemarropa sólo vamos a presentar esta última opción. En ella se establecen tres perfiles o repartos de puntuaciones y es el DJ o el jugador el que decide cuál emplear. Si vas a hacer una partida con personajes jóvenes, inexpertos o, simplemente, mediocres el perfil más adecuado es el Pringado. En partidas con personajes veteranos y experimentados, el perfil más adecuado es Chico listo. Si en tu partida las cosas van a ser muy serias y quieres personajes con una reputación y un talento bien forjado el perfil adecuado será Tío legal.

Ejemplo: Manuel quiere que su personaje sea Roberto López, un chico hispano de instituto que empieza a meterse en líos de bandas, así que decide que el perfil apropiado para el personaje es el de Pringado.

CARACTERÍSTICAS

Las Características son los atributos personales del personaje y que, generalmente, dependen más de la disposición genética y del entorno en que se ha desarrollado que de un entrenamiento o aprendizaje formal.

En sLang, hay nueve características: Aguante, Coordinación, Cultura, Elocuencia, Entereza, Fuerza, Pericia, Perspicacia y Reflejos. Cada una de ellas refleja un aspecto de las capacidades físicas, mentales o sociales del personaje. Por ejemplo, Perspicacia indica cuán perceptivo e intuitivo es el personaje y Reflejos su rapidez mental y física para reaccionar ante un suceso inesperado.

Las Características tienen valores entre -3 y +3, aunque excepcionalmente pueden llegar hasta -5 o +5, siendo la media humana "normal" de 0. Para que te hagas una idea, un personaje con Perspicacia -1, sería alguien menos espabilado que la media de la gente, pero sin diferenciarse demasiado; con -2 sería alguien con bastantes pocas luces o muy despistado; con -3 sería alguien verdaderamente obtuso, posiblemente con dificultades para terminar el instituto; con -4, sería alguien con algún tipo de retraso mental; con -5, podrías ser Presidente de los EEUU y dedicarte a buscar armas de destrucción masiva.

Un personaje rápido comienza con 0 en todas las características, excepto en aquellas que elija dentro de lo permitido según el perfil del personaje.

Ejemplo: el perfil de Roberto es el de pringado, así que le corresponde una característica a +2, dos a +1 y una a -2. Manuel quiere que su personaje sea un tipo de mente y dedos ágiles pero bastante pusilánime. Por ello escoge las siguientes características: Elocuencia +2, Perspicacia +1, Pericia +1 y Entereza -2.

TRASFONDOS

Los Trasfondos de un personaje representan aspectos de su historia personal o su naturaleza más específicos

como tener contactos en los bajos fondos o tener una minusvalía física. Pueden ser beneficiosos o perjudiciales para el personaje, denominándose respectivamente Ventajas y Desventajas.

Al contrario que otras puntuaciones, los trasfondos los tienes o no, no hay nivel por defecto ni nada de eso para tratar de utilizar un trasfondo. Las desventajas poseen niveles negativos y las ventajas positivos. Algunos trasfondos se pueden escoger a diferentes niveles, poseyendo por tanto diferente intensidad según el nivel escogido, mientras que otros trasfondos tienen un nivel fijo.

Al crear tu personaje rápido deberás elegir una o más ventajas y desventajas, según el perfil que hayas elegido para tu personaje. Además, podrás añadir una ventaja de cualquier nivel si escoges también una desventaja de ese mismo nivel.

Ejemplo: Para su personaje, Manuel puede elegir una ventaja de +2 y otra de +1, así como una desventaja de -2 y otra de -1. Escoge las siguientes: Alta autoestima +2, Mentor (su hermano mayor) +1, Minoría de edad (17 años) -2 y Minoría racial (hispano) -1. Decide escoger también Guapo +2 y a cambio elige la desventaja Pobreza -2.

HABILIDADES

Las Habilidades son las aptitudes que un personaje ha desarrollado, consciente o inconscientemente, a lo largo de su vida como podrían ser la conducción de coches o el conocimiento de datos estadísticos sobre la Liga Nacional de Béisbol. Puedes ver las habilidades en la lista adjunta pero siempre puedes crear una que se adapte mejor a tus intereses si tu Director de Juego está de acuerdo.

Las habilidades tienen una valor que oscila entre +5 y -5. La media de la habilidad de un profesional medio en una profesión que requiera dicha habilidad es de cero. Por ejemplo, un funcionario apto, dispuesto (si eso existe) y con experiencia tiene 0 en Burocracia.

Por supuesto, todo el mundo es capaz de correr aunque no sea un atleta, esto se refleja en que no todas las habilidades tienen el mismo valor por defecto, lo que se denomina nivel básico (NB). Las habilidades comunes y que cualquiera puede conocer (Atletismo, Atención, Pelea...) empiezan con NB -3; las habilidades que requieren un cierto aprendizaje pero cuyo desempeño sigue siendo intuitivo (como Armas de Fuego, Disfraz o Trato con Animales) empiezan con NB -4; las habilidades más complejas y que requieren normalmente un aprendizaje deliberado y consciente (Idiomas, la mayoría de conocimientos...) tienen un valor por defecto de NB -5 y es posible que tu Director de Juego ni siquiera te deje hacer un chequeo en ellas si sólo tienes dicho valor por defecto.

Escoge las habilidades correspondientes según el perfil de tu personaje (Pringado, Chico listo o Tío legal) y recuerda sumar el nivel básico de cada una al modificador correspondiente.

PERFILES DE PERSONAJE

	Características	Trasfondos	Habilidades	Puntos de drama
Pringado	Una a +2	Uno a +2	Cuatro a NB+4	9
	Dos a +1	Uno a +1	Seis a NB+3	
	Una a -2	Uno a -2	Cuatro a NB+2	
		Uno a -1	Tres a NB+1	
Chico listo	Una a +2	Uno a +3	Una a NB+5	5
	Tres a +1	Uno a +2	Cuatro a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Cinco a NB+3	
		Uno a -2	Cinco a NB+2	
Tío legal	Una a +3	Uno a +3	Dos a NB+5	2
	Tres a +1	Dos a +2	Cinco a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Dos a NB+3	
		Uno a -3	Cuatro a NB+1	

TRASFONDOS POSITIVOS

Ventaja	Nivel	Descripción
Alta autoestima	+2	+1 a los Chequeos en que los atributos superen en 2 la Dificultad.
Afiliación	+1 a +5	El personaje pertenece a una organización y tiene acceso a ciertos recursos de ésta.
Afortunado	+3	Una vez por sesión puede decidir cambiar un dado de un signo por el otro.
Agente de la ley	+1 ó +2	El personaje es un agente de la ley (policía o federal) y está dotado de ciertos privilegios.
Aliado	+1 a +5	Un aliado es un amigo en disposición de ayudar al personaje.
Alto umbral de dolor	+2	Resta 1 punto a las penalizaciones de heridas (mínimo 0) y +2 a resistir el dolor.
Ambidiestro	+2	Este trasfondo permite al personaje utilizar ambas manos con igual destreza.
Apariencia respetable	+1	+2 en sus chequeos sociales para aparentar ser inofensivo y -2 para lo contrario.
Aval	+1 a +5	Hay un individuo u organización dispuesta a entregar o prestar dinero en su nombre.
Bajo protección	+3	La policía, el FBI u otra organización protege al personaje para garantizar su seguridad.
Chantajista	+1 a +3	El personaje conoce información que otra persona desea mantener en secreto a toda costa.
Contactos	+1 a +5	Conoce una extensa red de gente que le proporciona información y otros servicios.
Curación rápida	+2	El tiempo de curación del personaje se reduce a la mitad.
Duro de matar	+1 a +5	+1 a +5 en los chequeos de shock.
Famosillo	+1 a +2	Famosete de segunda fila, +1 o +2 en los chequeos sociales con gente que le reconozca.
Famoso	+3	El personaje es una celebridad. +3 a chequeos sociales con gente que le reconozca.
Favor	+1 a +3	Prestó un servicio en el pasado a otro individuo y éste se siente obligado a devolvérselo.
Guapo	+1 a +3	El aspecto del personaje sobresale de la media. +1 a +3 en los chequeos que decida el DJ.
Identidad alternativa	+3	El personaje tiene una identidad adicional con toda la documentación necesaria.
Identidad falsa	+4	El personaje posee una identidad falsa que le desvincula de su pasado.
Impávido	+2	+2 a los chequeos contra la sorpresa.
Influencia	+1 a +4	El personaje está en disposición de influir en las acciones de un grupo de forma indirecta.
Inmunidad diplomática	+5	El personaje no puede ser juzgado ni detenido en los EEUU.
Legalmente inexistente	+4	Por alguna razón, el personaje no existe en los registros de Estados Unidos.
Memoria eidética	+2	El personaje posee una capacidad de memoria excepcional.
Mentor	+1 a +5	Una persona cuida del personaje y se preocupa por su bienestar.
Papeles falsos	+1 o +2	El personaje dispone de documentación falsa que le acredita como otra persona.
Posición	+1 a +5	El lugar del personaje en la jerarquía social de la organización a la que pertenezca.
Reputación	+1 ó +2	Cierta buena fama por alguna razón. +2 a los chequeos sociales que correspondan.
Riqueza	+1 a +5	La puntuación de este trasfondo representa el nivel de vida y los recursos del personaje.
Sentido agudo	+1 a +3	+1 a +3 chequeos con ese sentido.
Sosegado	+2	+2 a los chequeos de estrés.
Sueño ligero	+1	Sólo necesita cinco o seis horas de sueño para estar fresco y despejado.
Talento	+3	+3 a los chequeos relacionados con el Talento.
Vida feliz	+1 a +3	Elimina de 1 a 3 puntos de estrés temporal por semana.
VIP	+3	El personaje forma parte de la élite de la sociedad por su fama o trabajo.



HABILIDADES

Habilidades	NB
Alerta	-3
Armas de fuego (automáticas)	-4
Armas de fuego (cortas)	-4
Armas de fuego (largas)	-4
Armas pesadas	-5
Artes marciales (tipo)	-5
Atletismo	-3
Bajos fondos	-5
Bellas artes (tipo)	-5
Burocracia	-4
Carterismo	-5
Cerrajería	-5
Conocimiento académico (tipo)	-5
Conocimiento del lugar (lugar)	-5
Conocimiento no académico (tipo)	-5
Conducción (camión)	-5
Conducción (coches)	-5
Conducción (maquinaria pesada)	-5
Conducción (motocicletas)	-5
Deporte (tipo)	-5
Derecho	-5
Discreción	-3
Disfraz	-4
Drogas	-5
Empatía	-3
Expresión	-3
Falsificación	-5
Farsa	-3
Idioma (idioma)	-5
Informática	-5
Inspección	-3
Intimidación	-3
Investigación	-4
Juego	-4
Liderazgo	-3
Medicina	-5
Negociación	-3
Oficio (tipo)	-5
Pelea	-3
Pilotar vehículo aéreo (tipo)	-5
Pilotar vehículo marítimo (tipo)	-5
Sangre fría	-3
Seducción	-3
Supervivencia	-5
Trato con animales	-4
Vida social	-3
Vigilancia	-4



Ejemplo: Manuel escoge las siguientes habilidades para Roberto (entre paréntesis se muestra el nivel escogido por Manuel para la habilidad antes de sumarle el NB): Conocimiento no académico (grupos de rap) (+4) -1, Empatía (+4) +1, Expresión (+4) +1, Idioma (español) (+4) -1, Alerta (+3) 0, Bajos fondos (+3) -2, Bellas artes (música rap) (+3) -2, Deporte (baloncesto) (+3) -2, Informática (+3) -2, Inspección (+3) 0, Atletismo (+2) -1, Conducir (coche) (+2) -3, Conocimiento académico (historia) (+2) -3, Pelea (+2) -1, Armas de fuego (cortas) (+1) -3, Sangre fría (+1) -2, Vida social (+1) -2.

PUNTOS DE DRAMA

Los Puntos de Drama son diferentes al resto de las cualidades del personaje. Pueden usarse de varias formas durante el juego como se detalla más adelante.

Los puntos de drama sirven como elemento equilibrador de los personajes. Como ya habrás notado, los personajes con valores menores en sus atributos son los que disponen de más puntos de drama. Así, aunque estén en desventaja en los valores de sus puntuaciones, aún podrán intervenir en la historia en igual medida que el resto.

Ejemplo: El perfil de Roberto es Pringado, así que comienza el juego con 9 puntos de drama.

LA MECÁNICA DE JUEGO

Cuando tu personaje dice que quiere hacer algo como convencer a su madre de que le deje cinco pavos, caminar por la calle o pedir un sándwich al dependiente, normalmente el Director de Juego te dirá si puedes o no hacerlo y los efectos de tu acción.

Otras veces, por su peligrosidad o porque el Director de Juego crea que el resultado es incierto, éste le pedirá al jugador que haga un chequeo de habilidad, que es simplemente una tirada de dados para reflejar la incertidumbre a la que está sometida cualquier acción en la realidad.

En el sistema de sLang se utilizan siempre dos dados de seis caras de diferente color. Róbaselos al *parchis* de tu hermana y estarás un paso más cerca de captar el verdadero espíritu del juego. Nos referiremos a uno de estos dados como el dado positivo y, al otro, como el dado negativo. Los dados han de ser de diferente color para diferenciarlos y, como estándar, sugerimos que el dado positivo sea blanco y el negativo de color rojo.

Todos los chequeos se realizan de la misma manera: se lanzan ambos dados y se calcula la diferencia entre el dado positivo y el negativo. De este modo se consiguen resultados entre -5 y +5.

El resultado de esa tirada se suma a las características, habilidades y trasfondos que el Director de juego considere adecuados para ésta y, posteriormente, a la dificultad positiva o negativa que entrañe la acción.

Si, al sumar el total, el resultado es de 0 o más la acción se ha efectuado con mayor o menor éxito, según se haya superado por más o menos el resultado objetivo de 0. Si en cambio, el resultado es menor que 0, la acción no se ha podido realizar y el grado de fracaso dependerá de por cuánto no se ha superado.

Por ejemplo, Larry está intentando cambiar las pastillas de los frenos de su coche. El Director de Juego decide que tire por Pericia (tiene +1) y Mecánica (tiene -1) además decide que es una tarea fácil (+2 por la dificultad) haciendo un total de +2. De hecho, el Director de Juego no le haría tirar normalmente por algo tan rutinario pero, en este caso, Larry necesita el coche preparado en tiempo récord para un trabajo importante. Tira los dados y saca un 4 en el positivo y un 5 en el negativo haciendo un total de 4 -5 = -1. Sumando al +2 hace un total de +1, por lo que cambia las pastillas sin más problemas.

Si Larry hubiera fracasado por -1, simplemente hubiese tardado bastante más en poner las pastillas, si hubiera fracasado por más podría haberlas puesto mal y que afectara a las prestaciones de su coche. Igualmente, si hubiera obtenido un resultado más alto en la tirada, hubiera tardado menos de lo habitual en ese tipo de reparación. Además, hay ciertas tiradas de dados que no se quedan sólo en el éxito o en el fracaso, sino que proporcionan ventajas y desventajas en la acción.

Aunque para arreglar un motor o programar el vídeo no es necesario poner un gran énfasis en el control de lo que está sucediendo, situaciones más tensas como tiroteos y persecuciones puede que requieran un mayor control por parte del director de juego: es lo que denominamos **bullet time**, la cámara se ralentiza y el tiempo real corre mucho más despacio que el del mundo de juego.

Las escenas en *bullet time* se dividen en tomas o turnos donde cada jugador dice lo que hace su personaje y que tienen una duración en el mundo de juego de unos cinco segundos. Durante las tomas los personajes quizás quieran realizar varias acciones, en ese caso recibirán penalizaciones a los chequeos, en función de las acciones previas que hayan realizado en el mismo turno. El tipo de acciones que se pueden ejecutar son acciones sencillas como disparar (-1 a las acciones siguientes en el mismo turno), moderadas como pegar un puñetazo o correr (-2) o complejas como recargar una escopeta (-4).

Ejemplo: Joe Whitehorse, un nativo americano atracador de bancos se ve envuelto en un tiroteo a la salida de un atraco. El jugador que lo interpreta quiere que Joe corra desde la puerta del banco hasta unos contenedores que hay cruzando la calle, mientras dispara a los policías que hay apostados a su derecha un par de tiros. El DJ considera que correr hasta los contenedores y esconderse detrás es una acción compleja, mientras que los disparos son dos acciones sencillas. Uno de los disparos se considera la primera acción de Joe, y por tanto no recibe penalización, lanzarse tras los contenedores para obtener

CHEQUES DE EJEMPLO

- Desencasquillar un arma:** Coordinación + Armas de fuego.
- Detectar una avería:** Cultura + Conducción (en el vehículo adecuado) o Cultura + Oficio (Mecánica).
- Encontrar algo o alguien oculto:** Perspicacia + Alerta.
- Tocar un instrumento:** Pericia + Bellas artes (instrumento apropiado).
- Mantener la “cara de poker”:** Entereza + Farsa.
- Intimidar mediante amenaza física:** Entereza + Intimidación o incluso Fuerza + Intimidación.
- Intimidar mediante posición privilegiada:** Elocuencia o Entereza + Intimidación + Trasfondos adecuados como Posición o Influencia.
- Encontrar una prueba en la escena del crimen:** Perspicacia + Inspección.
- Aguantar la respiración:** Aguante + Deporte (natación) o Atletismo (elevando la dificultad).
- Soltar ingeniosas frases de filosofía oriental:** Cultura + Conocimiento (¿no?) académico (Filosofía oriental o parecido) o Cultura + Artes Marciales (orientales, claro).
- Esconderse en un entorno natural:** Perspicacia + Supervivencia o Perspicacia + Discreción.
- Calmar a un animal:** Elocuencia o Entereza + Trato con animales.
- Disparar un arma de fuego:** Coordinación + Arma de fuego (tipo).
- Romper una puerta a patadas:** Fuerza + Atletismo, Fuerza + Aguante, Coordinación + Artes marciales.
- Cambiar un cargador bajo gran tensión:** Pericia + Armas de fuego tras superar una tirada de Entereza + Sangre Fría, o Entereza + Armas de fuego si quieres hacerlo con un solo chequeo.
- Hacer trampas en el juego:** Pericia + Juego.
- Resistir los efectos de las drogas:** Entereza + Drogas o Entereza + Sangre fría.
- Realizar primeros auxilios:** Pericia + Medicina, Pericia + Supervivencia (elevando la dificultad).
- Convencer mediante argumentos lógicos:** Cultura + Expresión.
- Convencer mediante argumentos sentimentales o falsos:** Elocuencia + Expresión.
- Imponerte sobre otro:** Entereza + Liderazgo.
- Hablar un idioma:** Cultura + Idioma, en algunos casos para conversar puede usarse Elocuencia + Idioma para representar el lenguaje corporal ayudando a lo hablado.
- Usar un ordenador:** Cultura + Informática.
- Correr entre obstáculos:** Coordinación + Atletismo.
- Correr en esprint:** Fuerza + Atletismo.
- Correr durante largo tiempo:** Aguante + Atletismo.
- Fabricar un silenciador:** Pericia + Oficio (armería).
- Colocar una mira telescópica o mira láser:** Pericia + Oficio (armería) o Pericia + Armas de fuego.
- Reconocer la marca y modelo de una caja fuerte:** Cultura o Perspicacia + Cerrajería.
- Elaborar un plan de seguridad en un local:** Cultura + Vigilancia, Perspicacia o incluso Reflejos + Vigilancia para un plan “sobre la marcha”.
- Plantear una protesta ante un tribunal:** Reflejos o Perspicacia + Derecho.
- Colocar una bomba para demoler una estructura:** Cultura + Oficio (explosivos o similar) o Cultura + Oficio (Arquitectura).
- Disimular una emoción:** Entereza + Farsa.
- Dar el pego en una fiesta de VIPs:** Cultura o Elocuencia + Vida social.
- Situarse entre un atacante y tu protegido:** Coordinación + Vigilancia o Atletismo (elevando la dificultad).
- Comprar un arma de forma ilegal:** Cultura + Bajos Fondos + Contactos adecuados.
- Cachear a alguien:** Pericia o Perspicacia + Inspección.
- Llegar a un trato:** Elocuencia + Negociación.
- Crear una composición musical o de otro tipo:** Cultura + Bellas artes (música).
- Detectar a un tahúr:** Perspicacia + Juego o Alerta (elevando la dificultad).
- Comprobar la pureza de una droga:** Perspicacia + Drogas.
- Pasar desapercibido entre mucha gente:** Entereza + Discreción.



cobertura recibe un -1 (por el anterior disparo de Joe, una acción simple) y el segundo disparo un -5 (el -1 anterior y un -4 por correr en busca de cobertura, una acción compleja). El DJ determina que Joe necesitará un chequeo de Atletismo+Coordinación para esconderse, mientras que para cada uno de los disparos será necesario un chequeo diferente de Armas cortas+Coordinación.

CRÍTICOS Y BENEFICIOS

Hay veces que el resultado de una acción es extremadamente positivo o negativo. No importa lo torpe que sea un atracador disparando, puede tener un golpe de suerte y cargarse a un tipo de un certero disparo en la frente. Aunque, claro, jamás reconocerá que fue simplemente suerte...

Siempre que el resultado de la tirada en ambos dados sea un doble 6 (*boxcars*), el jugador debe tirar de nuevo los dados. Si la segunda tirada no es positiva, la tirada se considera con un resultado de 0 pero el personaje obtiene un **Beneficio**, algo ventajoso que sucede independientemente de que la acción tenga o no éxito.

Si en la segunda tirada se obtiene una tirada positiva, además del Beneficio se obtiene un **Crítico** y el resultado de los dados se dobla y se suma normalmente al chequeo.

Por ejemplo: Vivaldi, un liquidador del crimen organizado, se ha colado en la casa de un objetivo que duerme, ignorante, en su cama. Vivaldi tira por por Coordinación + Discreción (tiene +1 en total) y saca un doble 6, luego tira dos dados y no obtiene un resultado positivo por lo que sólo obtiene un beneficio. Lo que no sabe Vivaldi es que su objetivo tiene un caro sistema de seguridad (Dificultad -4 a su tirada por lo que ha fracasado con un -3). Vivaldi se acerca a la puerta del dormitorio sin saber que el tipo le espera apuntando a la puerta con su escopeta. Sin embargo, al haber sacado un beneficio, el Director de Juego decide que Vivaldi ha visto uno de los detectores de la alarma y que le parece que debe de estar conectado.-¿Alarma silenciosa?- Piensa Vivaldi, mientras gira el pomo de la puerta. Vivaldi, decide tirarse al suelo y la puerta vuela en pedazos.-El factor sorpresa se ha ido a tomar por culo- piensa Vivaldi mientras gira en el suelo buscando cobertura.

Si Vivaldi hubiera sacado en su segunda tirada un resultado positivo y hubiera conseguido un crítico (por ejemplo con un +3 y un -1 = +2) hubiera doblado el resultado de esa tirada (en este caso +4, con lo que hubiera superado el chequeo).

PIFIAS Y PERJUICIOS

Si el resultado de la tirada es un doble 1 (*snakeeyes*), el jugador obtiene un **Perjuicio** y vuelve a tirar. Si obtiene un resultado negativo, éste se dobla y se considera una **Pifia**: lo peor que le podía ocurrir al personaje en esa situación. Si el segundo resultado no es negativo se sigue conside-

rando un Perjuicio y ocurrirá algo malo para el personaje, independientemente del éxito o fracaso del chequeo.

Por ejemplo: O'Hara, un oficial del LAPD, está haciendo la ronda cuando un chaval sale corriendo al ver el coche patrulla. O'Hara corre tras él, mientras su compañero intenta cortarle la retirada en coche. El chaval intenta saltar un muro entre dos casas mientras O'Hara se acerca cada vez más. En ese momento O'Hara tira por su Perspicacia + Alerta (tiene un total de +1) y saca un doble uno. Si vuelve a tirar y saca un número negativo, el resultado se doblará y se considerará una pifia. En todo caso, siempre obtendrá algo negativo de esta tirada. O'Hara saca un -5 en su siguiente tirada, lo que doblado hace -10, una pifia. El policía cree ver que el chico saca un arma y dispara. El chaval recibe el tiro en la cabeza y cae al suelo. O'Hara le da la vuelta de una patada y ve lo que tenía en la mano: unas llaves.-No te preocupes- le dice su compañero a su espalda, mientras saca un revólver de su tobillera- siempre llevo uno limpio para estos casos.- O'Hara traga saliva y asiente mientras mira al chico muerto: sabe que ahora tendrá a Asuntos Internos detrás suyo y que quitárselos de encima no será nada fácil.

PUNTOS DE DRAMA

Los **puntos de drama** sirven para que los jugadores puedan aportar algo a la historia del DJ, siempre que éste lo apruebe y para intervenir hasta cierto punto en las posibilidades de éxito de un chequeo. Hay tres formas de usarlos:

- Para tirar un dado positivo más: el jugador puede decidir antes de realizar un chequeo que tirará un dado positivo más por cada Punto de drama que quiera gastar, con un máximo de tres. Al realizar el chequeo estos dados positivos no se suman, sino que el jugador podrá elegir el dado positivo con el resultado mayor.
- Para comprar una habilidad que, a juicio del jugador, el personaje debería tener, pero que ha olvidado durante el proceso de creación del personaje. Si en algún momento, el jugador necesita una habilidad que no ha utilizado nunca, lo argumenta al DJ y éste accede, el personaje adquirirá esa habilidad a un nivel igual a NB+3. Esta habilidad pasa a formar parte del personaje para siempre, como si hubiera sido adquirida durante el proceso de creación.
- Para intervenir en la trama. El jugador puede añadir algo a la historia y pedir gastar un Punto de Drama para que suceda, si el DJ lo aprueba. El DJ ha de tener cuidado de que este uso de los Puntos de Drama sirva para enriquecer la historia y no para darles un "salvavidas" a los personajes.

Por ejemplo, los personajes jugadores son dos atracadores que salen corriendo de un banco mientras resuena la alarma a sus espaldas. De repente, se dan cuenta de que el conductor que les esperaba ha huido. Uno de ellos



decide gastarse un Punto de Drama y decir que justo cuando salen, un taxi está parado a la puerta del banco mientras el pasajero paga. El DJ lo aprueba, introduciéndolo en la historia, y el jugador gasta un Punto de Drama. Los atracadores secuestran el coche a punto de pistola y huyen a todo gas.

MUCHAS PISTOLAS Y POCa PACIENCIA

No os vamos a engañar: vivimos en un mundo violento y sLAng es un reflejo oscuro de ese mundo. El valor de la vida humana se cotiza a la baja, al menos la de los demás. Lo que se cotiza al alta es el dinero, la droga, el poder... El tipo de cosas por lo que la gente está dispuesta a matar, o al menos a intentarlo.

Tarde o temprano, los personajes intentaran hacer daño a otros mediante sus puños, bates, cuchillos o escopetas recortadas. Como en el resto de acciones que se pueden realizar en el juego, la cosa se resolverá mediante un chequeo con las características y habilidades pertinentes y, como en el resto de chequeos, si saca un resultado de 0 o más, el personaje consigue hacer lo que quería. En este caso, hacer daño a alguien... ¿Cuánto daño? Tranquilo, lo veremos pronto.

Cuando comienza un combate, los jugadores deberán realizar un chequeo enfrentado utilizando la característica de Reflejos de los personajes. El resultado de ese chequeo será el valor de **Iniciativa** de cada personaje y servirá para todo el combate sin necesidad de tirar cada toma. Aunque en las reglas del manual se detallan los momentos en que la iniciativa del combate puede cambiar, adelantando y retrasando acciones, en sLAng: A

Quemarropa te sugerimos que sencillamente se vuelva a tirar la iniciativa cuando el Director de Juego decida que hay un suceso que puede cambiar el signo del combate como heridas, críticos, pifias o, simplemente, buenas ideas como el clásico “tirar tierra a los ojos” o la no menos clásica “patada en los testículos”.

Tras el chequeo de iniciativa, los personajes actúan en orden de iniciativa decreciente, hasta que cada personaje ha actuado y entonces se pasa a la toma siguiente y el turno de actuación se repite con los mismos valores de Iniciativa.

Para saber si los ataques tienen éxito debe realizarse el chequeo de impacto, normalmente con la característica de Coordinación + la habilidad pertinente, como Armas de fuego (cortas), Pelea o Artes marciales.

En el caso del combate cuerpo a cuerpo, el atacado puede normalmente realizar una defensa para bloquear o esquivar a su atacante, pero cuando a alguien le disparan como mucho puede tirarse detrás de un cubo de basura o algo similar buscando cobertura.

En los ataques a distancia, el chequeo de ataque se ve modificado por una dificultad dependiente del alcance del arma. En la tabla de **armas y ataques** se muestran tres valores de alcance para cada arma separados por barras. Entre 0 y 2 metros todas las armas disparan a quemarropa, con un bono al chequeo de +5; de 2 metros al primer valor de alcance se considera corta distancia, +2 al chequeo; del primer al segundo valor, media distancia, no afecta al chequeo; del segundo al tercer valor de alcance, larga distancia, -2 al chequeo. Siempre se puede disparar un arma hasta el doble de su alcance en larga distancia, pero esto se considera muy larga distancia y penaliza en -5 al chequeo.



Foto: Red Bull y J. Cominos



ALGUNAS ARMAS Y ATAQUES

Arma	Precisión	Daño	Alcance
Puñetazo	0	Fue -1	contacto
Patada	0	Fue	contacto
Cuchillo / navaja	0	Fue +1	contacto
Bate / tubería / palo grande	0	Fue +2	contacto
Arma corta del .38 o 9 mm.	0	+2	5/20/50
Arma corta del .40 SW	0	+3	5/20/50
Arma corta del .357, .45 o 10 mm.	0	+4	5/20/50
Escopeta galga 12	+1 / 0	+4/+2/+0	5/20/50
Rifle del .223 (5.56 europeo)	0	+4	10/100/250

TIROS, SANGRE Y GRITOS

Bien, has pasado con éxito tu chequeo de ataque con lo que tu puñetazo, disparo o lo que sea ha acertado. Sólo falta determinar cuánto daño haces al pobre desgraciado. ¿Es una herida superficial o el personaje está sujetando sus tripas con la mano?

En el capítulo correspondiente del manual básico de SLAng encontrarás reglas más complejas para tus combates como fuego automático, chalecos antibalas, llaves de artes marciales y demás complicaciones pero aquí nos conformaremos con darte una pequeña lista con las armas y ataques más habituales. La Precisión es el modificador al chequeo de impacto, el Daño se suma al grado de éxito del chequeo para calcular el daño, y bajo la columna Alcance aparecen los valores de corta, media y larga distancia del arma, en metros. Estos afectan a la

dificultad del chequeo de impacto como recordarás de hace unos párrafos.

El daño se calcula utilizando el grado de éxito (es decir todos esos puntos en los que se ha superado la tirada) y se suma a un modificador al daño por el arma usada, y a la Fuerza del personaje si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo. A esta cantidad se resta el Aguante del blanco del ataque (dividido entre dos si es un ataque perforante o cortante).

Cada tres puntos positivos harán un nivel de daño, redondeándose para arriba. Es decir, de 1 a 3 puntos provocarán un nivel de daño; de 4 a 6 puntos, dos niveles de daño; de 7 a 9 puntos, tres niveles de daño y así sucesivamente. En el caso de un ataque con éxito pero que no consigue hacer al menos 1 nivel de daño (si el Aguante del blanco reduce a cero o menos los puntos), la víctima sólo recibe daño a nivel cosmético: magulladuras, arañazos, pequeñas hemorragias... que resultan dolorosas pero no potencialmente peligrosas.

Este daño puede ser de dos tipos: heridas y contusiones. Ambos se anotan en la misma barra de *Shock* de la hoja de personaje: el primero rellenando completamente la casilla en forma de cruz y el segundo rellenando sólo el brazo horizontal de la cruz. Además, en la ficha policial de tu personaje encontrarás un dibujo de la figura humana como el que utilizan los paramédicos para señalar los daños sufridos por un paciente: úsalo para marcar dónde recibes las heridas y que pinta tienen.

Los ataques con armas de fuego, de filo, ácidos y otras cosas realmente terribles provocan un número de heridas iguales a los niveles de daño recibidos, más la mitad (redondeando hacia abajo) en contusiones.

Los puñetazos, barras de hierro y otros ataques contundentes provocan un número de heridas iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los niveles de daño y la otra mitad de los niveles de daño (redondeando hacia arriba) en contusiones.

El número de heridas recibidas determina la gravedad final del ataque sufrido. Según el personaje reciba uno, dos, tres o cuatro puntos de herida estaremos hablando

NIVELES DE HERIDA

- 1 punto de herida se considera una **herida leve**. Se trataría de un hueso roto, un desgarró muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.
- 2 puntos de herida se consideran **herida seria**, algo como un desgarró muscular grave, una mano o pie amputada, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.

Herida grave equivaldría a 3 puntos de herida. Serían heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.

Con 4 o más puntos de herida estaremos hablando de una **herida mortal**, que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina "lesiones incompatibles con la vida": destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc.

de una herida leve, seria, grave o mortal, esta última sin posibilidad de reanimación médica. Las contusiones, por su parte, reflejan el estado de aturdimiento, malestar, dolor y otros efectos inespecíficos.

Ejemplo: Vivaldi consigue un buen disparo contra John Steel, el objetivo de su último trabajo: un +4. Además, el modificador de su arma (un 44 magnum) es +4, con lo que obtiene un total de +8: eso es un total de 3 niveles de daño para su víctima (recuerda, uno por cada tres puntos o fracción). Como ataca con un arma de fuego, el objetivo recibe 3 heridas y 1 contusión (el jugador tacha completamente tres cruces y el brazo horizontal de la siguiente cruz en el indicador de Shock de Steel en la hoja de personaje). El DJ describe la herida como un tiro en el vientre que provoca un dolor lacerante y el inmediato fluir de abundante sangre (el jugador que interpreta a Steel marca en su hoja de personaje que Steel tiene una herida de bala el vientre con hemorragia, uniendo con una línea herida de bala y hemorragia con el abdomen del dibujo de la figura humana).

SHOCK, INCONSCIENCIA Y MUERTE

Con esa dieta a base de plomo, la muerte puede sobrevenir al personaje de dos formas: por parada cardiorrespiratoria o por síntomas incompatibles con la vida. Cada vez que el personaje sufre dos o tres niveles de herida debe hacer el chequeo de *shock*. En concreto, cada dos cuadros tachados penalizan con un -1 a dicho chequeo.

Se trata de un chequeo de Aguante, con los negativos indicados por el nivel de heridas y contusiones alcanzado en su barra de *Shock*. Si el personaje falla por -1 o -2 queda inconsciente; si falla por más, su corazón se para y cae fulminado, aunque todavía puede salvarse si se le practica rápidamente un reanimación cardiaca.

En cambio, si un personaje recibe de un solo ataque 4 niveles de herida o más, entonces recibe un herida totalmente mortal: su corazón explota, su cabeza es separada de sus hombros o lo que sea. Muerte, R.I.P., fin.

Ejemplo: con la herida de bala que ha recibido, el Sr. Steel necesita pasar un chequeo de Shock. Como tiene cuatro casillas entre heridas y contusiones la dificultad según la barra de Shock es -1. El resultado final de la tirada es un -3: con una bala alojada en su abdomen el rostro de Steel se contrae, sus piernas flojean y su corazón se detiene, cayendo como un saco sobre la alfombra.

Un personaje con la barra de *shock* a tope puede seguir recibiendo daño y sustituyendo contusiones por heridas, pero su nivel de *shock* no aumenta: no hay niveles de *shock* por encima de los que aparecen en la barra. Eso sí, tendrá que hacer un chequeo de *shock* cada vez que sufra daño de cualquier tipo e intensidad. Si eso no basta para matar al desgraciado no sabemos que será necesario...

DEMASIADO ESTRÉS

En sLAng nos preocupa la salud mental del personaje tanto como la física: excesiva tensión pueden llevar a la gente a hacer cosas muy raras, como subirse a lo alto de un campanario con un rifle de francotirador o abandonarse a las drogas para olvidar la dura realidad.

Hay dos tipos de estrés: el temporal y el permanente. El primero refleja las complicaciones que ocupan en el momento la mente del personaje y este puede librarse de él buscando consuelo en actividades placenteras o canalizándolo al exterior. Por el contrario, el permanente es consecuencia del estrés temporal no resuelto y puede provocar trastornos psicológicos y otros efectos igual-





mente jodidos en la vida del personaje. Solo largas terapias llenas de fármacos y conductismo pueden librar al personaje de su estrés permanente.

En la ficha policial encontrarás un espacio para anotar el estrés del personaje. El estrés temporal se marca en la hoja de personaje sombreando la parte horizontal de la cruz, mientras que el permanente se señala marcando la cruz entera.

Cada vez que el DJ considere que una situación es especialmente tensa y complicada para el personaje (por ejemplo si su vida está en peligro, un importante secreto suyo está a punto de ser revelado o descubre que su mujer se la está pegando con otro) solicitará un chequeo al personaje de Entereza + Sangre fría. Si el personaje tiene éxito, perfecto, apechuga con la situación y está listo para tratar de resolverla. Si falla, el personaje recibe un punto de Estrés temporal por cada punto de fallo. Adicionalmente el DJ puede considerar que si el resultado es muy malo (una pifia, por ejemplo) el personaje puede quedarse congelado por el terror, tener un incontrolable acceso de ira o lo que sea más apropiado.

Cada vez que la barra de estrés esté completa el jugador puede borrar todos los puntos de estrés temporal de su personaje y sustituirlos por uno de estrés permanente, así que cuidado, sobre todo porque cada vez que comienzas el descenso la caída es cada vez más rápida.

SUPERAR EL ESTRÉS

Para librarse del estrés el personaje debe asumirlo y eso supone que tendrá un efecto en su vida. Para simular esto, el jugador puede liberar estrés en cualquier chequeo de una situación tensa (por ejemplo cualquier situación que precisamente haya propiciado ese estrés). Por

cada punto de estrés liberado en el chequeo (de uno a tres) el jugador añade un dado negativo adicional a la tirada, quedándose con el resultado más alto. El DJ tiene la última palabra para decidir si el jugador puede liberar estrés en una determinada acción, pero el criterio debería ser el siguiente: si el tener éxito en el chequeo es realmente importante para el personaje o fallar puede tener consecuencias realmente negativas, entonces puede liberarse estrés.

Otra forma de liberarlo es consumiendo estupefacientes. No es que sea una práctica muy recomendable, pero esta claro que te permite dejar tus problemas de lado mientras estás bajo los efectos de la droga. Lo malo es que la adicción puede provocar mucho más estrés del que tratabas de liberar, así que cuidado con lo que te metes.

Naturalmente hay otras formas de liberar estrés, como el sexo, unas buenas vacaciones o un relajante baño. Desgraciadamente no siempre hay tiempo para todo esto.

El estrés permanente provoca una penalización constante a las acciones del personaje. La hoja de personaje muestra el nivel de penalización aplicable si el estrés permanente llega a las diferentes casillas.

Un ejemplo rápido: Roberto, el pandillero novato que interpreta Manuel, participa en su primer atraco a una gasolinera. Es una situación bastante estresante: Roberto nota el arma muy pesada y fría y está empapado en sudor ante la perspectiva probable de que algo salga mal. El DJ solicita un chequeo de estrés y decide que la dificultad es -1. El resultado final es un -2, así que Roberto recibe dos puntos de estrés temporal. Viendo lo nervioso que está, el jefe de la banda le ofrece un porro de marihuana. "Fuma, la mota te dejará suave, pinche puto".

LA NARRATIVA DE SLANG

Encontrarás este juego de rol algo diferente a otros más “clásicos”, fundamentalmente en la forma de contar las historias. Así es, pues sLAng toma elementos del lenguaje del cine como el uso de fundidos en negro u otras transiciones o el recurso de flashbacks y otras formas de narración no lineal para darle un toque distintivo a sus historias.

El manual para el Director de Juego de sLAng intenta ser una guía para ayudarlos en esta nueva forma de narrar tus historias. ¿Para que repetir el mismo formato de narración cada tarde, cada historia, cada juego? Piensa en los filmes de Tarantino, sus argumentos son sencillos y trillados, sin embargo consiguen resultar novedosos ofreciendo una estética y ritmo diferente, a base de un montaje creativo. Ok, tío. Eso es lo que queremos de ti. No cuentes la vida pasada de un personaje si puedes hacerlo en un flashback, no cambies a otra escena diciendo “y mientras tanto en Nebraska...” si no que juega con transiciones visuales o sensitivas “bien Pete, tocas el cadáver está frío, muy frío, miras la palma de tu mano perplejo ante la sensación... Jack, contemplas como un copo de nieve se deshace en tu mano, está nevando en Nebraska y tu pueblo no es una excepción”. ¿Coges la idea? Pues va siendo hora que dirijas tu propia historia de sLAng, amigo.

Fundamentalmente hay dos grandes tipos de historias de sLAng: *Oneshots*, historias autoconclusivas que muchas veces se juegan con personajes pregenerados cuyos historiales están convenientemente inmersos en la trama, y Series, formadas por episodios distintos que permiten ver la evolución de los personajes a través de una larga trama general y varias subtramas.

En el manual básico del juego incluimos un *oneshot* listo para jugar inmediatamente para que puedas sumergirte desde ya mismo en el ambiente. Si eso no es bastante, también hay un capítulo entero con ideas para aventuras y series, además de otras ideas dispersas a lo largo del libro. Lo lamento, pero ya no podrás decir que no se te ocurre nada.

El mundo de sLAng se verá ampliado en el futuro gracias a suplementos con nuevos lugares, nuevas historias y nuevos personajes que añadir a la ambientación pero tienes todo lo necesario para jugar en el manual excepto unos cuantos dados de seis y la actitud adecuada. Eso lo tendrás que poner tú. ¿Serás lo bastante duro?

SLANG: HISTORIAS SOBRE UNA MISMA HISTORIA

El libro básico de sLAng está estructurado en nueve capítulos y contiene absolutamente todo lo que necesitas para olvidarte de tanto elfo maricón y tantas mierdas y revivir con tus colegas las mejores historias del nuevo

cine de género negro. Lo que encontrarás es lo siguiente:

Capítulo 1: A Quemarropa. Lo que acabas de leer, es decir, todo lo que necesitas para ponerte a jugar a sLAng inmediatamente tras solo invertir en ello quince minutos de tu tiempo. Cojonudo para que lo demás te vaya sonando o para que tus jugadores sepan de que va el tema sin tener que leerse el libro entero.

Capítulo 2: Carne de presidio. Reglas para crear todo tipo de personajes, incluyendo un método rápido para hacer los personajes echando ostias y otro detallado para decidir cada pequeño matiz de tu personaje. Eso sin contar con lo 56 clichés (personajes pregenerados) listos para jugar o para emplear como socorridos personajes del DJ.

Capítulo 3: Las reglas del juego. Toda la mecánica de juego presentada de forma gradual para que te compliques la vida solo lo que quieras. Reglas de combate detalladas y trepidantes, un sistema de persecuciones para vehículos que te dejará sin aliento, reglas de estrés para que la salud mental de los personajes también cuente y varios sistemas más incluyendo reglas para el juego en vivo y por correo.

Capítulo 4: Colores. Detallada información sobre las bandas callejeras, su composición, su forma de actuación y su estilo de vida. Además, bandas carcelarias para que te montes tus historias en prisión con toda la cruda realidad que les corresponde.

Capítulo 5: 5-0. Información sobre los polis de Los Ángeles para tus historias policíacas, incluyendo información sobre la oficina del Sheriff, la policía metropolitana, las principales agencias federales y mucho más.

Capítulo 6: Cosas de familia. Todo lo que hemos logrado averiguar sobre el crimen organizado de Los Ángeles con gran riesgo para nuestras vidas: mafia italoamericana, crimen organizado asiático, grupos criminales de la Europa del este y otra gente con la que te gustaría no tropezarte.

Capítulo 7: Territorio. Una guía turística de la ciudad del condado de Los Ángeles con todo lo que no te cuentan otras guías turísticas, incluyendo un detallado mapa callejero del área metropolitana para que sepas exactamente donde ocurren las cosas.

Capítulo 8: El gran hombre. Sugerencias, guías y trucos para que tus partidas de sLAng no sean otras partidas cualquiera, sino auténticas y genuinas historias cinematográficas, con ideas para encadenar escenas, utilizar música, emplear recursos avanzados de narración y dejar a tus jugadores aplaudiendo alucinados al final de cada sesión.

Capítulo 9: Balas perdidas. Multitud de semillas para historias de sLAng que puedes desarrollar fácilmente para que nunca te falten ideas. Además, un *oneshot* absolutamente listo para jugar con cuatro personajes pregenerados y formato de *road movie*.



editorial de los Angeles

Ficha policial

CARACTERÍSTICAS

[illegible][illegible]

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

Diagrama de la parte posterior del cuerpo humano con una lista de tipos de heridas y lesiones:

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

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

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

PUNTOS DE DRAMA

DESAYUNO DE TRABAJO

- ¿No entiendo por qué tiene que ser aquí? -dijo Lawrence bastante nervioso.

- Ponen el mejor café de la costa oeste -le respondió muy tranquilo Joe. Dio varias vueltas a la cucharilla dentro de la taza y luego se quedó mirando el humeante líquido-. No se si le he echado bastante -dijo luego, casi para sí-. Me gusta con bastante azúcar, ¿entiendes Lawrence?

- Por mí le puedes echar todo el puto tarro, tío -volvió a mirar a su alrededor nerviosamente y luego siguió-, pero es que verás: yo no soy precisamente un jodido gourmet ¿sabes? -Lawrence hablaba muy deprisa, aunque haciendo pausas "dramáticas" entre sus frases, y movía continuamente las manos de un lado a otro como si estuviese rimando rap-. Me gusta el café como a cualquier negrata que se haya criado en un puto gueto ¿sabes? Nosotros tenemos un dicho: "cualquier cosa que sea buena para un blanquito, yo la quiero multiplicada por diez". Y eso funciona con tu café, tu corbata, tu puto coche, y hasta con la cerda que te tiraste anoche. Pero es que esto ya es la ostia... sobre todo después de todo lo que ha ocurrido en Watts con esos polis. La ciudad está que arde.

- Estás muy nervioso Lawrence -le cortó Joe con total calma-. Un hombre que no se controla no es un hombre: es esclavo de sus pulsiones.

- ¿Pero qué coño me estás contando? ¿"Suspensores"? Está polla es cien por cien material negro, no necesita que la sujeten ¿sabes? Se sujeta sola. ¡Es como una jodida pata de cabra! Preparada todo el puto día para reventar a cualquier cerda que se le ponga a tiro, con un chorro de la más pura leche condensada. No sé si me entiendes, tío.

- La verdad es que tu discurso deja poco a la imaginación, Lawrence -Joe se había servido un poco más de azúcar y ahora bebía un primer sorbo con gesto de agrado-. Perfecto.

- Buenos días, señor, soy Flo. ¿Desea tomar alguna cosa? -la camarera había salido por detrás de Lawrence dirigiéndose a este. Era delgaducha y huesuda, con pinta de amargada, y les miraba como si les tomase nota desde otro planeta.

- Pues mira chocho... -comenzó Lawrence, siendo inmediatamente censurado por Joe con una dura mirada, lanzada por encima de su taza de café-. "Señorita", quería decir "señorita" -se disculpó Lawrence con una gran sonrisa, mirando más a Joe que a la camarera-. Quiero las tortitas con nata de la casa y una taza de ese café de puta madre que servís aquí. Pero tráeme unas tortitas esponjosas y calientes, no quiero unas jodidas suelas de zapato que lleven en un plato una puta hora. Quiero que esté recién hechas ¿sabes? Si me sirves como es debido hay una propina cojonuda esperándote.



- En cinco minutos le traigo su pedido, señor -se despidió Flo con su cara de mayordomo inglés con problemas de hígado.

- Me gustan estas cerdas -se veía a Lawrence algo más calmado-, con sus falditas lo suficientemente largas como para ponértela dura. Aunque me sirviese una vieja gorda ¿sabes? El caso es que aunque me recordase a mi madre, echaría a esa cerda encima de la puta mesa y le daría una buena ración de polla.

- ¿Era esa su profesión? ¿Camarera? -le preguntó sin inmutarse Joe.

- ¿De quién? -preguntó distraído a su vez Lawrence, mientras miraba el culo de Flo alejarse hacia la cocina.

- De tu madre.

- ¿Mi madre?! -Lawrence se volvió de golpe con los ojos como platos-. Mi madre era una jodida santa, cabrón. Y eso es lo único que tienes que saber tú de mi madre.

- ¿Entonces a qué viene esa fijación con las camareras?

Lawrence se quedó un momento pensando en qué significaba exactamente lo que el tipo blanco de la hortera camisa hawaiana había dicho. ¿A qué se había referido al decir eso de "fijación por las camareras"? ¿Es que ese puto blanco había querido insinuar que Lawrence deseaba follarle a su propia madre? En su cabeza aparecía todo el rato la imagen de su vieja sirviéndole aquellas hamburguesas jodidamente grandes del "Rocket Cafe" y diciéndole: "Esto es para que te hagas un hombre grande y fuerte". ¡Y joder si Lawrence era grande y fuerte!

- Me gusta cualquier cerda que lleve un vestido con falda corta que le marque las tetas -dijo finalmente con mucha calma, bastante más despacio que de costumbre.

- Eso pensaba.

La camarera volvió a aparecer de la nada, esta vez para ponerle a Lawrence una taza y para servirle en ella un café oscuro y muy caliente de fuerte aroma. Antes de irse, le hizo un gesto a Joe con la implícita pregunta de: "¿Relleno su taza?". Joe contestó negando con la cabeza y sonriendo amablemente.

- Vamos a ver si merece la pena quedar en este puto sitio -dijo Lawrence echando algo de azúcar en su café y dándole un par de vueltas con la cucharilla. Luego le dio un sorbo-. ¡Vaya, nunca lo hubiera dicho, es un café de puta madre!

- Te lo había dicho ¿no? Desde que descubrí este lugar siempre traigo aquí a mis citas de negocios. A veces incluso vengo yo solo.

- Negocios... me suena: ¿no habíamos quedado aquí para eso? -pinchó Lawrence.

- Sí, claro, ¿pero no hay prisa, no? Si vas tan deprisa por la vida, te perderás lo mejor, Lawrence.

- En donde yo vivo, si vas demasiado despacio, el coche de los pandilleros te alcanza y te llena el culo de balas. ¿Por qué no dejas de contarme tu vida y me cuentas que quiere el señor K de mí?

- Lo de siempre... que te ganes el pan -dijo Joe apurando su taza-. El señor Carroll está muy satisfecho con el funcionamiento de tu grupo y tanto es así que cree que es el momento de que aumentemos el caudal. La demanda está creciendo en los alrededores de tu zona y esto podría ser una oportunidad para extender algo tu dominio.

- ¿"Caudal"? ¿Qué coño me estás contando? ¿Vais a darme más mierda de lo habitual?

- Vamos a cambiar algo el juego -dejó la taza y se cruzó de brazos mirando a Lawrence. ¿Has estado en una cocina?

- Supongo que no te refieres a la cocina de tía Millie -respondió Lawrence en una carcajada-. Ella siempre me echaba porque yo me comía la masa de las galletas antes de que las metiese en el horno.

- Tus recuerdos de niñez son a cada cual más conmovedor, pero sabes perfectamente a que tipo que cocina me refiero.

- Si vienes a un sitio como este para discutir tus putos planes de tío malo, lo menos que puedes hacer es pasar de todo y hablar claro: sí, he estado en una puta cocina de crack.

- Bien, entonces estás familiarizado con el proceso; en ese caso no te será difícil. Lo que quiere el señor Carroll exactamente es que montes tu propia cocina. A partir de que tengáis la infraestructura, comenzaremos a pasaros el material puro y vosotros haréis el resto del paseo, sin que os tengamos que llevar de la manita.

- Tía Millie estará orgullosa de mí: por fin voy a tener mi propia jodida cocina -rió aún.

- Sí, pero si te comes la masa de las galletas, el señor Carroll no solo te echará de la cocina...

- ¡Joder, si casi parece que el señor K sea la bruja del bosque que vive en la casa de chocolate! Si me quiere comer, siempre puedo empujarle al horno -volvió a estallar en una carcajada.

- Verás... -comenzó Joe, bastante cabreado por la falta de respeto hacia el Gran Hombre, aunque sin levantar la voz- si te comes el material, tendremos que mandar a un negro enorme a que te haga una rectoscopia con una handycam.

Lawrence se calló de golpe y, algo acobardado por el tirón de orejas, agachó la cabeza sobre su taza. No es que hubiese entendido la palabra "rectoscopia", pero la mirada de Joe lo había dicho todo: esta vez se había pasado.

- Ya sabes que yo soy de los vuestros -dijo con voz queda.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

- Tú no eres de los nuestros, Lawrence. Tú trabajas para el señor Carroll porque eres un tío ambicioso pero vago, que no encuentra una manera más fácil de pagarse sus vicios.

- Que son muchos, por cierto -sonrió Lawrence como un corderito. Luego se puso a beber de su taza muy lentamente, intentando cerrar su jodida boca por unos instantes aunque fuese.

Flo se acercó a la mesa e hizo el mismo gesto de antes a Joe, que esta vez asintió. La huesuda mujer se acercó a la mesa con la jarra de café en una mano y una bayeta en la otra. Al llegar limpió la mesa de mala gana y le puso café a Joe.

- ¿De qué nombre es diminutivo "Flo"? ¿De "Florence"? -le preguntó Joe a la camarera.

- ¡No, ojalá! -dijo la mujer con voz de legalmente colocada-. Mis padres eran unos colgados del rollo hippie, así que decidieron llamarme algo que tuviera sentido, en vez de ponerme uno de esos nombres vulgares que tiene todo el mundo -el sarcasmo le salía por las comisuras de los labios-. Me llamaron "Flor", los muy hijos de puta que Dios tenga en su gloria.

- Ya veo. De todas maneras, "Florence" es un nombre horrible. "Flor" es bonito.

- Sí, bueno, podrían haberme llamado "Orgasmo". Y con ese nombre está claro que solo hubiera podido encontrar trabajo en la industria del porno.

- Posiblemente... gracias por el café, Flor.

- Para lo que quieran -contestó la chica sonriendo y se fue hacia la cocina de nuevo.

Lawrence volvió a seguir su culito con la mirada hasta que desapareció por la puerta de la cocina. Luego miró a Joe y rió.

- ¿Y ahora que, Lawrence? -le preguntó Joe.

- Dice que llamándose "Orgasmo" solo hubiera podido encontrar trabajo de actriz porno ¿sabes? Pero el caso es que se llama "Flo", y trabaja en una puta cafetería. ¿No es descojonante? Es como si que te llamasen de una forma u otra tus padres fuese a decidir en que jodido trabajo ibas a acabar desde el principio.

- Así que "Flo" es nombre de camarera, y Lawrence es nombre de delincuente de tres al cuarto ¿no? -sonrió Joe.

- A mi madre le molaba Peter O'Toole ¿sabes? por eso me puso ese puto nombre. Lo mismo quería que fuese actor o algo.

- Lo que es seguro es que no esperaba que fueras un narcotraficante de medio pelo.

- Bueno, en realidad hoy acabáis de ascender mi jodido culo negro.

- ¿Tienes el culo negro? Pensé que lo tendrías rojo, Lawrence, como el de los mandriles.

555-14461...

- ¿Quieres dejar de llamarme Lawrence, tío? -saltó enfurecido, olvidando su posición sumisa de unos par de minutos atrás-. Te he dicho mil veces que me llames Law, que es como me llama todo el puto mundo. Porque yo soy mi propia ley ¿sabes? Pero tu empeñado en llamarme por el puto nombre con que me bautizaron... ¡Joder tío, pareces mi madre!

- ¿Y eso te pone cachondo?

Y justo en ese momento, dos chupados tipo negros con temblores entraron en el local, mirando en todas direcciones sin mirar realmente. Iban vestidos con largas gabardinas grises, tan sucias y rotas que parecía que se las hubiesen robado a un par de "sintecho". Las pupilas bailaban en sus ojos, agrandándose y empequeñeciéndose como a golpes de tambor.

- ¿Amigos tuyos? -dijo Joe agachándose bastante en su asiento.

- Clientes de alguna de nuestras sucursales, eso seguro -respondió Lawrence agachándose también lo más posible.

De debajo de sus gabardinas, como era de esperar, aparecieron las armas. Tenían una escopeta del 12 el uno y una ametralladora AK-47 hecha polvo el otro. Y con ellas apuntaron al techo, las paredes del local, las mesas y a cualquier objeto inanimado que se pusiera en medio, sin lograr centrar en las mirillas a ser humano alguno, ni siquiera un par de segundos.

- ¡Esto es un atraco, todo el mundo al jodido suelo! -gritó uno de ellos como desesperado. Pero al parecer, solo unos pocos le hicieron caso.

- ¡Congélate, LAPD! -también se oyó.

Esta última frase, se oyó en realidad con cierto efecto estéreo; o sería mejor decir sonido envolvente. El caso es que el alto había sido entonado por un canon de voces llegadas desde el fondo del local.

- ¡Mierda! -rezó uno de los atracadores.

El primer disparo reventó el lado izquierdo de la cabeza del que llevaba el AK-47, poniendo perdida la pared de sesos. Y antes de llegar al suelo, unas treinta balas se habían alojado en diversas partes de su anatomía o le habían atravesado de parte a parte. El otro, que estaba más cerca de la puerta, no tuvo tanta suerte. Un disparo de escopeta le reventó la rodilla y le hizo caer al suelo. Pero el caso es que el muy infeliz se aferraba al arma con todas sus fuerzas y los policías no pensaban dejar de disparar hasta que el arma estuviese a una cierta distancia de su mano. Finalmente, a pesar de que su mano derecha seguía agarrando la

talk to Vincenzo!!!

escopeta, como el cuerpo estaba a unos tres metros de distancia, debió de parecerles a los señores oficiales que la fiesta había terminado.

- "Mierda" es la expresión más utilizada por la gente -dijo Lawrence cuando el estruendo había cesado ya, aún bajo la mesa-. Como últimas palabras, ¿sabes? No sé dónde lo oí pero es así. La segunda más utilizada es "Me da tiempo".

- Si es un estudio de una empresa de estadísticas cualquiera no me vale -respondió Joe muy tranquilo-. Solo me fiaría si el estudio lo hubiera echo algún sindicato del crimen, o quizás el Departamento de Policía, no sé... Porque ¿qué pueden saber unos cuantos oficinistas de lo que es encontrarte con tu propia muerte de improviso?

- Esos dos negratos si que lo saben ¿eh? -se rió Lawrence escandalosamente-. Dos putos clientes menos. Como los blancos sigáis así, los negros vamos a terminar por ser una minoría en este país. Aunque para eso vais a tener que follar mucho.

Dos policías se acercaron a la puerta y golpearon con el pie los restos de los atracadores, para asegurarse de que ya no suponían una amenaza.

- ¡Es que mira que tienes cojones, tío! Solo a ti se te ocurre quedar para hablar de drogas en una puta cafetería para polis. Por eso me caes tan de puta madre -se rió de nuevo.

- Creo que tenías razón: el café no compensa este espectáculo -Joe miró hacia Flo, que estaba tirada en el suelo muy cerca de ellos y le hizo una seña-. La cuenta.

HER EGO





DEPARTAMENTO DE POLICÍA METROPOLITANA DE LOS ANGELES
INFORME DE INVESTIGACIÓN



Caso Número: 2003-07948

Acción criminal: Código 211. Atraco a mano armada
Lugar: Clifton's Brookdale Cafeteria; 648 South
Hora: 11.30 AM
Fecha: 02/20/04



OFICIALES IMPLICADOS:

Phillip Jonhson N° de placa: 3426
John Howards N° de placa: 4298
Marion Levy N° de placa: 2934
Michael Richards N° de placa: 2893
Ellen Nelson N° de placa: 3902
David Barkin N° de placa: 2399
Patrick Roberts N° de placa: 8763
Howard Lopez N° de placa: 1038
Conrad Hewitt N° de placa: 2484
Marlon Thomason N° de placa: 8732

HECHOS:

Los oficiales de policía implicados se encontraban en el local desayunando (es un lugar habitual para los oficiales de la comisaría 34), cuando dos afroamericanos de aspecto desaliñado entraron. Había claras señales de que ambos sufrían el síndrome de abstinencia. Enseguida, sacaron sus armas de debajo de las gabardinas que vestían, y anunciaron a gritos su intención de atracar la cafetería.

RESPUESTA POLICIAL

Se procedió a dar el alto a los atracadores. La situación era crítica pues los asaltantes parecían no reaccionar, pero a la vez daba la impresión de que en cualquier momento podían abrir fuego. Finalmente, los atracadores hicieron ademán de disparar, y los oficiales abrieron fuego. El intercambio de disparos duró unos segundos, hasta que la situación volvió a estar bajo el control de los oficiales de policía.

Resultados de la acción policial:

Los dos atracadores fueron abatidos. Una camarera resultó muerta por herida de bala. Ningún oficial de policía resultó herido.

MATERIAL REQUISADO:

Fusil de asalto AKA-47; en mal estado.
Escopeta calibre 12 de cañones recortados.

DETENCIONES:

Ninguna.

INFORME FORENSE

02/20/04 - Afroamericano - Robertson, M.
02/20/04 - Afroamericano - Conlon, J.
02/20/04 - Caucasiana - Clarence, F.

A vertical collage of images. At the top, a man in a tank top and headband. Below him, a car driving on a road. A large American flag dominates the middle section. Below the flag, a person wearing a hat and a dark jacket. At the bottom, a road sign for 'WEST US 38' and a small image of a person's face.

En este capítulo veremos como crear un personaje de sLang, tanto en el plano interpretativo como en el correspondiente al sistema de juego.





LO BÁSICO

PUNTUACIONES E INFORMACIÓN DE TRASFONDO

Un personaje está compuesto fundamentalmente por dos aspectos, dependientes entre sí pero claramente diferenciados: el primero y más importante es el compuesto por la información de trasfondo, que nos dice quién y cómo es el personaje y proporciona los datos cualitativos que le hacen un ser único e interesante para interpretar en la historia.

El otro aspecto está formado por las puntuaciones del personaje, también llamadas en su conjunto atributos, y que son todos los componentes numéricos utilizados para traducir el personaje al lenguaje del sistema de juego. Los atributos están constituidos por cuatro grupos de puntuaciones diferenciadas por su uso en el juego: características, trasfondos, habilidades y puntos de drama.

Las puntuaciones siguen una escala estándar para que sean fácilmente interpretables. Se trata de una escala que va desde -5 hasta +5, donde el 0 representa el valor medio o "lo normal". Los valores negativos representan valores menores de la media y los positivos mayores.

La información de trasfondo y las puntuaciones de los atributos no son cosas independientes entre sí ni deslazadas, sino todo lo contrario. Si el trasfondo del personaje le caracteriza al nivel interpretativo o de la historia, los atributos le caracterizan al nivel del sistema, pero debe existir una estrecha correspondencia entre ambos aspectos.

CARACTERÍSTICAS

Las características son los atributos personales del personaje y que, generalmente, dependen más de la disposición genética y del entorno que se ha desarrollado que de un entrenamiento o aprendizaje formal.

En sLAng, hay nueve características: Aguante, Coordinación, Cultura, Elocuencia, Entereza, Fuerza, Pericia, Perspicacia y Reflejos. Cada una de ellas refleja un aspecto de las capacidades físicas, mentales o sociales del personaje. Por ejemplo, Perspicacia indica cuán perceptivo e intuitivo es el personaje o Reflejos su rapidez mental y física para reaccionar ante un suceso inesperado.

Las Características tienen valores normales entre -3 y +3 (aunque excepcionalmente pueden llegar a alcanzar -5 ó +5), siendo la media humana "normal" de 0. Para que te hagas una idea, un personaje con Fuerza +1, sería alguien que destaca entre la gente pero no demasiado; con +2 sería alguien bastante corpulento o que va todas las semanas al gimnasio; con +3, sería un culturista aficionado o alguien muy corpulento; con +4, sería un culturista profesional y sería muy difícil llegar a ser tan fuerte sin entrenamiento; con +5, podría ser gobernador de

California cuando terminara su carrera como actor de cine de acción.

TRASFONDOS

Los trasfondos de un personaje representan aspectos de su historia personal o su naturaleza más específicos como tener contactos en los bajos fondos o tener una minusvalía física. Pueden ser beneficiosos o perjudiciales para el personaje, denominándose respectivamente ventajas y desventajas.

Al contrario que otras puntuaciones, los trasfondos los tienes o no, no hay nivel por defecto para tratar de utilizar un trasfondo. Las desventajas poseen niveles negativos y las ventajas positivos. Algunos trasfondos se pueden escoger a diferentes niveles, poseyendo por tanto diferente intensidad según el nivel escogido, mientras que otros trasfondos tienen un nivel fijo.

HABILIDADES

Las habilidades son las aptitudes que un personaje ha desarrollado, consciente o inconscientemente, a lo largo de su vida como podría ser la conducción de coches o su conocimiento sobre datos estadísticos de la Liga Nacional de Béisbol. Puedes ver las habilidades de la página 73, pero siempre puedes crear una nueva habilidad que se adapte mejor a tus intereses si no está contemplada en el juego y tu Director de Juego está de acuerdo.

Las habilidades tienen una valor que oscila entre +5 y -5. La media de la habilidad de un profesional medio en una profesión que requiera dicha habilidad es cero. Por ejemplo, un funcionario apto, dispuesto (si eso existe) y con experiencia tiene 0 en Burocracia.

Por supuesto, todo el mundo es capaz de correr aunque no sea un atleta, esto se refleja en que no todas las habilidades tienen el mismo valor por defecto, lo que se denomina nivel básico (NB). Las habilidades comunes y que cualquiera puede conocer (Atletismo, Atención, Pelea...) empiezan con NB -3; las habilidades que requieren un cierto aprendizaje pero cuyo desempeño sigue siendo intuitivo (como Disfraz o Trato con Animales) empiezan con NB -4; las habilidades más complejas y que requieren normalmente un aprendizaje deliberado y consciente (Idiomas, la mayoría de conocimientos...) tienen un valor por defecto de NB -5 y es posible que tu Director de Juego ni siquiera te deje hacer un chequeo en ellas si sólo tienes dicho valor por defecto.

PUNTOS DE DRAMA

Los puntos de drama son diferentes al resto de las cualidades del personaje. Pueden usarse de varias formas durante el juego como se detalla más adelante.

Los puntos de drama sirven como elemento equilibrador de los personajes. Como pronto verás, los personajes con valores menores en sus atributos son los que disponen de más puntos de drama. Así, aunque estén en desventa-

ja en los valores de sus puntuaciones, aún podrán intervenir en la historia en igual medida que el resto.

LA FICHA POLICIAL

La ficha de personaje o ficha policial es el lugar donde deben anotarse los datos relativos al personaje, tanto las puntuaciones como aquellos más interpretativos. De este modo puede tenerse toda la información relevante del personaje organizada y fácil de acceder. La ficha policial es la única hoja de este libro que estás autorizado a fotocopiar. Deja la piratería para las mafias de Taiwán.

Como verás, la ficha policial tiene dos caras claramente diferenciadas. La de la derecha, simula ser el informe policial de un sospechoso. Incluye espacio para anotar la información más relevante sobre el trasfondo del personaje así como un espacio para hacer un dibujo o colocar una foto. En principio la ficha está concebida para rellenarse como si fuera efectivamente el informe de un sospechoso, lo cual puede no resultar del todo adecuado si el personaje en cuestión es un agente de la ley o una persona ajena a los ambientes criminales. Interpretálo entonces como un informe policial de otra índole, o simplemente como el aspecto que tendría un hipotético dossier con el personaje como sospechoso.

La otra cara de la hoja, contiene el espacio para anotar los valores de las diferentes puntuaciones del personaje, así como para notar los puntos de estrés o shock que vaya sufriendo en el transcurso de la historia y un diagrama de la figura humana para señalar las heridas que reciba cuando las cosas se pongan chungas.

CLICHÉS

Un cliché es un personaje típico de sLAng. Son arquetipos que aparecen repetidamente en las películas del género

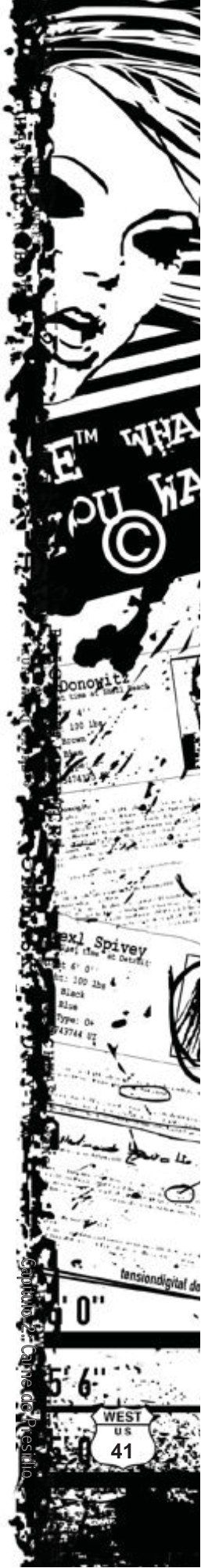
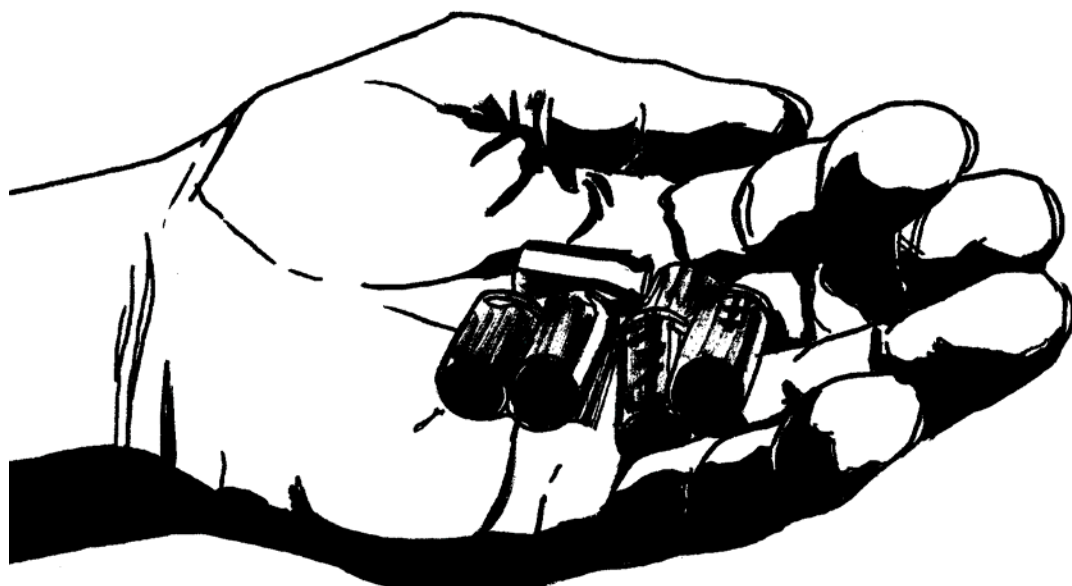
negro contemporáneo y que, con sólo añadirles unos cuantos detalles, están listos para jugar.

Cada cliché se corresponde con un concepto de personaje distinto o, más exactamente, con una forma de desarrollar determinado concepto. Si quieres utilizar un cliché, busca aquel que mejor se ajuste al tipo de personaje que te gustaría interpretar y copia la información que se proporciona en tu ficha de personaje.

Los clichés están creados con las reglas de creación de personajes ofrecidas más adelante en este mismo capítulo, que permiten crear personajes únicos y completamente detallados. Cada jugador sólo necesita escoger el cliché que prefiera, cambiar detalles como el nombre o la historia del personaje a su gusto y está listo para jugar. También pueden realizarse otros cambios con gran facilidad, como intercambiar los valores de características entre sí o sustituir unas habilidades o trasfondos por otros de igual valor. Para esto sin embargo deben conocerse las reglas de creación de personajes de la sección siguiente.

Los clichés son perfectos para jugar partidas improvisadas sin tener que perder tiempo en crear un personaje y también son muy útiles para jugadores o DJs novatos, no familiarizados con las reglas de creación y que prefieran empezar a jugar cuanto antes. Además, el DJ puede utilizar los clichés como una fuente inagotable de personajes no jugadores, bien utilizándolos como están o bien tomando solo sus puntuaciones de juego para no tener que invertir ni un minuto en cuestiones de mecánica.

En las historias listas para jugar de sLAng aparecerán nuevos clichés diseñados originalmente para protagonizar esas mismas historias, pero que jugadores y DJ pueden utilizar a su antojo añadiéndolos al numeroso grupo de personajes pregenerados ofrecidos en este manual.





Abogado del hampa

Nombre: William E. Wharton

Descripción física: eres la viva imagen del joven triunfador: rubio, alto y aceptablemente musculado. Todos tus gestos y movimientos denotan seguridad en ti mismo e incluso cierto orgullo mal disimulado.

Historial: naciste en una familia rica y bien conectada. Cuando acabaste el instituto, todas las universidades abrieron sus puertas para ti. Elegiste Harvard y fuiste el tercero de tu promoción. De vuelta a Los Ángeles te ofrecieron empleo en un prestigioso

bufete y pronto te granjeaste la fama de ser uno de los mejores abogados del país. Te casaste y tuviste un par de hijos, aunque no tenías tiempo para hacerles mucho caso porque tu caché subía como la espuma. Pronto llevaste los asuntos de algunos buenos ciudadanos de los que se sospechaba que vivían del narcotráfico. La verdad es que para ti no había diferencia entre alguien que trabajase vendiendo seguros o alguien que venda droga; y aunque la hubiese, ¿qué más da? El sistema dice que todo el mundo tiene derecho a un abogado y que el abogado tiene que defenderle lo mejor posible. Eso significa que si tu delito te proporciona dinero, puedes contratar a un buen abogado que consiga que no pagues por tu delito... Y el delito de tus clientes les da mucho dinero. Sabes dónde te has metido, y que muchos de tus clientes te matarían si sospechasen que ibas a contar lo que sabes de ellos. Pero sólo se vive una vez y es mejor morir en Bel Air que vivir en Compton.

Posesiones: casa con piscina en un barrio de gente adinerada, tres automóviles caros, un pequeño apartamento en la playa de Santa Mónica, un ordenador portátil y un guardarropa con trajes de firmas reputadas.

Características: Elocuencia +3, Entereza +1, Cultura +2, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afiliación (bufete) +1, Posición +2, Reputación (buen abogado) +1, Riqueza +4, Adicción (cocaína) -2, Estresado -2, Protegido (familia) -1, Secreto (amantes) -1.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo -1, Burocracia +1, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (vida nocturna) -2, Derecho +2, Empatía 0, Expresión +1, Farsa 0, Idioma (español) -3, Intimidación 0, Liderazgo 0, Negociación +1, Sangre Fría -2.

Puntos de drama: 2



Abogado de oficio

Nombre: Isaac Goldstein

Descripción física: eres un joven delgado de pelo rizado y moreno con una expresión entre burlona y desvalida. Suelen llevar una americana y corbata de colores apagados.

Historial: provienes de una familia judía de clase media pero tus padres se volcaron en ti para que pudieses estudiar. No fuiste a una universidad muy prestigiosa pero, al fin, conseguiste acabar tu carrera de Derecho. Tras unos años

llevando casos administrativos en una asesoría y trabajando como voluntario para gente que no podía pagar su defensa, conseguiste entrar a trabajar como abogado defensor en los Juzgados. Tu trabajo es estresante como pocos, tienes que llevar más casos a la semana que un abogado caro al año. Todos, jueces, abogados, ayudantes de fiscal, se comportan como engranajes de una máquina, sin preocuparse de que se juzga a seres humanos y que un error puede dar al traste con la vida de una persona. Les comprendes, es difícil tener un trato personal para cada defendido, pero vuestro trabajo es intentarlo. Todos los días ves decisiones y sentencias completamente kafkianas que ninguna persona de la calle en su sano juicio podría entender. Sólo los consejos de Ed Sanders, el decano de los abogados defensores, han conseguido que puedas seguir llegando a trabajar con una sonrisa en la cara. Acudes cada día a tu trabajo esperando conseguir cambiar un pedacito del sistema, como dice Ed: "la excusa de todo el mundo para no hacer nada es que nadie hace

nada, haz tu parte y conseguirás que una persona se quede sin pretexto para no hacer la suya". Y tú piensas hacer tu parte.

Posesiones: un apartamento en una zona media, un coche desvencijado y poco más.

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

Trasfondos: Afiliación (Tribunal de Justicia) +2, Mentor (abogado experimentado) +1, Posición +1, Riqueza +1, Desapacible -2.

Habilidades: Alerta 0, Burocracia 0, Conducción (coches) -2, Conocimiento académico (historia) -2, Conocimiento no académico (chistes de abogados y étnicos) -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Derecho -1, Empatía +1, Expresión +1, Farsa -1, Idioma (español) -3, Idioma (hebreo) 0, Informática -4, Intimidar 0, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 5



Actriz

Nombre: Malena Morrison

Descripción física: eres una mujer escultural, alta, de larga melena rubia y rizada y de ojos verdes y seductores.

Historial: desde pequeña siempre quisiste ser actriz, princesa o astronauta. Conquistaste sólo ser actriz pero, al menos, podrás interpretar los otros dos papeles. Viniste a Hollywood con dieciocho años dispuesta a comerte el mundo, pero faltó poco para que el mundo te devorara a tí. Quitando compañías de teatro alternativas y demás

actuaciones gratis y sin público no conseguías ni un pequeño papel, excepto de figurante en alguna película de acción de serie B. Incluso rodaste un par de películas X para poder ir tirando y pagar tus clases de interpretación. Cuando ya estabas segura de que tu carrera no iba a ningún lado, recibiste una llamada para aparecer de secundaria en una película de Carpenter. No decías mucho, pero tu papel de asesinada en la ducha por vampiros te abrió puertas para papeles cada vez más grandes. Ahora estás casi en la cumbre, has sido protagonista en dos o tres películas de alto presupuesto y quizás seas la próxima chica Bond, lo que haría despegar tu carrera. Fans, glamour, alfombras rojas... todo lo que habías soñado se está haciendo realidad ante tus ojos y te sientes embriagada por la fama. Sólo te devuelve a la realidad el asunto de las películas pornográficas, ¿cuánto tardarán en salir a la luz? Una cosa así en este momento podría hundirte y estás moviendo cielo y tierra para evitarlo. Nada ni nadie arruinará tu sueño.

Posesiones: apartamento lujoso en zona residencial VIP, colección de ropa de las mejores marcas.

Características: Coordinación +1, Elocuencia +2, Entereza -1, Perspicacia +1, Pericia -2.

Trasfondos: Contactos (mundo del cine) +1, Famosa +2, Guapa +2, Posición +1, Riqueza +4, VIP +3, Adicción (antidepresivos) -1, Marca distintiva (lunar en el seno izquierdo) -1, Secreto (rodaste películas pornográficas en tu juventud) -1.

Habilidades: Alerta -1, Artes marciales (karate) -3, Atletismo 0, Bellas artes (interpretación) -1, Conducción (coches) -4, Conocimiento del lugar (Hollywood) -2, Conocimiento del lugar (California) -2, Discreción -1, Disfraz -1, Empatía 0, Expresión +1, Farsa +2, Liderazgo -2, Negociación -2, Sangre fría -2, Seducción +1, Vida social +1.

Puntos de drama: 2



Agente de fianzas

Nombre: Philip White

Descripción física: eres un hombre negro, alto y corpulento. Llevas el pelo afeitado y barba. Vistes con pantalón de pinzas, camisa de seda y corbatas de poca calidad y peor gusto.

Historial: nunca pensante que tendrías que ganarte la vida de otra forma que jugando al fútbol. En la universidad te dejaron ir aprobando mientras seguiras marcando touchdowns en el campo. Después de tu primer año en la

liga nacional y cuando empezabas a convertirte en un jugador importante de tu equipo ocurrió el accidente. Unos compañeros del equipo y tú os fuisteis a celebrar la victoria en el partido y se os fue un poco la mano con las cervezas. No recuerdas cómo, te saliste de la autopista a casi 180 kilómetros por hora. Tus compañeros murieron. A tí te salvó la vida el cinturón pero te rompiste las dos rodillas y varias costillas: nunca podrías volver a jugar. Tardaste en superar anímicamente el accidente y, cuando lo conseguiste, abriste la agencia de fianzas junto a un par de amigos. El trabajo está bien aunque hay que ganarse una reputación de duro si no quieres que los tipos a los que les prestas el dinero se larguen del Estado. Cuando eso sucede, tus socios y tú les encontráis y les traéis de vuelta, asegurándoos que sólo pueda comer papilla en un par de semanas. No te gusta actuar así, pero hay que ganarse la vida y eso en tu mundo implica romperle las piernas a algún desgraciado. ¿Qué se le va a hacer?

Posesiones: un piso lleno de recuerdos de tus tiempos de futbolista, un todoterreno japonés y una pequeña oficina lejos del centro. Siempre llevas una pistola bajo tu chaqueta y una escopeta en el maletero.

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

Trasfondos: Afiliación (agencia de fianzas) +1, Contactos (bajos fondos) +2, Duro de Matar +1, Famosillo (ex jugador de fútbol) +1, Posición +1, Reputación (tío duro) +2, Riqueza +1, Cojera -2, Minoría Racial (negro) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (largas) -1, Bajos fondos -2, Burocracia -3, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (California) -1, Conocimiento no académico (fútbol) -2, Conocimiento no académico (llevar su negocio) -2, Derecho -3, Discreción -1, Empatía +1, Inspección -1, Intimidación 0, Investigación -2, Pelea 0, Sangre Fría 0, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 5



Agente de la condicional

Nombre: Mary Watson

Descripción física: eres una mujer negra de unos 30 años, vestida con traje y falda de hace un par de temporadas y con una permanente mueca de hastío.

Historial: la vida no te ha regalado nada: eres negra, vienes de una familia pobre y te quedaste embarazada con diecinueve años. El padre, por supuesto, desapareció de la ciudad, y tus padres no te ayudaron en nada. Tuviste que cuidar a tu hijo, trabajar como vigilante para pagar el alquiler y

todavía te quedaba tiempo para estudiar. No tenías muy claro dónde querías llegar pero llegaste: conseguiste un puesto como agente de condicional. Básicamente lo que tienes que hacer es ser la madre de unos criminales que no quieren trabajar ni hacer nada útil para la sociedad y obligarles a que lo hagan, al menos el tiempo que dura su libertad condicional. Así que les buscas trabajo, vigilas que acudan a él y compruebas si vuelven a las andadas y se juntan con sus colegas criminales. Luego mandas un informe en el que se recomienda o no su reingreso en prisión. Ya has visto de todo para que cambies tu informe: amenazas, lloriqueos, visitas de madres preocupadas e, incluso, te han intentado sobornar en más de una ocasión. Pero este trabajo es lo único que tienes y no piensas dejarlo por unos dólares. Tu trabajo es sórdido y duro pero, cuando llegas a casa y miras a tu hijito, crees que todo vale la pena. No puedes evitar pensar que cualquier día le puede pasar algo malo por culpa de un criminal que el sistema ha dejado en la calle

por un agente de condicional que no se toma su trabajo en serio.

Posesiones: un apartamento en un barrio conflictivo, un utilitario destartado, un revólver del .38 en el bolso.

Características: Aguante +1, Elocuencia +1, Entereza +2, Perspicacia +3.

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Justicia) +2, Agente de la ley +1, Protegido (hijo de doce años) -2, Sentido agudo (vista) -1, Adicción (sominíferos) -1, Intolerancia (criminales) -2, Minoría racial (afroamericana) -1.

Habilidades: Alerta -2, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -4, Bellas Artes (pintura) -2, Burocracia +1, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (tu barrio) -2, Derecho -2, Empatía +1, Expresión -1, Farsa -1, Idioma (Español) -4, Informática -3, Inspección -1, Intimidación 0, Investigación -2, Negociación +1, Pelea -1, Sangre Fría 0, Seducción -2, Vida social -2.

Puntos de drama: 6



Asesino legendario

Nombre: El Argentino

Descripción física: eres un hombre muy delgado, de tez pálida, ojos glaucos y el cabello en una rebelde media melena gris.

Historial: a los ojos de tus hombres, tus clientes y tus víctimas eres El Argentino, un asesino implacable y sin vida propia excepto su trabajo. Corren muchas historias macabras sobre tí que acrecientan tu fama y que te presentan como una especie de villano de película de Hollywood. Lo

que nadie conoce es tu doble vida, tu vida normal como esposo y padre. Tu familia está en España para protegerla de tus enemigos (y para que no descubran tu verdadera profesión) e intentas ir a verla el mayor tiempo posible. Te hubieras retirado hace tiempo si tu médico no te hubiera informado de un cáncer irreversible. Ahora debes trabajar todo lo que puedas para que nada le falte a tu familia cuando tú no estés. Hace seis meses que sobrepasaste el tiempo que tu médico te dijo que te quedaba y sigues trabajando frenéticamente. Trabajar rápido implica cometer errores y llamar la atención de las autoridades. Pero nada importa ya, excepto asegurar el futuro de tus hijos. Esperas que, cuando mueras, tu familia no descubra jamás la persona que realmente fuiste. Ojalá hubieras podido vivir como una persona normal pero ahora estás pagando tus errores de juventud.

Posesiones: casa en barrio residencial de alto standing de Madrid, cuatro o cinco automóviles de diversos tipos, armamento variado, ordenador portátil.

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

Trasfondos: Afiliación (tu banda) +1, Contactos (bajos fondos) +3, Duro de Matar +2, Identidad alternativa +3, Impávido +2, Posición +2, Reputación (asesino infalible) +2, Riqueza +3, En busca y captura -3, Enemigo (jefe de cártel colombiano) -4, Enfermo terminal -5, Minoría racial (hispano) -1, Obsesión (dejar dinero a tu familia) -3, Protegido (mujer y cinco hijos) -2, Secreto (vida alternativa y enfermedad) -3

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) 0, Armas de fuego (largas) 0, Bajos fondos -1, Burocracia -3, Conducción (coches) -1, Conocimiento académico (psicología) -2, Conocimiento no académico (literatura) -2, Conocimiento del lugar (Buenos Aires) -2, Conocimiento del lugar (California) -2, Derecho -3, Discreción +1, Empatía -1, Expresión 0, Idioma (inglés) -1, Informática -4, Intimidación 0, Investigación 0, Liderazgo +1, Negociación 0, Pelea -1, Sangre fría +1, Vida social -2, Vigilancia 0.

Puntos de drama: 1



Asesina novata

Nombre: Elsa Hunter

Descripción física: eres una mujer en buena forma física y con el pelo liso y pelirrojo recogido siempre en coleta. Aunque eres más bien bajita, tienes una actitud dominante que te hace parecer más alta. Suelen vestir de forma casi paramilitar para trabajar (bomber, botas, pantalones con bolsillos laterales) pero, en tu tiempo libre, prefieres los vestidos de noche, a ser posible, negros o rojos.

Historial: no es fácil ser una chica blanca atractiva en un barrio pobre de negros. Tú sobreviviste a ello, no sólo sobreviviste sino que maneja la situación y formaste una pandilla de mujeres y los tíos os respetaban. Entraste a trabajar para un narco antes de tener la edad legal para beber alcohol. Entonces conociste a Héctor García, un asesino al mejor postor que te propuso compartir cama y conocimientos. Aceptaste y aprendiste rápido, más rápido de lo que nadie esperaba, ni siquiera tu maestro, y aprendiste de las dos cosas que te enseñaba. Ahora quieres volar por libre, demostrar a todos que eres la más dura hija de puta que hay en esta ciudad y sabes que lo lograrás. Héctor quiere que te quedes con él, te ha dicho que te ama. Si no hubiese demostrado su debilidad al menos le hubieras respetado ya que no puedes amarle. Ahora no tendrá ninguna de las dos cosas, los hombres nunca comprenden nada.

Posesiones: no tienes nada que no puedas abandonar si la policía va a por

tí, duermes en hoteles y conduces un coche de alquiler. Lo único que tienes en propiedad es un par de pistolas con silenciador y un rifle automático.

Características: Pericia +1, Perspicacia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Dura de matar +2, Mentor (asesino veterano) +1, Riqueza +1, Talento (artes marciales) +3, Mala reputación (bollera competitiva) -1, Obsesión (ser la mejor en tu trabajo) -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (automáticas) -1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -1, Artes marciales (karate) -1 (+2), Atletismo +1, Bajos fondos -3, Cerrajería -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no Académico (modelos de armas de fuego y blancas) -2, Deporte (aerobic) -2, Discreción 0, Disfraz -2, Empatía -1, Farsa 0, Informática -4, Inspección -1, Intimidación 0, Oficio (armería) -4, Negociación -1, Sangre fría +1, Seducción -1, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 4



Asesino profesional

Nombre: Thomas "Iceman" Whashington

Descripción física: eres un negro de metro noventa y en muy buena forma para tu edad, aunque se empieza a apreciar cierta barriga incipiente. Suelen llevar el pelo rapado. No te suelen molestar mucho en vestirse, simplemente te pones lo que necesitas para llegar a tu objetivo. Si puedes elegir, prefieres ropa deportiva y amplia, para poder disimular el chaleco antibalas y las armas.

Historial: siempre fuiste un tipo raro, el chico callado que no se relacionaba con nadie. No te sentías parte de nada hasta que ingresaste en los Marines. Allí sabían apreciar a alguien que hace lo que se ordena sin preguntar el porqué, y que lo hace bien. Tras la Guerra del Golfo, se te retiró del servicio por un asunto turbio del que no te gusta hablar, aunque todavía recuerdas la cara de agradecimiento de la prostituta cuando le quitaste de encima a esos tres oficiales, aunque quizás no debiste romperle el brazo al teniente. Luego, de vuelta a la vida civil, nadie parecía querer dar trabajo a un negro de treinta y muchos años que no sabía hacer nada excepto matar. Hasta que apareció aquel tipo y te propuso un trabajo: eliminar a un traficante de crack. Lo hiciste, y muy bien, y el hombre quiso darte más trabajos. Aceptaste, pero con la mismas objeciones que le planteaste al ejército: ni mujeres ni niños. Ahora eres otra vez un soldado pero, esta vez, eres tú el que dicta las normas. Es una buena vida, pero te gustaría poder retirarte y abrir un *dojo* de artes marciales.

Posesiones: un pequeño apartamento repleto de pesas y aparatos de gimnasia, libros de bolsillo sobre artes marciales y filosofía oriental y un pequeño arsenal de armas de todo tipo.

Características: Aguante +2, Coordinación +1, Elocuencia -2, Entereza +2, Fuerza +1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Duro de matar +2, Impávido +2, Reputación (buen profesional) +1, Bajo sospecha -1, Minoría racial (negro) -1, Obsesión (perfeccionismo) -3.

Habilidades: Alerta +1, Artes marciales (lucha de comandos) 0, Armas de fuego (cortas) 0, Armas de fuego (largas) 0, Atletismo 0, Bajos Fondos -2, Conducción (coches) -4, Conocimiento no académico (*bushido*) -1, Discreción +1, Idioma (árabe) -3, Inspección -1, Investigación -2, Intimidación 0, Medicina -4, Sangre Fría +2.

Puntos de drama: 1



Atracador de bancos

Nombre: Joe "el mudo" Whitehorse

Descripción física: eres un indio de tamaño descomunal, con el pelo largo y mirada de pocos amigos. Suelen vestir con camisa de cuadros, pantalones tejanos y botas de motorista.

Historial: te criaste en una jodida reserva india donde todos los viejos se creían todavía el puto Caballo Loco y se dedicaban a enseñar a los chicos tonterías sobre Manítú y demás. La mitad de la reserva se dedicaba a gastar su subsidio en la cantina y la otra mitad a vivir en el pasado. Unos ami-

gos y tú comenzaste a meteros en problemas: robar coches, atracar gasolineras y tiendas, cosas así. Tuviste suerte un tiempo, pero la suerte es un valor escaso para un indio y, al final, la poli os pilló cuando volvíais de atracar una tienda de surf. La cosa no fue muy rentable: diez años en la cárcel por 50 dólares de botín por cabeza. La cárcel te sirvió para conocer al tipo de gente que no debías conocer y, cuando saliste, te integraste en una banda que se dedicaba a asaltar bancos y furgones blindados. Nada muy elaborado, ya sabes, cinco tipos vestidos como los jodidos SWAT que entran a saco y se llevan todo el dinero que pueden. Tarde o temprano mataréis a alguien o cometeréis un error y ya no podrás echarte atrás, pero no conoces otra vida. No podrías volver a la reserva y contemplar la cara acusadora de tus padres. Tendrás que seguir así hasta que la suerte se acabe... Y la suerte es un bien escaso para un indio.

Posesiones: coche robado, chaleco antibalas, casco militar, un par de pis-

tolas, un rigle automático AR-15 y 500\$ en efectivo.

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

Trasfondos: Afiliación (banda de atracadores) +1, Posición +1, Riqueza +1, Antecedentes penales (atraco a mano armada) -2, Apariencia sospechosa -2, En busca y captura -3, Minoría racial (indio) -1, Marginado -2, Strikes -1.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -1, Bajos fondos -2, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (historia nativo-americana) -2, Derecho -4, Discreción 0, Idioma (dialecto indio) -1, Inspección 0, Intimidación 0, Liderazgo 0, Medicina -3, Pelea 0, Sangre fría 0, Supervivencia -3, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 4



Ayudante del fiscal del distrito

Nombre: Edward Johnson

Descripción física: un joven negro delgado, vestido con traje un poco más caro de lo que puede pagar.

Historial: vienes de una familia afroamericana de clase media. Mientras los demás chicos de tu edad se dedicaban a ponerse los pantalones de su hermano mayor y a fumar marihuana, tú le devolvías a tus padres la atención que te habían dado estudiando para ser alguien de provecho. En la Universidad

por fin te sentiste integrado aunque sólo por un tiempo. Si en el barrio eras un "tío Tom", un negro que se comportaba como un blanco, allí eras el negro llegado de barrio malo al que había que tratar con una deferencia especial por lo que había logrado: aplaudamos al negrito por conseguir llegar a la universidad sin saber jugar al baloncesto. Tuviste que trabajar mucho, lamer muchos culos y pisar muchas cabezas para llegar a donde estás y sabes que tendrás que seguir haciéndolo para llegar a ser fiscal de distrito. Podrías conformarte con lo que tienes, ya has conseguido más de lo que cualquier persona de tu barrio hubiera esperado; pero si te conformarás fácilmente no hubieras llegado hasta aquí. Algunas personas te dicen que tienen que guardar un poco de tiempo para tu vida privada, que todo no puede ser trabajo, pero nunca les has escuchado. Aunque desde que Samantha te dejó, a veces te preguntas si deberías revisar tus prioridades.

Posesiones: un apartamento de soltero cerca del centro, ordenador portá-

til, un armario lleno de trajes caros y un estante lleno de DVDs y cintas de vídeo de películas europeas. No, no tienes coche, ¿has oído a hablar de los taxis?

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

Trasfondos: Afiliación (Fiscalía) +2, Contactos (Departamento de Justicia) +1, Posición +1, Riqueza +2, Adicción (cocaína) -1, Enemigo (un ayudante de fiscal que quiere llegar tan alto como tú) -2, Minoría racial (afroamericano) -1, Obsesión (deseo de fama) -1.

Habilidades: Burocracia 0, Conducción -3, Conocimiento no académico (cine europeo) -3, Derecho 0, Empatía +1, Expresión +1, Farsa 0, Idioma (Francés) -1, Idioma (Español) -3, Informática -3, Investigación 0, Negociación -1, Sangre fría -1.

Puntos de drama: 5



Camello

Nombre: Donald "Bad Ducky" Simpson

Descripción física: un adolescente negro vestido a la moda rap y cubierto de collares, pendientes y anillos de oro. Llevas el pelo muy corto y teñido de rubio y un montón de tatuajes por todo el cuerpo.

Historial: ¿que pasa tío? Tus viejos te han dado mucho el coñazo con que dejes este estilo de vida y tal. ¿Pero dónde va a ganarse un negro el pan tan bien como vendiendo droga? Los blancos quieren que curres de ocho a

ocho rompiéndote la espalda en alguna mierda de trabajo que no querían para sus hijos y luego darte una limosna para que no te mueras y puedas seguir haciendo el trabajo sucio. Pero eso no es para tí, negro, tú eres el amo ahora y decides como hacer las cosas. Y vendes crack a los blanquitos y a los hermanos que son lo bastante tontos para engancharse a esa mierda. Aunque, bueno negro, tienes que reconocer que a veces tú también la pruebas, un comerciante ha de conocer su mercancía, dices. ¡Qué demonios! De vez en cuando en alguna fiesta, con alguna pibita, follar sin crack es como follar con condón, ¿me comprendes? Joder, tío, tu vida es muy aburrida: esperar en tu apartamento a que los yonkis vengan a comprar su dosis, sacarles la pasta o lo que traigan y vuelta a esperar. Sabes que tarde o temprano acabarás en la cárcel pero prefieres no pensar mucho en ello y pasártelo en grande hasta que ese momento llegue.

Posesiones: apartamento con puerta blindada en barrio marginal, coche

deportivo americano con equipo de sonido de alta fidelidad, tres o cuatro armas de fuego de todo tipo.

Características: Cultura -1, Entereza +1, Pericia +1, Reflejos +2.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Riqueza +1, Adicción -1, Antecedentes penales (posesión de estupefacientes) -1, Marca distintiva (tatuajes) -1, Minoría de edad (19 años) -1, Minoría racial (negro) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -1, Atletismo 0, Bajos fondos -2, Bellas artes (música rap) -2, Conducción (coches) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento del lugar (tu barrio) 0, Derecho -4, Discreción -1, Drogas -1, Farsa -1, Inspección -2, Intimidación 0, Liderazgo -1, Medicina -4, Negociación +1, Pelea 0, Sangre Fria 0, Seducción -2.

Puntos de drama: 6



Camionero

Nombre: Jack Hardy

Descripción física: eres un hombretón rubio y en buena forma física. Suelo vestir con vaqueros, camisa de cuadros abierta con una camiseta de Harley Davidson debajo y una gorra de béisbol.

Historial: desde pequeño siempre quise ser camionero y, en cuanto terminaste de estudiar, conseguiste trabajo conduciendo un trailer de dieciocho ruedas. Al cabo de unos meses te

casaste con tu novia y os comprasteis la casa que siempre habíais querido. Estábais un poco justos de dinero, pero pensabas que esforzándoos un poco conseguirías ir pagando el préstamo al banco. Cuando parecía que ibas a salir para delante, tu mujer se quedó embarazada y sin trabajo, hacías todas las horas extra que podías pero no era suficiente. Entonces un tipo te ofreció un trabajo de una noche y muy bien pagado, sólo tenías que llevar un cargamento desde la frontera hasta San Francisco. Sospechabas que era algo sucio, no eres tonto, pero aún así aceptaste. Sólo por esta vez, le dijiste a tu mujer, necesitamos ese dinero. Debías haber sospechado que eras un señuelo, pero sólo te diste cuenta cuando la policía te paró. Saliste de la cárcel en cuatro años por buen comportamiento y tu agente de la condicional te ha conseguido trabajo como ayudante de mecánico (te han suspendido el carnet de camión) pero eso no es suficiente para pagar las facturas. Un tipo te ha ofrecido un trabajo que podría sacaros de este apuro, "solo será por esta vez", piensas mientras arrancas el camión...

Posesiones: casa en un barrio residencial, coche familiar y herramientas de mecánico.

Características: Aguante +1, Coordinación +1, Entereza +1, Pericia +2.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Guapo +1, Sueño ligero +1, Antecedentes penales (tráfico de drogas) -2, Deudas -2, En libertad condicional -2, Protegido (mujer e hija pequeña) -2, Strikes -1.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (largas) -4, Atletismo -1, Bajos fondos -4, Cerrajería -4, Conducción (camión) 0, Conducción (coche) -2, Conducción (maquinaria pesada) -2, Conocimiento no académico (modelos de automóviles) -1, Conocimiento del lugar (autopistas de USA) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Expresión -1, Farsa -1, Intimidación 0, Negociación -2, Pelea -1, Sangre fría -1, Oficio (mecánica) -1, Supervivencia -3.

Puntos de drama: 6



Cazarrecompensas

Nombre: Bill Luton

Descripción física: eres un tejano cincuentón, con el pelo y el bigote encañecido y lo bastante corpulento como para que "corpulento" sea un eufemismo. Vistes tejanos, americana, camisa con lazo vaquero, sombrero de cowboy y calzas botas de montar, eso sí, sin espuelas.

Historial: naciste en un pequeño pueblo de Texas donde las cosas no han cambiado en décadas. Tras acabar los estudios, conseguiste el cargo de Sheriff local y eras una persona respe-

tada. Un buen día, tu compañero y tú le disteis un correctivo a un moreno que se había emborrachado y estaba molestando a unas chicas del pueblo. La cosa se salió de madre, llegó la prensa y lo tergiversó todo. El caso es que acabaste destituido porque el alcalde no tuvo los redaños para defenderte. Cuarenta años y sin empleo, otro se hubiera hundido pero tú conseguiste una licencia de cazarrecompensas y una recomendación para un par de empresas de préstamo de fianzas. Llevas ya un tiempo trabajando en esto y empiezas a ser un poco lento para cazar a esos cabrones pero aún eres más listo y duro que ellos. El otro día un amigo en la policía te dijo que uno de tus "clientes" había sido visto en L.A. y aquí estás tú. En esta maldita ciudad llama más la atención tu sombrero de cowboy que dos hombres paseando de la mano. Esperas encontrar pronto a tu "cliente" y poder irte a un lugar dónde no te miren raro si pides música country.

Posesiones: todo lo que tienes lo llevas en el maletero de tu Chevrolet

Camaro: un revólver del .44, una escopeta de tus tiempos de policía y un poco de ropa. Vendiste tu casa, las pocas veces que vuelves a tu pueblo, vives en una zona residencial de caravanas.

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

Trasfondos: Aliado (detective de la Homicidios) +2, Contactos (policiales) +2, Duro de Matar +2, Reputación (tipo duro) +1, Riqueza +1, Intolerancia (racismo) -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -1, Bajos fondos -2, Cabalgar -3, Conducción (coches) -1, Conocimiento no académico (música country) -3, Derecho -3, Empatía 0, Intimidación -1, Investigación -2, Pelea 0, Sangre fría +1, Vigilancia 0.

Puntos de drama: 2



Chulo

Nombre: Emilio "Emilito" Díaz

Descripción física: eres un hispano fornido de unos cuarenta años y con una barrida prominente. Llevas el pelo corto y un gran bigote moreno que empieza a platearse. Vistes a lo cowboy, con sombrero y botas de piel de serpiente incluidos.

Historial: te viniste de México con lo puestito no más y tuviste que romperte la madre para llegar hasta donde ahora estas y por eso le romperías la madre a

cualquiera que te lo quisiera arrebatar. Te lo tienes muy bien montado, unos amigos cobran un montón de plata a las chicas que quieren pasar la raya y luego te las mandan a tí para que puedan ahorrar dinero trabajando como putas para pagarles a ellos por el transporte y a tí por la protección. Las chamaquitas están contentas contigo porque les dejas ir a su aire mientras saquen dinero y no las pegas sin razón. ¡Quién te iba a decir cuando trabajabas como matón allá en Tijuana que te ibas a montar este negocio en América e ibas a poder vivir como los narcos! Cuando ganes bastante dinero quizás te vuelvas para tu pueblo y te compres una pequeña haciendita, con su huertito, sus animales y todo para vivir honradamente. Quizá incluso te lleves a unas cuantas de tus chicas para que trabajen para tí en exclusiva. De momento tendrás que aprovechar para tirártelas gratis que nadie sabe lo que te depara el futuro y lo que no cojas hoy a lo mejor no lo coges ya nunca.

Posesiones: descapotable americano de los 70 con equipo de sonido de alta

fidelidad, piso amueblado con mucho dinero y poco gusto, revólver del .357.

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

Trasfondos: Afiliación (red de prostitución) +1, Contactos (bajos fondos) +1, Posición +2, Riqueza +2, Reputación (tío duro) +1, Antecedentes penales (agresión) -1, Bajo sospecha (proxenetismo) -1, Dormilón -1, Hábito personal odioso (grosero) -1, Minoría racial (chicano) -1, Protegido (tus chicas) -1, Strikes -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -3, Conducción -2, Conocimiento del lugar (su barrio), Conocimiento no académico (rancheras y corridos) -3, Discreción 0, Drogas -4, Empatía 0, Expresión 0, Farsa 0, Idioma (inglés) -1, Inspección -1, Intimidación 0, Juego -2, Liderazgo -1, Negociación -1, Pelea -1, Sangre fría -2, Seducción -1, Vigilancia -3.

Puntos de drama: 6



Conductor

Nombre: David M. Elliott

Descripción física: eres un hombre caucásico de complexión fuerte y más bien regordete, con una media melena rubia. Llevas ropa barata y lo más cómoda posible sin preocuparte en absoluto de cómo te quede.

Historial: desde pequeño estabas enamorado de cualquier cosa con ruedas y motor, tu sueño era ser piloto de rally o de fórmula uno. Intentaste entrar en una escudería como piloto de pruebas pero cometiste un error y no fuiste

seleccionado. El sueño de tu vida se había ido al garete así que intentaste buscarte la vida en algo más seguro. Sin estudios, tuviste que trabajar de todo un poco: limpiador, vigilante, repartidor, camionero... Parecía que tu vida iba a tomar esos derroteros de mediocridad cuando conociste a un tipo que te propuso un negocio muy bien pagado: sólo tenías que esperar en un coche a sus colegas y a él mientras robaban un banco. La cosa salió bien y aunque te prometiste que sólo sería una vez acabaste sucumbiendo al dinero fácil y entraste en la banda. Tras unos cuantos atracos con éxito os volvisteis confiados y mordisteis más de lo que podíais tragar. La policía os tendió una trampa en un banco, tus colegas no tuvieron tiempo ni de decir manos arriba. Intentaste huir en el coche pero sólo conseguiste que tu persecución fuera la noticia estrella de las noticias de la noche. Tras la cárcel, has vuelto a tu antigua ocupación, esta vez no te engañas diciéndote que necesitas el dinero, te has dado cuenta que lo que buscas es la adrenalina.

Posesiones: pequeño apartamento de soltero cerca de la playa, un par de plazas de garaje, automóvil deportivo de gama media, vehículo todoterreno pequeño.

Características: Coordinación +2, Perspicacia +1, Pericia +1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Reputación (buen conductor) +1, Riqueza +1, Antecedentes (atracos a mano armada) -2, Cojera -2, Strikes -1.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (largas) -3, Bajos fondos -3, Cerrajería -3, Conducción (coche) +1, Conducción (camión) -1, Conocimiento no académico (deportes de motor) 0, Conocimiento del lugar (autopistas) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) 0, Discreción 0, Oficio (mecánica) -1, Sangre fría +1, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 4



Convicto miembro de la M

Nombre: Alex García

Descripción física: eres un hispano pequeño y fibroso, con el pelo muy corto y lleno de tatuajes de tu antigua banda. Tienes una expresión atenta y vigilante como si no te fiasas del todo de nadie.

Historial: pinche la gracia que te hace esto, llevas trabajando ocho añitos en el taller del señor López, sin meterse no más con nadie y evitando las compañías del pasado, como te aconsejó el

padre Cornelio, cuando a algún pistolero le da por disparar contra unos gringos, y, como el detective no sabe por dónde empezar a buscar, y tu coche es parecido al que usó el asesino, pues te lo carga a tí. ¡Bonita justicia!, se parece mucho a la de México, pa que saliste de allí, si es lo de la sartén y las brasas. Tras el juicio, por llamarle de alguna manera, los miembros del jurado, sin ningún mejicanito entre ellos, decidió mandarte pa la prisión, a pesar de que no había ninguna prueba sólida. Pero, ¿qué se le va a hacer? Los pobres son pobres en todos los lados y, si no hay plata la justicia es ciega, que si la hay ya se encarga ella de recuperar la vista rápido. El caso es que ahora estás en la cárcel y has tenido que recobrar viejos reflejos para que no te coman allí. Sabes cómo funciona esto y un hombre solo, es sólo un presa para esta gente. Así que te has unido a una banda de tus paisanos. Esperas poder evitar de esta forma problemas y poder salir de aquí para seguir con tu vida dónde la dejas. Pero sabes por experiencia que los problemas se pueden encontrar sin buscarlos.

Posesiones: el alquiler de tu apartamento expira este año y todo lo que tienes está en él. Si nadie lo roba también tienes un coche americano de los 70 aparcado en tu barrio. En tu valija de la cárcel sólo hay 50\$ y un collar de oro con la efigie de la Virgen de Guadalupe.

Características: Cultura -2, Entereza +1, Pericia +2, Perspicacia +1, Reflejos +2.

Trasfondos: Afiliación (la M) +2, Duro de Matar +1, Reputación (honrado) +1, Analfabetismo -2, Antecedentes penales (agresión) -1, Convicto (asesinato) -3, Marca distintiva (tatuajes de banda) -1, Minoría racial (chicano) -1, Strikes -2.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -3, Bajos fondos -4, Bellas artes (tocar la guitarra) -3, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento del lugar (tu barrio) -2, Conocimiento no académico (música mejicana) -2, Discreción -2, Idioma (inglés) -2, Inspección -1, Intimidación -2, Negociación -1, Oficio (mecánica) -1, Pelea -1, Sangre Fría -1.

Puntos de drama: 9



Deportista de elite

Nombre: Isiah "Beefeater" Williams

Descripción física: eres una montaña de carne negra de dos metros largos de altura, llevas el pelo rapado al cero y perilla. Suelen vestir ropa cara y llevar un montón de cadenas, piercings y anillos de oro.

Historial: eras un chico negro más de tu barrio, con pocas expectativas de llegar a los treinta años. Muchos de tus amigos acabaron muertos o en la cárcel y tú ibas por el mismo camino. Pero tú tenías algo que los demás no: sabías jugar al baloncesto; tenías el

talento y los huevos para ser alguien. Pasaste a la NBA directamente desde el instituto, saltándote la universidad y luego los Clippers te eligieron de los primeros de la segunda ronda del draft. Llegaste al equipo creyendo que te ibas a comer el mundo en un par de meses pero la NBA era mucho más fuerte de lo que creías y te pasaste el primer año calentando banquillo. Un poco decepcionado te dedicaste a gastarte tu sueldo en juergas y mujeres hasta que te pillaron conduciendo colocado y el equipo te obligó a ir a una clínica de desintoxicación para limpiar tu imagen. El presidente te advirtió que si no cambiabas tu actitud serías expulsado y decidiste centrarte un poco y trabajar duro. Al fin conseguiste tu oportunidad cuando se lesionó uno de los titulares y la aprovechaste. Quizás no seas todavía un *All Stars* pero eres una de las estrellas de tu equipo y estás seguro de que llegarás si te lo propones. Estás en tu mejor momento y el único que pueda joderlo eres tú, pero te cuesta no comportarte como un pandillero de un barrio

chungo a pesar de que ahora puedes codearte con los ricos y famosos.

Posesiones: un apartamento en un barrio residencial para VIPs, dos o tres automóviles caros, una pistola, tu guardaespaldas suele llevar algo de coca y maría para tus necesidades básicas.

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

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Famoso +3, Posición +1, Riqueza +3, VIP +3, Antecedentes penales (conducción bajo los efectos de drogas) -1, Marca distintiva (tatuajes) -1, Minoría racial (negro) -1.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo +1, Bajos fondos -4, Conocimiento no académico (música rap) -3, Deporte (Baloncesto) +1, Drogas -4, Expresión -1, Farsa -2, Intimidar -1, Liderazgo 0, Sangre fría -1.

Puntos de drama: 2



Detective privada

Nombre: Nell Diamond

Descripción física: eres una chica joven y de piel bronceada, con el pelo largo y teñido de rubio. En la oficina vistes un traje con americana, pero en tu tiempo libre prefieres los vestidos de noche ceñidos.

Historial: tus padres murieron en un accidente cuando tú tenías dos años y fue tu único abuelo el que se encargó de criarte. El viejo fue bueno contigo y tenía un empleo de lo más chulo, era

detective privado, como los de las películas. Él siempre quiso que tú siguieras con el negocio y, en parte por no defraudarle, en parte por iniciativa propia, te convertiste en su ayudante, luego en su socia y, ahora que se ha retirado, en la única dueña (y única empleada) de la Agencia de Detectives Diamond. Normalmente el trabajo no es nada del otro mundo, ya sabes, una esposa celosa por allí, una estafa al seguro por allá, algún chaval que desaparece... Pero sirve para ir pagando las facturas y siempre es más divertido que ser secretaria. Además eres tu propia jefa, al menos cuando al viejo no le da por regañarte, y eso para ti vale más que todo el oro del mundo. Bueno no más que todo el oro, pero sí que casi todo. Últimamente las cosas están muy tranquilas (¿es que ya nadie le pone los cuernos a su marido?) y empiezas a temer que tengas que cerrar la agencia. Pero el otro día, te ofrecieron un caso, algo gordo, con gente importante de por medio. Si no metes la pata, quizás puedas mudar tu oficina al centro y empezar a ganar dinero de verdad.

Posesiones: una apartamento compartido con tu abuelo que te sirve también de oficina para la agencia de detectives, un ordenador, una cámara fotográfica con teleobjetivo, un taser y un revólver del .38.

Características: Cultura +1, Perspicacia +1, Pericia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Aliado (policía científico) +1, Sentido Agudo (oído) +1, Deudas -1, Protegido (abuelo) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -1, Artes marciales (defensa personal) -2, Atletismo -1, Bajos fondos -3, Bellas artes (fotografía) -2, Burocracia -2, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Deporte (tai chi) -2, Derecho -4, Discreción 0, Disfraz -2, Empatía 0, Intimidar -2, Inspección -1, Investigación -2, Negociación -2, Sangre fría -1, Seducción 0, Vida social 0, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 5



Enfermero de urgencias

Nombre: Carlos García

Descripción física: eres un hispano joven y en buena forma. Llevas el pelo corto y, en los escasos momentos en que no trabajas, sueles vestir ropa cara aunque algo hortera.

Historial: tu madre tuvo que sacaros adelante a tus tres hermanos y a tí sin ninguna ayuda. Todavía recuerdas su cara de orgullo cuando conseguiste una beca para estudiar enfermería gracias a una fundación de ayuda a la comunidad hispana. Has trabajado

mucho para que esa mirada no desapareciera y crees que vas por buen camino. Tras unos años como paramédico en ambulancias, has conseguido tu puesto en urgencias del hospital. Decir que tu trabajo es estresante es como decir que Mike Tyson tiene un ligero problema de actitud. Hay días, la mayoría, en que no puedes recordar ni una sola de las caras de tus pacientes. Y esos son los días buenos, pues cuando recuerdas una cara es porque ha sido algo realmente traumático: un bebé al que sus padres han intentado ahogar en la bañera, una anciana que se suicidó dándose golpes contra una esquina... Muchas veces no sabes muy bien si todo lo que ves te afecta demasiado o demasiado poco. Has intentado encontrar una chica, pero es difícil encontrar una que aguante tus horarios. Además, tu madre está bastante peor de su cáncer y ya no se puede valer por sí misma. Tus hermanos quieren internarla en un hospital pero tú te has negado, sabes que no aguantaría tener que dejar su casa y no quieres dejarla en manos de extraños. Cuando tu vida se establece un poco

has pensado intentar entrar en la carrera de medicina para asegurarte un futuro. Sabes que te resultará difícil compatibilizar trabajo y estudios pero te gustaría ver otra vez ese brillo en los ojos de tu madre.

Posesiones: piso de alquiler compartido con dos compañeros y un coche de segunda mano.

Características: Elocuencia +1, Entereza +1, Pericia +1, Perspicacia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (hospital) +2, Sueño ligero +1, Estresado -2, Minoría racial (hispano) -1, Protegido (tu madre) -2.

Habilidades: Alerta +1, Bellas artes (guitarra) -1, Burocracia -2, Conducción (coches) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Drogas -3, Empatía 0, Expresión 0, Idioma (español) 0, Informática -4, Investigación -2, Liderazgo -1, Medicina -2, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 7



Expandillero rehabilitado

Nombre: Ahmed Alí Hassan

Descripción física: eres un adolescente negro con el pelo corto y rizado. Vistes a la manera musulmana aunque occidentalizada.

Historial: ahora eres un hombre, pero no siempre fuiste así. Probaste la droga de los blancos, no respetabas a tus mujeres y te uniste a bandas de hermanos que luchaban contra hermanos, incluso mataste a varios tú mismo. Cuando unos hermanos mataron a tu

mejor amigo, te volviste aún más loco de odio y saliste a buscar a los que lo habían hecho. Entonces un hombre te vio y te recogió de la calle, enseñándote a vivir sin odio ni rencor y a amar a Alá como Él nos ama a todos. Ahora eres un hombre nuevo: vas a empezar a estudiar Ciencias Políticas, eres voluntario en varios programas para sacar a los jóvenes de las bandas y tienes una novia a la que respetas y con la que pretendes casarte cuando puedas mantenerla. Sabes que tienes la obligación de devolver a los hermanos todo lo que les has quitado mientras estabas perdido y de evitar que otros cometan los errores que tú has cometido. Aún llevas los tatuajes de tu antigua banda: son un recordatorio de lo que fuiste, una señal del camino errado por el que nunca debes volver a transitar. Esperas poder hacer por los demás lo que hicieron por tí: enseñarte a vivir.

Posesiones: vives en casa de tus padres y tienes el cuarto lleno de libros, pósters y octavillas del movimiento negro.

Características: Cultura +1, Elocuencia +1, Entereza +1, Perspicacia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (Musulmanes Negros) +3, Mentor +2, Influencia (moderada en las pandillas de su barrio) +1, Intolerancia (blancos) -2, Marca distintiva (antiguos tatuajes de su banda) -1, Minoría racial (negro) -1, Secreto (cometiste delitos graves en el pasado) -3.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (automáticas) -2, Atletismo -2, Bajos fondos -2, Burocracia -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento académico (teología musulmana) -1, Conocimiento académico (política) -2, Conocimiento no académico (doctrina de los Musulmanes Negros) -2, Conocimiento no académico (música rap y soul) -2, Derecho -2, Discreción -1, Drogas -4, Empatía 0, Expresión 0, Farsa -1, Idioma (árabe) -2, Intimidación -2, Liderazgo 0, Negociación -1, Pelea -1, Sangre fría 0, Vida social -2.

Puntos de drama: 5



Exterrorista del IRA

Nombre: Deirdre O'Flaherty

Descripción física: eres una mujer rubia y de constitución atlética. Vistes ropa deportiva y cómoda y te recoges el pelo en una coleta para tener mayor libertad de movimiento. Te gusta llevar gafas de espejo redondas para que no sepan a dónde miras.

Historial: creciste en la Irlanda ocupada, toda tu familia estaba implicada de una u otra forma en la lucha contra los ingleses. Te uniste al IRA muy joven y recibiste formación militar. Te integraste en una célula que se dedicaba a

conseguir financiación para la lucha. Eso quiere decir que cometías atracos en Inglaterra y en Europa e incluso os alquilabais como mercenarios para asuntos sucios. Tuviste que huir a Boston cuando tu célula fue capturada. Allí te introdujiste en la sociedad criminal para garantizar un suministro de armamento constante al IRA. Entonces todo acabó, llegó la tregua indefinida y tu superior te informó que pasabas a la reserva y que, de momento, era mejor que no volvieras a Irlanda. Tenías un pago de armamento a medias, pero ya no se te iba a suministrar más dinero. Tuviste que huir a la costa oeste dónde has conseguido trabajo con un traficante. Sin la excusa de ser un soldado de Irlanda, todo ha perdido su sentido. Ahora sólo eres una delincuente pero es lo único que sabes hacer. Es tan difícil abandonar las viejas costumbres.

Posesiones: apartamento en Santa Mónica, chaleco antibalas, prismáticos de visión nocturna, pistola, subfusil, piso franco en San Francisco.

Características: Entereza +2, Pericia +1, Perspicacia +2, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (organización del señor Johnson) +3, Contactos (bajos fondos) +2, Dura de Matar +1, Riqueza +1, Inmigrante ilegal -3, Vida infeliz -3.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) 0, Armas de fuego (automáticas) -1, Atletismo -1, Bajos fondos -3, Burocracia -3, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (historia de Europa) -3, Conocimiento del lugar (Boston) -3, Conocimiento del lugar (California) -4, Conocimiento del lugar (Ulster) -2, Derecho -2, Discreción +1, Disfraz -2, Expresión -1, Empatía -2, Farsa -1, Idioma (francés) -1, Inspección -2, Intimidación -1, Liderazgo 0, Medicina -3, Oficio (explosivos) -3, Pelea 0, Sangre Fría +1, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 1



Fumeta pasado de rosca

Nombre: Harvey "el pasao" Clinton

Descripción física: eres un treintañero algo fondón y con actitud pasota. Tienes el pelo castaño y largo y llevas barba para no tener que afeitarte. Vistes pantalón de lino, camiseta interior y camisa de cuadros abierta.

Historial: jo, tío, la gente se preocupa demasiado por la vida. Haz esto, no hagas aquello. Eres demasiado joven para lo de aquí y demasiado viejo para lo de allá. Tú sólo quieres vivir tu vida

a tu gusto, jugar a los bolos, fumar tu maría y estar con tus colegas. Dakota, tu ex, no lo entendió y, aunque te quería mucho según ella, te dejó para irse a vivir con un contable. Te dijo que no se podía vivir eternamente como si tuvieses dieciséis años, que maduraras de una vez y buscaras tu lugar en el mundo. Todavía te llama un par de veces a la semana para echarte la charla. Es una buena chica y la quieres, pero se preocupa demasiado. Tú tienes tu vida, cobras tu subsidio cuando toca, vendes un poco de maría para pagar tus clases de bolos y sueñas con la partida de bolos perfecta. Tuviste que pedir dinero a unos notas para pagar el alquiler y ahora no hacen más que amenazarte con lo que te harán si no les pagas ya. Joder tíos, el pasao es un tío legal, y les pagarás enseguida. Pero tampoco hace falta estar con malos rollos, ¿que más da un mes más o un mes menos? Tú piensas cumplir. La semana que viene hay un torneo de bolos para aficionados, el premio son mil pavos por cabeza, tío eso te sacaría de apuros por un tiempo. Y Dakota

decía que los bolos sólo eran un pasatiempo estúpido.

Posesiones: apartamento de soltero alquilado y sin muebles, parafernalia para fumar marihuana, bolsa de marihuana, bola para jugar a los bolos.

Características: Aguante +1, Elocuencia +2, Pericia +1.

Trasfondos: Afortunado +3, Reputación (buena persona) +1, Sosegado +2, Vida feliz +2, Adicción (marihuana) -2, Deudas -2, Dormilón -1, Pobreza -1.

Habilidades: Alerta -2, Bajos fondos -4, Conducción (coches) -3, Conocimiento no académico (deportes) -2, Conocimiento no académico (programación de la tele) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Discreción -1, Drogas -4, Expresión 0, Farsa 0, Negociación -1, Seducción -1.

Puntos de drama: 10



Guardaespaldas

Nombre: Mary Ann Whasington

Descripción física: eres una mujer de color, atlética y con mirada de pocos amigos, llevas una melena rizada y bien cuidada y sueles ser bastante comediada con el maquillaje. Cuando no trabajas, prefieres vestir de forma deportiva y cómoda salvo para salir por ahí.

Historial: siempre se te dió mal estudiar aunque conseguiste entrar en la universidad con una beca de baloncesto. Sólo aguantaste un año allí, en el

instituto te había resultado fácil que te aprobaran sin dar ni golpe pero aquí pretendían que estudiases para poder jugar. Sin nada mejor que hacer probaste suerte en el ejército pero era algo demasiado absorbente para tí. Después de probar una docena de trabajos cutres entraste en una empresa de seguridad para ser escolta de VIPs. Hay gente que prefiere llevar una tía buena de escolta en vez a un amasijo de músculos de dos metros que impide que los de la tele le puedan coger su lado bueno. También hay unos cuantos que se creen que tu trabajo tiene más atribuciones de los que realmente tiene. Tienes que esforzarte mucho para no pegarles una patada en la entrepierna a esos y recordar que este trabajo paga tu alquiler. Quitando eso, el curro está bien pagado, es emocionante y eres la envidia de tus amigas desde que fuiste la acompañante de Wesley Snipes, quizá con él no te hubiera importado "aumentar tus atribuciones", ya me entiendes.

Posesiones: apartamento compartido con unas amigas en zona céntrica,

descapotable de segunda mano y color chillón. En el trabajo llevas un par de esposas, spray antivioladores y una pistola fácilmente ocultable (H&K USP compact o similar). Tienes un armario repleto de ropa de las mejores marcas.

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

Trasfondos: Afiliación (empresa de seguridad) +2, Guapa +1, Riqueza +1, Estresada -2, Minoría racial (afroamericana) -1.

Habilidades: Alerta +2, Artes marciales (defensa personal) -2, Armas de Fuego (cortas) 0, Atletismo 0, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (moda) -3, Derecho -4, Deporte (baloncesto) -2, Discreción 0, Disfraz -3, Empatía 0, Farsa -1, Inspección 0, Intimidación -1, Liderazgo -2, Medicina -4, Sangre fría 0, seducción -1, Vigilancia -1, Vida social 0.

Puntos de drama: 3



Guardia de prisión

Nombre: Philip Wolfe

Descripción física: un hombre cercano a la cuarentena pero en buena forma. Tienes el pelo castaño y corto y un bigote que cuidas con esmero. No te complicas mucho para vestirte. Unos pantalones vaqueros, una camisa limpia y no ponerte tu gorra de béisbol es lo más cerca que puedes estar de ir elegante.

Historial: desde el instituto siempre tuviste claro que querías un trabajo

que fuera excitante y, a ser posible, en el que se llevase uniforme. Estuviste un tiempo intentando entrar en el cuerpo de policía pero nunca conseguiste entrar en la academia. Pero entonces te enteraste por un amigo de que se necesitaban guardias en la prisión estatal y te presentaste. Cuando conseguiste el empleo te casaste con tu novia de toda la vida y compraste una bonita casa para los dos y el hijo que venía de camino. Con el tiempo te convertiste en el hombre de confianza del alcaide y en un hombre respetado por tus compañeros y por los presos. Como guardia experimentado sabes que has de tener un poco de manga ancha con los presos para que esto no estalle. Si, por ejemplo, suprimieses el mercado de drogas, todos los yonquis de la cárcel se matarían entre sí por el mono. Hacer la vista gorda es un mal necesario para que todo funcione correctamente y, además, te permite un sobresueldo para terminar de pagar tu casa. Mucha gente pensaría que estás corrupto pero tú sabes que sólo haces lo que es necesario para

que todo funcione. O, al menos, eso te dices a ti mismo.

Posesiones: uniforme, walkie talkie, tonfa y escopeta. Casa hipotecada en barrio residencial y un par de automóviles.

Características: Agilidad +1, Entereza +1, Fuerza +1, Perspicacia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (prisión) +2, Aliado (Alcaide) +2, Contactos (mafias carcelarias) +1, Reputación (tío duro) +1, Riqueza +1, Estresado -2, Protegido (familia) -1, Secreto (corrupto) -1.

Habilidades: Alerta 0 Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (largas) -1, Atletismo -1, Bajos Fondos -3, Burocracia -2, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (prisión) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento no académico (historia de las armas de fuego) -3, Derecho -3, Drogas -4, Inspección 0, Intimidación +1, Liderazgo 0, Negociación 0, Pelea 0, Sangre Fría 0.

Puntos de drama: 5



Hombre de confianza

Nombre: Joe O'Hara

Descripción física: eres un hombre maduro y algo corpulento, con el pelo castaño y algo largo y tienes una perenne expresión amistosa (aunque puede variar a otra hosca en escasos segundos si te tocan los huevos). Vistes casi siempre con pantalones de tela y camisas hawaianas.

Historial: hay dos tipos de personas: las que crean problemas y las que los solucionan. Tú eres de los segundos y tu trabajo es ser la mamá de los que la cagan. Que un idiota tiene un acciden-

te de tráfico mientras trasporta el cadáver de un soplón, tú vas y lo solucionas; que alguien dispara por error a un tipo dentro de un coche y lo pone todo perdido, tú lo limpias; que el señor Carroll quiere dar un toque de advertencia sutil a un empleado poco productivo; tú consigues a un par de yonquis y los bates de béisbol. Tu mayor problema es compaginar tu trabajo con ser padre soltero (tu mujer se largó con un macarra de medio pelo de Seattle). Es difícil alternar tu vida normal con cuidar a tus hijitas pero haces lo que puedes. No te gusta dejarlas con otra persona si puedes evitarlo, el mundo se ha vuelto loco últimamente y no hay más que crimen y violencia por todas partes. Si algo le pasara a tus hijas, sólo con que les rompieran una uña, entonces tendrías que enfadarte... y te pone de muy mala leche enfadarte, lo bastante para arrancarle las uñas con un soplete al culpable, ¿sabes?

Posesiones: casa pequeña en barrio residencial de clase media alta, un par de coches tipo sedán, montones de juguetes para tus hijas. Siempre llevas

encima una pistola, una navaja multiusos y un teléfono móvil con agenda electrónica y conexión a internet.

Características: Coordinación -1, Entereza +2, Perspicacia +2.

Trasfondos: Afiliación (organización del señor Carroll) +3, Contactos (bajos fondos) +2, Posición +2, Reputación (solucionaproblemas) +2, Riqueza +2, Antecedentes penales (pertenencia a grupo criminal) -2, Intolerancia (gente poco profesional) -2, Protegido (dos hijas pequeñas, 6 y 10 años) -2, Sospechoso Habitual -3, Strikes -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -1, Burocracia -1, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (California) -1, Conocimiento no Académico (béisbol) -3, Conocimiento no académico (cuidar niños) -2, Derecho -3, Discreción 0, Drogas -4, Empatía -1, Expresión -2, Farsa -2, Intimidación 0, Liderazgo 0, Medicina -4, Negociación +1, Pelea -1, Sangre Fría +1, Vida social 0, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 1



**Inmigrante ilegal
(Espalda mojada)**

Nombre: Miguel González.

Descripción física: un hispano bajo y delgado, aunque fibroso. Suelen llevar pantalones tejanos, camisa de cuadros y botas. En ocasiones especiales y para las entrevistas de trabajo te pones corbata y una americana que conoció tiempos mejores.

Historial: en tu Méjico natal te ganabas la vida trabajando como jornalero en el campo, pero estabas cansado de trabajar como una mula y no tener donde

caerte muerto. Ahorraste hasta el último peso para poder pagar el viaje hasta Los Ángeles y le dijiste a tu novia que volverías en un par de años con bastante dinero para poner un negocio y casaros. Habías oído historias de lo fácil que era conseguir dinero en los Estados Unidos, pero la realidad fue muy distinta, nadie quería contratar a un inmigrante sin los papeles en regla. Sólo conseguías trabajos esporádicos que te permitían a duras penas pagar tu alquiler y enviar unos dólares a tu familia y a tu novia. Ahora has conseguido un empleo limpiando unas oficinas por la noche, pero el sueldo es malo y tu jefe te trata como un perro sabiendo que no puedes encontrar nada mejor. Has intentado conseguir el permiso de trabajo pero la lista de espera es muy larga, así que tienes que seguir viviendo sin derecho ni a asistencia médica y con el temor a ser atrapado por los de inmigración. El otro día, unos compatriotas te propusieron que les ayudaras a robar en las oficinas donde trabajas, pero te negaste. Quieres ganarte la vida de forma legal, ser un ciudadano honra-

do. Pero, a veces, te preguntas si no deberías haber aceptado, llevas trabajando un año aquí y todo el mundo te trata como si fueras un maleante y, de todas formas, tu mera presencia en el país ya es un delito.

Posesiones: poco más que tu ropa y una mochila con lo imprescindible para vivir.

Características: Cultura -1, Entereza +1, Fuerza +1, Pericia +3.

Trasfondos: Sueño ligero +1, Apariencia sospechosa -1, Inmigrante ilegal -3, Minoría racial (hispano) -1, Pobreza -2.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo 0, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Sinaloa) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -4, Discreción 0, Empatía -2, Farsa -1, Idioma (inglés) -3, Inspección -1, Oficio (agricultura) 0, Oficio (mecánica) -2, Pelea -1, Sangre Fría -1, Trato con animales -1.

Puntos de drama: 10



Intermediario

Nombre: Horace "Fideo" Clark

Descripción física: eres un hombre negro, bajito y delgado, con la cabeza rapada y con unas gafas redondas de montura metálica. Suelen vestir de negro y con jerseys de cuello alto.

Historial: desde que recuerdas, siempre te has ganado la vida trapicheando en las calles. Aunque al principio te costó trabajo ganarte el respeto de los pandilleros al no respaldarte un físico intimidador, conseguiste hacerlo por tu utilidad. Según fueron aumentando tus

contactos, también aumentó la importancia y la lucratividad de tus negocios. Podías haber entrado fácilmente en varias familias del crimen pero te diste cuenta de que, si te lo montabas bien, ir por tu cuenta era el camino más seguro, aunque el más lento, para ganar dinero. Pieza a pieza, como en una partida de ajedrez, has ido reuniendo conocimientos y contactos útiles para los demás. Puede que un día por la mañana consigas drogas exóticas para una estrella de cine; por la tarde contrates unas prostitutas de confianza para una fiesta privada al teniente de alcalde; y que, por la noche, hagas de mediador en una compra de armas automáticas entre la mafia rusa y las triadas. Sabes que en este negocio sólo se puede permanecer vivo si vas prosperando y que, tarde o temprano, tendrás que montar tu propia organización si quieres mantenerte. Ese día dejarás de ser útil para los jefazos y te convertirás en un rival, alguien al que eliminar. Pero llevas preparando esa partida desde hace mucho tiempo y casi puedes pre-

ver todos los movimientos hasta su desenlace.

Posesiones: apartamento alquilado en la zona centro, coche europeo de alquiler, agenda electrónica y una pistola de pequeño tamaño.

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

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +3, Impávido +2, Reputación (tipo con muchos contactos) +2, Riqueza +2, Miope -1, Minoría racial (afroamericano) -1, Sospechoso habitual -3.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos +1, Burocracia -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) 0, Conducción (coches) -3, Derecho -2, Discreción 0, Idioma (español) -3, Investigación 0, Liderazgo 0, Juego (ajedrez) -1, Negociación +1, Sangre fría +1, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 1



Jefe del crimen organizado

Nombre: Malcolm Johnson

Descripción física: un negro de presencia imponente, complexión fuerte aunque algo fondón por la edad. Llevas el pelo muy corto, casi rapado. Vistes ropa de las marcas más prestigiosas con prestancia aunque da la impresión de que no terminas de sentirte cómodo con ella.

Historial: naciste en un barrio marginal de Los Ángeles y aprendiste a golpear casi al mismo tiempo que a andar.

Comenzaste a vender droga con diez años, a los doce tenías a diez chavales de tu edad trabajando para tí. Cuando tenías dieciocho años tenías bastante dinero para comprar tu barrio entero. Habías visto como otros como tú echaban a perder su esfuerzo gastándose el dinero como nuevos ricos, pero tú querías un futuro para tu familia y para tí. Cuando ya eras uno de los tíos importantes del negocio de las drogas en L.A., te mudaste con tu mujer y tus dos hijos pequeños a Bel Air y redirigiste toda la inversión que podías a empresas legales aunque manteniendo tu principal fuente de inversión. Ahora te gusta pensar que eres un hombre respetable, socio del club de golf, tu mujer da fiestas para la gente importante, tus hijos van a colegios en Europa... Eres un hombre de negocios atento a la oferta y la demanda, ¿tienes tú la culpa de que se demande algo ilegal?

Posesiones: una mansión en Bel Air, apartamentos en lugares de veraneo de Europa y el Caribe, una pequeña

flotilla de coches, cocinas de crack en Los Ángeles.

Características: Entereza +2, Pericia -1, Perspicacia +1, Reflejos -1.

Trasfondos: Afiliación (organización criminal) +3, Contactos (crimen organizado) +2, Duro de matar +1, Famoso +1, Reputación (duro e implacable) +2, Posición +3, Riqueza +5, Antecedentes penales (tráfico de drogas) -2, Bajo sospecha -1, Enemigo (jefe criminal rival) -3, Minoría racial (afroamericano) -1, Protegido (familia) -1, Secreto (su dinero proviene de negocios sucios) -3, Strikes -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -1, Bajos fondos -1, Burocracia -1, Conducción (coches) -4, Conocimiento académico (empresariales) -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento no académico (fútbol americano) -3, Derecho -2, Drogas -2, Empatía -1, Expresión -1, Intimidación 0, Liderazgo +1, Negociación 0, Pelea 0, Sangre fría +1, Vida Social -1.

Puntos de drama: 1



Juez

Nombre: Violet Cliford (conservas tu apellido de soltera)

Descripción física: eres una mujer entrada en la cincuentena, con gafas redondas y maquillada excesivamente pero que todavía se mantiene atractiva gracias a la cirugía. Tienes el pelo castaño y lo llevas siempre con algún peinado que requiera mucha laca. Sueles vestir elegante aunque un poco pasada de moda.

Historial: provienes de una familia bien relacionada en California y tus padres se encargaron de hacerte entender

que significaba eso. Había ciertas cosas que un Cliford no debía hacer aunque fuera aceptable para gente de más baja calaña. Consciente de la superioridad de tu clan, trabajaste duro para labrarte una posición por ti misma y no por el hombre con el que te casaras (al fina al cabo, eres una mujer moderna). A base de trabajo, conseguiste ser una de las primeras mujeres en llegar a la judicatura y todo ello sin descuidar tu vida privada. Habías contraído matrimonio con un importante empresario cuya familia tenía lazos de amistad de antiguo con la tuya. Tu matrimonio nunca ha sido muy feliz ni muy pasional pero eso tenía que quedar supeditado a la conveniencia del mismo. Lo único que lamentas es que Harold y tú no podáis tener hijos, incluso has pensado en adoptar uno pero sabes, en tu fuero interno, que sólo puedes darle un hogar sin amor. Prefieres centrarte en tu trabajo y en tu agitada vida social donde puedes olvidar tus debilidades y concentrarte en ser la reina de la situación como a una Cliford le corresponde. Aún así, a veces piensas

que has pagado mucho por comportarte como una digna hija de tu familia.

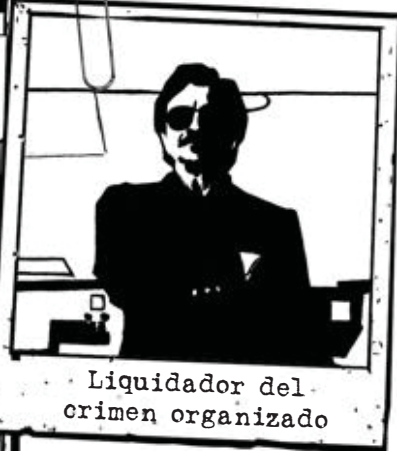
Posesiones: casa con piscina en barrio residencial de clase alta, automóvil lujoso y un todoterreno caro.

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

Trasfondos: Afiliación (Tribunal de Justicia) +2, Famosa +1, Posición +1, Reputación (juez dura pero honrada) +2, Riqueza +3, VIP +3, Hábito personal odioso (superioridad moral) -1, Intolerancia (homosexuales y otros "degenerados sexuales") -2, Miopía -2, Protegido (marido) -1.

Habilidades: Alerta -1, Burocracia -1, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Conocimiento no académico (cine) -2, Derecho +1, Empatía 0, Expresión +1, Intimidación 0, Liderazgo -1, Negociación 0, Sangre fría -2, Vida social +1.

Puntos de drama: 2



Liquidador del crimen organizado

Nombre: Robert Higgins "Vivaldi"

Descripción física: eres un hombre entrado en la cuarentena y de aspecto descuidado. Tu actitud es hosca y tu mirada siempre parece perdida, como si no prestaras atención al mundo real. Vistes siempre con traje y corbata como exige el señor Johnson.

Historial: nunca conociste a tu padre y tu madre siempre te echaba la culpa de que él se hubiese escapado con otra. Ella vendía su cuerpo en su propia casa y tú sólo

podías conectar los auriculares a toda potencia para no escuchar los gemidos de aquellos hombres. Tenías diez años cuando presenciaste como un asesino profesional acababa con tu madre y uno de sus clientes. El asesino te apuntó con su arma para acabar también contigo. Tú le pediste, sin asomo de miedo en tu voz, que te enseñara su trabajo. Por alguna extraña razón, el señor Chandler aceptó y te convertiste en su aprendiz. Con él pasaste los mejores años de tu vida y ha sido la única persona a la que has querido. Cuando te había enseñado todo lo que él sabía, le mataste y celebraste su entierro como él hubiera deseado. Más tarde, empezaste a trabajar para el señor Johnson. Te gusta el señor Johnson, te respeta y te deja hacer las cosas a tu forma. Has estado en la cárcel por el asesinato de uno de sus enemigos. Cuando saliste por buen comportamiento, el lugarteniente de Johnson te estaba esperando en la puerta. Fue un gran honor. El señor Johnson te ha proporcionado un trabajo falso para burlar la condicional, pero te ha guardado tu antiguo empleo. No hay nada mejor que dedicarte a lo que te gusta.

Posesiones: apartamento sin casi mobiliario, piano de cola, equipo de sonido de alta fidelidad, colección de música clásica. Llevas siempre un CD de Vivaldi, una pistola del .44 Magnum y una navaja.

Características: Coordinación +1, Elocuencia -3, Entereza +3, Pericia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (organización del señor Johnson) +3, Duro de matar +3, Impávido +2, Posición +1, Reputación (buen profesional) +2, Sueño ligero +1, Antecedentes penales (asesinato) -3, En libertad condicional -2, Mala reputación (loco peligroso) -2, Trastorno psiquiátrico (sociópata) -4, Strikes -1.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) +1, Armas de fuego (largas) 0, Atletismo -2, Bajos fondos -2, Bellas artes (música clásica) -1, Bellas artes (tocar piano) -1, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (papiroflexia) -1, Discreción 0, Inspección 0, Investigación -2, Intimidar +1, Liderazgo -2, Oficio (armería) -1, Pelea 0, Sangre Fría +1, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 2



Médico clandestino

Nombre: Louise Baker

Descripción física: eres una mujer de aspecto delicado, ojos marrones, pelo rizado y castaño y en permanente actitud de alerta. No sueles salir de casa, cuando sales vistes de forma conservadora, falda, chaqueta y abrigo largo. En casa llevas siempre pijama.

Historial: hace bastante tiempo estudias veterinaria y eras una buena chica a la que sus padres adoraban. Pero un buen día, un tipo te convenció para huir con él para casarte llevándote de dote los

ahorros de tu familia. Cuando el dinero se acabó, te convenció para ejercer de médico sin la licencia, "si puedes hacerlo con animales por qué no con personas" te dijo con su sonrisa de Harrison Ford y tú dijiste que sí, siempre decías que sí. Cuando la policía te detuvo no le implicaste y aceptaste los cargos tú sola. Nunca fue a visitarte a la cárcel. Cumpliste tu condena, seguiste su pista y le encontraste en Las Vegas. Habías pensado lo que le ibas a decir durante mucho tiempo, pero no lo hiciste y acabaste en su cama. A la mañana siguiente unos chinos entraron y te dijeron que tu marido te había entregado como garantía de una deuda. La deuda nunca fue pagada y fuiste violada y vejada durante un año por infinidad de personas, crees que algunos pagaban por ello. La deuda debió considerarse pagada o se aburririeron de ti, el caso es que un día te despertaste tirada en la calle. No podías volver a tu casa ni querías volver a ver a tu marido, así que te buscaste la vida por tu cuenta. Con la ayuda de algunas personas que habías conocido en la cárcel montaste una clínica para pacientes que preferían evitar el contacto con las autoridades. Has transformado el

lugar donde vives en un fortín que te protege de las personas que te quieren dañar e intentas hacer lo mismo con tu corazón.

Posesiones: vives en un motel situado en una carretera secundaria habilitado como casa y clínica. Está rodeado de cámaras y alarmas, tienes cinco perros adiestrados para la defensa. Llevas encima un spray antivioladores y un revólver del .32.

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

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Riqueza +2, Antecedentes penales (ejercer de médico sin título) -1, Delirios (desconfianza paranoide) -2, Intolerancia (hombres) -2, Marginada -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Artes marciales (defensa personal) -2, Atletismo -1, Bajos fondos -3, Burocracia -1, Conocimiento académico (veterinaria) -1, Discreción -1, Drogas -3, Expresión -1, Informática -2, Inspección 0, Medicina -2, Negociación -2, Sangre fría 0, Trato con animales -1, Vigilancia 0.

Puntos de drama: 7



Médico forense

Nombre: Elisa Hammond

Descripción física: una mujer de unos treinta años, con gafas, sin maquillaje y con el pelo rubio recogido en una coleta. Intentas dar una imagen de mujer profesional y te sientes un poco perdida cuando intentas ponerte un vestido de noche.

Historial: eres una mujer hecha a tu misma, aunque naciste en una familia acomodada y podías haberte conformado con casarte con algún hijo de

papá, dedicarte a cuidar de tu casa y asistir a fiestas y barbacoas de los compañeros de trabajo de tu marido. Pero eso no iba contigo, querías valerte por ti misma, ser algo más que "la esposa de". A tus padres no les pareció mal que entraras en la Universidad (al fin y al cabo, es un buen lugar para encontrar marido) aunque les extrañó que escogieras medicina en vez alguna carrera de "chica". Pero, cuando acabaste la carrera y empezaste a trabajar en el Departamento Forense, tu madre casi se convierte en tu primer paciente. A pesar de que lo siguen viendo raro, ahora tus padres parece que han aceptado tu forma de vida, aunque siguen sin comprender por qué no te has casado ya y no hacen más que buscarte citas a ciegas con su idea de "príncipe azul", normalmente un empresario maduro que decide no pedir una segunda cita cuando se entera a qué te dedicas. La verdad es que lo más cerca que te sientes de un hombre, vivo claro, es cuando el Detective Womack te pide algún favor relacionado con un caso. Quizás tu vida sentimental no es la más intere-

sante del mundo, pero cuando estás trabajando no echas de menos lo que te estás perdiendo.

Posesiones: un apartamento decorado de forma mimimalista, un coche utilitario de una marca europea y una pequeña colección de instrumentos de cirugía del siglo XIX (lo más cercano que tienes a una afición).

Características: Cultura +2, Pericia +2, Perspicacia +2.

Trasfondos: Afiliación (laboratorio forense) +2, Posición +1, Riqueza +1, Sosegada +2, Sueño Ligero +1, Estresada -1, Miope -2.

Habilidades: Burocracia -2, Conducción (coches) -3, Conocimiento académico (Historia de la medicina) -2, Drogas -1, Expresión +1, Idioma (latín) -2, Informática -3, Inspección +2, Investigación -1, Liderazgo -1, Medicina forense +2, Sangre Fría 0.

Puntos de drama: 4



Mendigo sin techo

Nombre: Kurt Winslow

Descripción física: eres un hombre corpulento, con el cabello y la barba de color gris. Vistes ropa sacada de la basura y un gorro de lana sucio y roto.

Historial: tenías un buen trabajo antes, pero entonces Lucy te dejó y se llevó a los niños. Te hundiste y perdiste el empleo, luego la casa, luego el orgullo. De la noche a la mañana pasaste de ser una persona "normal" con su trabajo y su casita en las afueras a ser un mendigo alcohólico. Pasaste unos años así, sin hablar casi con nadie,

sólo con ellos, con los amigos que sólo tú podías ver, y que te animaban a ser mejor persona. Comprendiste que debías animar a los que estaban en tu misma situación para que fueran buenos. Los demás te tratan como a una especie de patriarca de esta moderna diáspora que supone ser pobre y fracasado en un país cuya religión es la riqueza y el éxito. Intentas comportarte de acuerdo a esa imagen y ayudar en lo que puedes a los demás, sobre todo a los nuevos, los que están más perdidos. Dios te eligió esta vida para que ayudaras a los demás, para que fueras útil y ahora, por fin, lo comprendes y se lo agradeces. Bienaventurados los pobres porque de ellos será el Reino del Señor, ¿acaso la gente no comprende esa frase? ¡El bienestar material es incompatible con el espiritual, sólo de los pobres será el Reino del Señor!

Posesiones: un carro robado de unos grandes almacenes con ropa de segunda mano, un saco de dormir y un montón de objetos que has rescatado de la basura. Con suerte, algo de

comida y una botella de alcohol barato cubierta por una bolsa de papel.

Características: Aguante +1, Entereza +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Duro de matar +1, Influencia (alta entre los mendigos de tu zona) +2, Memoria eidética +2, Reputación (dar buenos consejos) +1, Sosegado +2, Adicción (alcohol) -2, Antecedentes penales (desorden público) -1, Delirios (elegido de Dios) -3, Hábito personal odioso (sucio y maloliente) -1, Pobreza -3.

Habilidades: Alerta 0, Bajos fondos -3, Carterismo -2, Cerrajería -4, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento del lugar (tu barrio) -1, Conocimiento no académico (teología propia) -1, Discreción 0, Empatía 0, Expresión +1, Farsa 0, Inspección 0, Juego -2, Liderazgo -1, Medicina -3, Negociación -2, Oficio (costura) -4, Pelea -1, Sangre fría +1, Trato con animales -3.

Puntos de drama: 7



Miembro de la mafia rusa

Nombre: Sergei Kirsanov

Descripción física: eres un hombre atlético, de unos treinta años y con el pelo rubio cortado a cepillo. Vistes traje y corbata, a veces con jerseys de cuello alto con un collar de oro encima.

Historial: creciste en un orfanato de Kiev cuando todavía existía la URSS. Allí aprendiste que el mundo era una jungla, sólo apto para los fuertes. Al salir de allí, te alistaste en el ejército, el único sitio dónde pensabas que podías

encajar. Tras un par de años de servicio y de ver todas las corruptelas posibles, acabaste trabajando para una de las incipientes mafias ucranianas. Estuviste haciendo un poco de todo: tráfico de armas, drogas, trata de blancas, extorsión... Tu jefe se fue haciendo más poderoso y decidió internacionalizar el negocio. Los comienzos en Estados Unidos fueron difíciles, a nadie le agrada ver llegar a nuevos comensales a la mesa cuando ya se han repartido los cubiertos. Las demás mafias comprendieron que ibais en serio y os empezaron a respetar y a temer cuando utilizasteis los métodos habituales en vuestra patria, pero que no se utilizaban en este país desde los años 20. Ahora las cosas se han tranquilizado un poco y sólo tenéis que vigilar que el negocio vaya bien. Eres uno de los hombres de confianza del jefe y probablemente asciendas en poco tiempo si no cometes ningún error. Ésta es la única familia que has conocido, los únicos que te han respetado y piensas devolver esa confianza sin importar que es lo que te pidan que hagas. Eres un soldado y sólo

acatas las órdenes sin cuestionarlas, las que sean.

Posesiones: apartamento en barrio de clase media, Volvo de gama alta, un par de pistolas y un rifle automático AK-47.

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

Trasfondos: Afiliación (Mafia ucraniana) +3, Duro de matar +1, Impávido +2, Posición +1, Riqueza +1, Inmigrante ilegal -3.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (largas) -1, Armas de fuego (automáticas) -1, Bajos fondos -4, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (música rock rusa) -3, Conocimiento del lugar (Ucrania) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Discreción -1, Drogas -3, Empatía -1, Idioma (inglés) -1, Inspección -1, Intimidación -1, Liderazgo 0, Pelea 0, Sangre fría +1, Seducción -1, Supervivencia -2, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 5



**Miembro de las triadas
(poste rojo)**

Nombre: Michael Lang

Descripción física: eres un hombre asiático del montón, con el pelo negro y peinado para atrás. Vistes traje blanco y corbata negra de gusto y calidad bastante cuestionables.

Historial: provienes de una familia pobre de Hong Kong y tuviste que trabajar desde muy joven. Pronto te hiciste un nombre en las triadas como joven emprendedor. A los catorce años, las triadas te mandaron a Los Ángeles y has conseguido escalar posiciones

hasta donde estás ahora. Controlas una parte de la Pequeña China y de sus negocios lícitos e ilícitos para tus superiores en Hong Kong. Intentas vender a la comunidad una imagen de hombre recto y honorable que se preocupa por ellos, de ser un padre de todos los hombres bajo tu protección, pero realmente eres una persona amoral que sólo busca escalar puestos en la organización caiga quien caiga por el camino. Te resulta difícil mantener tu reputación de "buen bandido" pero el secretismo de la triada te ayuda. Has tenido que hacer "desaparecer" a muchas chicas chinas sólo para que no hablarán de lo que las habías hecho. Si tus superiores supieran tus aficiones y las cosas que has hecho para enriquecerte se verían muy mermaidadas tus posibilidades de ascender. Sólo tus hombres de confianza saben cómo eres de verdad y se guardarán mucho de contarlo si quieren conservar sus lenguas.

Posesiones: apartamento en un edificio de la triada, todoterreno con lunas tintadas. Encima no llevas más que mucho

dinero en efectivo, unas papelines de coca y una pistola con cachas de nácar.

Características: Elocuencia +2, Pericia -1, Perspicacia +2.

Trasfondos: Afiliación (rama estadounidense de las triadas) +3, Posición +2, Reputación (honorable y preocupado por la comunidad) +2, Riqueza +3, Adicción (cocaína) -1, Bajo sospecha (trata de blancas y narcotráfico) -1, Enemigo (capitán de policía) -2, Intolerancia (mujeres) -2, Minoría racial (chino) -1, Obsesión (poder) -1, Secreto (comportamiento impropio con miembros de su comunidad) -2.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -1, Conducción (coches) -4, Conocimiento del lugar (barrio chino) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento no académico (béisbol) -3, Derecho -3, Discreción -1, Drogas -3, Empatía 0, Expresión 0, Farsa +1, Idioma (inglés) -1, Intimidación 0, Liderazgo +1, Negociación 0, Pelea -1, Vida social -1, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 2



Narcotraficante mejicana

Nombre: Emilia "la loba" Gutiérrez

Descripción física: mujer hispana de treinta años largos y maquillada de forma recargada. Suelo vestir de negro y recogerte el pelo rubio teñido en una coleta porque crees que te hace parecer "profesional".

Historial: eras la típica mujer de narcotraficante, preocupada únicamente de vestir los trapitos más caros, vivir lujosamente y cuidar a tus hijos. Pero tu mundo perfecto se fue al carajo cuan-

do tu marido acabó en la cárcel. Los lugartenientes de tu marido te instaron a que te largases de México antes de que sus enemigos fueran a por su organización y, de paso, a por ti y tus hijos. Pudiste haberlo hecho, pero ya conocías la miseria y no la querías para tus hijos, te ataste los machos y decidiste sustituir a tu marido al frente de sus negocios. Tuviste que ser el doble de dura que un hombre para que te respetasen, pero lo has conseguido, aunque a los demás narcos les sienta mal que una chavita les haya ganado la mano en su propio juego. Ahora gobiernas férreamente tu parte del pastel, al tiempo que te codeas con los políticos, gobernadores y militares. Has empezado a granjearte fama como mujer de temperamento y echa-da pa' lante. Ya han escrito una docena de narcocorridos dedicados a tu persona, en los que se te presenta como una heroína romántica y trágica en un mundo de hombres. Puede que lo seas, pero tú sólo lo haces por tus hijos, tu hombre y por ti misma.

Posesiones: mansión en la mejor zona de Tijuana, varios coches blindados y un avión privados.

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

Trasfondos: Afiliación (cartel mexicano) +3, Contactos (crimen organizado) +1, Famosa +2, Posición +3, Riqueza +6, Sueño ligero +1, VIP +3, Bajo sospecha (narcotráfico) -1, Enemigo (cartel rival) -3, Estresada -4, Protegido (familia e hijos pequeños) -2.

Habilidades: Alerta 0, Bajos fondos -3, Burocracia -1, Conocimiento del lugar (Tijuana) -2, Conocimiento del lugar (rutas de narcotráfico) -1, Conocimiento no académico (negocio de la droga) 0, Conocimiento no académico (música popular) -3, Derecho -3, Discreción -1, Drogas -2, Empatía +1, Expresión -1, Farsa +1, Intimidación 0, liderazgo 0, Negociación 0, Sangre fría 0, Seducción 0, Vida social +1.

Puntos de drama: 1



Negociador

Nombre: Edward H. Steele

Descripción física: eres un hombre negro de complexión media y expresión risueña. Tienes el pelo corto y bigote. Sueles vestir con americana y corbata aunque no de demasiada calidad.

Historial: cuando te graduaste en Psicología no tenías claro a qué rama ibas a orientar tu vida profesional y finalmente fue la que menos hubieras esperado. El trabajo es interesante e incluso has escrito un par de manuales (que nadie ha leído) sobre la teo-

ría de la negociación en el ámbito policial. Lo malo es que resulta casi imposible no llevarte el trabajo a casa cuando las cosas se tuercen. Aún te culpas del asesinato de unos rehenes de un atraco hace tres años, quizás si hubieras podido calmarles una horas, los chicos del SWAT hubieran podido asaltar el banco. Nadie te echa la culpa de ello y, es lo malo de ser psicólogo, sabes que es sólo un sentimiento de culpabilidad posiblemente provocado por tu inseguridad y tu miedo al fracaso. Pero, aún siendo psicólogo, te ves incapaz de superarlo totalmente. Y no estás dispuesto a ir a la consulta de un colega, no hay peor paciente que un médico y, aplicado a los psicólogos, es aún peor. Y si no mira a Hannibal Lecter. Todas las bromas que haces continuamente sobre tu trabajo tienen como fin sublimar el problema y consiguen engañar a todo el mundo menos a tu esposa y a tu hija. Sarah te pide muchas veces que dejes este trabajo por otro más tranquilo, pero no te ves capaz de empezar de nuevo en otro lugar.

Además te sentirías culpable de cada cagada del tipo que te sustituyese.

Posesiones: casa con garaje y pequeño jardín en un barrio residencial de clase media, un par de automóviles y un ordenador portátil.

Características: Cultura +1, Elocuencia +3, Entereza +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la ley +1, Posición +1, Riqueza +1, Estresado -2, Minoría racial (afroamericano) -1, Protegido (esposa e hija) -2.

Habilidades: Alerta -1, Conducción (coches) -3, Conocimiento académico (Psicología) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Conocimiento no académico (costura) -3, Derecho -3, Empatía +2, Expresión +1, Farsa +1, Idioma (español) -2, Intimidación 0, Negociación +2, Sangre fría -2.

Puntos de drama: 3



Niña rica

Nombre: Linda Carroll

Descripción física: eres una joven rubia y bastante mona. Vistes siempre de forma provocativa y tienes una actitud de superioridad que suele desagradar a los demás.

Historial: desde pequeña sabías que tu padre era un criminal pero te sentías orgullosa de él, lo veías como una figura romántica. A los dieciocho años, tus padres fueron tiroteados por unos gánsters rivales delante de tus ojos.

Tu madre murió y tu padre quedó paralizado de cuello para abajo lo que no le impidió seguir dirigiendo su organización. Desde entonces culpas a tu padre de lo sucedido e intentas que no olvide lo que pasó. A pesar de todo él se preocupa por ti e intenta "ayudarte", es decir inmiscuirse en tu vida. Desde la universidad, te has metido en todo tipo de problemas: drogas, compañías peligrosas, carreras de coches ilegales... Y crees que sobre todo lo has hecho para joder a tu padre: el gran hombre que no puede controlar a su hijita. En el fondo quieres a ese cabrón pero estás tan jodida por dentro que necesitas hacerle daño a alguien y a ti misma. La única persona que consigue hacerte entrar en razón de vez en cuando es "Bisturi", el hombre de confianza de tu padre y tu guardaespaldas en la niñez. Aunque le quieres como a un hermano mayor, siempre recuerdas que, al fin y al cabo, es un hombre de tu padre.

Posesiones: apartamento cerca* de la universidad y automóvil de gama alta

pagados por tu padre. Sueles llevar una pistola en el bolso.

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

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Guapa +1, Influencia (moderada en la familia del crimen de tu padre) +3, Mentor (el hombre de confianza de tu padre) +2, Minoría de edad -1, Riqueza +3, Delirios (piensas que tu padre controla tu vida) -1, Intolerancia (niños de papá) -2, Mala reputación (es peligroso acercarse a ti) -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) -2, Atletismo -1, Bajos fondos -3, Bellas artes (pintura) -3, Conducción (coches) -3, Conocimiento académico (sociología) -2, Conocimiento del lugar (Bel Air) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Drogas -3, Expresión -1, Farsa 0, Idioma (español) -3, Idioma (francés) -2, Intimidación -1, Negociación 0, Sangre fría 0, Seducción 0, Vida social 0.

Puntos de drama: 3



Pandillero

Nombre: Ronnie Vázquez

Descripción física: vistes tejanos y camiseta con sólo los dos últimos botones abrochados, sueles llevar un pañuelo o una redecilla en la cabeza. Llevas la cabeza rapada casi al cero, perilla y el cuerpo lleno de tatuajes.

Historial: tienes dieciocho años y has sobrevivido a la mayoría de tus amigos. Cuando sólo tenías trece años te metiste en los Renegados de la 92nd y te pusiste sus colores, te convertiste en alguien temido y respetado. Luego

estuvo el asunto del atraco en la pinche gasolinera, te cogieron a ti solo, pero no diste nombres. Acabas de salir del reformatorio hace unos meses y has vuelto a tu antiguo barrio y a tus antiguas costumbres. Pero ahora eres un tío importante en la banda y hay un montón de batos que matarían por ti. Eres arrogante y conflictivo y te gusta demostrarlo, gran parte de esa autoconfianza parte de que no tienes nada que perder. Como todos tus amigos, ya estás muerto, pero al menos sonreírás a la flaca cuando vengán a romperte la madre. Tu único problema es esquivar las regañinas de tu madre y llevarle tequila y Coronas al viejo para que se emborrache en su sofá. Los polis creen que eres responsable de todos los crímenes de la ciudad y cada vez que un chicano comete un delito vienen a buscarte al barrio para "hacerte unas preguntas". Aunque, bueno, debes reconocer que no van tan descaminados.

Posesiones: poco más que una pistola y un poco de marihuana escondida debajo de la cama para que no la encuentre tu madre.

Características: Coordinación -1, Cultura -1, Entereza +2, Reflejos +2.

Trasfondos: Afiliación (tu banda) +1, Duro de matar +3, Posición +1, Reputación (tipo duro) +1, Antecedentes penales (agresión, resistencia a la autoridad) -1, Bajo sospecha (asesinato de un dependiente de gasolinera en un atraco) -1, Minoría de edad (18 años) -1, Minoría racial (chicano) -1, Pobreza -1, Sospechoso habitual -3, Strikes -2.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo -1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -3, Armas de fuego (automáticas) -3, Bajos fondos -2, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (bandas) 0, Conocimiento no académico (música mejicana y rap) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Deportes (baloncesto) -4, Discreción -1, Drogas -3, Idioma (Español) -1, Inspección -2, Intimidación -1, Pelea 0, Sangre Fría -1.

Puntos de drama: 9



Paramilitar de extrema derecha

Nombre: Frederick B. Waingrow

Descripción física: eres un hombre de mediana edad, con algún problema de sobrepeso. Tienes el pelo corto y de color castaño y llevas gafas para corregir una pequeña miopía. Sueles vestir como si te fueras de caza y llevas siempre una gorra de una revista de armas o de los marines.

Historial: te sentías sólo e incomprendido hasta que conociste al señor Croft. Te explicó que formaba parte de

un grupo de personas preocupadas por cómo estaban las cosas desde que los demócratas habían entrado en el poder y los republicanos se habían vendido a los izquierdistas. Los burócratas de Washington estaban intentando suprimir los derechos de los buenos americanos, mientras les daban derechos que no merecían a los negros, los empresarios judíos y los homosexuales. El señor Croft te fue explicando la doctrina de Patria Libre según ibas asistiendo a las reuniones en su rancho en la montaña e ibas conociendo a gente como tú, buenos americanos preocupados. El gobierno quiere acabar con el Sueño Americano y sólo los buenos americanos como la Asociación Nacional del Rifle y grupos como vosotros podéis impedirlo. Vuestro día pronto llegará y los soldados de la patria acabarán con el estado corrupto.

Posesiones: pequeño apartamento alquilado y mal amueblado, un montón de revistas de caza, armamento, historia militar y del ejército, seis o siete armas de fuego de distinto calibre,

ropa militar, chaleco antibalas, maquinaria para reparar tus armas y hacer tu propia munición y un *pick up* que usas para ir los fines de semana al bosque.

Características: Aguante +1, Entereza +1 Pericia +2, Reflejos -1.

Trasfondos: Afiliación (Patria Libre) +2, Bajo Sospecha (perteneciente a grupo extremista) -1, Fanático (extremaderecha) -3, Hábito personal odio-so (tartamudeo) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (largas) -1, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (automáticas) -2, Atletismo -2, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (California) 0, Conocimiento no académico (Historia USA) 0, Conocimiento no académico (historia militar) -2, Discreción -1, Liderazgo -2, Oficio (armería) 0, Oficio (albañilería) 0, Oficio (explosivos) -2, Pelea -1, Sangre fría -1, Supervivencia -2, Trato con Animales -2, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 5



**Periodista gráfico
(papparazzi)**

Nombre: Alfred "Dirty Al" Maldini

Descripción física: eres un hombre bajito y achaparrado con el pelo largo y rizado y bigote moreno. Normalmente llevas traje y corbata baratos y unos vaqueros desteñidos.

Historial: hace tiempo eras un joven estudiante de fotografía que intentaba vender sus obras sin éxito. Para ir tirando comenzaste a trabajar para varias revistas de cotilleos como fotógrafo *freelance* y te diste cuenta que se cobraba cien veces más por una instantánea mal tirada de cualquier

famosillo besando a su último rollo que por una fotografía pretendidamente artística. Desengañado por la falta de éxito de tus exposiciones, empezaste a dedicarle todo el tiempo a, lo que en un principio, era sólo un trabajo temporal. Eso fue hace mucho y ahora es tu única ocupación, ahora eres el fotógrafo más temido por los famosos y más odiado por tus compañeros. Algunos dicen que te extralimitas, que no está bien revolver en la basura de los famosos (literalmente), colarse en sus habitaciones o sobornar a sus empleadas de la limpieza. Sólo lo dicen porque ellos no tienen el valor para hacerlo. No se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos y tú tienes que hacer muchas tortillas. Tú sólo les das a la gente lo que quiere y nadie obliga a los famosos a serlo. Coleccionas tantas primeras portadas como denuncias por acoso, invasión de la intimidad y demás pero eso sólo sirve para darle más publicidad a las fotos... Y a ti.

Posesiones: un piso alquilado en un barrio malo con una habitación habilitada

como cuarto oscuro, un coche de segunda mano, varias cámaras fotográficas, trípodes y teleobjetivos de calidad profesional.

Características: Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +2, Reflejos +2.

Trasfondos: Chantajista +1, Contactos (confidentes cerca de famosos) +2, Riqueza +1, Sueño ligero +1, Antecedentes penales (allanamiento de morada) -1, Mala reputación (sin ética) -2, Strikes -1.

Habilidades: Alerta +2, Atletismo -2, Bajos fondos -4, Bellas artes (fotografía) -1, Burocracia -3, Cerrajería -2, Conducción (coches) -1, Conocimiento no académico (hábitos de famosos) -1, Derecho -4, Discreción 0, Farsa -1, Inspección 0, Investigación -3, Negociación 0, Sangre fría -1, Vigilancia -2, Vida social -1.

Puntos de drama: 5



**Policía (agente de
la DEA infiltrado)**

Nombre: Michael Quesada

Descripción física: eres un hombre de complexión media, pelo corto y de aspecto pulcro. Por motivos de trabajo, sueles vestir como un extra de Miami Vice.

Historial: sin familia directa (tus padres murieron hace años en un accidente de tráfico), soltero y sin demasiadas amistades, tus superiores de la DEA vieron en ti el candidato perfecto para operaciones encubiertas de larga duración.

Después de un año entrenando específicamente para ello, te han introducido en una de las organizaciones de mexicanos que transportan la droga desde su país hasta las redes de distribución de Estados Unidos. Hace unos dos años que estás trabajando en este caso, sin más vacaciones que una supuesta estancia en la cárcel de cuatro meses y empiezas a estar muy quemado. Hay veces que se te olvida si eres un policía fingiendo ser un criminal o lo contrario. Por otra parte, tu actual estilo de vida es muy atractivo, dinero fácil, demasiado peligro como para preocuparte del mañana y hombres honorables a su modo, mucho más de fiar, si respetas las normas, que la mayoría de la gente "normal" que has conocido. Sabes que estás demasiado acelerado, que vas a acabar cometiendo un error, pero estás tan cerca de llegar al jefe que eres incapaz de dejarlo. Pero, últimamente, no te reconoces en el espejo: hablas como ellos, vistes como ellos, incluso te comportas como ellos. Debes darte prisa en acabar el trabajo antes que éste acabe contigo.

Posesiones: todoterreno caro, unas cuantas viviendas de lujo alquiladas, pistola de 9 mm. y, hasta cierto punto, todo lo necesario para mantener tu cobertura.

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

Trasfondos: Afiliación (DEA) +3, Agente de la ley +2, Contactos (bajos fondos) +1, Posición +1, Riqueza +1, Estresado -4, Infiltrado -4, Minoría racial (hispano) -1, Secreto (has cometido delitos graves para mantener tu cobertura) -3.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -1, Atletismo -2, Bajos fondos -2, Burocracia -2, Derecho -3, Deporte (balonmano) -3, Drogas -2, Empatía -1, Expresión -1, Farsa 0, Idioma (español) -1, Informática -4, Inspección -2, Intimidar 0, Investigación 0, Liderazgo 0, Negociación 0, Vigilancia 0, Sangre fría +1.

Puntos de drama: 3



Policía (patrullero)

Nombre: Richard O'Hara

Descripción física: tienes pelo rubio y no muy largo, bigote a lo cowboy, sueles llevar gafas de sol y masticar chicle continuamente, porque te parece que te hace parecer más duro. Cuando no vas de uniforme sueles vestir de sport, excepto en ocasiones importantes, en las que tu mujer te obliga a llevar americana y corbata.

Historial: desde que recuerdas, has querido ser policía. Tu abuelo lo fue, tu padre lo fue y tu hermano... bueno, tu

hermano es de Asuntos Internos, pero da igual porque nunca os llevasteis bien. En cuanto saliste de la academia te casaste con tu novia del instituto y entraste a trabajar como patrullero. Llevas trabajando en esto unos años y has pensado en hacer el examen para promocionar, más que nada por Mary y los chicos, para poder darles más comodidades, pero la verdad es que te gusta tu trabajo con el coche patrulla. Tus compañeros te respetan, te cubren las espaldas y tú a ellos, y eso es más de lo que pueden decir la mayoría de los hombres. Éste sería el mejor trabajo del mundo si no fuera por la escoria que has de tratar día a día. Hay muchos compañeros que están quemados y han jodido sus vidas y sus matrimonios pero no crees que eso te pueda pasar a tí. Aunque a veces Mary se queja de que le gustaría conocer a alguien que no sea policía o esté casado con uno, sabes que, en el fondo, ella también se siente parte de la "gran familia policial".

Posesiones: uniforme, walkie talkie, defensa, arma reglamentaria, esposas

y linterna, aunque sueles llevar una segunda pistola por si acaso. Cuando no estás de servicio sueles ir armado, pero no siempre. Tienes una pequeña casa en un suburbio tranquilo y dos automóviles. Tu tesoro es una pelota de béisbol firmada por Joe Di Maggio, por suerte tu mujer no sabe lo que te costó.

Características: Aguante +1, Entereza +1, Fuerza +1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la ley +1, Aliado (confidente) +1, Reputación (honrado) +1, Protegidos (familia) -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) 0, Armas de fuego (largas) -1, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -1, Conocimiento no académico (béisbol) -2, Derecho -4, Drogas -4, Intimidación 0, Inspección 0, Investigación -3, Liderazgo -2, Sangre fría 0, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 6



Policía (detective corrupto)

Nombre: Luca Torello

Descripción física: vistes traje y corbata de mala calidad y que piden a gritos un planchado. Tú mismo das es misma sensación, con la barba de tres días y el cabello como si acabaras de levantarte.

Historial: provienes de un barrio duro, tan duro como el de cualquier chicano o negro, sólo que los italianos no os pasáis el tiempo quejándoos de lo injusto que es el mundo. Cuando aca-

baste el instituto no tenías nada claro que querías hacer y al final decidiste apuntarte a la academia de policía. Tras un par de años de patrullero, te presentaste al examen de promoción y lo aprobaste. Llegaste a Narcóticos pensando que seguirías ascendiendo y llegarías a ser el Capitán más joven en la historia de tu comisaría. Pero un día te paraste a examinar tu vida y te diste cuenta de que llevabas varios años como detective y sin visos de mejorar, que tu mujer te había abandonado y vivía con otro tipo y que ni siquiera tenías dinero para poder pagarle la pensión. Empezaste a hacer algún favorcillo aquí y allá, nada serio, mirar para otro lado cuando un traficante vendía su mercancía en plena calle, no pasarte por ciertos barrios, ya sabes, nada serio. Te engañabas a tí mismo pensando que controlabas la situación, que tus compañeros no sospechaban nada, que podías dejarlo cuando quisieras... Una puta mentira, claro. Puedes ser un policía corrupto pero sigues siendo un buen poli, te dices, y nunca joderías a un compañero. Pero ya no estás seguro de nada ni de

nadie, ni siquiera de tí mismo... Sobre todo de tí mismo.

Posesiones: arma reglamentaria, placa, busca de la comisaría, un viejo Chevrolet y un apartamento lleno de cervezas vacías.

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

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la Ley +1, Aliado (confidente) +1, Contactos (bajos fondos) +2, Posición +1, Sueño ligero +1, Riqueza +1, Adicción (alcohol) -1, Bajo sospecha (Asuntos Internos) -1, Secreto (corrupto) -2,

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) -1, Bajos fondos +1, Burocracia -2, Derecho -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento no académico (marcas de cerveza y whisky) -2, Discreción 0, Drogas -3, Expresión +1, Farsa +1, Inspección -2, Investigación -1, Sangre fría +1, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 6



Productor de cine

Nombre: William H. Sterling

Descripción física: eres un hombre maduro y en el que, a pesar de la cirugía estética y los entrenadores personales, empiezan a notarse los años y los kilos de más. Vistes de forma adecuada a cada situación y siempre con trajes de los mejores diseñadores.

Historial: tu familia siempre ha tenido dos cosas: dinero y cabeza para invertirlo. Tú has heredado ambas cosas y las has empleado en el mundo del cine. Empezaste con poco dinero, con películas realizadas para el mercado de

video, pero pronto fuiste ascendiendo en el mundillo hasta donde te encuentras ahora. Has tenido que lidiar con todo tipo de gente: estrellas con aires de diva, directores de esos que dicen que son "cineastas", mafiosos de pacotilla... y has conseguido lo que querías en la mayoría de los casos. Sólo hay un puñado de personas con verdadero poder en Hollywood, el poder de decidir qué se hace y qué no y tú te encuentras entre ellos. La persona que no esté en la lista de invitados de una de tus fiestas puede estar segura de que no es nadie o que lo va a dejar de ser en muy poco tiempo. Tu mujer murió hace unos años y, tras un periodo de luto políticamente correcto, sales en las revistas del corazón con una joven distinta cada vez del brazo. En cuanto a los distintos hijos de tus tres matrimonios, no tienes contacto con ninguno excepto cuando necesitan dinero o a tus abogados por alguna metedura de pata. Ninguno de ellos ha salido con el espíritu de la familia, son sólo unos llorones malcriados sin oficio ni beneficio excepto esperar a que te mueras para repartirse tus propieda-

des. Casi te dan ganas de dejarlo todo a la caridad, pero puestos a alimentar a unos vagos, prefieres que al menos sean de tu familia.

Posesiones: casas lujosas, una flota de coches, obras de arte y lo que se te ocurra.

Características: Aguante -1, Coordinación -1, Elocuencia +1, Perspicacia +2.

Trasfondos: Afiliación (Warner Bros) +3, Famoso +1, Posición +3, Riqueza +5, VIP +3, Adicción (cocaina) -1, Estresado -2, Intolerancia (vagos y criminales) -2, Mala reputación (codicioso) -2.

Habilidades: Alerta 0, Burocracia 0, Bellas artes (cine y televisión) -2, Conocimiento no académico (restaurantes caros) -3, Derecho -2, Empatía +1, Expresión 0, Farsa +1, Intimidación 0, Liderazgo 0, Negociación +2, Oficio (productor de cine y televisión) +1, Sangre Fria 0, Vida social 0.

Puntos de drama: 2



Profesora idealista

Nombre: Meggan Simmons

Descripción física: eres una mujer de mediana edad, de pelo castaño recogido en un moño y que olvida frecuentemente maquillarse. Sueles vestir con falda y chaqueta.

Historial: naciste en un pequeño pueblo de Nebraska donde todo el mundo se conocía. Cuando fuiste a Los Ángeles a estudiar tu carrera gracias a una beca nunca imaginaste que te quedarías allí a vivir. Los Ángeles era lo más

distinto, en lo bueno y lo malo, que podrías encontrar a tu pueblo. Una gigantesca urbe dónde eras sólo una persona anónima más pero en la que nadie se preocupaba de lo que hacías. Cuando terminaste la carrera, toda tu familia (e incluso tú) esperaba que volvieres a la escuela de secundaria de tu pueblo. Entonces una profesora te comunicó que había hablado con una amiga y te había conseguido una entrevista para el puesto de profesora suplente en una escuela de Compton. Los principios fueron duros, los demás profesoras veían tus esfuerzos, como los "típicos de la chica nueva que cree que estos chicos pueden salvarse" y creían que se te pasaría pronto. Pero no se te pasó y lograste mejorar un poco las cosas. No te conformabas con dar clase e irte a tu casa, si hacía falta dabas clases particulares gratis a algunos chicos o llevabas a un aprendiz de pandillero de la oreja hasta su clase. Has conseguido el respeto de la gente del barrio a pesar de ser blanca y piensas seguir trabajando para que el barrio y el instituto cambien de

aspecto. Y si no lo consigues, al menos lo habrás intentado.

Posesiones: casa alquilada en una barriada marginal, coche familiar lleno de abollones, ordenador algo anticuado y una colección de discos de vinilo y compactos de música clásica.

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

Trasfondos: Reputación (perseverante) +1, Influencia (moderada en tu barrio) +1, Sosegada +2.

Habilidades: Alerta -1, Artes marciales (defensa personal) -3, Burocracia -1, Conducción (coches) -3, Conocimiento académico (magisterio) 0, Conocimiento del lugar (tu pueblo de Nebraska) -1, Conocimiento del lugar (barrio donde está tu instituto) -2, Conocimiento no académico (música clásica) -2, Empatía 0, Expresión +1, Farsa -1, Idioma (francés) -2, Informática -4, Intimidación -2, Liderazgo -1, Medicina -4, Negociación -1, Sangre fría -2.

Puntos de drama: 5



Profiler

Nombre: Isiah J. Browning

Descripción física: eres un hombre negro de unos cincuenta años, de complexión delgada y aspecto frágil. Llevas una barba corta y bien cuidada y el cabello muy corto y rizado, más bien de color gris que negro. Sueles llevar unas gafas de pasta negra para cuando se te olvidan las lentillas.

Historial: de pequeño te preguntaron que querías ser de mayor y tú respondiste: "Sherlock Holmes o Moriarty". Por suerte para todos, elegiste la pri-

mera opción. Cuando terminaste criminología, psicología y realizaste un master intensivo de medicina forense los chicos del FBI no esperaron a que fueras a llamar a su puerta en Quantico, fueron ellos mismos a llamar a la tuya. Tras pasar el examen para ingresar en el FBI (¿para qué demonios tuviste que aprender a usar un arma?) fuiste asignado a la elaboración de perfiles de criminales junto a otros expertos. Aunque al principio todo esto era para ti un limpio juego de deducción, una novela de Doyle actualizada, el contemplar las cruentas escenas de algunos crímenes te hizo recuperar la perspectiva. Tu trabajo es atrapar asesinos para salvar vidas y has consagrado tu vida a ello.

Posesiones: apartamento de soltero escrupulosamente ordenado, sedán de color gris último modelo, ordenador portátil, cámara de fotos digital, guantes de látex e instrumental de medicina forense. ¡Ah! Y la pistola reglamentaria, hace tanto tiempo que no la usas que a veces se te olvida llevarla.

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

Trasfondos: Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Contactos (policiales) +1, Memoria eidética +2, Posición +1, Riqueza +1, Insuficiencia cardiovascular -1, Miopía -2, Minoría racial (afroamericano) -1, Obsesión (atrapar al asesino) -3, Pesadillas (escenas de crímenes) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -3, Burocracia -1, Conducción (coches) -3, Conocimiento académico (psicología) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (novelas de misterio) -1, Derecho -3, Empatía +1, Expresión 0, Informática -3, Inspección 0, Investigación 0, Liderazgo -1, Medicina (forense) -2, Negociación 0, Sangre fría -1, Trato con animales -2, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 2



Prostituta

Nombre: Hellen O'Donnel

Descripción física: eres una adolescente rubia, con ojos verdes y algo regordeta. Tienes una apariencia inocente pero que está empezando a minarse por tu adicción.

Historial: creciste en una zona residencial de Boston en una típica familia irlandesa. Tus padres te educaron bien y te pagaron los mejores colegios que podían permitirse, conocías a mucha gente de bien y sacabas buenas notas.

Deberías haber sido feliz pero había algo que no funcionaba, no le encontrabas ningún sentido a esa vida, te sentías como en la cinta de una cadena de producción, con todos las personas y sucesos de tu vida siendo insertados por máquinas ajenas a ti y a tus deseos. Descubriste el sentido de la vida cuando un tipo te ofreció crack en la fiesta de una hermandad. Luego te folló, pero el crack era mucho mejor amante que él. Seguiste con ese tío, Harry se llamaba, porque querías que te consiguiese crack. Entonces todo se complicó, tu padre, el "policia recto", te colocó fumando crack en casa y te obligó a ir a una clínica de desintoxicación y a un grupo de terapia y a todas esas mierdas. Te escapaste y viviste un tiempo en Boston pero sabías que tu padre te terminaría pillando y decidiste coger un autobús a L.A. Allí conociste a un traficante que te enseñó a vivir en la calle. De vez en cuando te follaba y te daba crack y pronto comprendiste que, en el fondo, no importaba quién te follase si podías comprar luego crack. Así que ahora vendes tu cuerpo por unos pavos pero vale la pena por

el crack. Todo vale la pena por el crack.

Posesiones: un par de mudas de ropa, condones, parafernalia para tomar crack y un par de dosis de crack.

Características: Cultura +1, Elocuencia +1, Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Apariencia respetable +1, Guapa +1, Mentor (traficante de crack) +1, Adicción (crack) -3, Deudas -1, Minoría de edad (17 años) -2, Pobreza -2, Secreto (su padre es capitán de policía) -1.

Habilidades: Alerta -1, Atletismo -1, Bajos fondos -3, Carterismo -4, Conocimiento académico (ciencias políticas) -2, Conocimiento del lugar (Boston) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento académico (literatura norteamericana) -2, Deporte (tenis) -3, Discreción -1, Disfraz -3, Drogas -3, Empatía 0, Expresión +1, Farsa +1, Idioma (francés) -3, Informática -4, Inspección -2, Negociación -1, Sangre Fría -2, Seducción 0, Vida Social 0.

Puntos de drama: 10



Prostituta de lujo

Nombre: Selena Steele

Descripción física: eres una chica joven de formas poco voluptuosas pero muy atractiva. Tienes el pelo castaño, largo y rizado. En la universidad vistes de forma discreta y deportiva, pero en el trabajo vistes trajes de fiesta de las mejores marcas y más o menos provocativos dependiendo del cliente.

Historial: cuando viniste a L.A. a estudiar necesitabas un trabajo para poder ir tirando. Llamaste a un anuncio en la prensa que prometía "un buen salario para chicas jóvenes y cultas" y aca-

baste trabajando en la agencia de acompañantes de la señora Lem. "Acompañante" es el eufemismo para prostituta de lujo, aunque tu trabajo es más extenso que el de una puta callejera. No se trata sólo de tirarte a tus clientes, también tienes que darles conversación, hacerles ver lo listos y simpáticos que son e incluso acompañarles a fiestas y otras reuniones como si fueras su pareja. Has descubierto que la gente rica es la que más perversiones sexuales tiene, o quizá simplemente es que se lo pueden permitir. Estás sacando mucho dinero con esto, más de lo que esperas ganar cuando termines tu carrera, y trabajando menos. Sería el trabajo perfecto obviando algunas ocasiones y que es ilegal. Además no te imaginas lo que pensarían tus amigos y tu familia si descubrieran que la chica educada, lista y trabajadora se gana la vida como puta.

Posesiones: apartamento alquilado cerca de la facultad y amueblado con gusto, un ropero muy bien surtido, un ordenador portátil, una colección de

música pop en MP3 y un Volkswagen "Escarabajo" de color chillón.

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

Trasfondos: Afiliación (red de prostitución) +1, Contactos (clientes) +1, Guapa +2, Riqueza +3, Minoría de edad (20 años) -1, Reputación (estudiosa y trabajadora) -1, Secreto (su trabajo) -1.

Habilidades: Atletismo -1, Conducción (coches) -4, Conocimiento académico (empresariales) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento del lugar (lugares de reunión de gente famosa) -2, Conocimiento no académico (moda) -2, Conocimiento no académico (música pop y rock) -2, Conocimiento no académico (técnicas sexuales) -2, Disfraz -1, Empatía 0, Expresión +1, Farsa -1, Idioma (francés) -2, Informática -4, Negociación -1, Seducción +1, Vida Social +2.

Puntos de drama: 2



Rapero

Nombre: Vincent "Ripper" Grant

Descripción física: vestimenta de moda rap, collares y anillos de oro, tatuajes y pelo largo recogido en pequeñas trenzas.

Historial: hey, negro, esto si que no te lo esperabas. Hace dos años te dedicabas a trapichear con tus hermanos en el barrio y a rimar de vez en cuando en la calle. De repente llega un negro vestido de pinguino y te dice que es cazatalentos de una discográfi-

ca especializada en rap y que les interesaría contratarte. Dijiste que sí, claro, y en un abrir y cerrar de ojos, sales en la MTV, los hermanos te admiran y se compran tus CDs. Pero claro negro, la tenías que cagar, va un blaquito e invita a tu chica a una copa, ¿qué coño ibas a hacer?, así que sacaste tu hierro del .45 y le hubieses volado la cara a ese cabrón si tus guardaespaldas no te hubieses agarrado. Cinco años por intento de homicidio, que se quedan en uno por ser tu primer delito, buen comportamiento y demás. Sales pensando que tendrás que ponerte a buscarte la vida, que la has jodido bien y ahora vas a tener que ponerte a currar o a vender droga como cualquier hijo de puta de tu barrio. Y entonces te enteras de que eres más famoso que antes, así que otra vez a la gran vida, negro. Mujeres, coches, casas y coca a raudales. Esto es vida, negro, eres el mejor, y si fueras blanco y te disfrazases de superhéroe, seguro que habrías ganado ya un Grammy.

Posesiones: un par de mansiones lujosas y un montón de coches deportivos. Encima sueles llevar un poco de coca, una pistola y 1.000 pavos en efectivo o más.

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

Trasfondos: Afiliación (Discográfica) +3, Contactos (bajos fondos) +2, Famoso +3, Influencia (baja entre sus seguidores de toda la nación) +2, Posición +2, Riqueza +5, VIP +3, Adicción (cocaína) -3, Antecedentes penales (intento de asesinato) -2, En libertad condicional -2, Estresado -2, Intolerancia (blancos) -2, Minoría racial (negro) -1, Strikes -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -1, Bellas artes (música rap) +2, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (moda rap) -3, Drogas -2, Empatía -1, Expresión +1, Intimidar 0, Liderazgo +1, Pelea 0, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 2



Soplón

Nombre: Isiah "Easy" Bradley

Descripción física: un joven negro muy delgado que aparenta diez años más de los que tiene, vestido con ropa de la beneficencia. No hace falta ser un lince para ver que eres un yonqui..

Historial: tu madre te tuvo a los dieciséis años y tu padre desapareció. Ella te crió en casa de sus padres hasta que consiguió tener dinero para vivir sola en un apartamento putrefacto en Watts. Aunque al menos allí no tenía que aguantar las discusiones con su

madre ni las palizas de su padre. Tu madre empezó a meterse heroína cuando tu tenías diez años o así y, desde entonces, te quedaste sólo en el mundo. Te ganabas la vida con pequeños robos y trapicheos y conseguías bastante dinero para pagarle las dosis a la vieja. Cuando tenías quince años, volvías a casa de una juerga con tus colegas y te encontraste a tu madre muerta de una sobredosis. Te largaste para que no te obligasen a vivir con tus abuelos y, desde entonces, has vivido en la calle, durmiendo en casas ocupadas, cocinas de crack, cloacas y túneles de metro, cometiendo pequeños robos para pagarte tus dosis. Hace un año, un poli te pilló y te propuso dejarte salir sin cargos y dándote de vez en cuando algún dinero si a cambio tenías los ojos y los oídos abiertos en la calle. Aceptaste, claro, no imaginabas nada peor que estar encerrado sin poder consumir crack. Sabes que algún día alguien se enterará y te matará pero sólo te importa tener droga suficiente hasta que llegue ese día.

Posesiones: un par de dosis de crack, revólver viejo, mochila con ropa y objetos personales básicos. También sueles llevar una varilla para abrir coches y, si te han ido bien las cosas, dinero para alquilar una habitación de motel por una noche.

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

Trasfondos: Aliado (detective de policía) +2, Contactos (bajos fondos) +2, Adicción (crack) -3, Antecedentes penales (robo) -1, Estresado -2, Secreto (soplón de la policía) -3, Minoría racial (negro) -1, Pobre -2.

Habilidades: Alerta +2, Bajos fondos -1, Cerrajería -1, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) 0, Conocimiento no académico (imitar famosos) -2, Derecho -4, Discreción 0, Drogas -2, Empatía 0, Expresión 0, Farsa +1, Inspección -1, Juego -2, Negociación -2, Pelea -2, Sangre fría -1.

Puntos de drama: 7



Testigo inocente

Nombre: Sally Peterson

Descripción física: eres una chica joven y bastante mona, llevas el pelo largo y rubio y cuidas bastante de tu aspecto. Sueles vestir a lo "niña bien" americana aunque en plan sexy, un poco a lo Britney Spears.

Historial: tu vida siempre ha sido muy normal, tus padres se llevan razonablemente bien, vivías en un barrio residencial como los de las telecomedias y fuiste animadora del equipo de fútbol

en tu instituto de Milwaukee. Entraste en la universidad para estudiar Sociología y para experimentar una vida más independiente. La vida en la residencia de estudiantes era muy estimulante, excepto si querías realmente terminar tu carrera. Pero, demonios, cuando salieses de la universidad ya no tendrías tiempo de divertirse, así que había que aprovechar. Citas calientes, fiestas ilegales, experimentar con drogas... cosas que en tu pueblo natal te parecían tan lejanas se convirtieron en algo cotidiano. Entonces todo estalló: habías aceptado una cita con un amigo de una amiga y mientras estabas en el servicio de la habitación unos hombres entraron y le dispararon a quemarropa. Tú lo viste todo desde el quicio de la puerta. Luego, en comisaría, te enteraste de que tu cita era un contable del crimen organizado que se había pasado de listo y que los tipos que le mataron eran los hombres de confianza de un importante narcotraficante. La policía te ofreció protección si declarabas y ahorra vives moviéndote constantemente de casa en casa y rodeada de

escultas, esperando el día en que testifiques. Sabes que tarde o temprano intentarían matarte pero estás metida en algo que no puedes controlar, así que intentas no pensar en ello.

Posesiones: ropa, discman y todo lo que se pueda llevar en un par de maletas.

Características: Cultura +1, Elocuencia +2, Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afortunada +3, Bajo protección +3, Guapa +1, Riqueza +1, Desapacible -2, Enemigo (narcotraficante) -3.

Habilidades: Alerta +1, Atletismo -2, Conocimiento del lugar (Milwaukee) -2, Conocimiento del lugar (sitios de marcha) 0, Conocimiento académico (sociología) -3, Discreción -2, Empatía +1, Farsa 0, Expresión 0, Idioma (francés) -3, Informática -4, Sangre fría -1, Seducción 0, Vida social -1.

Puntos de drama: 9



Timador

Nombre: Susan Williams

Descripción física: eres una chica de treinta años, con los ojos verdes, morena y bastante guapa. Tienes un cuerpo pequeño pero bien formado y te mueves de forma elegante, como si hubieras practicado cada pequeño gesto para hacerlo de la forma más práctica posible. Acostumbras a llevar ropa cara y de marcas conocidas, al fin y al cabo, no lo sueles pagar tú.

Historial: no conociste a tu madre y tampoco tienes ningún interés, lo único que sabes de ella es que te entregó en

adopción. Te pasaste la infancia yendo de un hogar adoptivo a otro, pero en ninguno de ellos conseguiste encajar. Cuando cumpliste los dieciséis juntaste tus escasas propiedades y te fugaste de tu último hogar adoptivo. Para ganarte la vida sólo tenías una cosa: tu inventiva y decidiste aplicarla para poder pasarlo lo mejor posible. Has tocado casi todos los palos de tu profesión: chantaje, timos, empresas fantasma, soplos financieros... Y todo lo has hecho razonablemente bien. Estabas muy bien sola pero entonces apareció en tu vida Martha, una mocosa que intentó timarte en un bar de carretera. No sabes muy bien como, pero desde entonces te acompaña en tu viaje a lo largo de Estados Unidos. Aunque te dices que simplemente la dejas ir contigo porque es lista y te da nuevas posibilidades para tus timos, lo cierto es que la aprecias y que te sientes en la obligación de ser para ella la madre que ninguna de las dos ha tenido. Y es mucho más divertido timar a algún pringado si luego puedes contarle a alguien como lo has hecho

mientras ves la tele en vuestra habitación de algún hotelucho.

Posesiones: nada que no puedes meter en una bolsa de deporte: ropa, maquillaje, unas ganzúas... Si necesitas algo lo robas o lo alquilas, pero no sueles tener nada durante mucho tiempo.

Características: Aguante -1, Elocuencia +2, Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Contactos (bajos fondos) +1, Guapa +1, Sosegada +2, Antecedentes penales (hurtos y abuso de confianza) -1, Protegida (niña de once años) -2.

Habilidades: Alerta +1, Bajos fondos -3, Bellas artes (teatro) -1, Carterismo -2, Cerrajería -2, Derecho -2, Discreción 0, Disfraz 0, Empatía +1, Expresión 0, Farsa +1, Inspección -1, Negociación 0, Sangre fría -1, Seducción 0, Vida social 0, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 5



Trabajador social

Nombre: Michael Hanson

Descripción física: Pelo rubio un poco largo, vaqueros, americana gastada, camisa y corbata mal puesta. En general, imagen de *hippie* reciclado al que le han obligado a ponerse un traje.

Historial: tus padres trabajaron mucho para que tú pudieses ir a la Universidad a estudiar derecho o medicina, algo con lo que ganaras suficiente dinero como para que les pudieses pagar una residencia en Miami

cuando se jubilasen. Pero tú querías hacer algo por los demás, ser útil, cambiar las cosas y decidiste estudiar Trabajo Social. Al acabar la carrera, tras un par de años trabajando de voluntario y con tu mujer pagando las letras de la casa, conseguiste por fin entrar a trabajar en un centro asistencial de un barrio marginal. Cuando llegaste al centro, tenías un montón de ideas para "dinamizar el entorno social" del barrio y demás tonterías pero, con el tiempo, te diste cuenta de que para la mayoría de la gente que venía al centro, sólo eras el medio para conseguir una cama gratis en un hospital o recibir una subvención estatal. Aún así, todavía hay veces que te implicas de verdad en un caso e incluso veces que consigues sacar a alguien del arroyo. Son esas ocasiones las que te hacen recordar lo que sentías al salir de la facultad y las que te permiten tirar para adelante. Ahora te estás centrando en contactar con las pandillas del barrio para que se impliquen en la mejora de éste. Crees que si consigues que utilicen sus energías para algo constructivo, podrás salvar

la vida a algunos de ellos. Has visto que unos cuantos son receptivos, quizás puedas cambiar las cosas de raíz como pensabas en la universidad...

Posesiones: una pequeña casita, un coche familiar un poco ajado y un montón de discos de vinilo de los 60 y 70.

Características: Cultura +2, Elocuencia +3, Perspicacia +1

Trasfondos: Afiliación (Asuntos Sociales) +2, Contactos (bajos fondos) +1, Influencia (moderada en el barrio) +1, Desapacible -2, Protegidos (Familia) -1.

Habilidades: Bajos fondos -4, Burocracia 0, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (barrio marginal) -2, Conocimiento no académico (Música de los 60 y 70) -3, Drogas -4, Empatía 0, Expresión 0, Liderazgo -2, Idioma (Árabe) -4, Idioma (Español) -2, Informática -2, Investigación -2, Psicología -1, Sangre fría -1.

Puntos de drama: 8



Vigilante de seguridad

Nombre: Thomas F. White

Descripción física: eres un hombre negro de casi un metro noventa de altura, aunque tu altura se ve eclipsada por tu obesidad. Suelen llevar el pelo muy corto y un inmenso mostacho. Aunque te cuesta mover tus ciento cuarenta kilos de peso, eres más ágil de lo que parece en principio y has sorprendido a más de un ladronzuelo.

Historial: hay un tópico respecto a los guardias privados que dice que son policías frustrados. Bueno, no sabes si

se cumplirá en los demás, pero desde luego, es tu caso. Cuando saliste del instituto y te casaste con tu novia, te pusiste a trabajar de vigilante mientras estudiabas para entrar en la academia de policía. Pero, ya sabes, los compromisos, los niños... el caso es que nunca llegaste a presentar la solicitud. Llevas ya casi veinte años en tu empresa y estas contento en ella, a pesar de que otros con menos antigüedad han conseguido ascender antes que tú. La verdad sea dicha, te conformas con lo que tienes, un trabajo tranquilo y sin responsabilidades excesivas, donde incluso puedes echar una cabezadita de vez en cuando. A veces Marge te echa en cara tu falta de ambición pero no la haces demasiado caso. Al fin y al cabo, si hubieras tenido ambición en el instituto hubieras intentado ligar con una animadora y no con ella. A pesar de tu desidia aparente, en realidad te tomas en serio tu trabajo y eres un buen y honrado profesional. Aunque tu jefe siempre te recrimina que no cuides un poco tu forma física, sabes que está contento contigo porque, como dice

él: "tiene dos vigilantes con el sueldo de uno".

Posesiones: una pequeña casita en un barrio residencial en decadencia, un coche familiar destartado. Cuando estás de servicio llevas tu uniforme, una defensa, esposas, un revólver del .38 y un walkie talkie.

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

Trasfondos: Afiliación (empresa de seguridad) +2, Duro de matar +2, Minoría racial (negro) -1, Protegido (familia) -1, Secreto (te duermes en el trabajo) -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (largas) -2, Conocimiento no académico (fútbol americano) -2, Conducción (coches) -3, Derecho -4, Inspección -1, Intimidación 0, Juego -2, Pelea +1, Vigilancia -2.

Puntos de drama: 8



Yonqui

Nombre: Ernest H. McDonald "El pringao"

Descripción física: eres un joven de veinte años y de buena presencia, si no fuera porque o vas colocado o estás con el mono. Estás extremadamente delgado y vistes ropa de la que se compra en las gasolineras.

Historial: tu familia es una familia asquerosamente rica, republicana y bien pensante. No quisieron darse cuenta de que su hijo era un adicto al crack, a pesar de las

evidencias, hasta tu primera sobredosis. Tras salir del hospital, tu padre te conminó a acabar con ese comportamiento impropio "si querías seguir formando parte de los McDonald". El viejo te pagó las mejores clínicas de desintoxicación, hasta que comprendió que tú no estabas interesado. Entonces, el cabrón cumplió, su amenaza: te retiró tu asignación y te prohibió la entrada a las propiedades de la familia. Con la ayuda ocasional de tu madre y con lo que sacas de vender todas tus posesiones y realquilar tu apartamento a otros adictos para que se metan el crack, has conseguido mantener tu nivel de consumo, pero empieza a no ser suficiente. Últimamente estás perdiendo el norte, te pusiste a vender droga para un tipo, pero te metiste tú casi toda y ahora el tipo quiere su dinero... O tu cabeza. Tendrás que conseguir dinero rápido de la forma que sea y la puta de tu madre no quiere pasarte más dinero hasta que te metas en una clínica de nuevo. No quieres dejar el puto crack, ¿tan difícil de entender es? Sólo quieres dinero para pagar a ese tipo y para comprarte tu dosis. Bueno, no por ese orden, todo el mundo ha de tener clara sus prioridades y tú las tienes.

Posesiones: piso alquilado a tu nombre en zona céntrica sin mobiliario, pipa para fumar crack, dinero en efectivo gracias a lo último que has empeñado y un cuchillo de cocina.

Características: Aguante -1, Cultura +1, Elocuencia +2, Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Aval (su madre: Riqueza 5, una vez cada tres meses) +3, Contactos (bajos fondos) +1, Riqueza +2, Adicción (crack) -4, Apariencia sospechosa -1, Deudas -2, Estresado -2, Mala reputación (drogadicto) -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -2, Burocracia -2, Conducción (coches) -3, Conocimiento del lugar (Bel Air y Hollywood) 0, Conocimiento del lugar (cocinas de crack y lugares de reunión de adictos) 0, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) 0, Derecho -2, Discreción -1, Drogas -3, Expresión 0, Farsa +1, Inspección -1, Intimidación -2, Negociación -2, Pelea -2, Sangre Fría -1, Vida Social +1.

Puntos de drama: 7



EL CONCEPTO

Escoger el concepto es normalmente el primer paso para crear un personaje. Se trata de una idea general sobre la naturaleza, la ocupación u otro aspecto que lo identifique. Podría decirse que es la forma en que denominan al personaje aquellos que no le conocen lo suficiente: una etiqueta que se queda en la superficie de lo que el personaje es realmente.

Para resumir el concepto puede bastar con un sustantivo y un adjetivo y generalmente no será necesaria más de una pequeña frase: poli corrupto, ex-convicto atrapado por su pasado, abogado alcohólico o madre soltera son posibles conceptos. Como ves se trata de una idea muy general, la semilla del personaje, pero lo suficientemente singular para que nuestra mente comience a darle vueltas y nos sirva de punto de partida a la hora de acometer la tarea de traducir nuestro personaje al lenguaje del sistema de juego.

Escoger un concepto novedoso puede ser tan atractivo como escoger uno clásico. Al fin y al cabo el objetivo del proceso de creación de personaje es desarrollar un ser de ficción interesante y único. No todos los polis corruptos son iguales, ni mucho menos, por lo que no hay que temer repetir un concepto utilizado en historias anteriores o coincidir en la elección con otro jugador. Al fin y al cabo hay gente que se parece en el mundo y que al describirlos someramente encajan en el mismo tipo, pero eso no significa que no sean personas muy distintas.

Hemos dicho ya que el personaje es un elemento básico para la creación de la historia y sabemos que es muy probable que el DJ tenga ya una historia en mente. Si es así, es muy posible también que tenga unos cuantos conceptos de personaje pensados, por lo que puede que no sea el jugador sino el DJ quien determine el concepto del personaje, o al menos quien dé unas directrices de que conceptos son válidos para la partida y cuales no.

En todo caso, una vez que hayas escogido el concepto de tu personaje escríbelo en la ficha policial, justo en el espacio grueso del marco de la foto polaroid que va unido a ella.

DETERMINAR LAS PUNTUACIONES

Hay tres formas para determinar las puntuaciones de tu personaje en sLang. La primera, como ya hemos visto, consiste en escoger uno de los clichés, personajes con su historial y estadísticas de juego totalmente pregenerados que te permiten jugar de inmediato; la segunda forma consiste en el método rápido de creación de personajes, en el que se dan unas pautas para crear tu personaje pero se deja espacio para que el jugador decida lo que quiere, ideal para partidas rápidas o para los que no conocen bien el sistema de juego; y por último está el método detallado, en el que los jugadores crean el personaje de cero utilizando un sistema de puntos, que per-

mite la máxima singularidad y diseñar exactamente el personaje que tú quieres.

MÉTODO RÁPIDO

Si ninguno de los clichés te convence y quieres interpretar un personaje creado por ti mismo, pero no conoces el método detallado y no te apetece complicarte con cálculos y demás, tu opción desde luego es el método rápido de creación de personajes.

Con este sistema puedes diseñar los aspectos relativos a las puntuaciones del personaje en un tiempo mínimo y dedicarte a darle profundidad a su personalidad, historia y papel en la trama.

En el método rápido tienes que elegir un perfil para el personaje entre los tres que se te ofrecen: Pringado, Chico listo y Tío legal. Los tres perfiles han sido creados utilizando el método detallado, pero sin especificar los atributos concretos en los que el personaje puntúa. Así no tienes que complicarte con ningún cálculo, solo elegir el perfil que consideres que mejor se ajusta a tu personaje y escoger los atributos concretos en lo que quieres tener las puntuaciones que se ofrecen en el perfil.

Para escoger el perfil debes considerar como es el personaje. Personajes jóvenes, inexpertos o mediocres responden al perfil del Pringado. Si el personaje tiene experiencia, es un tipo duro y sabe lo que se hace, el perfil adecuado es el de Chico listo. Por último, si el personaje es un profesional reputado, con un talento excepcional o un hijo de puta realmente peligroso, su perfil es el de Tío legal.

Una vez que hayas escogido el perfil adecuado para tu personaje, completar sus puntuaciones es muy fácil. En primer lugar elige de entre las nueve características aquellas en las que desees asignar las puntuaciones de característica del perfil. A continuación escoge los trasfondos del personaje de la lista incluida en el juego. Recuerda que los trasfondos que escojas deben tener el nivel correspondiente según figure en el perfil. Después escoge las habilidades que desees y asígnale los valores correspondientes, recordando sumar en este caso el nivel básico (NB) de la habilidad a la puntuación que figura en el perfil. Por último anota en el espacio correspondiente de la ficha de personaje los puntos de drama que corresponden al perfil que has escogido.

***Ejemplo:** Para crear su primer personaje de sLang, Paco decide que será un ladrón de bancos retirado, un hombre viejo que pasó toda su vida entre la cárcel y la espera de un último golpe para retirarse que nunca llegó. Pensando en el concepto que tiene del personaje, Paco duda entre el perfil de Chico listo y el de Tío legal. Finalmente se decide por el de Chico listo, ya que considera que aunque su personaje es un profesional duro y muy capacitado, también es un hombre viejo cuyo momento de gloria ya ha pasado.*

PERFILES DE PERSONAJE				
	Características	Trasfondos	Habilidades	Puntos de drama
Pringado	Una a +2	Uno a +2	Cuatro a NB+4	9
	Dos a +1	Uno a +1	Seis a NB+3	
	Una a -2	Uno a -2	Cuatro a NB+2	
		Uno a -1	Tres a NB+1	
Chico listo	Una a +2	Uno a +3	Una a NB+5	5
	Tres a +1	Uno a +2	Cuatro a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Cinco a NB+3	
		Uno a -2	Cinco a NB+2	
Tío legal	Una a +3	Uno a +3	Dos a NB+5	2
	Tres a +1	Dos a +2	Cinco a NB+4	
	Dos a -1	Uno a +1	Dos a NB+3	
		Uno a -3	Cuatro a NB+1	

Según el perfil de Chico listo, Paco debe elegir una característica a +2 para su personaje, tres a +1 y dos a -1. Escoge las siguientes: Perspicacia +2, Elocuencia +1, Pericia +1, Entereza +1, Cultura -1 y Aguante -1.

Ahora realiza las elecciones de sus trasfondos, que para el perfil que ha escogido son uno a +3, uno a +2, uno a +1 y uno a -2. Paco elige Contactos (bajos fondos) +3, Reputación (buen profesional) +2, Influencia (su antigua banda) +1 y Antecedentes penales (robo a mano armada) -2.

El siguiente paso es escoger las habilidades del personaje. Según su perfil le corresponden son una a NB+5, cuatro a NB+4, cinco a NB+3 y cinco a NB+2 y Paco escoge las siguientes: Sangre fría +2, Alerta +1, Bajos fondos -1, Cerrajería -1, Discreción +1, Armas cortas -1, Conocimiento de lugar (LA) -2, Conocimiento no académico (coches clásicos) -2, Conducir (coche) -2, Intimidación 0, Expresión -1, Farsa -1, Negociación -1, Pelea -1, Vigilancia -2.

Como habrás visto, el método rápido permite determinar las puntuaciones en un tiempo mínimo. Además, como el número de combinaciones posibles es enorme, los personajes creados con este método serán siempre esencialmente distintos.

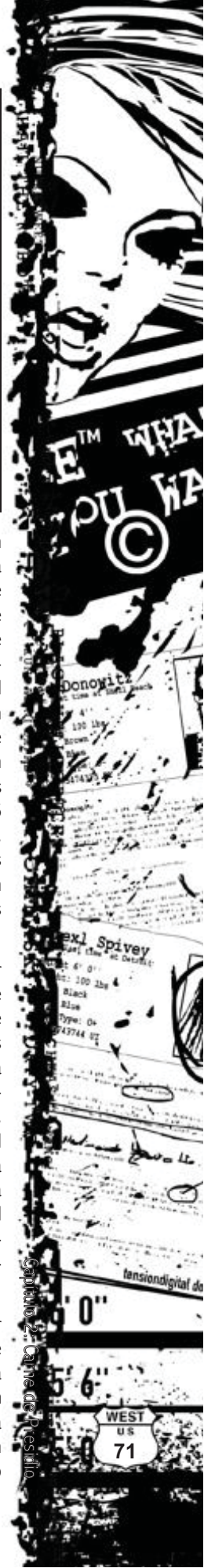
MÉTODO DETALLADO

El método detallado utiliza un sistema de puntos para comprar las diferentes puntuaciones del personaje. Con este método el jugador recibe un número diferente de puntos para las características, trasfondos y habilidades, así como unos puntos de drama. Los diferentes puntos pueden transferirse de una categoría a otra, pero al tener diferente valor tienen que ser transformados en puntos del tipo apropiado multiplicando o dividiendo. Virtualmente, se pueden crear infinitos personajes con este método, controlando todo el proceso de creación.

Los puntos que se reciben para crear un personaje con el método detallado son 5 para las características, 5 para los trasfondos, 90 para las habilidades y 5 puntos de drama. Para transformar los puntos en puntuaciones se utiliza la tabla de equivalencias. Esta tabla muestra que las puntuaciones siguen una progresión de costes acumulativos respecto a los puntos. Esto quiere decir que el coste de una puntuación es igual al valor de la puntuación más el coste de todas las puntuaciones anteriores. De este modo una puntuación de +1 tiene un coste de un punto, +2 costaría (2+1) tres puntos, +3 (3+2+1) seis puntos, +4 (4+3+2+1) diez puntos y +5 (5+4+3+2+1) tendría un coste de quince puntos. Como las puntuaciones pueden ser negativas, los costes pueden serlo igualmente, de modo que una puntuación de -1 te otorgaría un punto, -2 te proporcionaría tres puntos y así sucesivamente.

Las puntuaciones del personaje deben adoptar un valor final entre -5 y +5. Como las habilidades, al contrario que características y trasfondos, tienen un Nivel Básico que se debe sumar a la puntuación adquirida con los puntos para determinar el valor final de la habilidad, la tabla incluye bonos superiores a +5. En todo caso la puntuación final de ningún atributo puede superar +5. Ejemplificado: si un jugador desea adquirir una habilidad con NB -5, puede invertir 55 puntos de habilidad para incrementarla +10, con lo que su puntuación en dicha habilidad sería +5. Si el NB de la habilidad fuera -3, el jugador no podría gastar más de 36 puntos, que equivale a un +8 y que le dejaría igualmente con una puntuación en la habilidad de +5.

Al crear un personaje con el método detallado el jugador no está restringido al reparto de puntos original, porque como hemos dicho los puntos pueden transferirse de una categoría a otra. Las equivalencias son las siguientes: un punto de características equivale a dos de trasfondos, a seis de habilidades o a uno de drama. Por lo tanto, un punto de trasfondos equivale a tres de habilidades y uno





de drama igualmente a dos de trasfondos, seis de habilidades o uno de características. Puedes transferir los puntos libremente de una categoría a otra durante el proceso de creación y sólo hay tres limitaciones:

- el personaje no puede tener más de cuarenta puntos invertidos en desventajas (trasfondos negativos);
- no pueden destinarse menos de 50 puntos para habilidades;
- el personaje debe tener al menos un punto de drama.

1 punto de características → 2 puntos de trasfondos → 6 puntos de habilidades → 1 punto de drama

1 punto de trasfondos → 3 puntos de habilidades

La mejor forma de abordar el proceso de creación de personaje es comenzar por las características, seguir por los trasfondos y las habilidades y finalmente contabilizar el número de puntos de drama ajustando para que todo cuadre. En todo caso, al determinar las habilidades recuerda que debes sumar el Nivel Básico de cada una de ellas a las correspondiente puntuación después de calcular su coste y es el total lo que debes apuntar en la ficha de personaje.

Ejemplo: Felipe se dispone a crear su primer personaje de sLang y como no le convence el método rápido decide emplear, con el beneplácito del DJ, el método detallado.

El concepto del personaje es un viejo presidiario que cumple cadena perpetua, nadie recuerda ya por qué, y que trabaja de bibliotecario en la prisión. Se trata de un hombre respetado y que tiene reputación de poder conseguir prácticamente cualquier cosa. Decide que se llamará Bob.

En primer lugar, Felipe determina las características de su personaje y elige las siguientes (el coste aparece entre paréntesis): Cultura +2 (3), Perspicacia +3 (6), Coordinación -1 (-1) y Fuerza -2 (-3). Utiliza exactamente los cinco puntos de los que dispone para las características.

A continuación elige los trasfondos: Convicto -4 (-10), Cojera -2 (-3), Duro de oído -1 (-1), Strike -1 (-1), Contactos (dentro de la prisión) +4 (10), Influencia (dentro de la prisión) +2 (3), Reputación (consíguelotodo) +1 (1) y Sosegado +2 (3). El balance final es de dos puntos, de forma que le sobran tres que trasfiere a las habilidades, obteniendo nueve puntos de habilidad adicionales.

Los puntos de habilidad los invierte de la siguiente manera (con fines didácticos se indican los niveles en que incrementa el NB de la habilidad en lugar de su puntuación final en la misma. Entre paréntesis se ofrecen los puntos invertidos): Alerta NB+2 (3), Bajos fondos NB+4 (10), Carterismo NB+3 (6), Conocimiento del lugar (San Quintín) NB+4 (10), Conocimiento no académico (libros de la biblioteca) NB+4 (10), Conducción (coches) NB+2 (3), Discreción NB+4 (10), Drogas NB+2 (3), Empatía

COSTES

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
0	0	+6	+21
±1	±1	+7	+28
±2	±3	+8	+36
±3	±6	+9	+45
±4	±10	+10	+55
±5	±15		

CARACTERÍSTICAS

AGUANTE	COORDINACIÓN	CULTURA
ELOCUENCIA	ENTEREZA	FUERZA
PERICIA	PERSPICACIA	REFLEJOS

VENTAJAS

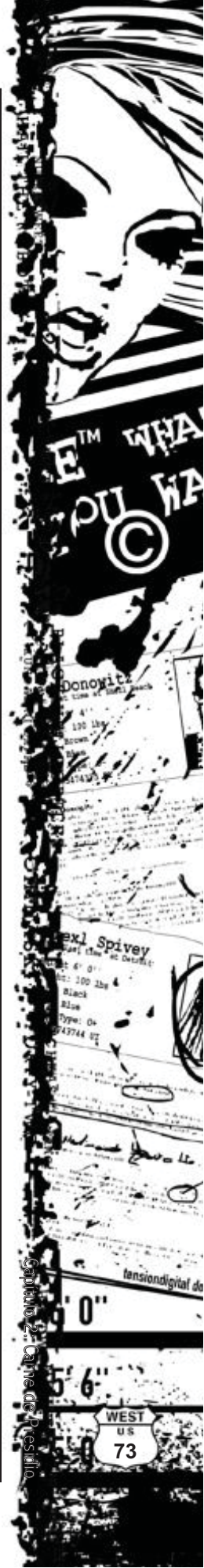
Ventaja	Nivel
Alta autoestima	+2
Afiliación	+1 a +5
Afortunado	+3
Agente de la Ley	+1 a +2
Aliado	+1 a +5
Alto Umbral de Dolor	+2
Ambidiestro	+2
Apariencia respetable	+1
Aval	+1 a +5
Bajo Protección	+3
Chantajista	+1 a +3
Contactos	+1 a +5
Curación Rápida	+2
Duro de Matar	+1 a +5
Famosillo	+1 a +2
Famoso	+3
Favor	+1 a +3
Guapo	+1 a +3
Identidad Alternativa	+3
Identidad Falsa	+4
Impávido	+2
Influencia	+1 a +4
Inmunidad Diplomática	+5
Legalmente Inexistente	+4
Memoria Eidética	+2
Mentor	+1 a +5
Papeles falsos	+1 o +2
Posición	+1 a +5
Reputación	+1 o +2
Riqueza	+1 a +5
Sentido Agudo	+1 a +3
Sosegado	+2
Sueño Ligero	+1
Talento	+3
Vida feliz	+1 a +3
VIP	+3

DESVENTAJAS

Desventaja	Nivel
Adicto	.0 a -5
Amnesia	-2 o -4
Analfabetismo	-2
Antecedentes penales	-1 a -3
Apariencia sospechosa	-1
Baja autoestima	-2
Bajo sospecha	-1
Bajo umbral de dolor	-2
Chantajeado	-3
Ciego	-5
Cojera	-2
Cojo	-3
Condenado a muerte	-5
Conducta compulsiva	-1 a -5
Convicto	-1 a -4
Delirios	-1 a -3
Desapacible	-2
Deuda de honor	-1 a -3
Deudas	-1 a -5
Dormilón	-1
Duro de oído	-1 a -3
En busca y captura	-3
En libertad condicional	-2
Enemigo	-1 a -5
Enfermo terminal	-5
Estresado	-2 a -6
Fanático	-3
Feo	-1 a -3
Gafe	-3
Grupo social marginal	-1
Hábito personal odioso	-1
Identidad confundida	-1 a -3
Infiltrado	-4
Inmigrante ilegal	-3
Insuficiencia cardiorrespiratoria	-1 a -3
Intolerancia	-2
Mala reputación	-1 o -2
Manco	-3
Marca distintiva	-1 o -2
Marginado	-2
Minoría de edad	-1 a -3
Minoría racial	-1
Miope	-1 a -3
Mudo	-3
Negado	-1 a -3
Obsesión	-1 a -5
Parapléjico	-5
Pesadillas	-1
Pobreza	-1 a -3
Protegido	-1 a -3
Secreto	-1 a -3
Sordo	-4
Sospechoso habitual	-3
Strikes	-1 a -2
Trastorno psiquiátrico	-3 a -5
Tuerto	-2
Vida infeliz	-1 a -3

HABILIDADES

Habilidades	NB
Alerta	-3
Armas de Fuego (automáticas)	-4
Armas de Fuego (cortas)	-4
Armas de Fuego (largas)	-4
Armas Pesadas	-5
Artes marciales (tipo)	-5
Atletismo	-3
Bajos fondos	-5
Bellas artes (tipo)	-5
Burocracia	-4
Carterismo	-5
Cerrajería	-5
Conocimiento académico (tipo)	-5
Conocimiento del lugar (lugar)	-5
Conocimiento no académico (tipo)	-5
Conducción (camión)	-5
Conducción (coches)	-5
Conducción (maquinaria pesada)	-5
Conducción (motocicletas)	-5
Deporte (tipo)	-5
Derecho	-5
Discreción	-3
Disfraz	-4
Drogas	-5
Empatía	-3
Expresión	-3
Falsificación	-5
Farsa	-3
Idioma (idioma)	-5
Informática	-5
Inspección	-3
Intimidación	-3
Investigación	-4
Juego	-4
Liderazgo	-3
Medicina	-5
Negociación	-3
Oficio (tipo)	-5
Pelea	-3
Pilotar Vehículo Aéreo (tipo)	-5
Pilotar Vehículo Marítimo (tipo)	-5
Sangre fría	-3
Sedución	-3
Supervivencia	-5
Trato con animales	-4
Vida Social	-3
Vigilancia	-4





NB+3 (6), Expresión NB+4 (10), Farsa NB+3 (6), Juego (poker) NB+4 (10), Negociación NB+6 (21), Oficio (lavandería) NB+3 (6), Sangre fría NB+2 (3). En total, 117 puntos, 18 más de los que el personaje disponía para habilidades, así que para compensar debe prescindir de tres puntos de drama, con lo que Bob comienza el juego con 2 puntos de drama.

MÉTODO DETALLADO EN CUATRO PASOS

Determina las **características** del personaje utilizando cinco puntos. Las características en las que no inviertas puntos comenzarán con una puntuación de cero. Aborda el proceso de la siguiente manera: determina en que quieres que el personaje destaque más y asigne la puntuación que te parezca apropiada. Recuerda que un +3 debería ser el máximo para alguien realmente bueno en algo, salvo que estemos hablando de alguien especialmente excepcional, en cuyo caso podríamos pensar en un +4. Reserva el +5 para personajes que sean decididamente extraordinarios.

Una vez que hayas escogido el punto fuerte del personaje, haz lo propio con el débil, eligiendo la característica en la que quieres que el personaje sea peor.

Luego dale color cogiendo alguna característica más (dos o tres más debería ser suficiente) en las que quieres que el personaje se distinga por arriba (positivo) o por abajo (negativo).

Intenta ajustar el balance de puntos gastados a los cinco asignados: piensa que eso te permite tener más características positivas que negativas. Si te faltan o sobran puntos, trasvásalos de o hacia otra categoría, recordando las equivalencias de puntos.

A continuación determina los **trasfondos**. Piensa primero en los que sean fundamentales para el concepto del personaje. Por ejemplo si el personaje es un ex-convicto, necesitará tener Antecedentes penales, mientras que si es un poli corrupto necesitará tener Agente de la ley. No olvides cuestiones fundamentales como:

- ¿Pertenece el personaje a alguna organización? Si es así necesitará el trasfondo Afiliación, en función del tipo de organización y posiblemente Posición, para reflejar su estatus dentro de la misma.
- ¿Cuál es la etnia del personaje? Puede que necesite el trasfondo Minoría racial.
- ¿Cuál es su poder adquisitivo? Si es superior o inferior al de la clase media el personaje debería poseer los trasfondos Riqueza o Pobreza.

Una vez que hayas escogido los trasfondos fundamentales para el concepto de personaje, dale color con algunos otros, procurando buscar el equilibrio entre ventajas y desventajas a favor de los cinco puntos de las ventajas, recordando que no puedes adquirir más de 40 puntos de desventajas. Si al adquirir las características gastaste puntos de más, procura compensarlos con desventajas,

recordando que cada punto de característica equivale a dos de trasfondo. Cuando hayas terminado con los trasfondos, calcula el balance de puntos. Si te pasaste o te quedaste corto respecto a los cinco puntos con los que contaba, coge puntos o pasa los que te sobran a la siguiente categoría, la de las habilidades, recordando que cada punto de trasfondo son tres de habilidad.

El tercer paso es determinar las **habilidades** del personaje, para lo que dispones inicialmente de 90 puntos. Empieza por las que consideres fundamentales para el concepto o la ocupación del personaje. Recuerda que las habilidades tienen un nivel básico y que por tanto debes sumarlo después de determinar la puntuación equivalente a los puntos invertidos. Por ejemplo, si el nivel básico de una habilidad es -4 e inviertes tres puntos de habilidad (equivalentes a un +2) la puntuación final en la habilidad que deberá anotarse en la ficha de personaje será de -2. Recuerda también que la puntuación final de las habilidades después de sumar el nivel básico debe estar entre -5 y +5.

Al menos una de las habilidades de tu personaje deberá ser lo que denominamos **habilidad interpretativa**. Se trata de una habilidad que a priori no tendrá en el juego ningún efecto, salvo darle profundidad a tu personaje. El DJ decidirá si una habilidad es interpretativa o no, pero en general los conocimientos académicos y no académicos, bellas artes y deportes son habilidades normalmente interpretativas. El jugador deberán invertir en la habilidad interpretativa al menos 6 puntos de habilidad.

Al escoger las habilidades lo usual es escoger sólo bonificaciones positivas, ya que al tener nivel básico todas las habilidades comienzan con un valor negativo que refleja la falta de entrenamiento en esa área. Sin embargo si el jugador considera que el personaje es especialmente negado en alguna habilidad cuyo nivel básico sea -3, puede obtener tres puntos de personaje adicionales dejando la puntuación en -5. Sólo puede hacerse esto con un máximo de dos habilidades, sólo bajándolas a -5 y sólo con habilidades cuyo nivel básico sea -3.

Como siempre puedes tomar puntos de más transfiriéndolos de los otorgados para puntos de drama, teniendo en cuenta que un punto de drama son seis puntos de habilidad. Si deseas gastar una cantidad menor de puntos de habilidad, puedes igualmente adquirir más puntos de drama al coste de seis puntos de habilidad cada uno. En todo caso deberás utilizar en tus habilidades al menos 50 de los puntos.

Sólo queda por tanto realizar el ajuste respecto a los 5 **puntos de drama** iniciales. Recuerda que cada punto de drama equivale a seis de habilidad y que por tanto necesitas seis puntos de habilidad para conseguir un nuevo punto de drama. En todo caso al final el personaje deberá tener al menos 1 punto de drama y un máximo de 10.



MÉTODO DE LOS 160 PUNTOS

Una variante del método detallado es el método de los 160 puntos, consistente en utilizar en el proceso de creación de personaje una única reserva de puntos para comprar todos los atributos. Con este sistema el jugador dispone de 160 puntos para adquirir todas las puntuaciones del personaje, con las siguientes limitaciones:

El coste de las características es seis veces su equivalencia en puntos.

El coste de los trasfondos es el triple de su equivalencia en puntos y no pueden gastarse más de 120 puntos en desventajas.

El coste de las habilidades es el normal, y al menos deben invertirse 50 puntos en habilidades.

Los puntos de drama cuestan 6 puntos cada uno.

SIETE PREGUNTAS SOBRE TÚ PERSONAJE

Por un método u otro, la idea general que tenías sobre tu personaje se ha transformado en un montón de datos en su ficha y además habrá evolucionado en tu cabeza tomando un cierto aspecto y carácter acorde a sus puntuaciones.

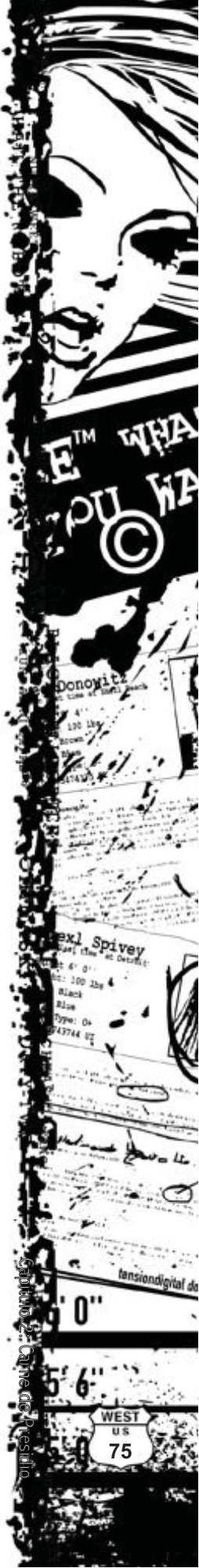
Ahora queda insuflar vida al personaje, posiblemente el paso más importante del proceso de creación. El objetivo es crear un ser de ficción divertido de interpretar y que al mismo tiempo sea una pieza constructiva de la historia. Partiendo de sus atributos podemos comenzar a intuir como es, en que es bueno, que es lo que le gusta, porque todas esas cosas nos las preguntamos y las respondimos cuando determinamos sus puntuaciones, pero aún queda hacerse una serie de preguntas que van a ayudarnos a definirlo.

¿QUIÉN ES?

El concepto del personaje nos ayudará a saber quien es y a que se dedica, pero aún quedan muchas cosas por saber, algunas de las cuales ya las habremos pensado. Hay que preguntarse por el sexo del personaje si aún no lo habíamos decidido, su raza, edad y por supuesto su nombre.

Quién es el personaje determinará en gran medida como se comportan con él otras personas desconocidas, comportamiento que vendrá muchas veces guiado por la ocupación del personaje, su nivel social y, en una sociedad como la estadounidense, por el color de su piel.

Para responder a esta cuestión hay que partir del concepto del personaje, lo que habitualmente nos dirá a que se dedica. Las habilidades que hayamos escogido durante el proceso de creación deberían apoyar la ocupación profesional del personaje. Una revisión de los trasfondos





nos dará mucha información adicional: el grupo racial, la reputación, el nivel económico, etcétera.

Anota, si no lo has hecho ya, el concepto del personaje en la parte inferior de la foto de su ficha policial. Luego rellena los campos de la izquierda destinados a los datos personales:

Sospechoso. Escribe en esta línea el nombre del personaje. Los nombres americanos se construyen normalmente con un solo apellido y colocando entre el nombre y el apellido una inicial. Esta inicial es el correspondiente al apellido de soltera de la madre, es decir la inicial de lo que nosotros consideraríamos el segundo apellido. Si el personaje tiene un alias o un apodo anótalo entrecomillado entre la inicial y el apellido.

Sexo. Varón o mujer, ¿o qué te pensabas?

Edad.

Raza. El grupo racial al que pertenece el personaje. Normalmente se anota caucásico (raza blanca), afroamericano (raza negra), oriental o asiático o árabe. Si prefieres puedes hilar más fino con una palabra que sea más descriptiva, como italoamericano, judío, nórdico o turco.

Estatura. Lo que mide el personaje, expresado preferiblemente en pies y pulgadas. Un pie equivale a 33 centímetros y una pulgada a 2,54 centímetros. Cada pie tiene 12 pulgadas. ¿Quién dijo que un juego de rol no puede ser educativo?

Peso. Expresado en libras, siendo una libra igual a 454 gramos.

Pelo. El color de pelo y alguna referencia al peinado.

Ojos. El color de los ojos.

Fecha de nacimiento. Recuerda que al expresar la fecha, los americanos anteponen el mes al día. Por ejemplo el 31 de diciembre del 68 lo expresarían así: 12/31/68.

Los siguientes campos (**vehículo utilizado, arma**) figuran clásicamente en las fichas de sospechosos que utiliza la policía de Los Ángeles (refiriéndose a los utilizados en la comisión de un delito), por eso aparecen en la hoja. Si el personaje es propiamente un delincuente, podrías rellenar estos datos con información relativa a alguno de los delitos que haya cometido. En otro caso puedes dejarlo en blanco o anotar en ellos el coche y arma preferidos del personaje.

Marcas distintivas. Anota aquí cualquier cosa que podría utilizarse para describir o identificar al personaje por su singularidad. En principio, cualquier cosa que se corresponda con el trasfondo del mismo nombre: tatuajes, cicatrices, etc.

¿QUÉ ASPECTO TIENE?

Ahora consideraremos la descripción física del personaje, su color de pelo y ojos, su estatura y peso, su complexión, etc. También habrá que decidir cual es normalmente su

estilo vistiendo y el efecto que provoca en las personas: si resulta intimidador, extrañamente atractivo, anodino o enigmático.

Un buen recurso para el aspecto es recurrir al papel de un actor en una película. Una simple frase del tipo "es como Uma Thurman en Pulp Fiction" puede transmitir una imagen visual mucho más nítida al resto de jugadores que una larga descripción. Desgraciadamente no todos los jugadores habrán visto siempre la película y no todos los personajes se podrán identificar con un personaje cinematográfico, pero cuando así sea será un recurso útil. En todo caso conviene introducir algún elemento distintivo en la descripción del personaje, así como matizarla. Siguiendo con el ejemplo anterior, la descripción breve podría quedar como "*es como Uma Thurman en Pulp Fiction, pero en rubia. Está rodeada por un aura de sensualidad y desafío que a algunos hombres les resulta algo incómoda*".

Sucede a menudo que al recurrir a personajes del cine para las descripciones de los personajes, algunos actores o actrices se repetirán de unas historias a otras. No hay en principio nada negativo en esta repetición, al fin y al cabo solo traza un paralelismo con el hecho de que los personajes cinematográficos son interpretados por un número finito de actores.

Ahora sólo queda completar el espacio destinado a la foto del personaje en el lugar correspondiente de la ficha. Si eres un virtuoso de los lápices o simplemente te apetece plasmar tu visión del personaje no dudes en dibujarlo. En otro caso puedes recurrir a una foto de un actor o de un personaje real, retocarla un poco o colocarla sin más en el hueco correspondiente.

¿CÓMO ES?

Ya sabemos cómo es el personaje por fuera, ahora queda determinar cómo es por dentro. La personalidad del personaje determinará normalmente su forma de actuar y de ver la vida, luego es un importante factor a considerar de cara a la interpretación del mismo. Hay que pensar en lo básico: qué le agrada y desagrada, qué le gusta hacer, qué piensa sobre sí mismo y sobre su forma de vida, etc.

Como en el resto de preguntas, las puntuaciones que hayamos escogido para el personaje nos darán interesantes indicaciones para responder a esta cuestión. Sólo necesitas una pequeña base, lo demás irá surgiendo durante el juego, conforme tu personaje se enfrente por primera vez a determinadas situaciones y tú te planteas lo que este personaje de ficción pensaría al respecto.

De todas formas, cuanto más sólida sea la base que forjes más cómodo y seguro te sentirás luego al ponerte en el papel de tu personaje, así que dedícale unos minutos y no escatimes en plantearte cuestiones de diferente índole. Puedes abordarlo en dos frentes: primero preguntádotelo sobre rasgos de carácter (autoestima, introversión, conservadurismo, etc.) y luego haciéndolo sobre lo que



piensa el personaje respecto a cuestiones de índole global (problema racial, política, religión, libertades civiles, etc.). Es decir puedes echar una mirada al interior del personaje (ver sus rasgos de carácter) y luego echar un vistazo al exterior desde dentro del personaje (que piensa sobre determinados asuntos: sus creencias, actitudes, prejuicios...).

A los jugadores novatos les puede costar diferenciar la personalidad del personaje de la propia, haciendo que este sea un calco de nosotros mismos nos estaremos perdiendo la parte más divertida del juego: interpretar. Una forma de evitar esto es definir la personalidad del personaje en comparación con la nuestra. Es decir, preguntarnos en que se diferencia el personaje de nosotros mismos. Eso puede darnos un punto de referencia a partir del cual trabajar y asegurarnos a la vez que estamos definiendo un papel que no es una mera traslación de nuestra persona al juego.

Anota brevemente las ideas principales que describen la personalidad del personaje en el apartado de la ficha policial denominada perfil psicológico.

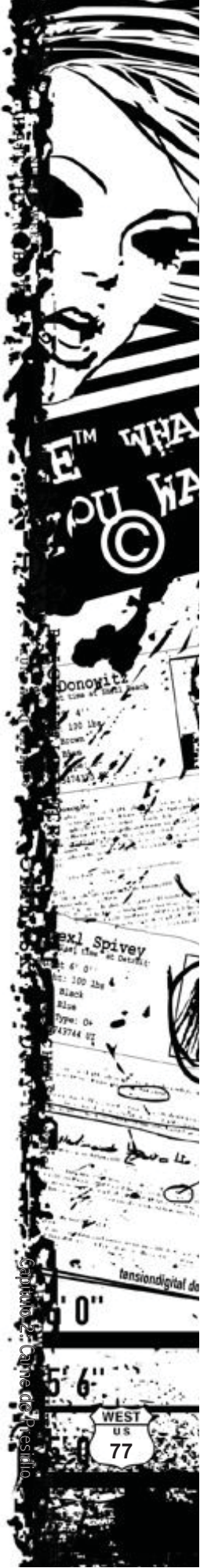
¿CÓMO SE COMPORTA?

Íntimamente relacionada con la pregunta anterior está esta, hasta el punto que quizás lo más eficiente sea responderlas ambas de forma conjunta. En general consideramos honestidad comportarnos del modo que pensamos, pero la realidad es que nuestro comportamiento difiere siempre en cierta medida de nuestro mundo interior. Esto puede estar motivado por convenciones sociales, por miedo, por afán de agradar o por muchas otras causas. No se trata de que estemos fingiendo, si no más bien que transformamos lo que pensamos en una forma de actuar que, por la razón que sea, nos parece más adecuada.

Las ideas racistas más extremas pueden expresarse como indiferencia o incluso cortesía, por conveniencia o buen educación; el agnosticismo puede ir acompañado de prácticas religiosas regulares, por tradición o costumbre; las ideas más liberales pueden traducirse en un comportamiento conservador con los hijos, por miedo a que les ocurra algo malo.

Si ya sabes cómo es tú personaje y lo que piensa, ahora no te será difícil decidir como se comporta en relación a todo eso, sobre todo teniendo en cuenta quién es. En la mayoría de los aspectos el personaje será simplemente como piensa, pero considera si en otros se verá obligado a matizar u ocultar su forma de ser o sus ideas porque le resulte más conveniente.

En la ficha de personaje tienes un epígrafe llamado información sobre el sospechoso que puedes utilizar para anotar las ideas fundamentales que describen su conducta.





¿CUÁL ES LA HISTORIA DE SU VIDA?

Antes de que la partida comience, se supone al personaje una historia más o menos interesante que sin duda explicará en parte como ha llegado a ser quien es. La historia no ha de ser necesariamente muy detallada: unas cuantas pinceladas pueden servir para contar con material con el que trabajar.

Fundamentalmente, interesan dos cosas: primero un vistazo general a la vida del personaje: de qué barrio o familia procede, qué estudios ha alcanzado, si ha estado en la cárcel, si está o ha estado casado, etc. Luego acontecimientos puntuales que hayan marcado su vida, al menos dos. Pueden tratarse de hechos traumáticos, como la muerte de su padre tiroteado desde un coche o la amarga despedida de su exmujer y sus hijas cuando se marcharon del estado la última vez que las vio, u otros de igual trascendencia pero menos agrios: el subidón de adrenalina del primer atraco a un banco, la promesa hecha a un amigo de que siempre estarían juntos, etc.

Algunas personas encuentran más fácil trazar la historia del personaje hacia atrás, empezando en el momento presente y retrocediendo hacia el pasado. Es un buen sistema sobre todo si quieres asegurarte de llegar a un sitio concreto, pero si prefieres hacerlo así quizás deberías plantearte primero la pregunta de la sección siguiente.

En todo caso, como decíamos al principio, no busques el excesivo detalle en la historia del personaje. Introducir muchos detalles desde el principio que luego puedes no recordar durante el juego no ayudará a hacer el personaje más creíble. Además, si dejas cabos sueltos en el pasado siempre podrás decidirlos durante el transcurso de la partida y contribuir de esa manera al desarrollo de la trama o simplemente a dotar de más coherencia al personaje conforme te vayas familiarizando con su interpretación.

En la ficha de personaje encontrarás dos apartados que pueden ser útiles para anotar información sobre el pasado del personaje. Uno es, desde luego el que se encuentra junto al epígrafe antecedentes, sobre todo para describir cualquier hecho criminal pasado del personaje. Otras cosas relevantes puedes anotarlas en información sobre el sospechoso, compartiendo espacio con la información relativa a su comportamiento.

¿DÓNDE ESTÁ AHORA?

Es muy posible que en cierta forma ya hayas respondido a esta pregunta de forma explícita o implícita durante el resto del proceso de creación. Incluso es posible que muchas decisiones que hayas tomado hayan servido precisamente para conducirte deliberadamente a la respuesta a esta pregunta. De cualquier forma, debes determinar cual es la situación actual del personaje, laboral, emocional, marital y lo que se te ocurra.



Puedes empezar por la familia del personaje. ¿Está casado, divorciado, viudo o soltero? ¿Tiene hijos, viven sus padres? Determina cual es la relación del personaje con su familia si es relevante para la historia: vive con ella, no la ve hace meses, etc.

¿Qué hay sobre el trabajo? ¿Está el personaje ocupado, buscando una oportunidad o deseoso de cambiar de aires? Pregúntate cuál es su relación con jefes y compañeros, si los tiene, y decide cuáles son los sentimientos del personaje respecto a lo que se dedica: está hastiado, le gusta o simplemente es una forma de ganar pasta.

Explora todos los campos de la situación actual del personaje que te parezcan relevantes: amigos, necesidades, cambios que se avecinan... lo que se te ocurra.

Puedes anotar los aspectos claves sobre este asunto en la ficha de personaje junto a otra información relevante en el epígrafe información sobre el sospechoso.

¿QUÉ ES LO QUE QUIERE?

La última pregunta es una de las más importantes (bueno, todas lo son, pero queda bien hacer como que hemos dejado lo más gordo para el final). Debes definir la motivación del personaje, sus intereses, aquello que hace que se levante cada mañana y siga adelante. Puedes centrarte en objetivos a corto plazo y objetivos a largo plazo. Además, los objetivos pueden ser realistas o utópicos. Objetivos a corto plazo incluyen salir de situaciones apuradas, conseguir mejoras en aspectos concretos de la vida y cosas así. Objetivos a largo plazo puede requerir años para cumplirse, si todo sale como debiera, e incluir planes más o menos detallados del personaje para alcanzarlos. O pueden ser sólo una vaga idea en la cabeza que hace tiempo viene rondando la mente del personaje. Está claro que los objetivos realistas son aquellos que el personaje tiene efectivamente posibilidades de cumplir... si todo sale bien. Los utópicos jamás serán alcanzados por el personaje, pero son ideas, ideales, que infunden al personaje fuerza para moverse en la dirección adecuada.

No necesitas saturar al personaje como montones de objetivos, incluso puedes dejar que sean simples vaguedades pero en todo caso te serán útiles para decidir como actuaría el personaje en determinadas encrucijadas. Sin duda trataría de moverse en dirección a sus intereses, como cualquier hijo de vecino, así que si sabemos en que consisten esos intereses, tenemos una buena base para interpretarlo.

Las motivaciones cambian, se alcanzan o las personas las abandonan por imposibles. Eso les sucederá a los personajes durante el juego conforme progresen, fracasen, se ilusionen con nuevas cosas o se desenganen.

CARACTERÍSTICAS

Hay nueve características principales en este juego. Cada una de ellas comprende aspectos diferentes y específicos que suponemos propios de determinadas actividades y que por tanto no se solapan. La mayoría de las características cuentan con elementos físicos y mentales.

AGUANTE

Mide la resistencia del organismo del personaje al dolor, al daño y fundamentalmente, al shock. Los que tienen una alta puntuación son más duros y saludables y sus organismos aguantan mejor lo que les echen.

COORDINACIÓN

Representa la correspondencia entre los movimientos del personaje y sus pensamientos. Es un indicador de la agilidad del personaje, así como de su puntería. Los que tienen una alta puntuación gozan de buen equilibrio y movimientos precisos y acertados, mientras que los personajes con Coordinación baja son torpes.

CULTURA

Los conocimientos académicos generales del personaje, lo que vulgarmente llamamos cultura general. Un personaje con una puntuación elevada de Cultura sabrá muchas cosas de forma superficial, aunque no posea habilidades académicas, mientras que un personaje con una puntuación baja no tendrá conocimientos de diversos campos, aunque luego pueda ser una eminencia en alguno en concreto.

ELOCUCENCIA

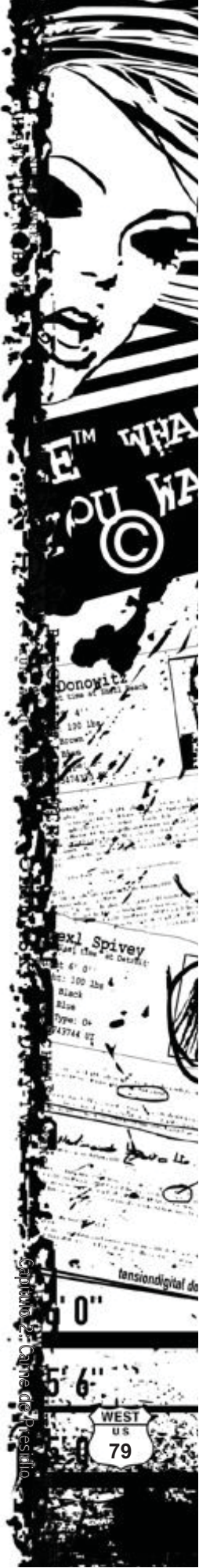
El desparpajo, la labia y el carisma están representados por esta característica. Una puntuación alta en Elocuencia se corresponde con capacidad para manipular a la gente, magnetismo personal y facilidad para convencer.

ENTEREZA

El autocontrol, la fuerza de voluntad y en cierta medida, el valor. Representa la resistencia mental ante el estrés, el miedo y por tanto la capacidad para mantener la calma y no perder los estribos. Los personajes con Entereza alta son tipos fríos, que encajan bien lo que sea, mientras que los que tienen bajas puntuaciones se desmoronan con facilidad ante la adversidad.

FUERZA

Esta característica representa la capacidad muscular del personaje, su fuerza bruta y saber utilizarla. Un personaje con una alta puntuación en Fuerza será musculoso y posiblemente grande, si su puntuación es muy alta. Por el contrario, una puntuación baja será propia de un personaje flacucho, flácido o pequeño, con aspecto más bien frágil.





PERICIA

Pericia es la destreza manual, la habilidad con los dedos. Se emplea para cualquier actividad física que requiera precisión en los movimientos de las manos. Una puntuación alta corresponde a una persona mañosa, mientras que una puntuación baja sería la de alguien rudo o torpe con las manos.

PERSPICACIA

Se trata de la astucia, la capacidad para darse cuenta de las cosas que ocurren y reparar en lo importante. Una alta Perspicacia es sinónimo de astucia, buena percepción y agilidad mental, mientras que una puntuación baja representaría despiste, poca atención en los detalles, etc.

REFLEJOS

La característica de Reflejos mide la rapidez, tanto física como mental, la capacidad de reacción y de sobreponerse a la sorpresa. Una puntuación alta representa a un personaje rápido, que salta como un resorte en cualquier momento, mientras que una puntuación baja nos deja con alguien lento, de reacciones fácilmente anticipables.

TRASFONDOS

VENTAJAS

Alta autoestima

+2

El personaje tiene completa confianza en sus posibilidades y capacidades, lo que le dota de una gran desenvoltura y seguridad en sus acciones. Siempre que el personaje emprenda una acción donde la confianza y la seguridad sean más importantes que la capacidad en sí misma, recibe un +2 al chequeo correspondiente. En términos de juego, siempre que el personaje emprenda una acción y la suma de los atributos apropiados para el chequeo correspondiente superen la dificultad en 2 o más puntos, el personaje recibe un +2 adicional.

Afiliación

+1 a +5

El personaje pertenece a una organización y está integrado dentro de ella. La organización da amparo al personaje y este puede acudir a su infraestructura o a los otros miembros en busca de ayuda. El tamaño y poder de la organización está representado por el nivel del trasfondo: con +1 sería un grupo local y poco numeroso, como una banda callejera, un grupo de atracadores o un bufete de abogados; con +2 sería un grupo que actúa a nivel de la ciudad, como la policía metropolitana o la oficina del alcalde; con +3 se trataría de un grupo estatal como la oficina del fiscal del distrito o una banda carcelaria importante; con +4 se trataría de un grupo con importancia a nivel nacional, como el FBI o una familia del crimen organizado; por último, a nivel +5 se trataría de un grupo con proyección internacional, como un cártel de la droga o la CIA. Estos niveles del trasfondo son aplicables a estructuras organizadas, con una comunicación entre los distin-

tos integrantes y con una implantación homogénea en el territorio y que equivale a su nivel. Un grupo que tuviera representación nacional pero que no tuviera una cohesión interna real o, simplemente, no otorgará una cobertura total podría costar un nivel o dos menos. No es lo mismo pertenecer a la Asociación Nacional de Jugadores de Rol, que a la Cosa Nostra o al FBI.

Dependiendo de la organización a la que pertenezca el personaje, el DJ puede exigir la adquisición de otros trasfondos.

Afortunado

+3

La suerte sonríe al personaje, y el azar se pone de su lado de la forma más sorprendente. La mecánica de juego es la siguiente: una vez por sesión de juego, el jugador puede decidir cambiar un dado de un signo por un dado de otro signo. Esto significa que si obtiene un resultado mayor en un dado negativo que en uno positivo puede cambiarlos entre sí, pero aún así continúan aplicándose las reglas normales una vez hecho el cambio. Es decir si la tirada cuenta con varios dados negativos, hecho el cambio seguirá escogiéndose el mayor. Por ejemplo, si en una tirada con dos dados negativos se obtiene un 3 y un 5 en los dados negativos y un 4 en el positivo, el jugador podrá cambiar el signo del dado negativo del 5 por el 4 del positivo, pero aún así el balance de la tirada será de +1, ya que el dado negativo escogido será el mayor de los dos, es decir el 4.

Agente de la ley

+1 a +2

El personaje es un agente de la ley y está dotado de ciertos privilegios por su condición como el derecho a llevar armas, realizar detenciones, solicitar documentación, etc. Pertenecer a la policía metropolitana o estatal es un trasfondo de nivel +1. Cualquier cuerpo con jurisdicción nacional y capacidad para entrometerse en investigaciones de otras organizaciones, como el FBI o los US Marshalls, corresponde a un trasfondo +2.

Aliado +1 a +5

Un aliado es un amigo en disposición de ayudar al personaje. La naturaleza exacta de la amistad debería ser determinada conjuntamente por Director de Juego y jugador. Aunque no es necesario, lo habitual es que la relación entre el PJ y su aliado sea recíproca.

El nivel del trasfondo está determinado por lo poderoso e influyente que es el aliado, o por su competencia. Si el aliado es un pandillero, un ladronzuelo, un patrullero o en general alguien poco importante, el nivel es +1. Si se trata del jefe de una banda, un detective de la policía o, por ejemplo, un ayudante del fiscal, el trasfondo es +2. Alguien verdaderamente influyente, como un político bien situado en el estado de California o un jefe de una familia del crimen, correspondería a un trasfondo +3. A discreción del Director de Juego, es posible escoger aliados aún más poderosos, incrementando el nivel del trasfondo a +4 ó +5.



En general, el nivel del trasfondo será igual a la Posición del aliado (con un mínimo de +1).

Alto umbral de Dolor +2

El personaje es capaz de resistir el dolor con mayor facilidad que el resto de la gente, lo que le permite actuar en situaciones en las que otros solo podrían lloriquear hechos un ovillo. El personaje resta 1 punto a todas las penalizaciones de heridas (mínimo 0) y además recibe un +2 a cualquier chequeo de Aguante o Entereza para resistir el dolor, como por ejemplo soportar torturas. Este trasfondo no proporciona bonificación a los chequeos para resistir el shock.

Ambidiestro +2

Este trasfondo permite al personaje utilizar ambas manos con igual destreza, sin incurrir en ninguna penalización por utilizar la mano izquierda.

Apariencia respetable +1

El personaje, ya sea por su actitud, aspecto físico o por algún otro factor, parece un ciudadano respetable y la gente común (y la policía) tiende a pensar que no es una amenaza. Esta ventaja tiene el inconveniente de que al personaje le costará mucho más integrarse y hacerse respetar en un grupo en que el estatus se determine por lo duro que pareces (criminales, pandilleros, algunos policías...). Por ello el personaje tendrá +2 en sus chequeos sociales para transmitir confianza a la gente de bien y -2 en las tiradas de habilidades sociales en grupos potencialmente violentos. Estas bonificaciones y penalizaciones se reducirán en 1 y posteriormente desaparecerán entre personajes que se conozcan bien. Adicionalmente, es probable que esta ventaja te evite problemas como ser registrado sin motivo por la policía, que los dependientes

de las tiendas sospechen que vas a robar o que la anciana del segundo vigile tus movimientos pensando que eres un terrorista.

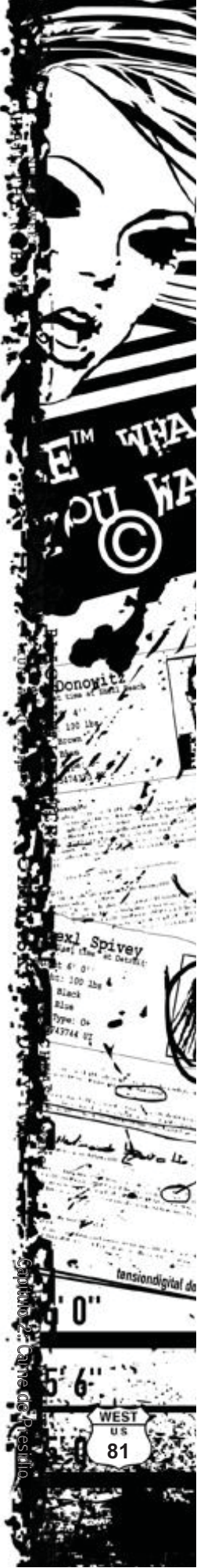
Aval +1 a +5

Hay un individuo u organización dispuesta a entregar o prestar dinero al personaje en un tiempo relativamente corto y sin hacer excesivas preguntas. El valor de la ventaja es igual a la diferencia de Riqueza del aval y del personaje. Si el dinero se entrega a fondo perdido no afecta al valor final; si se entrega como préstamo se resta 1 al total. La periodicidad con la que puede acceder a estos préstamos también afecta al valor final del trasfondo de la siguiente forma: una vez al año -2; una vez cada seis meses -1; una vez cada tres meses no modifica. El nivel mínimo de esta ventaja es +1. Ejemplos de avales son: un banco de confianza con el que has realizado varias operaciones millonarias de blanqueo de dinero, el jefe de un cártel de la droga que te considera su hombre de confianza, una madre preocupada por el hijo que se acaba de independizar...

Bajo protección +3

La policía, el FBI u otra organización legal o no, protege estrechamente al personaje para garantizar su seguridad. Esto trae algunas restricciones sobre la libertad de movimiento del PJ, pero es una ventaja como es lógico ya que dota al personaje de cierta seguridad frente a posibles amenazas.

Con este trasfondo el personaje no adquiere automáticamente la desventaja Enemigo (al fin y al cabo puede que no esté realmente en peligro), pero se aconseja no obstante que lo haga. Si el nivel de la desventaja Enemigo es inferior al de este trasfondo, el personaje está seguro. Si es igual o superior, existe mayor riesgo de que la protec-



Segundo 2.0: Círculo de Resistencia



ción sea sorteada y el personaje caiga en manos de su antagonista.

Chantajista

+1 a +3

El personaje conoce información que otra persona desea mantener en secreto a toda costa. De este modo, puede utilizarla para aprovecharse de esta, consiguiendo dinero o trato de favor. El personaje puede disponer de pruebas materiales o sólo información que compromete al chantajeado y del uso que haga de esta dependerán los beneficios que obtenga. Si no es cauto puede encontrarse con que le quitan de en medio rápidamente.

A efectos de juego supondremos que la persona chantajeada es lo suficientemente influyente o poderosa para que merezca la pena chantajearla o bien está en posición de ayudar al personaje en algo que le resulta muy preciado. El nivel del trasfondo determina el nivel de la desventaja Secreto equivalente que posee el chantajeado y, por ende, lo que está dispuesto a hacer para que esta información permanezca oculta.

Contactos

+1 a +5

El personaje conoce una extensa red de gente que le proporciona información y otros servicios, a cambio de un precio razonable, claro. Esta gente no siente por el personaje ningún apego especial, sólo son conocidos que intercambian mercancía del tipo que sea.

El nivel del trasfondo representa lo intrincada y extendida que está la red de contactos del personaje, y por tanto lo posible que es que encuentre lo que busque. Para simular esto, cuando recurra a sus contactos, un personaje podrá añadir sus puntuación en el trasfondo a los chequeos de la habilidad apropiada. Los Contactos deben ser especificados como por ejemplo Contactos (Bajos Fondos) o Contactos (Oficina del Fiscal).

Obviamente, lo conocido que es el personaje en el mundo correspondiente al contacto se ve igualmente influido por este trasfondo. Suma la mitad de su puntuación en Contactos a cualquier chequeo para identificarlo en su ambiente para lo bueno y para lo malo.

Curación rápida

+2

El personaje se recupera mejor de las heridas que el resto de los mortales, sus huesos sueldan más rápido, sus cicatrices desaparecen sin dejar rastro. En términos de juego reduce el tiempo de curación del personaje a la mitad.

Duro de matar

+1 a +5

Algunas personas se resisten a morir por mucho que otras se empeñen... Los personajes con este trasfondo suman su puntuación en el mismo en cualquier chequeo de shock.

Famosillo

+1 a +2

El personaje es un famosete de segunda fila, una cara que puede resultar conocida por salir en las TVs locales,

haber hecho algún papel en un culebrón o haber sido el amante o la amante de alguien famoso de verdad y un habitual de la prensa rosa. El personaje puede sumar el valor de este trasfondo a las chequeos de interacción social con la gente que le reconozca.

Famoso

+3

El personaje es una celebridad, conocido públicamente. Puede tratarse de un cantante, un actor o un político, pero como sea a la gente le suena su cara y con facilidad le reconocen. Esto puede parecer una desventaja, pero la gente se muestra en general dispuesta a ayudar a un famoso y la justicia y los medios se muestran a menudo más comprensivos con las figuras públicas que con los ciudadanos corrientes. El personaje famoso puede sumar +3 a cualquier chequeo de interacción social con gente que le reconozca pero no le haya tratado en persona.

A discreción del DJ, el trasfondo Riqueza a +3 ó más puede ser requerido.

Favor

+1 a +3

El personaje prestó un servicio en el pasado a otro individuo y este se siente obligado por su código de honor o por otro motivo (como mantener su reputación o miedo a lo que puede ocurrir si no lo hace) a devolvérselo. Normalmente la importancia del favor prestado tiene correspondencia con el favor a devolver pero no es obligatorio. Una persona que esté dispuesta a darte una buena cantidad de dinero (para su Riqueza) o a comprometer su trabajo, reputación o integridad física por tí, es un Favor de nivel +1; una persona dispuesta a darte grandes sumas de dinero, o a arriesgar su trabajo, reputación o integridad física, es un Favor de nivel +2; alguien dispuesto a arruinarse o a poner en grave riesgo su trabajo, reputación o su vida, es un Favor de Nivel +3. Esta ventaja se pierde una vez usada pero se puede comprar varias veces para favores o personas diferentes.

Guapo

+1, +2, +3

El aspecto del personaje sobresale de la media. Las personas sexualmente receptivas le encuentran interesante a simple vista y por esa razón recibe una bonificación igual al nivel de este trasfondo a sus tiradas de interacción social con ellas pero sólo en las primeras impresiones. Más adelante, la bonificación puede dividirse entre dos redondeando hacia abajo y finalmente no se aplicaría entre personajes que se conocen bien.

Identidad alternativa

+3

El personaje posee documentación adicional a la suya que le identifica como una persona que realmente no es. Tiene pasaporte, licencia de conducir o incluso registros en instituciones públicas que apoyan la existencia de esta identidad alternativa.

Este trasfondo puede adquirirse repetidas veces para identidades alternativas adicionales.

Los escándalos de la NBA, al descubierto

En un polémico libro de reciente aparición, el periodista Jeff Benedict destapa los numerosos problemas con la justicia de las grandes estrellas de la Liga

La NBA se está convirtiendo rápidamente en un refugio para criminales. Así lo asegura el periodista estadounidense autor de un libro de reciente aparición en su país que pone al descubierto nuevos casos de supuestos delitos de los jugadores de la Liga. El periodista asegura que el 40% de los mismos se encuentran fichados por la policía por faltas de diversa índole.

'Out of bounds' (Fuera de límites), que apareció la pasada semana en las librerías con el subtítulo 'Dentro de la cultura NBA de las violaciones, los crímenes y la violencia', hace públicos escándalos protagonizados por un numeroso grupo de estrellas de la liga. "La situación está absolutamente fuera de control y exige una respuesta inmediata", escribe Benedict.

En el mismo momento en que un conocido jugador de los Lakers era acusado de agresión sexual por una mujer de Colorado, "25 fiscalías en 13 ciudades de Estados Unidos y Canadá expedían actas de acusación o peticiones de arresto simultáneas contra una docena de jugadores más", según el libro. La mayoría de los crímenes eran de violencia contra mujeres.

La investigación de Benedict a escala nacional ha arrojado como resultado "33 querellas criminales de violencia doméstica contra jugadores que habían estado incluidos en plantillas de la NBA durante la temporada 2001-02", una cifra que el autor asegura que constituye "la punta del iceberg" ya que este tipo de delitos son los menos denunciados. Muchos de los casos de abusos sexuales simplemente "se evaporan".

'Out of bounds' considera que la situación de privilegio y el dinero que manejan estos jóvenes jugadores les crea conflictos con la autoridad. "Para muchos, el encuentro con los agentes de la ley supone un auténtico shock".

Identidad falsa

+2

El personaje se encuentra bajo el programa federal de protección de testigos o por cualquier otra razón posee una identidad falsa que le desvincula de su pasado. Cualquier trasfondo que el personaje posea se referirá a esta identidad falsa.

Si existe la amenaza real de que el personaje sea descubierto y eso le ponga el peligro, la desventaja Secreto debería ser adquirida. Además, si el personaje se encuentra en el principio del programa de protección de testigos y está abiertamente amenazado, debería tener la ventaja Bajo protección y la desventaja Enemigo.

Impávido

+2

Nada parece alterar al personaje, que permanece imperturbable ante los sobresaltos. Cada vez que el personaje

realice un chequeo para no ser sorprendido, recibe un +2. Esto incluye chequeos de reacción ante ataques por sorpresa.

Influencia

+1 a +4

El personaje está en disposición de influir en las acciones de otros, pero no de forma directa. Es decir, no se trata de poder correspondiente a su posición sino a otras razones. Quizás sea un miembro carismático de una banda o un sacerdote a cuya iglesia acude en busca de consejo un jefe mafioso. El jugador debe especificar el grupo sobre el que tiene influencia, y el nivel del trasfondo determina su grado: moderado en un grupo local o bajo en un grupo estatal sería +1; alto en un grupo local, moderado en un grupo estatal o bajo en un grupo nacional sería +2; alto en un grupo estatal o moderado en un grupo nacional sería +3; alto en un grupo nacional sería +4.

El personaje recibe un +1, un +2 o un +3 según su influencia sea baja, moderada o alta, a los chequeos que el Director de Juego considere apropiados, generalmente los de interacción social con los miembros del grupo en el que el personaje tiene su influencia.

Inmunidad diplomática

+5

Un personaje con este trasfondo no puede ser juzgado ni detenido en los EEUU ya que está bajo la jurisdicción de otro país. No obstante, eso no significa que pueda hacer lo que le plazca, ya que si abusa de este privilegio es posible que su país de origen se lo quite para evitar un conflicto diplomático.

Para tener este trasfondo, el PJ deber debe ser un agente diplomático o personal de la embajada de otro país. Por ello es DJ es libre de imponer ciertos trasfondos adicionales que considere apropiados.

Legalmente inexistente

+4

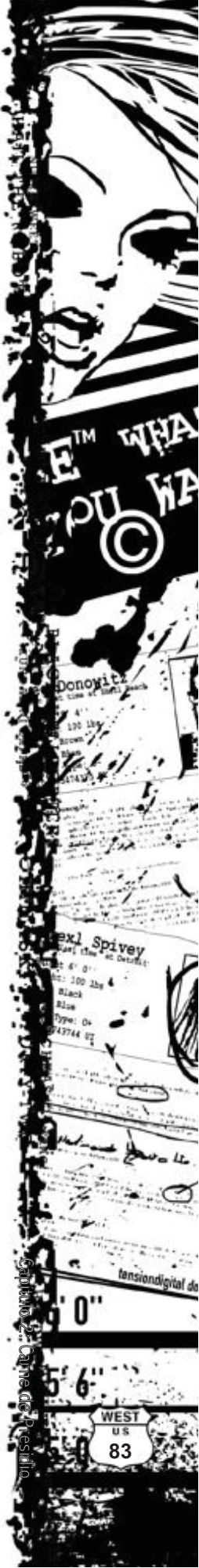
Sea por un error informático, sea producto de una operación cuidadosa y deliberada para borrar todo rastro de él o por razones de estado, el personaje con este trasfondo no existe de cara a la ley. No se conservan informes sobre él ni registros de ningún tipo.

Un personaje con esta ventaja no puede tener ciertos trasfondos que contradigan lo dicho anteriormente, como Antecedentes penales o Agente de la ley.

Memoria eidética

+2

El personaje posee una capacidad de memoria excepcional que le permite recordar vívidamente cualquier cosa que haya visto. Para cosas generales no se requiere chequeo alguno, el personaje simplemente lo recuerda. Para cosas detalladas o que pasaron fugazmente ante sus ojos, como un número de teléfono visto sólo unos segundos, el DJ puede solicitar un chequeo de Perspicacia.





Mentor

+1 a +5

Una persona cuida del personaje y se preocupa por su bienestar. Generalmente será una persona de más edad y mantendrá con él una relación de tipo paternal, entrometiéndose en algunos aspectos de su vida, etc. El nivel de este trasfondo determina la influencia del mentor, como si de un aliado se tratara.

Papeles falsos

+1 o +2

El personaje dispone de documentación falsa que le acredita como otra persona pero sin que estos papeles estén respaldados por una modificación en las bases de datos que correspondan. Estos documentos no resistirían un análisis exhaustivo aunque pueden servir para eludir un control rutinario. Si alguien examina esta documentación sin demasiado interés deberá sumar el nivel de la ventaja a la dificultad de su tirada de Perspicacia para detectar la falsificación. En caso de análisis más detallados o si son comprobados en bases de datos los documentos serán casi siempre detectados.

Posición

+1 a +5

Este trasfondo representa el lugar del personaje en la jerarquía social de la organización a la que pertenezca o dentro de la misma sociedad de los Estados Unidos. Esto significa que estará por encima de las personas con menor posición dentro de esa jerarquía y por debajo de las de mayor posición. Si la posición está representada dentro de una organización, el trasfondo Afiliación es necesario.

El nivel del trasfondo indicaría el rango del personaje:

Si se trata de una figura importante de un grupo local o de una figura menor de un grupo estatal, el nivel del trasfondo es +1, como por ejemplo el lugarteniente de una banda o un sargento de policía.

Si es la figura clave de un grupo local, una figura importante de un grupo estatal o una figura menor de un grupo nacional, la ventaja es de nivel +2, como podría ser el jefe de una banda o un capitán de la policía.

La figura clave de un grupo estatal o un cargo importante en una organización nacional es una ventaja +3, como un comisionado de policía, el jefe de una familia mafiosa o un jefe adjunto del FBI.

La figura clave de un grupo que opera a nivel nacional o una figura importante no vinculada a una organización es un trasfondo de nivel +4, como el director del FBI o un congresista.

Una figura clave nacional no vinculada a una organización concreta, como el presidente de los EEUU es un trasfondo de nivel +5.

Por supuesto el DJ es libre de restringir este trasfondo y nosotros recomendamos hacerlo a los tres primeros niveles.

Reputación

+1 ó +2

El personaje tiene cierta fama entre de los que le conocen de poseer una cualidad beneficiosa para él. Esto por supuesto no tiene porque ser cierto. Nótese que beneficioso para él no tiene porque ser realmente "bueno": el personaje puede tener reputación de ser muy despiadado y por eso la gente temerle, lo cual puede resultar muy conveniente. Si la fama del personaje se circunscribe a sus conocidos, el trasfondo es de nivel +1. Si personas desconocidas de la ciudad pueden haber oído hablar del personaje, es de nivel +2. En cualquiera de los dos casos, el personaje recibe un +2 a los chequeos de interacción social con los personajes que conozcan su reputación siempre que el DJ lo considere apropiado.

Riqueza

+1 a +5

La puntuación de este trasfondo representa el nivel de vida y los recursos del personaje. Se asume que el estilo de vida del personaje debería ser el correspondiente a su riqueza, si bien es común que la gente viva por encima de sus posibilidades.

Clase media (0). El personaje dispone de propiedades por 30.000\$ y tiene unos ingresos de 30.000\$ anuales.

Clase media alta (+1). Los bienes del PJ están valorados en unos 50.000\$ y anualmente percibe unos 60.000\$.

Acomodado (+2). Alrededor de 300.000\$ en propiedades y 120.000 dólares anuales de ingresos.

Adinerado (+3). El personaje posee 600.000\$ dólares en bienes y tiene unos ingresos anuales de 300.000\$.

Rico (+4). Las propiedades del personaje están valoradas en dos millones de dólares y anualmente se embolsa un millón de dólares.

Millonario (+5). Un personaje millonario dispone de propiedades valoradas en diez millones de dólares y gana cinco millones de dólares anuales.

Si el DJ lo permite, pueden adquirirse niveles superiores del trasfondo: cada nivel adicional, dobla el valor de las propiedades y el salario anual.

Sentido agudo

+1 a +3

Uno de los sentidos del personaje está más desarrollado de lo normal. El jugador debe elegir que sentido, aunque vista u oído son lo más comunes. Cada vez que el personaje deba hacer un chequeo de Perspicacia en el que intervenga el sentido el cuestión, podrá sumar el nivel de este trasfondo al total del chequeo. Si el trasfondo es de otro atributo pero el Director de Juego lo considera oportuno (por ejemplo en un chequeo de Coordinación disparando un arma a larga distancia el DJ podría considerar con razón que el trasfondo Vista aguda es apropiado) el PJ puede sumar el nivel del trasfondo al chequeo, o sólo la mitad (redondeando hacia abajo) a discreción del DJ.

Este trasfondo puede adquirirse varias veces para sentidos distintos.

Sosegado +2

El personaje no deja que las cosas le afecten demasiado y eso le hace más resistente al estrés. Cada vez que tenga que hacer un chequeo de estrés, recibe un +2.

Sueño ligero +1

Un personaje con este trasfondo necesita menos horas de sueño para estar fresco y despejado. Al personaje le bastan con cinco ó seis horas para estar perfectamente descansado.

Talento +3

El personaje posee una disposición natural para cierta actividad artística o no, como pintar, mentir o incluso disparar. El Director de Juego tiene la última palabra y puede restringir las actividades que le parezcan poco apropiadas, incluso las mencionadas anteriormente para impedir que los jugadores abusen del trasfondo. Un personaje con talento recibe +3 a todos los chequeos relacionados con la actividad elegida.

Un personaje puede adquirir el trasfondo varias veces para diferentes actividades, pero el Director de Juego debería ser cuidadoso con esto: el auténtico talento no abunda.

Vida feliz +1 a +3

El personaje está contento en términos generales con su entorno afectivo, familiar o laboral lo que le proporciona un alivio frente al estrés que genera la vida moderna. Por ello, pierde un punto de estrés temporal por semana y nivel de la ventaja. Nótese que este bienestar no tiene porqué estar justificado si no que más bien proviene de la estabilidad psíquica y emocional del personaje. No obstante, el Director de Juego puede suprimir temporal o permanentemente los efectos de esta ventaja si considera que los factores externos que provocaban ésta han desaparecido (su matrimonio fracasa, sus hijos son asesinos, la empresa donde trabajaba cierra, etc.).

VIP +3

El personaje forma parte de la élite de la sociedad, bien sea por su trabajo, por su dinero o por aparecer en la prensa rosa. Por ello el personaje podrá acceder a lugares y personas a las que una persona normal no podría llegar. Un ejemplo de el uso de esta ventaja es entrar en los restaurantes y discotecas de moda, ver los partidos de los Lakers en los asientos de VIPs o ser invitado a las fiestas en casa de los famosos. Aunque muchas veces esta ventaja va asociada a las ventajas de Riqueza o Famoso no es estrictamente necesario.

DESVENTAJAS

Adicto 0 a -5

El personaje está enganchado a determinada sustancia y necesita consumirla frecuentemente para no sufrir el síndrome de abstinencia. Esto funciona como se explica en las reglas sobre drogas del capítulo siguiente. Si la

sustancia a la que es adicto el personaje es legal, como el alcohol o el tabaco, entonces el nivel del trasfondo determina el grado de adicción del personaje, con un máximo de -4 y un mínimo de 0 (a este nivel el personaje no recibe puntos por su incipiente adicción). Si la sustancia es ilegal, como el crack o la marihuana, la adicción del personaje es igual al nivel del trasfondo reducido en un nivel: por ejemplo un adicto al crack con este trasfondo a -1 tendrá una adicción de 0, mientras que un adicto a las anfetaminas de nivel -3 tendrá una adicción efectiva de -2.

Amnesia -2 ó -4

El personaje no recuerda una parte o la totalidad de su vida pasada. Si la amnesia es parcial, circunscrita a una sola época como la infancia o los últimos diez años, pero el personaje recuerda el resto, incluyendo quien es, a que se dedica, etc., el nivel del trasfondo es -2. Si la amnesia es total y el personaje no recuerda absolutamente nada de su vida pasada (aunque puede tener ahora una nueva vida) y por tanto no sabe quien es realmente, el nivel del trasfondo es -4.

En cualquiera de los dos casos, la época en la que el personaje no recuerda nada puede asaltarle ocasionalmente en forma de *flashbacks*. El Director de Juego debe determinar que ha ocurrido en ese tiempo que el personaje no recuerda y descubrirlo debería ser parte de las historias que el personaje protagonice.

Analfabetismo -2

El personaje no ha aprendido a leer y escribir, aunque pueda que sepa escribir su nombre y diferenciar unas cuantas palabras simples de otras y "leer" las señales de tráfico o letreros simples. Es probable que el personaje se sienta avergonzado de su carencia educativa e intente ocultarla o simular que saber leer no es algo importante o necesario para su vida.

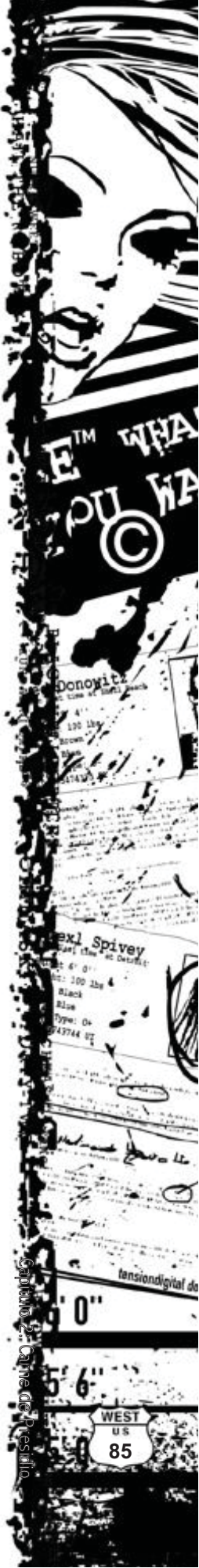
Antecedentes penales -1 a -3

El personaje cometió un delito en el pasado, pero o bien ya cumplió su deuda con la sociedad, o se encuentra libre por otra causa. La gravedad de los delitos cometidos determina el nivel del trasfondo: si se trata de delitos menores, como robo, agresión o posesión de sustancias, el nivel es -1; delitos graves como robo a mano armada, intento de asesinato o tráfico de drogas es una desventaja de -2; delitos muy graves como asesinato, violación o pederastia es nivel +3.

El personaje no puede adquirir varias veces este trasfondo, en su lugar, sólo se considera el delito más grave. Si se encuentra en libertad sin haber terminado de cumplir condena, otros trasfondos como En libertad condicional o En busca y captura pueden ser adecuados.

Apariencia sospechosa -1

El personaje, ya sea por su actitud, apariencia física o cualquier otro factor, es considerado de poco fiar por la gente común y las fuerzas del orden. El personaje tiene





-2 a los chequeos sociales, excepto Intimidación, con dichas personas. Dicha penalización se reducirá a -1 y posteriormente desaparecerá entre personajes que se conozcan bien, excepto, claro está, que el personaje ratifique con los hechos su apariencia. Adicionalmente será el blanco preferido de los registros y detenciones arbitrarias de la policía y será examinado más cuidadosamente de lo habitual por los porteros de discoteca, dependientes de tienda y vigilantes de seguridad de los centros comerciales.

Baja autoestima

-2

El personaje no posee ninguna confianza en sus posibilidades de éxito, lo cual le lleva al desánimo y ha abandonar o fracasar en tareas que le parezcan muy complicadas. Siempre que el personaje se enfrente a una tarea que requiera un chequeo cuya dificultad supere en 3 (sí, sabemos que en Alta autoestima la diferencia era de 2 puntos, esto no es un error) o más la puntuación del personaje en ese chequeo, sufre una penalización de -2 motivada por el desánimo del personaje.

Lógicamente no puede escogerse este trasfondo junto a su opuesto, Alta autoestima.

Bajo sospecha

-1

El personaje es sospechoso de un delito y está siendo investigado por la policía, pero aún no ha sido acusado formalmente. Por supuesto la inocencia o culpabilidad del PJ es determinada por el jugador que lo interpreta. El Director de Juego por su parte es libre de elegir la cantidad y elocuencia de las pruebas en su contra.

Bajo umbral de dolor

-2

La resistencia al dolor del personaje es menor que la de otras personas y por eso le resulta muy complicado aguantar cuando sufre daño. Las penalizaciones debidas al dolor se incrementan en 1 punto y el personaje recibe -2 a la dificultad de chequeos relacionados con resistir el dolor (como evitar gritar mientras te pisan). Esta penalización no se aplica a las tiradas para resistir el shock.

Chantajismo

-3

Alguien conoce un secreto que el personaje desea que permanezca sin ser revelado a toda costa y utiliza esta situación para sacar partido. El chantajista puede desear dinero, favores de cualquier tipo o información. En cualquier caso la cuantía del chantaje será proporcional a las consecuencias que tendría para el PJ que su secreto se desvelara.

Un personaje con este defecto debe adquirir también la desventaja Secreto al nivel que considere oportuno.

Ciego

-5

El personaje es invidente. Como es lógico, fracasa en todos los chequeos para percibir cosas visuales de forma automática. Acciones que requieran la visión sufren una penalización de -5.

Cojera

-2

Una de las piernas del personaje se encuentra parcialmente paralizada, lo que reduce la movilidad del personaje y su agilidad. El personaje recibe una penalización de -2 a acciones de coordinación que involucren a las piernas, como mantener el equilibrio o trepar, o -4 si la acción correspondiente se realiza únicamente con las piernas, como correr o dar una patada.

Cojo

-3

El personaje ha perdido una de sus piernas y en su lugar lleva una prótesis o utiliza muletas para desplazarse. El personaje recibe una penalización de -3 en todas las acciones en las que las piernas estén involucradas o -5 si se trata de una acción realizada propiamente con las piernas.

Condenado a muerte

-5

El personaje ha sido juzgado y condenado a muerte por el estado de California. Su inocencia o culpabilidad queda en manos del jugador que lo interpreta, pero la realidad es que un jurado encontró que las pruebas en su contra eran suficientes para encontrarlo culpable más allá de cualquier duda razonable y condenarlo por ello a la pena capital. El personaje espera en el corredor de la muerte el momento de su ejecución en un plazo de uno o dos años.

Conducta compulsiva

-1 a -5

Hay adicciones psicológicas no motivadas por sustancias. Se trata de las llamadas conductas compulsivas. Hay muchas y diversas (juego, Internet, el sexo, la comida...) y un personaje con este trasfondo debe escoger una, aunque el trasfondo puede escogerse varias veces a niveles distintos para reflejar diferentes compulsiones. Una conducta compulsiva funciona exactamente igual que una adicción, siendo la puntuación en este trasfondo el nivel de Adicción del personaje.

Convicto

-1 a -4

El personaje se encuentra recluso en una institución penitenciaria cumpliendo condena. El jugador es libre de determinar si es o no inocente, pero en cualquier caso la ley del estado de California le encontró culpable y por eso cumple una sentencia en prisión. La duración de la condena determina el nivel de la desventaja: menos de 2 años, -1; entre 2 y 10 años, -2; entre 10 y 25 años, -3; de 25 años a perpetuidad, -4.

Delirios

-1 a -3

El personaje tiene creencias falsas y procura reinterpretar la realidad a su antojo para confirmarlas. Lo extraño de las creencias determina el nivel del trasfondo. Si el personaje posee ideas erróneas pero que podrían ser perfectamente reales e interfieren poco en su vida cotidiana, como que su mujer le engaña con su jefe ó que su hijo se droga, el nivel es -1; si las ideas son extrañas aunque podrían darse en la realidad y le llevan a actuar de forma extravagante, como creerse investigado por la CIA



o pensar que se es el jefe de una organización mafiosa, el nivel es -2; si las ideas son definitivamente estrambóticas y pueden juzgarse como imposibles, y el personaje hace cosas realmente extrañas a causa de ello, como pensar que es un extraterrestre o que el gobierno le ha trasplantado el cerebro de Hitler, el nivel es -3.

Desapacible -2

El personaje se pone nervioso con frecuencia (aunque puede que no lo exteriorice) y las cosas le afectan con facilidad. Deberá aplicarse un -2 a cualquier chequeo de estrés que el personaje deba hacer.

Deuda de honor -1 a -3

El personaje se siente comprometido a devolver un favor recibido en el pasado o bien está obligado a hacerlo para mantener su reputación, buen nombre o, simplemente, porque puede ser obligado a ello. El coste de la desventaja se calcula cambiando el signo de la ventaja Favor equivalente.

Deudas -1 a -5

El personaje debe una importante cantidad de dinero que debe satisfacer sino quiere que algo malo ocurra. La deuda puede ser con un prestamista sanguinario o la hipoteca del banco, en cualquier caso el nivel de este trasfondo y el de la ventaja Riqueza del personaje determinarán el dinero debido, si bien las consecuencias por no devolverlo serán diferentes según quien sea el acreedor, aunque desagradables en cualquier caso.

La cantidad de dinero que el personaje debe se calcula de la siguiente manera: multiplica los ingresos anuales correspondientes al nivel de riqueza del personaje por el valor absoluto del nivel de la desventaja Deudas. El resultado será la cantidad de dólares que el personaje tiene que devolver.

Dormilón -1

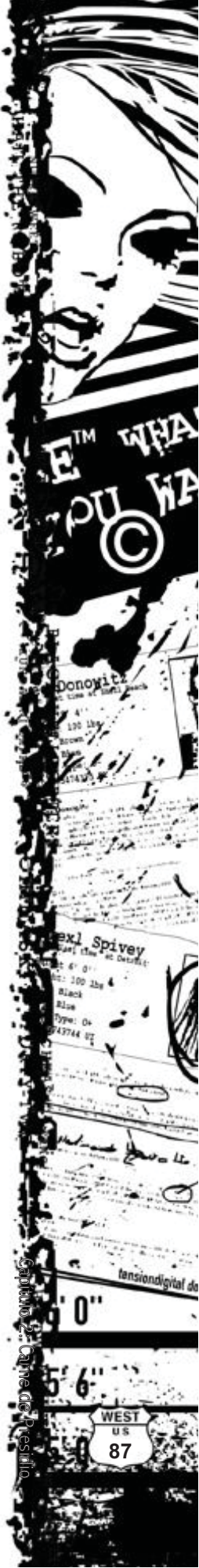
Los hábitos de sueño del personaje no son los más saludables y necesita dormir más que el resto de la gente. Un personaje con esta desventaja necesita diez horas o más de sueño para levantarse fresco y despejado.

Duro de oído -1 a -3

El personaje tiene una ligera sordera que hace algunos sonidos le pasen desapercibidos. El nivel del trasfondo actúa como una penalización a todos los chequeos que realice el personaje para oír. Además, a discreción del DJ y en situaciones en la que normalmente no sería necesario recurrir a los dados para determinar que el personaje oye algo, los personajes con este trasfondo deberán realizar un chequeo muy fácil.

En busca y captura -3

Se ha dictado una orden de detención contra el personaje, ya que hay pruebas que le incriminan en algún delito. Como siempre, que sea culpable o inocente del mismo puede ser determinado libremente por el jugador, mien-





tras que el Director de Juego escogerá cuantas pruebas hay en su contra.

En libertad condicional

-2

El personaje se encuentra en régimen de libertad condicional. En estas condiciones, deberá presentarse al menos dos veces al mes ante su agente de libertad condicional y seguir sus instrucciones. El agente le proporcionará un trabajo legal que deberá aceptar si no encuentra algo mejor. Además se le prohíbe llevar armas en este régimen. Por supuesto, cualquier delito que cometa o el incumplimiento de lo anteriormente citado, supondrá una violación de la libertad condicional y posiblemente la pérdida de este privilegio y el regreso a prisión.

Un personaje con este trasfondo debe poseer también la desventaja Antecedentes penales.

Enemigo

-1 a -5

Alguien siente especial antipatía por el personaje, hasta el punto de desear para él todo el mal posible o incluso la muerte. El PJ puede sentir lo mismo por su enemigo, aunque también puede ignorar que le odia o simplemente considerarle poco peligroso. El nivel de trasfondo determina el poder e influencia del enemigo del personaje. En concreto, será igual a la ventaja Posición de este cambiada de signo, con un mínimo de -1. Véase la ventaja aliado para algunos ejemplos.

Enfermo terminal

-5

El personaje se encuentra en una fase avanzada de una enfermedad terminal. No hay esperanza de salvación para él y en un plazo menor de un año acabará muriendo. Naturalmente sólo el Director de Juego sabe cuando sobrevendrá el fatal desenlace.

Este trasfondo no implica ninguna disfunción física asociada a la enfermedad: si esta existe, deberán adquirirse otras desventajas para simularlas.

Estresado

-2 a -6

Un personaje con este trasfondo aumenta su puntuación inicial de estrés. El personaje comienza el juego con 1, 2 ó 3 puntos de estrés permanente, según su nivel en el trasfondo sea -2, -4 ó -6, respectivamente.

Fanático

-3

El personaje sigue escrupulosamente los dictados de una idea política, religiosa o de cualquier otro tipo. El personaje sufre el equivalente a la desventaja de Intolerancia contra todas las personas que sus ideas dicten y contra todo aquel que intente rebatir éstas. Además las creencias del personaje son el eje de su vida, pudiendo provocar problemas familiares, ostracismo social e incluso problemas con la justicia. Un ejemplo de personajes con esta desventaja serían los skin heads, integristas islámicos o paramilitares de extrema derecha. Una persona puede ser fanática de una idea pero saber disimularlo y no perder los papeles, en ese caso no posee esta desventaja.

Feo

-1 a -3

El personaje resulta poco atractivo a la vista. El nivel del trasfondo determina cuán feo es: con -1 sería una persona anodina con algún rasgo desagradable; con -2 sería alguien bastante poco agraciado; y con -3 sería realmente muy feo. Cuando el personaje interactúe con alguien del sexo opuesto por primera vez, recibirá un negativo a los chequeos correspondientes igual al nivel del trasfondo. Con personajes poco conocidos pero con los que se ha tratado con anterioridad y conocen algo al PJ, este modificador disminuye a la mitad, (redondeando hacia abajo). Con personajes que le conozcan bien, la penalización no se aplica.

Gafe

-3

La suerte del personaje es excepcionalmente mala. Las desgracias tienden a ocurrirle a él y el azar siempre parece dispuesto a intervenir en su contra. Para simular esto, una vez por sesión el Director de Juego puede decidir cambiar el resultado de un dado negativo menor por el de un dado positivo mayor. Si el personaje lanzaba varios dados positivos, aún elegirá el mayor de esto tras realizar el cambio. Por ejemplo, un personaje lanza dos dados positivos y obtiene 4 y 6, y en el negativo saca un 2. El Director de Juego decide cambiar el 2 por 6, pero aún así el balance de la tirada será -2, ya que el dado positivo que cuenta es el mayor, en este caso el que sacó 4.

Grupo social marginal

-1

El personaje pertenece a una comunidad marginada por cualquier motivo (seguramente injusto) por la sociedad donde vive. Un ejemplo de comunidades marginadas serían los homosexuales, los integrantes de algunas tribus urbanas, los miembros de religiones atípicas y consideradas nocivas o los extremistas políticos de izquierdas. Los personajes recibirán -1 a los chequeos sociales en los casos que el DJ considere conveniente. Se supone que el personaje hace cierta ostentación de su pertenencia a dicho grupo marginal: un homosexual que no ha salido del armario, un punk que sólo se viste acorde a su estética los fines de semana o un integrista islámico que no habla de religión excepto con correligionarios no reciben puntos por esta desventaja.

Hábito personal odioso

-1

El personaje tiene una costumbre que a los demás les resulta especialmente molesta. Quizás le apeste el ajito por su desmedida afición al ajo o se ríe continuamente con carcajadas estridentes de hiena. Como sea, los demás encuentran molesta esa costumbre del personaje, por lo que este recibe un -1 a sus chequeos de interacción social. Por descontado, el hábito personal odioso debe ser interpretado por el jugador.

A discreción del DJ, podría permitirse que un personaje adquiriera dos o incluso tres veces esta desventaja para reflejar diferentes hábitos igualmente molestos.

Prometen continuar las redadas en el Aeropuerto de Los Angeles

Arrestan a 48 inmigrantes en una casa del centro de Los Angeles; el LAPD niega su intervención en las redadas

El arresto de indocumentados en el Aeropuerto Internacional de Los Angeles (LAX) continuará en forma indefinida, aseguraron portavoces de la oficina de Control de Inmigración y Aduanas (ICE), mientras que se elevó a más de 80 el número de detenidos esta semana.

La mayoría de los detenidos son ciudadanos de México, El Salvador, Guatemala, Honduras, Costa Rica, Brasil, Perú y la República de China.

En otra acción sorpresiva separada, hacia la medianoche del miércoles, la Patrulla Fronteriza arrestó a 48 individuos en una casa del centro de Los Angeles, en la calle Catalina.

Tres de los presuntos coyotes o contrabandistas de personas han sido identificados por las autoridades y enfrentarán cargos federales por tráfico humano. Hoy se revelarán sus nombres.

A pesar de que en ambos operativos se mencionó la participación inicial de oficiales del Departamento de Policía de Los Angeles (LAPD) y agentes del Departamento del Sheriff del condado de Los Angeles (LASD) el subjefe del LAPD desmintió esa versión.

"Nuestra política de todos los años es que sólo si alguien notifica un rapto y hay gentes detenidas en contra de su voluntad podemos actuar", aclaró Gascón. "Intervenimos sólo cuando se involucran asuntos de seguridad pública que pueden conllevar a situaciones legales en contra de la ciudad y violaciones al código penal de California, porque nadie puede raptar a personas o retenerlas en contra de su propia voluntad".

Bajo la Ordenanza Especial 40 de Los Angeles, el LAPD tiene prohibido participar en actividades que son competencia exclusiva de las autoridades de inmigración.

Cuestión geográfica

Desde el miércoles pasado, agentes encubiertos e inspectores uniformados de CBP, de la oficina de Control del ICE y de la Administración Federal de Seguridad (TSA) iniciaron en el LAX el operativo que pretende disminuir el contrabando de seres humanos, detener a los coyotes y recolectar información adicional sobre métodos de dicha actividad.

"Absolutamente. Los operativos continuarán", aseguró Virginia Kyce, portavoz del ICE en Los Angeles. "Nuestra intención es parar esta actividad de transportación de personas [indocumentadas] en el LAX y detener a los coyotes".

Kyce expresó que la realidad sobre el tráfico de personas involucra a más ciudadanos de países como México, de Centroamérica y de Sudamérica, debido a una cuestión simple de geografía y no por aplicación de un perfil racial en las detenciones.

Identidad confundida

-1 a -3

El personaje ha sido confundido por otra persona y él, o bien no ha podido demostrar el error, o corre peligro si lo hiciera. El grado de peligro que corre el personaje debido a la confusión determina el nivel del trasfondo: si el personaje puede intentar sacar partido de la situación de algún modo o el error le supone molestias menores, el nivel es -1; si el personaje corre riesgo físico debido a la confusión o podría ir a prisión, el nivel es -2; si debido a la confusión de identidad el personaje corre peligro de muerte o puede ser condenado a perpetuidad, la desventaja es -3.

El personaje deberá especificar con quién ha sido confundido y por qué, mientras que el Director de Juego determinará la forma en que podría resolver la situación y demostrar quién es en realidad.

Infiltrado

-4

El personaje está tratando de recabar información sobre una organización o grupo para otro distinto. Lo normal es que sea un agente de policía dentro de una organización criminal, pero podría ser al revés o simplemente un criminal que ha pactado con la policía por descubrir a sus compinches a cambio de inmunidad o similar. Como sea, el personaje corre un gran peligro si es descubierto por sus supuestos compañeros.

En caso de que se esté haciendo pasar por otra persona dentro de su labor de infiltrado, el personaje deberá poseer la ventaja Identidad alternativa.

Inmigrante ilegal

-3

El personaje está residiendo ilegalmente en los Estados Unidos, esto implica que no puede trabajar legalmente en el país y que carece de derecho de enseñanza, asistencia social o médica. Si las autoridades detectan la estancia ilegal del personaje, este será expulsado del país.

Insuficiencia cardiorrespiratoria

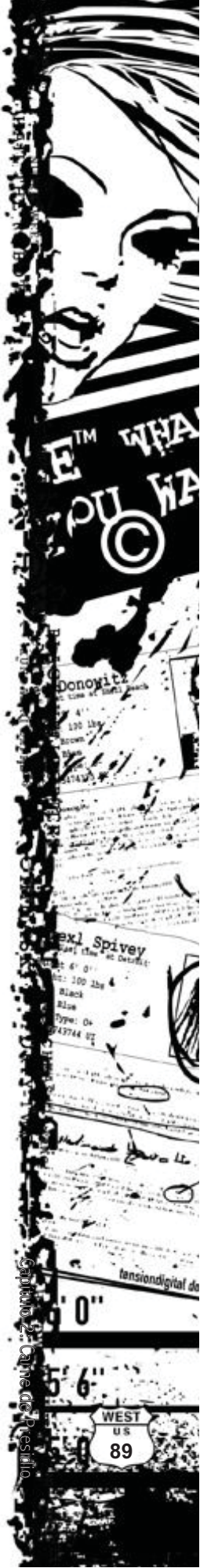
-1, -2, -3

El personaje sufre algún tipo de patología crónica que le hace más vulnerable al shock. Puede tratarse de asma, un soplo cardíaco o cualquier otra cosa que el jugador proponga y el Director de Juego considere apropiada. En cualquier caso, el nivel de este trasfondo supone una penalización a cualquier tirada de shock que deba realizar el personaje.

Intolerancia

-2

El personaje posee sentimientos negativos irracionales (aunque el puede creer que justificados) contra determinado grupo social o racial. Puede ser hacia las mujeres, hacia los caucasianos o hacia la policía. Como sea, el personaje no puede evitar mostrarse desagradable con los miembros de esos grupos, circunstancia que debe ser interpretada por el jugador. En las interacciones sociales con ellos, recibe un -2 a los chequeos pertinentes.





Mala reputación

-1 ó -2

La gente conoce al personaje por alguna cualidad perjudicial para él, sea verdadera o no. La cualidad puede ser moralmente deseable, pero al personaje le perjudica que se la atribuyan. Por ejemplo, compasivo sería una mala reputación para un pandillero. Si la reputación sólo es conocida por aquellos que conocen personalmente al personaje, la desventaja es de nivel -1. Si por el contrario gente que no le ha visto puede haber oído hablar de él por su reputación, la desventaja es de nivel -2. Sea cual sea el nivel del trasfondo, el personaje recibe un -2 a sus chequeos sociales con aquellos que conozcan su reputación siempre que el Director de Juego lo crea pertinente.

Manco

-3

El personaje ha perdido una mano (o todo el brazo). En cualquier acción que normalmente requiera el uso de ambas manos que pueda realizarse con una, el personaje recibe un -3. En acciones en las que el DJ considere imprescindible el uso de ambas manos, el personaje falla automáticamente.

Marca distintiva

-1 ó -2

El personaje posee una cicatriz o tatuaje bien visible que le hace fácilmente identificable. Esto le hará bastante reconocible y le dificultará pasar desapercibido o hacerse pasar por otra persona. Si la marca del personaje se encuentra a la vista pero puede pasar desapercibida, como un tatuaje en el brazo o pequeñas marcas en las manos, el nivel de la desventaja es -1. Si no se puede ocultar la marca sin levantar más sospechas, como un tatuaje en la cara o similar, la desventaja es de nivel -2.

Marginado

-2

El personaje es un paria dentro de un grupo al que pertenece y es rechazado por sus compañeros. El personaje podría ser un policía honrado marginado por sus compañeros en una comisaría corrupta (o viceversa), un italoamericano que ha renegado de sus raíces y sus orígenes despreciado por su familia o cualquier otra cosa que se te ocurra. En términos de juego las reglas son sencillas: el personaje recibe una penalización de -2 a cualquier chequeo social con miembros del grupo que le margina.

Minoría de edad

-1 a -3

El personaje no ha alcanzado la edad mínima necesaria para ser considerado adulto en los EEUU y el estado de California y por tanto carece de ciertos derechos como el de llevar armas, conducir o beber alcohol. Si el personaje tiene más de 18 años pero no ha cumplido los 21 no puede beber ni comprar alcohol, ni fumar (nivel -1). Si el personaje es mayor de 16 pero menor de 18, no puede tener acceso a armas de fuego (nivel -2). Si el personaje es menor de 16 no puede tampoco conducir y tiene que atenerse a otras restrictivas leyes sobre menores, incluyendo toque de queda (nivel -3).

Minoría racial

-1

El personaje pertenece a un grupo racial minoritario, como los afroamericanos o los hispanos. A pesar de las luchas por los derechos civiles, esto continúa siendo una desventaja en la sociedad estadounidense contemporánea, dónde el fantasma del racismo y los prejuicios raciales no han sido aún desterrados. Recibirá un -1 a los chequeos de interacción social cuando el DJ considere que la raza del personaje puede suponerle un inconveniente.

Miope

-1 a -3

El personaje es miope o posee algún otro defecto visual que reduce su agudeza. En principio, el nivel de la desventaja es la penalización que el personaje debe aplicar a todos los chequeos de percepción visual, pero se reduce a la mitad en acciones en las que la vista sea importante, pero no el único componente (como por ejemplo, disparar armas). Se asume que la penalización se aplica solo cuando el personaje no lleva la corrección visual apropiada (gafas o lentes de contacto), pero tranquilo, el DJ se asegurará de que tus gafas de caigan y tus lentillas se pierdan cuando sea necesario.

Mudo

-3

El personaje no habla, sea por que no sabe, porque no quiere o porque no puede. Entiende y oye sin problemas (salvo que adquiera alguna otra desventaja que diga lo contrario), pero no es capaz de articular palabra.

Negado

-1 a -3

Por falta de aptitudes naturales, desidia o alguna otra razón, el personaje es casi incapaz de realizar cierta actividad de cualquier tipo (cocinar, disparar, conducir...) recibiendo un -3 a todos los chequeos relacionados. Si la actividad escogida no tiene repercusión en la vida normal del personaje pero seguramente lo tenga en la partida (como disparar para un trabajador social en una partida de acción) el valor es de -2; si es importante para la vida normal del personaje (Conducción o Pelea para un asesino profesional) el valor es de -3. Si el jugador quiere escoger una actividad en la que es negado pero que no afecta a la vida normal de su personaje ni va a ser una desventaja durante la partida (como cocinar para un pandillero o pintar para un agente del SWAT) no debería recibir ningún punto por ello. La excepción sería que el DJ considere que su ineptitud es dramáticamente adecuada aunque no repercuta gravemente en la vida del personaje: en ese caso el valor es de -1. Ejemplos de esto serían un pandillero negado para el baloncesto pero que suele jugar a menudo y tiene que aguantar las bromas de los demás o un detective negado para la informática que insiste en hacer los informes con su vieja máquina de escribir.

Obsesión

-1 a -5

Una idea gobierna la vida del personaje, a veces no dejándole pensar en otra cosa y siempre anteponiéndose a cualquier otro aspecto de forma que roza lo patológico.

La obsesión debe ser algo realista pero que requiere esfuerzos continuados para mantenerse, como proteger a tu familia o ser el más respetado de la banda e interpretarse no como un deseo o aspiración normal sino como algo enfermizo: mucha gente quiere proteger a su familia pero no todo el mundo llama cada hora a sus esposa y al colegio de los niños para asegurarse de que están bien. A todos los efectos, la obsesión del personaje funciona como una adicción: debe ser satisfecha periódicamente o tendrá efectos adversos sobre la mente del personaje, normalmente en forma de estrés. El nivel de la obsesión es el equivalente al nivel de adicción.

Parapléjico

-5

Debido a una lesión medular o una enfermedad degenerativa, las piernas del personaje se encuentran completa e irreversiblemente paralizadas. Otra posibilidad es que el personaje carezca completa o parcialmente de piernas. Lógicamente, el personaje no puede andar ni realizar ninguna actividad física que depende únicamente de las piernas. Para otras actividades en las que las piernas sean importantes pero puedan hacerse sólo con los brazos, como trepar por una cuerda, el personaje sufre una penalización de -4 a los chequeos correspondientes. Otras actividades en las que las piernas cumplan un papel menor, como nadar, sufre una penalización de -2.

Pesadillas

-1

Los sueños del personaje no son todo lo conciliadores que a él le gustarían. En su lugar, se ve asaltado por visiones perturbadoras y se despierta entre sudores fríos a media noche. El contenido de los sueños puede reflejar los temores al futuro del personaje, o un recuerdo traumático, o puede que ni siquiera los recuerde. Como sea, cuando el DJ lo considere oportuno, los malos sueños del PJ le impedirán dormir tranquilamente y al día siguiente sufrirá los efectos de no haber dormido lo necesario: un a -1 o incluso -2 a los chequeos debido al cansancio. A discreción del DJ el personaje puede ganar también uno o dos puntos de estrés temporal si las pesadillas son especialmente vívidas.

Pobreza

-1, -2, -3

Esta desventaja supone que el personaje se encuentra en una situación económica desfavorable. Es el opuesto de la ventaja Riqueza, y como tal representa el nivel de vida del PJ.

Modesto (-1). El personaje dispone de bienes por valor de 5.000\$ y anualmente ingresa 15.000 dólares.

Pobre (-2). Las posesiones del personaje ascienden a 500\$ y sus ingresos anuales no superan los 6.000\$.

Indigente (-3). El personaje sólo posee lo que lleva puesto, ropas viejas y algún efecto personal sin excesivo valor. Anualmente no consigue más de 1.000 dólares en limosnas.

Protegido

-1 a -3

El personaje está al cargo de alguien que necesita sus cuidados y atención. El nivel del trasfondo refleja lo desvalido del protegido y su dependencia al personaje: alguien capaz de valerse por sí mismo pero bajo la tutela o protección del personaje, como un joven mayor de edad o la pareja del personaje, representa una desventaja de nivel -1; un protegido que depende del personaje pero es capaz de valerse en ciertos aspectos, como un niño de diez años o un anciano, correspondería un nivel -2; alguien completamente desvalido y que requiere atenciones constantes bajo el cuidado del personaje, como un bebé o una persona tetrapléjica, sería una desventaja de nivel -3.

Secreto

-1 a -3

El personaje desea ocultar algún acontecimiento o circunstancia de su vida, que si fuera descubierto le supondría graves problemas. La naturaleza del secreto debe ser determinada por el jugador en función del nivel de la desventaja: algo que traería al personaje problemas familiares o profesionales graves, como que se les despidiera o le abandonara su pareja sería nivel +1; un secreto que ponga en peligro la integridad física del personaje o de sus seres queridos o que pudiera llevarle a la cárcel o suponer un gran escándalo sería nivel +2; si el secreto pudiera traer la muerte del personaje o sus allegados o llevarle a prisión de por vida o arruinar completamente su vida, sería nivel +3.

Sordo

-4

Ambos oídos del personaje han perdido su capacidad perceptiva, por lo que falla automáticamente cualquier chequeo de percepción auditiva. Si el personaje es sordomudo debe adquirirse también la desventaja mudo, y el idioma natal del personaje se considerará el Ameslan, que es el estándar de lenguaje de signos americano. En todo caso un personaje sordo puede aprender a leer los labios (realmente igual que cualquier otra persona, solo que sin duda a un sordo le será más útil), adquiriendo esa destreza como una habilidad de NB -5.

Sospechoso habitual

-3

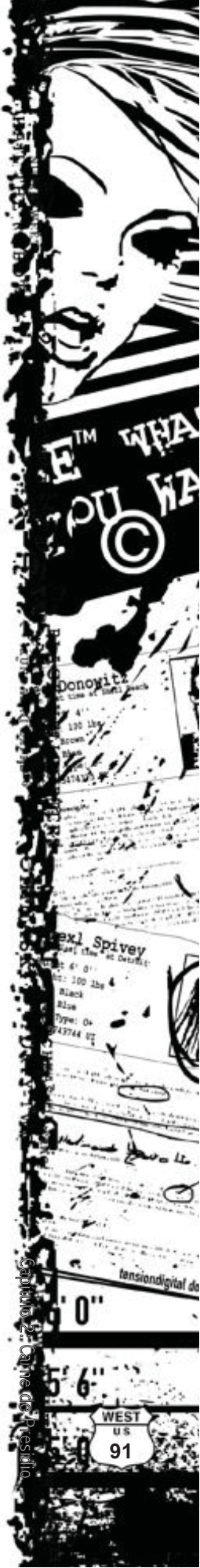
La policía tiene al personaje como sospechoso, no de un delito concreto sino en términos generales. Las autoridades creen que el PJ tiene tendencia a involucrarse en asuntos turbios, por lo que acuden en su busca cuando ocurren determinados delitos aunque no haya pruebas en su contra. Por supuesto que el personaje puede tener bien merecida o no esta mala fama, eso queda a discreción del jugador.

Antecedentes penales es un trasfondo especialmente indicado para quien posea esta desventaja, si bien no es obligatorio.

Strikes

-1 a -2

El personaje ha sido encontrado culpable y procesado anteriormente por uno o dos delitos graves en el estado





de California. Está por tanto sujeto a la ley de los Tres Strikes.

Según esta ley, si el personaje ha sido procesado por un delito grave (Primer Strike, desventaja de nivel -1) si es declarado culpable de un segundo delito grave, la pena que se aplicará será el doble que la normal por ese delito.

Siguiendo con la misma ley, si un personaje ha sido procesado por dos delitos graves cometidos en el estado de California (desventaja de nivel -2) y es encontrado culpable de un delito, que en este caso no tiene porque ser grave, recibe automáticamente una pena mínima de 25 años.

Los strikes no prescriben por lo que puedes haber cometido dos delitos cuando tenías dieciséis años, por ejemplo robar en una casa y robar un coche, y luego cometer un delito menor a los cincuenta como robar en un supermercado, alboroto público o incluso conducir bajo los efectos del alcohol, y ser penado con de 25 años a perpetua.

La desventaja Strike es adicional a la desventaja Antecedentes penales ya que los delitos considerados strikes tienen que haberse cometido en California.

Trastorno psiquiátrico

-3 a -5

El personaje sufre una enfermedad mental, cuya naturaleza y severidad debe ser discutida con el DJ. Este manual no pretende ser un catálogo de enfermedades mentales, por lo que no entraremos en demasiados detalles. De todos modos este trasfondo se refiere a trastornos psiquiátricos graves, como la psicosis, la esquizofrenia o la manía depresiva. Otros trasfondos como obsesión o hábito personal molesto pueden utilizarse para simular síntomas mentales de menor gravedad.

En todo caso debe considerarse lo siguiente para determinar el nivel: si el personaje está en tratamiento y la enfermedad está controlada, aunque ocasionalmente el personaje puede sufrir un brote o episodio, el nivel del trasfondo es -3; si el personaje no se encuentra bajo ningún tratamiento que controle la enfermedad, pero la severidad de la misma no le incapacita totalmente para llevar una vida normal, el nivel del trasfondo es -4; si el personaje está gravemente incapacitado para su vida personal, laboral y social por efecto del trastorno, el nivel de la desventaja es -5.

Tuerto

-2

El personaje ha perdido la visión en uno de sus ojos. Esto reduce su campo de visión drásticamente y dificulta la percepción de la profundidad. En todos los chequeos de Coordinación en los que intervenga la visión, el personaje sufre un -1 o un -2 si interviene la visión de profundidad. En todos los chequeos de Perspicacia en los que la visión esté implicada la penalización es -2.

Vida infeliz

-1 a -3

El personaje se siente profundamente descontento con su entorno afectivo, familiar o laboral y, en términos generales, cree que su vida es una mierda. Por ello, recibe 1 punto de estrés por semana y nivel de la desventaja. Nótese que este malestar no tiene porqué estar justificado si no que más bien proviene de la inestabilidad psíquica y emocional del personaje. Si durante la vida del personaje se produce un cambio que consigue estabilizar su vida (recupera el amor perdido, logra abandonar las drogas, consigue un trabajo más gratificante, su madre supera la quimioterapia...) y el personaje y el DJ lo creen conveniente, esta desventaja se puede anular parcial o totalmente.

HABILIDADES

A continuación se describen las habilidades principales que se utilizan en sLAng. Algunas de ellas requieren especialización y por ello, pueden adquirirse varias veces a niveles distintos para diferentes especialidades. Junto al nombre de cada habilidad aparece su nivel inicial.

El DJ y los jugadores son libres de inventar nuevas habilidades si las consideran necesarias para el juego o para una mejor caracterización de sus personajes.

Alerta -3

Esta habilidad representa la capacidad del personaje de reaccionar ante los sucesos inesperados y de darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor.

Armas de fuego (automáticas) -4

La habilidad para usar armas cortas o largas en tiro a ráfagas o disparo semiautomático. Si el valor de la habilidad en el disparo no automático es menor que la habilidad en el manejo automático, se utilizará el primero. *Por ejemplo: Zero Tolerance tiene Armas de fuego (largas) -4 y Armas de fuego (automáticas) -2, si dispara un AK-47 en automático lo hará con -4. Si, en cambio, dispara su Ingram Mac-11 (tiene Armas de fuego (cortas) -1) podrá usar su valor de -2 en Armas automáticas.*

Armas de fuego (cortas) -4

La habilidad para usar armas de fuego en tiro no automático de pequeño tamaño (digamos de hasta 40 cm. de longitud), diseñadas para disparar a una mano y con empuñadura de pistola. Por ejemplo: pistolas, revólveres, escopetas con el cañón recortado y culata de pistola y subfusiles tipo Mini UZI disparando en semiautomático. Si por alguna razón se desea disparar un arma normalmente considerada larga con esta habilidad y el DJ lo considera adecuado por el escaso tamaño del arma, por su diseño y por estar siendo empuñada como una pistola (por ejemplo un H&K MP2000, un rifle Steyr AUG o una escopeta con mango de pistola), éste puede permitirlo pero considerando el arma como corta a efectos de alcance para representar la pérdida de precisión debida a su incorrecto empuñamiento.

Armas de fuego (largas) -4

La habilidad para usar armas de fuego de larga longitud (más de 40 cm.), en tiro no automático, que se usen normalmente a dos manos y que dispongan o no de culata. Por ejemplo: ametralladoras, carabinas, escopetas, rifles y subfusiles tipo UZI o H&K MP5 disparando en semiautomático.

Armas pesadas -5

La habilidad necesaria para usar armas pesadas personales de tiro parabólico o tenso como lanzagranadas, lanzacohetes, morteros o rifles sin retroceso. Las ametralladoras personales o montadas en vehículo no se usará

an con esta habilidad si no con las de Armas de fuego (largas) o Armas de fuego (automáticas).

Artes marciales (tipo) -5

El conocimiento de una técnica de lucha precisa, incluye las formas de ataque y defensa propias del tipo de arte marcial elegido. Los ejemplos son full contact, thai boxing, karate o capoeira. Si el arte marcial elegido utiliza armas, entonces las armas adecuadas se emplean también con esta habilidad.

Atletismo -3

La habilidad de Atletismo se utiliza cuando el personaje lleva a cabo actividades físicas de carácter atlético, como correr, saltar o incluso levantar peso.

Bajos fondos -5

El conocimiento de los negocios turbios y el funcionamiento de la ley de la calle está representado con esta habilidad. Se utiliza para encontrar mercancía ilegal, saber quién es quién en el hampa o para comportarse adecuadamente en estos ambientes.

Bellas artes (tipo) -5

Cualquier manifestación artística, incluido cine o música está representada por esta habilidad, especificando el tipo. Algunos tipos posibles son: música, cine, pintura, escultura, videoclips, rap.

Burocracia -4

Se usa esta habilidad para conocer los cauces legales de acción, para solicitar licencias, presentar demandas o realizar cualquier otra acción en la maquinaria del sistema. Por supuesto también se utiliza para buscar los agujeros por los que burlar a dicha maquinaria.

Carterismo -5

El complicado arte de robar carteras sin ser descubierto, meter la mano en bolsillos ajenos, dar cambiazos, etc.

Cerrajería -5

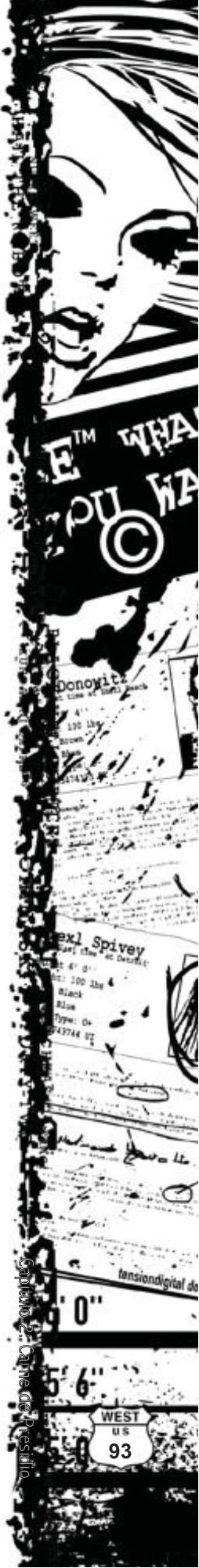
Esta habilidad representa el conocimiento sobre cerraduras mecánicas, cerrojos, como arreglarlos, instalarlos y, por supuesto, abrirlos, reventarlos o lo que haga falta.

Conocimiento académico (tipo) -5

Cualquier conocimiento que pueda adquirirse en la universidad, como antropología, psicología o humanidades, y que no esté contemplado ya en otra habilidad, entra en esta categoría. El tipo de conocimiento debe especificarse.

Conocimiento del lugar (lugar) -5

Esta habilidad representa el conocimiento que tiene el personaje sobre un determinado lugar, barrio, ciudad o país. Cuanto más grande sea el lugar (que debe especificarse) más genérico y superficial es el conocimiento que tiene el personaje, y viceversa.





Conocimiento no académico (*tipo*) -5

Esta habilidad abarca desde la familiaridad con cualquier conocimiento popular, como marcas de cervezas o equipos de fútbol, hasta el dominio de cualquier materia que se haya estudiado fuera de los canales habituales de aprendizaje, ya sea por no existir éstos o por cualquier otra razón.

Conducción (camión) -5

La habilidad para manejar vehículos de cuatro o más ruedas y de más de siete metros de largo como trailers, autobuses o camiones.

Conducción (coches) -5

La habilidad para manejar vehículos terrestres de cuatro o más ruedas y de hasta siete metros de largo como coches, furgonetas, camionetas y minibuses.

Conducción (maquinaria pesada) -5

Esta habilidad se usa para manejar cualquier vehículo terrestre no recogido por las otras habilidades de Conducción. Por ejemplo: vehículos a oruga, tanques, vehículos especiales o excavadoras.

Conducción (motocicletas) -5

La habilidad para manejar vehículos de dos a cuatro ruedas que se dirijan con manillar como ciclomotores, motocicletas, motos de nieve, triciclos a motor o quads.

Deporte (*tipo*) -5

Esta habilidad incluye los fundamentos, reglas, tácticas y estrategias para jugar, criticar, entrenar o contemplar un deporte. El deporte concreto debe especificarse, lo más comunes serían lógicamente baloncesto, fútbol (¿hace falta que diga americano?) y béisbol.

Derecho -5

El conocimiento de los métodos y procedimientos legales del estado de California y su aplicación. Incluye las destrezas para manejarse en un juicio, llevar un interrogatorio, presentar alegatos, etc.

Discreción -3

La capacidad para actuar sin ser descubierto por otros, esconderse, acechar sin ser visto o pasar desapercibido.

Disfraz -4

Con esta habilidad un personaje puede, utilizando los elementos apropiados (ropa, maquillaje, etc.), simular ser quien no es. Naturalmente la dificultad de parecer una persona específica es mucho mayor que la de simplemente parecer otro.

Drogas -5

La habilidad para manejar, identificar, preparar, adulterar, reconocer y consumir drogas. Incluye también el conocimiento sobre sus precios y tipos, pero no la forma de conseguir las, que correspondería a la habilidad Bajos fondos.

Empatía -3

Esta habilidad representa la capacidad para darse cuenta de los sentimientos e intenciones de otras personas, para saber si mienten, tienen miedo, están nerviosos, etc.

Expresión -3

Se trata de la habilidad para convencer, dar discursos, razonar, exponer puntos de vista, etc. Representa tanto la capacidad de hablar en público como la de utilizar razonamientos convincentes, exponer con claridad, etc.

Falsificación -5

Esta habilidad se usa para replicar o retocar documentos como carnés de conducir o pasaportes. Implica tanto el conocimiento de las técnicas de falsificación, como la familiaridad con los documentos originales y de sus técnicas para dificultar su réplica. También puede usarse para detectar dichas falsificaciones.

Farsa -3

Esta habilidad se emplea para mentir, engañar o disimular. Se utiliza tanto para fingir emociones u ocultarlas como para poner excusas o realizar timos.

Idioma (*idioma*) -5

Debe adquirirse por separado para cada idioma concreto. Representa el conocimiento lingüístico para hablar y escribir (salvo que se posea la desventaja Analfabetismo) el idioma especificado.

Informática -5

Esta es la habilidad para manejar ordenadores, sea como usuario, programador o incluso hacker, representando un mayor grado de habilidad las capacidades crecientes del personaje.

Inspección -3

Esta es la habilidad para registrar, indagar, buscar algo escondido o cachear. Requiere la intención consciente y deliberada del personaje por buscar algo, aunque puede que no sepa que está buscando concretamente.

Intimidación -3

Esta habilidad se utiliza para amedrentar o asustar a alguien. Un uso adecuado de la habilidad puede producir estrés en la víctima de la intimidación.

Investigación -4

Investigación es la habilidad utilizada para llevar a cabo las pesquisas adecuadas utilizando archivos, documentación, el método científico, etc. Se utiliza esta habilidad para realizar búsquedas, comprobar huellas, buscar datos que no encajan y ese tipo de cosas.

Juego -4

Esta habilidad se utiliza para conocer practicar juegos donde el azar intervenga pero también la habilidad, la inteligencia u otro factor. Se aplica a fundamentalmente a juegos de cartas, pero también de tablero, etc.

Liderazgo -3

La capacidad de mando, sea autoritario o carismático, está representado por esta habilidad. Con ella puede coordinarse un grupo de personas, hacer que sea reconocida la autoridad del personaje o comandar con éxito a grupos de subordinados.

Medicina -5

La habilidad para diagnosticar enfermedades, practicar primeros auxilios y realizar intervenciones quirúrgicas. Por supuesto un grado mayor en la habilidad representa conocimiento más preciso y profesional.

Negociación -3

Esta habilidad se emplea para discutir con otra persona tratando de llegar a un acuerdo lo más favorable posible. Puede emplearse para regatear sobre un precio mejor o lograr determinadas condiciones a cambio de liberar rehenes, por ejemplo.

Oficio (tipo) -5

Cualquier labor o trabajo manual como mecánica, fontanería, albañilería o costura entran en esta habilidad. El tipo de oficio debe ser especificado.

Pelea -3

La habilidad para atacar y defenderse de forma burda y sin técnica, utilizando el propio cuerpo y cualquier utensilio apropiado como botellas, navajas o cadenas.

Pilotar vehículo aéreo (tipo) -5

La habilidad para controlar cualquier aparato aéreo, incluyendo el uso de los dispositivos electrónicos del mismo (radar, radio, GPS, altímetro...), la lectura de mapas, el reconocimiento de señales, la comprensión del código morse y el dominio de la jerga profesional. Debe escogerse una especialización, por ejemplo: aeroplanos, aviones de rotor, aviones a reacción, helicópteros, globos y dirigibles o ultraligeros.

Pilotar vehículo marítimo (tipo) -5

La habilidad para controlar cualquier aparato que circule por encima o debajo del mar, incluyendo el uso de los dispositivos electrónicos del mismo (sónar, radio, GPS...), la lectura de mapas, el reconocimiento de señales náuticas, la comprensión del código morse y el dominio de la jerga profesional. Debe escogerse una especialización, por ejemplo: motora, barco de vela, buque o submarino.

Sangre fría -3

Esta habilidad representa la capacidad de mantener la calma y la serenidad en situaciones estresantes.

Sedución -3

Con esta habilidad un personaje puede atraer a otro sexualmente compatible mediante miradas, conversación inteligente y lenguaje corporal adecuado.

Supervivencia -5

Esta habilidad se utiliza para vivir en la naturaleza y sacar el máximo partido al medio ambiente: cazar, poner trampas, reconocer huellas de animales y seguir rastros.

Trato con animales -4

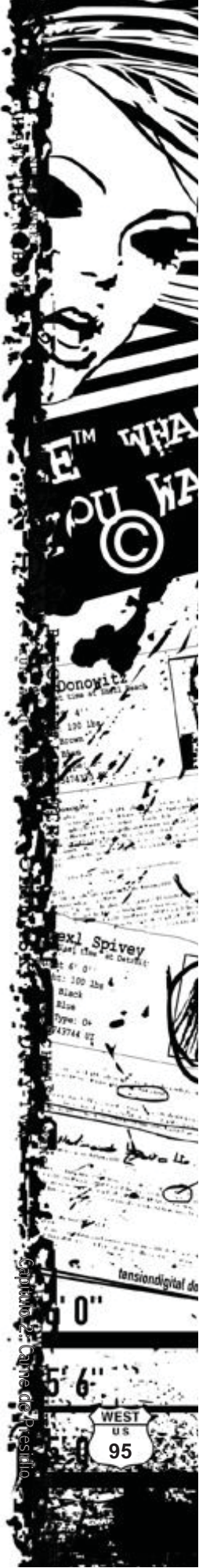
Esta habilidad se emplea para entrenar animales, darles ordenes o adelantarse a sus reacciones.

Vida Social -3

El conocimiento de las normas básicas de comportamiento en las distintas situaciones sociales. Incluyendo saber colocar los cubiertos en la mesa, cuando hay que levantarse a aplaudir en la ópera, de que color hay que vestir en Fin de Año o cómo hay que colocar a los invitados en una boda.

Vigilancia -4

Esta habilidad se emplea para someter a vigilancia a alguien. Seguimiento, escolta y uso de dispositivos espía entran dentro de los posibles usos de esta habilidad.



just for fun?

EL PESO DE LA LEY

El condado de Los Angeles es por la noche como un oscuro lago que reflejase las estrellas. Igual que en el firmamento nocturno, se pueden distinguir luceros, constelaciones, y hasta galaxias: Beverly Hills, Santa Monica, Glendale, Lynwood... Y a Jim siempre le había parecido maravilloso poder vivir entre las estrellas. Pero últimamente la cosa se estaba poniendo difícil en su artificial planisferio: problemas de dinero. Desde luego, su empleo como abogado en la firma Robbins & Dale resultaba la mar de rentable, y hasta hace poco ni su familia ni él hubieran podido quejarse del nivel de vida que su sueldo les permitía llevar, pero todo había cambiado desde hacía un par de meses. El sueldo ya no llegaba. Y no solo faltaba para los habituales caprichos que uno suele darse de vez en cuando, si no incluso para lo más básico.

Pero todo iría bien. Jim era un joven emprendedor y no se rendiría. Había puesto un despacho por libre para sacar algo más de dinero, y recientemente había hecho algunos trabajos para un grupo empresarial que le pagaba muy bien. Había tenido que trampear un par de asuntos, pero nada demasiado escandaloso, se había tratado tan solo de exprimir la ley al máximo. Porque al fin al cabo, ¿quién no hacía alguna que otra trampilla? Su cuenta bancaria estaba comenzando a dar signos de mejoría. Y precisamente esa noche, le habían llamado para resolver un caso urgente y se dirigía a toda prisa al juzgado de guardia para encontrarse allí con un hombre de la compañía, que le informaría. Así que todo iría bien. Porque nada puede irte tan mal si vives entre las estrellas.

- Buenas noches -saludó Jim animadamente, subiendo las escaleras del juzgado. - Yo soy James Craven, usted debe de ser el hombre que me envía la compañía para informarme del caso -Jim estiró su mano y el hombre se la estrechó.

- Efectivamente -carraspeó el hombre. - Pensé que quizás no nos encontraríamos, pero veo que esto no está demasiado concurrido.

- No, a estas horas no hay pérdida -rió afablemente Jim. - Lo que me hace pensar, por cierto, que el caso debe de ser de extrema urgencia para ustedes. A mi me han pegado un buen susto -bromeó- y puedo ver que a usted le han interrumpido en sus vacaciones.

El tipo se quedó mirando a Jim fijamente. La verdad es que no solo no estaba de vacaciones, si no que le estaba resultando una semana la mar de movida, así que en aquella situación no pudo evitar esbozar una sonrisa. Luego arqueó los hombros como dando a entender que no tenía ni idea de qué estaba hablando Jim.

- La camisa... ¿no estaba usted de vacaciones? -explicó inocentemente Jim.

- Ah, entiendo -dijo el hombre mirando su camisa hawaiana y terminando de dibujar la sonrisa en su boca. - No, no estoy de vacaciones.

- Disculpe -Jim casi se puso rojo.

- No hace falta -le tranquilizó él, aún sonriendo. - Supongo que en este contexto no es lo más apropiado. De todas maneras yo no pensaba entrar, prefiero que hablemos aquí.

- ¿Aquí? -Jim no pudo evitar un gesto de total incomprensión.

- Mire James... -comenzó- por cierto, puede llamarme Joe -el tipo se sentó en un escalón y le hizo a Jim un gesto para que se sentara a su lado. - Nos hemos informado, James, nos gusta saber con quién estamos trabajando. Hace tan solo un mes que ha iniciado esta andadura del despacho de abogacía, y hasta que nosotros aparecimos le iba bastante mal. Córteme si me equivoco en algo.

- No, siga -Jim se sentó a su lado con gesto algo más serio.

- Necesita el dinero -siguió Joe. - El problema que tiene en su casa...

- ¿Qué sabe usted de eso? -le cortó secamente Jim.

- Lo bastante -respondió Joe. - Su sueldo como empleado de Robbins & Dale ya no le da para mantener a su familia. Las facturas se acumulan: medicinas, consultas médicas, etc. Necesita otros ingresos urgentemente. Y aquí es donde entramos nosotros: si usted nos ayuda, nosotros le ayudaremos.

- No entiendo -dijo confuso Jim. - ¿Era todo esto necesario, esta investigación invadiendo mi intimidad? ¿No les estoy ayudando ya?

- Hasta ahora, nuestra relación ha estado en lo que podríamos llamar una fase de rodaje. Pero ahora que hemos visto como trabaja, podemos dar un nuevo paso en nuestra relación: queremos tenerle en nuestro equipo, a tiempo completo.

Jim se quedó perplejo. De la sensación de desasosiego inicial, había pasado a una mezcla cambiante entre el júbilo y el miedo. Así que dejó el maletín a un lado y se echó el pelo hacia atrás, suspirando sonoramente.

- Es la proposición de trabajo más rara que me hayan hecho nunca -dijo finalmente.

- Es posible -aceptó Joe-, pero también será la proposición más jugosa que reciba en toda su carrera. Lo que le ofrecemos es la posibilidad de abandonar Robbins & Dale y aún así cobrar más de lo que nunca llegaría a cobrar en esa firma.

- Suena bien... -dijo Jim dudando.

- Pero nada es gratis, James, y nosotros no somos precisamente una sociedad filantrópica -expuso con gran seriedad Joe. - Estamos



just for fun?

hablando de un trabajo muy difícil, en el que deberá aprender a no fijarse en pequeños detalles morales, a ver el objetivo final. - ¿"Pequeños detalles morales"? - señaló Jim. - ¿De qué tipo de triquiñuelas hablamos?

- Hablamos -Joe se lo pensó unos momentos- de si usted estaría dispuesto a firmar un contrato con el Diablo.

- ¿Y tendré que firmarlo con mi sangre o con la de una virgen? - rió Jim pretendiendo seguir la broma.

- Ha sido una metáfora desafortunada, supongo -se corrigió Joe mirando al frente. Dado que el edificio de los juzgados se hallaba en una posición algo elevada, tenían frente a sí una preciosa vista del barrio colindante, del que solo se veía en realidad un mar de luces titilantes. - Píense por ejemplo en esta ciudad. Vivir en Los Angeles es como firmar un pacto con el Diablo ¿no cree, James? Porque es una ciudad preciosa, con un clima privilegiado, llena de chicas bonitas, lugares que ver, de cosas que hacer... Pero hay que pagar un precio por vivir en esta ciudad. El tráfico, los precios caros, los rateros que te roban la cartera en el metro, el estrés... ¿Y cree que merece la pena?

El discurso de Joe no podía haber dado más en el clavo. El joven abogado tenía muy claro en ese momento con que clase de tipos había ido a parar -el estilo era inconfundible, por raro que fuera Joe-, pero el caso es que la cabeza comenzaba a dolerle de tanto pensar en su mujer, en su mujer y su hijo, en su hijo. Y de repente se le ocurrió que si aceptaba la propuesta, todas las penurias por las que habían pasado en estos últimos tiempos se esfumarían. Y la desesperación se apoderó de él.

- Bueno...

- Claro que, en realidad no es tan fácil -explicó Joe. - Necesitamos una última prueba para saber que es de fiar.

- ¿Qué clase de prueba? -preguntó Jim asustado de nuevo.

- Hay un joven hispano retenido en los calabozos de este juzgado. Su nombre es Ronald Vasquez. Creemos que, por razones de discriminación racial, la ley le tratará de manera injusta si se siguen los cauces habituales. Por eso usted reclamará el caso de Ronald como defensor particular, y lo presentará ante el tribunal 17 que preside el honorable juez Marqueson.

- ¿Marqueson? -dijo Jim intentando hacer memoria.

- Este sobre -siguió Joe sacando un abultado sobre blanco de su bolsillo- contiene una cantidad que la compañía le debe al Juez. Irá a su despacho antes de la vista, para reintegrarle la cantidad que le debíamos. Ronald ha sido acusado con pruebas circunstanciales, no hay evidencias de que cometiera el crimen, así que usted pedirá el sobreseimiento de la causa. ¿Entiende?

- Hombre, yo... Es solo un chaval que trabaja para ustedes ¿no? - dijo Jim cogiendo el sobre con la derecha.

- Es un buen chico, y no queremos que vaya a la cárcel por un tecnicismo legal -le aclaró Joe.
- Supongo que a veces no hay más remedio que saltarse las reglas para ser justo -Jim cogió el maletín con la izquierda, levantándose, y entonces se dio la vuelta y se dirigió hacia la puerta de los juzgados, dejando allí sentado a Joe.
- Le llamaré -dijo este, cuando Jim estaba a punto de desaparecer por la puerta.

Se lo había puesto fácil. Jim no se había planteado nunca hacer algo así. ¿Un soborno? Era un delito, uno de los gordos. Y sobre todo era un gran riesgo. Pero aquel hombre de la camisa hawaiana tenía razón, tienes que saber si te compensa, hasta donde serías capaz de llegar. Y por vivir en la ciudad de Los Angeles, Jim llegaría hasta el final. Era lo mejor -dada su situación actual, era el mal menor-, aunque eso no significaba que realmente le gustase todo aquello. Iba caminando por los pasillos como un zombi, sin mirar a la gente a los ojos por si se daban cuenta de en qué se había convertido, y preguntándose "¿Podré explicarle alguna vez esto a mi mujer?". A su hijo no haría falta.

En realidad, solo tenía hacer todo aquello de forma mecánica, sin pensar, y salir pitando de allí. Y todo hubiera acabado enseguida, si no hubiera tenido que hablar con el chico.

Al mirar por encima el expediente, se encontró con que el chico era un joven de veinticinco que había conseguido sobrevivir a la adolescencia en un barrio realmente malo -lo que ya decía bastante de él-. El alguacil llevó a Jim a una habitación en la que había una mesa con un flexo encima y dos sillas y le dejó allí unos diez interminables minutos. Jim trató de no pensar en lo que estaba haciendo. Así que para entretenerse, abrió su maletín y sacó una cartulina en la que se podía ver un sol pintado con cera amarilla, que ocupaba casi todo el espacio de la hoja. Lo miró intentando comprenderlo.

- Aquí le dejo a Vasquez, señor Craven -le interrumpió el alguacil.

El chico tenía el pelo corto y perilla. Llevaba la camisa de franela del todo desabrochada, de no ser por el botón del cuello, y tenía una mirada extraña, como de superioridad.

- ¿Qué pasa, chupatintas? -saludó el chico con un gesto de la mano, como si le estuviese disparando con el dedo.
- ¿Sabes quién me manda? -dijo Jim bastante seco.
- Mi hada madrina, supongo -contestó sentándose en una de las sillas y poniendo los pies encima de la mesa.



- Sí, eso mismo. Entonces no hay mucho más que hablar. -dijo Jim sentándose en la otra silla y hojeando el expediente. - ¿Te han tratado bien?

- Sí, seguro -se burló el chico. - ¿Has estado en una de esas putas celdas diez segundos? Lo digo porque en diez segundos te puedes hacer una jodida idea de lo que va a ser el resto de tu tiempo allí, ¿sabes?

- ¿Hay algo que creas que deba conocer, algún cambio de última hora en tu caso? -siguió Jim totalmente ajeno.

- ¡Joder, chupatintas, pareces una puta máquina! -el chico cogió el dibujo que estaba aún encima de la mesa y se puso a mirarlo distraídamente. - Tómatelo con calma, tío.

- Suelta eso -Jim se levantó de repente con los ojos centelleantes de ira, y estiró la mano hacia el chico.

- ¿O qué? -rió de nuevo el pandillero. Debía de parecerle muy interesante el dibujo porque lo miraba muy fijamente, entornando los ojos. - ¿Lo ha hecho tu hijo?

- Sí -fue una respuesta fría y cortante.

- Los niños son unos tipos la hostia de cachondos. ¿A quién podría ocurrírsele pintar a una gente caminando por la superficie del sol? Pero a los críos se les va la olla y te dejan flipando.

- Dame -Jim se acercó al chico y le arrancó de la mano el dibujo, con tan mala suerte, que este perdió el equilibrio y cayó de espaldas.

- ¡Serás capullo! -escupió el chaval levantándose de golpe. - Te voy a partir el alma -y se abalanzó sobre Jim violentamente. - No sabes con quién te la juegas -el pandillero sujetó a Jim de las solapas y lo arrastró contra la pared. - Yo no soy un niñato cualquiera que se cree Dios porque ha encontrado la pistola de su padre y va a usarla para deshacerse de él -le dijo hablando muy bajito cerca de su oído.

- Oye, será mejor que me sueltes, porque... -dijo Jim.

- De acuerdo -entonces el pandillero le golpeó con todas sus fuerzas en el estómago y luego lo sentó de nuevo en su silla. Finalmente, cogió el dibujo del suelo y lo puso sobre la mesa. - No has tratado con gente como yo, está claro.

- ... - Jim intentó decir algo, pero le fue imposible.

- A la gente como yo hay que tratarla con cuidado ¿sabes? Somos muy violentos -y se rió, como si recordase a toda la gente que le había dicho alguna vez lo violento que era. - Además, aquí donde me ves, soy una puta celebridad.

- Esto no es... -volvió a intentar con un hilo de voz.

- Es algo que casi nadie sabe, algo así como un secreto -rió nuevamente. - Pero es tan aburrido que no lo sepa nadie. Porque si no lo sabe nadie, es como si no hubiera ocurrido ¿no crees?

- Puedes volver abajo -dijo tomando aire el abogado. - Enseguida comenzará la vista.

~~Se le va a encantar el chico se sentó mirando fijamente a Jim.~~
- Te va a encantar -el chico se sentó mirando fijamente a Jim-.
¿Recuerdas el lío, hace un par de meses, por lo de esos dos policí-
as asesinados?

- ¿Dunley y Woods? -a Jim comenzaron a temblarle las piernas.

- ¿Así se llamaban? -el chico sonrió como nunca-. Pues les encon-
traron hechos polvo en un descampado... donde les habíamos deja-
do. Fuimos los chicos y yo. Y ahora me cogen por llevar un arma.
¡Capullos, si ellos supieran!

- No puede ser -Jim estaba aterrorizado.

- ¿A qué no te esperabas estar hablando con una jodida celebra-
dad, eh, chupatintas? -dijo Ronald levantándose de la silla y
dirigiéndose a la puerta-. Seguro que no todos los días tendrás a
un cliente como el puto Ronnie Vasquez -y entonces llamó fuerte a
la puerta. Acto seguido apareció el alguacil, le puso las esposas
de nuevo y se lo llevó.

Jim salió corriendo de la habitación y fue directamente al baño.
Allí vomitó hasta la primera papilla. Lívido, corrió por el pasi-
llo principal camino de la salida, pero al pasar por la puerta
del despacho del juez Marqueson se quedó paralizado. Se repetía
una y otra vez: "nada puede irte mal si vives entre las estrellas".
Si huía, es posible que los mafiosos se enfadasen con él y le
hicieran daño a él o a su familia, pero si entraba y le daba el
sobre... Casi agarrotado del todo, abrió su maletín y sacó el
dibujo del sol, mirando atentamente a los hombres que parecían
vivir en su superficie y que, hasta ahora, le habían pasado des-
apercibidos. Entonces vio que los habitantes del sol eran en rea-
lidad su hijo, su mujer y él.

- ¿Juez Marqueson? -dijo finalmente abriendo la puerta-. Tengo
algo que le pertenece.



talk to Vincenzo!!!



LAS REGLAS DEL JUEGO

Todo en la vida tiene unas reglas. Unas reglas arbitrarias, sí, estúpidas a veces, de acuerdo, pero al fin y al cabo, unas reglas. Si se siguen las reglas entonces sabes a que atenerte, lo que puedes esperar y lo que no. Las reglas son como un idioma común en el que un grupo de gente puede entenderse, incluso si no están de acuerdo en lo que se dice.

sLAng es un juego y en este capítulo explicaremos sus reglas, unas reglas sencillas, completas, divertidas y todo eso que se suele decir... Pero sobre todo unas reglas flexibles para ponerlas al servicio de la historia y al servicio de la diversión del DJ y los jugadores. Las reglas de sLAng se presentan siempre que es posible en orden de complejidad creciente a partir de los fundamentos explicados en el capítulo 1, para que seas tú quien decida la complejidad y realismo que quieres imprimirle al juego.

Las reglas sirven para hacer el juego emocionante, trepidante e incierto, no para hacerlo lento y engorroso. Por eso utiliza las reglas como una herramienta, una parte del juego que puedes usar como mejor te parezca o ignorar cuando puedan resultar un estorbo.

Al fin y al cabo las reglas están para romperlas.



RESOLUCIÓN BÁSICA DE ACCIONES

Durante el juego los jugadores declararan en múltiples ocasiones que sus personajes tratan de hacer determinadas cosas. Para averiguar si sus esfuerzos se ven recompensados con el éxito o no, se realizarán chequeos.

Un chequeo es una tirada de dados a la que se añaden las puntuaciones de uno o más rasgos del personaje. El resultado del chequeo se modifica según una dificultad y si el resultado es igual o mayor que cero, la acción tiene éxito.

DADOS

En el sistema de sLang se utilizan siempre dos dados de seis caras de diferente color. Nos referiremos a uno de ellos como el dado positivo y al otro como el dado negativo. Por imponer un estándar, el dado positivo será preferiblemente blanco, negro o verde y el dado negativo preferiblemente rojo o amarillo.

Todas las tiradas de dados en sLang se realizan de la misma manera: se lanzan ambos dados y se calcula la diferencia entre el dado positivo y el negativo. De este modo se consiguen resultados naturales entre -5 y +5.

PUNTUACIONES

Las puntuaciones que se emplean normalmente en un chequeo son las de una característica y las de una habilidad. Basta sumar ambas y añadir el resultado al obtenido en los dados para conocer el valor final del chequeo. En ocasiones sin embargo, la puntuación de un trasfondo puede añadirse también al resultado, como se explica en las descripciones de los trasfondos correspondientes.

Puede suceder así mismo que un chequeo determinado se realice exclusivamente con el valor de una característica o incluso de dos, sin que ninguna habilidad sea pertinente.

Adicionalmente la dificultad de la acción y modificadores dependiendo de la situación pueden añadirse al chequeo, como iremos viendo más adelante.

ACCIONES Y CHEQUEOS

Puede que durante el desarrollo de las historias surjan dudas sobre qué características o habilidades usar para resolver el éxito o fracaso de una acción. Mientras algunas combinaciones son muy claras como, por ejemplo, Coordinación + Pelea para golpear a alguien o Cultura + Derecho para conocer una ley estatal, en otros casos puede que surjan dudas.

Para ayudar al Director de Juego hemos creado una lista con algunas acciones de ejemplo y las posibles combinaciones que se pueden usar para resolverlas que aparece en el capítulo 1. Sin embargo, esta tabla es sólo orienta-

tiva y no pretende ser una "ley inflexible". El criterio del DJ es el que debe ser el elemento de decisión final.

ACCIONES OPUESTAS

Una acción es opuesta si involucra a dos personajes que actúan uno contra el otro de forma enfrentada. Cuando así suceda, cada personaje realiza un chequeo aplicando las puntuaciones apropiadas y los demás modificadores que correspondan. Después, se comparan los resultados de ambos chequeos: el personaje que haya obtenido un resultado mayor gana la oposición. Habitualmente, para tener éxito en un chequeo enfrentado es necesario, además de superar al contrario, obtener un resultado de 0 o mayor, incluso si el resultado del oponente está por debajo de cero. En caso de que ninguno de los personajes obtenga un resultado mejor que 0, se obtiene un empate y se permite un nuevo chequeo para resolver la acción. Sólo si la situación no permite un empate o si el resultado de uno de los participantes en el chequeo es 4 puntos menor que la del otro puede considerarse ganador de un chequeo a un personaje que ha obtenido un resultado menor que 0.

Un empate en un chequeo opuesto requiere normalmente un nuevo chequeo, pero ¿qué sucede en el mundo de juego a causa de ese empate? Pues depende de la situación: cuando una acción opuesta permita un empate en la realidad (por ejemplo, durante un pulso) entonces el empate en el chequeo significa que ambos participantes se encuentran igualados y se requiere un nuevo chequeo al turno siguiente para determinar quien obtiene la victoria. Pero si la situación no permite un empate (por ejemplo si alguien trata de pasar sigiloso sin ser escuchado por otro) el empate en el chequeo requiere un nuevo chequeo inmediato cuyo resultado sustituye al anterior.

Por ejemplo: Sid el oso está buscando a un yonqui que jodió a la Hermandad Aria para matarle. Sid mueve sus contactos para encontrar al tío. El DJ le pide que realice un chequeo de Cultura (-1) + Bajos Fondos (-4) + Contactos (+1). Sid obtiene +4 en los dados, lo que le da un total de 0, por lo que consigue superar la tirada y encuentra el motel de mala muerte donde el yonqui se esconde. Sid decide tirar la puerta debajo de una patada. El DJ le pide que haga una tirada de Fuerza, ante la insistencia del jugador en aplicar Pelea, el DJ le explica que no cree que la puerta sea un contrincante que esquite ni haga nada por lo que sólo es una cuestión de darle fuerza. Los goznes saltan, la puerta cae y Sid entra armado con un bate. El yonqui, desesperado intenta salir por la puerta que el Oso bloquea con su cuerpo. Sid decide embestir a su vez, el DJ decide que se resuelva el asunto con un chequeo enfrentado de Fuerza + Aguante porque la masa corporal contará para ver quién mueve a quien. Sid tiene un total de +5 contra el esmirriado -2 del yonqui, así que es muy probable que el yonqui haya tomado su última dosis.

DIFICULTAD Y ÉXITO

La dificultad de una acción es un modificador que se aplica al chequeo en función del criterio del DJ sobre la complejidad de la acción. Las dificultades normales oscilan entre -3 y +3, siendo 0 la dificultad media. Excepcionalmente pueden encontrarse acciones que requieran chequeos con dificultades de +4 ó +5, si se trata de acciones muy sencillas en situaciones de cierto estrés, o de -4 ó -5 si se trata de acciones verdaderamente muy difíciles.

Dificultad	Valor
Muy fácil	+3
Fácil	+2
Sencillo	+1
Medio	0
Complejo	-1
Difícil	-2
Muy Difícil	-3

Para que una acción tenga un éxito aceptable, el resultado del chequeo, una vez aplicados todos los modificadores pertinentes, debe al menos ser 0. Si el resultado del chequeo es -1, la acción obtiene un éxito parcial. Esto se traduce normalmente en que el personaje consigue menos de lo que pretendía hacer, pero no falla completamente. A discreción del DJ, un éxito parcial puede servir únicamente para permitir un segundo chequeo, normalmente con un nivel de dificultad inferior al primero.

Éxito	Valor
Fallo	-2 o menos
Parcial	-1
Aceptable	0
Completo	+1, +2
Gran éxito	+3, +4
Espectacular	+5

Con un resultado positivo, la acción tiene éxito, más cuanto mayor sea la diferencia. Una diferencia de +3 constituye un gran éxito, mientras que +5 proporcionaría al personaje un éxito espectacular.

En chequeos opuestos, compara el resultado del vencedor con el del perdedor y considera la diferencia entre ambos como el grado de éxito, interpretando una diferencia de cero (el caso en que ambos oponentes obtengan el mismo resultado) como un empate que requiere un nuevo chequeo para resolverse.

RESULTADOS ESPECIALES

Hay dos resultados en la tirada de dados que tienen un efecto especial sobre el juego. Son el doble uno o *snakeeyes* y el doble seis o *boxcars*.

Si un jugador obtiene *boxcars* en los dados, vuelve a tirarlos y si el siguiente resultado es positivo, entonces se dobla. En otro caso se considera que ha obtenido un cero en los dados. Si el chequeo correspondiente resulta tener éxito, se considera este un **éxito crítico**, un éxito especial de gran magnitud que deja al personaje en una posición especialmente ventajosa o le permite obtener más de lo que correspondería a la acción que propició el chequeo. Si por el contrario, el chequeo es un fallo pese al *boxcars*, el personaje obtiene de todos modos un **beneficio**. Un beneficio es una situación ventajosa independiente del fallo en la acción.

Lo mismo explicado anteriormente pero a la inversa sucede con un resultado de *snakeeyes*. Si un jugador obtiene dos unos en la tirada de dados, debe volver a tirarlos: si el resultado siguiente es negativo, deberá doblarse y en otro caso se considerara un cero. Si un chequeo en el que se ha obtenido *snakeeyes* no alcanza la dificultad, el resultado se considera un **fallo crítico** (también llamado pifia). Se trata de un fallo estrepitoso que coloca al personaje en una situación especialmente delicada o tiene otras desagradables consecuencias adicionales al hecho de haber fallado la acción. Por otro lado, si el chequeo tiene éxito pese al *snakeeyes*, el personaje obtiene un **perjuicio**. Un perjuicio es algo desagradable que le ocurre al personaje a pesar de haber tenido éxito en la acción.

Ejemplo: Jacob Stevens, ladrón de poca monta, está tratando de descerrajar una puerta para colarse en una casa en la que no ha sido invitado. El DJ pide un chequeo de Cerrajería + Pericia, en lo que Jacob suma +1. El jugador tira los dados y obtiene dos unos: snakeeyes. Tras maldecir su suerte, los dados vuelven a rodar y esta vez el resultado es +2, positivo, y por lo tanto se considera cero. El jugador respira aliviado, el resultado de su chequeo es +1 y parece suficiente para abrir la puerta y así lo informa el DJ. Sin embargo Jacob no ha sido todo lo sigiloso que debiera al forzar la puerta (el perjuicio) y al otro lado de la misma le espera el propietario vestido únicamente con un pijama de cuadros y una escopeta del 12. Todo un perjuicio.

PUNTOS DE DRAMA

Los Puntos de drama se utilizan para recompensar a los jugadores durante el juego y también para mantener el equilibrio entre personajes desiguales. Hay tres formas fundamentales de utilizarlos, descritas a continuación, pero desde estas líneas invitamos a los jugadores y DJs a ser creativos y desarrollar sus propios usos para estos puntos.

MOMENTOS DRAMÁTICOS

En las ocasiones en que un jugador considere que el éxito en la acción de su personaje es dramáticamente necesario, puede decidir gastar hasta tres Puntos de drama para incrementar las posibilidades de éxito en el chequeo de la acción correspondiente.





Por cada punto de drama gastado, el jugador puede lanzar un dado positivo adicional y tras la tirada, elegir aquel que haya obtenido un resultado mayor. Por desgracia, el dado negativo sigue funcionando normalmente, por lo que el uso de Puntos de drama incrementa las posibilidades de éxito, pero no garantiza nada.

ELEMENTOS DE LA TRAMA

Otro uso que pueden hacer los jugadores de los Puntos de drama consiste en introducir nuevos elementos en la trama al coste de uno o más puntos, según decisión del DJ. El uso correcto de este recurso es limitado y sirve para llenar espacios que el Director de Juego haya dejado vacíos en sus descripciones, o para disponer de un recurso no especificado previamente y necesario en cierto momento. En cualquier caso, el elemento de la trama introducido por un jugador deberá ser siempre razonable, y por supuesto corresponde al DJ decidir que es razonable y que no, así como el coste en Puntos de drama si finalmente decide aceptar el elemento.

Ejemplo: los personajes entran en un edificio abandonado en mitad de la noche, dónde les espera su contacto para proporcionarles unas armas que han encargado. Todo está realmente oscuro y es razonable pensar que a los personajes se les habría ocurrido coger una linterna, pero ningún jugador declaró hacerlo en su momento. Un jugador solicita al DJ que su personaje hubiera cogido una linterna a cambio del gasto de un punto de drama y a este le parece razonable, así que lo autoriza.

PRERROGATIVA DEL PERSONAJE

Ocurre en ocasiones que tras la creación del personaje y habiendo comenzado a jugar, nos damos cuenta de que hemos olvidado algún detalle del mismo que es importante para el concepto que teníamos del mismo. Un ejemplo típico es que al solicitar el DJ una tirada de habilidad de la que nuestro personaje no dispone, nos damos cuenta de que para el concepto del personaje esa habilidad era necesaria. Para solucionar esto, un jugador puede gastar un punto de drama para obtener seis de habilidad (nivel básico +3) o tres de trasfondo (+2) en cualquier momento durante el juego. La adquisición de este nuevo rasgo del personaje durante el juego debe ser aprobado por el DJ y debe corresponder a una clara omisión durante la creación del personaje y no contradecir lo que haya ocurrido hasta el momento en la historia. Además debe servir para adquirir un rasgo nuevo, no para desarrollar uno ya existente. La nueva puntuación es permanente, como si se hubiera adquirido durante la creación del PJ.

Como siempre, el Director de Juego tiene la última palabra pero desde estas líneas aconsejamos que no se permita a ningún jugador desarrollar un rasgo nuevo de su PJ si en algún momento anterior durante la historia ya se había pedido un chequeo sobre el mismo y el jugador no lo echó de menos en ese momento.



Ejemplo. Un duro agente de fianzas interroga a golpes al novio de una fugitiva para sonsacarle su paradero. El DJ solicita al jugador que lo interpreta un chequeo de Fuerza + Intimidación y éste se da cuenta entonces de que olvidó adquirir esa habilidad durante el proceso de creación de su personaje, por lo que solicita utilizar un punto de drama para hacerlo ahora. El DJ considera razonable que este personaje tuviera esa habilidad y además es el primer chequeo de este tipo que solicita, de modo que lo autoriza. Tras el gasto del correspondiente punto, el jugador anota la nueva habilidad en su hoja de personaje: Intimidación 0 (NB:-3 +3=0) y realiza el chequeo.

BULLET TIME

Los juegos de rol son herederos de los wargames y aunque las fichitas de cartón y el tablero han desaparecido, hay otros vestigios del origen de los juegos de rol que se ponen fácilmente de manifiesto. El principal de ellos es el control del paso del tiempo durante las situaciones de combate, lo en sLAng llamamos *bullet time*.

Cuando juegas a sLAng el tiempo transcurre fluidamente a velocidad real, con ocasionales elipsis o momentos en que el tiempo transcurre rápidamente porque no sucede nada importante. Sin embargo, a veces los personajes se ven envueltos en situaciones muy tensas, generalmente cuando estalla la violencia en el juego y la integridad física de los personajes está en peligro. En esos momentos los jugadores querrán controlar cada una de las acciones de sus personajes y sentir el máximo control de la situación, lo que hará que el tiempo de juego sea considerablemente más lento que el tiempo real. Esto es precisamente en lo que consiste el *bullet time*.

TOMAS

Desde el momento en que comience el *bullet time* hasta que termine, la acción transcurrirá enmarcada dentro de tomas. Una toma es algo parecido a lo que en otros juegos de rol llaman asaltos de combate, una forma de dividir el tiempo de forma que al DJ le sea más sencillo controlar el flujo de la acción.

Las tomas deben su nombre a sus equivalentes cinematográficos. En cine, una toma es la acción continua que sucede antes de que cambie la cámara. Como sus análogas cinematográficas, las tomas de sLAng no tienen una duración fija, pero como el combate es rápido y trepidante asumimos que es un tiempo bastante corto. Si es necesario calcular un tiempo fijo en tomas puedes asumir que una toma dura entre cinco y quince segundos, dependiendo de la cantidad de cosas que ocurran.

En términos de juego, una toma es el tiempo que un personaje necesita para hacer algo, y eso en una situación de combate se traduce en que es el tiempo que el personaje necesita para realizar la acción de combate que prefiera. En realidad, un personaje puede emprender varias acciones en una misma toma, pero en las acciones por

encima de la primera recibirá penalizaciones acumulables. La penalización a la acción o acciones siguientes dependerá de si se trata de una acción física sencilla, moderada o compleja.

Las acciones sencillas son aquellas que requiere un escaso esfuerzo por parte del personaje y que por tanto pueden realizarse rápidamente. Son acciones sencillas en este contexto apretar un gatillo, apuntar un arma de fuego, andar un par de pasos, soltar algo que se tiene en la mano... La penalización por cada acción sencilla es de -1.

Las acciones moderadas son la mayoría de las acciones físicas en las que puede incurrir el personaje en combate: blandir un cuchillo, dar un puñetazo, cabezazo o patada, tratar de esquivar un golpe, recargar un arma de fuego con un cargador, desenfundar un arma lista, correr diez metros... La penalización por cada acción moderada es de -2.

Por último, las acciones complejas son aquellas que requieren un cierto esfuerzo y tardan tiempo en llevarse a cabo, como lanzarse cuerpo a tierra, levantarse del suelo, desenfundar un arma guardada, introducir balas en un revolver, hacer un sprint... La penalización por cada acción compleja es -4.

En todo caso la máxima penalización que el personaje puede aplicar por acciones múltiples es -5. Una vez alcanzada esa penalización el personaje no puede seguir actuando esa toma, tendrá que tomar aire y prepararse para la siguiente.

Recuerda que en cada toma tu personaje tiene derecho a hacer una acción, sea sencilla, moderada o compleja y que por tanto sólo cuentan para penalización las acciones por encima de la primera. La acción que no cuenta para la penalización será siempre la realizada en primer lugar.

Ejemplo: Vivaldi, un liquidador del crimen organizado, se enfrenta a tres matones de poca monta que han tenido la feliz idea de atracar la tienda de discos favorita del infame asesino. El jugador que interpreta a Vivaldi declara que realizará 3 acciones: tres disparos con su arma contra los atracadores, que van armados con cuchillos. El primer disparo de Vivaldi es su acción sin penalización, así que realiza un chequeo normal. El segundo disparo tiene un -1, por el disparo anterior que es una acción sencilla. El tercer disparo tiene un -2, por los dos primeros disparos, ambas acciones sencillas. Si en esa misma toma, Vivaldi es atacado cuerpo a cuerpo por los atracadores podrá realizar una acción defensiva con su habilidad de Pelea, con una penalización de -3 por los tres disparos. Si aún necesitara una segunda acción defensiva podría hacerla con -5, pero no tendría opción de realizar una tercera acción defensiva, pues ya ha alcanzado la penalización máxima permitida: -5.





INTERCALAR ACCIONES

Como el número de acciones por uno y otro bando suelen ser elevadas no tendría mucho sentido que primero se resolvieran todas las acciones del personaje con mayor iniciativa antes de pasar al siguiente, aunque sea lo más sencillo. En su lugar, recomendamos que el DJ intercale la resolución (y los efectos) de las acciones.

La forma de hacerlo es considerar que el “tiempo de iniciativa” entre una acción y la siguiente del mismo personaje es la penalización por acciones acumuladas de la acción correspondiente. Así, si un personaje realiza una acción sencilla (como disparar) con una iniciativa de +3, su siguiente acción tendría una penalización por acciones acumuladas de -1 al chequeo y a la iniciativa, por lo que ocurriría con una iniciativa de +2. De este modo se requiere calcular la iniciativa de cada acción del personaje, lo cual supone una ganancia en realismo a costa de un incremento en la complejidad.

Recuerda que las acciones defensivas pueden realizarse como reacción en cualquier momento siempre que el personaje aún pueda actuar, afectando a las acciones siguientes y por consiguiente a su intercalamiento.

Por ejemplo: Vivaldi, un liquidador del crimen organizado recibe el encargo de matar a un abogado. Cuando entra en su bufete, Desert Eagle en mano, descubre que el tipo le está esperando con una pistola desenfundada. Ambos realizan su chequeo de iniciativa obteniendo un +3 en el caso de Vivaldi y un +2 para el abogado. Vivaldi elige realizar tres disparos (con 0, -1 y -2 por acciones acumuladas) y el abogado sólo uno. El DJ podría considerar que Vivaldi realiza sus disparos con iniciativa +3, +2 y +1 mientras que el abogado realiza su única acción con iniciativa +2, o lo que es lo mismo Vivaldi resuelve sus dos disparos primero, luego va el del abogado (simultáneo al segundo de Vivaldi realmente) y después el último de Vivaldi. Mala suerte para el abogado, dos del .44 Magnum son mucho para un picapleitos. Si el abogado decide realizar una acción de buscar cobertura (muy sensatamente) como respuesta a los disparos de Vivaldi, recibirá un -4 a su acción de disparo (buscar cobertura es una acción compleja) y por tanto a la iniciativa de esta acción, que ocurrirá entonces con iniciativa -2 (+2 de iniciativa inicial -4 de la acción compleja) y por tanto después de los tres disparos del liquidador.

INICIATIVA

Todo el mundo quiere ser el más rápido y abatir a sus enemigos antes de que tengan siquiera tiempo de reaccionar, pero desgraciadamente no siempre es posible. Para determinar quién actúa primero recurrimos a las reglas de iniciativa.

Todos los personajes implicados en una confrontación de cualquier tipo han de realizar un chequeo enfrentado de Reflejos + modificadores pertinentes (como por ejemplo -4 por ser sorprendido, penalizaciones por herida, etc.).

Una vez resulta la iniciativa, los personajes actúan en el orden resultante, de mayor a menor. No hagas chequeos de iniciativa en cada toma: la iniciativa sólo se determina una vez antes de la primera toma y el resultado se conserva salvo que ocurra algo de lo siguiente:

- Si el personaje es herido, las penalizaciones por herida se aplican a su iniciativa, cambiando su valor y por tanto cambia el momento en el que actúa en las tomas siguientes.
- Si un personaje decide retrasar su acción o adelantarse, el momento en que actúe se convierte en su nuevo valor de iniciativa para el resto del combate.

Es conveniente que anotes el resultado del chequeo de iniciativa de cada uno de los personajes que participan en el combate para calcular mejor los cambios de iniciativa, aunque siempre puedes ignorar las reglas y

aplicar dichos cambios cuando te parezca dramáticamente adecuado.

Un beneficio en la tirada de iniciativa otorga una acción extra sin penalización durante la primera toma (la segunda de las acciones que realice el personaje no conlleva penalización) mientras que un perjuicio proporciona un -2 a todas las acciones de la primera toma del combate.

Por ejemplo: Ronnie y su amigo Miguel se encuentran cara a cara con dos pandilleros rivales (en concreto Duck y Send Knife) con los que tienen una querrela pendiente. Todos sacan sus pistolas y se disponen a disparar. Curiosamente, todos tienen Reflejos a +1. Los jugadores lanzan sus dados para el chequeo de iniciativa y estos son los resultados: Ronnie saca un crítico y un total de +5; Miguel saca una Pifia y un total de -3; Duck tiene éxito con un +1; y Knife falla con -4. Así que las cosas quedan así: Ronnie actúa el primero y dispara dos veces sin penalización (el primer disparo porque es su primera acción y el segundo también sin penalización por el beneficio en el chequeo de iniciativa); en segundo lugar actúa Duck que se tira tras un coche; en tercer lugar actúa Miguel que dispara también dos veces con -2 y -3 (su perjuicio en iniciativa hace que comience el este turno con -2 a todas las acciones); y, finalmente, actúa Knife disparando su UZI con las penalizaciones habituales.

APRESURARSE

Ahora ya sabes lo importante que es ser el más rápido así que, ¿por qué dejar que las cosas ocurran en el momen-



to que les corresponda y no apresurarse? Tranquilo, puedes hacerlo, aunque actuar más deprisa de lo que debieras te complicará las cosas, eso seguro. La regla de apresurarse es muy sencilla: por cada +1 que el personaje quiera incrementar su Iniciativa en una determinada toma, recibirá un -1 a todas las acciones de la toma. Como mucho podrá incrementar su iniciativa en +3, al fin y al cabo, por mucho que te apresures si no eres lo bastante rápido simplemente no lo eres.

Las acciones puramente defensivas no requieren el uso de la opción de apresurarse. Simplemente el personaje atacado decide en ese momento si quiere realizar una acción defensiva y la hace, aunque su iniciativa no le permita actuar en ese momento. Otras acciones más allá de simples bloqueos o esquivas en combate cuerpo a cuerpo o buscar cobertura en caso de ataques a distancia, como desarmar al oponente, etc., no se consideran acciones defensivas a efectos de este sistema, por lo que si requerirán que el personaje se apresure si quiere adelantarse a su oponente.

Ejemplo: Alex García, un convicto miembro de una banda carcelaria, se ve enzarzado en una pelea con un preso de una banda rival. La iniciativa de Alex es -1 y la del otro preso 0. Viendo que su oponente lleva un pincho en la mano, Alex va a tratar de desarmarle, pero como su iniciativa es menor, decide apresurarse para no terminar ensartado, así que incrementa hasta +1 su iniciativa (un +2 a lo que tenía) y recibe por eso un -2 a su chequeo en esta toma.

ACCIONES DEFENSIVAS

Quando un tipo malencarado quiere mandarte al otro barrio es buena idea hacer algo para evitarlo. Una acción defensiva se diferencia del resto de las acciones de la

toma en que tú no sabes que necesitarás realizarla hasta que alguien venga a joderte.

En cualquier momento durante la toma que alguien realice una acción ofensiva sobre tu personaje siendo éste consciente de que le atacan (es decir sin ser sorprendido, estar aturdido, cegado, etc.) tienes derecho a realizar un chequeo defensivo si quieres hacerlo. Debes disponer aún de acciones durante esta toma y las penalizaciones debidas a las acciones que hayas realizado anteriormente esta toma se aplican con normalidad. Así mismo, si aún no has actuado en esta toma, tu acción defensiva contará a la hora de determinar las penalizaciones a tus siguientes acciones.

Defenderse de un ataque cuerpo a cuerpo es una acción moderada (penalización de -2 a las acciones siguientes) y normalmente requiere un chequeo de Coordinación + Pelea o Coordinación + Artes marciales, pero esto puede variar según la forma exacta que adopte nuestra defensa. Se requiere una acción diferente para cada ataque cuerpo a cuerpo que recibamos. Además, si elegimos no defendernos ante un ataque cuerpo a cuerpo (o no podemos realizar ya más acciones en esta toma), nuestro atacante recibe un +2 de bonificación a su tirada de ataque.

Por su parte, defenderse ante un ataque a distancia con armas de fuego es una acción compleja (-4 a las acciones siguientes en esta toma) y normalmente requiere lanzarse cuerpo a tierra, correr en busca de cobertura u otra maniobra semejante que implique ofrecer menor blanco. El chequeo dependerá de la acción exacta, pero normalmente será una cuestión de Reflejos + Atletismo. Defenderse contra un ataque a distancia no es una acción opuesta, pero si el personaje tiene éxito en su maniobra defensiva conseguirá cobertura que penalizará a todos





los personajes que traten de dispararle mientras se encuentre protegido por dicha cobertura.

Por ejemplo: Jules se ha visto envuelto en un tiroteo con dos pandilleros venidos a más que han estado chuleando últimamente a su jefe. Los pandilleros tienen iniciativa +3 y +2 y Jules ha obtenido un -2. El primer pandillero dispara a Jules, así que este salta buscando cobertura tras el camión de la basura. Jules realiza un chequeo de Reflejos + Atletismo y obtiene un +1, éxito. El DJ considera que el camión proporciona una bonificación por cobertura de +3, luego los pandilleros deberán aplicar un -3 a todos los disparos contra Jules mientras el camión se encuentre entre ellos. Si Jules decide realizar alguna acción cuando llegue su momento de iniciativa (por ejemplo disparar a los pandilleros) tendrá un -4 por acciones repetidas por su acción defensiva.

COMBATE CUERPO A CUERPO

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

CUERPO A CUERPO

Los personajes que se encuentren en una combate cuerpo a cuerpo han de realizar (normalmente) un chequeo de Coordinación + Habilidad adecuada + modificadores pertinentes para atacar o defenderse. Como ya sabe-

mos, si se quieren hacer varios ataques o defensas a la vez tendrán un -2 por cada acción anterior en la misma toma hasta un máximo de -5. Atacar y defenderse en el mismo turno son dos acciones separadas y por tanto una de las dos tendrá que realizarse con penalización a causa de la otra.

Para impactar a otro personaje, se requiere obtener un resultado de 0 o más en la tirada de ataque. Si el personaje se defiende activamente, habrá que superar su resultado de defensa, pero incluso si este es negativo será necesario obtener 0 o más. Si se ataca a un personaje que no realiza ninguna acción para defenderse, el atacante obtiene un +2.

Por ejemplo: Cuatro matones se disponen a darle una lección a Fred Justine para que no vuelva a olvidar pagar sus deudas de juego. Fred ha ganado la iniciativa (+2) y decide darle un cabezazo a uno de los matones, que se defiende. El matón obtiene un -3 y Fred un -1, más que el matón pero no más que 0, así que falla el golpe. Llega el turno de los matones, así que Fred decide defenderse ante los dos primeros (con -2 y -4 por acumular acciones) pero no puede hacer nada ante el tercero (ya no puede acumular más acciones esta toma), así que su tercer atacante recibe un +2 por enfrentarse a un oponente que no se defiende.

Las posibles excepciones a esta sencilla dinámica son:

TABLA DE ATAQUES CUERPO A CUERPO

Arma o ataque cuerpo a cuerpo	Maniobrabilidad	Daño	CP
Cabezazo en la cara	-3	Fue +1*	-
Puñetazo	.0	Fue -1	-
Patada	.0	Fue	-
Luxación	-3 o -5 Requiere presa	Luxación	-
Presa	.0	Inmovilizar	-
Proyección	.0 Requiere presa	Fuerza +1	-
Bate / tubería / palo grande	.0	Fue +2	-
Cadenas	-1	Fue +2	-
Cuchillo / navaja	.0	Fue +1	.0
Cuerda de piano	-4	Cortar el flujo	-
Espray de autodefensa	-2	-3 a todo chequeo	máscara antigás
Hacha	.0	Fue +2	.B
Hacha de bombero	-2	Fue +4	.B
Machete/Espada	.0	Fue +2	.A
Motosierra	-3	Fue +4	.B
Nudilleras	.0	Fue	-
Nunchakus	-1	Fue+1	-
Táser	.0	+1**	-
Tonfa	.0	Fue +2	-

* El cabezazo se supone que se dirige siempre a la cara del rival, para otras localizaciones, como el estómago utiliza maniobrabilidad -1 y daño Fue-2.

** El daño de un táser se calcula como un ataque contundente pero todos los niveles se consideran de contusión.



Actitud ofensiva: el personaje declara que actúa ofensivamente y recibe un +1 en su chequeo para atacar cuerpo a cuerpo por cada -1 (con un máximo de -3) que otorgue a sus demás acciones no ofensivas ese turno incluyendo su tirada de defensa.

Por ejemplo: Ronnie Vázquez, un pandillero, se ha metido en una pelea con un rival amoroso. Gana la iniciativa así que decide atacar sin preocuparse de defenderse por lo que se asigna un +3 a su tirada (total no va a hacer ninguna acción defensiva). Su enemigo, Benicio decide declarar una defensa y un ataque normales. Ronnie saca un +2 en su tirada que, sumada a su Coordinación y su Pelea y al +3 por su actitud ofensiva dan un total de +4. El total de Benicio en su defensa, es de +5. Ahora Benicio puede atacar a Ronnie sin que éste pueda realizar defensa alguna, pues ha decidido no defenderse, así que recibe un +2 a su tirada de ataque por enfrentarse a un oponente que no se defiende activamente. En todo caso, si Ronnie quisiera defenderse tendría un -2 por acción adicional y un -3 por su actitud ofensiva así que tampoco es que tuviera muchas oportunidades...

Actitud defensiva: el personaje declara que se mantiene a la defensiva y recibe un +1 a su defensa cuerpo a cuerpo por cada -1 (con un máximo de -3) que otorgue a sus demás chequeos no defensivos en el turno incluyendo su ataque. En la vida real, la gente suele estar más preocupada de no ser golpeado que de golpear al que tiene delante y emplea esta actitud.

Varios contrincantes: si varios personajes se enfrentan contra uno solo, el personaje solitario recibe un -1 adicional a sus acciones defensivas por cada enemigo a partir del primero, con un máximo de -4 (más de cinco tipos dándote una paliza se molestarían entre sí). En

estas situaciones es mejor confiar en mantener una saludable actitud defensiva hasta que alguien te rescate o en tu velocidad corriendo.

Volviendo al ejemplo del bueno de Fred y los tres matones, Fred recibe un -2 a todas sus acciones defensivas mientras se encuentre enzarzado cuerpo a cuerpo con los tres, así que decide adoptar una postura defensiva +3, con lo que realiza sus chequeos defensivos con +1 (+3 de la actitud y -2 de enfrentarse a tres contrincantes) y todas las demás acciones que trate de realizar en la toma reciben un -3.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Existen muchas formas para hacer daño a otra persona cuerpo a cuerpo con las manos desnudas o armadas y sólo intentamos reflejar las más habituales por medio de unas sencillas tablas.

La columna de **maniobrabilidad** indica el modificador al chequeo de impacto debido a la dificultad de propinar semejante golpe.

La columna de **daño** indica el sumando al nivel de éxito del impacto para calcular el daño infligido (Fue+1, significa Fuerza del atacante +1). Si se especifica que el arma hace daño de aturdimiento significa que se calcula el daño normalmente como un ataque contundente, pero todos los cuadros se marcan con una raya horizontal en vez de con una cruz.

La **CP** es la capacidad de perforación del ataque y viene detallada en la sección de protecciones y blindajes.





COMPLICACIONES EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO.

A veces, los personajes querrán hacer algo más con sus habilidades de pelea que reducir a pulpa la cara de su enemigo. Hay demasiadas situaciones como para predecirlas todas pero, al menos, vamos a intentar reflejar las más interesantes desde el punto de vista dramático.

Cortar el flujo de sangre al cerebro: es como estrangular, pero mejor y más rápido, el atacante debe usar su habilidad de Artes marciales o, en su defecto, usar algún utensilio adecuado como un cable o una cuerda de piano. El estrangulado permanecerá consciente tantas tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres. Una vez lograda la inconsciencia sólo hay que mantener la presa tantas tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres y habrás conseguido matarle. Requiere una presa con un chequeo a -4 y una acción normal cada turno para mantenerla que puede ser o no enfrentada a la del rival.

Estrangular: cualquier persona puede utilizar sus manos para cortar la respiración. Por cada asalto que el atacante mantenga la estrangulación el atacado podrá realizar una tirada para romper la presa. El estrangulado permanecerá consciente tantas tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres, multiplicado por 6. Una vez lograda la inconsciencia sólo hay que mantener la presa tantas tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres y habrás conseguido matarle. Requiere una presa con un chequeo a -4.

Golpes apuntados: si un personaje quiere golpear en una parte específica a su contrincante (una articulación, la mano que lleva el arma, etc.) el Director de Juego debe asignarle una penalización al chequeo de -2 para una extremidad y de -4 para darle a algo del tamaño de un puño. El golpe hará el daño normal o incluso menor, a discreción del Director de Juego, pero tendrá un efecto adicional como arrebatarle el arma al contrincante, inutilizarle un miembro o conseguir que se desplace a donde quiera el atacante. El Director de Juego es libre de exigir que para hacer este tipo de golpes el personaje tenga Artes marciales o una habilidad de Pelea de +1 o más ya que un tipo que no sabe pelear no se molesta en hacer demasiadas filigranas.

Golpe en la cara: Si alguien quiere golpear en la cabeza a otro, tendrá un -2 a su chequeo pero el daño del ataque aumentará en +4 en caso de conseguir impactarle.

Golpe en los testículos: si alguien quiere utilizar esta sucia (y dolorosa) treta, su chequeo tendrá una dificultad de -2 y el daño de contusión del golpe se doblará.

Golpe mortal: algunas artes marciales o el entrenamiento de comando se especializan en enseñar ataques mortales de necesidad como, por ejemplo, romperle el cuello

a tu enemigo con las manos o degollarle con un cuchillo. Estos ataques requieren sorprender a tu enemigo o hacerle una presa y luego superar un chequeo de la habilidad adecuada con una penalización de -3, si consigues un nivel de éxito de 5 o más tu enemigo habrá muerto irremediablemente; si la tirada se supera con éxito inferior a 5, el ataque hará el daño normal.

Hacer la zancadilla: ¿quién no se ha sentido tentado de ponerle la zancadilla a esos cachas de gimnasio que pasan corriendo a tu lado pavoneándose? Las zancadillas se tratan como un ataque normal y tienen una penalización al chequeo de ataque de -2 si el atacante está quieto o moviéndose a poca velocidad. Además, el daño será de -3 pero tendrás la ventaja de haber derribado a tu contrincante y, si este llevaba algo en la mano, es muy posible que lo haya soltado.

Luxación: requiere estar manteniendo una presa. Si el personaje saca más en su chequeo de Coordinación o Fuerza + Artes Marciales o Pelea que su rival, le rompe el hueso. La dificultad del chequeo es de -3 para brazos y de -5 para piernas. El daño será equivalente a una herida leve pero inutilizará totalmente el miembro

Presa: consiste en inmovilizar temporalmente al contrincante, además de situarse en posición ventajosa para realizar ciertos ataques. El contrincante puede intentar romper la presa cada asalto con una tirada enfrentada de Coordinación o Fuerza + Artes Marciales o Pelea.

Proyección: consiste en lanzar a alguien al suelo aprovechando su masa o movimiento. La proyección requiere una presa anterior para poder lanzar al contrincante al suelo. El daño se calcula con Fuerza o Artes Marciales +1 y se puede sumar otro +1, a discreción del DJ, por el movimiento del contrincante.

ARTES MARCIALES

Habrás observado que la habilidad de Artes marciales tiene un nivel básico bastante menor que Pelea por lo que necesitas invertir más puntos de habilidad para conseguir el mismo nivel. Seguramente te preguntarás ¿para qué demonios voy a escoger Artes marciales?

Pues por varias razones: la primera, no hay una enseñanza reglada de Pelea, no puedes llegar a un bar y decir "me gustaría aprender a pelear" e ir todos los días una hora para entrenar (bueno podrías hacer algo parecido pero seguramente algún día te detengan o te den una paliza); la segunda, las artes marciales no son sólo dar golpes tienen una filosofía detrás (¡eh! tranquilo, negro, esto solo era una broma, ya sé que tú solo aprendiste karate para dar patadas como el jodido Bruce Lee); y la tercera y más importante, las artes marciales te permiten hacer cosas que un macarra de bar no sería capaz de imaginar. Y de eso es de lo que vamos a hablar en este apartado.

La habilidad de Artes marciales te permite usar la puntuación que tengas en ella para manejar las armas cuerpo a

cuerpo que se usen tradicionalmente en el estilo que practiques y las maniobras que pienses que son adecuadas para éste como caer sin hacerte daño en el caso del judo o levantarte del suelo mediante una ágil voltereta para los practicantes de kung fu.

Además, la habilidad de Artes marciales te da un bono al daño de +1 por cada dos niveles que tengas en ella por encima del nivel básico (-5), aunque podrías cambiar esta bonificación al daño por otra, por ejemplo a la iniciativa o a un tipo de maniobra específico si la consideras más adecuada al estilo que has elegido y el Director de Juego está de acuerdo.

Por ejemplo: Elsa Hunter, una dura asesina a sueldo, tiene una habilidad de Artes Marciales (karate) -1 aunque su puntuación total es +2 porque tiene el trasfondo Talento (artes marciales). Por tanto Elsa, tiene un bono al daño de +2 en todos sus ataques de karate (su talento no cuenta para el bono al daño sólo los niveles en la habilidad, cuatro por encima del nivel básico de -5) y puede realizar ataques con las armas tradicionales del karate como bastones y nunchakus con su habilidad de Artes marciales +2. Si Elsa hubiera practicado Jeet Kune Do, una variante del kung fu que se caracteriza por su rapidez, podría haber cambiado, si al Director de Juego le pareciera adecuado, su bono al daño por un bono de +1 a los chequeos de iniciativa por cada dos niveles de habilidad.

COMBATE A DISTANCIA

RESOLUCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

Cuando uno o más personajes se disponen a levantarse la tapa de los sesos a balazo limpio, cada uno de ellos resuelve sus chequeos individualmente y por orden de iniciativa, intercalando los disparos según las reglas que ya conocemos.

Para saber si el ataque tiene éxito o no hay que realizar un chequeo de Coordinación + Habilidad + modificadores pertinentes como la distancia, tamaño y movimiento del blanco y su cobertura.

Los chequeos de armas de fuego no se consideran enfrentados, sino que simplemente el personaje que dispara debe superar el habitual resultado de 0 para impactar, eso sí, modificando su chequeo por la dificultad y demás factores. Sin embargo, un personaje blanco de un disparo puede tratar de lanzarse al suelo, ocultar tras unos contenedores o correr en zigzag tratando de ofrecer un blanco más difícil. En ese caso, el blanco puede hacer un chequeo de defensa y si tiene éxito recibirá un modificador de cobertura para el resto del turno según lo que haya hecho para evitar ser un blanco fácil. Para defenderse, un personaje puede utilizar su Coordinación+Pelea o sus Reflejos+Atletismo, dependiendo de que esté tratando de hacer exactamente. En todo caso, las balas no se esquivan ni se detienen y tra-

tar de evitar que te dé una es siempre una acción compleja, penalizando en -4 las acciones siguientes en la misma toma.

TIPOS DE DISPARO

Las armas de fuego tienen diversas modalidades de tiro que pasamos a detallar y a definir su resolución en el juego:

Un solo tiro: el arma sólo dispone de un proyectil por cañón del arma y luego ha de recargarse (por ejemplo: algunas pistolas derringier, las escopetas de caza y algunos rifles). CdF (cadencia de fuego): 1 por cañón.

Tiro a tiro: el arma requiere rearmarse manualmente para poder volver a disparar (por ejemplo: escopetas de bombo, el winchester de las películas de vaqueros, un revólver de acción simple...). CdF: 1 a 2

Semiautomático: el arma se rearma automáticamente tras cada disparo, pudiendo volver a disparar con sólo apretar el gatillo (por ejemplo: la mayoría de las pistolas, los revólveres de doble acción, las escopetas y rifles semiautomáticos). CdF: 2 a 5 depende del arma.

Ráfaga: el arma dispara tres balas por cada pulsación del gatillo y se recarga automáticamente para realizar una nueva ráfaga (por ejemplo: la pistola Beretta 93R, algunos subfusiles y escopetas, muchos rifles de asalto). CdF: 2 a 5 ráfagas de tres balas dependiendo del arma.

Automático: al pulsar el gatillo las balas salen ininterrumpidamente del arma hasta que se agote la munición, haya un problema técnico o se deje de apretar dicho gatillo. (por ejemplo: algunas escopetas y la inmensa mayoría de subfusiles y rifles de asalto). CdF: 2 a 5 ráfagas de 10 balas, depende del arma.

Las armas de un solo tiro con más de un cañón, como las escopetas de dos cañones, pueden disparar normalmente un cañón y luego otro o ambos cañones a la vez con un solo chequeo y en el mismo tiempo de iniciativa: el primer disparo se hará con una penalización de 0 y el segundo de -2, pudiendo por tanto acertar con una de las balas y fallar con la otra.

Por ejemplo: Thomas White, un orondo vigilante jurado se despierta al oír un ruido en la piso de debajo de su casa. Tom decide coger su escopeta de dos cañones y bajar en pijama para ver qué sucede. Cuando baja ve una sombra en el comedor, justo donde guardan la cubertería de plata. Tom dispara los dos cañones a la vez, su Coordinación + Armas de Fuego (largas) -3 y su tirada es de +4. Uno los disparos da con un nivel de éxito de 1, y el segundo falla con un -1. Mientras carga de nuevo la escopeta con dedos temblorosos la sombra escapa por la ventana.

Las armas no automáticas se rigen todas por una sencilla norma, pueden disparar como máximo por asalto tantas veces como su cadencia de fuego (CdF), recibiendo un -1 por acción adicional (se trata de acciones simples),





exceptuando las ráfagas largas que se consideran acciones moderadas (-2).

Las armas que disparan en ráfagas de tres pueden realizar tantas ráfagas de tres como CdF tenga el arma, con el -1 habitual por disparar varias veces a un blanco. El tirador solo necesita un chequeo por cada ráfaga que dispare y el nivel de éxito de cada bala (tras realizar el chequeo con los modificadores que correspondan) es de -2 por cada una adicional a la primera. Es decir, sin modificadores a la primera bala; -2 a la segunda; y -4 a la tercera. Además, cuando disparas ráfagas de tres te beneficias de una bonificación de +2 a corta distancia y quemarropa y de +1 a media distancia.

Por ejemplo: Iceman, cque ha tenido un econtronazo con un poli, pone su pistola Beretta 93 en modo ráfaga. Realiza dos ráfagas de tres (con una penalización por tanto de 0 y -1 por dos acciones sencillas) contra el poli mientras éste carga su pistola sin preocuparse de ocultarse (está a larga distancia). La Coordinación + Armas de Fuego (automáticas) del asesino es de 0 y su chequeo es de +3. Por tanto, su primera ráfaga tiene un nivel de éxito de 3 para la primera bala; de 1 (3-2) para la segunda bala; y de -1 para la tercera (es decir la tercera bala de la primera ráfaga falla). La primera bala atraviesa el hombro izquierdo del poli, la segunda se estrella contra su chaleco antibalas y la tercera falla. El poli termina de meter el cargador y mira a Iceman con odio. Iceman suspira y dispara su segunda ráfaga...

Las armas que disparan en fuego automático pueden realizar tantas ráfagas de diez balas como CdF tenga el arma pero disparar cada una de esas ráfagas se con-

Tipos de fuego

Tipo de acción

Tiro a tiro	Sencilla
Semiautomático	Sencilla
Ráfagas de tres	Sencillal
Automático	Moderada

Ráfagas

Modificadores

De tres balas	0, -2, -4
Fuego automático (10 balas)	0, -2, -4, -6, etc.
Arma de dos cañones	0 y -2

sideran acciones moderadas (no simples como en los otros tipos de disparo). Esto es porque requieren de bastante más tiempo en realizarse. Si te fijas, esto significa que mayoría de las veces sólo podrás disparar 3 ráfagas (1 gratis, otra a -2 y la última a -4) para no superar la penalización de -5 independientemente del arma que uses. Sin embargo si usas un arma automática larga con trípode podrás disparar ráfagas largas funcionando como acciones simples y así poder llegar hasta seis ráfagas largas. Pero recuerda que esto no es el jodido Beirut.

Para cada ráfaga larga se realiza un solo chequeo y cada bala, a partir de la primera, tiene un -2 a su nivel de éxito a efectos de calcular el daño. Hasta que una falle o se llegue a la bala número diez. Cuando disparas en fuego automático a quemarropa, recibes un +4 a tu chequeo; a corta distancia, +2; a media distancia, no recibes bonos; a larga distancia y muy larga distancia, los beneficios de saturar al objetivo de balas se neutralizan con la pérdida de precisión por retroceso, por lo que recibes una penalización de -2 y -4, respectivamente.



TABLA DE PROTECCIONES Y BLINDAJES

Protección Ejemplos

- Puerta de madera contrachapada, ropa gruesa, piel gruesa, cristal
- O Puerta de madera, tabique cutre, chapa de coche
- A Chaleco antibalas ligero, cuerpo humano, pared de ladrillo, puerta de madera maciza, cristal blindado
- B Chaleco antibalas pesado, casco metálico o de kevlar
- C Chaleco de artillero, cristal blindado de banco, escudo de los SWAT
- D Chapa de coche blindado, puerta blindada de seguridad
- E Blindaje de tanqueta de los SWAT

Cobertura

Valor

Casco	1
Chaleco	2
Pantalones blindados	2
Traje de SWAT completo	6
Cobertura de ¼ del cuerpo (tras un poste, tirado en el suelo...)	2
Cobertura medio cuerpo (tras un coche, una esquina...)	3
Cobertura total (detrás de una pared)	6

Otra forma de disparo es el fuego de cobertura, que se usa para intentar que el enemigo se cubra y no tenga una posición de disparo cómoda. Se trata de disparar sin mirar desde una esquina, por encima de tu cabeza mientras te ocultas en un coche y situaciones similares. Estos disparos se realizarán con un -6 adicional al chequeo, pero con la ventaja de que el tirador no tendrá que exponerse demasiado para disparar ya que, en realidad, no está apuntando. Cualquier personaje que quiere salir de su cobertura dentro de la zona cubierta deberá hacer un chequeo de estrés con una dificultad de -2 (pudiendo llegar a -5 si el fuego de cobertura es muy denso). Un personaje con adiestramiento militar podría tener bonificaciones a la tirada, a discreción del Director de Juego.

PROTECCIONES Y BLINDAJES

Cada arma tiene un daño y una capacidad perforante (CP), la CP viene representada con el signo "-", un 0 o con una letra de la A a la E. El mínimo CP es "-", luego O, después viene la A y cada letra representa un nivel mayor hasta la E.

Cuando la CP de un arma es mayor que la Protección (PROT) del blanco (que viene expresado con el mismo código que la CP) el arma hace su daño normal; si la PROT es mayor que la CP (o es igual a éste y es un blindaje rígido, como una chapa de metal) el arma no hace ningún daño; en el último caso, si ambos parámetros son iguales (y el blindaje no es rígido, como un chaleco antibalas), se calculará el Nivel de daño normalmente tratándolo como daño contundente aunque en un principio fuera daño letal.

En el caso de dos o más blindajes superpuestos, la bala perderá un nivel de CP por cada blindaje que traspase

siempre que la PROT sea igual o un nivel inferior a la CP. Si es menor, el blindaje adicional no mejorará la PROT.

Cuando se intenta dañar a un objeto inanimado con un arma de cualquier tipo, ésta deberá tener al menos la misma CP que la PROT del objeto. Si es así, el objeto puede ser dañado de ese modo. El DJ deberá decidir cuanto tiempo tarda el personaje en dañarlo de la forma que quiere (no es lo mismo hacer un agujero en una puerta a balazos que con una motosierra ni es lo mismo intentar destruir un tabique que simplemente atravesarlo). Podría elaborarse una tabla con las resistencias y puntos de estructura de un montón de materiales pero nunca va a quedar tan completa como el sentido común del DJ.

Los blindajes que se ofrecen en esta siguiente tabla están pensados para las armas de fuego, todos aquellos que no sean rígidos perderán un nivel de PROT contra ataques de armas blancas y contundentes.

Cuando a un personaje le disparan y tiene una protección que no es total (ya sea un chaleco antibalas ya sea que está parcialmente oculto tras un bidón o un coche) es evidente que pueden darle bien en la parte protegida o en la que no lo está. Por ello, cada protección tiene una estadística de Cobertura mayor contra más partes del cuerpo proteja. Por supuesto las protecciones pueden sumarse entre sí si protegen zonas diferentes como alguien con un chaleco antibalas con medio cuerpo protegido tras un coche.

Una vez que el atacante realiza el chequeo con éxito se compara con la Cobertura, si el nivel de éxito es mayor impacta en una zona desprotegida (con el nivel de éxito completo), si el nivel de éxito es menor o igual a la Cobertura, impacta en una zona protegida (con el daño calculado de nuevo con el nivel de éxito original).





Por ejemplo: Tanaka, un agente del SWAT novato, irrumpe en una habitación donde se encuentra un secuestrador. El tío le está esperando y dispara una ráfaga de tres con su subfusil del .32 (Capacidad de Perforación A). Su nivel de éxito en el chequeo es 7 para la primera bala; 5 para la segunda; y 3 para la tercera. Por lo tanto dos balas impactan en el traje SWAT (Protección B y cobertura 6) de Tanaka que los para sin dificultad (la PROT es mayor que la CP) pero la primera bala consigue introducirse en su axila y consigue un daño de 8 (nivel de éxito de +7 y daño +1 por el calibre de la bala). Tanaka cae al suelo mientras su compañero grita por radio "¡Agente caído, agente caído!".

ARMAS DE FUEGO

Cada arma de fuego tiene unos parámetros que se explican a continuación:

La columna **Arma de Fuego** indica para que tipo de arma se dan los demás datos, arma corta indica que se dispara un arma empuñándola como una pistola, carabina indica que se dispara un arma de calibre de pistola manejándola como un arma larga (por ejemplo: un subfusil o una pistola con culatín), rifle y escopeta no necesitan mayor aclaración.

La columna **Precisión** indica el modificador al chequeo de impacto del arma en cuestión, si tiene dos valores el primero es el general y el segundo el que se aplica al apuntar a blancos pequeños o al disparar a larga y muy larga distancia debido a la balística de la munición (añadidos a la dificultad por distancia). Esta columna es para las armas normales de ese calibre, algunas pueden tener mejores o peores estadísticas.

La columna Cadencia de Fuego (**CdF**) indica el número máximo de disparos o ráfagas por turno.

La columna **Daño** indica el sumando al nivel de éxito de los impactos para calcular el daño. Si hay varios números son para las distintas distancias Quemarropa y Corta / Media / Larga y Muy Larga.

La columna **Alcance** refleja los distintos alcances del arma: entre 0 y 2 metros todas las armas disparan a quemarropa, con un bono al chequeo de +5; de 2 metros al valor del primer parámetro se considera corta distancia, +2 al chequeo; del primer al segundo parámetro, media distancia, no afecta al chequeo; del segundo al tercer parámetro, larga distancia, -2 al chequeo; siempre se puede disparar un arma hasta el doble de su alcance en

Alcance	Bono
Quemarropa (0 a 2 metros)	+5
Corta	+2
Media	.0
Larga	-2
Muy Larga (larga x2 en metros)	-5



TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Arma de fuego	Prec	CdF	Daño	Alcance	CP
Arma corta del .22, .25 o 5 mm.	.0 / -2	.4	-1	.5/20/50	-
Arma corta del .32 o 7 mm.	.0 / -2	.4	.0	.5/20/50	.0
Arma corta del .38 o 9 mm.	.0	.4	+2	.5/20/50	A
Arma corta del .40 SW	.0	.4	+3	.5/20/50	A
Arma corta del .357, .45 o 10 mm.	.0	.3	+4	.5/20/50	A
Arma corta del .454 o .44 Magnum	.0 / -1	.3	+4	.5/20/50	B
Arma corta del .50 AE	.0 / -1	.2	+5	.5/20/50	B
Carabina del .22, .25 o 5mm.	.0 / -2	.4	-1	.8/40/100	.0
Carabina del .32 o 7mm.	.0 / -2	.4	+1	.8/40/100	A
Carabina del .38 o 9mm.	.0	.4	+3	.8/40/100	A
Carabina del .40 SW	.0	.4	+3	.8/40/100	A
Carabina del .357, .45 o 10 mm.	.0	.3	+4	.8/40/100	A
Carabina del .454 o .44 Magnum	.0 / -1	.3	+4	.8/40/100	B
Rifle del 5.45 URSS	.0	.3	+3	.8/40/250	C
Rifle del .223 (5.56 europeo)	.0	.3	+4	.10/100/250	C
Rifle del .308 (7.62 europeo)	.0	.3	+6	.10/100/250	D
Rifle del .50 Browning	.0/-2	.1	+8	.10/200/600	E
Escopeta galga 10	+1 / 0	.2	+6/+4/+1	.5/20/50	.0
Escopeta galga 12	+1 / 0	.2 a 4	+4/+2/+0	.5/20/50	.0
Escopeta galga 20	+1 / 0	.2 a 4	+3/+1/-1	.5/20/50	.0
Escopeta recortada	-1/-3	.2	galga	.5/10/25	.0
Lanzagranadas 40 mm.	.0/-2	.1	granada	.8/40/100	Var.

larga distancia, esto se considera muy larga distancia y penaliza en -5 el chequeo.

Para calcular el alcance de las armas se han utilizado los alcances efectivos de las armas no sus máximos alcances. Un arma de fuego puede impulsar una bala muy lejos pero la cuestión no es que la bala llegue si no que impacte donde tú apuntas.

La columna **CP** indica la capacidad de penetración del arma y se explica en la sección de protecciones y blindajes.

MUNICIÓN

La munición empleada por un arma afecta a la capacidad de disrupción en los tejidos (al daño vamos) y a su penetración, lo que queda reflejado en las columnas de Daño y CP. En la realidad, el asunto es mucho más complejo y se tendría que hacer unas reglas de unas 200 páginas para reflejar las distintas penetraciones en los diferentes materiales y a distintos alcances según la forma de la bala, su peso, el material del que está hecha y si una mariposa ha movido sus alas en Honolulu, pero esto es un juego de rol y no un manual de física así que simplificaremos las cosas un poco.

El modificador a la CP del arma por munición se aplica aumentando una letra por cada +1 y bajando una letra por cada -1. Es decir, un .38 con munición de semichaqueta pasará a tener daño +4 y capacidad perforante 0.

La perforación mínima a la que se puede bajar un arma de fuego es a “-” y si alguna munición la bajara por debajo de esto simplemente no haría daño y esa munición no se fabricaría, evidentemente.

Así que olvida ya tu loca idea de ir con un .22 con munición de punta hueca haciendo el mismo daño que con un 9 mm., si funcionase, la gente lo haría en la realidad. Mala suerte muchacho.

Chaqueta metálica completa: La bala de plomo está recubierta de acero permitiendo una buena penetración a coste de un potencial de daño menor.

Semichaqueta metálica: La bala de plomo está parcialmente recubierta de acero, permitiendo una buena penetración.

Munición	Daño	CP
Chaqueta metálica completa	-	-
Semichaqueta metálica	+2	-1
Perforante	-2	+1
Antiblindaje	-2	+2
Munición de seguridad	-	-2
Expansiva (dum dum, punta hueca...)	+3	-2
Subsónica (alcance a la mitad)	-1	-1
Munición menos que letal (escopeta)	*	-1

* La munición menos que letal hace daño contundente en lugar de daño letal



Perforante: la bala es de un material más denso de lo habitual, optimizando la penetración. Algunos ejemplos de estas municiones son la KTW, Alia o Arcane.

Antiblindaje: la bala es de un material ultradenso, optimizando al máximo la penetración. Algunos ejemplos son las balas de teflón conocidas como "mata polis".

Munición de seguridad: munición hiperliviana y que se rompe al impactar contra cualquier superficie más dura que un cuerpo humano, minimizando los daños a estructuras en lugares sensibles como, por ejemplo, el interior de un avión. Un ejemplo es la Glasser, utilizada por los agentes federales a cargo de la seguridad de los aviones comerciales desde el 11-S.

Expansivas: dentro de esta munición englobamos a las distintas municiones pensadas para expandirse al impactar en un cuerpo humano para amplificar el daño como las balas dum dum, de punta blanda, de punta hueca o flechette. La munición dum dum es artesanal y consiste en marcar a cuchillo una cruz sobre la bala, su uso en armas que no sean revólveres es garantía de encasquillamiento (cualquier doble 1 da como resultado que se encasquilla).

Subsónica: munición con menor carga explosiva para evitar que la bala alcance velocidad supersónica. Esta munición no es lo bastante fuerte para amartillar el arma automáticamente por lo que se deberá amartillar manualmente. Además el alcance efectivo del arma se divide entre dos.

Munición menos que letal: consiste en munición de postas de plástico o de perdigones envueltos en una especie de tela que impide la penetración y masifica el impacto. Muy útiles para detener a sospechosos sin provocarles (demasiados) daños o para abrir puertas a tiros. El daño es el normal del calibre pero contabilizado como daño contundente.

CONSIDERACIONES SOBRE LAS MUNICIONES

A los jugadores de rol, tradicionalmente, les gusta mucho hacer acopio de toda arma y munición posible para incrementar su potencial de ataque. Esto puede arruinar un ambiente realista ya que, exceptuando algunos colgados de las armas, la gente normal se conforma con un arma barata y práctica que les permite gastarse el dinero en cosas importantes como un deportivo o un jacuzzi.

Las municiones y armas militares no deberían estar normalmente al alcance de los personajes y cualquier tiroteo en que se usen llamará mucho la atención de la policía. Además, no hay tanta gente que pueda vender o conseguir ese material, por que será mucho más fácil seguir el rastro de esta hasta su origen.

Así que ponles las cosas difíciles a los personajes que se crean que son los protagonistas de una película de acción Made in Hollywood. La gente común, y los criminales especialmente, se suele contentar con un arma y

una munición que puedan conseguir fácilmente, normalmente mucho más barata y, lo más importante, mucho más anónima.

Por poner un ejemplo, si quieres cometer un delito, ¿vas con una furgoneta de reparto o te llevas un Ferrari F-50 de color púrpura? Pues eso, si empiezas a disparar tu Colt Phyton con recámara retocada para un cartucho del .454 y munición prefragmentada que sólo hace por encargo un tipo de Detroit ten por seguro que los chicos de azul tardaran mucho menos en pillarte que si usas un viejo revólver del .38.

Por otra parte, los calibres no influyen tanto como se cree en la letalidad del disparo, si no que influye mucho más dónde se localice éste, a pesar de los mitos que se han creado gracias a la televisión y a la publicidad de los fabricantes. Un disparo en el corazón con un rifle del 7.62 no te matará más que un disparo en el mismo sitio de una pistola de 9 mm y un misero e inofensivo .22 te puede matar si te da en un ojo, mientras que tu flamante Desert Eagle .44 no conseguirá cargarse al negrata que vende crack en tu esquina si le das en el dedo gordo del pie. En las reglas de sLang, para reflejar la importancia de la localización del impacto, el nivel de éxito del chequeo influye tanto o más que el calibre del arma y la munición empleada.

Quizá os preguntáis porqué hay entonces tantos tipos de munición distinta si no hay unas diferencias importantes entre ellas. La razón es simple: sí hay variaciones de balística, capacidad de parada y perforación entre las distintas municiones, pero suelen ser demasiado pequeñas como para reflejarlo en las reglas del juego y, muchas veces, responden más a la necesidad de las marcas de diferenciarse unas de otras y del gusto personal de cada tirador que a una diferencia tangible.

ARMAS ARROJADIZAS

Las características de las armas arrojadizas son iguales a las de las armas de fuego, la única diferencia es que un arma arrojadiza nunca se considera que está a alcance de quemarropa, pasa directamente a corto alcance.

EXPLOSIVOS

La siguiente tabla recoge los explosivos comúnmente a disposición de las fuerzas de seguridad, propietarios privados y delincuentes. Los explosivos tienen sus propias características en el juego:

Radio define la distancia a la que son efectivos. Cada dígito de daño separado por una barra define la distancia a la que hacen el daño recogido en la columna así llamada. Si la explosión tiene lugar en un área cerrada de menor tamaño que el radio de la explosión o en el agua, el rango de daño se mirará en el radio inmediatamente a la izquierda del que corresponda por distancia. Es decir, una granada hará daño +6 hasta 5 metros y +3 hasta los diez.

TABLA DE ARMAS ARROJADIZAS

Arma arrojadas	Precisión	Daño	Alcance	CP
Cóctel Molotov	-2	especial	0/3/10	.esp.
Cuchillo arrojado	-1	Fue+1	0/2/5	.0
Granada	-1	especial	0/5/10	.esp.
Hacha arrojada	0	Fue+2	0/3/5	.B
Piedra	-2	Fue-2	0/5/20	.0
Piedra grande (10 a 20 Kg)	-4	Fue+2	0/1/2	.0

TABLA DE EXPLOSIVOS

Explosivos	Radio	Daño	CP
Cóctel Molotov	1/2/5	+2/0/-2 (contundente) (3 asaltos)*	.Ignifugo
Flash	1/5/15	10/5/2 turnos cegado**	.no
Flashbang (daño atur. sólo)	1/5/15	-6/-4/-2 durante 6 tomas***	.C
Granada de mano	1/5/10	+6/+3/0	.C
Granada de 40 mm.	1/2/5	+4/+2/0	.C
Lacrimógenas	15	-5 a chequeos en la zona (3 minutos)	.máscara antigás

* El cóctel molotov hace el daño adecuado a su rango durante tres asaltos y se contabiliza como daño contundente.

** El afectado pierde la visión durante 10/5/2 turnos (según rango) teniendo un -5 a los chequeos relacionados con la visión o impidiéndolos totalmente, a discreción del DJ.

*** Además de actuar como la granada flash, la explosión sónica de la flashbang provoca desorientación y la penalización a cualquier chequeo de -6/-4/-2 (según rango) a los afectados.

La **CP** se usa igual que la del resto de armas, con la particularidad de que en los explosivos sólo se usa frente a blancos totalmente cubiertos por el blindaje, si no lo están el blanco se considera totalmente desprotegido.

Los explosivos no suman el nivel de éxito de la tirada de impacto a su daño, ya que el nivel de éxito indica sólo la precisión del lanzamiento de dicho explosivo. Si por cualquier razón hay un impacto directo contra un ser humano, el daño se duplica. Así una granada de 40 mm. que impacta directamente sobre un personaje haría +8 de daño (el doble de +4). En caso de otros efectos que no sean daño, se duplicaría su efecto y su duración.

Para calcular el daño final se hará una tirada de dos dados de 6, uno positivo y otro negativo, cuyo resultado se aplicará al daño del explosivo. A elección del DJ se deja si se efectúan tiradas por cada posible blanco o una general para todos.

En el caso de explosivos colocados con la habilidad Oficio (demolición, explosivos o similares) el DJ puede dejar que el nivel de éxito se sume al daño o utilizar la regla anterior, lo que le parezca más correcto en cada caso.

SALUD

Cuando la gente insiste en golpearse con bates de béisbol, clavarse puñales por la espalda y disparar con sub-

fusiles desde sus coches a los transeúntes, tarde o temprano alguien resulta herido y hará falta calcular la gravedad de las heridas infligidas.

HERIDAS Y CONTUSIONES

Lo primero que tienes que saber sobre el daño es que produce dos efectos bien distintos: heridas y contusiones. Las contusiones son moratones, aturdimiento, entumecimiento y todo ese dolor leve y pasajero que te tiene un buen rato jodido antes de que se te pase. Cuando tu personaje sufra contusiones marca los puntos de contusión en la barra de shock rellenando sólo la línea horizontal de la cruz, una línea horizontal por cada punto de contusión. Las contusiones son daño inespecífico y se tratan conjuntamente.

Las heridas en cambio son todas esas cosas graves y desagradables que sangran, duelen durante días, se infectan, empeoran y a veces incluso se curan: hemorragias, cortes, huesos rotos, desgarros, úlceras, perforaciones... Ya sabes, ese tipo de cosas. Cuando recibas heridas marca los puntos de herida rellenando una cruz de la barra de shock por cada punto. Las heridas son daño específico y cada herida se trata individualmente.

Además, cuando recibas una herida utiliza el diagrama del cuerpo humano de tu hoja de personaje para indicar dónde ha sido herido el personaje y que tipo de herida ha recibido, uniéndolo con una línea al tipo de herida y el lugar



del cuerpo. Además indica con una letra (L, S o G) la gravedad de la herida sufrida.

CALCULAR EL DAÑO

Una vez hemos resuelto que el chequeo de impacto del atacante tiene éxito, hemos de calcular su nivel de éxito y sumarle el daño del arma o ataque para calcular el daño producido al objetivo.

El nivel de éxito de un ataque se obtiene de la diferencia entre el chequeo del atacante y el defensor en el caso del combate cuerpo a cuerpo (aunque recuerda que como mínimo se considerará que el defensor obtuvo 0); y del total del chequeo del tirador tras restarle los modificadores pertinentes al disparo en el caso del combate a distancia.

Para calcular el daño final se usa esta fórmula:

Puntos de daño = Nivel de éxito - Aguante (daño contundente) o Aguante/2 (daño letal) + modificador del arma.

Con un resultado positivo, la víctima sufrirá un nivel de daño por cada tres puntos, redondeándose para arriba. Es decir, de +1 a +3 provocará un nivel de daño; de +4 a +6, dos niveles de daño; de +7 a +9, tres niveles de daño; de +10 a +12 cuatro puntos de daño y así sucesivamente.

TIPOS DE DAÑO

Hay dos tipos de daño: letal y contundente. Daño letal es el que hacen los objetos punzantes o afilados como los cuchillos o las armas de fuego, los agentes abrasivos como el ácido o el fuego y en general todo lo que el DJ determine que es susceptible de abrir heridas, destruir tejidos u otras formas de daño masivo. El daño contundente, por el contrario, el que provocan los ataques sin armas, los objetos romos, las caídas (excepto, de acuerdo, si caes en una zanja llena de estacas) y todo lo que el DJ considere que no es daño letal.

Cuando un personaje sufre daño letal, los niveles de daño que sufra se consideran automáticamente niveles de herida y, además, sufre un número de niveles de contusión iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los anteriores.

Por otro lado, si el daño sufrido es contundente los niveles de daño se dividen a la mitad entre niveles de herida (redondeando hacia abajo) y niveles de contusión (redondeando hacia arriba).

Según el número de niveles de herida recibidos, la consideración del daño puede ser:

- **Herida leve** (1 nivel de herida). Se trataría de un hueso roto, un desgarro muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.
- **Herida seria** (2 niveles de herida). se consideran algo como un desgarro muscular grave, una mano o pie

amputados, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.

- **Herida grave** (3 niveles de herida). Serían heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.
- **Herida mortal** (4 o más niveles de herida). Una herida que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina "lesiones incompatibles con la vida": destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc.

Ejemplo: un personaje sufre un balazo que le provoca cinco niveles de daño. Como se trata de daño letal eso se convierte en cinco niveles de herida (una herida mortal, adiós mundo cruel) y dos niveles de contusión (el menor de sus problemas). Si esos mismos cinco niveles de daño vinieran de un golpe de un bate de béisbol se convertirían en dos niveles de herida (una herida seria) y tres niveles de contusión.

Adicionalmente a marcar las heridas en la barra de shock, los personajes también deberán apuntar la gravedad y tipo de cada herida individual recibida así como su localización utilizando el diagrama de su hoja de personaje. Aunque durante el combate no tenga demasiada influencia, será importante a la hora de recuperarse (o no) de las heridas y de definir las posibles secuelas que dejen.

Cuando tengas heridas y contusiones en la barra de shock recuerda que las heridas se colocan siempre en la parte izquierda, de forma que si tu personaje recibe más daño los nuevos puntos de herida "empujarán" hacia la derecha a los puntos de contusión que tuvieras. Por ejemplo, si un personaje tiene dos puntos de herida y dos de contusión (marcados en la barra de shock como + + - -) y recibe otra herida su barra de shock pasará a ser + + + - -.

Ejemplo: Vivaldi ha disparado sobre un pobre diablo que confundió al asesino con un yuppie y trató de atacarle. El jugador de Vivaldi ha obtenido en total un nivel de éxito de +3 y el Aguante del atracador es -2, pero como un balazo es daño letal se divide a la mitad (para lo bueno y para lo malo). El Desert Eagle de Vivaldi añade un +4 al daño que se queda en +8 (+3 del nivel de éxito +1 del Aguante negativo dividido entre dos y +4 del arma). Eso equivale a tres niveles de daño. Como se trata de daño letal, el atracador sufre tres niveles de herida (herida grave) y un nivel de contusión (se redondea para abajo). El DJ tacha tres cruces y una línea en la hoja del personaje secundario y traza una línea que une "Herida de bala" con el pecho del dibujo del diagrama de heridas de la hoja de personaje anotando una G de grave junto a la línea. Más vale que el pobre diablo tenga más ojo la próxima vez... si sobrevive.



SHOCK

Como ya sabemos, las contusiones y las heridas se van apuntando en la barra de shock. Esta barra representa el estado general del organismo, lo cerca que está de colapsar y fallar. Debajo de la barra hay unos números de 0 a -5: son las penalizaciones que se aplicarán a todos los chequeos del personaje (incluyendo la tirada de shock) cuando el cuadro al que pertenecen sea tachado, bien por heridas, bien por contusiones.

ATURDIMIENTO, INCONSCIENCIA Y MUERTE

Cuando se provoca una herida seria o grave el personaje ha de realizar un chequeo de shock, utilizando Aguante + trasfondos aplicables como Duro de Matar o Insuficiencia Cardiorrespiratoria, para comprobar si su organismo es capaz de resistir el daño sin colapsarse:

- Si consigue pasar el chequeo con un éxito de nivel 0, el personaje pierde sus próximas acciones de la toma o, si no le quedan acciones esta toma, de la toma siguiente.
- Si falla por uno o dos el personaje queda inconsciente o, si el DJ lo considera más apropiado, consciente pero incapacitado para realizar cualquier acción por unos minutos, a excepción de gritar de dolor o algo similar. El DJ decidirá cuando puede volver a actuar el personaje. Si el DJ lo considera dramáticamente adecuado, puede permitir que un personaje se recupere de la inconsciencia antes de lo habitual pero sería aconsejable (para disimular un poco la arbitrariedad de la decisión) que, al menos, tenga que superar una nueva tirada de shock.
- Si falla por tres o más, el personaje sufre una parada cardiorrespiratoria de la que sólo se le podrá sacar con la debida atención médica. Cuánto más tiempo pase sin

recibir dicha atención más difícil será reanimarle y más probable será que queden secuelas físicas en caso de conseguirlo.

Puede llegar un momento en que el personaje no tenga más cuadros que tachar y siga en activo (sobre todo si tiene un Aguante alto, es Duro de Matar o, simplemente va hasta el culo de crack). En ese caso, el personaje deberá tirar de nuevo por shock cada vez que sea herido nuevamente, cada vez que realice un esfuerzo físico importante y por cada minuto de tiempo de juego (no real) que pase, para representar la pérdida de sangre y la dificultad sobrehumana que le supone al personaje mantenerse consciente.

Si el personaje sobrevive aún así y consigue llegar a un lugar medianamente seguro, quedará inconsciente automáticamente (ya que permanecía en pie únicamente por la adrenalina y por puro instinto de supervivencia) y sufrirá una parada cardiorrespiratoria en tantos minutos como su Aguante +6 si no recibe atención médica. Duro de Matar e Insuficiencia Cardiorrespiratoria se suman al Aguante para calcular el tiempo que queda para la parada cardiorrespiratoria.

PARADA CARDIORRESPIRATORIA

Sobredosis, accidentes de tráfico, disparos de escopeta, cuchilladas... Hay muchas formas de lograr que una persona la palme pero el resultado es más o menos el mismo. Si llega un momento en que, por la razón que sea, un personaje sufre una parada cardiorrespiratoria sólo podrá salvarle una rápida reanimación cardio-pulmonar (RCP).

Si el personaje tiene heridas abiertas lo primero es **taponárselas** con una tirada de Pericia + Medicina con una





difficultad equivalente al Nivel de cada herida individual. Es decir a -1, -2 y -3 según sean Heridas leves, serias o graves. Luego se deberá realizar un masaje cardiopulmonar para mantener la circulación y la ventilación del personaje hasta que se pueda acceder a un desfibrilador (sí, esos cacharros que salen en las series sobre médicos con lo que le dan calambrazos a la gente) y otros artilugios que sólo saben usar los sanitarios.

Realizar un **masaje cardiopulmonar** eficiente supone superar un chequeo de Pericia + Medicina de dificultad -2 si hay un solo reanimador y a 0 si hay dos o más; tener un balón de oxígeno proporciona un +1. Además cada dos minutos después de la parada cardiaca que se haya tardado en iniciar la RCP supondrá una penalización acumulativa de -2. El masaje sólo se podrá suspender en caso de que el paciente se recupere (lo cual ocurre únicamente con un éxito crítico en el chequeo). El chequeo de RCP se tendrá que repetir cada dos minutos con una penalización de -1. Pasados 20 minutos el paciente será irrecuperable incluso ante la improbable situación de que se hubiera tenido éxito en todos los chequeos.

Pero todo el masaje será inútil si no llega pronto ayuda médica con equipo profesional, normalmente en forma de una ambulancia de paramédicos con desfibrilador, drogas y oxígeno, que serán los que realmente podrán **estabilizar** al paciente. El desfibrilador manual utilizado por personal con al menos Medicina -2, proporciona +2 a las tiradas de Pericia o Cultura + Medicina y las drogas y la oxigenoterapia proporcionan un +2 cada una para un total de +6. El uso de un desfibrilador automático te permite realizar el chequeo como si tu Cultura + Medicina fuera -3. Puede que no te convenga pero si no tienes un desfibrilador no podrás tirar por estabilizar aunque seas el jodido doctor House.

El equipo médico deberá realizar un chequeo con penalizaciones acumulativas de -1 por cada minuto tras la parada cardiorrespiratoria o de -1 por cada dos minutos si ha habido una RCP correcta (es decir se ha superado el correspondiente chequeo). En caso de que se tenga éxito en el chequeo, el paciente se considera estabilizado aunque requerirá cuidados médicos especializados para no empeorar. Si no se tiene éxito, se puede intentar de nuevo cada dos minutos con un -1 adicional. En caso de llegar a los veinte minutos desde la parada, el paciente se considerará muerto cerebralmente.

Por ejemplo: Michael Quesada es un federal infiltrado en un cártel mexicano pero se le ha acabado la suerte: un sicario le dispara en plena calle con una escopeta y le hace dos heridas: una leve y otra grave, con tan mala suerte que la palma. Por suerte para él, uno de los videntes tiene alguna idea de primeros auxilios y le tapa ambas heridas superando dos chequeos de Pericia + Primeros auxilios, uno a -1 y otro a -3. Tras eso comienza rápidamente a hacer la RCP pidiendo a gritos a la gente que llamen a una ambulancia. Así que realiza el pri-



mer chequeo con un -4 (-2 por ser sólo un reanimador y -2 por los dos minutos de retraso empleado en taparle las heridas) y lo supera, pasan otros dos minutos y realiza un chequeo con -5 (por el tiempo adicional) y de nuevo tiene éxito. El buen samaritano oye ya las sirenas de la ambulancia pero tiene que realizar un nuevo chequeo, esta vez a -6, y falla. Los sanitarios llegan con toda su parafernalia y se disponen a estabilizar a Quesada. Tienen +6 por todos sus cacharros y -4 por el tiempo transcurrido desde la parada (dos -1 por los primeros 4 minutos de chequeo con éxito y un -2 por los dos minutos de chequeo fallido) pero fallan. Pasados dos minutos vuelven a intentarlo con un -1 adicional y fallan de nuevo. Ya van 12 minutos (2 minutos en tapar las heridas, 6 de RCP y 4 de intentos de estabilización) así que como no espabilen, los sanitarios van a tener una tacha en su expediente.

RECUPERARSE

Te han disparado, apuñalado, golpeado y has sobrevivido. Ahora solo falta recuperarse de todo esto.

Las contusiones son daños superficiales que se curan rápidamente. Cada 12 horas puedes eliminar un nivel de contusión de tu barra de shock: si ese es todo tu problema, pronto estarás como nuevo.

Pero si hay heridas de por medio, la cosa se complica para ti. Y se complica bastante. Las heridas hay que tratarlas para que no empeoren y requieren reposo y descanso para restablecerse completamente. Si estás en tu casa tranquilamente, levantándote lo justo para ver la tele, comer o ir al baño, necesitarás una semana para recuperarte de una herida leve, un mes para que una herida seria se convierta en una herida leve y tres meses para que una herida grave se convierta en seria. Si estás llevando tu vida normal, mucho ojo: el malvado DJ puede dictaminar que cualquier prejuicio en una tirada supone que la herida se agrava un nivel. En este caso, las heri-

LESIONES INCOMPATIBLES CON LA VIDA

Lesiones incompatibles con la vida es el eufemismo que utilizan los médicos y paramédicos para decir que sea lo que sea lo que le ha pasado el pobre desgraciado, es absolutamente imposible que haya sobrevivido. Quizás su corazón ha estallado como un hamster en el microondas o tal vez la cabeza del tipo en cuestión esté dentro de una maleta camino a Nueva York mientras el resto de su cuerpo descansa en un destartelado almacén de Watts.

Cuando un personaje recibe una herida mortal, ahórrate hacer más cálculos y tener más consideraciones. Como DJ solo te toca describir el terrible final, con la claridad y precisión suficiente para que a tus jugadores no les quede ninguna duda de que su botiquín y sus buenas intenciones esta vez no van a servir para nada.

das graves siguen siendo graves, pero se necesita una tirada de shock inmediatamente que puede suponer la muerte del personaje.

Por el contrario, un personaje en el hospital, recibiendo asistencia médica y los demás cuidados necesarios puede recuperarse en la mitad de tiempo. A discreción del DJ, las heridas serias y sobre todo las graves pueden requerir pasar un tiempo en el hospital, someterse a intervenciones quirúrgicas y otras lindezas, antes de que la recuperación sea siquiera posible.

Por ejemplo: Fred Justine recibe una herida de bala que le perfora un pulmón: una herida muy grave. El DJ considera que antes de que Fred pueda pensar en recuperarse necesita ser intervenido, la bala extraída y el pulmón remendado dentro de lo posible en tan delicado caso.

PERSECUCIONES

En las películas de acción y género negro norteamericanas, de Hong Kong y europeas las persecuciones entre vehículos ocupan el segundo puesto en el escalafón de subida de adrenalina tras los tiroteos y peleas. Puedes encontrar buenas escenas de persecuciones en películas como La Roca, Ronin y The Bourne Identity. Si quieres encontrar malas persecuciones siempre puedes ver 60 Segundos o Misión Imposible II.

Llevados al terreno del rol, las persecuciones ofrecen unas posibilidades dramáticas interesantes ya que permiten añadir acción a una historia en que los personajes no estén orientados al combate; o, aunque sí lo estén, ofrece una perspectiva refrescante del combate y que hace involucrarse en mayor medida a los jugadores, por lo relativamente infrecuentes que son las persecuciones comparadas con los conflictos físicos habituales.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos tienen una serie de características que les identifican y diferencian unos de otros.

Tipo: el segmento que ocupa el vehículo en el sector automovilístico. Algunos son importantes para el sistema de juego (no es lo mismo hacer un 180º con un coche que con un 18 ruedas) y otros son sólo importantes a título descriptivo pero no tienen efecto en las reglas (como la diferencia entre sedán y berlina).

Los tipos de vehículo y, por tanto, de especializaciones de la habilidad Conducción, posibles son:

- Motocicleta (ciclomotores, motocicletas, triciclos motorizados y quads).
- Coche (utilitario, monovolumen, furgoneta, todoterreno, sedán, berlina, coupé, descapotable, deportivo y limousina).
- Camión (camión, trailer y autobús).





CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS VEHÍCULOS

Tipo	Plazas	Masa	Estructura	PROT
Scooter	1	-6	.0	-
Motocicleta	2	-5	.0	-
Motocicleta de gran cilindrada	2	-4	.0	-
Utilitario	5	+2	.2	.0
Sedán, Coupé, Berlina de gama media	5	+3	.2	.0
Sedán, Coupé, Berlina de gama alta	5	+3	.2	.0
Deportivo de gama media	2	+3	.2	.0
Deportivo de gama alta	2	+3	.2	.0
Deportivo de lujo	2	+3	.2	.0
Todoterreno	5	+4	.3	.0
Furgoneta, camioneta	5 a 8	+4	.3	.0
Camión ligero (entre 5 y 10 toneladas)	3 a 9	+5	.5	.0
Camión medio (entre 11 y 20 toneladas)	3 a 9	+6	.5	.0
Camión pesado (más de 20 toneladas)	3 a 9	+7	.5	.0
Trailer de 18 ruedas	3	+10	.6	.0
Maquinaria pesada (pala mecánica)	1	+6	.3	.A
Maquinaria muy pesada (apisonadora)	1 a 2	+10	.3	.B

CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DE LOS VEHÍCULOS

Tipo	Vel. Max.	Acel.	Frenada	Man.
Scooter	.50	-.1	-.3	+5/-2
Motocicleta	.180	+.2	-.2	+4/+1
Motocicleta de gran cilindrada	.250	+.4	.0	+3/+3
Utilitario	.165	-.3	-.2	+2/-2
Sedán, Berlina de gama media	.190	+.1	+.1	+1/+2
Sedán, Berlina de gama alta	.220	+.3	+.4	.0/+4
Deportivo, Coupé, de gama media	.200	+.3	+.4	+1/+4
Deportivo, Coupé de gama alta	.250	+.4	+.5	.0/+5
Deportivo de lujo	.300 o más	+.6	+.6	.0/+5
Todoterreno	.160	-.1	-.2	-1/-1
Furgoneta, camioneta	.140	-.2	-.2	-3/-2
Camión ligero (entre 5 y 10 toneladas)	.110	-.2	-.3	-3/-2
Camión medio (entre 11 y 20 toneladas)	.110	-.3	-.3	-4/-2
Camión pesado (más de 20 toneladas)	.110	-.4	-.4	-4/-2
Trailer de 18 ruedas	.100	-.5	-.5	-5/-3
Maquinaria pesada (pala mecánica)	.40	-.5	+.1	.0/-4
Maquinaria muy pesada (apisonadora)	.30	-.5	+.2	-2/-4

· Maquinaria pesada (tanques de tracción oruga, palas mecánicas, excavadoras...).

Plazas: el número de ocupantes contando al conductor.

Masa: el tamaño y peso del vehículo respecto a los demás y que influye para realizar ciertas maniobras como sacar de la carretera a otro vehículo o a la hora de comprobar los daños tras un choque (es mala idea chocar con tu moto contra un 4x4).

Estructura: los éxitos necesarios en un ataque para poder causar daño que afecte a las estadísticas del vehículo. Un vehículo muy grande tendrá mayor Estructura para reflejar que hay muchos lugares en los que no hay nada importante para el funcionamiento del vehículo.

Protección (PROT): el blindaje del vehículo. Normalmente es 0, pero los vehículos blindados o la maquinaria pesada tienen puntuaciones mayores.

Velocidad máxima: la velocidad que puede alcanzar el vehículo en condiciones idóneas (aunque puede ir más rápido cuesta abajo o con el viento a favor). A efectos de reglas no sirve para nada, pero te permite hacerte una idea de lo que corre el vehículo y siempre puedes darle algún bono en los chequeos al coche más rápido en vías sin demasiadas curvas, donde puede sacar partido de su mayor velocidad punta.

Aceleración: lo rápido que puede ganar velocidad el vehículo. Es una complicada relación entre el peso del vehículo, su aerodinámica, su cilindrada y caballaje...

pero aquí se refleja con un simple número positivo o negativo.

Frenada: lo rápido y efectivamente que puedes reducir la velocidad del vehículo. Útil para ciertas maniobras y para evitar estamparte contra obstáculos. No sólo se tiene en cuenta la velocidad bruta de frenado, si no también los distintos sistemas de asistencia a la frenada como el ABS o el ASR.

Maniobrabilidad: la agilidad de la respuesta del vehículo a cambios de trayectoria bruscos. Hay dos tipos de maniobrabilidad: urbana y en carretera. La primera se usa en los cambios de trayectoria bruscos y a escasa velocidad; y la segunda, para las maniobras a grandes velocidades. Tu F-40 puede ser muy molón pero si intentas perseguir a un Mini entre el tráfico de una gran ciudad es muy posible que luego vayas a devolverlo al concesionario. Claro que no será la misma historia en carretera...

TIPOS DE VÍAS Y

CIRCUNSTANCIAS ADVERSAS

No es lo mismo circular a 200 Km/h por una autopista que hacerlo por en medio de la ciudad mientras llueve a cántaros; ni es lo mismo realizar un frenazo en una pista seca que en una carretera nevada.

A continuación se ofrece una tabla con las diferentes vías y estados atmosféricos con los que se pueden encontrar los personajes durante una persecución. La columna de **Normal** indica la velocidad habitual del tráfico en ese tipo de vía en kilómetros por hora; la columna **Chequeo** indica a qué velocidad debemos empezar a realizar chequeos periódicos de Conducción (la periodicidad depende del DJ, un chequeo cada media hora estaría bien, si se está rea-

Calidad de vías	Normal	Chequeo
Camino de cabras	10	20
Callejuelas, camino con baches	20	40
Calles de carriles estrechos	40	60
Avenida amplia, vía interurbana	60	100
Carretera de dos carriles	100	130
Autopista con dos o tres carriles	130	160
Pista	160	200

Factores que influyen en la conducción Penalización

Visibilidad reducida (lluvia, niebla...)	-1 a -3 filas
Pavimento deslizante (lluvia, helada...)	-1 fila
Nieve	-3 filas
Tráfico	-1 fila
Tráfico denso	-2 filas
Tráfico muy denso	-3 filas
Vía con muchas rectas	+1 fila
Vía con muchas curvas	-1 fila
Vía con muchas curvas peligrosas	-2 a -3 filas

Nivel de acercamiento

Distancia

Dejado atrás	más de 1km
Muy lejos	500-1000m
Lejos	300-500m
Media distancia	200-300m
Cerca	100-200m
Pisándole los talones	20-100m
Contacto	0-20m

lizando una persecución los chequeos se realizarían cada mucho menos tiempo).

Un conductor siempre puede subir o bajar filas de la tabla de Calidad de vías, representando que circula por una vía a una velocidad adecuada para otra vía de diferente calidad. Por cada fila hacia arriba recibe un +2 en los chequeos que realice (nótese que al ir a menor velocidad sólo realizará chequeos por hacer maniobras); y por cada fila hacia abajo tendrá un -2 a sus chequeos, tanto periódicos como de maniobras. El máximo habitual de filas a bajar es de 2 (incluso puede ser menor a discreción del DJ). Esto refleja que no importa lo bueno que seas, nunca podrás ir a 150 por las callejuelas de Chinatown.

ACERCAMIENTO

Para que dos vehículos puedan realizar ciertas maniobras como chocar entre sí, bloquearse o adelantarse han de ponerse primero a la altura del otro. Alcanzarse o dejar atrás a otro vehículo es una acción enfrentada y la distancia entre vehículos se mide con los niveles de acercamiento. Los chequeos de persecuciones no tienen por qué realizarse cada toma si no que dependerá del ritmo que se quiera imprimir a la escena y cuánto se quiere que dure ésta en tiempo de juego. Lo aconsejable sería una tirada cada 1 a 5 minutos de juego hasta que lleguen a contactar y entonces pasar a tiempo por tomas.

Los niveles de acercamiento no tienen una correspondencia directa con distancias reales, si no que son convenciones del juego y varían dependiendo del tipo de vía y la visibilidad, pudiendo incluso el DJ bajar el número de niveles que el perseguido necesita para dejar atrás al perseguidor si las circunstancias son muy adversas (tráfico denso, niebla o lluvia intensa...).

Las maniobras contra otro vehículo como chocar o adelantarse requieren tener distancia de contacto.

Las formas de ganar niveles de acercamiento son:

- Por cada tres niveles de éxito que acumule por turno el perseguidor frente al perseguido subirá un nivel en la tabla de nivel de acercamiento y viceversa.
- Que el rival pierda el control del coche (se gana 1 nivel de acercamiento cuando pierde el control y otro nivel por cada turno en que no lo recupere)
- Establecer escenas específicas en que la forma de superarlas suma o resta niveles (como, por ejemplo, un





cruce peligroso, un obstáculo en la carretera, una curva cerrada...).

MANIOBRAS

Cuando un personaje intenta realizar una maniobra con su vehículo que requiere un chequeo de Conducción a criterio del DJ deberá hacer una tirada de Coordinación + Conducción (tipo) + característica (o características) del vehículo aplicables + modificadores pertinentes. Cuando se use más de una maniobra del vehículo en una misma toma se aplicaran las reglas de acciones adicionales.

Ejemplos de maniobras típicas son:

- **Adelantamiento:** chequeo enfrentado contra el vehículo adelantado. Las características implicadas son Aceleración o Aceleración y Maniobra si el vehículo adelantado intenta interferir bloqueando el paso al que intenta adelantar.
- **Curva:** esta maniobra se emplea para tomar una curva a una velocidad inadecuada. La característica implicada es Maniobrabilidad. La Dificultad del chequeo sería +4 a +2 para coger una curva abierta (digamos de unos 30°); -1 a +1 para una curva pronunciada (45°); y de -2 a -4 para una curva muy cerrada (90°).
- **Frenazo:** se usa para detenerse antes de chocar con un obstáculo o para reducir la velocidad para hacer otra maniobra. Se usa la característica de Frenada. Dificultad: Variable (desde +5 para frenar circulando a 30 Km/h frente a un obstáculo lejano a -5 o más para frenadas bruscas circulando a gran velocidad).
- **Giro de 180°:** se usa para cambiar de sentido bruscamente. La característica implicada es Maniobrabilidad. Dificultad -2. Las motos tienen -6 a esta maniobra a no ser que la hagan a baja velocidad y se pueda considerar que están realizando una curva cerrada.
- **Giro de 360°:** se usa para hacer girar sobre sí mismo al coche de forma controlada y acabar con el morro en la misma dirección que cuando empezó. Aunque en principio no parece tener ninguna utilidad práctica, queda muy molón. Dificultad -4. Las motos no pueden realizar esta maniobra, si algún colgado insiste en intentarla puedes otorgarle un dificultad de -10 o, simplemente, pasar a la sección Colisiones.
- **Marcha atrás:** se usa para avanzar marcha atrás a toda velocidad o por lugares angostos (no, no hace falta hacer chequeo por usar la marcha atrás para aparcar). Se aplicala Maniobrabilidad urbana del vehículo. Esta maniobra se puede combinar con otras para hacer giros de 180° marcha atrás y luego salir acelerando hacia delante y cosas así. Quizás en la mayoría de casos no sea muy útil pero podrás vacilar a tus colegas. Dificultad: +4 para circular a 15 Km/h marcha atrás por una calle no muy estrecha a -4 para hacerlo a 40 Km/h por una calle por donde cabe apenas el coche. La inmensa mayoría de las motos no tienen mar-

cha atrás y, en todo caso, es demasiado lenta como para que se haga necesario un chequeo.

- **Movimiento lateral brusco:** se usa para evitar un obstáculo en la calzada cuando no puedes o no quieres frenar o para bloquear a otro vehículo, objeto o persona. Se aplica Maniobrabilidad. Dificultad: chequeo enfrentado si se intenta golpear a otro vehículo. Variable en caso contrario: desde +4 yendo a una velocidad prudente para evitar un obstáculo predecible hasta -4 para evitar un obstáculo que irrumpe en la calzada mientras se circula a gran velocidad. Si se usa para intentar sacar de la carretera, será necesario estar en contacto con el otro vehículo y se usara Maniobrabilidad. En caso de éxito, se sumará al resultado del chequeo la diferencia entre masas de los vehículos (con lo que podría darse la vuelta el tema de quién empuja a quién).
- **Recuperar control:** se usa para recuperar el control del coche tras un choque, derrape incontrolado o cualquier otra circunstancia que haya provocado una pérdida de control. Dificultad: normalmente +4 menos el nivel de éxito del vehículo que te ha intentado sacar de la carretera, cuando se trata de choques provocados durante una persecución. Para pérdidas de control derivadas de fallos en chequeos la dificultad sería igual al nivel de fracaso del chequeo + modificadores pertinentes por estado de la vía, velocidad, etc. Esta maniobra se chequea en el turno posterior a la pérdida de control y se puede combinar con otras maniobras dependiendo de la situación.

Por ejemplo: Elliot, un conductor profesional, intenta huir de la policía tras un atraco frustrado para lo que intenta girar 180° en una calle de doble sentido y salir a toda velocidad. El DJ decide que eso son dos acciones que necesitarán dos chequeos separados, de dificultad -2 y 0 respectivamente, y el segundo tendrá un -2 por acciones adicionales. Según el DJ las características del vehículo aplicables son Maniobrabilidad urbana para el primer chequeo y Aceleración para el segundo. El coche tiene Maniobrabilidad Urbana -1 y Aceleración +1. Elliot tiene Coordinación + Conducir a +3. Para primer chequeo obtiene un +3 en los dados, lo que le deja un total de $-1+3+3=+5$ con lo que hace un 180° prácticamente perfecto. Para el segundo chequeo obtiene un +2 en los dados, un resultado final de $-2+1+3+2=+4$, así que sale a toda velocidad en dirección contraria dejando sólo un olor a frenos y neumáticos quemados para atestiguar que había estado allí. Si Elliot además de girar, hubiera intentado hacer una maniobra lateral para golpear a un coche de la policía, hubiera necesitado un tercer chequeo con un -4 por acciones añadidas (-2 por la aceleración como segunda acción, -2 por dicho movimiento lateral brusco como tercera acción).

Otro ejemplo: durante su huida un todoterreno de la policía consigue alcanzar al coche de Elliot y Elliot intenta sacarle de la carretera. Saca un nivel de éxito de 3 y el poli que maneja el todoterreno de 2 con lo que consigue



golpear al todoterreno. Sin embargo, al sumar al chequeo las Masas de ambos coches (3 más una masa de +3 para Elliot y 2 más una masa de +4 para el poli) la cosa queda empatada y ninguno tiene que realizar un chequeo de pérdida de control. El atracador ha tenido suerte: si en vez de un todoterreno los polis hubieran llevado un camión ligero (Masa +5) Elliot hubiera sido el que hubiera tenido que realizar el chequeo de control.

PERDIENDO EL CONTROL DEL VEHÍCULO

Cuando un personaje falle su chequeo de conducción esto no representa ineludiblemente que sufra un accidente si no que ello depende de las circunstancias. Normalmente (salvo chequeos en casos muy extremos) el personaje tendrá derecho a un chequeo de Recuperar el control ya sea en la misma toma (si todavía le quedan acciones) o en las siguientes.

Dependiendo de la situación en que se produjo el chequeo, el DJ puede permitir un cierto número de intentos de Recuperar el control fallidos antes de que se produzca un accidente de verdad. Por supuesto el número de chequeos durante los que podrá recuperar el control lo determinará el DJ dependiendo de la velocidad del vehículo y de las circunstancias, e incluso puede determinar que el accidente es inmediato a la pérdida de control si la situación lo propicia (por ejemplo si has fallado al tomar una curva cerrada en el desfiladero de una montaña). Como norma general, en cualquier Fallo crítico o chequeo de -5 o menos no debería permitirse un chequeo de recuperar control sino que se produciría un accidente instantáneo; con un Perjuicio o chequeo de -4 se debería permitir uno; con chequeos de -3, dos; y tres o más en chequeos de conducción de -2 o -1.

Por ejemplo: "Dirty Al" sigue a toda velocidad al coche de un famoso al que quiere hacer una fotografía con su nueva novia pero falla su chequeo con un -3, al intentar tomar una curva de la autopista a 120 Km/h. El DJ decide que no iba muy deprisa, así que le dejará realizar dos chequeos de Recuperar el control. "Dirty Al" necesita la pasta así que decide intentarlo en la misma toma con un -2 y falla. El coche derrapa en la curva y se oye el chirriar de la carrocería en las vallas separadoras. "Dirty Al" decide jugarse el todo por el todo e intentar un nuevo chequeo a -4. Esta vez saca un fallo crítico y da varias vueltas de campana. Aunque hubiera tenido más intentos de recuperar el control no hubiese podido hacer nada.

COLISIONES

En una persecución que se precie, más tarde o más temprano, los vehículos terminarían chocando entre sí o con algún obstáculo o simplemente volcando o dando vueltas de campana. Ya sea como resultado de una pérdida de control, por un chequeo fallido o incluso como resultado de una colisión intencionada, cuando un vehículo impacta contra algo es importante definir tres cosas: la velocidad del choque, el ángulo del choque y la masa relativa de los vehículos que chocan.

La velocidad del choque se halla sumando velocidades en caso de choque frontal, restándola en choques por detrás y, en los choques laterales, se supone que la velocidad es igual a la del mayor. En caso de los clásicos choques entre vehículos que circulan en paralelo se realizan chequeos enfrentados de Maniobra lateral brusca y se asume que si ninguno pierde el control únicamente sufren daños cosméticos como golpes en la chapa o retrovisores rotos.

El daño recibido por los vehículos se calcula con la siguiente fórmula: Masa del vehículo u objeto 1 - Masa del vehí-





TABLA DE MODIFICADORES A LA COLISIÓN

Velocidad (Km./h) Modificador

0-20	-4
21-40	-1
41-60	0
61-80	+1
81-100	+2
101-120	+3
121-140	+4
141-160	+5
161-180	+6
181-200	+7
cada 20 Km./h más	+1

Otros modificadores Modificador

Choque frontal	0
Choque lateral	-6
Vueltas de campana / vuelco	-5
Bidón de agua o arena	-8
Quitamiedos	-4
Puerta de garaje	0
Tabique de ladrillo	+2
Pared resistente*	+6
Hormigón armado*	+12
Masa de vehículo	varía
Chequeo de conducción	varía

* Contra hormigón la Masa del vehículo es reducida a 0 si es mayor

culo u objeto 2 + (Modificadores por velocidad y ángulo) + (posibles modificadores adicionales como chequeos de conducción o circunstancias especiales). Por cada tres niveles de daño recibido el vehículo recibe 1 Punto de daño y se tacha con una cruz uno de los cuadros de estado del vehículo. Cada dos cuadros tachados el vehículo recibe una penalización de -1 en todos sus chequeos y pierde un 20% de su velocidad máxima. Cuando un vehículo recibe 5 PD o más en una sola colisión queda inutilizado hasta que se repare; si recibe 7 PD o más en una sola colisión se considera que el vehículo ha quedado totalmente siniestrado y no podrá ser reparado.

Si un peatón o un ciclista es atropellado se considera que tiene Masa -8 a efectos del daño que le cause al vehículo y al daño que recibe él.

DAÑO A LOS PASAJEROS

Cuando un vehículo tiene un accidente los pasajeros reciben tantos niveles de daño contundente como PD ha recibido el vehículo - (bonificación por tipo de vehículo + otros sistemas de seguridad pasiva como cinturones, airbags o casco). Adicionalmente, en un choque que cause 7 PD o más, los pasajeros no recibirán protección de la estructura del coche aunque sí de cualquier sistema de seguridad adicional que tuviera reflejando el hecho de

que la estructura se ha deteriorado tanto por el impacto que el habitáculo ha resultado dañado.

DAÑOS POR COMBATE EN VEHÍCULOS

Cuando alguien dispara a un vehículo con un arma de fuego recibe una bonificación por el tamaño del vehículo de +2 si el vehículo es de tamaño coche o mayor. Una vez resuelto el chequeo se calcula normalmente el nivel de éxito y se aplica el daño según lo siguiente:

- Si el nivel de éxito no supera la Estructura del vehículo se considera daño meramente cosmético (la bala agujerea la chapa, rompe un cristal o algo similar) y no afecta al funcionamiento del vehículo, es decir no se tachan cuadros de estado del vehículo.
- Si el nivel de éxito supera la Estructura del vehículo, se considera que el ataque ha impactado en una zona que puede afectar al funcionamiento del vehículo y el ataque hace su daño normal.
- Si el nivel de éxito es mayor que la Estructura y, además, es superior a 4 o el chequeo se ha resuelto con un beneficio, el atacante puede elegir impactar en uno de los pasajeros (que elegirá el DJ al azar o empleando el sentido común) o en una parte vital para el funcionamiento del vehículo, doblando el daño del arma. El pasajero que reciba el impacto se considerará protegido por el blindaje (PROT) del vehículo
- Si el nivel de éxito es mayor que la Estructura y, además, es superior a 6 o el chequeo se ha resuelto con un crítico, el atacante puede elegir impactar en uno de los pasajeros (que elegirá el DJ al azar o empleando el sentido común) o en una parte vital para el funcionamiento del vehículo, doblando el daño del arma. En este caso, el pasajero no se considerará protegido por el blindaje del vehículo, si esto es posible, o, en caso de estar completamente protegido por el vehículo, y haber varias protecciones aplicables (por ejemplo blindaje de

TABLA DE PROTECCIÓN AL VIAJERO

Tipo de vehículo Modificador

Scooter, motocicleta	+2 PD
Utilitario	-1 PD
Coche	-2 PD
Todoterreno, furgoneta grande	-3 PD
Camión ligero o medio	-4 PD
Trailer o camión pesado	-5 PD
Maquinaria pesada (pala mecánica)	-4 PD
Maquinaria muy pesada (grúa grande) ...	-6 PD

Sistema Protección

Airbag frontal	-1 PD
Airbag frontal y lateral	-2 PD
Casco	-1 PD
Cinturón de seguridad	-1 PD

cabina y de cristal antibalas) se aplicará la menor de ellas.

En el caso de los vehículos, las armas de fuego no suman el nivel de éxito del chequeo a su daño, si no que dicho nivel de éxito sirve meramente para indicar si se supera la estructura del vehículo. Por lo tanto, el daño aplicado al vehículo será el que se ofrezca en las estadísticas del arma. Por supuesto, si la bala impacta en un pasajero si se sumará el nivel de éxito al daño del arma.

Lo anterior se aplica únicamente a armas de fuego portátiles y explosivos antipersonales, armas pesadas como lanzacohetes o minas anticarro hacen la mitad de daño si no superan la estructura del vehículo y daño normal en caso de que lo consigan, sumando siempre el nivel de éxito al daño del arma (si se ha de dividir el daño por no superar la Estructura, se dividirá tras sumar el nivel de éxito).

ESTRÉS

Cuando una persona se encuentra ante una situación de tensión emocional, su cuerpo experimenta estrés. El estrés es nerviosismo, miedo y agitación. Hay dos tipos de estrés, temporal, que es el que aparece ante una situación de tensión y puede liberarse en esa misma situación, y permanente, que es el que perdura en el tiempo. Este último aparece cuando el estrés temporal no es liberado convenientemente o cuando la situación es percibida por la persona como terriblemente amenazante. Ahora hablaremos de las reglas para esto.

ESTRÉS TEMPORAL

Cada vez que un personaje se encuentra en una situación de tensión, el jugador que lo controla deberá

hacer un chequeo de estrés. La dificultad de la tirada la determina el DJ según el grado de amenaza que crea que la situación supone para el PJ. El chequeo se realiza con la Entereza + Sangre fría del personaje. Si este tiene éxito, entonces no sufre estrés alguno, pero si falla, el nivel de fracaso indica los puntos de estrés temporal que el personaje sufre. Es decir, por cada punto en que el total del chequeo sea inferior a la dificultad de la tirada, el jugador debe sombrear el brazo horizontal de una cruz del indicador de estrés de su hoja de personaje.

LIBERAR ESTRÉS TEMPORAL

El estrés temporal debe ser liberado o acabará convirtiéndose en estrés permanente. Cuando el personaje se enfrenta a una situación importante para él, el jugador que lo interpreta puede liberar uno, dos o como máximo tres puntos de estrés. Corresponde al Director de Juego juzgar si una acción es o no "importante" para el personaje. La idea es sencilla: si el resultado de la acción preocupa realmente al personaje, entonces puede liberarse estrés en ella.

Los efectos de liberar estrés en una acción dependen del tipo de esta. Si la acción es física y es simple, como correr, golpear a alguien, trepar o levantar peso, entonces por cada punto de estrés liberado, el jugador lanza un dado positivo adicional en el chequeo de esa acción, contando tan sólo el resultado mayor de los dados positivos utilizados. Si la acción es más compleja o precisa, como disparar un arma o desactivar explosivos o es una acción puramente mental o social, entonces cada punto de estrés proporciona al personaje un dado negativo adicional en el chequeo correspondiente. Como antes, sólo cuenta el dado negativo que obtenga un resultado mayor.





Obviamente, esta forma de liberar estrés perjudica al personaje, pero la mayoría de las acciones corresponden a esta segunda categoría y acumular el estrés es potencialmente más peligroso, como veremos más adelante.

Además de lo dicho, un personaje puede liberar estrés huyendo de la situación estresante o, con suerte, resolviéndola de manera satisfactoria. Si se da el primer caso y el personaje evita o huye de la situación que provocó el estrés, entonces libera un punto de estrés temporal. Si en lugar de poner tierra entre él y sus temores, el PJ los enfrenta de manera exitosa, libera dos ó tres puntos de estrés a discreción de lo bien que juzgue Director de Juego que lo haya hecho. Como puede verse, incluso habiendo solucionado tus problemas puede quedarte un cierto comezón...

Todavía hay otra forma de liberar estrés, pero esa no la recomendamos nosotros ni suelen hacerlo en la tele. Estoy hablando de drogas, claro, pero ya explicaremos más delante de que va eso.

OTRAS FORMAS DE LIBERAR ESTRÉS

Un baño relajante, una noche de sexo desenfrenado, la lectura de un buen libro, escuchar música, jugar con tus hijos, tumbarse al sol, hacer puzzles... Hay muchas actividades que la gente considera placenteras y que reconocen que les relajan y hacen que se olviden de sus problemas. No son, generalmente, las mismas situaciones para unas personas y otras, pero casi todo el mundo tiene alguna actividad que le permite evadirse de sus tensiones y en definitiva librarse del estrés.

El tipo de situaciones debe ser definido por el jugador en base a los gustos del personaje: Vivaldi, el liquidador sociópata de la organización del señor Johnson, disfrutará de un buen disco de música clásica, pero "el Pasao", un hippie fumeta pasado de rosca, seguramente prefiera una partida de bolos.

A criterio del DJ, el estrés temporal liberado en una situación relajante oscila entre 1 y 3 puntos (excepcionalmente 4 o incluso 5) y depende claro está de lo satisfactoria, duradera y en definitiva placentera que resulte la actividad. Escuchar un cd de las "Cuatro Estaciones" sentado en el sillón de su piso librará a Vivaldi de un punto de estrés, mientras que escuchar en directo a la filarmónica de Viena posiblemente le permita deshacerse de 3 puntos de estrés o incluso 4 si la filarmónica está especialmente brillante.

Una última cosa: cuidado con la frustración. No hay nada peor que planificar una actividad que nos guste y que termine saliendo mal: esto puede resultar tan estresante como la situación más jodida. Créeme: no te gustaría cruzarte con Vivaldi si llega tarde al concierto de la filarmónica y no le permiten entrar. Cuando se de una situación como esta, el personaje deberá enfrentarse a un chequeo de estrés, cuya dificultad será precisamente la cantidad de puntos de estrés que iba a liberar con esa actividad.

ESTRÉS PERMANENTE

Cuando un personaje llena su indicador de estrés, puede borrar todo el estrés temporal que tenga y en su lugar apuntar un nivel de estrés permanente. El estrés permanente se indica sombreando la totalidad de la cruz. Nótese que cada punto de estrés permanente hace que sea necesario menos estrés temporal para conseguir otro... Un descenso bastante rápido y jodido hacia la pérdida total de los nervios.

Hay otra forma de ganar estrés permanente, como ya se apuntaba unos cuantos párrafos más arriba. Si un personaje saca un Perjuicio en una tirada de estrés, además de cualquier punto de estrés temporal que le corresponda si falla la tirada, recibe un punto de estrés permanente. Digamos que la situación se le atraganta.

Y a discreción del DJ todavía puede considerarse una tercera manera: si un PJ obtienen un perjuicio en un chequeo en el que estuviera liberando un punto de estrés temporal, una buena opción es que reciba un punto de estrés permanente. Y si estaba liberando dos o tres puntos yo no me lo pensaría demasiado.

Y para quien se lo esté preguntando, la respuesta es no, el estrés permanente no puede liberarse, aunque las drogas ayudan a sobrellevarlo...

El efecto del estrés permanente es diferente al del temporal, pero afecta igualmente a todas las acciones cuyo resultado sea importante para el personaje. Por cada dos puntos (completos) de estrés permanente que acumule el personaje, este recibe un -1 a todos los chequeos en situaciones de tensión en los que el éxito sea importante para el personaje, con independencia de que se trate de acciones físicas o mentales, complejas o simples.

El personaje en estas circunstancias aún puede liberar estrés temporal, siguiendo las reglas habituales para esto.

CRISIS DE ESTRÉS

Cada vez que un personaje recibe tres o más puntos de estrés temporal de golpe puede sufrir una crisis de estrés. Esto se traduce en que puede que su mente no esté preparada para una situación semejante. Cuando suceda esto, el personaje deberá pasar un chequeo de Entereza (la Sangre fría no se suma esta vez) a una dificultad determinada por su nivel de Estrés actual, incluidos los puntos que hayan provocado la posibilidad de crisis. El indicador de Estrés de la hoja de personaje muestra cual es la dificultad para cada nivel de Estrés.

Si el personaje falla el chequeo, entra en crisis y deberá liberar obligatoriamente un punto de Estrés temporal en cada acción importante que realice hasta que su estrés temporal sea liberado por completo. A discreción del jugador, el personaje puede liberar otro punto en las acciones apropiadas que desee.



Si un personaje obtiene un perjuicio en un chequeo de crisis, entonces pueden ocurrir una de las siguientes tres cosas, a discreción del Director de Juego:

- El personaje desarrolla un trastorno psicológico menor (Desventaja de nivel -1) o se agrava un nivel un trastorno que poseyera anteriormente.
- El personaje queda sumido en un estado catatónico o equivalente durante el resto de la escena, completamente incapaz de actuar.
- El personaje adquiere un punto de estrés permanente.

Además de lo dicho anteriormente, si un personaje sufre 5 niveles de estrés entonces la tensión emocional es tan fuerte que puede traer consecuencias físicas bastante desagradables. En concreto, el jugador deberá hacer un chequeo de shock como si su personaje hubiera sido herido, al nivel de dificultad determinado por el nivel de shock que el personaje tenga actualmente.

SALUD MENTAL

Y ya que estamos, pues sí, el estrés puede acabar por hacer que perdamos la cabeza. En realidad, las enfermedades mentales muchas veces sirven precisamente como mecanismo de defensa contra el estrés, así que tranqui chaval, no termines en una celda... acolchada.

En términos de juego un jugador (o el malévolo DJ) puede decidir que su estresado personaje está desarrollando a resultas de su condición algún tipo de trastorno mental. Este debería irse manifestando progresivamente y ser interpretado convenientemente por el jugador. Cuando esté asentado, pueden cambiarse puntos de estrés permanente por una desventaja mental apropiada cuyo nivel equivalga a dichos puntos. Conducta compulsiva, Delirios

u Obsesión son desventajas que se prestan muy bien a esta mecánica, pero si el DJ lo permite, otras desventajas pueden ser perfectamente válidas.

Ejemplo: Roberto, un joven pandillero hispano, se ha visto involucrado en varios actos criminales, situaciones tensas y peligrosas a consecuencia de lo que atesora tres puntos de estrés permanente. Como resultado de esto, está volviéndose cada vez más desconfiado y temeroso, pensando constantemente que la policía va a por él y que otros pandilleros quieren matarle. Aunque en parte no le falta razón, esto desemboca en que Roberto se cruza de acera o incluso sale corriendo cada vez que ve a lo lejos un coche de policía u oye unas sirenas, incluso las de las ambulancias. El DJ decreta que Roberto adquiere la desventaja Obsesión (huir de la policía) a nivel -2 por lo que Roberto se libra de dos de sus puntos de estrés permanente.

Para los jugadores listillos: la desventaja Estresado, que hace comenzar el juego con puntos de estrés permanente, no puede cambiarse luego por otra de menor nivel en un ventajoso intercambio de puntos. La regla de la salud mental solo es aplicable al estrés permanente adquirido durante el juego, no al que se deriva de esta desventaja.

DROGAS

Las drogas sirven para evitar la realidad y huir del estrés. Nosotros, desde luego no las recomendamos, pero la realidad es que la gente las toma y será por algo. Cada tipo de droga posee unos efectos específicos y una serie de posibles efectos secundarios.

Cuando un personaje consume una droga, debe hacer un chequeo sumando su Aguante más su puntuación de





Adicción a esa droga, si la hay. La dificultad de la tirada depende de la dosis consumida. La dificultad es -2 para la dosis normal de la sustancia en cuestión (una raya de coca, una pastilla de éxtasis, una papelina de heroína). Por cada dosis adicional, el personaje recibe un -2 a esta tirada. Si la droga es muy pura, aplica otro -2 (o incluso -4 si es verdaderamente pura). En cambio, si la droga está muy cortada o la dosis es muy pequeña proporciona un +2 al personaje. Por cada nivel que el personaje falle la tirada, libera un punto de estrés temporal.

Si el fallo es por 3 ó más niveles, además de los efectos habituales, el personaje sufre alguno de los efectos secundarios de la droga. Si el fallo es por más de 4 niveles, la adicción del personaje por esa droga aumenta un nivel. Un fallo verdaderamente garrafal, por 6 niveles o más, es una sobredosis, pero de esto hablaremos más adelante.

Si el personaje tiene éxito en el chequeo por 0, 1 ó 2 niveles, entonces aún sufre los efectos de la droga, pero la intensidad de sus efectos se reduce a la mitad.

A discreción del DJ, un perjuicio en el chequeo puede suponer un mal viaje, que aumenta el estrés del personaje en lugar de liberarlo en la misma cuantía, o bien sufrir efectos secundarios derivados de la droga consumida.

Si el personaje obtiene un beneficio en la tirada, el estrés que libera se dobla, con un mínimo de dos puntos liberados, incluso si el resultado del chequeo indica que esa dosis no afecta al personaje.

Si estando bajo los efectos de una dosis el personaje consume otra, recibe el -2 habitual a su chequeo por consumir varias dosis.

ADICCIÓN

El nivel inicial de adicción de un personaje que no haya probado jamás ese tipo de droga es -1. A partir de ahí, puede incrementarse con las reglas mencionadas arriba. Un personaje con adicción 0 ya está enganchado aunque él posiblemente no lo sepa, mientras que un personaje con adicción +3 es un verdadero yonqui, aunque aún puede llevar una vida medianamente normal si logra procurarse la droga. En otro caso hará lo que sea para con-

seguirla. Una adicción superior, convierte al personaje en un desecho que apenas puede hablar ni hacer nada más que drogarse.

SOBREDOSIS

Si un personaje no tolera bien la dosis que ha tomado, puede sufrir un colapso debido a la sobredosis. Para simular esto, el personaje deberá hacer un chequeo de shock, con un +2 a la dificultad y un +1 adicional por cada nivel de fracaso por encima de 7. Si lo falla, sufrirá una parada cardiorrespiratoria, como de costumbre.

SÍNDROME DE ABSTINENCIA

Las drogas producen dos tipos de adicción: física y psicológica. El tipo de adicción que produce una sustancia viene determinado por su tipo, tal y como se explicó anteriormente. Según sea la adicción, los efectos del síndrome de abstinencia serán diferentes.

En lo que se refiere a la **adicción psicológica**, un personaje adicto sufre 2 puntos de estrés temporal por cada nivel de Adicción que posea cada día. Estos puntos se reparten a lo largo del día, el Director de Juego no debe darlos de golpe, sino que el personaje debe tener alguna oportunidad de liberarlos. Por ejemplo, un personaje con adicción +3 podría recibir 3 puntos de estrés por la mañana y otros 3 por la noche. Otra acción es que el Director de Juego reparta los puntos teniendo en cuenta el número de escenas diarias que van a jugarse. Siguiendo con el ejemplo anterior, si el DJ tiene preparadas tres escenas que van a ocurrir ese día, podría dar al personaje 2 puntos de estrés en cada una.

Por su parte, la **adicción física** produce malestar, dolor y disfunciones orgánicas: un personaje adicto sufre un punto de contusión por cada nivel de Adicción que posea cada día. Estos puntos deben ser repartidos por el DJ siguiendo los mismos criterios expuestos antes, pero se recuperan como las contusiones normales (uno cada 12 horas). Cuando un personaje adicto tiene completa de contusiones su barra de shock, empieza a recibir heridas en su lugar. La falta de droga puede matarle, literalmente.

TABLA DE EFECTOS DE LA INGESTIÓN DE DROGAS

Chequeo	Resultado
Beneficio	Estrés liberado se dobla, mínimo de dos puntos estrés
Nivel de éxito de 3 o más	No hace efecto
Nivel de éxito de 0, 1 ó 2	Efectos a la mitad
Nivel de fracaso 1 ó 2	Pierde 1 o 2 Puntos de estrés
Nivel de fracaso 3 ó 4	Efectos secundarios
Nivel de fracaso 5 ó 6	Efectos secundarios. Nivel de Adicción sube en 1
Nivel de fracaso 7 ó más	Sobredosis
Perjuicio	Mal viaje, nivel de fracaso provoca puntos de estrés

Ang. Historias sobre una misma historia



Algunas drogas provocan ambos tipos de adicción. Para desgracia del pobre yonqui que se meta esa mierda en el cuerpo, estas sustancias producen dos puntos de estrés temporal y una contusión por cada nivel de adicción al día. Muy mal asunto.

Por último, hay algunas drogas que no producen adicción. Lógicamente, un personaje no puede adquirir el trasfondo Adicto especificando drogas que no causen adicción.

TIPOS DE DROGAS

ALCOHOL

El alcohol es la droga más aceptada socialmente, excepto cuando el que la consume es un vagabundo en una botella envuelta en una bolsa de cartón, claro. En EEUU solo las licorerías y bares pueden vender alcohol, así que olvídate de tomarte una cerveza en una cafetería o en el jodido McDonalds. Además hay que ser mayor de 21 años para poder comprar alcohol y llevar una botella por la calle es ilegal a menos que esté envuelta, de ahí el tema de la bolsa de papel.

Forma de consumo: Venga, ya sabes, acerca la boca al recipiente y glup, glup.

Efectos: Actúa primero como un estimulante y elimina inhibiciones (+1 a los chequeos sociales durante la primera media hora) pero luego produce relajación y somnolencia (-2 a todos los chequeos durante el resto de la duración).

Efectos secundarios: Mareos (-2 a la coordinación), vómitos (1 nivel de contusión).

Efectos a largo plazo: Úlcera, gastritis y otras enfermedades del sistema digestivo, hepatitis cirrosis e incluso cáncer de hígado.

Adicción: Psicológica y física.

Síndrome de abstinencia: Temblor de manos, insomnio, pesadillas, vómitos y diarreas y fallos en la memoria. En casos extremos puede provocar alucinaciones y convulsiones.

ANFETAMINAS

Las anfetaminas son estimulantes que aceleran las funciones del cerebro y del cuerpo. Su presentación es en píldoras o tabletas. Las pastillas para dietas de venta bajo receta también están incluidas en esta categoría.

Slang: Speed, anfetás, pastillas, meta.

Forma de consumo: Las anfetaminas se ingieren, inhalan o inyectan.

Efectos: Estimulante, incrementa el nivel de activación (+2 a Alerta) y la energía en general (+1 a todos los chequeos).

Efectos secundarios: Temblores (-1 a Coordinación), dolor de cabeza (-1 a todos los chequeos mentales), visión borrosa (-2 a todos los chequeos que requieran la vista), falta de apetito.

Adicción: Psicológica.

Síndrome de abstinencia: Apatía, decaimiento, depresión.

COCAÍNA Y CRACK

La cocaína es un polvo cristalino blanco fabricado a partir de hojas secas de la planta de coca. El crack, que recibe su nombre por el ruido que produce al calentarse, se hace a partir de la cocaína y tiene el aspecto de bolitas o cristales blancos.

Slang: Coca, nieve, polvo, blanca, bola ocho.





Forma de consumo: La cocaína se inhala por la nariz o se inyecta. El crack se fuma.

Efectos: Estimulante muy poderoso (+2 a todos los chequeos físicos)

Efectos secundarios: Taquicardia

Duración: El efecto estimulante tras inhalarla dura entre 15 y 30 minutos; al fumarla, el efecto dura entre 5 y 10 minutos.

Adicción: Física y psicológica

Síndrome de abstinencia: Apatía, aumento de apetito, depresión.

DEPRESORES

Los depresores, como los tranquilizantes y los barbitúricos, calman los nervios y relajan los músculos. Están disponibles legalmente con receta (como el Valium y el Xanax) y vienen en cápsulas o comprimidos con colores brillantes.

Slang: Depresores, pastillas para dormir

Cómo se consumen: Los depresores se ingieren.

Efectos: Sedación (-2 a todos los chequeos mientras duren los efectos), sueño, relajación muscular, disminución de los reflejos (-1 adicional a los chequeos de Reflejos), somnolencia.

Efectos secundarios: descoordinación psicomotriz (-2 a Coordinación mientras duren los efectos), visión borrosa (-2 a los chequeos visuales).

Adicción: Física y psicológica.

Síndrome de abstinencia: Ansiedad, insomnio, palpitaciones, calambres e incluso convulsiones.

ÉXTASIS (MDMA) Y ÉXTASIS LÍQUIDO (GHB)

Esta es una de las drogas de moda más recientes, creadas ilegalmente por químicos clandestinos. Tiene el aspecto de polvo blanco, pastillas o cápsulas. El éxtasis es una droga popular entre adolescentes porque es fácil de obtener en fiestas *rave*, discotecas y conciertos.

GHB, por las siglas del gamahidroxibutirato que a menudo se fabrica en laboratorios en sótanos caseros, usualmente como un líquido inodoro e incoloro. Su popularidad en *discos* y *raves* ha aumentado y para algunos adolescentes y adultos jóvenes es una alternativa popular al éxtasis.

Slang: Para el éxtasis: XTC, X, Adam, E. Para el éxtasis líquido: G, "Georgia Home Boy".

Cómo se consume: Se ingiere y a veces se inhala.

Efectos y riesgos: Esta droga combina un alucinógeno con un efecto estimulante (+1 a todos los chequeos), haciendo que todas las emociones, tanto negativas como positivas, sean mucho más intensas.

Efectos secundarios: Puede causar sequedad en la boca, calambres, visión borrosa (-2 a chequeos visuales), escalofríos, sudoración y náuseas.

Adicción: Psicológica.

Síndrome de abstinencia: Depresión, decaimiento, apatía. También puede producir insomnio y ansiedad.

HEROÍNA Y OTROS OPIÁCEOS

La heroína se produce a partir de la leche seca de la adormidera, que también se usa para crear narcóticos, una clase de medicamentos contra el dolor, como la codeína y la morfina. La heroína puede variar desde polvo blanco o marrón oscuro hasta una sustancia pegajosa y parecida al alquitrán.

Slang: Caballo, jaco, chino.

Cómo se consume: La heroína se inyecta, se fuma o se inhala (si es pura).

Efectos: Alivio del dolor (se ignoran penalizaciones por heridas y contusiones,) sensación inmediata de euforia

Efectos secundarios: Somnolencia, náuseas, calambres estomacales y vómitos.

Adicción: La heroína es extremadamente adictiva y es fácil sufrir una sobredosis (que puede provocar la muerte).

Síndrome de abstinencia: La abstinencia es intensa y los síntomas incluyen insomnio, vómitos y dolor muscular (penalización a todos los chequeos igual al nivel de adicción).

INHALANTES

Los inhalantes son unas sustancias que son esnifadas o inhaladas para proporcionar a quien las consume un bienestar o estímulo inmediato. Entre estos se incluyen los pegamentos, los disolventes de pintura, los líquidos para limpieza en seco, los rotuladores o marcadores, los líquidos correctores, los fijadores en aerosol para el cabello, los desodorantes en aerosol y la pintura en aerosol.

Cómo se consume: Los inhalantes se inhalan directamente desde su envase original, de una bolsa de plástico o poniéndose una tela empapada con inhalante en la boca.

Efectos: Mareos, confusión, pérdida de apetito.

Efectos secundarios: Dolores de cabeza (-2 a todos los chequeos), hemorragias nasales.

Adicción: Psicológica.

Síndrome de abstinencia: Ninguno.

LSD Y OTROS ALUCINÓGENOS

La dietilamida de ácido lisérgico o LSD es un alucinógeno preparado en el laboratorio y un compuesto químico que altera el estado de ánimo. El LSD es inodoro, incoloro e insípido.



Slang: ácido, tripis

Cómo se consume: El LSD se lame o chupa de pequeños cuadrados de papel secante. Las cápsulas y su forma líquida se ingieren. Los cuadrados de papel que contienen ácido suelen estar decorados con diversos diseños que identifican al fabricante.

Efectos: Alucinaciones que se producen entre los 30 y 90 minutos de tomar el ácido. Los sentidos se agudizan y distorsionan, con visiones de colores, imágenes delirantes, sonidos extraños y pérdida de la noción del tiempo.

Efectos secundarios: Los malos viajes pueden causar ataques de pánico, confusión, depresión y alucinaciones aterradoras, así como insomnio, habla dificultosa o taquicardia.

Adicción: Ninguna

Síndrome de abstinencia: inexistente.

MARIHUANA

La droga ilegal de mayor consumo en los Estados Unidos es la marihuana que se parece al perejil seco, verde, marrón o gris con tallo o semillas.

Slang: María, hierba, canuto, mota.

Cómo se consume: La marihuana suele fumarse en un cigarrillo (también llamado porro), puro, pipa o pipa de agua. Algunas personas la mezclan con la comida o la preparan como si fuera té.

Efectos: Aumento del apetito, disminución de la fuerza muscular (-1 a Fuerza).

Efectos secundarios: Puede afectar el estado de ánimo y la coordinación (-2 a Coordinación). Los que la consumen

pueden experimentar cambios de humor que oscilan entre estar muy excitado o feliz a estar adormilado o deprimido.

Adicción: Psicológica

Síndrome de abstinencia: Ninguno.

EXPERIENCIA

En un sector importante del panorama de los juegos de rol, los jugadores reciben como premio por su interpretación puntos de experiencia que pueden utilizar en mejorar sus personajes para convertirlos en máquinas de matar imbatibles. sLAng va de otro rollo, ya lo sabes, por eso nadie va a recibir puntos de experiencia como "premio" por jugar y divertirse, y menos para mejorar los personajes hasta extremos insospechados.

No, el sistema de experiencia de sLAng trata sobre otras cosas, trata sobre lo verdaderamente duro que es mejorar y lo necesario que es practicar y entrenar para conseguirlo. A fin de cuentas, si el personaje ha tardado toda su vida en conseguir sus puntos de habilidad originales, no sería muy justificable que a cuenta de unas cuantas historias intensas doblara sus capacidades como quien no quiere la cosa.

Además, debes tener en cuenta que buena parte de las historias contadas en sLAng son *oneshots*. En estas historias el desarrollo de los personajes no puede tener lugar por una simple cuestión de tiempo: vemos a los personajes enfrentados a la acción aquí y ahora, lo que pase luego a nadie le interesa. Aún así, hay por supuesto lugar para las series y es en estas donde puede resultar interesante este sistema de experiencia.





Dicho esto, un personaje recibe un punto de experiencia cada año de su vida. Este punto puede concederse al finalizar una historia o por el simple paso del tiempo y el jugador que interpreta al personaje puede destinar el punto a cualquier habilidad de la que el personaje haga uso frecuente. Estos puntos de experiencia han de acumularse a los puntos de habilidad que el personaje invirtió en la habilidad correspondiente: cuando los puntos acumulados sean suficientes para alcanzar un nuevo nivel, el nivel de habilidad aumenta.

Por ejemplo: Fred Justine tiene la habilidad Atletismo a nivel +1 (NB +4, lo que corresponde a 10 puntos de habilidad). Cuando Fred haya acumulado 5 puntos de experiencia en esa habilidad, tendrá 15 puntos, lo que corresponde a NB +5, por lo que su habilidad de Atletismo subirá a nivel +2.

Lógicamente, los personajes pueden optar por tener un papel más activo en su aprendizaje y dedicarse a entrenar, estudiar y en general poner de su parte en el desarrollo de sus habilidades. Cuando así sea, el personaje recibe 1 punto de experiencia por cada 100 horas de dedicación al aprendizaje de la habilidad correspondiente.

Seguimos con Fred, que ha decidido apuntarse a un gimnasio y trabajar a fondo su habilidad de Atletismo. Como tiene otras ocupaciones, Fred solo puede ir al gimnasio 10 horas a la semana, con lo que necesitará 10 semanas a ese ritmo para conseguir su primer punto de experiencia.

LIVING SLANG

Living sLang son las reglas para jugar sLang en vivo, una versión algo diferente del juego de mesa tradicional donde la interpretación prima y las reglas quedan bastante de lado. En realidad, el juego en vivo es más parecido al teatro improvisado que el rol tradicional y en él los jugadores no se limitan a sentarse alrededor de una mesa y describir las acciones de sus personajes: en Living sLang el juego se desarrolla de forma más dinámica y los jugadores no solo hablan como sus personajes, sino que también actúan como ellos.

Como en cualquier otro juego de rol en vivo, en este hay dos tipos de participantes: los jugadores, que interpretarán cada uno a un personaje distinto, y los árbitros o directores de juego, que se encargarán de preparar la historia y después arbitrar su desarrollo. El juego se desarrolla como si fuera una función de teatro, con dos excepciones: la primera es que los jugadores desconocen la totalidad de la trama, sino que sólo poseen la información que corresponde al papel que interpretan, debiendo improvisar en función de esta. La segunda es que todas las acciones físicas que entrañen riesgo, por mínimo que sea (como correr, trepar, etc.) están rigurosamente prohibidas y son sustituidas por mecánicas de juego que explicaremos más adelante. En relación con esto, está

prohibido tocar a otros jugadores, o al menos empujarlos o ejercer cualquier otro tipo de fuerza sobre ellos. El número de jugadores que puede participar está entre 10 y 40 y se requiere un director de juego por cada 10 jugadores para que la acción fluya sin demasiados problemas. La duración del juego no debería superar las cuatro horas ni ser inferior a dos.

Una partida de *Living sLang*, los DJs preparan una trama que involucra de una u otra manera a un puñado de personajes y crean estos conforme a las reglas normales de creación de personajes de sLang. Es necesario además que preparen un historial del personaje que incluya todos los antecedentes y sugerencias de interpretación que necesitará el jugador para entender su papel en la historia.

En principio, los personajes para jugar sLang en vivo se crean con las mismas reglas que los personajes para jugar en mesa. Sin embargo, es importante entender que jugando en vivo, las puntuaciones de juego se utilizan únicamente con fines dramáticos: no hay tirada, ni sistema de juego que se involucre en una partida de sLang en vivo. Únicamente las interpretaciones de los jugadores y el criterio de los DJs se utilizan para dirimir las acciones. Evidentemente, las puntuaciones de los personajes pueden y deben ser utilizadas por los DJs para decidir que pasa cuando un jugador intente hacer algo arriesgado o si dos personajes se enfrentan físicamente, pero no se emplean dados, gestos ni ningún otro artificio que pueda sacar a los jugadores de la acción.

Por lo dicho anteriormente, conviene entender que sLang en vivo es diferente a sLang en mesa en muchos aspectos, pero fundamentalmente en el tipo de historias que cuenta. No conviene propiciar en el juego en vivo el uso de la violencia, los tiroteos y otras cosas que son frecuentes en el juego de mesa, ya que el juego en vivo se basa en la interpretación directa y cualquier acción física, al ser necesariamente indirecta, saca a los jugadores del juego. Además, no es divertido quedarse sin jugar a los 30 minutos, ni que la trama cuidadosamente preparada por el DJ se vaya a pique porque un personaje clave ha sido asesinado por otro, así que aprende esta regla de oro: en sLang en vivo, la violencia deja paso a la tensión psicológica. La ambientación de la historia en vivo debe favorecer que los actos violentos no se desencadenen.

En la web de sLang, www.nosolorol.com/sLang, puedes encontrar los vivos oficiales que el equipo de creadores del juego hemos diseñado para jornadas y otros eventos, listos para descargar, leer y jugar.

BLACKMAIL

Blackmail es el nombre del sistema de reglas para jugar sLang por correo electrónico. Blackmail no es exactamente un juego de rol por correo, sino que más bien es otra forma de jugar a sLang diferente a lo existente que mezcla, rol, juego epistolar y estrategia.

Para jugar a Blackmail, cada jugador debe crear un personaje utilizando el sistema habitual de reglas de sLAng. Los personajes de Blackmail comienzan el juego normalmente teniendo poco o ningún contacto entre sí, pudiendo ser incluso completos desconocidos con lugares de residencia muy alejados.

Blackmail se juega por turnos, un turno a la semana. En cada turno, el jugador ha de planificar que hace su personaje esa semana, incluyendo opciones en caso de actividades condicionales. Por ejemplo, un personaje puede decidir que irá al Black Elyseum el viernes noche y, en caso de que se encuentre allí con su amigo Black Dog, le preguntará si cree que puede haber algún trabajo para él. Si su amigo no está allí, entonces tratará de ligarse una piva y pasar una noche divertida. La planificación debe ser realista, en el sentido de no pretender demasiadas cosas en poco tiempo. Debe tenerse en cuenta que la mayoría de los personajes tendrán trabajo y ocupaciones personales que les resten tiempo que no es necesario incluir en el turno, pero que deben tenerse en cuenta para considerar si el personaje podrá hacer todo lo que se propone.

El turno debe escribirse en primera persona, de forma interpretativa, simulando ser el personaje haciendo sus planes justo antes de dormirse, por ejemplo, no de manera esquemática e impersonal.

Además de sus acciones, cada jugador debe incluir en su turno de juego dos noticias ocurridas en el lugar de juego, normalmente la ciudad de Los Ángeles. Las noticias pueden ser reales o inventadas, tener relación con las acciones del personaje o no tenerlas, pero en todo caso deben incluirse dos como parte del turno de juego.

Semanalmente, según lo dicho, cada jugador envía al DJ la información de sus acciones y sus dos noticias como parte del turno de juego. Está devolviendo al jugador un relato con lo que le ha acontecido a su personaje la pasa-

da semana (en relación claro está con lo que el jugador haya declarado hacer y teniendo en cuenta los valores de juego del personaje) y las noticias de Los Ángeles que haya recopilado en el último turno, incluyendo las noticias de los jugadores y aquellas que el DJ quiera añadir para dar pistas, color o incluso despistar a los jugadores.

En algunas situaciones, un evento especialmente crítico (como la acción inesperada de un personaje sobre otro) puede requerir un medio-turno. Cuando así sea, el DJ escribirá al jugador correspondiente relatándole lo sucedido hasta el momento de ocurrencia del evento y relatándole dicho evento. Después el jugador deberá contestar al DJ con su nuevo curso de acción.

Tarde o temprano, los personajes se conocerán y podrán interactuar entre sí. A partir de ese momento los jugadores cuyos personajes se conozcan podrán comunicarse por correo electrónico simulando llamadas telefónicas, encuentros personales o incluso correspondencia, enviando siempre copia al DJ de cualquier mensaje que intercambien.

Al igual que en el juego de rol de mesa o, más aun, que los juegos epistolares, no hay un fin definido en Blackmail más allá de resolver la trama que el DJ proponga y de la interacción entre personajes y mundo de juego.

SPIN OFFS

Los miembros del equipo de creación de sLAng encontramos divertido generar otros juegos u otras formas de jugar a sLAng. Llamamos a esto Spin offs de sLAng y se trata muchas veces de juegos completos de cartas o mesa, generalmente versiones de otros juegos ya existentes pero adaptadas a la temática de sLAng y llenas de humor y mala leche. En la web de sLAng, www.nosolorol.com/sLAng, encontraras estos spin offs gratuitos y listos para descargar, así como otras cosas igualmente extrañas y divertidas.

just for fun?

LAS AMIGAS DE VERDAD

Tener una amiga de verdad es como tener un amor. Te levantas y te acuestas pensando en ella. Cuando estás a su lado, el resto del mundo deja de importar. Cuando hablas con otros, la mencionas continuamente sin darte cuenta. Cuando tenéis una discusión... las paredes y el techo se te caen encima y quieres llamarla para decirle que no puedes vivir, que ha sido todo un mal entendido, que toda la culpa es tuya. Y lloras desesperadamente. Pero entonces ella te llama y te dice: "no puedo vivir, ha sido un malentendido, la culpa es mía".

- Laurita, abre, somos nosotras -anunció Gloria.
- ¡Sorpresa! -gritaron Luna y María como dos locas.
- Venimos a quitarte el muermo, guarrona -añadió Luna muy animada.
- Ah, esperad un momento, chicas -la voz de Laura sonaba muy rara. Se oyeron ruidos dentro, como si estuviese ordenando la habitación rápidamente.
- La hemos pillado llorando -comentó Gloria a las otras. - Lo debe de estar pasando muy mal.

Eso es la verdadera amistad. El colegeo que otras se traen, no es amistad ni es nada. Esas suelen decir: "Para mi la amistad es lo más importante". Pero luego, a la primera de cambio, llega un chico con pinta de peligroso que les hace algo de caso y pierden las bragas detrás de él. Claro, que es peor si encuentran al chico de su vida -ese soso del que terminan por aburrirse, y al que dejan para volver a perder las bragas tras otro chico peligroso-, porque entonces desaparecen y solo te las encuentras en la típicas reuniones de asistencia obligatoria. Aunque ni en esas reuniones las verás demasiado, pues se pasarán todo el tiempo enganchadas a su novio, como si se hubiesen quedado pegados practicando alguna absurda fantasía sexual con un tubo de Superglue. Y encima tendrás que soportar que ella te diga: "Compréndelo, él es mi novio y tu SOLO eres mi amiga".

Pero ya he dejado eso, ahora solo me esfuerzo por la genuina amistad -gente con la que echarse unas risas, la tengo a montones sin necesidad de llamarles amigos-. Y tengo mucha suerte, porque no tengo una, si no tres amigas del alma: Gloria, Luna, y María.

- ¡Hola! -Laura abrió la puerta por fin. - Me alegro muchísimo de veros.
- Hola, tía buena -dijo Maria abrazándola con todas sus fuerzas.
- Tienes mal aspecto, nena -también Gloria la abrazó. - ¿Duermes bien?

- Yo luego te meto mano, bollerilla -dijo Luna dirigiéndose directamente al baño. - Venía comiéndome uno de esos perritos del puesto de Fernández y me he puesto perdida de ketchup. Si no me lavo las manos te voy a poner buena.

- No -dijo ella poniéndose delante de Luna a toda velocidad. Luego se quedó mirándola sin saber que decir unos segundos. - Lo tengo todo hecho un desastre... ¿por qué no te las lavas en la pila de la cocina?

- Vale, tía -dijo Luna con gesto extrañado.

- Por cierto -comentó Gloria, intentando correr un tupido velo-, las Damas te mandan saludos.

Las conocí en la pandilla -Las Damas de Compton, nos hacemos llamar-, hace cosa de cinco años, y desde muy pronto conectamos de forma increíble. A las cuatro nos encantaban los graffitis y juntas hemos llenado las paredes de nuestro barrio de pintadas de lo más artísticas. Como ninguna de nosotras éramos precisamente lo que se dice muy buenas con los puños -somos las más débiles de la panda-, comenzamos a cubrirnos espalda contra espalda siempre que había alguna bronca y, poco a poco, nos convertimos en un pequeño grupúsculo. Todos se refieren a nosotras como las "Pinturillas", y suelen confiar en nosotras para encargos como seguir a alguien o colarse discretamente en un sitio -esta es nuestra especialidad, pues nos hemos tenido que colar en un montón de sitios prohibidos para hacer nuestras pintadas en los lugares más visibles-. Supongo que también somos las más espabiladas. A mi se me dan bastante bien los estudios y me gusta escribir, Luna escribe poemas y se pasa el día rapeando, y Gloria y Maria cantan en un coro. Somos las mejores.

- ¡Joder, tía! -exclamó María. - Te echamos de menos muchísimo. El otro día nos metimos en una bronca y, como no terminamos de acostumbrarnos a que no estés, casi nos dan una paliza. Nos llevamos algunas hostias, pero nada importante -terminó en una carcajada.

- Me hubiera gustado mucho estar allí -respondió Laura con voz lánguida, y luego se quedó un momento como colgada.

- Ya estoy aquí -dijo llegando de la cocina Luna, muy oportunamente. - Dame un abrazo, que sabes que ninguna de estas fulanas me toca como tú -y se echó sobre Laura. Esta la abrazó muy fuerte.

- Ya echaba de menos tocarte -respondió Laura intentando hacer un chiste, pero su cuerpo tembló estremecido por un escalofrío.

Mucha gente piensa que nos traemos un rollo en plan bolleras, pero la verdad es que a todas nos encantan los tíos y no perdemos la oportunidad de tener nuestras aventurillas aquí y allá. Lo que nos pasa es que ya estamos hartas de lo de siempre. Sales uno o dos años con tío mono que parece distinto a los demás y, luego, cuando te das cuenta de que no solo no es distinto, si no que



incluso es el peor ejemplar al que te has encontrado -porque además en esto, invariablemente te vas superando-, le dejas y te pasas un par de meses llorando como una tonta. Por supuesto, esa misma noche, él se va de juerga con sus amigos y se emborracha en tu honor, olvidando acto seguido los dos últimos años de su vida y liándose con alguna zorra que, en otro momento, podrías haber sido tú misma. Luego le ves morreándose con ella en alguna esquina y te llevan los demonios, claro.

Por qué la gente dirá eso de "Ella es el amor de mi vida", y no se les ocurrirá decir algo como "Ella es la amiga de mi vida". Hasta suena extraño decir algo así, no parece que las palabras hayan sido pensadas para conjuntarse de esa forma. Pero es lo que yo pienso. Aunque por supuesto, si apareciese un tío que comprendiese todo esto, que viese lo importante que son para mí esas tres amigas y supiese respetarlo, que encontrase un sitio a mi lado sin tener que competir con ellas, cada uno en su lugar, si apareciese un tío así... me caería de la cama.

- ¿Qué tal estás, cariño? ¿Cómo lo llevas? -preguntó Gloria, mientras Luna aún sujetaba a Laura. - La verdad es que nos tienes algo preocupadas.

- Estoy bien -respondió cansinamente. - Este último mes ha sido difícil, pero lo voy a superar.

- ¡Claro que lo vas a superar! No digas tonterías -rió Maria. - Nos tienes a nosotras.

- ¿Os tengo? -preguntó Laura, levantando la cabeza del hombro de Luna.

- ¿De qué hablas? -dijo Luna muy seria.

- Es que últimamente ya no os veo tanto...

- De verdad que lo sentimos, nena -le interrumpió Gloria con gesto compungido. - Es que la cosa está muy chungueta en el barrio, y también tenemos que trabajar. No hemos podido venir a verte tanto como hubiéramos querido.

- No es eso -gimió Laura muy bajito.

- Las últimas cosas que te han pasado son una putada -explicó Luna-, pero tienes que seguir confiando en nosotras. Te estás comportando de forma muy rara, cariño.

- No, el mal rollo no es con vosotras -se disculpó Laura-, es con esta mierda de casa. Ya sé que no habéis podido venir, eso es normal. Pero es que la imagen de vosotras paseando por la calle no para de darme vueltas todo el rato en la cabeza. Vosotras haciendo la vida con la que yo era feliz. Y yo necesito volver...

- Pero Laura -le cortó Gloria-, tú ya no puedes hacer lo que hacías antes. Ahora tienes responsabilidades, tienes que cuidar de tu hermano ¿si no quién iba a hacerlo?

- Nadie -respondió Laura, más bajo aún. Luego comenzó a llorar.

De todas formas, no es que todo sea de color de rosas en el mundo de la amistad perfecta. Hay que trabajar muy duro. Cuanto más profunda es una relación, más sufres llevándola adelante -por supuesto, el placer que extraes es también mucho mayor-. Y supongo que es esto lo que la gente lleva peor, lo que hace que ni se planteen una amistad así. Porque la gente no quiere trabajar. A duras penas consigues que un tío se comprometa en la relación que estáis teniendo, tienes que obligarle. Y el caso es que si se deja, es porque sabe que en el fondo es lo normal. Lo típico: "si quieres peces, mójate el culo". ¡Pero hacer ese esfuerzo por una tía a la que no te vas a follar! Ni de coña. Sea un tío o una tía, te dirá algo como: "Lo bueno de la amistad es que todo vale, que no hay que esforzarse tanto". FALSO. El nivel de esfuerzo que hagas por una persona, es la medida de lo que realmente le aprecias.

- No llores, cariño -dijo Gloria acercándose a Laura y acariciándole el pelo, mientras Luna volvía a abrazarla. - Todo se va a arreglar, ya lo verás.

- Ahora estamos juntas -añadió María.

- Tenéis que ayudarme -de repente, Laura dejó de llorar y se apartó de Luna. - ¿Me ayudaréis? Necesito que me hagáis un favor.

- Haremos todo lo posible, claro -respondió Luna.

- Pero no sé si voy a poder explicaros... es difícil de contar... no me salen las palabras...

- Puedes confiar en nosotras, nena -sonrió Gloria.

- Tengo que pedirlos...

- A lo mejor nos podemos turnar para visitarte -propuso María, cortando a Laura con una gran sonrisa. - ¿Te gustaría? Nos veríamos más.

- No -respondió ella demasiado alto. Todas se quedaron calladas. - No quiero volver aquí. Nunca.

¿Pero es que es tan torturante? A mi no me suele costar demasiado hacer esas cosas por gente que sé que me corresponde, que sé que las hará por mi. Otra frase para el recuerdo: "La amistad es dar sin pedir" -también aplicada al amor-. Y UNA MIERDA. Si das y no recibes te cansas a los dos días y, a pesar de lo que el cine y la televisión quieran hacernos creer, resulta totalmente humano que así sea. Esto es un toma y daca, no necesariamente ajustado al milímetro, pero sí conveniente para las dos partes.

- Esto es totalmente normal -intentó tranquilizar Gloria a Laura.

- A veces explotamos con algo de retardo. Te has estado comiendo lo de la muerte de tu madre sola. Y encima teniendo que cuidar a tu hermano, con el problema que tiene.

- ¿No hay ayudas para eso? -saltó Luna como furiosa con el mundo.

- Tiene que haber ayudas para alguien que tiene que cuidar sola a



un niño retrasado ¿no? Tú no puedes estar todo el puto día aquí encerrada con él.

- Las ayudas suelen ser para los que no las necesitan, querida -dijo Gloria con una sonrisa sarcástica. - Más bien tendríamos que montar algo entre nosotras, como ha dicho María.

- Podríamos hacerlo -dijo María. - No hay problema. Solo tenemos que ver cuales son nuestros horarios y eso. Al fin y al cabo, si una está jodida, lo estamos todas ¿no?

- Hemos estado ciegas -se lamentó Gloria. - Tu aquí dos meses sufriendo y nosotras por ahí haciendo vida normal. Esto se nos tenía que haber ocurrido mucho antes.

- Aún estamos a tiempo -animó Luna. - Planeémoslo ahora mismo.

Para todo esto, es imprescindible el diálogo. Hay que perderle el miedo a hablar. La gente odia hablar, lo evita a toda costa, por eso se meten en locales con la música altísima y se emborrachan hasta que todo lo que oyen les resulta totalmente inocuo. Te dirán: "No creo que haya que hablarlo todo, a algunas cosas es mejor no darles vueltas". ¿Y conocerlas por lo menos? ¿Eso también es perjudicial? Lo único perjudicial es que no sepas que le pasa por la cabeza al que tienes enfrente, con qué mentira, que él mismo se ha inventado sobre ti, se está comiendo el tarro. La manera de no dar importancia a determinadas cosas no es guardarlas en algún oscuro rincón, sino mostrarlas haciendo ver que no tienen mayor importancia. Las chicas y yo nos pasamos el día hablando, se podría decir que es nuestra mayor afición. Y no es que no tengamos nuestros momentos de introspección, pero confiamos tanto las unas en las otras, que una vez vividos, no tiene importancia ya compartirlos. No puedes perder tu identidad. Por loco que te vuelvas, seguirás siendo tú, aunque cuentes cada cosa que te pase por la cabeza, nadie podrá ponerse detrás de tus ojos y ver el mundo igual que tú.

- Es tan difícil -volvió a gemir Laura.

- Inténtalo, cariño -la animó Gloria-, queremos oírlo.

- Sabéis que os quiero -todas ellas sonrieron-, y este último mes, la tortura de no poderos ver tanto como antes se me ha hecho tan insoportable...

¿Qué estaría dispuesta a hacer por esta amistad de la que hablo? TODO. Daría incluso mi vida por las Pinturillas. Porque qué sentido tiene una vida sin ellas. En este barrio gris, en un apartamento oscuro oyendo los gritos de mi hermano, encerrada en estas cuatro paredes. Si oyera un disparo en la lejanía, la mente me devolvería a las calles por un instante, el justo instante como para que la tortura se acrecentase. Haciendo comidas, lavando platos, planchando, como si me hubiese casado con uno de esos cavernícolas machistas. Pronto me volvería loca.

~~Siempre he pensado en la familia de Laura~~
- No podía dejar de pensar -siguió Laura-, que solo una cosa se interponía entre vosotras y yo. No podía pensar en otra cosa durante todo el día. Me levantaba y me acostaba pensando en ello. Todos los recuerdos de nuestra vida juntas me venía a traición a cada paso por la casa, como si cualquier cosa que viese pudiese relacionarla con una anécdota nuestra.

- Yo también he pesado mucho en ti -dijo Luna. - ¿O qué te crees?

- Sin un solo segundo de tranquilidad... -pero Laura siguió como si ya no se oyese más que a sí misma. - Esos gritos que se te meten dentro como una enfermedad. Me perseguían, y no podía esconderme. Porque estaba aquí atrapada, a una o dos habitaciones de distancia de él.

- Oye, siento cortarte el rollo, pero es que voy a reventar -dijo María abriendo con cara de circunstancias la puerta del servicio, pero sin advertir que el suelo estaba lleno de sangre.

- No habéis oído esos gritos... -dijo Laura aún ausente. Pero entonces se dio cuenta y gritó con todas sus fuerzas.

- ¡Nooooooooo! -gritó María a su vez.

¿Hasta dónde llegaría por la verdadera amistad? Podría matar...



talk to Vincenzo!!!

555-14461...



COLORES

Puedes verlos por todos lados. Sentados en las escaleras de sus casas con botellas todavía metidas en su bolsa de papel, hablando en corrillos alrededor de un coche con la radio escupiendo hip-hop, corridos o rock duro, o quizás siendo cacheados de forma rutinaria por la policía. Son pandilleros. Jóvenes e incluso niños que exhiben sus colores frente a todo. Frente a la sociedad, frente a la policía, frente a las otras bandas...

Fruto de la marginación, de la pobreza o simplemente del desencanto. Las pandillas son más que un grupo de delincuentes juveniles. Es una filosofía, una forma de vida. Una sociedad dentro de la sociedad. Con sus propias normas, sus propios jefes, sus propios medios de comunicación y su propia jerga. Y también su propia forma de resolver las cosas.

¿Las bandas crean la violencia o la violencia crea las bandas? No importa porque es un elemento indisoluble a éstas. La violencia es la causa de que los jóvenes busquen protección en las bandas. El rito de iniciación supone algún tipo de acto violento. Y por último es la capacidad para ejercer la violencia la que te da acceso a la escalada social dentro de la banda.

Sin entender eso, no puedes entender a los pandilleros. No al menos en tu mundo de seguridad y paz, viendo la sangre sólo por la televisión y escudándote en la policía cuando tienes cualquier problema.

No, tío. No puedes entender nada.



**PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT**



Las bandas son un fenómeno omnipresente en la realidad estadounidense, sobre todo en las grandes ciudades. Graffitis, tatuajes, procedencia, bandanas de uno u otro color, determinado vehículo e incluso un corte de pelo sirven a los miembros de bandas para identificarse.

Pero ¿por qué existen las bandas? Estados Unidos no tiene sólo la cara que ofrece a los turistas. Los grandes centros comerciales, los rascacielos y los monumentos patrióticos tapan con su sombra otra realidad: la de los suburbios. Habitados sobre todo por minorías étnicas e inmigrantes ilegales, los barrios se encuentran infectados de forma endémica por la pobreza, el paro estructural y las familias disfuncionales. Sin recursos sociales ni económicos para integrarse en la sociedad, sin posibilidad de mejora ni de integración, un joven de los suburbios se enfrenta a la realidad de un futuro inexistente.

Las bandas formadas por jóvenes nacen de la necesidad de ciertos individuos de protegerse a sí mismos, ya que se sienten alienados de los mecanismos de seguridad de la sociedad o porque ven a esa misma sociedad como un enemigo. El sentimiento de pertenencia a un grupo y la cercanía emocional y física hacia otros que son como tú, enfrentado a un esquema social al que ven distante y desinteresado en ellos cuando no como activamente represor y marginador. Otra razón no menos importante es la consecución de un cierto estatus social y ventajas materiales, al que no se ve posible acceder de formas más convencionales.

La banda no es sólo una forma de salvar el pellejo y de conseguir respeto y dinero, al menos no lo es en la misma medida que una familia y un trabajo no lo es para una persona integrada y "normal". La banda satisface esos deseos materiales y de poder pero también proporciona ventajas a nivel emocional. Los miembros de una banda se sienten por fin parte de algo y tienen claro qué actitudes deben tomar y cuál es su papel en el mundo.

Las bandas, tanto callejeras como carcelarias, han comenzado a evolucionar y han superado la mera autoprotección de sus miembros para comenzar a ser pequeñas organizaciones del crimen. Solo el futuro sabe hasta qué punto pueden evolucionar las bandas pero se sabe que ya han comenzado a desbancar a las familias del crimen tradicionales en los delitos más "directos" como la venta callejera de droga, la extorsión a pequeños negocios y los delitos contra la propiedad.

En general, las organizaciones como la Cosa Nostra o las Mafias rusas se encargan de los delitos de cuello blanco como grandes estafas financieras o negocios fraudulentos y de los negocios ilegales que requieren una gran infraestructura como el contrabando a gran escala, mientras que las bandas se quedan como "minoristas" del crimen.

Pero es muy posible que las bandas evolucionen hasta llegar a verdaderas organizaciones del crimen organizado, como en el pasado lo hicieron las Triadas, la Yakuza

o la propia Mafia. Y nadie sabe quién ganaría en esa guerra.

BANDAS CALLEJERAS

Se estima que en el Condado de Los Ángeles hay más de 1.300 bandas, con cerca de 150.000 miembros o asociados en su conjunto. De estas, más de 650 serían bandas de hispanos, casi 400 de afroamericanos y unas 150 de asiáticos. Las bandas de blancos serían por contraste unas 15, la mayoría de peckerwoods, skinheads o motoristas.

Muchas bandas se dedican al tráfico de drogas, fundamentalmente al crack. Los robos, asaltos a negocios y las violaciones, están desde luego a la orden del día. Pero una banda es, en última instancia, una empresa criminal que pretende enriquecerse. El negocio está por encima de todo, a menudo incluso por encima de hostilidades legendarias entre bandas rivales.

En los últimos años ha habido un descenso considerable de los homicidios en los que están implicadas bandas, al parecer por diversos tratados de paz establecidos entre ellas para evitar las guerras continuas que empezaban a afectar al negocio y a llamar demasiado la atención pública. Aún así, Sin llegar a los más de mil asesinados de 1992, las cifras de asesinados al año superan ampliamente el medio millar y eso sin contar los heridos o los tiroteos sin víctimas.

BANDAS DE HISPANOS

Solo en el Condado de Los Ángeles existen 600 bandas formadas por latinos, representado más de la mitad de las bandas existentes. Las bandas latinas tienen una distribución geográfica más uniforme que las bandas de afroamericanos o asiáticos. Son bandas muy territoriales, que protegen sus áreas de operación y las reclaman como suyas. En ocasiones controlan vecindarios enteros. La mayoría de las bandas hispanas se encuentran en San Fernando Valley, San Gabriel Valley, las zonas de playa, Long Beach, Compton y South Central.

Están involucrados en robos, asaltos, asesinatos, secuestros y todo tipo de delitos menores y mayores. Muchas mujeres hispanas han formado sus propias bandas y se ven envueltas en todo tipo de actividades criminales. Las armas son fundamentales entre los pandilleros hispanos, siendo consideradas un símbolo de estatus que debe exhibirse. Además, los pandilleros hispanos están muy organizados en las prisiones y la influencia de estas bandas carcelarias es muy fuerte sobre los que obtienen la libertad condicional y salen de la cárcel.

En el norte de California se libran batallas entre las bandas locales y las del sur, que pretenden extender su territorio de influencia. Estas bandas del norte cuentan con el apoyo de la banda carcelaria Nuestra Familia, que pretende unir las para resistir el ataque del sur. A su vez, las bandas del sur de California tienen contactos con la banda carcelaria Mafia Mexicana y con el cártel de

Tijuana, que los utiliza como carne de cañón para vigilar la frontera, realizar ajustes de cuentas o transportar drogas. Algunos miembros incluso viven en Tijuana, viajando entre este lugar y Los Ángeles para realizar las operaciones del cártel.

Esta guerra entre bandas se ha extendido por todo el país y ha inspirado nuevas coaliciones de bandas enfrentadas entre sí como la *Folk Nation* contra la *People Nation* en Illinois y La Gran Raza contra la Gran Familia entre las bandas hispanas de la Costa Este.

BANDAS DE NEGROS

Hay unas 400 bandas callejeras formadas por afroamericanos solo en el Condado de Los Ángeles, la mayoría de ellas pertenecientes a las coaliciones de bandas tipo Blood o tipo Crip. No es normal que las mujeres pertenezcan a estas bandas, sino que normalmente están vinculadas a bandas de dominación masculina, pero en los últimos años están apareciendo bandas formadas por mujeres negras.

La actividad más común de estas bandas es el tráfico de drogas, pero también se ven envueltas en asaltos, tiroteos y robos. Últimamente han aumentado las disputas entre estas bandas por razones territoriales, lo que ha desembocado en numerosos tiroteos, con diversos muertos, incluyendo viandantes inocentes que estaban en el lugar equivocado en el momento equivocado. Algunas de estas bandas están muy preparadas para luchar contra la policía y contra otras bandas y cuentan con chalecos antibalas y armas automáticas.

BANDAS DE ASIÁTICOS

Hay 25.000 asiáticos pertenecientes a bandas en California. Estas bandas, se formaron originalmente siguiendo líneas étnicas, pero muchas de ellas son ahora multirraciales. Unas pocas de estas bandas permiten que las mujeres sean miembros. Tras años de exposición a las costumbres de otras bandas callejeras, los asiáticos han adoptado costumbres propias de estos, como signos, colores, etc.

La mayoría de los delitos de las bandas asiáticas son contra la propiedad, generalmente de la comunidad asiática. El hecho de que muchos de los integrantes de estas comunidades provienen de países en las que la policía no es medio al que recurrir y que muchos de ellos son inmigrantes ilegales provoca que la mayoría de estos crímenes no se denuncien y no lleguen tampoco al conocimiento de los medios de comunicación.

Incluso sin esos impedimentos sociales, hay que recordar que un porcentaje considerable de la población asiática no conoce el idioma y mucho menos los mecanismos a los que recurrir cuando tiene problemas de cualquier tipo. Esta falta de conocimiento sobre la realidad de las comunidades asiáticas da la falsa sensación de que sus bandas no son peligrosas pero en realidad suelen ser muy violentas, sabedoras de que es difícil que sean denunciados.

Las bandas asiáticas más comunes están formadas por vietnamitas, laosianos y camboyanos: En un principio se trataba de bandas creadas por la necesidad de autoprotección y solidaridad racial pero están convirtiéndose en multirraciales. Las bandas asiáticas imitan el *gangsta style* de las bandas negras e hispanas con su forma de vestir, signos, grafitis y jerga. Algunas de las bandas más importantes son los *Street Killer Boys*, los *Tiny Rascal Gangsters*, los *Black Dragons* y los *Natoma Boys*. También hay bandas asiáticas asociadas a las bandas Crips y Bloods como los *Asian Westside Crips* o los *Asian Bloods*. Algunas de estas bandas son usadas como esbirros por el crimen organizado asiático como las Tríadas o los *Tongs*.

Es común el robo, allanamiento de morada, atracos a tiendas, pirateo de software y la falsificación de tarjetas de crédito, dinero y cheques de viaje. Últimamente hay un ascenso de estos delitos de cuello blanco. También el tráfico de material robado, sobre todo tecnología, es un delito frecuente de estas bandas.

BANDAS DE BLANCOS

Los blancos pertenecientes a bandas en California son unos 5.000, una minoría forma parte de bandas multirraciales predominantemente hispanas o afroamericanas pero la mayoría pertenece a bandas de skinheads, peckerwoods y de motoristas.

Casi la totalidad de estas bandas formadas exclusivamente por blancos están basadas en creencias supremacistas blancas y estar conectados en mayor o menor medida a grupos políticos de mayor alcance como el Ku Kux Klan, la Resistencia Blanca Aria, la Unión Aria o cualquier otra combinación de nombres que incluya blanco o ario.

Los skin heads suelen estar financiados por estas asociaciones y cometer delitos con base racista además de publicitarlos y asistir a manifestaciones. Los peckerwoods suelen estar en una frontera difusa entre los skin heads y las bandas tradicionales, financiándose muchas veces con pequeños delitos como tráfico de droga, protección y extorsión.

Las bandas de motoristas suelen ser más independientes de estos grupos y centrarse más en desempeño de delitos como la extorsión, actuar como matones a sueldo, la prostitución y el tráfico de drogas.

BANDAS FEMENINAS

Hay un claro aumento de las bandas femeninas, tanto callejeras como presidiarias. La razón principal de la formación de las bandas suele ser la protección frente a otras mujeres pero también frente al maltrato físico o el abuso sexual por parte de los padres o de otros hombres.

Frente al papel tradicional de las mujeres en las bandas masculinas como miembros de segunda por ser novias o familia de algún pandillero o para ser usadas como obje-





to sexual; se encuentra la formación de bandas totalmente femeninas. En ellas las mujeres se sienten dueñas de su vida y a menudo se comportan con la misma desinhibición respecto al sexo, las drogas y el uso de violencia que sus homólogos masculinos. De hecho, muchas de las pandilleras quedan embarazadas a muy corta edad, y cuidan de forma bastante negligente de sus hijos.

Hay casos documentados de bandas femeninas totalmente independientes (como Las Chicanas o las *Three Sadgirls*) pero las más frecuentes son las versiones femeninas de las ya existentes como las *Cripettes* (de los Crips), las Varrio Locas (de los Varrio Locos), las Norteñas o las vietnamitas *Pomona Girls*. Las bandas femeninas son todavía pequeñas (requieren un Trasfondo de Afiliación +1) formadas a lo sumo por dos decenas de miembros que imitan el comportamiento y la vestimenta de los pandilleros masculinos.

Los delitos cometidos por las bandas femeninas suelen ser robos, asaltos a otras mujeres, tráfico y tenencia de drogas y, eventualmente, prostitución para conseguir drogas, pero eso no quiera decir que no cometan delitos más graves, como asesinatos, ni que no dispongan de armas y la intención de usarlas.

TÉCNICAS DE RECLUTAMIENTO

Los métodos de reclutamiento de una banda dependen de sus propósitos y necesidades. Sin embargo a continuación relatamos las formas más comunes.

A menudo las bandas crean mitos glorificados que la hacen muy atractiva para los jóvenes. Esto conlleva la promesa de dinero, sexo y poder para los que se unan a la banda. Los símbolos de la banda (colores, tatuajes, graffitis, etc.) resultan un reclamo para los jóvenes, más aún cuando esos símbolos pertenecen a algo organizado y poderoso. Las fiestas son algo muy útil a la hora de reclutar chavales, que se divierten mientras se les inculca la mentalidad de la banda.

Es común que se proporcione una imagen falsa y distorsionada de la realidad en una banda a los posibles nuevos miembros, ofreciendo la banda como un grupo de amigos que se unen para protegerse de un enemigo poderoso: el sistema, la policía, otra banda o lo que sea. También es posible que un joven reciba un favor de la banda y a cambio tenga que hacer algo por ella. Este intercambio de favores se puede convertir fácilmente en que el chico acabe integrado en la estructura de la banda. Más raro pero también posible es el reclutamiento forzoso, utilizando coerción, amenazas o agresiones, contra el chico o contra su familia. Y desde luego puede simplemente que alguien decida que quiere formar parte de la banda, porque le gusta ese estilo de vida, o cree necesitar protección, apoyo de un grupo, etc.

ESTRUCTURA

Todas las bandas tienen niveles identificables de pertenencia, que indican el estatus del miembro dentro de la

banda y mantienen la organización dentro de la misma. Se pueden distinguir seis niveles de pertenencia a una banda:

LÍDER

Suele llamárseles también jefes, boss, don o king. El líder es quien ostenta el liderazgo de la banda. Normalmente se accede al cargo de manera implícita por contar con el apoyo de la mayoría de los miembros o mediante un enfrentamiento violento con el anterior líder o una demostración de fuerza equivalente. Aunque no es lo usual, varias personas pueden compartir el liderazgo. Los líderes tienen el trasfondo Afiliación al nivel que requiera el tamaño de su banda y el de Posición al mismo nivel.

NÚCLEO DURO

Son los miembros de más edad, y están culturalmente y criminalmente implicados a fondo en la banda. Se les identifica con las actuaciones más violentas y la mayoría de los crímenes de la banda. Son aproximadamente el 10% de los miembros. También son llamados veteranos, CVs (de criminal veterano), gángster auténticos, primeros ministros y una gran variedad de nombres tanto en inglés, español o jerga. Los CVs tienen el trasfondo Afiliación al nivel que requiera el tamaño de su banda y normalmente el de Posición a un nivel menos, excepto en las bandas más pequeñas.

MIEMBROS REGULARES

Los miembros regulares son llamados también gangsters, soldados, ballers, high rollers, homeboy, colegas, vatos, cholos y con otras muchas denominaciones. Constituyen la mayor parte de la banda y suelen ser adolescentes y jóvenes de entre 14 y 25 años que han superado su rito de iniciación (normalmente algún tipo de acto violento o practicar el sexo con varios miembros de la banda por orden jerárquico en el caso de las mujeres en bandas de dominación masculina).

Los miembros regulares tienen el Trasfondo Afiliación al nivel que requiera el tamaño de su banda y quizás el de Posición si la banda es grande y son miembros de cierta importancia.

ASOCIADOS

También llamados miembros periféricos o aprendices. Los asociados todavía no son miembros de pleno derecho de la banda y todavía no han pasado la iniciación. Suelen ser jóvenes de doce años en adelante. Visten los colores de la banda pero todavía no participan directamente en sus actividades delictivas (al menos no en las más violentas) aunque pueden servir de encubridores u observadores. Las mujeres dentro de una banda masculina suelen tener este rango.

WANNABES

También denominados Baby Gangster o Peewee. No son miembros de la banda, si no gente que imita a sus miembros y se busca su compañía. Emulan los signos, la



vestimenta y el resto de los símbolos culturales de la banda, y suelen tener relación con miembros de la misma, pero ellos no han sido aceptados como tales. Normalmente se trata de adolescentes de entre 8 y 13 años que conocen la banda porque algún familiar o amigo milita o ha militado en ella o porque la banda opera en su zona. No tienen el trasfondo Afiliación aunque pueden recibir algún beneficio por su situación como Aliado o Reputación (pandillero) entre sus compañeros de colegio.

FLECOS

Son tipos que actúan fuera de la estructura de la banda y realmente no han establecido un compromiso de vida con ella. Se mueven dentro y fuera de la banda sin tener muy claro cual es su lugar. No tienen el trasfondo Afiliación aunque pueden tener el trasfondo de Influencia o Aliado en referencia a la banda. Suele tratarse de gente que simplemente tiene relación personal con los miembros de la banda o delincuentes que operan por libre pero tienen algún tipo de acuerdo con la banda.

CAMARILLAS

Una camarilla podría considerarse como una banda dentro de una banda mayor. Es un grupo de asociados, flecos e incluso wannabes que se mueven alrededor de uno o más miembros del núcleo duro de la banda. La relación entre la banda original y la camarilla puede ser complicada o incluso puede tratarse directamente de una escisión de la original. Los miembros de una camarilla no tienen trasfondos relacionados con la banda aunque pueden tener el Tránsito Afiliación de la nueva banda, normalmente a +1.

LISTA DE BANDAS CALLEJERAS

Sería imposible acercarse siquiera a enumerar la totalidad de bandas que operan en el condado de Los Ángeles, así que no vamos ni a intentarlo. Sin embargo, muchas bandas menores siguen el modelo de otras, formando grupos o confederaciones de bandas con características comunes.

En los apartados siguientes se sigue esa aproximación, mostrando los tipos o grupos de bandas más comunes, a partir de los cuales el DJ y los jugadores pueden crear las suyas propias para sus historias.

En todas las bandas listadas se procede primero mencionando la etnia característica de los miembros de ese tipo de banda. Después se introduce una breve introducción histórica, se mencionan la organización y símbolos de la banda y por último se incluye qué otras bandas son típicamente aliadas o enemigas de cada una. Cuando corresponde, el texto hace mención a los valores de juego necesarios para crear un integrante de la banda.





CRIPS

Etnia: negros casi en su totalidad

Historia: los Crips se originaron a finales de los 60 en la ciudad de Los Ángeles. A mediados de la década siguiente la banda se había extendido por todo el Condado, eliminando o asimilando las bandas existentes. Las nuevas bandas añadían Crip a su nombre y tomaban sus colores y sus signos buscando la notoriedad que esto les daba.

A pesar de su presencia por todo el territorio nacional, los Crips no son una organización, sino un conjunto de bandas de todo tipo que se refugian en unas formas externas comunes. Las bandas tipo Crip van desde las formadas por una decena de miembros hasta las verdaderamente grandes que pueden llegar a controlar una ciudad (Afilación +1 o +2). Aún así, existe hasta cierto punto una solidaridad entre las bandas tipo Crip, sobre todo en lo que se refiere a unirse para atacar a bandas tipo Blood. Por ello, los miembros de los Crips deben adquirir también el trasfondo Aliados (Bandas tipo Crip) al mismo nivel que el de Afilación a su banda en concreto.

Los Crips se dedican principalmente al tráfico de drogas, la extorsión y el control de las actividades delictivas en sus zonas, así como a la violencia contra las bandas rivales. En el Condado de los Ángeles hay al menos 150 bandas tipo Crip entre las que destacan los *Acacia Block Compton Crip*, los *Beach Town Mafia Crip*, los *Grape Street Watts* o los *Shotgun Crip*.

Organización: cada banda Crip es distinta pero puedes suponer que utilizan la organización típica de las bandas con un líder (Posición +2) un núcleo duro (Posición +1) y un conjunto de asociados y wannabees (Posición 0). Los Miembros deben poseer Conocimiento no Académico (Cultura Crip) al menos a -1, -2 y -3 según sean jefes, parte del núcleo duro o miembros de menor nivel.

Símbolos: el color azul en su vestimenta, a menudo usan zapatillas de tenis y chandals, así como camisetas y demás equipamiento de los diferentes equipos profesionales de Los Ángeles. Usan a menudo el acrónimo BF (Blood Killers) en sus tatuajes y pintadas. La jerga Crip sustituye la letra B por la C tanto en sus grafitis como en su jerga. Los miembros de la banda tienen una intrincada jerga interna que no sólo se refiere a el uso de ciertas palabras si no también a gestos, vestir cierta ropa deportiva y la forma de exhibir los colores. Sus pintadas suelen referirse a las acciones pasadas y futuras de la banda.

Aliados: otras bandas tipo Crip y bandas carcelarias negras. En el Medio Oeste y en la Costa Este están aliados con los Black Gangster Disciples.

Enemigos: Bloods y Black Gangster Disciples (en algunas zonas).

Ejecución de pandillero rehabilitado

El condenado había renegado de la violencia y había sido propuesto para el premio Nobel de la Paz

Stanley 'Tookie' Williams, un asesino rehabilitado que había sido propuesto para el Nobel de la Paz, ha sido ejecutado en la prisión de San Quintín mediante una inyección letal. Anoche, el gobernador de California, Arnold Schwarzenegger, le negó el perdón.

Terry Thornton, portavoz del Departamento Penitenciario de California, fue la encargada de transmitir la noticia de la muerte de Williams tras varios minutos de agonía. La ejecución se retrasó porque el verdugo no lograba encontrar la vena en el brazo izquierdo del reo.

Williams rechazó la última cena y la compañía de un consejero espiritual, según un portavoz de la prisión. Aunque inicialmente dijo que no quería que ningún allegado estuviese presente en su ejecución, finalmente tuvo cinco testigos: la editora de sus libros, Barbara Becnel, y cuatro miembros de su equipo legal.

El anuncio de la muerte desató la tristeza entre los centenares de activistas contra la pena de muerte que en las últimas horas se habían congregado en las cercanías de la cárcel, entre ellos el reverendo Jesse Jackson y la cantante Joan Baez. Jackson señaló en tono metafórico: "Esto se ha acabado, pero en realidad éste no es el fin", en referencia a la larga lucha contra la pena capital, vigente en Estados Unidos desde 1976.

Williams, de 51 años, fue sentenciado a muerte en 1981 por matar de un disparo al dependiente Albert Owens en 1979, y por el asesinato de los propietarios de un motel de Los Angeles y la hija de ambos durante un atraco el mismo año. En su adolescencia fue el fundador de la famosa banda callejera 'Crips', de Los Angeles.

Sin embargo, en los últimos años se convirtió en todo un símbolo contra la pena de muerte y, desde prisión, editó una serie de libros para niños que se han convertido en una especie de Biblia contra la violencia callejera y le han valido una nominación al Nobel de Literatura. Además, la semana pasada fue propuesto por sexta vez consecutiva para el Nobel de la Paz.

Los abogados del líder pandillero siempre alegaron que una de las personas que testificó contra su cliente tenía un historial de crímenes violentos, mientras que otro informante clave en el caso le manipuló. La defensa también recordó al tribunal que California tiene pendiente de aprobación una ley para frenar todas las ejecuciones hasta el año 2009 o cuando hayan concluido las investigaciones de una comisión especial que estudia los posibles sesgos racistas del sistema judicial de este estado.

Williams se ha convertido en el duodécimo preso ejecutado en California desde 1992, cuando se reimplantó la pena capital después de 25 años.



BLOODS

Etnia: negros en su mayoría pero aceptan miembros de todas las razas

Historia: la banda originaria se formó en 1972 en un instituto de la Ciudad de Compton abajo el nombre de Piru Bloods en referencia al nombre de la calle Piru de dicha ciudad. Este grupo original se formó para la autodefensa de sus miembros frente al ataque de bandas tipo Crip. Con el tiempo, bandas enfrentadas con los Crip comenzaron a añadir Piru a su nombre y a adoptar los colores y símbolos de los Bloods.

Las bandas tipo Blood se dedican a la extorsión, la delincuencia común y el tráfico de droga a pequeña escala además de ha mantener su territorio. Hay más de 120 bandas tipo Blood distribuidas entre las ciudades integradas en el Condado de Los Ángeles. Algunas de las más relevantes son los 706 Blood, los *Blood Stone Pirus*, los *Miller Gangster Bloods*, los *Inglewood Family Gang* o los *Van Ness Ganster*.

Pertenecer a una banda tipo Blood supone un Trasfondo Afiliación a +1 o +2 según el tamaño de ésta y un trasfondo de Aliado (bandas tipo Blood) al mismo nivel.

Organización: cada banda Blood es un mundo pero puedes suponer que utilizan la organización típica de las bandas con un líder (Posición +2) un núcleo duro (Posición +1) y un conjunto de asociados y wannabees (Posición 0).

Símbolos: el color rojo en bandanas, camisetas o cualquier otro elemento de su vestuario. Es habitual en sus graffitis y tatuajes las referencias anti Crip como por ejemplo una C tachada y la palabra *Piru*.

Aliados: aunque cambian dependiendo de la zona dónde se encuentre cada banda en particular tienen buenas relaciones con las bandas carcelarias de la Guerrilla Negra y de los Black Gangster Disciples.

Enemigos: Crips

BANDA DE LA CALLE 18

Etnia: en su mayoría inmigrantes ilegales de origen hispano pero hay una gran presencia de asiáticos, negros, nativoamericanos y blancos.

Historia: la Banda de la Calle 18 se creó a finales de los 60 en el distrito de Rampart, Los Ángeles. Actualmente los expertos la consideran la banda con mayor presencia a lo largo del país y también la que más rápidamente está creciendo.

La Banda de la calle 18 es en realidad una coalición de unas veinte bandas de todo el Condado de Los Ángeles y se cree que cuentan con entre diez y veinte mil miembros entre asociados y wannabees.

La Calle 18 y sus miembros están metidos en todo tipo de delitos desde la extorsión y los atracos hasta el asesinato por encargo. Sus miembros son conocidos por ser extremadamente violentos y se les relaciona con al menos 150 asesinatos en los últimos diez años y se sabe que han atacado deliberadamente a policías. Algunos de sus miembros han ascendido en el mundo del crimen y tienen contacto con los cárteles colombianos y mexicanos de la droga.

Las bandas pertenecientes a la Calle 18 suponen una Afiliación de +2 pues todas tienen un gran número de miembros. Además también se requiere el Trasfondo Aliado (Banda de la Calle 18) a +2.





Organización: las bandas de la Calle 18 utilizan la organización típica de las bandas con un líder (Posición +2) un núcleo duro (Posición +1) y un conjunto de asociados y wannabees (Posición 0).

Símbolos: camisetas gris y negra del equipo de fútbol americano los Raiders, a veces también usan el color azul. Los tatuajes y graffitis con los números 18, XVIII, XV3 o 666 (igual a 18) también son comunes.

Aliados: Sureños.

Enemigos: Mara Salvatrucha.

MARA SALVATRUCHA

Etnia: hispanos, principalmente procedentes de El Salvador.

Historia: la banda se formó en Los Ángeles como medio de autodefensa de los jóvenes de origen salvadoreño frente a la Banda de la Calle 18. Muchos de éstos jóvenes eran inmigrantes ilegales y más tarde fueron expulsados a sus países de origen. Allí estos jóvenes han reproducido divisiones de la banda original por lo que se les puede encontrar en El Salvador, México y varios países de Centroamérica además de en Estados Unidos y Canadá. En los países centroamericanos donde se ubican están empezando a ser un problema que amenaza directamente a la estabilidad del país, más que una simple amenaza al orden público.

A su vez, muchos miembros de las divisiones de la Mara emigran ilegalmente a Estados Unidos con lo que el traslado de miembros entre las diferentes facciones de la banda es común. Al provenir de países con situaciones políticas difíciles, algunos de los miembros de la Mara Salvatrucha tienen entrenamiento de tipo militar y contac-

tos en diferentes grupos paramilitares. Los integrantes de la MS se dedican principalmente a la venta de drogas, tráfico de coches robados y a la fabricación y tráfico de armas. Una de sus características principales es su alta propensión a la violencia y su acceso a armamento y equipo militar que usan sin ningún tipo de escrúpulo.

Eso convierte a la Mara Salvatrucha en una organización de difícil ubicación que junta las peores características de las bandas callejeras, los grupos paramilitares y el crimen organizado. Pertenecer a la Mara Salvatrucha es un Trasfondo de Afiliación +4 en los países centroamericanos ya que allí son una organización criminal realmente establecida.

En Estados Unidos hay que diferenciar dos facciones: la MS13 en Los Ángeles y la MS14 en San Francisco, aliadas ambas con la principal banda latina de cada ciudad, los Sureños y los Norteños respectivamente. Los enfrentamientos entre bandas pertenecientes (llamadas cliques) a la MS son comunes, incluso dentro de la misma facción. Pertenecer la MS13 o MS14 supone un trasfondo de Afiliación +2 a la banda en particular y uno de Aliado (Mara Salvatrucha) +3.

Organización: la Mara Salvatrucha está muy organizada, cada clique tiene al mando a un conjunto de miembros veteranos a modo de junta rectora (posición +2), los miembros de pleno derecho son los que se encargan de ejecutar la mayoría de los delitos importantes (Posición +1) y por último los reclutas (Posición 0) participan en labores secundarias de los delitos. Los jefes realmente importantes (Posición +3 y +4) de la Mara Salvatrucha se encuentran bien en la cárcel, bien deportados a sus países de origen, bien viviendo entre Los Ángeles y Tijuana al servicio del cártel.



Símbolos: ropa con los colores de la bandera salvadoreña: azul claro y blanco. También las letras MS, MS13 o MS14 y las palabras Sureño, Orgullo Salvadoreño o similares. Los integrantes de la banda (aunque no todos) son muy propensos a los tatuajes, llegando a tatuarse todo el cuerpo incluyendo la cara. Los miembros suelen saludar haciendo la señal de la M con las manos.

Aliados: Sureños y Mafia Mexicana en Los Ángeles, Norteños y La Nuestra Familia en San Francisco. Tienen contactos con el cártel de Tijuana y varios cárteles colombianos.

Enemigos: la Banda de la Calle 18.

NORTEÑOS

Etnia: mexicanos / chicanos

Historia: la mayoría de las bandas hispanas de California se alinean dentro de los Norteños o de los Sureños, en reflejo de la guerra carcelaria que libran las bandas de la Nuestra Familia y la Eme. Los Norteños se denominan así porque la mayoría de sus miembros proceden del Norte de California.

Los Norteños son la rama callejera de la banda carcelaria la Nuestra Familia y utilizan su misma organización, estructura y símbolos aunque la pirámide de mando es independiente una de otra y tienen sus propios objetivos aunque mantengan fuertes lazos. Al fin y al cabo, tarde o temprano los presos de la Nuestra familia salen a la calle, y tarde o temprano los miembros de los Norteños acaban en la cárcel, por lo que sus integrantes suelen militar a tiempo parcial en ambas organizaciones.

Un miembro de los Norteños tendrá el trasfondo Afiliación (Norteños) +3, independientemente del tamaño real de su banda. El jefe de una banda pequeña equivaldrá a un sargento (Posición +1) y el de una de tamaño medio a teniente (Posición +2). Estos trasfondos no tienen por qué cambiar una vez que los personajes entren en prisión, excepto casos excepcionales como delatores o miembros caídos en desgracia.

Organización: los Norteños mantienen una estructura de tipo militar con capitanes, tenientes, sargentos y soldados. El trasfondo Posición adecuado sería de +3, +2, +1 y 0 respectivamente. Las bandas dentro de los Norteños siguen manteniendo una cierta independencia pero deben obediencia y pago de impuestos a los superiores.

Símbolos: los miembros de la Nuestra Familia y de los Norteños se identifican por medio de pañuelos y trapos de color rojo. Suelen llevar tatuajes con las letras NF, LNF, ENE y F, el número 14 (la ene es la decimocuarta letra del alfabeto) y con su símbolo más común: un sombrero mexicano cruzado con una navaja.

Aliados: la Nuestra Familia

Enemigos: Sureños y Mafia Mexicana.

SUREÑOS

Etnia: mexicanos / chicanos

Historia: la Mafia Mexicana es la banda carcelaria más importante de Estados Unidos y su lucha con La Nuestra Familia ha llegado a las calles, dividiendo a las bandas hispanas en Norteños o Sureños. Las bandas aliadas de la Mafia Mexicana son las Sureñas y son llamadas así porque sus miembros suelen proceder del sur de California.

Actualmente las bandas Sureñas comandadas por la Eme están intentando desbancar a las Norteñas de sus posiciones establecidas en el norte de California, lo que ha provocado una guerra abierta entre ambas facciones.

Las bandas Sureñas se dedican a los delitos habituales en las bandas (robos, asaltos, extorsión...) y también al tráfico de droga desde México y a la distribución al por menor en las calles.

Los miembros de la banda tendrán el trasfondo Afiliación (Sureños) +3, independientemente del tamaño real de su banda.

Organización: La cadena de mandos de la los Sureños y la Mafia Mexicana es exactamente la misma aunque se da el caso que la mayoría de los que ocupan los puestos más altos están en prisión, muchas veces de por vida. Los generales invariablemente se encuentran en prisión (Posición +4) y son los que dan las órdenes a ambas bandas. Los capitanes, tenientes, sargentos y soldados (Posición +3, +2, +1 y 0, respectivamente) de las bandas Sureñas no tienen por qué tener lazos directos con la Mafia Mexicana, pero cumplen sus órdenes. Las bandas Sureñas deben obediencia y el pago de impuestos a sus superiores y mantienen comunicación con los generales y capitanes más importantes de la Mafia Mexicana.

Símbolos: símbolos mexicanos como la serpiente y el águila, la bandera del país y las letras MM, M o Eme. También se identifican con el número 13 o XIII (la M es la decimotercera letra del alfabeto). Los integrantes de los Sureños suelen tatuarse también las palabras Sur o Sureños, tanto en español como en inglés.

Aliados: la Mafia Mexicana.

Enemigos: las bandas callejeras negras, los Norteños y la Nuestra Familia.

ÁNGELES DEL INFIERNO

Etnia: blancos

Historia: su origen, al igual que el de muchas bandas de moteros similares, se remonta al final de la Segunda Guerra Mundial, cuando algunos veteranos incapaces de ajustarse a los tiempos de paz buscaron asociarse con otros de iguales filosofías en busca de la camaradería militar.





Los Ángeles del Infierno están involucrados en multitud de delitos, incluyendo tráfico de drogas y armas, asesinatos a sueldo, extorsión, blanqueo de dinero y prostitución.

Actualmente Los Ángeles de Infierno son un grupo muy organizado, con sus propias constituciones o leyes escritas, pago de tasas a la camarilla directora y ciega lealtad a sus líderes. De hecho, los Ángeles del Infierno tiene registrado sus logos y nombre.

A diferencia de otras épocas, ahora engrosa sus filas cada vez más gente con educación superior, algunos incluso con puestos gubernamentales, militares o de otro tipo. Esto proporciona a estos grupos un acceso más fácil a tecnología, armas e información. Esto no significa sin embargo que la violencia y brutalidad de estos grupos haya disminuido lo más mínimo: asesinatos, violaciones, incendios provocados y torturas siguen siendo prácticas habituales de estos criminales.

De cara a la opinión pública, las bandas de moteros (encabezadas por los Ángeles del Infierno) tratan de ofrecer una imagen de grupo cuyo único interés reside en las motos. Incluso participan en actos de caridad para mejorar su imagen, pero la realidad es que mantienen arsenales de armas, casas fortificadas y sus actividades son decididamente criminales, como la importación y distribución de cocaína o el cultivo y venta de marihuana. También el tráfico de armas y explosivos es una actividad extendida entre estas bandas de motoristas.

La alianza entre distintas bandas de moteros hace crecer su fuerza. Además poseen contactos con bandas de prisiones, el Ku Kux Klan y otros grupos de supremacía blanca y organizaciones dedicadas al tráfico de droga.

Las bandas de moteros están organizadas en la Confederación de Clubs, que a su vez está bajo la Coalición Nacional de Motociclistas (NCOM). La función de esta organización es dar soporte legal contra la policía u otras instituciones que puedan incurrir en discriminación o abuso de poder contra sus miembros. Los Ángeles se describen a sí mismos como una organización dedicada a la promoción y avance del motociclismo, pero la realidad es que están implicados en numerosos delitos violentos.

Actualmente los Ángeles del Infierno es la banda de moteros más conocida y una referencia para otras del mismo tipo que siguen sus estrategias en mayor o menor medida. Pertenecer a los Ángeles del Infierno es un trasfondo de Afiliación +4. hay que aclarar que no todo el mundo que pertenece a la Coalición de Motociclistas es un criminal: muchos son simplemente moteros de fin de semana que no sospechan la verdad o que se sienten atraídos por el lado peligroso de la vida pero, eso sí viéndolo desde fuera. Para ellos, el trasfondo de Afiliación sería de +1 simplemente y siempre que sigan pagando sus tasas.

Organización: el presidente de la organización es una figura relativamente conocida por el público (Posición +4, Famosillo +2 y Riqueza al menos a +3), detrás de

él están los Lugartenientes (Posición +3) criminales curtidos que dirigen sus propios clubes (o capítulos) de moteros y responsables de coordinar las acciones criminales de sus subalternos; los Capitanes son los jefes de las bandas menores y se encargan de comandar sobre el terreno las acciones delictivas del club; los Tenientes (Posición +1) son los jefes de una pandilla pequeña de moteros y son los encargados del trabajo sucio directo y de los delitos de menor enjundia como asesinatos, palizas y extorsión. Los miembros especialmente relevantes de los Ángeles del Infierno como actores famosos, abogados importantes o gente con pasta pueden tener también Posición +1 e incluso más si conocen las verdaderas actividades de la banda.

Símbolos: por supuesto la motocicleta, no sólo como vehículo si no como icono en camisetas, tatuajes, etc. Vestimenta de roquero, cuero o tejanos, insignias con el nombre de la banda y simbología nazi o satánica.

Aliados: grupos supremacistas blancos, algunos cárteles de la droga.

Enemigos: bandas formadas por afroamericanos.

HAMMERSKINS / OUTLAW HAMMERSKINS

Etnia: blancos

Historia: La Nación Hammerskin es la organización neonazi más reconocida y respetada por la comunidad supremacista y la más propensa a utilizar la violencia para conseguir sus fines. Obviamente, la mayoría de los integrantes son hombres jóvenes seguidores de la estética skin head pero muchos de los líderes y militantes de mayor edad no sigue ya dicha moda. A pesar de la imagen de jóvenes estúpidos y violentos, que se cumple en muchos casos, los hammerskin no se nutren exclusivamente de ellos, si no que también tiene militantes bien preparados técnica e intelectualmente.

Desde su creación en Dallas a principios de los 80, han surgido varios capítulos de la agrupación por todo Estados Unidos y también en Canadá, Alemania, Inglaterra, Francia, Suiza o Australia. Los diversos capítulos mantienen comunicación entre ellos pero funcionan de forma autónoma: no se trata de una organización formal, sino de grupos que mantienen intereses y estética comunes, unidos gracias a la comunicación vía internet y algunos actos importantes en que se reúnen.

La importancia de la música *white power* para conseguir financiación y nuevos miembros se exacerba en los hammerskins, ya que además de neonazis, son una tribu urbana con una música y comportamiento estandarizado. Los Hammerskins son dueños de Panzerfaust Records, una discográfica dedicada casi por entero a grupos de música oi y metal con mensajes racistas. Los hammerskin también mantienen prensa escrita y varios boletines y webs que mezclan la información musical con la difusión de ideología nazi.

Actualmente ha surgido una escisión en el medio oeste llamada los Outlaw Hammerskin, que comparte ideales, estética y estructura pero negando la escala de mandos actual. Ambas facciones están enfrentadas y han protagonizado enfrentamientos violentos.

Organización: aunque los hammerskins son un grupo muy extendido geográficamente, en realidad sus miembros son escasos y su poderío económico muy escaso, por ello pertenecer a la Nación Hammerskin sólo supone un trasfondo Afiliación (Hammerskin) +3 o Afiliación (Outlaw Hammerskin) +2. Los líderes y militantes más respetados tienen Posición +3 y a veces son el soporte económico, legal o técnico del grupo. No siempre estos militantes son también los jefes de los Capítulos regionales (Posición +2). Los jefes de cuadrillas o de Capítulos pequeños (a nivel pueblo o ciudades menores) tienen Posición +1.

Símbolos: el símbolo de los hammerskins son dos martillos cruzados rodeados por un círculo dentado y con los colores rojo y negro, aunque utilizan también símbolos clásicos como las esvásticas y cruces gamadas. La mayoría sigue la estética skin head.

Aliados: principalmente las bandas carcelarias Nazi Low Riders y Hermandad Aria, además de mantener relación con la mayoría de grupos supremacistas.

Enemigos: el otro grupo de hammerskins, minorías raciales y sociales.

SKIN HEADS-NEONAZIS

Etnia: blancos

Historia: el movimiento skin head proviene del Reino Unido pero en Estados Unidos tienen un carácter más organizado. Las bandas de skin heads suelen estar for-

madadas por pequeños grupos independientes aunque financiados por grupos supremacistas, como el Ku Kux Klan, la Resistencia Blanca Aria o la Iglesia Mundial del Creador, que los usan como carne de cañón.

Los skinheads reparten propaganda racista en colegios y vecindarios y organizan actos tales como conciertos, manifestaciones, etc. También mantienen apartados de correo, líneas telefónicas y, últimamente, direcciones de Internet desde donde ofrecen información, reclutan miembros o distribuyen información sobre terrorismo. Estas bandas protagonizan a menudo agresiones o asaltos racistas, eligiendo al azar sus víctimas. Rechazan el uso de drogas, así como su tráfico.

Pertenecer a una banda de skin heads significa un trasfondo de Afiliación +1 o +2 según el tamaño. Además suelen trabajar para grupos más grandes a los que también están afiliados como el KKK (Afiliación +3) o incluso ser mantenidos por particulares (trasfondo Mentor al nivel adecuado).

Algunas de estas bandas de skin heads son itinerantes y se desplazan por el país asistiendo a actos racistas de diferente índole, otros se forman como milicias y se entrenan en granjas apartadas y la mayoría de ellos mantienen una militancia discontinua.

Organización: las bandas de skin head suelen tener un líder informal (Posición +2 o +1) y un grupo de miembros estable (Posición +1) así como una cohorte de miembros menos consolidados (Posición 0)

Símbolos: estética skin head (cabeza rapada, cazadora de aviador y botas militares), camisetas y tatuajes de carácter nazi como esvásticas, signos del Ku Kux Klan o las siglas SWP (Supreme White Power).





Aliados: grupos supremacistas blancos

Enemigos: los negros, los judíos, los izquierdistas, el gobierno...

PECKERWOODS

Etnia: blancos

Historia: Los peckerwoods no son una banda propiamente dicha, si no seguidores de una cierta estética y actitud que se reúnen en pequeñas pandillas. Peckerwoods es la denominación que los negros del sur daban a los blancos pertenecientes a organizaciones racistas. Los miembros de estas bandas tienen creencias supremacistas parecidas a la de los skin heads pero suelen estar mucho menos politizados y tener una conducta más propia de una banda callejera.

Los peckerwood a menudo se refieren a ellos mismos como "rayos" por el tatuaje del relámpago que muchos lucen en su bíceps izquierdo en referencia al partido nazi inglés. Para adquirir su derecho a llevar ese tatuaje, el aspirante debe haber protagonizado una agresión grave a un individuo cualquiera que no sea blanco. Entre los delitos más frecuentes de estos grupos están el robo, allanamiento de morada, posesión y venta de narcóticos, tenencia ilícita de armas, etc.

Un personaje miembro de estas bandas debe tener un Trasfondo Afiliación (banda en particular) +1.

Organización: la banda se forma entorno a un líder informal y dos o tres miembros veteranos (Posición +1), otros tres o cuatro miembros regulares y un grupo de asociados de otros tres o cuatro miembros (todos con Posición 0).

Símbolos: Su estética está a medio camino entre las bandas latinas (camisas desabrochadas, pantalones caídos) y los skinheads (botas militares, chaquetas de piloto y en ocasiones cabezas rapadas). También llevan tatuajes de esvásticas, relámpagos, palabras o iniciales de lemas de superioridad blanca, como PW (que es peckerwood, pero también White Power al revés).

Aliados: grupos supremacistas blancos

Enemigos: los negros, los judíos, los izquierdistas, el gobierno...

NATOMA BOYS

Etnia: asiáticos de procedencia vietnamita

Historia: los Natoma Boys surgieron de los hijos de los emigrantes asiáticos llegados a California tras la caída de Saigón en 1975. Los adolescentes se encontraron en un entorno muy duro y amenazados por otras bandas por lo que copiaron la estética de éstas y se unieron en bandas de autodefensa. Si en un principio se ciñeron a su papel de protectores pronto lo olvidaron y comenzaron a practicar la delincuencia común: extorsión a sus vecinos a cambio de protección, asaltos con violencia, etc.

Actualmente la banda tiene al menos 150 miembros de entre 13 y 23 años que operan en los Condados de Orange, Los Ángeles, Riverside y San Bernardino y se dedican principalmente al robo de vehículos, atracos y robos en viviendas. Pertenecer a los Natoma Boys requiere un trasfondo de Afiliación +2 y ser descendiente de vietnamitas para llegar a ser miembro regular. Dentro de los Natoma Boys hay abiertas varias camarillas que funcionan de forma más o menos independiente y que suponen un trasfondo Afiliación +1.

La banda mantiene una especie de nostalgia romántica por su país de procedencia y se sienten fuera de la sociedad estadounidense y marginados por ella. Éste nacionalismo no pasa de ser meramente estético sin que tenga una profundidad política o cultural.

Organización: el líder (Posición +2) dicta la política general de la banda y recibe impuestos por los delitos cometidos por sus hombres; los tenientes (Posición +1) son los que se encargan de encabezar las camarillas; los miembros de más edad forman parte del núcleo duro de la banda tienen también bastante importancia en ella aunque no sean tenientes (Posición +1); debajo de éstos están los soldados (miembros regulares) y los reclutas (wannabees) que intentan ganarse el derecho a la iniciación.

Símbolos: estética gangsta, las palabras Natoma Boys o su acrónimo NB y banderas de Vietnam.

Aliados: ninguno conocido

Enemigos: ninguno conocido

LAS BANDAS CARCELARIAS

La estancia en prisión supone entrar en un mundo nuevo, un mundo con sus propias reglas y en el que no importa demasiado quién hayas sido fuera. Los presos se enfrentan a una situación hostil y tienden a agruparse, a volver a una mentalidad de tribu que les proporciona una cierta seguridad psicológica.

Las bandas carcelarias han recorrido un largo camino desde las bandas regionales o incluso existentes sólo en una prisión constituidas para defenderse de otros reclusos y para la autoayuda entre sus miembros hasta las macrobandas con presencia a nivel nacional. Un ejemplo de estas organizaciones son la Mafia Mexicana o la Hermandad Aria, que están implicadas en actividades como el tráfico de drogas tanto el exterior como en el interior de las cárceles, extorsión, intimidación de testigos o prostitución y que tienen incluso bandas callejeras asociadas o que les pagan impuestos bajo amenaza a los miembros de la banda en la cárcel.

Las bandas no son la excepción en la cárceles si no la norma. Se cree que, al menos, el 60% de los reclusos pertenece a alguna de las distintas bandas carcelarias y que la mayoría de los delitos graves dentro de presidio

Se desborda la violencia en las cárceles de California

Sobrepoblación y pésimas condiciones son las causas principales.

Los Angeles, 20 de febrero. Por pasarse un alto y ser sospechoso de llevar drogas, Sean Anthony Thompson, californiano de 38 años, fue llevado a la cárcel a principios de febrero. Cinco días más tarde el hombre, padre de tres hijos, estaba muerto.

El afroamericano falleció a consecuencia de las heridas sufridas durante un sangriento enfrentamiento contra tres reclusos de origen latino en una celda de la prisión de Los Angeles.

Según Los Angeles Times, el hombre había intentado ayudar a otro preso negro que era torturado por unos latinos durante una disputa por un camastro.

Thompson ha sido la segunda víctima mortal durante los amotinamientos que se registran desde hace semanas en las prisiones de California.

A principios de febrero asesinaron a otro recluso negro, de 45 años, en un centro penitenciario del sur de California. Casi un centenar de reos, a puñetazos, lanzando muebles y atacándose con armas que ellos construyeron, se enfrentaron y varios resultaron con heridas de gravedad.

Los responsables de la cárcel tuvieron que intervenir lanzando gas lacrimógeno y utilizando sus armas. "Nos encontramos en guerra", aseveró el presidente del distrito, Mike Antonovich, hace unos días, ante un nuevo repunte de la violencia.

Líderes de la denominada Mafia mexicana son quienes que están detrás de los recientes disturbios, afirma la policía. Al parecer, han ordenado a otros latinos que ataquen a los presos negros, trasladando así la lucha de las bandas callejeras a las prisiones.

Pero el grupo defensor de los derechos civiles Unión Americana de Libertades Civiles (ACLU, por sus siglas en inglés) sostiene que los crecientes enfrentamientos se deben a las condiciones "catastróficas" de las prisiones.

Jody Kent, miembro de ACLU, aseguró: "El color de la piel no es el problema. Celdas llenas, pocos vigilantes y la falta de ocupación y terapia han convertido las cárceles en un polvorín".

Ejemplifica: la mayoría de los 20 mil presos en las cárceles de los distritos de Los Angeles pasan las 24 horas en sus celdas. Sólo pueden hacer deporte tres horas, una vez a la semana.

Según Kent, ello contribuye a que cualquier cosa pequeña, como en qué cama van a dormir o quién puede llamar primero, genere discusiones.

Hampones peligrosos y los que han cometido delitos menores a menudo comparten un gran dormitorio, en el que se alberga hasta 100 presos. Las celdas individuales escasean.

están provocados de una u otra forma por las bandas o por alguno de sus miembros.

RECLUTAMIENTO

El reclutamiento de nuevos integrantes suele darse por iniciativa de la banda ante un recluso que encaja en sus estándares y muchas bandas carcelarias aceptan sin más a los miembros de bandas callejeras u organizaciones exteriores afines como la Hermandad Aria con los skin heads o la M con los pandilleros hispanos.

Algunas bandas exigen a los nuevos reclutas un periodo de prueba en que han demostrar ser dignos de sus colores o una prueba de entrada, invariablemente un acto violento de mayor o menor gravedad sobre otros reclusos o sobre los guardas.

ESTRUCTURA

La estructura de las bandas carcelarias es similar a sus equivalentes callejeros aunque el grado de implicación suele ser mayor. El nombre de los rangos suele ser de carácter militar y es más estable que en las bandas callejeras. Un miembro normalmente no puede "caer en el escalafón" a no ser que él mismo lo pida. Los errores o actos que conllevarían una pérdida de estatus importante son castigados con la muerte o la expulsión de la banda.

LÍDERES

Las bandas tienen un líder o un "consejo de notables" que dirige todos los asuntos de la banda dentro de su "jurisdicción". En algunos casos, además de los líderes de cada prisión, hay un comité que dirige la política general de la banda.

Casi todos los líderes son presos con una pena de gran duración o perpetua, lo que garantiza su implicación en la política de la banda e impide las luchas por el poder al quedarse vacío su puesto si le dieran la libertad. Los exreclusos pueden seguir teniendo peso en la banda, pero no suele permitirse que siguen perteneciendo a la plana mayor.

NÚCLEO DURO

El núcleo duro está formado por los miembros que ya han demostrado su valía en la banda. Pueden estar divididos por rangos, normalmente de carácter militar como tenientes, sargentos, soldados, etc. pero todos ellos participan de la actividad criminal de la banda y llevan los colores de ésta.

En algunas bandas existe el rango de reclutador, que es el que examina las posibles nuevas incorporaciones y decide sobre su ingreso y las posibles pruebas a superar. Este rango equivaldría en importancia al de sargento o teniente aunque con unas responsabilidades más específicas.





RECLUTAS

Los reclutas son miembros de nueva entrada y en los que todavía no se confía totalmente. Al margen de tener que cumplir las pruebas de entrada y de cumplir un cierto periodo "a prueba" suelen estar implicados ya en las actividades criminales de la banda, aunque sin conocer demasiado de la estructura dirigente. En algunos casos, los reclutas no pueden llevar los colores de la banda o llevan unos colores distintos, indicando que aún no son miembros de pleno derecho.

ASOCIADOS

Los asociados son reclusos que están implicados en las actividades de la banda pero que no forman parte de ella, ya sea porque no se confía totalmente en ellos o porque no cumplen los requisitos étnicos o de cualquier otro tipo. Un ejemplo son los asociados de color que la Hermandad Aria usa para distribuir la droga a los reclusos afroamericanos. Los asociados están bajo la protección de la banda aunque más bien porque el ataque a uno de ellos se considera una afrenta a una propiedad de la banda que porque se les considere parte integrante en ésta.

MIEMBROS EXRECLUSOS

Muchas bandas consideran a sus miembros como socios de por vida y la adhesión a la banda no termina al salir el recluso de prisión. Dependiendo de la banda y el miembro en particular, es posible que se le siga considerando parte de la banda sin pedirle ningún tipo de actividad a favor de la banda, exceptuando la solidaridad o ayuda puntual en algún caso; o que se le diga considerando un miembro y participe en las actividades criminales de la banda en el exterior. Algunos presos pertenecen a bandas callejeras y se considera su lealtad a la banda carcelaria como "congelada" pero siempre se espera de los exreclusos una cierta lealtad a su banda carcelaria.

ACTIVIDADES

La razón de ser de las bandas es la autoprotección de sus miembros, el ataque a los que se identifican como enemigos y la solidaridad entre sus miembros pero, según la banda crece, se suele diversificar a actividades criminales como la extorsión, el robo, el tráfico de drogas o el contrabando de todo tipo de materiales.

Las bandas carcelarias callejeras han ido creciendo en número y en poder, controlando el tráfico de drogas dentro y fuera de las cárceles por medio de bandas callejeras asociadas y exconvictos que siguen perteneciendo a la banda una vez cumplen su pena. Las comunicaciones con el exterior y con los miembros de otras prisiones se realizan por medio de las visitas de familiares o de abogados y otros representantes legales o por correos que memorizan el mensaje o lo ocultan en sus cavidades o ropas, incluso a veces en clave.

Por tanto, el poder de las bandas carcelarias ha aumentado hasta el punto de amenazar al crimen organizado

tradicional y con la relativa ventaja de que su estancia en prisión dificulta las acciones violentas contra los líderes. De momento, el pastel ha sido suficiente para todos, sobre todo porque el crimen organizado ha diversificado sus intereses lo suficiente como para poder permitirse dejar el negocio de la droga (o al menos los pasos finales de la distribución) en las manos de las bandas callejeras y carcelarias, pero el equilibrio es inestable y sólo se mantiene por el miedo del crimen organizado a un enfrentamiento con las bandas, mucho más dispuestas a aceptar las pérdidas de miembros y económicas de una guerra declarada.

LISTA DE BANDAS CARCELARIAS

Hacer un listado de todas las bandas presidiarias de California sería casi imposible pero si podemos ofrecer una descripción de las más importantes o representativas del conjunto.

Junto a bandas representadas a lo largo de todo Estados Unidos o incluso en otras naciones, como la Mafia Mexicana o la Hermandad Aria, también aparecen bandas menores como los 415's o los *Dirty White Boys* como ejemplo de las múltiples bandas menores que existen dispersas por todo el estado de California y que, a veces, sólo tienen miembros en una o dos prisiones. Estas bandas están en la lista para que conozcas el amplio espectro de tamaños e importancia de las bandas en las prisiones y como base para que desarrolles tus propias bandas (en el juego, claro), si lo deseas.

La ficha de cada grupo está constituida por el nombre o nombres de la banda; las etnias o procedencias que se admiten entre sus miembros; una breve historia y descripción de la banda; la estructura de la organización y sus rangos; los símbolos distintivos que usan los miembros; y los aliados y enemigos de la banda aunque esos dos apartados suelen referirse más bien a predisposiciones negativas o positivas más que a alianzas o enfrentamientos estables.

La cantidad de información ofrecida de cada banda no es homogénea y es porque toda la información utilizada es real y es más fácil encontrar datos de una banda como la M, con casi cincuenta años de actividad y miembros por todo Estados Unidos que de la Mafia Negra, una banda que ha surgido recientemente y de la que todavía la policía no sabe bien sus orígenes e intereses. A pesar de que todas las bandas descritas a continuación son masculinas, han aparecido las primeras bandas presidiarias femeninas aunque el fenómeno no tiene todavía la extensión ni la gravedad de sus homólogos del sexo opuesto. Por el momento, las bandas formadas por mujeres parece que están todavía en la etapa en la que su objetivo es la solidaridad mutua y la autoprotección aunque con escarceos con el tráfico de drogas, contrabando y extorsión dentro de la cárcel. Las bandas de mujeres detectadas en California por el Departamento Federal de Prisiones tienen todas carácter étnico. En concreto, son



las *Lady Rascals* y *Southside Scissors* (formadas por asiáticas) y las *Midnite Pearls* y las *Latin Ladies* (formadas por hispanas).

LA NETA

Etnia: Portorriqueños / hispanos.

Historia: la Neta fue creada por un preso de la cárcel de Río Pedras, Puerto Rico, en 1970, como una organización de autodefensa ante los demás reclusos y, especialmente, ante la banda conocida como G27 y, más tarde, se extendió entre los presos de procedencia portorriqueña a lo largo del noroeste de Estados Unidos y Florida. La Neta es una organización a nivel nacional y sus miembros deben de tener el trasfondo de Afiliación a +3 y un trasfondo de Posición según su importancia en la banda.

La Neta tiene un marcado carácter patriótico y de independencia cultural y política respecto a los Estados Unidos, manteniendo contactos con grupos revolucionarios de Puerto Rico como los Macheteros. De hecho, los miembros de la Neta ven su reclusión como consecuencia de la opresión a su pueblo por parte del gobierno norteamericano

Un miembro de esta banda está obligado a buscar veinte nuevos reclutas para la organización. Cualquier afrenta a un miembro de la banda es tomada como un ataque directo a la Neta en su conjunto y castigada como tal. El día 30 de cada mes, los miembros de la Neta rezan por las almas de sus compañeros caídos.

Los miembros de la Neta en libertad están implicados en tráfico de drogas, extorsión y se sabe que han intervenido como “pistolas de alquiler” en guerras entre bandas callejeras. Son conocidos por ser extremadamente violentos

y no dudar en usar armas de fuego contra cualquiera que se les interponga, incluida la policía.

Al contrario que otras bandas, los miembros de la Neta no admiten abiertamente su pertenencia a ésta y mantienen una “ley del silencio” sobre sus actividades, dificultando que la policía o bandas rivales puedan averiguar datos significativos sobre ellos.

Actualmente, la Neta está intentado activamente ampliar su influencia entre las bandas callejeras y en los correccionales. Su “política” es dejar que otras bandas hispanas sean las que llamen la atención de la policía, mientras ellos hacen sus trapicheos sin armar escándalo.

Organización: Los grados dentro de la banda, por orden de importancia, son presidente (posición +3), vicepresidente (posición +2), reclutador, sargento (ambos posición +1) y soldado (posición 0). Un miembro a prueba tendría Posición 0 y el Trasmala Mala Reputación (miembro a prueba) -1, indicando que todavía no se confía en él ni se le respeta.

Símbolos: el emblema de la Neta es un corazón partido por dos banderas de Puerto Rico y, sobre esto, una mano con el dedo anular e índice cruzados. Sus colores son los de la bandera de Puerto Rico: rojo, blanco y azul aunque a veces se sustituye este último por el negro y suelen exhibirse en prendas como pañuelos, pantalones cortos o camisetas. Adicionalmente, suelen llevar la bandera de Puerto Rico en algún lugar visible, ya en la ropa o tatuada. Los miembros a prueba sólo pueden exhibir el color blanco hasta que, a juicio de los jefes, haya probado su lealtad a la banda, momento en que podrá combinarlos con el resto de colores.





Los miembros se saludan entre sí haciendo el signo de la letra N en el lenguaje de signos, cruzando el dedo índice sobre el anular, simbolizando también camaradería y unidad.

Aliados: Los Macheteros

Enemigos: Latin Kings y Los Sólidos.

LA FAMILIA DE LA GUERRILLA NEGRA

Etnia: Negra

Historia: La Guerrilla Negra (conocida también como BGF, el acrónimo de Black Guerrilla Family) fue fundada en la prisión de San Quintín por George L. Jackson, miembro de los Panteras Negras, una organización radical formada por izquierdistas afroamericanos inexistente hoy en día. La Guerrilla Negra es una organización a nivel nacional y sus miembros deben de tener el trasfondo de Afiliación a +3 y un trasfondo de Posición según su importancia en la banda.

La Guerrilla está más orientada políticamente que el resto de bandas carcelarias y sus miembros son adoctrinados en el Marxismo revolucionario, en la lucha contra el racismo y en la lucha "antisistema", especialmente contra la administración pública estadounidense, por lo que son particularmente peligrosos para los funcionarios de prisiones, que representan al gobierno dentro de la cárcel.

Los miembros de la Guerrilla Negra juran lealtad de por vida a la banda y mantienen una política de relativo aislamiento con el resto de presos, como si se consideraran "presos políticos".

Además de sus ideas políticas, la Guerrilla Negra tiene como objetivo la autoprotección y mantener su "dignidad" ante otros presos por lo que reaccionaran violentamente ante cualquier atentado a su honor o al de uno de sus miembros

Organización: la banda está organizada como un grupo paramilitar con un "Comité central"; un jefe a nivel nacional, denominado "Líder Supremo" (Posición +4) y, por debajo de él, rangos militares como capitán o jefe de la banda en una prisión en particular (Posición +3), teniente (Posición +2), sargento (Posición +1) y soldado (Posición 0).

Símbolos: las siglas BGF, dos sables y una escopeta cruzados, un dragón negro sobrevolando una torre o una prisión. Muchas veces llevan tatuados símbolos o consignas antigubernamentales

Aliados: actualmente están aliados con La Nuestra Familia y mantienen buenas relaciones con la Armada de Liberación Negra y con la mayoría de bandas callejeras formadas por negros (como los Bloods, Los Crips, El Rukns y los Black Gangster Disciples), que a menudo son reclutados como miembros si son encarcelados, dándose la paradoja de que miembros de bandas callejeras rivales sean camaradas en la cárcel.

Enemigos: la Hermandad Aria, el Sindicato de Texas y la Mafia Mejicana o "la Eme".

LA MAFIA-NEGRA

Etnia: negros

Historia: la Mafia Negra es una banda de nueva creación y de la que aún no se conoce demasiado. Parece ser una rama desgajada de la Guerrilla Negra y que comparte intereses y solidaridades pero que no tiene ya la carga ideológica y política de la Guerrilla siendo más parecida a las bandas carcelarias actuales, con intereses más materiales como el tráfico de droga, la extorsión y el chantaje o el contrabando.

No se sabe muy bien si la Mafia Negra es una adaptación de la Guerrilla a los nuevos tiempos y forma parte integrante de ésta, es una banda subsidiaria a ésta, o, simplemente, se trata de una nueva banda formada por los antiguos miembros de la Guerrilla Negra descontentos con su filosofía. Lo único que se sabe es que tiene miembros por todo el territorio nacional y que no parece estar enfrentada a la Guerrilla, si no que incluso hay una cierta aquiescencia entre ambas.

La banda está en la difícil tesitura entre seguir siendo una banda asociada a la Guerrilla Negra o independizarse totalmente, quedando a merced de los enemigos de la Guerrilla y de las represalias de ésta misma. De momento, es una banda a nivel nacional pero no hay nada que denote que las distintas células de la Mafia Negra tengan una verdadera cohesión por lo que lo que pertenecer a la banda sólo requiere un trasfondo de Afiliación a nivel +2

La Mafia Negra está reclutando a sus miembros entre los reclusos de color que pertenecían a bandas callejeras sin que parezca que establezcan preferencias por bandas tipo Blood o Crip.

Organización: la banda está organizada como un grupo paramilitar, a semejanza de la Guerrilla Negra, con un capitán o jefe de la banda en cada prisión (Posición +3), teniente (Posición +2), sargento (Posición +1) y soldado (Posición 0).

Símbolos: las letras BM ("Black Mafia")

Aliados: ¿Guerrilla Negra?

Enemigos: bandas supremacistas blancas

MUSULMANES-NEGROS

Etnia: negros de religión musulmana

Historia: la Nación del Islam es una organización religiosa y política afroamericana, con diversos proyectos benéficos, entre ellos los destinados a los presos de color. La doctrina de los Nación del Islam se basa en un estricto mensaje de disciplina y moralidad dentro de la religión musulmana y destinado a rehabilitar al prisionero. La Nación ayuda a los presos a conseguir trabajo y casa una

Buscan sospechosos de accidente en el sur de Los Ángeles

Policía pide datos sobre dos hombres que viajaban en un Lincoln blanco; descartan versión de carrera callejera

Dos hombres afroamericanos que iban a bordo de un coche Lincoln Continental color blanco son los sospechosos de provocar el accidente que la mañana del viernes dejó 14 heridos en una clínica de sur de Los Ángeles, informaron ayer las autoridades.

El Departamento de Policía de Los Ángeles (LAPD) pidió el sábado la colaboración del público para obtener pistas que conduzcan a la localización del vehículo y posterior captura de los aparentes responsables.

El viernes, minutos antes de las 10:00 de la mañana, Ijmaa Owens, de 33 años de edad y residente de Hawthorne, perdió el control del coche que conducía, un deportivo Nissan 300 ZX, y se impactó de lleno contra la sala de espera de la clínica Salvador del Mundo, localizada en la esquina de la calle 83 y Vermont.

Ahí 14 personas resultaron lesionadas, incluido el conductor del Nissan. A una mujer que se contaba entre las víctimas le tuvieron que amputar las dos piernas, otra mujer también perdió una de sus extremidades.

Hasta ayer cinco de las víctimas permanecían hospitalizadas, una de ellas en estado crítico en el Hospital California. Dos niñas gemelas, de entre 2 y 3 años de edad, se encontraban en condición estable en el Hospital General del Condado-USC, pero se mantenían bajo supervisión.

Al parecer los tripulantes del Lincoln Continental blanco viajaban a exceso de velocidad sobre la avenida Vermont y embistieron al Nissan, provocando que éste se dirigiera hacia la clínica, donde mujeres y niños esperaban a ser atendidos y fueron arrollados.

A la escena del crimen acudieron alrededor de 75 bomberos para atender a los lesionados, entre ellos un equipo de rescate especializado en tragedias como terremotos, ya que algunas víctimas quedaron atrapadas debajo del coche y entre el mobiliario de la clínica.

El LAPD sólo cuenta con escasos datos del vehículo: marca Lincoln Continental, color blanco, cristales polarizados, sin placas y con abolladura en la parte delantera del lado derecho.

Por ello pidieron a la comunidad aportar información para dar con los responsables, quienes sólo han sido identificados como dos jóvenes de origen afroamericano, los cuales huyeron del lugar tras chocar el coche del joven Owens.

En un principio se sospechó que ambos vehículos participaban en una carrera callejera de coches, pero después las autoridades aclararon que Owens fue embestido por el conductor del Lincoln Continental. No se sabe si el choque fue accidental o a propósito.

vez que salen de la cárcel y da consejo espiritual en el interior de la prisión.

Sin embargo, muchos detractores critican que el mensaje y la actividad rehabilitadora de la Nación del Islam sólo se dirige a los presos de color y que sus tesis son antisemitas y antiblancas. Además, las técnicas de captación de los ministros de la Nación son consideradas propias de una secta y están destinadas a radicalizar a los presos.

Muchos presos de color ingresan en los Musulmanes Negros (como se denomina normalmente a los presos que siguen la doctrina de la Nación del Islam) como medida de protección frente a los presos en general y a la Hermandad Aria y otras bandas blancas en particular. Se sospecha que los Musulmanes Negros han provocado ataques con motivaciones racistas contra otros presos e inspirado motines. Sin embargo, todo eso es negado por la organización religiosa de la Nación del Islam que la sustenta y niega que los Musulmanes Negros sean una banda.

La pertenencia a la Nación del Islam como grupo religioso es un trasfondo de Afiliación +3 ya que tienen un escaso poder a pesar de estar repartidos por todo el continente. Pertenecer a la banda Musulmanes Negros es un trasfondo de Afiliación +2.

Organización: los ministros de la nación tienen Posición entre +3 y +2. Los líderes de la banda en cada cárcel tienen una Posición de +2 pero están supeditados hasta cierto punto a la nación del Islam; los miembros veteranos o los que están más radicalizados por las consignas tienen Posición +1, el resto tienen Posición 0.

Símbolos: ninguno en especial.

Aliados: hasta cierto punto, las demás bandas negras aunque sólo por solidaridad racial.

Enemigos: la Hermandad Aria, los Nazi Low Riders y otras bandas supremacistas blancas.

MAFIA MEXICANA (LA EME)

Etnia: Mexicano-americanos / hispanos

Historia: La Eme fue creada a finales de los años 50 en un reformatorio de California, por los miembros de una banda callejera de Los Ángeles que estaban reclusos en éste y mantiene una ideología de solidaridad y autoayuda entre hispanos. La Eme es, actualmente, la banda carcelaria con mayor poder y más activa dentro las prisiones californianas a pesar de que cada prisión tiene sus propios cabecillas.

La Eme se dedica principalmente al tráfico de drogas, a la extorsión y al contrabando dentro y fuera de la cárcel. Si alguien se entromete en sus actividades suelen utilizar la violencia de la forma más desproporcionada posible, intentado mantener su reputación de sanguinarios y su estatus como la mayor banda carcelaria.





La Eme es una organización a nivel nacional y también tiene una amplia representación en México. Sus miembros deben de tener el trasfondo de Afiliación a +4 y un trasfondo de Posición según su importancia en la banda.

La Eme es una organización basada en el llamado "Blood in, Blood out", es decir para entrar en la banda hay que matar a alguien y, si quieres salir, morirás.

La Mafia Mexicana mantiene una estructura fuera de la cárcel que permite su financiación y el tráfico de drogas, a menudo utilizando a las esposas, novias o familiares de los encarcelados como mensajeros y representantes.

Organización: La cadena de mandos de la Eme se basa en la organización de la mafia italiana con generales (Posición +4) que dan la órdenes y capitanes, tenientes, sargentos y soldados que se encargan de cumplirlas (Posición +3, +2, +1 y 0, respectivamente). Cada prisión tiene su propio capitán, aunque siguen una política común, transmitiéndose los mensajes aprovechando las visitas familiares o de los abogados que reciben sus miembros.

Símbolos: símbolos mexicanos como la serpiente y el águila, la bandera del país y las letras MM, M o Eme, también se identifican con el número 13 o XIII (la M es la decimotercera letra del abecedario).

Aliados: la Eme está aliada con la Hermandad Aria, los Nazi Low Riders y los Dirty White Boys y mantiene muy buenas relaciones con la Arizona's Old Mexican Mafia, el New Mexico Syndicate, los Mexicanemi y las bandas callejeras de origen hispano alineadas dentro de los Sureños. Además los miembros de la Eme proveen de protección, remuneradamente por supuesto, a los reclusos de La Cosa Nostra.

Enemigos: Northern Structure, Arizona's New Mexican Mafia, la Guerrilla Negra y las bandas callejeras negras; aunque su principal enemigo es La Nuestra Familia, con los que tienen una guerra a muerte declarada, lo que ha llevado a las autoridades carcelarias a separar a sus miembros para evitar altercados.

LA NUESTRA FAMILIA

Etnia: Mexicano-americanos / hispanos

Historia: la Nuestra Familia surgió en la prisión californiana de Soledad a mediados de los 60 como medida de autoprotección de los presos mexicano-americanos provenientes del mundo rural de los otros presos y, especialmente, de la Eme, formada por mexicanos de origen urbano que despreciaban y maltrataban a aquellos.

La Nuestra Familia es una banda a nivel nacional aunque tiene bastantes contactos en México. Sus miembros deben de poseer al trasfondo Afiliación +3 y Posición al nivel correspondiente a su importancia en la banda.

La Nuestra Familia está intentando introducirse en el negocio del contrabando y el tráfico de drogas dentro de

la cárcel, lo que ha chocado frontalmente con los intereses de la Eme, manteniendo ambas actualmente una guerra a muerte.

La Nuestra Familia y su rama en la calle, la pandilla conocida como Northern Estructure o Norteños mantienen una estructura de tipo paramilitar con grados de soldado a general aunque la cadena de mando de cada una de las organizaciones es independiente de la otra.

La pertenencia a la NF es de por vida y se espera de los miembros que hayan cumplido su pena que sigan ayudando a sus camaradas encerrados, cuando no que se unan a la Northern Estructure. Si un miembro excarcelado incumple sus obligaciones cae en desgracia para la banda y será muy poco saludable para él volver a la cárcel.

Organización: la Nuestra Familia mantiene una estructura parecida a la de su rival, la Mafia Mexicana, con capitanes, tenientes, sargentos y soldados. El trasfondo Posición adecuado sería de +3, +2, +1 y 0 respectivamente.

Símbolos: los miembros de la Nuestra Familia (y por extensión los de la Northern Estructure) se identifican por medio de pañuelos y trapos de color rojo. Suelen llevar tatuajes con las letras NF, LNF, ENE y F, el número 14 (la ene es la decimocuarta letra del alfabeto) y con su símbolo más común: un sombrero mexicano cruzado con una navaja.

Aliados: la NF mantiene una difícil relación de colaboración con la Guerrilla Negra, más debido a sus mutuos enemigos que a intereses o a simpatías comunes, y mantiene una banda subsidiaria fuera de la cárcel: la Northern Estructure también conocida como los Norteños.

Enemigos: Mexicanemi, F-14s o Bulldogs y la Hermandad Aria, aunque su mayor enemigo es la Mafia Mexicana.

LA HERMANDAD ARIA

Etnia: blancos

Historia: la Hermandad Aria nació en 1967 en la prisión de San Quintín, California. Los miembros de la Hermandad se reparten entre los provenientes del entorno skin head o de organizaciones supremacistas como el Ku Klux Klan y los blancos que simplemente se unen a la banda para pasar su estancia en prisión de la forma más cómoda y protegida posible.

Aunque la Hermandad Aria original es la de California, en otros estados han surgido bandas que se hacen llamar con el mismo nombre, aunque añadiéndole el del estado (como la Hermandad Aria de Texas).

La pertenencia a la Hermandad Aria (a cualquiera de sus versiones en cada estado) es un trasfondo de Afiliación +2. Pertenecer a la Hermandad Aria original (la de California) es un trasfondo a nivel +3 por el ascendiente que tiene dicha organización sobre el resto de Hermandades.

Los reclusos que quieran entrar en la Hermandad tienen que esperar normalmente un año como miembros a prueba y normalmente han de protagonizar algún tipo de acto violento para pasar a ser miembros de pleno derecho.

La pertenencia a la Hermandad es para toda la vida y se espera de sus miembros que salgan fuera de la cárcel que continúen ayudando o encubriendo a sus camaradas encarcelados o no. Sin embargo la pertenencia a la Hermandad Aria es compatible con la pertenencia a otros grupos supremacistas blancos o a bandas de moteros como los Ángeles del Infierno.

La Hermandad está metida en el contrabando, extorsión a reclusos y tráfico de drogas dentro de prisión y utilizan a asociados negros para vender y comprar drogas a la comunidad reclusa de color. También han llegado a colaborar con los presos de color en disturbios y revueltas.

Las decisiones importantes son tomadas por una comisión formada por los líderes más respetados y se comunican a cada prisión por medio de las visitas que puedan recibir los presos o por correspondencia.

Actualmente la Hermandad estaba siendo amenazada por otra banda supremacista: los Nazi Low Riders pero parece que han llegado a un pacto de autodefensa ante el auge de los Black Gangster Disciples, una banda carcelaria de la Costa Este. Sin embargo, en la Costa Oeste no está claro qué tipo de relación tienen entre sí.

Organización: los rangos de la Hermandad Aria son capitán, teniente, sargento y soldado (Posición +3, +2, +1 y 0 respectivamente. Un miembro de la comisión que organiza la actuación de la banda a nivel nacional tendría un trasfondo de Posición +4. Los miembros a prueba tie-

nen Posición 0 y el trasfondo Mala reputación (miembro a prueba) -1.

Símbolos: las iniciales AB (Aryan Brotherhood), el número 666, simbología nazi y celta. Los miembros de las hermandades de otros estados llevan esos símbolos junto al nombre de su estado.

Aliados: la Mafia Mexicana, Los Ángeles del Infierno, Dirty White Boys y Nazi Low Riders (éstos últimos sólo en la Costa Este).

Enemigos: La Nuestra Familia, la Guerrilla Negra y, en general, todas las bandas formadas por negros. Los miembros de Hermandades de otros estados son normalmente tolerados aunque no se les considera miembros legítimos y pueden ser atacados si no se queman, cortan o tachan de alguna forma sus tatuajes de la Hermandad Aria correspondiente.

NAZI LOW RIDERS

Etnia: blancos

Historia: los Low Riders nacieron en la Escuela de Industria del correccional de Preston a principios de los 70 y tienen el dudoso honor de ser la banda de mayor expansión de California. Recientemente, han desplazado su base de operaciones a los condados de Orange y Los Ángeles con el objetivo aparente de extenderse por todo el sur de California y al resto de Estados Unidos. La pertenencia a los Low Riders es un trasfondo de Afiliación a nivel +3.

Los Low Riders están reclutando a sus miembros entre los reclusos pertenecientes a bandas más pequeñas y que no pueden dar suficiente protección a sus miembros. Aunque se nutren sobre todo de presos blancos también



Capítulo 16
Colores



hay un pequeño contingente de hispanos, la política es que para pertenecer a los NLR hay que "ser blanco al menos un 50% y un 0% negro". Los Low Riders son uno de las bandas que más actos de violencia está protagonizando a pesar de su relativa juventud y escaso tamaño.

Los Low Riders se han enfrentado a la Hermandad Aria en el pasado pero actualmente parecen haber llegado a una unión con la Hermandad, La Eme y los Dirty White Boys contra las bandas carcelarias formadas por reclusos afro-americanos, sobre todo ante el auge de una banda de la Costa Este: los Black Gangster Disciples.

Organización: Los Low Riders tienen una estructura de tipo militar con capitanes, tenientes, sargentos y soldados equivalentes a un trasfondo de Posición +3, +2, +1 y 0.

Símbolos: las letras NLR y simbología nazi como esvásticas o cruces gamadas. También con comunes los símbolos celtas, vikingos, satánicos y neopaganos. Muchos de sus miembros siguen la estética skin head.

Aliados: Dirty White Boys, La Mafia Mexicana y La Hermandad Aria (en la Costa Este).

Enemigos: La Guerrilla Negra y los presos de color en general. No está clara su postura frente a la Hermandad Aria.

DIRTY WHITE BOYS

Etnia: blancos

Historia: esta banda menor surgió en 1985 y tomó su nombre de un equipo de softball de reclusos. Como indica su nombre, está formada por reclusos blancos pero no parece tener ideología supremacista ni neonazi. Su actividad principal es la venta de droga dentro de la cárcel y se suelen nutrir de reclutas con los miembros blancos de

bandas callejeras o con los reclusos que no desean pertenecer a la Hermandad Aria ni a los Low Riders.

La pertenencia a los Dirty White Boys es un trasfondo a nivel +2 ya que, a pesar de estar representados a nivel estatal, no hay una verdadera organización entre los distintos White Boys de cada prisión.

Organización: Los Dirty White Boys tienen una estructura de tipo militar con capitanes (Posición +2), tenientes, sargentos (ambos Posición +1) y soldados (Posición 0).

Símbolos: suelen llevar tatuado el contorno de su estado (California, Texas, etc.) y dentro el nombre de la banda.

Aliados: el Sindicato de Texas. En la Costa Este son aliados de segunda en la alianza entre la Hermandad Aria, los Nazi Low Riders y la Mafia Mexicana.

Enemigos: ninguno conocido.

LOS BORDER BROTHERS Y LOS SINALOA COWBOYS

Etnia: mexicano-americanos / hispanos

Historia: los Border Brothers se encuentran principalmente en las cárceles de California. La mayoría de sus integrantes son inmigrantes ilegales que han cruzado la frontera entre Estados Unidos y México. Los miembros de los BB o los Sinaloa Cowboys deben tener el trasfondo Afiliación a +2 y Posición al nivel correspondiente a su posición en la banda.

La mayoría están encarcelados por delitos relacionados con el tráfico de estupefacientes y, gracias a sus contactos, continúan vendiendo droga en el interior de la cárcel.

Los Sinaloa Cowboys son un subgrupo de los BB y en su casi totalidad son originarios del estado mexicano de Sinaloa, considerado la capital de la droga. Muchos

siendo: Historias sobre una misma historia

Sinaloa Cowboys está pasando a engrosar las filas de los cárteles como matones.

Organización: ambas bandas utilizan un sistema de rangos paramilitar, con rangos como capitán (Posición +2), teniente (Posición +1) y soldado (Posición 0).

Símbolos: suelen llevar tatuados la B, BB, el número 22 (la b es la segunda letra del abecedario) o el nombre de su estado o ciudad originaria en México.

Aliados: ninguno conocido.

Enemigos: ninguno conocido.

415.S

Etnia: negros

Historia: los 415's son una banda poco conocida y formado por reclusos negros de bandas callejeras tipo Blood. Su nombre viene del delito 415 del Código Penal de California: disturbios callejeros y escándalo público.

Sus actividades se centran en la autoprotección de los miembros y el tráfico a pequeña escala de drogas y contrabando en la cárcel, a veces como asociados de otras bandas más importantes.

La 415's es un ejemplo característico de las bandas carcelarias formadas por miembros en prisión de bandas callejeras tipo Blood o tipo Crip y que llevan la guerra entre éstas a la cárcel.

La pertenencia a los 415's es un trasfondo a nivel +2 ya que, a pesar de estar representados a nivel estatal, no hay una verdadera organización entre los distintos grupos de cada prisión.

Organización: su estructura depende de la cada facción de la banda y suele corresponder a la de la banda Blood más poderosa o representada en la prisión. En términos de juego, los clasificaremos en líder (Posición +2), lugartenientes (Posición +1) y soldados (Posición 0).

Símbolos: el color rojo en pañuelos, camisetas y cualquier otra prenda, tatuajes de los Bloods y el numero 415.

Aliados: bandas tipo Blood, la Guerrilla Negra.

Enemigos: bandas supremacistas blancas en general, bandas tipo Crip.

SINDICATO DE TEXAS

Etnia: hispanos (mexicanos principalmente)

Historia: El Sindicato de Texas surgió en la prisión de Folsom, California, a principios de los 70 en respuesta a las agresiones hacia presos mexicano-americanos procedentes del estado de Texas por parte de las bandas californianas, sobre todo de La Mafia Mexicana y la Hermandad Aria. Aunque en un principio sólo reclutaban a mexicano-americanos, actualmente admiten a naturales de países latinoamericanos como Puerto Rico, Cuba o el mismo México.

Actualmente, su activa política de reclutamiento (aunque siempre basada en la procedencia latina) está convirtiéndola en una organización a nivel nacional aunque su mayor presencia está en el estado de Florida (donde es una de las bandas más importantes) y en el de Texas. Mientras que en esos estados sus intereses están centrados en el narcotráfico, extorsión y contrabando, en California es más bien una banda de autoprotección entre sus miembros, al menos por el momento, aunque es posible que si crece lo suficiente haya un enfrentamiento directo contra las bandas californianas formadas por hispanos como la Nuestra Familia o la M. Actualmente, la pertenencia al Sindicato es un trasfondo Afiliación +2, pero está a punto de pasar a +3.

Organización: en lo alto de la pirámide está el Presidente (Posición +2), el vicepresidente y el reclutador o cardenal (posición +1) y los miembros sin rango (Posición 0) llamados carnales que significa "amigos del alma" o "hermanos" en jerga mexicana.

Símbolos: tatuajes con las letras TS (Texas Syndicate) más o menos ocultas en el diseño. Suelen llevar los tatuajes en el interior del antebrazo derecho aunque también en otras zonas como la nuca o la cabeza

Aliados: aunque no se les puede llamar aliados en un sentido estricto, el Sindicato de Texas mantiene ciertas relaciones con la Mafia de Texas (Texas Mafia) y con los Dirty White Boys.

Enemigos: Hermandad Aria, Mafia Mexicana, Nuestra Familia, Mexicanemi y Mandingo Warriors.



just for fun?

LA ÚLTIMA MEDIA MILLA

Con un chasquido metálico se abrió la puerta del pasillo de celdas, dejando pasar a un tipo bastante gordo entrado en años, de aspecto descuidado e incluso sucio, que cerró tras de sí. El tipo se quedó parado en la entrada un momento, buscando en sus bolsillos lentamente, como si fuese un gran esfuerzo para él. El único preso que podía observarle hacer esto desde su celda, un hombre blanco de tez sucia y ropa aún más sucia, tiznada de hollín, apoyó la cara en la reja y le observó casi con veneración.

- ¿No tendrás fuego, eh Ronald? -le dijo el tipo gordo.
- No, fuego no -le respondió Ronald muy bajito.

El gordo se rió casi en una tos. Había encontrado un asqueroso pedazo de cartón descolorido al que iban pegadas cuatro cerillas y, rascando una contra el marco de la puerta, se encendió un cigarrillo retorcido que había sacado del bolsillo de la camisa. Dio una calada honda y tosió de mucho más hondo aún, dejando escapar por la comisura de los labios una babilla que le resbaló por el cuello. Y comenzó a avanzar.

- ¡Eh, pensé que cuando estabas condenado a muerte te llevaban a San Quintín! -gritó de repente, justo al llegar a la altura de una celda en la que había un chaval intentando dormir.

El chaval se cayó del catre del susto. Luego se levantó rápidamente y se quedó mirando con gesto confuso al tipo gordo que se había plantado frente a su celda. Era un chico de tez clara y nariz respingona, de ojos grandes. Delgaducho, no muy alto, de pelo castaño corto y perilla apenas dibujada en cuatro pelos. Camiseta, vaqueros y deportivas. Lo típico. Y cubierto de sangre de pies a cabeza.

- ¿Qué quiere? -dijo el chico intentando parecer duro sin conseguirlo. Le tembló la voz.

- Verás chaval, es que a mi siempre me han gustado las pelis de monstruos -dijo el gordo apoyándose en la reja de la celda opuesta-, y me preguntaba como era exactamente un muerto viviente. Así que, en cuanto me han dicho que eras nuestro huésped, me he dejado caer por aquí para echarte un vistazo. Espero que no te importe. Supongo que a ti ya no te importa nada...

- ¿Pero que rollo me está contando? -arrancó finalmente el chico. ¿A que viene la película? Yo no le conozco de nada. Usted no es el pasma que lleva mi detención y, si quiere hablar conmigo, será mejor que vaya llamando al abogado de oficio.

- Los cadáveres no tienen abogado -carraspeó el gordo-. Les meten en una bolsa de plástico con la cremallera por fuera y los guar-

dan en un congelador, para que no se pudran antes del entierro. Pero parece que tú ya te estás pudriendo.

- Es la sangre...dijo el chico quitándose la camiseta y tirándola a un lado- también me eché la puta encima.

- Tiene pinta de que si escurres tu ropa, se acabarían los problemas por falta de donantes de sangre en el área metropolitana -rió el gordo de nuevo.

- ¿Es usted cómico? -dijo entonces el chico, creciéndose-. Déjeme adivinar: es un plan del estado para tener contentos a los presos y que no monten bulla.

- Ya sabes como es el Tío Sam, chaval -respondió el gordo después de una larga calada-. Si yo fuera un puto misil me habrían chapado en oro, pero para hacer reír a un niñato con menos esperanza de vida que la mosca de la fruta, les vale con que me ponga mi ropa de los domingos.

- Si esa es tu ropa de los domingos no quiero ver la de diario -terminó el joven, sentándose en el catre.

Tanto el gordo como el chaval se quedaron en silencio un rato, estudiándose palmo a palmo, o quizás desafiándose con la mirada... puede que solo estuvieran pensando otra puya que soltar. Durante unos minutos solo se oyó un repiqueteo nervioso, que venía desde la celda de Ronald. El chaval y él eran los únicos huéspedes de la zona de detención aquella noche.

- Bueno -comenzó de nuevo el gordo-, ahora que los dos hemos demostrado ya, que somos unos cachondos, será mejor que vayamos al grano. Porque quedan solo tres horas para que amanezca y, si mañana te trasladan sin que me hayas contado lo que ha pasado esta noche, no te va a dar tiempo ni a colocar las cosas en tu celda de la prisión.

- Pero usted trabaja para...comenzó el chico.

- ...para el Condado de Los Ángeles, sí.

El chaval comenzó a dar vueltas de un lado a otro en la celda, barajando posiblemente sus alternativas. Conforme iba cogiendo velocidad, en la celda y en su cabeza, el asunto parecía más irremisiblemente perdido. Las cuatro frases del gordo, que al principio le parecieron demasiado poco serias como para significar algo, en realidad se le habían colado en la cabeza como un virus y, una tras otra, sus neuronas se iban rindiendo a la aplastante realidad: lo que había visto había firmado su sentencia de muerte.

- ¿Pero usted qué quiere de mí? ¿Me está amenazando o qué? -frenó en seco.

- Yo...el gordo hizo una pausa muy larga para dar otra calada a su cigarrillo- soy un detective del Departamento de Policía de Los Angeles. Para servir y proteger ¿sabes?



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

- ¡Y una mierda! Os conozco perfectamente -gritó el chaval tirándose contra la reja: el gordo ni se inmutó-. Estás tirado en una esquina sin meterte con nadie, fumando tu droga y pasando del mundo entero, que te tiene bien jodido, y llega una pareja de "village people" con su sonrisa de "somos putos superhéroes", te quitan lo que llevas encima y se lo guardan en el bolsillo para luego. Después te dan una patada en las costillas y se ríen un rato de como te retuerces en el suelo. Te dejan servido y protegen tu droga, eso hacen.

- ¿Te lo inventaste tu solito? ¡Joder Will, se nota que fuiste a un colegio pijo! -se burló el gordo. Y echó el humo de su cigarrillo a la cara del chaval, haciendo que este retrocediese tosiendo-. Es una pena que a tus padres les importe un huevo que estés aquí, porque si no fuera así, quizás tu viejo podría pagarte protección, o sacarte del país, o algo. Pero cuando le llamaron dijo: "Es mayor de edad, ya no es nuestra responsabilidad". ¡Debe de ser un hijo de puta de cuidado!

- No lo sabe bien...-susurró el chico.

- O quizás es que ya se la has jugado demasiadas veces ¿eh, Will? Quizás lo de desvalijarles la casa fue demasiado. O quizás fue porque les atasteis y amordazasteis, o porque les golpeasteis para que os dijeran la combinación de la caja fuerte...

- Esos hijos de puta me lo debían -dijo el chaval arrodillándose y agachando la cabeza, cargado de odio-. Hacía muchos años que me habían perdido. Me habían jodido la infancia con los putos psicólogos desde que pude hablar y con la mierda del internado en el que me daban palizas día sí, día también. Me lo debían.

- ¡Pobrecito Will! -rió el gordo meneando la cabeza-. Y ahora has caído en este pozo de mierda por pura mala suerte. Posiblemente estés gafado, chaval. Háztelo mirar por una profesional. Y no me refiero a una puta, claro -y se carcajeó de su propio chiste-.

¿Sabes cuantos jodidos yonquis me han contado la misma historia en Los Angeles? Di un número. En serio.

- Me importa un huevo -dijo el chaval haciéndose casi un ovillo en el suelo.

- En realidad no te podría dar un número, ¿sabes? porque han sido tantos que ya he perdido la cuenta. Y la verdad es que ninguno de vosotros me da pena, nada. Hay un montón de chicos ahí fuera que han tenido problemas peores que vosotros y han salido adelante ¿sabes? Chicos que incluso convivían con esa mierda día a día y se libraron ¿entiendes? Sin embargo, tu fuiste a buscar esa mierda, porque mamá no te quería... patético. Si fuera por mí, te lo aseguro, mandaría toda la escoria como tu a la Luna en un puto cohete.

- Eso es América ¿no? -dijo el chaval levantando la vista- toda la escoria de Inglaterra. No tenían nada que hacer allí y los metieron en un barco hacia el Nuevo Mundo, para que lo colonizaran. A

lo mejor los Lunáticos terminamos por ser la primera potencia del Sistema Solar.

El gordo comenzó a reírse de nuevo, a carcajadas, pero esta vez parecía ser una risa totalmente sincera. El chico se levantó del suelo y volvió a sentarse en el catre, algo sorprendido por la reacción del gordo. Entonces el gordo comenzó a toser de forma enfermiza y tuvo que agarrarse a los barrotes de la celda en la que estaba apoyado para no caer al suelo. Toda su pose de policía duro -la mínima que había conseguido aparentar- se esfumó, y solo quedó una agitada respiración llena de pitos y flautas, que parecía más propia de un viejo achacoso que de un agente de la ley en activo.

- Eres un cachondo -suspiró el gordo dificultosamente.
- No pensé que uno de verdad pudiese morirse de risa -sonrió el chaval.
- Quizás es que a mi tampoco me queda mucho ¿sabes? -el gordo se recompuso la ropa y se irguió de nuevo, apoyándose otra vez en la celda opuesta a la del chaval.
- Pues menuda reunión de condenados -afirmó el chico.
- Todos menos Ronald MacDonald, tu vecino, al que debiste ver cuando te metieron aquí.
- ¿Estás de coña? -saltó riendo el chaval.
- Ese si que tiene derecho a odiar a sus padres ¿no crees?
- Dime que trabaja como payaso en fiestas de cumpleaños y arrégla-me el día -el chaval se acercó ansioso a la reja.
- Es nuestro pirómano de confianza -explicó el gordo-. Siempre podemos confiar en que, si ha habido un incendio en la zona de La Brea, él ha sido el responsable. Lleva un par de años haciéndole favores a los empresarios de la zona, quemando sus inmuebles cochambrosos y haciendo que cobren sus jugosos seguros. Y todo por amor al arte.
- Mierda...-el chico se apoyó en la reja pensativo- pues ojalá hubiera quemado el almacén este en el que ocurrió todo. Yo no estaría aquí ahora.
- Ni yo a este otro lado -afirmó el gordo.

El chico quedó callado unos segundos, y comenzó a hilar los recuerdos. Conforme iba dando forma al relato en su cabeza, se iba dando cuenta de que aquello de lo que había sido testigo, no había sido un simple ajuste de cuentas.

- Todo lo que dije en mi declaración era cierto -comenzó muy despacio con voz temblorosa-. Estaba en aquel almacén abandonado porque solía ir allí a fumar. Estaba fumando crack ¿vale? Solía esconderme en uno de los fosos. Son como los que tienen en los talleres de coches, pero cuando abandonaron el lugar, los dejaron



talk to Vincenzo!!!

just for fun?

tapados con unas planchas de acero llenas de pequeños agujeros, como si fuesen rejillas. A los fosos se puede entrar por un agujero en el suelo, pegado a uno de ellos, que tiene una escalerilla de metal.

- Ahí es donde te encontraron, ¿no? -interrumpió el gordo.

- Sí, oí todo desde uno de los fosos, justo debajo de ellos ¿entiendes? -respondió acelerándose de repente.

- ¿Oír? -el gordo se irguió con gesto agrio-. Si no me puedes dar alguna descripción, estamos perdiendo el tiempo.

- Espera tío, claro que vi algo -saltó el chaval-, es solo que no vi toda la escena, porque en cuanto me di cuenta de que iba el asunto, me escondí rápidamente en el foso del fondo.

- ¿Pero como pudiste ver algo, si estabas debajo de ellos?

- Verás, es que ellos pusieron un coche sobre la entrada a los fosos. Era un coche bajo, así que yo estaba atrapado. Pero pude asomar la cabeza por el agujero sin que me vieran ¿entiendes? El coche me tapaba.

- De acuerdo -el gordo volvió a apoyarse en los barrotes-. ¿Y qué viste?

- Había muchos tipos de traje, todos iguales y armados hasta los dientes. Había oído llegar por lo menos a una docena de coches, así que podían ser más de cincuenta en total, pero desde mi posición no podía estar seguro. El caso es que de uno de los coches salió un tipo con pinta de capo mafioso y unos pocos de ellos se pusieron a cubrirle.

- Enzo Rivetti -añadió el gordo-. Debía de ser alérgico al plomo. Le encontramos justo encima de donde te encontramos a ti -justo cuando el gordo dijo esto, el chico se puso aún más nervioso y comenzó a resbalar por su piel un sudor levemente carmesí.

- Desde luego había dos bandos -siguió tomando aire-: unos estaban con el italiano y otros con el paralítico.

- ¿Paralítico? -el gordo volvió a erguirse, pero esta vez se acercó mucho al chaval-. ¿Qué paralítico?

- Todos aquellos tipos se parecían mucho, pero no se me olvidarán las caras del italiano, y del tipo de la silla de ruedas -el chaval parecía estar viéndolos.

- Háblame del de la silla de ruedas -susurró el gordo.

- Un tipo serio con camisa hawaiana, que resaltaba bastante con todos esos cuervos rodeándole, sacó al paralítico de una de esas camionetas preparadas para llevar a minusválidos, que tienen una rampa y todo eso. El tipo era un jefazo, eso seguro, aunque iba atado a la silla como si estuviese paralizado de cuello para abajo. En cuanto el italiano le vio, comenzó a increparle.

- ¿Oíste lo que decían? -volvió a susurrar el gordo.

- Apenas -respondió el chaval cada vez más alterado-. Me acojoné tanto, que me acurruqué en el foso del fondo, rezando para que no me descubriesen. Ni siquiera sé por qué comenzaron a dispararse ni cómo -entonces se quedó parado unos segundos y los ojos se le

HER EGO



A-TINY SPIDER

12:00 PM

comenzaron a llenar de lágrimas-. Todos se pusieron a gritar. Gritaban como animales. Y luego los disparos, un infierno de disparos. Entonces -las rosadas lágrimas se descolgaron de sus ojos-, comenzó a caer un líquido sobre mi, un líquido viscoso y cálido... y era sangre. Sangre lloviendo sobre mi como una puta maldición...

- Vale chico, tranquilo, ya pasó todo -dijo el policía poniéndole una mano en el hombro.

- ...le juro que pensé que me ahogaba.

- Estarías dispuesto a declarar esto mismo ante un juez -dijo el policía muy despacio.

- No tengo más remedio -respondió el chaval tratando de calmarse-. Como testigo protegido quizás tenga alguna oportunidad.

- La tendrás -dijo el gordo con una sonrisa de gran satisfacción.

Con las mismas, el policía se dio la vuelta y se dirigió rápidamente a la salida. Subió lo más rápido que pudo, perdiendo casi el aliento, hasta la zona de despachos, y atravesó la sala llena de cubículos prefabricados hasta llegar al hall. Siguió hasta llegar a la calle, cruzando a la acera de enfrente, y una vez allí sacó su móvil y marcó un número.

- Rayner. Sí. El niñato puede describir al Sr. Carroll con pelos y señales. Está bien. Sí. De acuerdo, yo me encargaré.





CINCO-0

Cinco-0 es la palabra en jerga usada por las bandas para referirse a la poli, los chicos de azul, los polizontes, la chota. Ser policía en el mundo de sLAng es difícil. Por un lado, los ciudadanos y los mandos políticos piden efectividad pero, por otro, maniatan a los agentes con leyes y derechos civiles que les impiden cambiar realmente las cosas.

Los polis no están para erradicar la delincuencia igual que los basureros no están para acabar con la basura, y esto es algo que los jóvenes patrulleros deben aprender pronto si no quieren quemarse. El objetivo es conseguir que la mierda no ahogue a la sociedad, quitarla del todo resultaría demasiado caro y tendría hacerse atacando a las raíces de la delincuencia, con políticas sociales para las que no hay dinero ni interés.

Por eso, los polis saben que deben estar juntos. Es lo único que les queda. Son los vigilantes de la sociedad y hacen posible ésta, pero al precio de estar fuera de ella. Cuando todo el mundo está en contra de ti y perteneces a un grupo cerrado es normal que establezcas lazos de camaradería y de autoprotección. En el fondo, el mecanismo no es muy diferente al que hace posible las bandas callejeras.

Nosotros contra ellos.



POLICE





LAPD

HISTORIA DEL LAPD

Los inicios del Departamento

Los primeros antecedentes de un servicio de seguridad civil datan de 1853, año en el que el Dr. A.W. Hope fundó "Los Rangers de Los Ángeles", grupo formado por voluntarios que asistían al Sheriff del Condado y al Marshall.

Los Guardias de la Ciudad de Los Ángeles sustituyeron a los Rangers y fueron la primera policía uniformada de la ciudad, pero no fue hasta 1869 en la que se fundó el primer Departamento de Policía profesional de Los Ángeles, dependiente del Marshall de la ciudad.

Las relaciones con el Marshall son complicadas y en 1876 aparece la figura de los Comisionados de Policía, ciudadanos prominentes que de forma voluntaria supervisan la labor del Departamento.

El Departamento sigue creciendo junto a la ciudad y se adapta a los nuevos tiempos. Por ejemplo, a partir de 1920 se reorganiza el Departamento, estableciendo procedimientos estandarizados y creando la División de Investigación Científica.

En 1930 los policías comienzan a utilizar un innovador sistema de comunicación por radio, sustituyendo a las cabinas telefónicas reservadas para policías. Progresivamente, el LAPD se adapta a los nuevos tiempos.

La ley Miranda

En 1966, Ernesto Miranda lleva hasta la Corte Suprema, una serie de restricciones para la actuación de la Policía como la lectura de los Derechos a un detenido o la existencia de una sospecha razonable para efectuar un arresto o cacheo. Estas normas, que fueron aceptadas por el Supremo y siguen vigentes hoy, son conocidas como "La Ley Miranda" pero ya hablaremos más adelante de ella.

Ya en la década de los 70, el Jefe de Policía Davis reorganiza el Departamento, con medidas como organizar las patrullas en vehículo por zonas o la expansión de la División de Soporte Aéreo, así como la aplicación de los nuevos sistemas informáticos a la administración del Departamento.

Otras medidas de interés fue la creación de una fuerza de choque descentralizada de la Oficina de Actuaciones para una actuación más efectiva en los barrios de mayoría asiática, un programa de operaciones con policías de paisano para evitar el tráfico de droga en colegios e institutos y la creación del *Los Angeles Police Memorial Foundation*, una organización formada por las familias de policías muertos en actos de servicio y destinada a dar apoyo financiero a las personas dependientes de los oficiales en caso su fallecimiento, enfermedad o invalidez.

El aumento de incidentes con francotiradores y criminales parapetados con armas de fuego en posiciones fuertes hace evidente la escasa preparación de los patrulleros para enfrentarse a dichas situaciones y aparece en 1972 el revolucionario *Special Weapons and Tactics* o SWAT (Tácticas y Armas Especiales) para enfrentarse a ese tipo de problemas.

La era de las bandas

En la década de los 80, el LAPD se enfrenta a un recorte presupuestario, a la vez que tiene que proporcionar la seguridad de las olimpiadas de 1982 y enfrentarse al auge del tráfico de drogas y las bandas callejeras. El dinero procedente de las drogas se reinvierte en la compra de armas de fuego y los delitos violentos en las que aparecen pistolas o incluso armas automáticas aumentan espectacularmente. Los atracos a bancos también aumentan, en su mayoría por adictos a estupefacientes que necesitan dinero para comprar drogas.

El plan DARE (*Drugs Abuse Resistance Education*) es un proyecto revolucionario que busca la concienciación de los jóvenes de los efectos negativos de las drogas.

Otra de los proyectos del Jefe de Policía Gates es la creación de un cuerpo de voluntarios civiles en un programa de Vigilancia Vecinal que realiza funciones auxiliares para el Departamento y que sigue activo hoy en día.

La más importante innovación en el Departamento es, sin embargo, el Sistema de Control de Comunicaciones de Emergencia (*Emergency Command Control Communications System*) en 1983, reduciendo el tiempo de respuesta a una emergencia mediante computadoras en los coches patrulla conectadas a la red de comunicaciones general.

A partir de 1983, más de 1.300 oficiales fueron reemplazados por empleados civiles y destinados para ser destinados al trabajo de calle. Secciones como Operaciones Fiscales, la División de Transporte Motorizado o la Sección Científica tienen una gran presencia de trabajadores que no son agentes de policía.

El caso King

1991 fue un año difícil para el LAPD y para su Jefe de Policía, Willie L. Williams. El Caso de Rodney King, en el que unos oficiales fueron grabados por un videoaficionado apaleando a un afroamericano que no había cometido mayor delito que pasear de noche. Los disturbios subyacentes terminan con el saldo de 54 muertos, 2.400 heridos y más de 13.000 personas arrestadas.

En 1994, un nuevo escándalo salpica la ya maltrecha reputación del LAPD: el caso O. J. Simpson. La mujer de Simpson y un amigo aparecieron muertos en la casa de Simpson que luego protagonizó una persecución en coche retransmitida en directo por todo Estados Unidos. A pesar de las pruebas en su contra, los abogados consiguieron elaborar una eficaz defensa sobre la base de una conspiración del LAPD contra un ciudadano afroame-

ricano debido a su racismo y a que no tenían otro sospechoso factible. Ayudados por algunas irregularidades en la investigación, los abogados de O. J. consiguieron el veredicto de no culpable, además de convertir el juicio en un circo mediático.

Durante este año también, se aprueba la polémica “Ley de los Tres Strikes” que endurece las penas contra los criminales reincidentes y que es muy crítica por las asociaciones pro-derechos civiles.

Malos momentos para el LAPD

En 1997, es elegido un nuevo Jefe de Policía: Bernard C. Parks, para dar una nueva imagen al LAPD muy afectado por la presión mediática y con la peor imagen pública de su historia. El Jefe Parks pone énfasis en la reestructuración del Departamento para hacerlo más eficiente y desarrolla un intenso trabajo de relaciones públicas para mejorar la imagen del LAPD. Entre otras iniciativas, se mantiene una política de “marginación positiva” a la promoción a puestos de responsabilidad de mujeres y minorías étnicas.

Lamentablemente, en el año 2000 un nuevo escándalo mancha la reputación del Departamento. Rafael Pérez, un oficial de la División de Rampart, fue condenado a cinco años de prisión por sustraer cocaína del almacén de pruebas de su comisaría. Como medio para evitar la condena, el agente rompió el “código de silencio” policial y confesó una serie de abusos policiales que se cometían de forma generalizada durante el trabajo diario de los agentes como la colocación de pruebas inculpativas a los sospechosos, declaraciones de culpabilidad bajo coacción o cubrirse las espaldas unos a otros por los disparos injustificados. De los más de 80 agentes expedientados por las acusaciones sólo nueve fueron finalmente

apartados del cuerpo lo que contribuyó a empeorar la percepción del público sobre la ética del LAPD y sus agentes.

El LAPD en la actualidad

En el 2002, el Alcalde de Los Ángeles y los Comisionados de Policía rechazaron la reelección como Jefe de Policía del afroamericano Parks, que tenía el apoyo de la comunidad de color, comunidad que, irónicamente, había sido determinante en la elección del Alcalde. A pesar del aumento de la criminalidad y los escándalos que habían sacudido el Departamento durante su mandato, los medios de comunicación han retratado el hecho como una muestra más del racismo existente en el LAPD y han mantenido viva la mala reputación de la policía de Los Ángeles.

Actualmente en el mundo de sLAng, el Jefe de Policía del LAPD es Harold Howard, un experimentado policía con una larga trayectoria como Comandante de la División Central. Howard es un consumado político y ha conseguido desbancar a otros aspirantes más “políticamente correctos” por una larga trayectoria lamiendo los culos del Alcalde y de los Comisionados y sabiendo cuándo mirar a otro lado cuando algún amigo de gente importante cometía algún pequeño desliz legal. Howard sólo ve en su jefatura un paso más para su futura carrera política en el Partido Republicano por lo que va intentar aparentar la mayor mano dura posible independientemente de los resultados posibles.

Howard tiene muchos enemigos dentro del Departamento resultado de las cabezas que tuvo que pisar para llegar hasta dónde está y las luchas de poder que se avecinan no presagian nada bueno para el Departamento.

ESTRUCTURA DEL LAPD

El LAPD está integrado por más de 13.000 empleados, 9.600 de ellos oficiales de policía, organizados en una compleja red de nueve oficinas y cincuenta divisiones. El órgano máximo de control es la Comisión de Policía aunque el poder ejecutivo lo tiene el Jefe de Policía.

La Comisión de Policía está compuesta por cinco comisionados que son ciudadanos que de forma voluntaria desempeñan esa labor y se encargan de supervisar las actuaciones de todo el Departamento. La función de la Junta es aislar en lo posible al Jefe de Policía de las influencias políticas y permitir que pueda ejercer su labor de la forma más independiente posible, aunque la injerencia política es imposible de erradicar totalmente.

El Alcalde es el que decide quién decide el nombramiento del Jefe de Policía con la aprobación de los comisionados. El Jefe de Policía sólo puede servir durante un máximo de dos mandatos de cinco años y hay normas para impedir su cese sin motivo para proteger su actuación de las presiones de la Oficina del Alcalde. Para ayudar al Jefe de Policía en el desempeño de su trabajo están los subdirectores.





Los subdirectores de policía son los jefes directos de las Oficinas, asistidos por los comandantes. Las oficinas existentes son: Fiscal y Soporte, Información, Servicios y Comunicaciones, Recursos Humanos, Operaciones-Cuarteles, Operaciones-Oficina Sur; Operaciones-Oficina Central; Operaciones-Oficina Oeste; Operaciones-Oficina del Valle. Cada una de las Oficinas Geográficas tiene también su propia división de tráfico, dirigida por un capitán de Policía. Algunas secciones y oficinas están dirigidas por civiles con el cargo de Administradores de Policía. Los civiles dentro de la organización del LAPD tienen funciones análogas a las que tendría un oficial en ese puesto y también la misma responsabilidad y poder, pero no tienen las demás atribuciones de un agente (detener a sospechosos, efectuar registros y demás).

Hay 21 comisarías de policía, cada una bajo el mando de un capitán de comisaría y otro capitán en la sección de Detectives. Los tenientes se encargan de dirigir las secciones dentro de cada comisaría o de asistir al oficial al mando de dicha sección si existe, como es el caso de las secciones de Detectives.

Los sargentos son el último escalafón de poder y son algo así como "jefes de equipo" y son los encargados directos de los agentes de policía.

DIVISIONES Y SECCIONES DESTACADAS

Aunque el número de secciones, escuadras y divisiones del LAPD es enorme, algunas de ellas son más interesantes para la ambientación de sLAng que otras y requieren una mayor profundidad en su descripción que su nombre en una lista. A pesar de que nada impide que un DJ sitúe su historia en el apasionante mundo de los oficinistas de la División de Recursos Humanos del LAPD en su dura batalla burocrática o a aguerridos agentes de tráfico, es

mucho más probable que desee que sus personajes formen parte de los SWATs o sean detectives de Homicidios.

Por ello, a continuación podrás encontrar más información sobre las secciones que ofrecen más posibilidades para su inclusión en tus historias de sLAng, ya sea porque los PJs sean parte de ellas o como secundarios.

Oficina de Detectives

La Oficina de Detectives está dirigida por un subdirector con el cargo de Jefe de Detectives, a cargo de la supervisión de las siete divisiones en las que está estructurada, cada una a cargo de un capitán.

La Oficina de Detectives tiene como cometido la investigación de los actos que se presuman delictivos, la recolección de datos y pruebas relacionados con dichos delitos y la administración de recursos dirigidos a esclarecer la autoría de los hechos criminales acaecidos en su jurisdicción.

La Oficina de Detectives está organizada en divisiones según tipo de delito y luego se incluye dentro de la organización geográfica de las otras estructuras del LAPD. Así, cada división (Robo, Narcóticos...) tendrá su propia representación en cada comisaría de policía.

Las divisiones de la Oficina son:

- **División Juvenil:** responsable de los delitos relacionados con el abuso y la explotación infantil, el tráfico y consumo de drogas con menores implicados y la supervisión de los programas e iniciativas del LAPD relacionados con la juventud.
- **División Antivicio y Crimen Organizado:** La División Antivicio investiga los casos relacionados con la pornografía, el juego y la prostitución. La División de Crimen

Organizado investiga los casos relacionados con el crimen organizado como La Cosa Nostra, las Tríadas o las bandas de motoristas como Los Ángeles del Infierno.

- **División de Robos y Homicidios:** es la “división estrella” de la Oficina y donde se encuentran los Detectives más competentes y reconocidos. Está dividida en las Unidades de: Homicidios, Robos, Atracos a Bancos, Violación y Vi Cap (Programa de Apreensión de Criminales Violentos) que se encarga de dar apoyo tecnológico y a la creación y mantenimiento de una base de datos de delinquentes violentos.
- **División de Narcóticos:** se encarga de hacer cumplir las normativas referentes a drogas y de investigar los casos relacionados con el tráfico, el consumo o la posesión de drogas, así como de asistir a otras unidades o divisiones en delitos con la presencia de estupefacientes o de personas relacionadas con su consumo o tráfico.
- **División de Crímenes Comerciales:** se encarga de los delitos de hurto, fraude, robo en vehículos y delitos comerciales y financieros como estafas y timos (incluyendo los relacionados con Internet o tarjetas de crédito). También se encarga de la investigación de crímenes violentos como asaltos o secuestros en los que no haya indicios de homicidio.
- **División de Incidentes Críticos:** es la responsable de la investigación administrativa sobre cualquier uso de fuerza letal por parte de un oficial del LAPD, haya daños personales y materiales o no. También se encarga de la investigación de cualquier tipo de daño que sufra una persona custodiada por el LAPD. La División responde directamente ante el Jefe de Policía y su investigación es meramente administrativa, llevando Asuntos Internos la investigación de campo.
- **División de Soporte:** se encarga de asistir a los detectives en casos relacionados con la posesión y tráfico de armas de fuego, delitos en que están implicados cargos electos de la ciudad, casos con sospechosos mentalmente perturbados y delitos de odio racial o de sexo. También contiene la Unidad de Personas Desaparecidas.

División de Investigación Científica

La División de Investigación Científica es una de las pocas dirigidas por un civil, con el cargo de administrador. Sus funciones son la recolección, comparación e interpretación de las evidencias físicas encontradas en la escena de un crimen o a través de un registro de sospechosos o víctimas. Esta división se divide en el Laboratorio Criminalístico y el Laboratorio Técnico.

El Laboratorio Criminalístico se encarga de la recolección y procesamiento de las evidencias físicas encontradas. Dentro de él están las unidades encargadas del trabajo de campo en la escena del crimen, balística, serología (reconocimiento de fluidos corporales y su

procedencia), análisis de rastros (encargados del análisis de las sustancias inorgánicas encontradas como la pólvora), fotografía forense, elaboración de retratos-robots y una unidad dedicada a los accidentes de tráfico con resultados fatales.

El Laboratorio Técnico provee de apoyo tecnológico al Departamento y está dividido en cuatro unidades: Huellas, que se encarga de la obtención, análisis y comparación en las distintas bases de datos de las huellas encontradas en la escena del crimen y de los implicados o víctimas; Fotografía, que se encarga de tomar instantáneas en la escena del crimen; Polígrafo, que se encarga de someter a la “máquina de la verdad” a sospechosos y testigos; y Electrónica, que se encarga del apoyo tecnológico como asistencia sobre aparatos electrónicos a otras unidades, mantenimiento de aparatos de grabación, análisis de las grabaciones obtenidas y de la seguridad electrónica del Departamento.

Policía Metropolitana de Los Ángeles

La División Metropolitana (conocida también como La Metro) esta concebida como una unidad compacta y móvil que permita la lucha contra el crimen a través de toda la ciudad y asista a las Comisarias de cada zona. Sus funciones incluyen servicios de vigilancia, respuesta rápida a situaciones de alto riesgo y servicio de apoyo de los investigadores en casos graves.

La Policía Metropolitana es dirigida por un capitán y está dividida en seis pelotones. Cada uno de los pelotones tiene un teniente al mando que responde ante el capitán. El Pelotón de Operaciones está a cargo de las funciones administrativas, burocráticas y de mantenimiento. Los pelotones B y C están encargados de la lucha contra el crimen en los barrios especialmente conflictivos; el pelotón D es el equipo de intervención especial conocido como SWAT; el pelotón E es una unidad montada usada para patrullas en eventos importantes y como antidisturbios. Por último, el pelotón K-9 está formado por especialistas en manejo de perros para labores de investigación policial, rescate, detección de explosivos o drogas y para realizar arrestos. La unidad K-9 realiza funciones de apoyo para muchas otras divisiones y secciones del LAPD como en Narcóticos u Homicidios.

La División tiene a su disposición en todo momento un doctor, negociadores en situaciones de crisis y especialistas en armería e informática.

SWAT

El equipo SWAT (Tácticas y Armas Especiales) es la sección D de la Policía Metropolitana de Los Ángeles y está formado por 70 hombres divididos en equipos de entrada de 10, cada uno de ellos a cargo de un sargento. Su trabajo es realizar las misiones que, por su peligrosidad, requieren de un entrenamiento y equipamiento superior a la de un patrullero. Protección de altos mandatos, seguridad de perímetros, situaciones con rehenes o con sospechosos atrincherados y/o fuertemente armados y





arrestos de alto riesgo son las labores más comúnmente destinadas a los equipos de los SWAT.

Los oficiales de los SWATs reciben un entrenamiento constante en uso de armas de fuego, lucha sin armas y tácticas de entrada y despliegue en múltiples situaciones.

Los miembros de los SWATs están divididos en equipos de entrada (formados por cinco agentes) y equipos de francotiradores (formados por un observador y un tirador) y la mayoría tiene alguna formación complementaria como uso de unidades caninas, primeros auxilios, entrenamiento básico de artificiero o negociación en situaciones con rehenes.

Dentro del equipo de entrada podemos diferenciar cuatro funciones: el líder, el escolta, el explorador y los asaltantes. El líder da las órdenes para el despliegue del equipo y se encarga de la comunicación y coordinación del equipo con otros efectivos y con el oficial al mando de la situación. El explorador es el que examina la habitación y da la información al líder de lo que ve, ayudándose mediante espejos telescópicos o microcámaras. El escolta suele ir armado con una escopeta y equipado con un escudo balístico y su labor es proteger al explorador en su labor. Los asaltantes son los encargados de entrar en primer lugar en las habitaciones o zonas de riesgo.

Los SWATs cuentan con un variado equipo: armaduras de kevlar, cascos y escudos balísticos, microcámaras, arietes y palancas, explosivos para romper barricadas y puertas, equipos de escalada, barras luminiscentes para marcar las zonas aseguradas, granadas lacrimógenas y aturdidoras sónicas/luminicas.

Los SWATs entran en acción cuando el oficial al mando ordena su despliegue normalmente cuando se ha agotado la vía de la negociación. Su táctica habitual es realizar una entrada sigilosa si ello es posible y desplegarse dentro de la zona de riesgo. Una vez dentro se confía en la rapidez de ejecución y en el uso de medios no letales (sobre todo las granadas) para minimizar los riesgos de daños en los rehenes.

El trabajo de los SWATs es proteger, por este orden, sus vidas, las de los rehenes y otros inocentes y las de los sospechosos. Su alta profesionalidad ha conseguido que la mayoría de sus intervenciones se hayan resuelto sin bajas por ninguna de las partes, aunque ello no siempre es posible.

Escuadra de Artificieros

La Escuadra de Artificieros cuenta con catorce miembros entrenados en la detección y desactivación de explosivos, así como en los procedimientos de evacuación en caso de sospecha de la existencia de bombas o incendios. Los artificieros no sólo tratan con explosivos, si no que también asesoran las investigaciones relacionadas con explosivos, sustancias volátiles e incendios.

EQUIPO DEL SWAT

El SWAT es un equipo formado por personas altamente adiestradas y equipadas con una gran variedad de artilugios de todo tipo. El equipo básico de un SWAT (y de cualquier elemento externo que les acompañe como personal sanitario o especialistas de cualquier tipo) es una armadura que protege la mayor parte del cuerpo, un casco con radio incorporada, máscara antigás, un arma secundaria, un arma principal, granadas de humo y deslumbrantes, esposas y gafas de visión nocturna.

El arma corta puede ser una Colt 1911 A1 o su equivalente más moderno la Kimber Custom II. El arma larga puede ser un subfusil H&K MP5, una carabina M4A1 o una escopeta Benelli M1 Super 90. Los francotiradores pueden elegir entre los rifles de calibre 7.62 Robar SR-60 y H&K PSG1 con visor nocturno incorporado.

Los SWATs tienen acceso a gran cantidad de equipo de alta tecnología como equipo de escalada, dispositivos de vigilancia y explosivos. Entre el equipo más característico de los equipos de intervención especial podemos destacar un espejo con empuñadura telescópica para poder revisar una habitación antes de entrar (en algunos casos sustituido por cámaras de fibra óptica), los escudos antibalas y municiones exóticas para sus armas.

Equipo para los SWAT

Arietes y palancas: son usadas para echar abajo o forzar puertas. Las palancas y los arietes pequeños tienen una CP de 0, los arietes usados entre dos agentes tienen CP de A.

Equipo de Escalada: los elementos de escalada básicos para cualquier escalador, arnés cuerda, garfio... Son usados para hacer *rappel* y entrar por ventanas o para descender de helicópteros.

Escudos balísticos: los escudos son utilizados por algunos agentes para parapetarse y como elemento táctico. Disponen de pequeñas ventanas antibalas para permitir la visión. Los escudos tienen una PROT de A.

Espejo telescópico y cámaras de fibra óptica: los espejos con mango telescópico son usados para revisar las habitaciones sin exponerse al fuego. Las cámaras de fibra óptica cumplen la misma función pero son más *cool*.

Gafas de visión nocturna: las gafas de visión nocturna son anteojos del grosor de un paquete de cigarrillos. Anulan la penalización por oscuridad pero limitan la visión periférica por lo que proporcionan una penalización de -2 a las tiradas de Alerta si lo que hay que ver no está justo enfrente.

Ganzúas: los SWAT no abren las puertas siempre a base de explosivos o arietes, a veces prefieren ser un poco más discretos. Las ganzúas tienen el tamaño de una navaja multiusos grande y permiten realizar una chequeo de Cerrajería sin penalizaciones.



Los artificieros son los encargados de peinar las zonas donde se sospecha de la existencia de explosivos, como en visitas de altos mandatarios, en la celebración de eventos importantes o en las amenazas de bomba que no han sido desechadas como llamadas de bromistas.

Los artificieros trabajan por parejas, con uno de los especialistas vistiendo el traje blindado y otro alejado de la zona de riesgo de la bomba que se comunica con él por radio. El objetivo de esta doble monitorización es tanto dar apoyo psicológico al que se acerca a la posible bomba como para tener una doble opinión de alguien que no tiene una presión tan directa. Actualmente se usan robots teledirigidos con cámaras para hacer explotar las bombas mediante chorros de agua a presión u otros medios pero cuando se quieren minimizar los daños materiales o personales los medios mecánicos no sirven de mucho y los "chicos de las bombas" tienen que acercarse en persona como lo han hecho siempre.

Asuntos Internos

Asuntos internos (también llamados Asuntos Infernales en un juego de palabras difícilmente traducible) se encarga de investigar a los propios oficiales en respuesta a la pregunta "¿Quién vigila a los vigilantes?". Tanto la corrupción como la conducta incorrecta de un agente durante una detención o un tiroteo son competencia de Asuntos Internos. Siempre que un policía dispare su arma tendrá que hacer un informe y, en el caso de que haya heridos o muertos, siempre será investigado por ellos.

Normalmente, los capitanes intentan lavar la ropa sucia sin tener que recurrir a Asuntos Infernales, en parte por defender a sus hombres, en parte para defender su propio puesto de trabajo, ya que la actuación de un agente es responsabilidad de sus superiores y en casos de

corrupción generalizada es muy probable perder el puesto, aunque no se esté directamente implicado.

Los detectives de Asuntos Internos son temidos y odiados por el resto de oficiales y no se les considera "parte del grupo". Nadie puede estar tranquilo de lo que dice delante de un detective de Asuntos Internos y el resultado es que forman un grupo aparte del resto de policías.

El trabajo de los agentes de Asuntos Internos va desde el trabajo detectivesco rutinario de investigar el uso del arma reglamentaria hasta el trabajo infiltrado dentro de una unidad corrupta. Un buen oficial de Asuntos Internos intentará coger al pez más gordo dentro de la unidad corrupta usando los mismos métodos que sus homólogos detectives. Es decir, llegando a acuerdos, amenazando y prometiendo, aunque tienen la desventaja de que tratan con personas que conocen sus derechos y el procedimiento policial habitual. Otra desventaja con la que parte un investigador de Asuntos Internos es la ley del silencio existente entre los policías. Convencer a un oficial de que delate a otro, incluso aunque este no apruebe el comportamiento de su compañero, será muy complicado ya que el estigma de "chivato" irá siempre con él. Un oficial que ha delatado a un compañero tendrá probablemente que cambiar de comisaría e incluso de sección, pero ya no será jamás un policía más y tendrá que enfrentarse a la desconfianza e incluso la abierta hostilidad de los demás agentes.

Los oficiales de Asuntos Internos, adicionalmente a los trasfondos adecuados a su rango, deben tener el trasfondo Marginado (Departamento de Policía) -2.





RANGOS EN EL LAPD

Cadete de Academia: tras comprobar que no posee antecedentes penales, superar exámenes psicotécnicos, de conocimientos previos y físicos, el aspirante a policía puede entrar a la Academia de Policía. El cadete no es policía aún, por lo que no posee los trasfondos Agente de la Ley ni Afiliación (LAPD). Pasa la mayor parte de su tiempo recibiendo clases variadas en la academia, desde derecho hasta defensa personal y tiro. Si el cadete supera el curso de siete meses, conseguirá su placa.

Patrullero Novato: Un oficial es considerado novato durante su primer año de servicio y será asignado a labores de patrulla ya sea a pie, en coche, motocicleta, bicicleta, caballo u otros medios de desplazamiento.

Un agente que todavía no ha superado su primer año debe tener los Trasfondos Afiliación (LAPD) +2 y Agente de la Ley +1 y Mala reputación (novato) -1 hasta que se gane el respeto de los veteranos.

Patrullero: Tras cuatro años de experiencia como patrullero, el oficial tiene acceso a ciertas ventajas como pedir el traslado a otra sección (con el beneplácito de su superior), hacer el curso de detective o de sargento (un examen sobre sus habilidades que es necesario superar para acceder a ciertos puestos y secciones) y optar a promoción interna o a acceder a las unidades especializadas como los artificieros o los equipos SWAT. Por supuesto, los personajes deben tener los Trasfondos Afiliación (LAPD) +2 y Agente de la Ley +1.

Especialistas: estos son los oficiales asignados a unidades especializadas como el servicio K-9, los equipos SWAT o los artificieros. No es realmente un rango si no simplemente una acreditación (normalmente tras un examen o un periodo de instrucción adicional) para entrar en las escuadras especializadas. Los especialistas deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1 y Riqueza +1. Adicionalmente tendrán que poseer habilidades relacionadas con su especialización.

Detective: Detective es más bien una acreditación para desempeñar una cierta función en el Departamento que un rango real aunque en la práctica estás por encima de los patrulleros. Los detectives son los encargados de llevar las investigaciones y superar el examen de detectives es imprescindible para entrar en la Sección de Detectives en cualquiera de sus unidades. Los detectives deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1 y Riqueza +1. También sería adecuada la habilidad Investigación a -2 o superior.

Sargento: para llegar a este puesto, el oficial deberá tener al menos dos años en el LAPD u otra organización policial y experiencia en el departamento asignado. Sargento también es uno de los rangos más poblados por minorías étnicas y mujeres dada la actual política de "discriminación positiva" en el departamento. Para luchar contra su mala imagen mediática. Los sargentos

son los encargados directos de los oficiales de policía y se encargan de los trabajos burocráticos como organizar los turnos, repartir las tareas a realizar, recomendar ascensos y menciones honoríficas y tramitar expedientes disciplinarios. Son los ojos y las manos de los tenientes y son el eslabón directo entre los jefazos y los tipos de azul que patean las calles. Los sargentos deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1 y Riqueza +1.

Teniente: para llegar a este puesto debes llevar al menos tres años en el LAPD u otra organización policial y un año mínimo como sargento así como tener una hoja de servicio bastante brillante. Además tampoco viene mal pertenecer a una minoría étnica o ser mujer ya que el LAPD está intentado quitarse de encima su reputación de racista y sexista.

El teniente es el responsable de las actuaciones de todos los oficiales de su sección, así como el encargado de la supervisión del trabajo de cada uno de ellos y de aprobar las solicitudes inusuales de material. El teniente es el que aprueba las solicitudes de expedientes disciplinarios, menciones honoríficas o ascensos. También es el responsable de hacer de enlace entre su sección y el resto y de dar la cara ante los medios de comunicación en las investigaciones que atraen su atención. Por último, el teniente es el cabeza de turco preferido si las cosas no funcionan como debieran para que los capitanes puedan salvar su culo. Los tenientes deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +1 y Riqueza +1.

Capitán: Los capitanes deben tener al menos cuatro años de servicio activo en el LAPD y uno como teniente, así como una hoja de servicio muy brillante. A este nivel pertenecer a minorías étnicas o ser mujer también ayuda pero también será necesario tener contactos en la Oficina del Alcalde.

Los capitanes de comisaría están a cargo de todas las secciones de una comisaría en particular y son los responsables de la seguridad ciudadana en la zona que la corresponda. Los capitanes de división se asignan a las divisiones que no están bajo el mando de un comandante (Geográficas, Detectives y unidades especializadas) y son los responsables de todas las secciones de su división en las distintas comisarías de su ciudad.

El trabajo del capitán es supervisar el trabajo de todas las secciones a su cargo, repartir las partidas del siempre insuficiente presupuesto, coordinar las relaciones entre las sesiones a su cargo ya sean internas o externas y dar la cara ante los políticos y la opinión pública. También tiene que seguir aprobando menciones, expedientes y ascensos. Sus superiores directos, ya se trate de un capitán de división o de comisaría, serán el comandante y el subdirector. Los capitanes deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Comandante de Policía: los comandantes son elegidos de forma directa entre los capitanes disponibles por el Jefe de Policía. Su trabajo es asesorar y asistir al Jefe de Policía en la organización y operativa general en cada una de las cuatro oficinas geográficas y en la de Operaciones, en las que la persona al mando nominal es el Jefe de Policía. En el resto de divisiones los comandantes de policía son oficiales al mando y responden únicamente ante el subdirector y el Jefe. También son responsables directos de las relaciones con los medios de comunicación y con los políticos y gente importante de la ciudad. Los comandantes deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Subdirector: es el segundo al mando y asiste directamente al Jefe de Policía en todas sus funciones. También es el encargado directo de coordinar los esfuerzos policiales de cada departamento o división y de informar a cada oficial al mando de las actividades policiales que se estén realizando en su jurisdicción por parte de otras secciones. Los subdirectores deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3, Riqueza +2.

Jefe de Policía: el Jefe de Policía es elegido directamente por el Alcalde (normalmente entre los subdirectores) por el tiempo que dure su legislatura y puede ser despedido en cualquier momento por él. La función del Jefe es tomar las decisiones de alto nivel en las que le ha asesorado el comandante, repartir el presupuesto entre todas las secciones y actividades del LAPD desde vestuario hasta parque aéreo y coordinar las relaciones de su Departamento con otros o con las agencias federales.

Desde muchos puntos de vista, es un trabajo más político que policial o, para ser más exacto, es el policía sobre el que recaerán todas las repercusiones políticas de la mala actuación del Departamento. Por ello, el Jefe debe ser bueno dando explicaciones (léase excusas) a la prensa y al Alcalde y en culpar a sus subordinados de lo que no pueda excusarse. Los Jefes de Policía deben tener los trasfondos Afiliación (LAPD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3, Riqueza +2 y VIP +3.

Comisionado de Policía: hay una junta de cinco comisionados cuya función es supervisar la labor del Departamento. Los comisionados son ciudadanos que desempeñan esa labor de forma voluntaria y su principal papel es evitar que la supervisión directa de la actuación del departamento recaiga sobre la Oficina del Alcalde y que el Departamento sea controlado por las fuerzas políticas. Los comisionados tienen que tener buena reputación y una formación que les permita desempeñar su trabajo. En la práctica, eso significa que son ciudadanos relacionados con la Justicia y de un nivel económico medio-alto al menos y muchas veces con contactos en la escena política local. Los comisionados han de tener los trasfondos Riqueza +1 o más e Influencia (LAPD) +2.

OTRAS AGENCIAS POLICIALES DE CALIFORNIA

El LAPD es el más importante de los departamentos de California, pero no es el único existente. Una compleja red de departamentos de policía y de sheriff aseguran el mantenimiento de la ley y el orden a nivel local y estatal, muchas veces haciendo difícil discernir las competencias y limitaciones territoriales entre ellos. Por poner uno de los ejemplos más extraños, el puerto de la ciudad de Los Ángeles tiene su propio departamento de policía, independiente del LAPD pero que utiliza sus recursos cuando el delito está por encima de sus competencias. En general, las relaciones entre las distintas organizaciones son de colaboración pero, teniendo en cuenta las presiones políticas que reciben los jefes de cada departamento y el afán de notoriedad y las posibilidades de ascenso, los casos más importantes o en los que los medios de comunicación tienen un especial interés pueden llevar a enfrentamientos entre distintas jurisdicciones.

Las autopistas y carreteras del estado son jurisdicción de la famosa Patrulla de Carreteras de California, una suerte de policía estatal, que se encarga no sólo de problemas de tráfico sino de la investigación de los delitos cometidos en ellas o de los delincuentes que huyan utilizándolas.

Las aglomeraciones urbanas están vigiladas bien por el Departamento de Sheriff de cada Condado (el Departamento de Sheriff del Condado de Los Ángeles tiene oficinas dentro del propio área metropolitana de la ciudad de Los Ángeles) o, en las ciudades más grandes, por departamentos policiales independientes de tamaños dispares.

En general, el resto de departamentos de policía siguen en mayor o menor medida la organización del LAPD aunque tienen mejor fama (en cuanto a respeto por los derechos civiles) que éste. Santa Mónica (famosa por ser pionera en las patrullas de policías en bicicleta), Pasadena o San Francisco son ejemplos de ciudades con departamento propio.

POLICÍA PORTUARIA DE LOS ÁNGELES

La Policía Portuaria de Los Ángeles es considerada la mejor organización de este tipo en el mundo. Sus deberes son ayudar a mantener la seguridad medioambiental del puerto, asegurar el buen funcionamiento de la labor comercial de éste y hacer cumplir las leyes federales, estatales y locales como las regulaciones sobre medioambiente y seguridad marítima.

La Policía Portuaria es responsable de la seguridad de todos los pasajeros, tripulantes, carga y embarcaciones atracados en el puerto. Su otra labor es el control de los cargamentos, tanto para prevenir accidentes como para asegurarse de que son legales.





La Policía Portuaria dispone de patrullas en bote, coche, helicóptero y bicicleta por toda la zona del puerto y de unidades especializadas.

Alguna de estas unidades son el Equipo de Buzos, una unidad submarina que a menudo asiste a los Guardacostas en la investigación de accidentes o actividades sospechosas; el equipo cargo CATs (Equipo de Aprehensión de Cargas Ilegales) que es una unidad especializada en la prevención e investigación de los accidentes relacionadas con la cargas comerciales en la que colaboran el LAPD, el CHP, el LASD, el FBI y la propia Policía Portuaria; la Unidad Anticontrabando Marítimo que es una colaboración de agencias federales y policiales de la zona, incluyendo entre otras a la DEA; y la Unidad K-9, cuyos perros rastrean la carga en busca de sustancias prohibidas o explosivos.

La Policía Portuaria es un departamento pequeño y ocupado principalmente en la patrulla de su zona y en la detección de contrabando. Para casos mayores, como asesinatos u investigaciones de otro tipo requieren la ayuda del LAPD o de las agencias federales correspondientes debido a que el puerto es considerado zona internacional.

Rangos en la Policía Portuaria

Los rangos en la Policía Portuaria son exactamente iguales que en el LAPD exceptuando que sus trasfondos de Afiliación y Posición bajan en un nivel por el pequeño tamaño y jurisdicción del Departamento. Asimismo, no existen Comisionados y el Jefe de Policía no requiere tener el trasfondo VIP.

CALIFORNIA HIGHWAY PATROL

La Patrulla de Carretera de California (*California Highway Patrol* o CHP) fue fundada en 1929 por la Legislatura del Estado como fuerza de seguridad en las carreteras y autopistas de California aunque desde entonces su jurisdicción y deberes han aumentado.

Actualmente, la CHP es responsable de la ordenación del tráfico y la seguridad a lo largo de la red de carreteras del Estado, incluyendo las carreteras que atraviesen ciudades o pueblos con jurisdicción de otras agencias policiales. Sus labores incluyen el control de alcoholemia y otras drogas a los conductores, la revisión de la carga y los tacógrafos de los transportistas, la investigación de los accidentes de tráfico y robos de vehículos dentro de su jurisdicción y la asistencia en carretera.

La CHP dispone también de escuadras especializadas como detectives, unidades caninas para la detección de narcóticos, paramédicos en helicóptero y avioneta, patrullas a caballo y bicicleta a lo largo de las ciudades del Estado e incluso su propio equipo SWAT.

Un patrullero del CHP tiene un periodo de instrucción similar al de un oficial del LAPD y puede acceder a pro-

moción interna o asignaciones especiales tras su primer año de servicio activo.

Las patrullas del CHP pueden ser con compañero o en solitario, aunque los primeros 45 días de servicio siempre se irá acompañado por otro agente que se encargará de enseñar el trabajo de campo y evaluar las aptitudes reales del nuevo oficial.

Los agentes del CHP, con excepción de algunas escuadras especiales, visten uniforme de color marrón claro y sus vehículos son de color blanco y negro.

Rangos en el CHP

Hasta capitán, pueden ser utilizados los rangos del LAPD, con el trasfondo Afiliación (CHP) +2. La promoción a sargento y teniente se realizan tras dos años en cada rango anterior y tras superar un examen escrito y oral. El resto de ascensos estarán supeditados al mérito y no a un mero examen.

Asistente en Jefe: asiste al subdirector y asigna los órdenes y deberes entre los distintos cuarteles. Deben tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Subdirector: hay uno a cargo de cada división y son responsables de la organización, dirección y planificación de las acciones de éstas. Deben tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Asistente del Comisario: su trabajo es la supervisión de las operaciones de campo y del control del personal del CHP. Debe tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

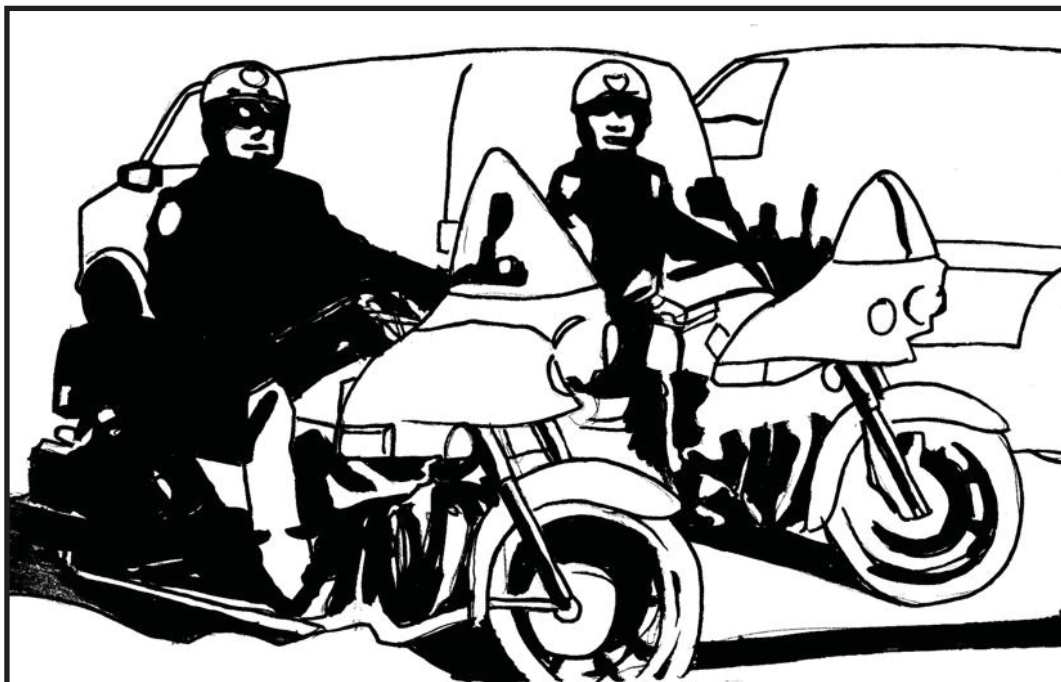
Comisario en Jefe: es el segundo al mando y asiste al Comisario en la labor diaria de supervisión y planificación de las acciones del CHP. Debe tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3 y Riqueza +2.

Comisario Principal: es el mayor responsable del Departamento y el encargado último de la planificación, dirección y organización del mismo. Deben tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3, Riqueza +2 y VIP +3.

DEPARTAMENTO DE SHERIFFS

DEL CONDADO DE LOS ÁNGELES

El Departamento del Sheriff del Condado de los Ángeles (LASD) es el más grande de todo los Estados Unidos. A pesar del tópico de Hollywood del sheriff de un pequeño pueblecito de la América profunda sin más medios que una furgoneta vieja, el Departamento del Sheriff ofrece los mismos servicios que un departamento de policía incluyendo detectives, equipos SWAT y otras unidades especializadas como servicios paramédicos y equipos de rescate en emergencias.



Además de los trabajos de patrulla e investigación policial, la Oficina del Sheriff es responsable de la seguridad en las cárceles y correccionales del Condado, así como de la vigilancia de los Tribunales de Justicia y otros edificios públicos.

El LASD representa a la ley en todas las poblaciones del Condado de Los Ángeles que no estén constituidas como ciudades, y no tienen por tanto sus propios departamentos de policía. Incluso, algunas ciudades, reciben el apoyo de la Oficina del Sheriff mediante contrato y utilizan las unidades especializadas de ésta al carecer de las suyas propias. Dentro de la aglomeración urbana de Los Ángeles, existen ciudades que no pertenecen administrativamente al condado y cuentan con su propia oficina del sheriff como Compton o Lakewood.

El LASD está estructurado en diez divisiones, cada una a cargo de un Jefe de División. Las tres primeras son las Divisiones de Campo I, II y III y tienen asignada la patrulla de las tres zonas en que se divide policialmente el Condado. Las restantes son la División de Operaciones de Custodia, División de Correccionales, División de Detectives, División de Protección a Tribunales Estatales, División de Servicio Técnico, División Administrativa, División de Entrenamiento y la Oficina de Seguridad Interna.

Rangos en el LASD

Hasta el rango de capitán el nombre y trasfondos apropiados para cada rango son análogos a los del LAPD, cambiando el trasfondo Afiliación al LASD. Se suele llamar sheriff por extensión a todos los agentes aunque, en propiedad, sólo lo es el jefe del LASD.

Jefe de División: es el encargado directo de supervisar y organizar el trabajo policial de cada División. Deben tener los trasfondos Afiliación (LASD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Ayudante del Sheriff: hay dos asistentes que se dividen la supervisión del trabajo de los jefes de división, excepto la División de Entrenamiento que es supervisada directamente por el segundo. Deben tener los trasfondos Afiliación (LASD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +2 y Riqueza +2.

Segundo del Sheriff: supervisa el trabajo de la División de Entrenamiento y de los ayudantes del Sheriff. También asiste al Sheriff en su trabajo. Deben tener los trasfondos Afiliación (LASD) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3 y Riqueza +2.

Sheriff: es el jefe directo del Departamento y el que toma las decisiones ejecutivas en cuanto a operativa, organización y administración. Deben tener los trasfondos Afiliación (CHP) +2, Agente de la Ley +1, Posición +3, Riqueza +2 y VIP +3.

AGENCIAS FEDERALES

A lo largo de Estados Unidos existe una compleja red de Estados, cada uno con sus propias leyes, departamentos de policía y de sheriff. La intromisión del gobierno central en las competencias de cada estado siempre ha sido mal vista por los estadounidenses. Aún así, la existencia de leyes a nivel estatal y la necesidad de agencias policiales que investiguen las infracciones de ésta y coordinen las actuaciones de los agentes de la ley de cada estado hace necesaria la existencia de agencias a nivel estatal.





El número y la complejidad de agencias federales tanto de carácter policial o de otro (muchas veces con competencias solapadas entre ellas o con las agencias locales y estatales) es difícil de imaginar.

La más conocida de estas organizaciones es la Agencia de Investigación Federal (FBI), que es la rama del Departamento de Justicia que se encarga de la investigación ejecutiva, pero no es ni mucho menos la única. La Agencia Antidroga (DEA), Alcohol, Tabaco y Armas (ATF), los Marshals y muchas más pueblan de agentes de la ley con diversas tareas el paisaje del país.

Mientras que los policías siempre han sido mal mirados por la gente de a pie, ser agente federal es distinto. Para empezar, la mayoría de ellos tienen un nivel educativo y formativo alto (nunca menos de instituto) y ganan bastante más que el patrullero estándar. Además, los federales no te ponen multas por aparcar mal o arrestan a tus vecinos (al menos no tan asiduamente como los chicos de azul) sino que persiguen a criminales importantes. Por ello, los federales no son vistos de forma tan negativa como los polis, son chicos con corbata que trabajan en una oficina pero que encima tienen una vida interesante. Quizás esto sea una de las razones por la que los polis odian a estos guaperas, pero cualquiera de ellos te diría que no es la única, claro.

Trabajar como agente federal es complicado. Las agencias seleccionan rigurosamente a su personal, con la atención al detalle de un club privado. Los aspirantes a agentes deben tener una forma física y una visión aceptables y pasar un examen teórico y práctico.

Una vez se considera apto al aspirante tendrá que viajar a Glenco (Georgia) y ser entrenado en el Centro Federal de Entrenamiento Policial Combinado (CFLEC) en técnicas policiales, tanto a nivel teórico (conocimientos de derecho, criminología, técnicas de actuación encubierto...) como a nivel práctico (armas de fuego, lucha cuerpo a cuerpo, conducción, etc.). Este entrenamiento es general para todas las agencias federales de tipo policial, pero cada agencia en particular puede exigir entrenamiento adicional si lo considera necesario.

El ambiente laboral en una agencia federal es una extraña síntesis de mundos tan contrapuestos como el del compañerismo entre policías y la competencia desalmada entre ejecutivos de alto nivel. Existe una dura competencia por el ascenso que hace que los agentes intenten rendir siempre al máximo. En esta competencia entran tanto los contactos internos como la resolución de casos importantes, así que es importante no dar pasos en falso: una pifia en un caso menor puede ser ignorada pero si la cagas en un caso seguido por los periódicos y la tele, pronto te encontrarás haciendo trabajo administrativo.

Por supuesto, las agencias federales que aparecen en este capítulo no son todas las existentes sino sólo las que nos han parecido más interesantes y adecuadas para la ambientación de sLang. Echaras de menos agencias

como el Servicio de Inspección de Hacienda (IRS), la Agencia Nacional de Seguridad (NSA) y la Agencia Central de Investigación (CIA). Pero esperemos que las que hay sean suficientes para parar a los chicos malos...

ATF

La Oficina para el control del Alcohol, Tabaco, Armas de Fuego y Explosivos (ATF, acrónimo de *Alcohol, Tobacco and Firearms*) es una agencia federal con funciones normativas y policiales en todo lo relacionado con el tráfico y tenencia de tabaco, alcohol, armas de fuego y explosivos con el fin de reducir los crímenes violentos y proteger a los ciudadanos. Además también es la encargada de la investigación de los incendios en zonas comerciales e industriales.

La ATF es la encargada de establecer las regulaciones de las empresas del mercado en relación al alcohol, tabaco, armas de fuego, explosivos y materias inflamables, así como perseguir el tráfico y la posesión o consumo ilegal de éstos y colaborar con otras agencias locales, estatales y federales en las investigaciones que lleven a cabo en las que el sospechoso o sospechosos estén implicados en delitos competencia de la ATF como portar un arma de fuego cuando se es fugitivo de la ley o pertenecer a una red de tráfico de armas o explosivos.

Los agentes especiales de la ATF reciben, adicionalmente al entrenamiento estándar en el CFLEC, cursos especializados relacionados con el trabajo que vayan a desempeñar (alcohol, tabaco, armas de fuego, explosivos, incendios...) tanto prácticos (reconocimiento y manipulación) como a nivel legal y administrativo.

Desde el inicio del 2003, las competencias en materia de tabaco y alcohol han sido transferidas a una nueva agencia: la Oficina de Comercio e Impuestos sobre Tabaco y Alcohol (TTB) por lo que ya no son competencia de la ATF. Todavía no se ha decidido el nuevo nombre de la ATF al cambiar sus competencias pero es muy probable que se sustituya por otro que suprima referencias al tabaco y al alcohol.

La ATF tiene un director que es el máximo responsable de la actividad de la ATF a todos los niveles. Bajo él está el subdirector que es el responsable a nivel operativo de la ATF y que supervisa y coordina las distintas ramas de la organización.

Las ramas de la ATF son: Relaciones Públicas y Gubernamentales, Ciencia y Tecnología, Organización, Armas de Fuego, Explosivos e Incendios, Operaciones de Campo (dividida en Oeste, Central y Este y estas a su vez en Oficinas Regionales), Entrenamiento y Mejora Profesional e Inspección. Las ramas están a cargo de un director y un subdirector adjunto que le asiste, excepto Operaciones de Campo, en las que hay tres subdirectores adjuntos, uno por cada división geográfica.

Dentro de cada rama hay distintas unidades a cargo de un jefe de unidad y, en el caso de las Operaciones de

Campo, oficinas regionales (también llamadas divisiones de campo) a cargo de un director de división.

Rangos en la ATF

Agente Especial: es el agente que se encarga directamente de las investigaciones sobre el terreno. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Riqueza +1.

Supervisor de Campo: el supervisor de campo es el jefe de equipo de varios agentes especiales durante las investigaciones y su labor es sobre todo la coordinación, liderazgo y supervisión del equipo, así como del reporte de los progresos a sus superiores. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Posición +1, Riqueza +1.

Inspector: los inspectores son los encargados de todo lo relacionado con el control y regulación de la industria del alcohol, tabaco y armas de fuego en cada oficina de la ATF (llamadas divisiones de campo). No es obligatorio que sean agentes de la ley y, en la mayoría de los casos, son ciudadanos normales. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Oficina regional de la ATF) +1, Posición +2, Riqueza +1.

Agente Especial al Mando / Director de División: son los encargados de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de las distintas oficinas de la ATF y los máximos responsables de la actuación y eficacia de los agentes bajo su cargo. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Posición +2, Riqueza +2.

Jefe de Unidad: son los encargados de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de las distintas Unidades dentro de cada rama de la ATF y los máximos responsables de la actuación y eficacia de los agentes bajo su cargo. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Posición +2, Riqueza +2.

Subdirector Adjunto: los subdirectores adjuntos se encargan de asesorar y asistir en su trabajo a los subdirecto-



Programa federal apunta a 'los peores criminales' de LA

Varios organismos combinan fuerzas para limpiar las calles de delincuentes

Autoridades de distintos niveles gubernamentales iniciaron recientemente una pesquisa de los criminales más violentos de la ciudad de Los Angeles mediante una iniciativa federal denominada Equipo de Impacto contra los Delitos Violentos (VCIT).

La Oficina Federal de Alcohol, Tabaco y Armas de Fuego (ATF) tiene un papel clave en el programa, compuesto por organismos de seguridad federales, estatales y locales que compartirán información y recursos para reducir la delincuencia.

Entre las entidades participantes se encuentran los departamentos de Policía de Los Angeles y del Sheriff del condado, el Equipo Antidrogas, el Servicio Federal de Marshals, el Departamento de Justicia de California, el Departamento de Libertad Condicional del Condado de Los Angeles, la Procuraduría de Distrito y la Oficina Federal de Investigaciones (FBI)

“El objetivo es detener a los criminales más violentos y temibles del área de Los Angeles”, dijo el agente de ATF encargado del operativo, Donald Kincaid. “Es una oportunidad para eliminar las armas ilegales de las calles y encerrar a los delincuentes más peligrosos”.

La iniciativa es parte del programa federal Comunidades Seguras de la actual Administración y se implementará en 15 de las ciudades más peligrosas de la nación, como Miami, Philadelphia, Baltimore, Tampa, Tucson y Los Angeles, entre otras.

De acuerdo con información de VCIT, la delincuencia en Estados Unidos se halla en los niveles más bajos de los últimos 30 años, incluida la ciudad de Los Angeles, donde el índice de homicidios ha disminuido. Sin embargo, hay algunas de las áreas donde la delincuencia todavía se encuentra en niveles muy altos.

El agente Kincaid dijo que en los primeros 30 días de trabajo en Los Angeles ya se habían realizado 26 investigaciones y arrestado a 35 sospechosos de posesión de narcóticos y armas ilegales. Hasta el momento, se han decomisado 32 armas de alto poder y 940 gramos de estupefacientes.

“Trataremos de que los delincuentes sean juzgados en tribunales federales para que puedan cumplir el máximo de su condena”, explicó Debra Yang, fiscal federal en Los Angeles. “Con este operativo estaremos trabajando con otras entidades del orden para enfocarnos en las organizaciones y los criminales más violentos”.

Hasta el momento, el proyecto tiene fondos para los siguientes seis meses. De comprobar su éxito, se podría incrementar más tiempo.





res. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +3.

Director Adjunto: los directores adjuntos son los responsables de cada rama de la ATF y se encargan de la administración, organización y supervisión de éstas. También son los encargados del desarrollo de planes de acción dentro de sus competencias. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +3.

Subdirector de la ATF: el subdirector de la ATF es el máximo responsable de la Oficina a nivel operativo y organizativo y el encargado de asistir en sus decisiones del director. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Contactos (Departamento de Justicia y Departamento de Hacienda) +1 o más, Agente de la Ley +2, Posición +4, Riqueza +3. Otros trasfondos como Aliados, Contactos adicionales e Influencia son recomendables.

Director de la ATF: el director de la ATF es el responsable último del funcionamiento a todos los niveles la Oficina y el que tiene la última palabra sobre las acciones y programas a desarrollar. Los trasfondos necesarios son Afiliación (ATF) +3, Contactos (Departamento de Justicia y Departamento de Hacienda) +2 o más, Agente de la Ley +2, Famoso +3, Posición +4, Riqueza +3, VIP +3. Otros trasfondos como Aliados, Contactos adicionales e Influencia (sobre todo en la industria relacionada con las materias que competen a la ATF) son recomendables.

DEA

La Agencia de Lucha contra la Droga (*Drug Enforcement Administration* o DEA) es la encargada de crear y mantener las leyes y regulaciones sobre sustancias tanto legales como ilegales en Estados Unidos y de la investigación y sanción de todos los actos delictivos relacionados con la plantación, manufactura, tráfico y consumo de sustancias consideradas drogas (ya sean ilegales o legales utilizadas de forma ilícita) en Estados Unidos y en el extranjero.

La DEA participa activamente en la investigación y persecución del crimen organizado y de las bandas callejeras en colaboración con otras organizaciones policiales nacionales e internacionales, como la ONU o la INTERPOL. Gracias a esa colaboración está creando un “servicio de inteligencia” en todo lo relacionado con las redes de tráfico de drogas.

La DEA, adicionalmente a su labor legislativa y policial, también se encarga de apoyar programas de concienciación e información de la población y de asesorar a los poderes públicos en sus planes relacionados con la lucha contra el consumo y tráfico de drogas.

La DEA tiene 237 Oficinas en el territorio nacional y 80 más en otros 58 países que colaboran con la política antidroga de Estados Unidos. Una de las más importante oficinas de la DEA es el Centro de Información contra la



Droga (EPIC), una oficina conjunta con otras trece agencias federales (entre ellas la ATF, el FBI y el Servicio de Inspección de Hacienda o IRS), que es el encargado de recopilar la información sobre los grandes traficantes, coordinar la acción de las distintas agencias integrantes e informar y colaborar con otras organizaciones policiales nacionales e internacionales, tanto con información como con asesoramiento y ayuda de expertos.

La selección de los agentes especiales de la DEA es muy dura, exigiendo formación universitaria de primer ciclo o más, excelente forma física, valorándose conocimientos de contabilidad o fiscales y el conocimiento a nivel alto de segundos idiomas (especialmente el castellano, árabe y ruso). La mayoría de los aspirantes tienen experiencia en otras agencias policiales o en el ejército.

Los agentes especiales de la DEA reciben un curso suplementario al CFLEC con una duración de 16 semanas, centrándose en las tácticas policiales, en simulaciones de situaciones reales y en los aspectos legales del trabajo policial, sobre todo en lo referente al Derecho Internacional. También adquieren conocimiento sobre la historia, efectos y reconocimiento práctico de las drogas y del uso avanzado de bases de datos informatizadas. El entrenamiento es selectivo, realizándose unas duras pruebas físicas y psicológicas, un examen de tiro y pruebas para ver la capacidad de liderazgo y de toma de decisiones en situaciones de crisis.

La DEA está dirigida por un presidente y un vicepresidente (que no tienen porqué ser agentes de la ley).

Rangos en la DEA

Agente Especial: los agentes especiales son los encargados del trabajo policial y de investigación de la Agencia con funciones que varían desde el cómodo y burocrático de analizar los diversos datos que recopila la Inteligencia de la DEA hasta las arriesgadas operaciones encubiertas. Los trasfondos necesarios son Afiliación (DEA) +4, Agente de la Ley +2, Riqueza +1.



Supervisor de Campo: el supervisor de campo es el jefe de equipo de varios agentes especiales durante las investigaciones y su labor es sobre todo la coordinación, liderazgo y supervisión del equipo y servir de enlace entre los agentes y sus superiores. Los trasfondos necesarios son Afiliación (DEA) +4, Agente de la Ley +2, Posición +1, Riqueza +1.

Agente Especial al Mando: son los encargados de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de los agentes a su cargo. Los agentes especiales al mando pueden ser los responsables de una de las oficinas regionales de la DEA o estar a cargo de una de sus divisiones. Los trasfondos necesarios son Afiliación (DEA) +4, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +1.

Director Ejecutivo: el director de cada una de las ramas investigadoras de la DEA y responsable de su dirección, administración y supervisión. También es el encargado del desarrollo de planes de acción dentro de sus competencias y de asesorar al director de la DEA en cuestiones relacionadas con su dirección. Los trasfondos necesarios son Afiliación (DEA) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +3. Trasfondos como Contactos de todo tipo, Influencia y Famosillo también serían adecuados.

Subdirector de la DEA: el subdirector se encarga de asesorar y asistir en su trabajo al director así como de las labores que éste delegue en él. El subdirector de la DEA es elegido directamente por el presidente de los Estados Unidos. Los trasfondos necesarios son Afiliación (DEA) +4, Bajo protección (Gobierno) +3, Contactos (Gobierno Federal, Departamento de Justicia y Departamento del Tesoro) +1 o más, Agente de la Ley +2, Famoso +2 o +3, Posición +4, Riqueza +3. Otros trasfondos como Aliados, Contactos adicionales e Influencia son recomendables.

Director de la DEA: el Director de la DEA es el responsable último de la Oficina y de él depende tomar las decisiones en todas las materias organizativas y operativas así como aprobar los planes y programas generales. Es directamente elegido por el Presidente de Estados Unidos, por lo que el plan general de la DEA depende mucho de la política exterior e interior del gobierno. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Bajo protección (Gobierno) +3, Contactos (Gobierno Federal, Departamento de Justicia y Departamento del Tesoro) +2 o más, Agente de la Ley +2, Famoso +3, Posición +4, Riqueza +3, VIP +3. Otros trasfondos como Aliados, Contactos adicionales e Influencia son recomendables.

FBI

La Oficina Federal de Investigación (FBI) fue fundada en 1908 como fuerza investigadora del Departamento de Justicia de Estados Unidos y es una de las más prestigiosas organizaciones policiales del mundo.

La misión del FBI es la protección de Estados Unidos ante ataques terroristas, espionaje, perseguir el incumplimien-





to de las leyes del país y colaborar con otras agencias policiales locales, estatales, federales e internacionales en la lucha contra la delincuencia.

Para realizar su misión, el FBI cuenta con cerca de 10.000 agentes a lo largo del país, distribuidos entre las 45 oficinas principales y las más de 400 oficinas satélite. La sede del FBI se encuentra en el edificio J. Edgar Hoover (Washington DC), desde donde se dirige y coordinan los esfuerzos de los agentes especiales de todo el mundo. Sí, de todo el mundo, porque, a pesar de ser una agencia nacional, el FBI tiene 45 oficinas subsidiarias fuera de territorio norteamericano ocupadas sobre todo en la lucha contra el crimen organizado y el terrorismo internacional cuyas actividades tengan como objetivo Estados Unidos. Quantico es la otra gran sede del FBI y es dónde se realiza la formación necesaria para acceder al puesto de agente especial.

Es competencia del FBI la lucha contra los delitos federales, los crímenes llamados de "cuello blanco" de gran envergadura (estafa, prevaricación, abuso de confianza...); la corrupción dentro de las agencias públicas; los delitos violentos de especial interés (como los asesinos en serie); el crimen organizado; o los grandes delitos financieros nacionales y transnacionales. Actualmente, la Oficina está poniendo un gran énfasis en la lucha contra el terrorismo, los nuevos delitos tecnológicos y cibernéticos y en la mejora de los propios medios tecnológicos del FBI para efectuar de la forma más eficaz su trabajo.

El FBI tiene a su cabeza a un director, elegido directamente por el presidente de los Estados Unidos y que sólo puede estar en el cargo un máximo de un decenio. Bajo él se encuentra el subdirector que asiste al primero en sus funciones y un consejo formado por agentes especia-

les al mando que se encarga de proporcionar asesoramiento en casos específicos.

Hay cuatro direcciones lideradas por un director ejecutivo: Inteligencia, Contrterrorismo y Contrainteligencia, Agencias de la Ley y Administración, cada una de ellas con sus propias divisiones u oficinas territoriales a cargo de agentes especiales al mando o directores asistentes al mando.

El Grupo de Respuesta a Incidentes (CIRG)

Dentro de las distintas unidades del FBI, podemos señalar especialmente al CIRG, una unidad de reciente creación y cuyo objetivo es dar una respuesta rápida a incidentes críticos, aportando a las Autoridades una actuación integral de servicios de investigación, elementos tácticos y asesoramiento de expertos en crisis. Algunas de las situaciones a las que está dirigido este nuevo grupo son los actos terroristas, situaciones con rehenes, secuestros de niños, asesinatos en serie, crímenes sexuales o incluso situaciones de crisis como accidentes masivos, atentados o desastres naturales.

El CIRG está dividido en tres grandes áreas: Apoyo, Táctica y el Centro Nacional de Análisis de Crímenes Violentos (NCAVC).

El Área de Apoyo (OSB) dispone de una unidades especializadas de Negociación en Situaciones de Crisis, Coordinación y Gestión de Crisis con otras agencias y organizaciones y Gestión Rápida de Recursos tanto a nivel administrativo como logístico.

El Área de Táctica está formada por el Equipo de Rescate de Rehenes (HRT) y Operaciones de Entrenamiento, una Unidad especializada en diseñar protocolos de actuación y asesorar y supervisar la actuación del HRT. El HRT es la

unidad SWAT de élite del FBI (dispone de otras unidades SWAT “normales”) y actúa en situaciones de crisis a nivel nacional desde su cuartel en Quantico. Su tiempo de respuesta máximo desde la recepción de la alarma es de cuatro horas, lo que da una idea de su nivel de profesionalidad. Los integrantes del HRT son agentes especiales del FBI altamente cualificados y con amplios conocimientos sobre explosivos, tácticas de entrada, negociación, seguridad física y operaciones de rescate y son considerados como la “élite de la élite” de los equipos de intervención rápida.

El NCAVC combina servicios de investigación policial, apoyo operacional y logístico, I+D y entrenamiento especializado para asistir y colaborar de forma desinteresada con otras agencias policiales nacionales e internacionales en la investigación de crímenes violentos inusuales o de carácter serial, así como para servir como elemento de consulta para las investigaciones en casos no violentos. El NCAVC se encarga sobre todo de casos como homicidios, asesinatos y violaciones en serie, secuestros, terrorismo o extorsión.

Dentro del NCAVC podemos distinguir tres secciones: la Unidad de Análisis de la Conducta (anteriormente Unidad de Ciencias del Comportamiento), el Programa de Detención de Criminales Violentos (VICAP) y el Centro de Recursos para la Investigación de Asesinatos en Serie y Secuestros de Menores (CASMIRC). La Unidad de Análisis de la Conducta proporciona asesoramiento a otras organizaciones policiales en la investigación de casos complejos o que requieren la mayor rapidez en su resolución. El VICAP y el CASMIRC proporcionan asesoramiento a otras organizaciones policiales, facilitan la coordinación entre distintas organizaciones que investigan el mismo crimen y proporcionan una base de datos con crímenes y criminales.

Rangos en el FBI

Agente Especial: es el agente de a pie. La persona que se encarga directamente de las investigaciones sobre el terreno o delante del monitor de la computadora. Los

agentes especiales van casi invariablemente en pareja, aunque es posible que se asignen casos en solitario. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Riqueza +1.

Supervisor de Campo: el supervisor de campo es el jefe de equipo de varios agentes especiales durante las investigaciones y su labor es sobre todo la coordinación, liderazgo y supervisión del equipo, así como del reporte de los progresos a sus superiores. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Posición +1, Riqueza +1.

Agente Especial al Mando: son los encargados de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de cada una de las oficinas del FBI y los máximos responsables de la actuación y eficacia de los agentes bajo su cargo. En Los Ángeles, Nueva York y Washington, los agentes especiales al mando se ocupan de asistir al director asistente en programas específicos, al ser éste el responsable de la Oficina. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Posición +2, Riqueza +1.

Director Asistente al Mando: hay dos tipos de director asistente (también traducible como “Director Adjunto”): el encargado de una oficina, un puesto que sólo existe en las oficinas de Los Ángeles, Nueva York y Washington, debido a su mayor tamaño, complejidad y volumen de trabajo; y el encargado de cada una de las cuatro grandes divisiones del FBI. En todo caso, El director asistente es el encargado de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de todos los agentes que trabajen en su oficina o división. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +2.

Director Ejecutivo: el director de cada una de las ramas investigadoras del FBI y responsable de su dirección, administración y supervisión. También es el encargado del desarrollo de planes de acción dentro de sus competencias y de asesorar al Director del FBI en cuestiones relacionadas con su Dirección. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3, Riqueza +3. Trasfondos como Contactos de todo tipo, Influencia y Famosillo también serían adecuados.

Subdirector del FBI: el subdirector se encarga de asesorar y asistir en su trabajo al director así como de las labores que éste delegue en él. Suele estar elegido por el propio Director aunque un subdirector con el suficiente poder puede sobrevivir a un cambio de mandato. Los trasfondos necesarios son Afiliación (FBI) +3, Bajo protección (FBI) +3, Contactos (Gobierno Federal, Departamento de Justicia y Departamento del Tesoro) +1 o más, Agente de la Ley +2, Famoso +2 o +3, Posición +4, Riqueza +3. Otros trasfondos como Aliados, Contactos adicionales e Influencia son recomendables.

Director del FBI: el director del FBI es el responsable último de la Oficina, tanto a nivel administrativo como ejecutivo. Esta directamente elegido por el Presidente de Estados Unidos, por lo que está muy influido políticamente.



un Programa de Protección de Testigos en casos federales que proporciona seguridad de los testigos cuya vida corra peligro.

El USMS es responsable de la vigilancia de los sospechosos federales en prisión a la espera de juicio y también contrata sus servicios de custodia para prisiones locales, estatales y privadas (en Estados Unidos, y especialmente en California, hay prisiones gestionadas por entidades privadas que se financian por el cobro por sus servicios a la administración y por el trabajo de los presos).

Dentro de las obligaciones del Servicio de Custodia del USMS está el transporte de los presos locales, estatales y federales y proporcionar atención médica en las prisiones o vigilancia de los presos que necesiten acudir a un centro de salud del exterior.

El USMS se encarga de custodiar los bienes obtenidos gracias a la comisión de delitos incautados por cualquier agencia federal del país y de su posterior venta con el objetivo de conseguir fondos para la lucha contra el crimen.

Pero el objetivo más importante de los Marshals es la búsqueda y captura de fugitivos bajo los que pesa una orden federal. Los Marshals también supervisan y asesoran a otras agencias policiales de Estados Unidos por medio de las unidades de choque contra fugitivos de cada distrito que coordinan los esfuerzos de las diferentes organizaciones federales, locales y estatales en la detención de fugitivos federales.

El Grupo de Operaciones Especiales (SOG) es la unidad de intervención rápida del USMS. Los alguaciles de esta unidad son entrenados en tácticas y armamento en el centro de Operaciones del USMS en Beauregard (Los Ángeles) y se les exige unos altos estándares físicos y psíquicos. El SOG se encarga de la protección de dignatarios, arresto de fugitivos, seguridad de testigos y transporte de prisioneros de alto riesgo en todo el territorio de Estados Unidos.

Rangos en el USMS

Guardias Contratados: los guardias son personal civil contratado por el USMS para los servicios de custodia en prisiones y de protección en tribunales. Estrictamente, no forman parte del Servicio y no se les exige los mismos requisitos físicos y de formación que a un alguacil. El único trasfondo necesario para ser guardia es Afiliación (USMS) +3 ya que no son Agentes de la Ley.

Alguacil de Marshall: los alguaciles son la columna vertebral del USMS y los encargados directos de las funciones de investigación, protección y custodia. Un alguacil tiene los trasfondos Afiliación (USMS) +3, Agente de la Ley +2 y Riqueza +1.

Inspectores de Marshall: los inspectores son los encargados de cada sección dentro de una comisaría y son los encargados de la supervisión, administración y dirección

EL PROGRAMA DE PROTECCIÓN DE TESTIGOS

El Servicio de Marshals proporciona seguridad a los testigos y familia inmediata en casos contra traficantes de droga, terroristas u organizaciones criminales que pudiesen atentar contra la integridad física de éstos. El Programa es una de las mejores armas del Departamento de Justicia para conseguir testimonios contra la delincuencia organizada y goza de un reconocido prestigio.

El Programa protege a los testigos durante las 24 horas hasta la llegada del juicio y, posteriormente, les proporciona una nueva identidad y facilita el inicio de una nueva vida en otra zona del país.

Los USMS también colaboran activamente con otras agencias policiales y judiciales en la investigación de casos en los que estén implicados testigos protegidos tanto para asegurar el mantenimiento de su cobertura en su entorno como para facilitar la investigación sobre su pasado en caso de ser necesario para la investigación, ya que uno de cada cinco testigos protegidos vuelven a cometer delitos tras entrar en el Programa.

Ninguno de las personas que se ha acogido al Programa de Protección de Testigos y ha cumplido con los consejos de seguridad que se le han proporcionado ha visto amenazada su vida (al menos según la información que suministra el propio USMS).

Un testigo protegido tiene el Trasfondo Bajo protección +3 pero también el de Bajo Sospecha -1 para reflejar que sus huellas e información sobre sus antiguos delitos están a disposición del USMS.

de la actuación de todos los alguaciles bajo su cargo así como del funcionamiento general de dicha sección. Los trasfondos adecuados son Afiliación (USMS) +3, Agente de la Ley +2, Posición +1 y Riqueza +1.

Ayudante de Marshall: el ayudante del marshall es el segundo al mando de cada comisaría y se encarga de asistir en todas sus funciones al Marshall.

Los trasfondos adecuados son Afiliación (USMS) +3, Agente de la Ley +2, Posición +2 y Riqueza +2.

Marshall: los Marshals son los oficiales al mando de cada comisaría de Marshals y los que dan la última palabra sobre los aspectos organizativos y operativos de ella como los turnos, las menciones de honor y todos los temas relevantes, además de encargarse de la relación con los medios de comunicación. Los trasfondos adecuados son Afiliación (USMS) +3, Agente de la Ley +2, Posición +2 y Riqueza +2.

Subdirector: Los trasfondos adecuados son Afiliación (USMS) +3, Agente de la Ley +2, Posición +3 y Riqueza +2.





Aunque dentro del género policíaco, cada historia tiene su propio área de interés algunas se centran en el aspecto técnico de la investigación policial (como en la serie CSI), otras tendrán un tono de denuncia social (como en *Serpico*) o se centran en la acción y en el espectáculo (como en *Arma Letal*). Cada uno tiene su propio interés y merece ser utilizado en tus partidas pero también comparten una serie de clichés. De eso vamos a hablar a continuación, de cómo dar el sabor policíaco a tu historia.

LA COMISARÍA DE POLICÍA

La comisaría es el lugar de trabajo de los agentes de la ley. No hay mucha diferencia entre la comisaría de un policía, de un sheriff o de un marshall, ni siquiera con la oficina de un agente federal.

Las comisarías pueden variar desde el edificio ultramoderno en medio de la ciudad a la pequeña comisaría de pueblo ocupando la planta baja del ayuntamiento pero tienen cosas en común. Normalmente son lugares con el acceso acotado, cuando no edificios separados físicamente de los demás y están equipadas con cámaras de vigilancia y métodos de control de acceso que van desde las cerraduras de tarjeta a la simple y vieja cerradura de llave.

Las comisarías tienen una pequeña recepción en la que los visitantes indican el motivo de su visita y se les hace esperar o se les deja paso a dónde sea necesario. Si la visita es más bien forzosa, los detenidos son primero introducidos en la sala de identificación donde se les toman las huellas dactilares, se les fotografía y se rellena un pequeño cuestionario de rutina (edad, peso, color de ojos, etc). Aquí también es donde se les quita los objetos

personales al detenido antes de introducirlos en la celda o en una sala de interrogatorios.

Las comisarías también disponen de un almacén de pruebas, donde se encuentran guardadas y registradas las evidencias encontradas en las investigaciones de cualquier crimen, desde el rifle de un asesino en serie hasta el paraguas que robó un ratero. Para entrar en el almacén de pruebas, los oficiales deben firmar un registro de entrada y salida para evitar en lo posible la anulación o sustracción de pruebas.

Otra dependencia clásica de las comisarías es el laboratorio criminalístico, aunque algunas comisarías pequeñas dependen de laboratorios externos o del que tenga la comisaría central. Tras el auge de la serie de TV sobre expertos forenses puedes creer que todos los departamentos tienen un montón de juguetes de alta tecnología pero es mucho más probable que tengan que mandar evidencias a expertos externos.

¿ÉSTE ES MI CASO!

Un tema clásico de las historias policíacas son los conflictos de jurisdicción entre distintas agencias de la ley o incluso entre secciones dentro de la misma agencia. Debido a la entramada maraña de agencias policiales y federales que existe en Estados Unidos es fácil que estos conflictos suceden. Normalmente, el “malo” es el FBI que se mete en la investigación de un rudo pero eficiente detective de homicidios porque el sospechoso ha cometido un delito federal como traspasar una frontera estatal (por ejemplo en la serie de TV *Twin Peaks*) o porque se descubre que es un asesino en serie. También hay veces que las divisiones de detectives pueden realizar investigaciones paralelas y descubrir que investigan al mismo tipo: por ejemplo, si un miembro de una banda se dedica a tra-





CÓDIGOS TIPO-10

Estos códigos son los habituales entre todas los servicios de policía y de emergencias de Estados Unidos. El 10 indica que el siguiente número es un código.

- 10-4 Afirmativo
- 10-7 Fuera de servicio
- 10-9 Repetir transmisión
- 10-13 Oficial en problemas
- 10-15 Sospechoso arrestado
- 10-17 En camino
- 10-18 Urgente
- 10-19 Volver a comisaría
- 10-20 Localización
- 10-22 Anular el anterior asignamiento
- 10-23 Llegada al lugar
- 10-24 Misión completada
- 10-27 Pedir información
- 10-29f Sospechoso buscado por delito serio
- 10-29v Vehículo robado o implicado en un delito
- 10-30 Peligro
- 10-32 La unidad necesita ayuda urgentemente
- 10-43 Llamar a médico
- 10-45 Valoración del estado de un paciente/herido (bueno, serio, grave y muerto según la letra que se añade tras el 45)
- 10-52 Se necesita ambulancia con resucitador
- 10-71 Tiroteo
- 10-72 Pelea con arma blanca
- 10-80 Explosión

IDENTIFICACIÓN EN LAS LLAMADAS

Cuando un agente del LAPD quiere comunicar lo primero que ha de hacer es identificarse con este formato: Número de División - Tipo de Unidad - Número de Unidad. Así la unidad 2A32 (leído 2-Adam-32) es la unidad número 32 de la División de Rampart y es un coche patrulla con dos oficiales.

ficar con drogas (jurisdicción de los chicos de Narcóticos) y comete un asesinato (aquí entran los de Homicidios).

Hay tantas posibilidades de conflictos de jurisdicción que no podemos establecer una regla fija (bueno, sí: si hay implicados federales y polis, el caso es de los federales). Normalmente el caso será llevado por la parte que éste investigando el delito más grave o por la que más tiempo lleve detrás del sospechoso. También existe la posibilidad de que las investigaciones coexistan y se comuniquen los hallazgos unos a otros.

En los casos importantes, es posible que los agentes se muestren reticentes a abandonar un caso, sobre todo si han invertido mucho tiempo en investigarlo. Incluso, es posible que sea un mandamás de la agencia el que no quiera perder el reconocimiento público si es su departamento el que arresta al sospechoso. Los arreglos

CÓDIGOS DE RADIO DE LA LAPD

- Código 1** Llamada de confirmación / responder a la llamada de radio
- Código 2** Llamada rutinaria / no es necesario luces o sirena
- Código 2-Alta.** Llamada prioritaria / sin luces ni sirena
- Código 3.** Llamada de emergencia / luces y sirena
- Código 5.** Vigilancia o permanencia en la zona.
- Código 6.** Patrullero fuera del vehículo.
- Código 6A.** Patrullero fuera del vehículo. Requiere ayuda.
- Código 6C.** Patrullero fuera del vehículo. Sospechoso buscado.
- Código 37.** Vehículo sobre el que se solicitó información es robado
- Código 99.** Emergencia

El LAPD usan los números de las secciones del **Código Penal** relativas al crimen en curso como código de radio resumido. Algunos códigos de ejemplo:

- 187** Homicidio
- 207** Secuestro
- 211** Atraco a mano armada
- 211 SILENCIOSO** Atraco a mano armada con pulsación de alarma silenciosa
- 220** Asalto sexual
- 240** Asalto y robo
- 245** Asalto con arma mortal
- 246** Tiroteo en curso
- 261** Violación
- 390** Persona bajo los efectos del alcohol o drogas
- 415** Disturbios
- 417** Persona armada
- 480** Tiroteo y huida
- 502** Conducir bajo los efectos del alcohol o drogas

entre agencias del tipo "te cedemos la información que tenemos sobre el caso pero queremos seguir dentro para salir en la tele cuando arrestéis al tipo" son muy comunes.

LUCHAS INTERNAS

Otro tema recurrente en las historias policíacas (sobre todo en las actuales, que hacen una mayor incidencia en el lado oscuro de la Ley) es el de las luchas internas por el poder dentro de un departamento o sección.

Para llegar a capitán del LAPD hay que besar muchos culos pero también hay que pisar muchas cabezas y los dueños de esas cabezas tienen memoria.... conspiraciones de los jefes de sección para que un caso no se resuelva y dejar en mal lugar al capitán, casos de corrupción ocultos por el capitán para no perjudicar al alcalde cuando se presenta a una difícil reelección o escándalos

provocados para que el capitán sea destituido son un ejemplo de éstas luchas.

TRABAJO ENCUBIERTO

Trabajar como infiltrado es una de los trabajos más peligrosos que puede tener un agente de la Ley. Aunque sus compañeros están cerca y escuchándole a través de un micrófono, no lo están lo suficiente como para impedir que le disparen si le descubren.

Los agentes de policía suelen tener trabajos encubiertos de corta duración, haciéndose pasar por drogadicto para pillar a un camello o fingirse compradores de droga al por mayor para pillar a unos narcos.

Las operaciones de infiltración en organizaciones criminales importantes como la Cosa Nostra o los cárteles de la droga mexicanos pueden suponer un trabajo de meses o incluso años y suelen ser llevadas a cabo por agencias federales como el FBI o la DEA más que por departamentos de policía.

Los agentes infiltrados están sometidos a una gran presión, cualquier paso en falso puede suponer que se les descubra, en cualquier momento pueden verse forzados a cometer un delito para proteger su cobertura, ¿qué hacer si tienes que elegir entre matar a un inocente como prueba de no ser un poli o salvar tu propia vida?

Además, los agentes infiltrados pueden llegar a desarrollar afecto por personas del entorno criminal y no saber distinguir cuál es su yo real: el policía o el delincuente. El alejamiento de todo su entorno (familia, amigos, compañeros...) hace que, de repente, su vida real sea la persona que finge ser. El que los delincuentes suelen llevar una vida bastante más cómoda y lujosa que los polis no ayuda demasiado a que el infiltrado se acuerda de su vieja vida.

Los infiltrados de larga duración tienen bastante más libertad (y peligrosidad) que los simples polis "de secreta". Mientras un secreta siempre está vigilado por otros agentes, y seguramente lleve un micro o está siendo filmado, un infiltrado tiene que estar prácticamente las 24 horas trabajando y es imposible prever totalmente sus movimientos por lo que ha de ser más autónomo. El infiltrado grabará sus escuchas y videos él mismo, no simplemente los emitirá a una receptora, y sólo tendrá apoyo directo de otros agentes en caso puntuales.

Los agentes que realicen estos trabajos tienen reuniones periódicas con un agente de enlace. Además de ir recogiendo las pruebas que recopila el infiltrado, una de las labores del enlace es detectar cualquier señal de excesiva implicación en su papel o acumulación de estrés en el agente que realiza el trabajo encubierto y establecer una camaradería que le permita recordar quién es de verdad.

LA INVESTIGACIÓN POLICIAL

Una investigación policial se inicia cuando alguien llama a la policía porque se ha cometido un crimen o bien es el propio agente el que detecta la posible existencia de un hecho delictivo. La investigación en delitos comunes como hurtos o robos normalmente se limita a interrogar a los sospechosos y a un registro de la descripción de los objetos robados para su posible identificación posterior. Cuando los crímenes son más importantes, por ejemplo en asesinatos, atracos o crímenes sexuales, es cuando podemos hablar de una verdadera investigación policial y de una escena del crimen.

Cuando un agente se encuentra en la escena de un crimen debe seguir unas pautas: primero, reportar a central sobre el suceso, si ésta no tiene conocimiento; segundo,





asegurarse de que no hay ningún peligro en las inmediaciones y de que el criminal no se encuentra allí; tercero, asegurar y socorrer a las posibles víctimas, así como avisar a los servicios de urgencia si es necesario; cuarto, no tocar nada si no es estrictamente necesario; quinto, mantener aislados a los testigos en lo posible hasta la llegada de los detectives; y sexto, acordonar y controlar la escena para protegerla de curiosos, familiares, periodistas y demás personas que podrían contaminarla e invalidar las evidencias encontradas en ella.

Los detectives son los encargados de interrogar a los testigos y de buscar evidencias en la escena del crimen. Las declaraciones de los testigos durante las primeras horas después del crimen son las más relevantes, ya que las posteriores pueden estar contaminadas por las convicciones del propio sujeto, las noticias aparecidas sobre el suceso o por intentar cumplir con las expectativas de los propios agentes.

Los policías científicos han de realizar una investigación ocular preliminar en busca de evidencias pero han de abstenerse de realizar ningún cambio en la escena del crimen hasta que ésta no sea fotografiada por un fotógrafo forense, se haya realizado un croquis de la escena y las evidencias hayan sido numeradas y recogidas por los expertos de cada campo. Seguir este procedimiento no sólo es importante para encontrar al culpable sino que es necesario para que las pruebas obtenidas no sean impugnadas más tarde por un tribunal ante las sospechas de que dichas evidencias hayan podido contaminarse.

En la actualidad, es muy difícil que el delincuente no deje ninguna prueba tras de él, el problema de dejar tus huellas dactilares puede ser fácilmente solucionado con unos guantes, pero los fluidos corporales, los restos como piel o incluso un cabello son susceptibles bien de contener ADN, bien de poder ser comparados en el futuro con los de los sospechosos.

Aún así, la mayoría de los casos se resuelven por el viejo procedimiento de interrogar testigos y sospechosos, ya que la obtención y análisis de las evidencias encontradas suele ser trabajoso y lento, aunque sí son un buen recurso para casos difíciles o para aportar pruebas en el futuro juicio.

PROCEDIMIENTO POLICIAL

Un oficial de policía cuando está de servicio tiene una serie de capacidades que le colocan por encima de un ciudadano de a pie. Tras la Ley Miranda, ese poder ha sido puesto bajo el control de un procedimiento operativo para evitar abusos.

Un oficial puede detener a alguien si ha presenciado cómo cometía un delito, tiene pruebas no circunstanciales de que iba a cometerlo o de que planeaba hacerlo. Pruebas circunstanciales son todas aquellas que aporten intencionalidad más que potencialidad en el hecho delictivo. "Se disponía a atracar la licorería porque llevaba una



si ANG. Historias sobre una misma historia

pistola y es un atracador con tres penas a sus espaldas” es circunstancial ya que llevar una pistola, aunque sea de forma ilegal, o haber sido declarado culpable por atraco no es una prueba de tus intenciones en ese momento concreto. Una prueba no circunstancial sería presenciar el hecho o una conducta inequívocamente criminal como que se dirigía a la licorería con una recortada envuelta en papel de periódico. Por supuesto, la creatividad a la hora de rellenar el informe puede transformar la tipología de las pruebas.

Al arrestar a un sospechoso, el agente está obligado a dar el alto al sospechoso identificándose como policía, informando de su intención de arrestarle y del cargo que se le acusa, leerle sus derechos y utilizar la fuerza mínima necesaria para el arresto.

Algunos individuos no pueden ser detenidos sin una orden de arresto, como los que tengan inmunidad diplomática o agentes del gobierno. El agente sí podrá retener a los sospechosos hasta que llegue dicha orden.

Un oficial puede iniciar un registro personal simplemente informando al sospechoso de que se sospecha que ha participado en un acto criminal, intentando salvaguardar en lo posible la reputación y dignidad del individuo. El uso abusivo del registro puede llevar a pleitos y mala prensa que el Departamento preferiría evitar pero es fácil para un oficial justificar este tipo de intervenciones.

Un oficial puede iniciar un registro en una vivienda o local público en caso de delito flagrante o indicio claro de éste o por medio de una orden de registro firmada por un juez. Los jueces de guardia han de estar localizables para firmar estas órdenes pero será mejor que no les despiertes por tonterías si no quieres enemistarte con ellos.

Como siempre la creatividad de un oficial puede convertir un registro ilegal en legal. Si un poli te dice “vacíate los pantalones” o “¿podemos pasar por favor?” y lo haces, has dado tu consentimiento, ellos no han usado su autoridad para obligarte por lo que no se están extralimitando.

Un oficial puede usar la fuerza en el desempeño de su trabajo bajo ciertas limitaciones. Estas son que el uso de la fuerza sea proporcional a la amenaza, que sea en defensa de la vida o integridad física de él mismo u otros o que sea necesaria para efectuar un arresto.

Los miembros de las agencias federales con competencias de tipo policial (investigación, represión del crimen y detención de sospechosos) tienen las mismas atribuciones que un agente de policía y las mismas limitaciones aunque determinadas agencias tendrán limitaciones mayores o menores. Por ejemplo, el FBI sí puede detener a agentes del gobierno.

AGENTES DE FIANZAS Y CAZARRECOMPENSAS

Un juez puede decidir que es necesario que el acusado en espera de juicio pague una fianza para asegurar que no

escape a la acción de la justicia. En el caso de que el acusado no pueda o no quiera depositar la cantidad de dinero exigida, tendrá que esperar en prisión hasta que el juicio tenga lugar.

Los agentes de fianzas son el último recurso para los que no pueden pagar la fianza pero no quieren esperar en la cárcel a que el sistema legal haga su trabajo. Los agentes de fianzas y una agencia de seguros pagan la cuantía total de la fianza (la mayor parte la segunda) y el acusado entrega entre el 10 y el 20%, según el riesgo de fuga que se valore, del importe total de la fianza como pago.

En caso de que el acusado no se presente en el juicio, la fianza queda retenida hasta que lo haga. Para recuperar su dinero, el agente de fianzas y la compañía de seguros pueden contratar a un cazarrecompensas, al que se le ofrece un porcentaje (normalmente un 10-15%) sobre el dinero recuperado.

Los cazarrecompensas no son agentes de la ley y no pueden por tanto realizar detenciones, cachear a una persona o entrar en un domicilio sin permiso. La única razón de que el cazarrecompensas pueda utilizar la fuerza y detener al fugitivo es que así lo firmó éste en su contrato con el agente de fianzas y que se le considera, a efectos, bajo custodia de éste. Aunque no todo va a ser malo para el cazarrecompensas, a diferencia de la policía pueden traspasar las fronteras estatales para devolver al fugitivo y llevarle de vuelta al estado en que va ser juzgado.

En algunos estados se exige a los cazadores de recompensas que tengan el permiso de investigadores privados u otro análogo, pero en otros cualquier ciudadano con un contrato en regla puede actuar como tal. En California, los agentes de recuperación de fugitivos deben superar un curso policial básico en una academia de policía y hacer un curso de dos días específico de la profesión. Los agentes de recuperación de fugitivos tienen una placa que los identifica como tales pero aún así no se consideran agentes de la ley, ni necesitan por tanto dicho trasfondo en el juego.

INVESTIGADORES PRIVADOS

Los investigadores privados de California deben estar acreditados por la Oficina de Seguridad y Servicios de Investigación del Estado. Para conseguir el permiso los Investigadores deben cumplir los siguientes requisitos: ser mayor de edad; tener al menos 3 años de experiencia en una agencia de la ley o relacionada con la investigación como agencias de seguros, bancos, tribunales u otras; estudios reglados de criminología, criminalística o derecho penal (aunque esta formación se puede compensar con experiencia laboral en el sector); superar un examen y no tener antecedentes penales graves.

Los investigadores privados no son agentes de la ley y no tienen sus competencias como la detención (aunque si pueden retener a una persona a la espera de la llegada de las fuerzas de la ley al igual que cualquier ciudadano),





la posibilidad de registrar a un sospechoso, entrar sin permiso en un inmueble y filmar o hacer escuchas a su objetivo, excepto en lugares públicos. La mayoría de los casos de los investigadores privados son contratados para la obtención de pruebas de forma privada para presentarlas en un juicio por lo que deben ser especialmente cuidadosos en este último caso ya que no sólo esas pruebas no serían válidas sino que podrían perder su licencia si se extralimitasen.

En la práctica, muchas veces los investigadores han de transgredir la ley para conseguir las pruebas necesarias pero han de ser lo bastante hábiles como para poder eludir sus responsabilidades.

SEGURIDAD PRIVADA Y GUARDAESPALDAS

Los guardias de seguridad privada han de poseer un permiso estatal para actuar como tales. Para obtener el permiso han de aprobar unos exámenes físicos y psíquicos y un test con preguntas sobre aspectos legales y operativos de su trabajo. Este permiso no tiene que renovarse periódicamente por lo que uno puede engordar tras conseguirlo (y muchos lo hacen).

Los guardaespaldas tienen que superar un curso policial básico en una academia de policía (igual que los cazadores de recompensas) y otro específico de su profesión en que se les enseña a identificar personas potencialmente peligrosas, técnicas de conducción avanzada, de protección a clientes y se amplía la formación en defensa personal y tiro con armas de fuego.

Los guardias de seguridad y guardaespaldas no son agentes de la ley y no pueden detener a nadie. Si pueden registrarle si el sospechoso está en un área protegida por él y tienen indicios claros de que ha cometido un delito o como requisito previo para entrar en dicha área.

LA LEY

En el mundo de sLAng, es muy probable que los personajes acaben pasando por los engranajes del sistema judicial. Con esto queremos decir que es muy posible que tus personajes cometan delitos o que sean acusados, justa o injustamente de ello.

Seguramente, como Director de Juego, te sientas un poco perdido cuando tengas que empezar a dirigir un juicio ¿Qué tienes que hacer cuando tu grupo de pandilleros se descontrola y comete un delito? ¿Qué pena aplicarías a un perversor de menores? ¿Tus personajes han cometido un delito federal, estatal o local?

Bien, hermano, pues de esto mismo vamos a hablar aquí. Un viajecito rápido por el camino que separa la comisión de un delito hasta que tu culo negro va a parar a San Quintín y, de paso, un pequeño recorrido turístico por el ambiente carcelario californiano.

COMETIENDO UN DELITO

Lo primero que tienes que tener en cuenta es qué tipo de delito ha cometido el personaje. Hay tres tipos de jurisdicciones en Estados Unidos: la local, la estatal y la federal. Si cometes un delito federal, los agentes de la ley que te persigan pertenecieran a una organización federal (como por ejemplo la ATF o el FBI), te juzgaran en un juzgado federal y, en caso de ser encontrado culpable, irás a una prisión federal y viceversa para los delitos estatales y locales.

Por supuesto, hay casos en los que cometerás a la vez delitos de diferentes jurisdicciones. Por ejemplo, Shafir, un miembro de una pandilla, asesina a un rival en L.A. (ha cometido un asesinato: delito local). Para escapar de los polis, conduce de forma temeraria por la autopista (jurisdicción de la Patrulla de Carreteras y por tanto un crimen estatal). Finalmente, huye a Nueva York (cambia de estado para entorpecer la acción de la ley, lo que es un delito federal).

En caso de conflictos entre jurisdicciones son los federales los que terminan dirigiendo el caso, aunque eso no suele hacer muy felices a los agentes de la policía locales o estatales, que suelen ser los que han iniciado la investigación y quieren participar de su éxito. En general, todas las agencias federales, estatales y locales son muy celosas de su jurisdicción, sobre todo en los casos con amplia cobertura mediática o que están cerca de ser resueltos, y los agentes pueden llegar a ocultar pruebas sobre delitos que superan su jurisdicción para poder llevarse los honores del arresto.

Normalmente, las agencias negocian entre sí para hacer detenciones conjuntas en caso de investigaciones paralelas sobre un mismo sospechoso y tienen la obligación de avisar a otras agencias de la ley en caso de ir a realizar una detención en su jurisdicción, aunque eso no siempre se cumple. Por ejemplo, si el FBI tiene un infiltrado en una banda de atracadores de bancos (delito federal), no está obligado a avisar de ello a la policía del condado donde éstos se esconden, pero sería conveniente que les fuera comunicado en caso de ir a realizar un asalto a su escondite. En primer lugar, para que estos colaboren en la acción; y en segundo, para evitar una posible confrontación por error entre fuerzas del orden. Independiente de esto, una vez seas detenido por la agencia o agencias que sean, el proceso judicial es lo bastante similar como para no diferenciarlo a efectos de juego.

SOSPECHOSOS E INTERROGATORIOS

“Tiene derecho a permanecer en silencio. Todo lo que diga podrá ser utilizado en su contra y usado como evidencia ante un tribunal. Tiene derecho a que un abogado esté presente durante el interrogatorio. Si no puede pagar a un abogado, se le asignará uno de oficio. ¿Ha entendido sus derechos?”.

Cuando un oficial detiene a un sospechoso debe leerle exactamente estos derechos. Una vez en la comisaría, el sospechoso recibirá una copia de sus derechos para que los firme. En el caso de que no hable inglés, se le proporcionará un intérprete.

El sospechoso no podrá ser interrogado (exceptuando preguntas de rutina como el nombre, la edad, dirección, etc.) hasta que haya firmado sus derechos. En el caso de posteriores interrogatorios deberá firmar de nuevo.

Las confesiones o evidencias obtenidas sin cumplir con la Ley Miranda no podrán ser utilizados en un tribunal y los agentes que no cumplan con este requisito podrán ser sancionados administrativamente.

Un agente de la ley puede llamar a declarar a alguien relacionado con un delito para hacerle preguntas relacionados con éste sin necesidad de cumplir los trámites de la Ley Miranda, ya que no se le considera sospechoso. Sin embargo, en ese caso, el individuo no estará obligado a responder esas preguntas y podrá marcharse en cualquier momento en caso de desearlo. En la práctica, muchas veces se utiliza el recurso de la entrevista para interrogar a un individuo contra el que no hay pruebas suficientes para detener como sospechoso y “ablandarle un poco” o interrogarle utilizando trucos para que no se vaya del estilo de “si eres inocente, no tienes nada que esconder” o “podemos hablar así o detenerte como sospechoso”.

Los interrogatorios son una parte importante de la investigación policial en la vida real y en SLAng. A efectos de juego, tienen la gran ventaja de que es un hecho que puede afectar directamente en la trama y que puede ser resuelto interpretando a los personajes y no sólo tirando dados. Según el efecto que el interrogador busque causar en el interrogado las características y habilidades implícadas en el chequeo cambiarán

Por ejemplo: Sid un duro detective de Homicidios está intentando asustar al testigo de un ajuste de cuentas entre bandas y le grita que si no habla puede ser considerado un delito. Sid Tendría que realizar su chequeo con Elocuencia + Intimidación contra la Entereza + Sangre Fría del testigo. Si intentara sonsacarle haciéndole caer en contradicciones sería un chequeo enfrentado de Perspicacia + Expresión.

La habilidad de Empatía también puede servir para guiar la estrategia de interrogatorio del policía, así como la de Farsa para engañar al policía (o al detenido). Negociación puede resultar útil también “tienes dos opciones pudrirte en la cárcel o llegar a un acuerdo” e incluso habilidades más exóticas como Oficio (tortura). El interrogatorio es casi siempre un acontecimiento estresante y así se ha de juzgar a efectos de juego teniendo que realizar el interrogado chequeos de Estrés de dificultad variable dependiendo del tipo de interrogatorio y de su duración.

JUICIO PRELIMINAR

Cuando la policía o agencia federal encuentra bases suficientes para acusar a un sospechoso de un delito presentará cargos formalmente contra él. Esto quiere decir que pondrá las evidencias que se tienen sobre el sospechoso en manos del juez competente para que este juzgue si es pertinente o no iniciar el proceso judicial. En caso de que decida que sí, el acusado deberá ser llevado a su presencia para ser informado de los delitos que se le imputan y declarar su culpabilidad o inocencia respecto a cada uno de ellos.

Esto es lo que se conoce como juicio preliminar. Si el acusado se declara culpable o se llega a un “acuerdo declaratorio”, el juez dictará la pena adecuada y aquí acabará el proceso judicial. Los acuerdos declaratorios gozan de gran tradición en Estados Unidos (sobre todo en la justicia federal). Consisten en un acuerdo entre el acusado y el fiscal o el juez para que el primero se declare culpable de algunos cargos para evitar ser juzgado por la totalidad de los delitos que se le imputan. La “buena conducta”, los contactos y las recomendaciones por colaboración en las investigaciones policiales son buenas garantías para asegurar acuerdos declaratorios especialmente positivos.

GRAN JURADO

Los delitos graves o violentos o bajo jurisdicción federal han de pasar por el Gran Jurado (formado por un grupo de juristas) para que éste decida si hay evidencias suficientes para que el caso llegue a juicio.

Durante el proceso ante Gran Jurado sólo la acusación está presente, la defensa puede ser llamada como testigo aunque se puede acoger a la Quinta Enmienda (derecho de un acusado a no declarar contra sí mismo) si lo desea. El Gran Jurado escucha a todos los testigos presentados por el demandante y decide si el caso ha de llevarse a juicio.

EN ESPERA DE JUICIO

Cuando un acusado se declara inocente durante el juicio preliminar, el juez dispone una fecha para el juicio propiamente dicho y decide según las pruebas, antecedentes personales y gravedad del delito si el sospechoso puede esperar el juicio en libertad o ha de pasar a disposición judicial. Excepto en los delitos más graves o cuando hay firme sospecha de las intenciones de huir del reo, muchas veces la prisión preventiva puede ser sustituida por el pago de una fianza en metálico, de una cuantía variable según los delitos juzgados.

Durante el tiempo en que el acusado esté en espera de juicio el abogado defensor y el fiscal elaborarán el planTEAMIENTO a seguir en el caso. Si es un juicio rutinario, ese trabajo de investigación será como mucho consultar la jurisprudencia anterior pero, cuando el acusado tiene dinero para pagar un buen abogado o cuando se trata de





delitos especialmente graves o con una atención especial de los medios de comunicación, se buscaran nuevas pruebas, se examinaran todos los aspectos de la investigación policial en busca de errores y se buscaran asesores científicos, médicos y de todo tipo para ganarse la atención del jurado.

Un ejemplo de esto fue el caso O. J. Simpson, un famoso ex jugador de fútbol americano acusado de asesinar a su esposa y a un amigo de ésta. O. J. fue detenido tras una persecución policial transmitida en directo por la televisión. A pesar de las contundentes pruebas en su contra, el equipo de abogados de Simpson contrato a multitud de especialistas, revisó cada prueba de la acusación buscando pequeños errores para poner en duda la profesionalidad de la policía y del laboratorio científico y convirtió el juicio en un espectáculo televisivo, vendiendo la imagen de Simpson como la de un afroamericano víctima de una conspiración racista. Con los disturbios raciales de L.A. demasiado cerca, O. J. fue encontrado no culpable de los cargos.

EL JUICIO

Una vez se llega a juicio, el defensor puede elegir si será juzgado ante un jurado o ante un juez. Estadísticamente, los jurados suelen ser más benevolentes que los jueces, pero también suelen ser más imprevisibles ya que se guían más por las emociones que por las pruebas y muchos abogados prefieren que sea un juez el que juzgue por delitos sexuales o en los que la opinión pública tiene una opinión preconcebida. Los jurados están compuestos por un grupo de doce personas elegidas al azar. El abogado defensor puede rechazar el jurado por causas como que no sean representativos (por ejemplo por el sexo o raza mayoritaria en éste) o porque tengan intereses en el juicio (como por ejemplo que sean conocidos del acusado). Esto también se puede usar para ralentizar el juicio cuando la defensa quiere ganar tiempo. El juez es el que ha de juzgar si la objeción es válida o no.

El juicio se inicia con la declaración de inocencia o culpabilidad del acusado. Si este se declara culpable puede añadir también atenuantes o eximentes de la gravedad de su delito como haber sido obligado a cometer dicho delito, enfermedad mental o estado de conciencia alterado por estupefacientes o alcohol, defensa personal o causas de fuerza mayor entre otros.

Tras ello, el abogado defensor y el fiscal van llamando a testigos y éstos son sometidos a las preguntas del abogado de la parte que les ha requerido, y luego de la otra. Los testigos pueden ser testigos propiamente dichos, que sólo pueden declarar sobre lo que vieron y escucharon; o expertos (como forenses, psicólogos, criminalistas...), que pueden establecer teorías y corroborar o desestimar pruebas en base a su formación y conocimientos. Mientras una parte está interrogando al testigo, la otra sólo puede interrumpir alegando objeciones legales, como que lo preguntado es irrelevante para el caso o que

CRIMEN Y CASTIGO

Esto es un breve listado orientativo sobre la gravedad de los distintos delitos que pueden cometer los personajes de sLang. Por supuesto, no aparecen todos los delitos posible pero si los más comunes.

DELITOS MUY GRAVES

Asesinato

Delitos sexuales de cualquier clase con menores de 14 años (incluyendo exhibicionismo).

Homicidio mientras se comete un delito.

Uso de explosivos o sabotaje de cualquier tipo con resultado de muerte, grandes daños personales o materiales en un edificio.

Violación, o abusos sexuales con penetración de cualquier objeto bajo amenazas de cualquier tipo.

DELITOS VIOLENTOS O GRAVES

Agresión a un agente de la ley.

Agresión para cometer una violación o un robo.

Agresión por parte de un prisionero a cualquier persona que no sea otro preso.

Agresión por parte de un prisionero con arma mortal (las artes marciales cuentan como arma mortal) a cualquier persona.

Homicidio e intento de asesinato.

Cualquier delito en que se use arma de fuego o se cause un gran daño físico a la víctima.

Incendio o sabotaje provocado.

Robo de coche mediante amenaza de arma mortal.

Secuestro.

DELITOS MAYORES

Agresión sin intención de cometer un delito.

Delitos financieros de cuello blanco.

Piratería Informática.

Robos.

Falsificación.

DELITOS MENORES

Allanamiento de morada.

Conducta desordenada o escándalo público.

Juego.

Prostitución.

la pregunta es confusa o repetitiva. El juez puede entonces desestimar la objeción o aceptarla con lo que la pregunta no será válida y su contestación (si la ha habido) no habrá de ser tomada en cuenta por el jurado.

Tras escuchar a todos los testigos, cada parte realiza su alegato final ante el jurado, en el que resume y argumenta las evidencias a su favor. En ella no puede dar su opinión sobre la credibilidad de los testigos, sobre la inocencia del acusado y teóricamente tampoco utilizar argumentos que busquen ganarse la simpatía o apelar a los sentimientos de los miembros del jurado.

Tras los alegatos finales, el juez o el jurado se marchan a deliberar y decidir el veredicto. Los miembros del jurado deben decidir de forma unánime la culpabilidad o no culpabilidad del acusado de cada uno de los cargos que se le imputan. Si pasado un tiempo prudencial (que puede ser incluso de varios días) no llegan a un acuerdo, el juicio se declarará nulo y se volverá a llevar a cabo con otro jurado.

Si bien, es el jurado el que da el veredicto de culpabilidad o no, el juez es el que decide unilateralmente la sentencia, es decir, la pena o sanción que corresponde al acusado. La sentencia puede ir desde la pena de cárcel o muerte, hasta sanciones administrativas (como perder tu licencia para ejercer como médico) o económicas de cuantía variable hasta trabajos para la comunidad. En casos de primeros delitos o con atenuantes importantes, los jueces pueden dar a elegir entre la pena o la integración en diversos programas (por ejemplo para superar la adicción a las drogas o "programas de choque" que recluyen al sentenciado en un internado en un régimen paramilitar para que aprenda a valorar la disciplina) o, incluso, la libertad condicional de la que hablaremos más adelante.

La defensa puede, sin embargo, recurrir la sentencia la Corte Suprema del Estado o a la Corte Suprema de los Estados Unidos si se trata de un juicio federal o que implique derechos civiles reconocidos por la Constitución.

Pero, en la práctica, sólo los abogados defensores con firme convicción de que pueden obtener una sentencia favorable o cuyos clientes tienen suficiente dinero como para intentarlo llegan a realizar estas apelaciones.

SISTEMA DE REGLAS PARA JUICIOS

Los juicios son parte importante del trasfondo de sLang. Por supuesto, siempre puedes decidir resolver los juicios por un simple chequeo enfrentado de Derecho y tu sentido común, pero también podrías hacer algo parecido con las persecuciones en coche o con los tiroteos y nos hemos molestado en crear reglas específicas para esos casos así que ¿por qué no crear también un sistema de reglas para resolver los juicios?

Los juicios preliminares se resuelven mediante una tirada de Elocuencia + Derecho siempre que ambas partes quieran llegar a un acuerdo. Elocuencia + Negociación

también puede ser necesario si hay que limar alguna aspereza entre las partes. Si la acusación gana el chequeo, se llegará a un acuerdo en la que renuncia a un cargo menor que no tiene efecto en la gravedad del delito; si gana el defensor llegará a un acuerdo en la que se quita un cargo grave que reduce en un nivel el castigo penal o incluso lo reduce a un delito administrativo.

El trámite para que el Gran Jurado decida que hay pruebas suficientes para que se lleve el caso a juicio se resuelve con una tirada de Elocuencia + Derecho del ayudante de fiscal o abogado de la acusación particular contra una dificultad variable según tipo de delito y pruebas presentadas (desde dificultad -5 para un caso que se sustenta en pruebas circunstanciales y en los antecedentes penales del acusado hasta +5 para un caso en que las pruebas son tan claras que sólo falta que el acusado se declare culpable). Si el fiscal supera su chequeo el Gran Jurado decidirá que existen indicios de actividad delictiva y el proceso judicial continuará; si no supera su chequeo, el caso quedará archivado a la espera de nuevas pruebas.

Las múltiples formas de actuar de cada parte durante el tiempo muerto a la espera de juicio son difíciles de resumir en reglas. Podemos suponer que los abogados (o expertos a su cargo) realizan un chequeo de Cultura + Derecho de dificultad variable para encontrar jurisprudencia favorable a sus intereses. Superar con éxito el chequeo supone un +1 a su chequeo final para decidir el veredicto del juicio. Un éxito crítico en el chequeo supondría un +3 en dicho chequeo.

A efectos de juego, se supone que cada parte dispone de entre 0 y 5 testigos importantes (a discreción del Director de Juego y de los hechos concretos en cada caso) que pueden determinar que la balanza de la justicia se incline de su parte y que dan cada uno un +1 al chequeo final. Se supone que la parte que llama a declarar al testigo siempre obtiene de éste la declaración que le interesa y luego es interrogado por la otra parte que intentará desacreditar o hacer caer en contradicciones al experto o testigo. El abogado realizará una tirada de Elocuencia + Expresión (normalmente) contra la Entereza + Expresión, Farsa o Sangre Fría (lo que le parezca más conveniente al DJ) del testigo. Si el abogado o fiscal gana, al testigo éste queda anulado a efectos de juego y no dará el bono de +1 a la parte que le ha llamado. Si el abogado resuelve el chequeo con un crítico obtendrá un +1 para su parte, ya que ha conseguido que el testigo caiga en tales contradicciones, o pierda el control de tal forma, que perjudica la credibilidad de los demás testigos de su parte.

Si el Director de Juego lo decide, puede haber testigos claves por cualquiera de las dos partes. Estos testigos son más importantes de lo habitual (como puede ser un contable del narcotráfico, un único testigo visual en un caso que no tiene más pruebas o un reputado especialista). Si el testigo hace su función, la parte que le ha llamado recibe una bonificación de +3 a +5 (dependiendo de





su importancia). Si el testigo es anulado, el bono lo recibirá la otra parte.

El alegato final se resuelve con un chequeo enfrentado de Elocuencia + Expresión si es ante un jurado y de Cultura + Derecho si es ante un juez, teniendo en cuenta los chequeos realizados en espera de juicio y la actuación de los testigos. La dificultad puede ser normal para ambas partes o alguna de ellas puede recibir una penalización si las pruebas están en su contra (de -1 para pruebas circunstanciales pero muy claras hasta -5 para pruebas cómo grabaciones en vídeo o muestras de ADN).

La parte que consiga superar el chequeo por mayor diferencia, ganará el juicio y conseguirá el veredicto que deseaba. El juez decidirá la pena que sufrirá el acusado (puedes utilizar como guía para decidir la dureza de la pena la diferencia entre los chequeos de la acusación y la defensa).

Ejemplo: William E. Wharton defiende a su cliente Lucius Halls de la acusación de homicidio en primer grado. Lleva el caso por parte del estado el ayudante del fiscal Edward Johnson. Los hechos son los siguientes: Halls en compañía de dos de sus socios entraron en casa de la víctima Robert C. Macy invitados por este mismo. Tras una fuerte discusión, Halls le disparo dos veces en el pecho y la cabeza, con resultado de muerte. La pista del arma homicida llevó a la policía hasta uno de los socios de Halls que para conseguir una condena más favorable ha pactado con la fiscalía para declarar contra su antiguo amigo.

El DJ decide que hay pruebas suficientes para ir a juicio y ninguna de las dos partes quiere pactar, así que ambos letrados preparan el inminente juicio. La defensa de Halls se basa en una coartada falsa y en desacreditar al testigo estrella de la acusación. Wharton hace su chequeo de Cultura + Derecho y tiene éxito, así que obtiene un +1 para el chequeo de veredicto. El ayudante del fiscal hace la suya y tiene éxito también, así que obtiene su propio +1.

Wharton presenta a cinco testigos que declaran que Halls estaba en otro lugar en el momento de los hechos. La fiscalía trata de desacreditarlos y lo logra con dos, así que Wharton recibe un +3 de los restantes tres testigos para el alegato final. Por su parte, el ayudante del fiscal llama a declarar al exsocio de Halls (el DJ estima que dará un +4 al chequeo final) pero la defensa lo desmonta con un éxito rotundo en su turno de interrogatorio, con lo que se queda con el +4 del testigo.

Finalmente, ambas partes hacen su alegato, la defensa con un +8 y la acusación con +1. Tras los chequeos de Elocuencia + Expresión (es un juicio con jurado) Halls es encontrado inocente y queda en libertad. A las dos semanas su socio (que cumple la condena menor que pacto con la fiscalía) es encontrado ahorcado en su celda en el penal de Chino.

CRÍMENES Y PENAS

Cuando un personaje es encontrado culpable de los cargos que se le imputan, adquiere los trasfondos Antecedentes penales (si ha conseguido librarse de la prisión), Convicto, Condenado a muerte, Strike o, con mucha suerte, En libertad condicional. Al contrario que los trasfondos adquiridos durante el proceso de creación de personaje, estas ventajas adquiridas durante el juego no proporcionan puntos al personaje para comprar características, habilidades u otros trasfondos... Mala suerte, chico, nadie dijo que la vida en sLang fuera fácil, sólo reza para que tu DJ quiera desarrollar una historia carcelaria en vez de dejar a tu personaje en la cárcel mientras los demás se dedican a cosas más interesantes.

La gravedad del delito, la intencionalidad de cometerlo, ser reincidente y otros agravantes y atenuantes determina la gravedad de la condena. En el caso de ser condena a prisión, normalmente ésta se expresa con un intervalo de años (de dos a cinco años por ejemplo) siendo estos el mínimo y el máximo tiempo que puede pasar el condenado en la cárcel por la comisión del delito juzgado.

Delitos menores como hurto sin violencia, desorden público sin daños personales graves o posesión de estupefacientes para consumo probablemente se resolverán con una sanción administrativa, una multa o un arresto domiciliario, sin pena de cárcel (lo que equivale a Antecedentes Penales -1) aunque en caso de que el juez estime que hay agravantes o peligro de reincidencia puede llevar a una condena de hasta dos años (Convicto -1). También puede sentenciar que el culpado queda en libertad tutelada sin entrar en prisión (En libertad condicional -2), considerándole un ciudadano "a prueba" con sus derechos recortados.

Los delitos mayores que no tienen un componente excepcionalmente violento o que tienen atenuantes como conducir bajo los efectos del alcohol o las drogas, agresión sin intento de cometer un crimen o falsificación pueden ser condenados de 2 a 10 años, equivalente a un a desventaja de Convicto -2 y Antecedentes penales -1 tras terminar su condena. En algunos casos, el juez puede conceder la libertad condicional también al culpable de estos delitos si cree que no es un peligro para la sociedad o ha demostrado su arrepentimiento o, en caso de delitos no violentos, conformarse con la inhabilitación para cargos públicos, multas económicas o restricciones de cualquier tipo (como no acercarse a más de 500 metros de la víctima para un maltratador o no utilizar un ordenador por cierto periodo de tiempo para un pirata informático).

Ser condenado por delitos graves o violentos como robo a mano armada, intento de asesinato, homicidio o agresión a un agente de la autoridad corresponden a una condena de entre 10 y 25 años, es decir, una desventaja de Convicto -3 y Antecedentes penales -2 tras terminar su condena. Además el criminal gana un *strike* (ver Ley de los 3 *strikes*, más adelante).

Los culpables de delitos muy graves como asesinato, violación o pederastia pueden ser condenados a penas cárcel desde 25 años hasta cadena perpetua. Esto equivale a una desventaja de Convicto -4 y Antecedentes penales -3. Estos delitos también hacen ganar un *strike*.

En casos de delitos muy graves (sobre todo en asesinatos) con reincidencia, especial ensañamiento o víctimas menores de edad, el juez puede sentenciar a pena de muerte al reo, lo que equivale a una desventaja de Condenado a muerte -5. Teóricamente, también se gana un *strike* por esto, pero la verdad es que ya importa poco porque no se puede agravar más la pena.

Cualesquiera que sea la gravedad de los delitos, si existe reincidencia el juez puede aumentar la condena. Lo que, a efectos de juego, conlleva el sumar uno al nivel del trasfondo Convicto (es decir de -2 a -3 por ejemplo). En caso de que el criminal tenga *strikes* acumulados también su pena será aumentada. (para más información ver la desventaja Strike). El juez también puede decidir que los atenuantes reducen la gravedad del delito y dar una sentencia blanda (es decir bajar el trasfondo Convicto en uno), ofrecer la libertad condicional o un programa alternativo a la pena de cárcel.

3 STRIKES

La Ley de los 3 *strikes* de California es una de la más polémicas leyes jamás aprobadas en Estados Unidos y una de las más odiadas por los activistas pro-derechos civiles. Los 3 *strikes* fueron aprobados como medida demagógica de “mano dura” contra el crimen y en particular contra los reincidentes.

Se basa en que los delitos considerados serios o violentos de los que una persona es encontrado culpable cuen-

tan como un *strike*. Con el segundo *strike* por un delito serio o violento, la sentencia se dobla (a efectos de juego, esto implica aumentar en uno el trasfondo Convicto). Tras el tercer *strike* (que en este caso puede ser un delito común, ya no es necesario que sea serio o violento), los condenados reciben una pena mínima de 25 años y de hasta cadena perpetua (es decir una desventaja Convicto mínima de -3).

Adicionalmente, la reducción de pena por “buen comportamiento” a un preso con más de un *strike* se reduce a un máximo del 20% del total, cuando en el resto de presos es de un 50%.

La ley tiene efecto retroactivo, es decir, que las sentencias anteriores a la aprobación de la ley cuentan también como *strikes* y no prescriben, por lo que no importa el tiempo que pase, los *strikes* seguirán ahí. Las condenas en tribunales de menores o en las que no hubo pena de cárcel también cuentan como *strikes*. Incluso distintas penas por el mismo incidente (como puede ocurrir cuando se cometen delitos locales y federales) cuentan como *strikes* independientes.

Los tres *strikes* permiten sentenciar a cadena perpetua por delitos menores como hurtos, tenencia de droga o alteración del orden público. La gran mayoría de los presos que abarrotan el sistema penitenciario de California tienen uno o más *strikes*.

PENA DE MUERTE

En el estado de California la pena de muerte se ejecuta por el procedimiento de la inyección letal. Esta inyección está compuesta por tres componentes que administrados individualmente resultan igualmente mortales: pentotal sódico, bromuro de pancuronium y cloruro de potasio.





Una vez que el gobernador ha firmado la orden de ejecución, el condenado es trasladado a una celda especial en un área de máxima seguridad de la prisión, donde se realizan chequeos periódicos y el reo es vigilado permanentemente. Recibe también privilegios en las visitas mientras espere el momento de la ejecución, situación que puede prolongarse bastante en el tiempo.

Cuando quedan 24 horas para la administración de la inyección, el condenado es trasladado a una celda adyacente a la cámara de ejecución. Allí, un equipo de tres personas vigila constantemente su estado. La última comida del condenado es aquella que este decida, incluyendo café o bebidas alcohólicas de baja graduación, esforzándose la prisión por conseguir aquello que quiera.

Hasta dos horas antes de la ejecución, la familia y otros allegados pueden visitar al condenado. Cuando quedan 30 minutos, se suministra al prisionero la ropa con la que será ejecutado y, unos minutos antes del momento final, es escoltado hasta la cámara de ejecución y tumbado sobre una mesa dispuesta allí a tal efecto. Se conecta al prisionero a un monitor cardíaco y se le abre una vía por la que le administra suero. Finalmente, cuando se ordena la ejecución, la inyección letal le es administrada por esa vía. Un médico presente en la ejecución certifica la muerte del condenado.

TRAS LAS REJAS

PRISIONES

El sistema penitenciario de California es el más grande de Estados Unidos con más de 160 mil reos en sus centros penitenciarios ya sean estatales o federales (denominados prisiones) o de carácter local (llamadas cárceles). También existen cárceles gestionadas de forma privada con presos derivados de una entidad pública.

Las prisiones se pueden distinguir por su jurisdicción: del condado, del estado o federales y por su nivel de seguridad: mínima, media, alta, máxima y supermáxima. En la misma prisión pueden coexistir módulos con niveles de seguridad diferentes.

En los módulos de mínima y media seguridad la mayor parte del tiempo de los reclusos es ocupada por el trabajo que puede ir desde hacer matrículas hasta fregar los suelos. En la mayoría de las cárceles existen trabajos adicionales a los propios de la cárcel como fabricar prendas de vestir u otras cadenas de trabajo que no necesitan personal con formación. El trabajo se paga a los reclusos a unos 50 centavos la hora, con lo que la organización de la que depende la prisión tiene importantes ganancias con este tipo de iniciativas. De hecho, muchas organizaciones progresistas afirman que esta explotación de los presos es la verdadera razón del impresionante crecimiento del sistema penitenciario californiano.

Los presos de alta seguridad no realizan trabajos adicionales y pasan la mayor parte de su tiempo en sus celdas o en salas de esparcimiento vigiladas. A diferencia de los de baja y media seguridad, que gozan de una cierta libertad de movimiento dentro de la cárcel, los presos de alta seguridad no se pueden desplazar por ningún lugar sin ser custodiado por un guardia.

En las cárceles de máxima y supermáxima seguridad, en las que están los criminales más peligrosos, los prisioneros pasan 23 horas al día en celdas individuales, saliendo al patio sólo una hora al día y muchas veces no se permite que coincidan en esta hora con otros presos. La vida de los condenados a muerte es incluso más aburrida, ya que muchas veces no se les deja salir de la celda y pasan las 24 horas monitorizados por un guardia.

VISITAS Y PRIVILEGIOS

Las visitas son una de las pocas ocasiones en las que los presos pueden olvidarse de su vida en la prisión. En las cárceles de máxima y supermáxima seguridad, los visitantes y los presos no tienen ningún tipo de contacto físico y está separados totalmente por cristales blindados o en habitaciones conectadas por un circuito de televisión. En cárceles de menor seguridad, los presos están separados de sus visitantes por una mesa pero pueden tocarse si lo desean aunque siempre están vigilados por varios guardias y por cámaras de televisión que graban las 24 horas. Para mayor seguridad, los presos son desnudados y registrados en busca de cualquier tipo de objeto ilegal antes y después de la vista y, muchas veces, los propios visitantes son cacheados también.

Una excepción a esta regla son los abogados y los clérigos o ministros de la religión que profese el reo, que no pueden ser registrados y tienen derecho a hablar a solas con su cliente en una sala individual, vigilada desde fuera por guardias para intervenir en caso de situaciones violentas o intercambios sospechosos. Todos los visitantes de cualquier tipo pasan por un detector de metales y muchas veces de explosivos.

Las llamadas de teléfono, correo y conexiones de internet de los sospechosos pueden ser interceptadas, grabadas y supervisadas por los funcionarios de la prisión. Las recepciones de libros, discos o cintas de video de cualquier tipo están asimismo sometidas al permiso de los funcionarios. El acceso a la librería, internet o programas de ocio y entretenimiento está disponible para todos los presos pero a veces se les pueden restringir.

La buena conducta es un refuerzo positivo a los presos que se comportan de forma adecuada, facilitándoles el acceso a privilegios (como radios, minitelesores o cualquier otra cosa). Además es requisito para conseguir la libertad condicional y puede conseguir también que la pena se reduzca hasta la mitad (o un 20% para los presos con *strikes*).

GUARDIAS

Los guardias no son agentes de la ley, aunque en algunos casos los superiores son marshals o sheriffs, pero dentro de la cárcel tienen amplias atribuciones como el uso de la fuerza o el registro personal.

Los guardias tienen que pasar por el curso policial estándar y, tras un pequeño curso específico, pueden ejercer como guardas de prisión o, más correctamente, agentes de correccional.

LIBERTAD CONDICIONAL

Tras haber cumplido al menos la mitad de su condena, los presos pueden solicitar la libertad condicional al Gobernador del Estado (bueno, entiéndeme, no es que el jodido gobernador se lea las solicitudes que le manda cada criminal del estado, eso lo hará algún chupatintas que trabaje para él). Este traslada la petición a un comité de libertad condicional, que tendrá que decidir si la conducta del preso justifica concederle dicho privilegio. La buena conducta en su estancia en la cárcel, la colaboración con la policía (por ejemplo con “chivatazos” bien de delincuentes en libertad o sobre hechos delictivos dentro de la misma cárcel), el arrepentimiento y no suponer un riesgo para la sociedad son los factores que más en cuenta se tienen para conceder la condicional.

Si el comité decide conceder la libertad condicional, no se considera que el preso queda libre si no que está bajo custodia del estado, vigilado por un agente de la condicional y bajo una serie de requisitos. Estos varían según cada caso, normalmente la libertad condicional dura entre uno o diez años, durante los cuales cualquier violación de los términos de su libertad condicional le llevará de nuevo a la cárcel.

Las condiciones típicas son presentarse una vez al mes ante el agente responsable de su supervisión, no cometer ningún delito, ni portar armas de fuego, ni relacionarse con criminales conocidos (no es necesario que hayan sido procesados por un delito, sólo que sean sospechosos), exceptuando familia directa.

LIBERTAD TUTELADA

La libertad tutelada se puede conceder a decisión del Juez en sustitución de una condena de prisión. En realidad, es muy parecida a la libertad condicional aunque

cambie alguno de sus términos. Su duración tiene un máximo de diez años (aunque puede extenderse a veinte para los crímenes sexuales).

Otros requisitos para conseguir la libertad tutelada pueden ser pagar los costes del juicio, o los generados por la propia custodia, compensación económica a las víctimas del crimen, trabajos comunitarios o vivir en un entorno libre de alcohol y drogas.

Los agentes de la condicional asesoran al individuo sobre como conseguir trabajo y supervisan que cumpla con sus obligaciones.

También se están popularizando los “campos de trabajo” en los que se interna al reo durante tres meses en un campamento con un régimen de tipo militar, duros entrenamientos físicos y estricta disciplina con el objetivo de convertir al recluso en una persona apta para la sociedad.

AGENTES DE LA CONDICIONAL

Los agentes de la condicional responden ante las Cortes de cada Estado, su labor es asegurar que los exconvictos cumplan los términos de su libertad condicional o de su libertad tutelada.

Los agentes de la condicional tienen formación como consejeros y como investigadores, aunque no son estrictamente agentes de la ley, portan una placa identificativa y pistola reglamentaria. Sus atribuciones son parecidas a las que tienen los cazarrecompensas con los custodiados, exceptuando que no pueden cruzar límites estatales y que no efectúan tareas de búsqueda de fugitivos sino sólo de control y supervisión.

A pesar de lo que pueda parecer, el control sobre los individuos bajo libertad vigilada es muy laxo, ya que los agentes de la condicional suelen llevar una centena de casos a la vez. Esta saturación de trabajo provoca que la mayoría de los exreclusos tengan una gran libertad de acción y que el control que se ejerce sobre éstos sea meramente administrativo (control de asistencia al trabajo, asistencia a las citas con los agentes, comprobación de análisis de drogas...). Normalmente, sólo algunos casos especialmente problemáticos tendrán una supervisión estricta y una investigación en toda regla de la conducta del libertado.



just for fun?

VÍDEOS CASEROS

Al principio solo negro. Luego el logo de la productora: un gran cinco tridimensional dorado sobre blanco, y después de unos segundos -con el sonido de una ametralladora- una cortinilla de un carmesí encendido por detrás de este, como sangre que se derramase por el fondo. Finalmente fundido en negro... y de repente: Exterior, Luz diurna. Se veía a un chico que sujetaba un micro, un adolescente venido a más, blanco y del montón, con un traje barato de rayas que pretendía pasar por elegante. Al fondo podía verse que estaban en la parte de atrás de una típica casa con jardín, de un barrio de mala muerte. El pulso del cámara debía de ser desastroso, pues la imagen se movía bastante.

- Vídeo Educativo número uno -dijo el chico de repente, al darse cuenta de que la cámara debía estar conectada ya-: De cómo organizar una fiesta en casa de un tío que intenta darte por culo -lucía una gran sonrisa a medio camino entre el estilo "corresponsal" y el de "anuncio de detergente"- . Él no lo sabe, pero le hemos seleccionado de entre unos veinte capullos que intentan darnos por culo y quedarse con nuestro puto negocio, para esta demostración práctica de lo que significa joder a Los Cinco.

- ¿"Los Cinco"? -dijo una nasal voz en off-. ¿Quieres que nos confundan con una panda de niñatos tocapelotas de un libro para críos?

- Me llamo Michael DeLuca -siguió el presentador-, y mi cámara, al que habrán oído abrir la boca hace tan solo unos instantes, es Johnsie. Hasta hace tan solo un momento, hubiera jurado que mi cámara no tenía ni puta idea de lo que es un libro, pero lo crean o no, el Sistema Educativo funciona, y este vídeo será buena muestra de ello.

- Ah, Mikie, se me olvidaba: cómeme la polla -añadió el cámara.

- Bueno -siguió el presentador guiñando un ojo a los espectadores-, olvidemos al bebé llorón que sujeta la cámara y pasemos a la casa de nuestro protagonista de hoy.

El chico se acercó hacia la casa algo agachado y haciendo un gesto a la cámara como si le pidiera a los propios espectadores que le siguieran. Justo antes de llegar a la puerta de atrás, dos rubios vestidos con bermudas, camiseta surfera bajo el chaleco antibalas y fusiles de asalto, se unieron a él.

- ¡Joder, Mikie, no te has puesto el chaleco antibalas! -dijo uno de ellos, el más alto y escuchimizado aunque fibroso, con cara de niño travieso.

- El periodismo de investigación tiene sus riesgos -explicó el presentador con su continua sonrisa a cámara-. Estas que ven a mi lado, son las azafatas del programa. Salud nenas.

- Since I had a family home*
- Hola mamá -dijo el larguirucho de mirada traviesa, volviéndose a cámara.
- Hola mamá de Jake -dijo el otro-. Tenemos que repetir lo de anoche.
- Chad -Jake le miró fijamente-, ¿te tiraste a mi madre?
- Sí tío -respondió Chad con fingida cara de circunstancias.
- Espero que por lo menos la dejaras satisfecha, hijo de puta - siguió Jake.
- Como siempre -terminó Chad sonriendo.
- ¿No son increíbles? -les cortó el presentador-. La chica alta y con pecas es Doreen -explicó el presentador señalando a Jake-, y nuestra otra azafata, la rubita de la cicatriz sexy en el pómulo derecho, es Brithany. Ahora les parece que hasta tienen los brazos peludos, pero en cuanto se pongan cómodas y se quiten los chalecos antibalas, verán que debajo solo llevan unos bikinis con tanguita de lo más picantes.
- Échate a un lado, corazón -advirtió Jake al cámara con voz aflautada.
- 555-14461...*

Johnsie se puso a un lado de la puerta y el presentador cogió una escopeta de repetición que al parecer le había estado sujetando el propio cámara. La cargó con una sola mano, acercando luego el cañón a la cerradura.

- En el aire en 3, 2, 1 -y disparó, volando la cerradura.

Las dos azafatas entraron a toda velocidad y luego entró el propio presentador seguido de cerca por la cámara. Al otro lado, después de cruzar una pequeña habitación en la que había una lavadora y ropa sucia amontonada, encontraron una especie de comedor reconvertido en cadena de procesamiento de cocaína. Había una larga mesa en la que se podían ver los diferentes estadios del proceso de conversión de cocaína en crack y, alrededor, media docena de hombres y mujeres semidesnudos con mascarillas -los que manipulaban las sustancias-, que se tiraron al suelo en cuanto vieron lo que se les venía encima.

Dos matones con ametralladoras Uzi trataron de coger una posición tras la barra que separaba la habitación de la cocina, pero solo uno de ellos llegó a conseguirlo, mientras que el otro cayó acribillado por las ráfagas de Doreen y Brithany. El salón tenía tres puertas en total -por la que habían entrado, la de la cocina y otra que daba a la sala de estar de la casa-, y dado que el matón estaba en la cocina, las azafatas tuvieron que tomar posiciones en las otras dos. El presentador y el cámara volvieron a la habitación anterior.

yo!



just for fun?

- Cógeme un plano aquí -dijo Mikie situándose junto a Jake, que estaba agazapado a un lado de la puerta, apuntando hacia la cocina-. Aunque parezca que esta es una situación difícil, en realidad se trata del típico inicio. Hemos perdido el factor sorpresa, sí. Pero en realidad eso nos la trae floja ¿sabéis? Porque fuimos precavidos y vigilamos la casa desde una semana antes y sabemos...-de repente el presentador se levantó con cara de sorpresa y apuntó con la escopeta hacia la entrada.

El cámara se tiró al suelo rápidamente, haciendo que la imagen girase enloquecida por unos segundos. Sonaron dos disparos de escopeta y se oyó un cuerpo caer al suelo. Cuando la imagen consiguió centrarse, se pudo ver en la entrada a un tipo negro al que le faltaba una parte importante de la cara y, probablemente, un pulmón. El presentador se acercó a la puerta y, muy agachado, echó un vistazo al exterior.

- Fuera solo queda otro tipo -explicó volviéndose a cámara-, pero tiene que haber entrado por la puerta principal. Hubiera sido estúpido dar toda la vuelta, pudiendo...-y nuevamente, volvió a ser interrumpido.

Esta vez por los disparos de ametralladora que estaban acribillando a un hombre, que había aparecido por la otra puerta de la cocina corriendo, y también al que había abandonado su posición tras la barra para intentar cubrirle. La cámara se había vuelto hacia ellos justo para ver cómo bailaban al son de las decenas de balas que les golpeaban y atravesaban.

- Apostaría algo a que ese era el hombre de la puerta principal -comentó el presentador-. Lo más importante en un asalto como el que intentamos llevar acabo es mantener la tranquilidad en todo momento y controlar. Siempre hay que tener claro el objetivo final, en este caso el ganador de nuestro concurso: el señor Lawrence Trenton, alias "Law".

- Vamos, vamos, vamos -gritó Jake levantándose y corriendo por el salón hacia la cocina.

- Sígueme de nuevo -dijo a su vez el presentador entrando de espaldas en el salón. Los muchos operarios que permanecían en el suelo de la habitación, debajo de la larga mesa, gritaron al ver como el presentador se asomaba a su escondite y les apuntaba con la escopeta-. Señor, señora, señorita -dijo en un español mascado-, es hora de marchar.

Todos ellos comenzaron a levantarse y avanzaron rápidamente hacia la salida sin perder de vista al presentador. La cámara les siguió hasta que al llegar a la puerta, comenzaron a correr como locos.

5-1-12-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100

- Es una gilipollez -habló de nuevo en inglés a la cámara- matar a los operarios aunque estén trabajando para un rival. Si los dejas marchar, es muy posible que mañana estén llamando a tu puerta para pedirte un trabajo. Y te aseguro que necesitarás operarios para tratar tu droga, no puedes hacerlo todo tú solito. Esta gente no suele querer problemas, y si alguno los quiere, pues le vuelas la puta cabeza y en paz.

Sonaron unos disparos muy cerca. El presentador se dio la vuelta, pasó a la cocina y luego avanzó por la puerta hasta llegar a una salita con una mesa camilla y unas sillas cutres. Sus compañeros se habían apostado en la siguiente habitación, una suerte de recibidor, e intercambiaban fuego con unos tipos situados en lo alto de la escalera que subía al segundo piso. El presentador le hizo una seña al cámara para que diera la vuelta y ambos regresaron a la cocina.

- Entre otras cosas -volvió a dirigirse a la cámara el presentador-, como parte de nuestra vigilancia a los hijos de puta estos, al principio de la semana nos instalamos en una casa que hay frente a esta. Todas estas casas tienen la misma distribución ¿saben? -el presentador guiñó a cámara de nuevo y corrió por el comedor hasta la puerta que daba a la sala de estar. A la derecha, había una escalera metálica de caracol muy estrecha, demasiado pretenciosa para lo bajo que era el techo de la habitación. Mikie se encaramó a ella con cuidado de no hacer excesivo ruido y le hizo una seña a los espectadores con su dedo índice sobre los labios para que guardaran silencio. Enseguida llegó al piso de arriba saliendo del plano.

Durante unos segundos, el cámara se quedó apuntando al techo, al agujero por el que había desaparecido su compañero, pero de repente se oyeron arriba varios disparos de escopeta y algunos disparos de ametralladora.

- ¡Joder, Mikie! ¿No la habrás cagado, eh, tío? -dijo nerviosamente el cámara.

Pero para terminar con la espera, el presentador se asomó por el agujero de la escalera de caracol y le hizo una seña a Johnsie para que subiera. Lo más rápido que pudo, el cámara se afanó por la escalera y llegó al segundo piso, no sin tropezar. El presentador tenía una pinta horrible. A primera vista parecía que le habían herido, pues tenía toda la cara y el pecho llenos de sangre, sin embargo sonreía de oreja a oreja.



just for fun?

- ¿Te han dado, tío? -le asaltó muy preocupado Johnsie-. Te lo dije. Mira que te dije que te pusieses el puto antibalas. Pero tu tenías que ser más macho que nadie...

- ¡Hombre de poca fe! -el presentador se acercó mucho a la cámara, con su sonrisa más brillante-. Les he preocupado ¿eh? Pero yo soy el prota, el bueno, y en los Estados Unidos de América el bueno de la peli nunca muere. Les presento a Phill -dijo señalando a lo que parecía un trozo de carne adherida a la solapa de su americana-. Considérenlo parte de la lección: disparar a un hombre a bocajarro con una escopeta del doce, te pone perdido.

- Eres un hijo de puta con suerte -se rió Johnsie.

- Y tu un mariquita -rió Mikie también-. Un par de segundos más y te pones a llorar.

- Lo que me jode es que ya me había hecho a la idea de consolar a tu novia -bromeó el cámara.

- La hermandad de los medios informativos, señores y señoras -y se dio la vuelta hacia los otros, que habían llegado a su espalda.

Estaban en un estrecho y corto pasillo que conducía a un pasillo algo más largo, el que comunicaba todas las habitaciones del piso. Chad se acercó hasta la esquina y echó un vistazo a ambos lados del pasillo largo: una oleada de disparos lo cruzaron de parte a parte, cubriendo de plomo hasta el último centímetro.

- ¿Están refugiados en el dormitorio? -dijo Jake con una sonrisa burlesca-. Son unos seis sin contar a Law. Y tienen ametralladoras y pistolas, eso seguro.

- ¿Pero por qué no salen a tiros de ahí? Son más que nosotros -añadió Chad asombrado.

- Se lo he dicho miles de veces, señoritas -dijo el presentador-: la convicción lo es todo.

De un golpe de culata, Mikie rompió un espejo que había en el pasillo, y recogió un pedazo dándoselo a Chad. Y como si fuera un SWAT entrenado, la azafata utilizó el espejo para comprobar la posición en que estaban colocados sus oponentes. Había una cómoda cruzada tras el hueco de la puerta, tirada en el suelo a modo de barricada, y la superficie parecía ser de una imitación de mármol -puede que cutre, pero desde luego, seguro que resistente-.

- Tienen una barricada bastante sólida -señaló Chad volviéndose a sus compañeros.

- Muéstrales lo que han ganado, Johnsie -dijo con voz engolada el presentador mirando de nuevo a cámara. La cámara osciló unos instantes, más incluso que de costumbre, y luego apareció la que debía de ser la mano de Johnsie, ofreciéndole al presentador un par de granadas-. Hay que estar preparado para todo, queridos televidentes.

El presentador le dio las granadas a Jake, que se acercó hasta la esquina y, quitando la anilla a una de ellas, gritó: "sonreíd". El tiro fue bastante acertado y, aunque no llegó dentro de la habitación, reventó la barricada casi del todo y tiró de espaldas a todos los que allí se escondían, dejándoles aturridos. Pero a pesar del aparente éxito, Jake decidió asegurarse saliendo al pasillo y arrojando la segunda granada dentro de la habitación - saltando a su cobertura acto seguido-. Esta vez la explosión fue más certera. Cuando el grupo entró en el dormitorio, vio los cadáveres de cinco tipos mutilados salvajemente por la metralla.

Al jefe en persona lo encontraron acurrucado en el armario empotrado de la habitación. Estaba abrazado a una maleta llena de cocaína, metida en una serie de bolsas de plástico y que, al parecer gracias a esto último, había salido indemne de las explosiones. Eso sí, un fragmento de metralla debía de haber impactado en la maleta, porque el tipo estaba cubierto por completo de polvos blancos.

- ¡Qué emocionante, queridos espectadores! -dijo sonriendo exageradamente el presentador. - Este es efectivamente nuestro premiado de hoy.

- ¿Es este el negro que trataba de darnos por culo? -dijo Jake apuntándole con su rifle.

- Desde luego, ya no parece negro -rió Chad apostándose en la puerta por si las sorpresas.

- No me matéis, no me matéis, no me matéis... -rezó el narcotraficante.

Mikie dejó su escopeta sobre los restos retorcidos de la cama y cogió una pistola del suelo, se acercó a él y le disparó en la cabeza. Y luego se volvió de nuevo a la cámara.

- Otro consejo: nunca digan una de esas frases finales a un tío al que van a matar a continuación. A él se le va olvidar enseguida y para ustedes puede resultar una oportunidad de que les maten antes de terminarla.

- ¿De qué peli era eso? -rió Jake.

- Y recuerden: esta vez era un pringado, pero la próxima vez podrían encontrarse con la horma de su zapato -terminó el presentador guiñando un ojo.

Fundido en negro.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...



COSAS DE FAMILIA

La familia, nuestra gente, nuestras cosas. Las cosas de la familia, sus asuntos, sus negocios. Cosas por las que matar, cosas por las que morir: respeto, lealtad, devoción, obediencia.

En la ciudad de Los Ángeles florecen grupos organizados de carácter criminal que desafían los esfuerzos de las autoridades locales, estatales y federales por frenar sus actividades, imponiendo sus propias reglas y estableciendo sus negocios al margen de la ley.

Infiltrados en las altas esferas y codeándose con los políticos u operando en la absoluta clandestinidad propia de los que ni siquiera conocen el idioma, los grupos del crimen organizado son los peces grandes que se reparten la suculenta tarta cocinada con sangre, drogas y prostitución que es la ciudad.

Así es la familia, así son las reglas en el crimen organizado: ellos cuidan de ti, pero tú debes también cuidar de ellos y no tracionar su confianza nunca, jamás. Podría ser lo último que hicieras...





COSA NOSTRA

La Cosa Nostra está formada por veinte familias en EEUU. Hay tres familias de la Cosa Nostra con sede en California, pero sólo una parece criminalmente activa, operando en el Sur de California y en algunos lugares de Nevada: la familia Milano. Tiene aproximadamente veinte miembros activos y durante bastantes años esta familia se ha mostrado incapaz de reforzar su control del territorio, por lo que otras familias del Este tienen alguna representación en las zonas no controladas del estado.

El primer jefe de la Cosa Nostra de la familia de Los Ángeles fue Joseph Ardizzone, que mantuvo su control hasta 1931. Le sucedió Jack Dragna, que condujo a Familia a la prominencia nacional. Dragna logro implicar a la Familia en la industria del entretenimiento y continuó siendo jefe de la Familia hasta su muerte en 1956. Su reemplazo, DeSimone Franco, estuvo en el poder durante once años, hasta 1967. Nick Licata fue el siguiente jefe hasta 1974. El Sotto Capo de Licata, Aladena Frattiano, conocido como Jimmy "la comadreja", es famoso por ser el segundo hombre en quebrantar el juramento de *omertá*: Frattiano declaró contra gánsteres en L.A., St. Louis, y Detroit, lo que condujo a numerosas detenciones y encarcelamientos. El sucesor de Licata fue Dominick Brooklier que estabilizó a la Familia y gobernó hasta su encarcelamiento en 1984. A partir de ese momento Peter Milano se convirtió en el Capo crimini de la familia de Los Ángeles y su hermano, Carmen Milano, en el Capo bastone.

Tras varios encarcelamientos, los hermanos Milano (ambos de más de 70 años) están tratando en los últimos años de renovar la familia de Los Ángeles con sangre joven. Están dando un nuevo empuje a las actividades de la familia, buscando moverse hacia Las Vegas.

El capo trata de reestructurar y revitalizar las actividades criminales de la familia, que se encuentra posiblemente en su momento más débil. Como parte de esta revitalización, se están reclutando jóvenes criminales en la organización, algunos provenientes de la Mafia Siciliana, de los Ángeles del Infierno, que emplean como guardaespaldas, y de otras familias de la Cosa Nostra de la Costa Este. Sin embargo está resultando un duro revés para la familia la encarcelación de algunos de sus miembros.

La Cosa Nostra está implicada en delitos de juego ilegal, prostitución, tráfico de drogas, extorsión, usura, blanqueo de dinero y evasión de impuestos. Pero también procura infiltrarse en negocios legales, como restaurantes, clubs nocturnos, etc. Mención especial merece la fascinación de estos gánsters por la industria del cine.

Las familias del Este tratan de hacerse un hueco mediante la apertura de negocios legítimos como clubs nocturnos, restaurantes, bares o producciones cinematográficas. Emplean estos como plataformas para el banqueo de dinero, la prostitución, la evasión de impuestos y el resto de sus actividades ilícitas.

Con cada vez más frecuencia, La Cosa Nostra se está implicando en delitos de juego ilegal. Las últimas tendencias les llevan a infiltrarse en los casinos Indios, numerosos en el estado de California y cuyo crecimiento en los últimos años ha resultado ser un interesante reclamo.

LA FAMILIA Y LA OTRA FAMILIA

No debe confundirse el término "Familia", utilizado para designar al conjunto de miembros de la organización, con los lazos sanguíneos, aunque haya relación entre ambas cosas. El parentesco sanguíneo no proporciona en ningún caso la pertenencia automática a la organización, es decir ser familiar de un capo no te hace automáticamente miembro de la Familia. Y es la Familia la entidad más importante para los miembros de la Cosa Nostra, por lo que deben anteponer las necesidades de esta ante las de su propia familia si existe un conflicto en este aspecto. Al menos en la teoría.

Aunque claro, existe bastante tradición en seguir el negocio familiar, por lo que a menudo los hijos de los miembros de la Familia se convierten primero en asociados y finalmente en miembros de pleno derecho. Pese a lo dicho, existe una fuerte tendencia actual entre los miembros de la Familia a tratar de dejar al margen a sus hijos. Estos nuevos mafiosos no quieren que sus hijos lleven las vidas que han llevado ellos y por eso procuran mantenerlos al margen de sus negocios, animándolos para ir a la universidad y convertirse en profesionales de provecho.

OMERTÁ

Omertá es el juramento en el que se fundamenta la lealtad de la Cosa Nostra. Los nuevos miembros deben pronunciarlo durante su iniciación y está formado por cinco principios:

1. Código del silencio. Un miembro de la mafia no debe nunca divulgar ningún secreto ni información sobre la organización, incluso si es amenazado con la tortura o la muerte.
2. Obediencia completa al jefe.
3. Ayuda. Un miembro de la familia debe estar dispuesto a prestar cualquier ayuda necesaria a otro miembro.
4. Venganza. Cualquier ataque contra miembros de la familia debe ser vengado. "Un ataque contra uno es un ataque en todos."
5. Evitar el contacto con las autoridades.

ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN

Los miembros de pleno derecho de la Cosa Nostra, llamados popularmente *goodfellows* (buenos compañeros) o *wise guys* (sabelotodos), son generalmente varones, siempre de ascendencia italiana. Llegar a formar parte de LCN requiere seguir un aprendizaje (normalmente como asociado), hacer bastante trabajo sucio de forma voluntaria y finalmente ser propuesto por un capo. Si el miembro propuesto cuenta con la aprobación de la fami-



lia, entonces se le somete a un ritual de iniciación secreto. Hacerse miembro implica honor y desde luego un incremento de los ingresos, pero también tiene responsabilidades, en particular el juramento de *omertá*. Este juramento exige el silencio, la obediencia y la fidelidad del nuevo miembro, por las que responde con su vida.

JERARQUÍA

Capo Crimini o capo de tutti capi: También llamado Don, en él se concentra todo el poder de la Familia. Él da las órdenes, y el resto de la Familia espera para seguirlas sin ninguna pregunta. Se trata por tanto del jefe de la familia, quien dirige las operaciones más importantes, toma las decisiones, media en los conflictos y ante quien hay que responder. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3, Posición +3 y Riqueza +4 o más.

Consigliere: Es el consejero de la familia, ayudando al Capo crimini aportando su experiencia y conocimiento. Suele ser el hombre de mayor confianza de jefe de la familia. El consigliere actúa como un consejero del jefe. Está directamente bajo el jefe en relación a la jerarquía, pero normalmente no da órdenes. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3, Posición +2 y Riqueza +4.

Capo Bastone o Sotto Capo: Es el segundo al mando. Por lo general es quien tiene la palabra en la calle, por así decirlo. Controla las operaciones cotidianas de la Familia. En la práctica resuelve asuntos menores para los que el Don no tiene tiempo o lo sustituye temporalmente si este no puede participar en una decisión urgente. Si el Capo Crimini es encarcelado y se le mantiene en su puesto el Capo bastone pasa a ser la cabeza de la familia, encargándose de que todas las decisiones que el Capo crimini tome entre rejas sea respetadas y llevadas a cabo. Los

trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3, Posición +2 y Riqueza +4.

Contabile: Este miembro es el encargado de las finanzas de la Familia. Lleva las cuentas o más bien se encarga de que haya quien las lleve y todo sea correcto y equitativo. También ofrece consejo económico al Don cuando es necesario. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3, Posición +1 y Riqueza +3.

Caporegime, Capodecima o Sgarista: también llamado capitán o simplemente capo, se trata del jefe de un equipo (también llamado decima), normalmente formado por unos diez o quince soldados, que coordina las actividades del grupo y responde directamente ante el Capo crimini. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3, Posición +1 y Riqueza +2 ó +3.

Piciotto: soldado de a pie que hace el trabajo del día a día de la mafia. Cada piciotto forma parte de un equipo y responde ante un caporegime. Estos son los tipos que hacen el trabajo sucio, pero son considerados como miembros de la Familia. Además cada soldado puede tener asociados que colaboren con él. Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) +3 y Riqueza +1.

Giovane D'Honore: un asociado de la mafia que colabora con sus actividades pero no es miembro de pleno derecho. Típicamente se trata de alguien que no tiene ascendencia italiana y por tanto no puede pertenecer a la Familia. También son asociados los aspirantes a miembro de la familia, los jóvenes que aspiran a ingresar en la Mafia como soldados. Estos están a menudo dispuestos a hacer cualquier cosa para entrar en la organización y por lo tanto ejecutan cada golpe que les es encomendado. Para referirse a un asociado un mafioso normalmente lo designa como "un amigo mío" mientras que para referir-



Capítulo 6: Cosa Nostra



EL ESTATUTO RICO

Se denomina estatuto RICO a un conjunto de disposiciones que están contenidas en el título noveno de la Ley para el Control del Crimen Organizado del 15 de octubre de 1970. RICO significa Organizaciones Corruptas e Influenciadas por el Crimen Organizado (*Racketeer Influenced and Corrupt Organizations*). el estatuto RICO pretende dotar a las fiscalías de herramientas para luchar contra el crimen organizado, previendo fuertes sanciones legales para aquellos que se vean involucrados en "patrones de actividad criminal organizada".

Bajo este laxo concepto se engloban delitos tales como extorsión, homicidio, fraude, o robo, debiendo darse dos o más en un periodo inferior a diez años para considerarse que hay un "patrón de actividad criminal organizada" y siempre que involucren a una empresa u organización o grupo de individuos de cualquier tipo.

La aplicación del estatuto RICO eleva la penalidad de los delitos cometidos bajo su peso y, además, convierte en federales delitos que de otro modo serían considerados estatales.

se a un miembro de la Familia se emplea la fórmula "un amigo nuestro". Los trasfondos necesarios son Afiliación (Cosa Nostra) de +1 a +3 dependiendo de la importancia del asociado o incluso Influencia (Cosa Nostra) de +1 a +3 si es lo suficientemente respetado.

LA COMISIÓN

La Comisión maneja las discusiones entre las Familias y propone la política general de la Cosa Nostra. Esta representa más un foro donde se reúnen los Jefes de cada Familia que una Junta Directiva. Diversos informes señalan distintos números de Jefes en la Comisión. Además, Angelo Lombardo, antiguo jefe de una de las Familias de Cleveland, declaró que hay dos Comisiones: la Comisión Oriental, que opera desde Nueva York y dirige los intereses de las Familias del este, y la Comisión Occidental, ubicada en Chicago y que maneja los intereses de las Familias del lado oeste, como las de Kansas, Denver, Detroit, Los Ángeles, San Diego (en realidad San José), St. Louis, Milwaukee y San Francisco. Al parecer, no cada Familia tiene un asiento en la Comisión. Por ejemplo, Lombardo declara que las Familias de Cleveland, Búfalo, y Pittsburg son representadas por la Familia Genovese en la Comisión Oriental.

CAMORRA

La Camorra, equivalente a la Mafia siciliana, nace en Nápoles alrededor del siglo XIV. La etimología del termino camorra es bastante incierta y se presta a bastantes interpretaciones, pero la mas aceptada es la tesis de que "camorra" viene del español "gamurri" que era el nombre con el que se individualizaba a las bandas de malhe-

chores que abundaban en las montañas de España, y que llegaron a la península itálica alrededor del 1300. Contrariamente a la Mafia, la Camorra ha estado (salvo esporádicos casos) alejada de la política y las fuerzas armadas, solo con Fernando IV y Francisco II tuvo una tímida tentativa de colaborar, pero a la larga no reportó beneficios para ninguna de las dos partes.

Sus miembros, llamados camorristi, se relacionaron con actividades de contrabando, chantaje, soborno, robo y asesinato. Saquearon y aterrorizaron al país durante muchos años. Después de siglos de evolución, saltó a la luz pública hacia 1830. La Camorra prosperó durante los desórdenes que se produjeron en Italia en la lucha por la unificación. La organización se alió con las fuerzas del nacionalista italiano Giuseppe Garibaldi y contribuyó a expulsar a la casa reinante, los Borbones, del país. En el periodo que siguió a la unificación de Italia (1870), se llevó a cabo un breve e infructuoso intento de emplear a los camorristi en el cuerpo de policía. La Camorra continuó sembrando el temor por la nación y prácticamente gobernaban la ciudad de Nápoles a comienzos del siglo XX. Su poder se debilitó enormemente cuando sus miembros fueron acusados de asesinato y llevados a juicio en 1911. Esta asociación fue eliminada en 1922 por el gobierno fascista de Benito Mussolini. No obstante, bandas criminales similares a la Camorra siguieron operando en Nápoles, aunque desde 1984, las confesiones de algunos "arrepentidos" jefes camorristas han llevado a la desarticulación de parte de la infraestructura que habían vuelto a desarrollar desde los años 60.

Extensión de la Camorra napolitana fue Al Capone en América, cuya única relación con la Mafia era su condición de italoamericano, ya que la camorra no opera como una organización piramidal y respetuosa a las jerarquías dentro de las familias, sino que son solo grupos que se manejan separadamente, luchando constantemente entre si y sin ninguna organización central que es lo que caracteriza a la Cosa Nostra.

CÁRTELES MEXICANOS

A escasos kilómetros de Los Ángeles, cerca y lejos al mismo tiempo del *glamour* y la leyenda de la ciudad que acoge Hollywood, algunos de los hombres más poderosos del mundo amasan fortunas desde sus ranchos llevando vidas forjadas por las leyes que ellos mismos se compran y que terminarán abruptamente con el encuentro de una bala disparada por algún rival: son los cárteles mexicanos, organizaciones mafiosas que entretejen sus esquemas con la misma estructura política y social de su país y que, a menudo desde la distancia, mueven los hilos de los bajos fondos estadounidenses.

Actualmente, los narcotraficantes mexicanos son los principales suministradores de drogas en EEUU. Los cárteles se encargan de proveer de droga a otras organizaciones que por su parte realizarán la labor de distribución.

Frente al panorama de años anteriores, otros proveedores, como los Colombianos, han quedado completamente desplazados, relegándose su papel al de productores de la materia prima, producción que muchas veces se encuentra controlada también por cárteles mexicanos.

LA FRONTERA MEXICANA

Desde el Océano Pacífico hasta el Golfo de México, la frontera mexicana ofrece 3.379 kilómetros de posibilidades, un contexto perfecto para la entrada de drogas, animales exóticos, inmigrantes o cualquier otra mercancía ilegal. Posibilidades muy superiores a los 33 puntos de cruce legal que existen entre ambas fronteras, tan superiores que resultan en la práctica incontrolables para las autoridades de ambos países.

Según las estadísticas oficiales, cada año, 90 millones de coches, 5 millones de camiones y 48 millones de peatones cruzan de México hacia Estados Unidos, mientras que más de un millón de ellos son capturados tratando de pasar ilegalmente.

No en vano los cárteles mexicanos proveen el 92% de la cocaína que entra en los Estados Unidos, son los principales proveedores de marihuana, los segundos de heroína y están cada vez más implicados en la producción de drogas sintéticas.

Controlando la producción en Colombia, Perú y otros países sudamericanos, los cárteles mexicanos supervisan todo el proceso de distribución hasta la entrada de la mercancía en los EEUU, dejando normalmente la venta al por menor a las organizaciones locales. Este negocio proporciona anualmente más de trece mil millones de dólares, de los cuales ocho mil millones corresponden al tráfico de marihuana. Y es que cinco mil toneladas de marihuana entran cada año en los Estados Unidos a través de esta porosa frontera, junto con trescientas toneladas de cocaína, diez toneladas de heroína y doce de metanfetaminas.

CÁRTEL DE TIJUANA

Se trata de una de las organizaciones criminales más violentas y de mayor alcance de las que funcionan desde México. Ha dejado de ser un mero transportista para los cárteles colombianos para ocupar un papel destacado en el tráfico de droga, comprando cocaína directamente a Perú y Bolivia. Extiende sus tentáculos hasta las altas esferas judiciales mexicanas y por supuesto a las calles de Los Ángeles, donde tiene sus propias redes de distribución. Es responsable de la importación, distribución y venta de cientos de toneladas de cocaína y marihuana, así como de grandes cantidades de heroína y metanfetamina cada año. En México funcionan sobre todo en los estados de Sinaloa, Jalisco, Michoacán, Chiapas y Baja California. Desde aquí las drogas entran en los Estados Unidos a través de California.

El cartel controla bandas en las calles de Los Ángeles, a los que se utiliza entre otras cosas para asesinar a los

competidores que utilizan el pasillo mexicano para introducir droga en EEUU sin pagar el impuesto exigido por el Cártel de Tijuana.

En México, esta organización mantiene centro de espionaje electrónico en algunas ciudades importantes, para adelantarse a las operaciones policiales. No en vano se relaciona estrechamente con ella al alcalde de Tijuana, uno de los hombres más ricos de México, propietario de hoteles y casinos y al que se considera uno de los más importantes contrabandistas de animales exóticos en peligro de extinción.

Pertenecer al cártel de Tijuana equivale a un trasfondo afiliación de nivel +5 dentro de México y +3 en los Estados Unidos.

Aliados: Parece existir un acuerdo para el lavado de dinero y el tráfico de drogas entre esta organización y el cártel del Golfo

CÁRTEL DEL JUÁREZ

A pesar de la muerte su líder durante una operación de cirugía estética en 1997 y del encarcelamiento de su segundo, aún activo desde la prisión, este cártel continua ostentando el título de organización criminal con mayor capacidad y flexibilidad operativa de México.

Gracias a su férreo control de 21 estados mexicanos, este cártel impone cuotas pagadas en estupefacientes a otros grupos de narcotraficantes que requiera pasar por sus dominios para trasladar la droga.

a pesar de las múltiples detenciones de las que ha sido blanco últimamente, esta organización continua destacando gracias a su habilidad para el lavado de dinero y las inversiones en negocios legales: El cártel es propietario de numerosos hoteles, casinos, constructoras, líneas aéreas y otras empresas mexicanas de diversa índole.

Además, el cartel mantiene sus propias plantaciones de marihuana y amapola para la producción de heroína y además de en Ciudad Juárez, sus integrantes se mueven a sus anchas en el Distrito Federal, Guadalajara y lugares de gran importancia turística como Acapulco y Cancún.

Pertenecer al cártel de Juárez requiere un trasfondo de Afiliación a nivel +5 en México y a nivel +3 en Estados Unidos.

Aliados: sus buenas relaciones con el cártel de Valencia y el de Sinaloa han permitido a esta organización afianzar sus operaciones en otras provincias como Durango o Sinaloa.

OTROS CÁRTELES

Hasta siete se cuenta el número de los principales cárteles mexicanos. A los dos ya mencionados hay que añadir el cártel de **Colima**, que destaca por sus laboratorios y su importancia en la producción de éxtasis; el cártel de **Sinaloa**, muy bien conectado con las mafias colombianas, el cártel de **Cali**, que incluye un contingente de sicarios



Capítulo 6: Casas de familia



formado entre otros por desertores de las Fuerzas Especiales mexicanas y excomandos de élite guatemaltecos, el cártel del **Milenio**, aún pequeño pero con un demostrado gran potencial de crecimiento e iniciativa, y el cártel de **Chihuahua**, ligado a los cárteles de Juárez y Sinaloa.

Pertenecer a estos grupos requiere el trasfondo Afiliación +4 (o +3 en el caso de los cárteles del Milenio o Chihuahua) en México, un nivel menos en Estados Unidos.

MAFIA RUSA

Mafia rusa es un término acuñado por los medios de comunicación y que ha demostrado ser engañoso. Mafia rusa (también llamados Mafia roja o Mafiya) nos sugiere la idea de que se trata de una organización única y jerarquizada al estilo de la vieja Cosa Nostra. Sin embargo, la realidad es que lo que conocemos como Mafia rusa es un conjunto de organizaciones criminales de diverso tamaño, intereses y procedencia con el común denominador de su brutalidad, su ambición y tener su caldo de cultivo en la Rusia post socialista. Podríamos decir que el mejor término para entender realmente la situación sería Crimen Organizado Ruso pero la popularización del primer término hace imposible echar marcha atrás y, adicionalmente, algunas agencias federales e investigadores del crimen organizado todavía creen que puede existir una organización única o confederación de organizaciones con una estructura más típica (y más entendible a los propios investigadores). Sin embargo, la detención del máximo jefe de la Mafia rusa en Estados Unidos en 1995 sin que se produjera ningún efecto apreciable dentro de la estructura demostró que o bien realmente sólo era un lugarteniente o bien la Mafia rusa estadounidense no estaba organizada de una forma piramidal como hasta entonces pensaba el FBI.

Actualmente se piensa que hay, al menos, ocho mil grupos criminales organizados en la antigua URSS que controlan directa o indirectamente el 80 por ciento de la economía rusa y casi la totalidad de las entidades bancarias. Estos grupos tienen contactos en el gobierno, el ejército y los empresarios. Es más, se podría decir que casi todos los empresarios rusos son, o están controlados por, el crimen organizado. De hecho, el motor del capitalismo y su gran beneficiario es la Mafia rusa y gran parte de la relativamente exitosa transformación al libre mercado es gracias a la actividad de estos grupos.

LA HISTORIA DE LA MAFIA RUSA

Remontándonos al remoto pasado, podemos encontrar el germen de la actual Mafia en los grupos organizados de criminales en la época del Zar. Los criminales se unían al llamado Mundo de los Ladrones, una especie de sociedad cuyas únicas leyes eran no colaborar jamás con el gobierno y la solidaridad mutua. Este Mundo de los Ladrones sobrevivió a la revolución bolchevique aunque muy debi-

litada y concentrada sobre todo en el sistema carcelario. Durante la Segunda Guerra mundial, Stalin ofreció a los presos la posibilidad de conmutar la condena a cambio de unirse al ejército rojo contra los nazis. Sin embargo, al terminar la guerra muchos de los presos que se habían alistado al ejército (en contra de la ley de los ladrones) volvieron a ser encarcelados. Esos convictos fueron llamados suki ("perros") por los ladrones que habían permanecido fieles a los viejos códigos. Los suki se unieron entre sí para defenderse de los ataques de sus antiguos socios y recibieron un cierto trato de favor por los carceleros permitiéndoles acaparar los trabajos fáciles dentro de la cárcel. Estos dos bandos lucharon entre sí en las llamadas Guerras de los Perros que tiñeron de sangre las cárceles soviéticas durante una década.

Los supervivientes de las guerras eran un nuevo tipo de criminal: extremadamente violentos y libres de las ataduras del viejo código de los ladrones aunque respetando de forma mimética sus símbolos, rangos y cultura. Los diferentes grupos del crimen organizado comenzaron a infiltrarse en los elementos corruptos del orden socialista y, sobre todo, en las primeras pequeñas empresas privadas que surgieron en los 80.

Tras la Perestroika, toda Rusia contempló atónita e impotente la lucha entre los diferentes grupos mafiosos para delimitar las fronteras de su influencia. Sólo en 1993, se cometieron en Moscú más de 1.400 asesinatos relacionados con la Mafiya. No sólo murieron mafiosos, si no también víctimas inocentes, ciudadanos que se resistían a las extorsiones o los pocos periodistas que se atrevieron a investigar hasta dónde llegaban los tentáculos de las organizaciones criminales. Los ataques han llegado incluso a políticos que han intentado combatir la corrupción imperante, como en el asesinato del gobernador de San Petersburgo o en los intentos de acabar con dos primeros ministros.

Actualmente, la Mafia rusa sigue en expansión por las antiguas repúblicas soviéticas, Europa (tanto occidental como oriental) y los Estados Unidos con una vitalidad sorprendente y sin que haya habido enfrentamientos serios con ninguna otra organización criminal importante. Los mafiosos rusos han demostrado que junto a su capacidad para ejercer la violencia de forma desmedida, va su sorprendente iniciativa comercial, ya sea en negocios ilegales o no.

Entre los integrantes de estas organizaciones criminales pueden detectarse ex miembros del KGB o del ejército, muy bien entrenados y por supuesto muy peligrosos. Debido a su experiencia en trabajar dentro del sistema, estos grupos abogan por proyectos criminales sofisticados y, aunque son extremadamente violentos, no utilizan la violencia de forma indiscriminada o arbitraria. Además no hay que olvidar que la mayoría de sus líderes son individuos de gran preparación académica e inteligencia, con carreras universitarias, másters y conocedores de varios idiomas y que incluso a los soldados de a pie se

Narcos mexicanos ocupan parques de EEUU

Establecen sembradíos de marihuana fuertemente custodiados por hombres armados que incluso se enfrentan con la policía

Los capos del narcotráfico mexicano se apoderan poco a poco de los parques nacionales, bosques y predios federales de Estados Unidos, en especial de California, donde cada vez más establecen sembradíos de marihuana fuertemente custodiados por hombres armados con fusiles AK-47.

El mes pasado, funcionarios del Servicio Nacional de Parques denunciaron ante el Congreso que en los años recientes, los cárteles mexicanos llevan a cabo un negocio multimillonario que amenaza a empleados y visitantes de estos preciados tesoros naturales.

El año pasado, en California, en los parques Sequoia y Yosemite fueron incautadas 60 mil plantas de marihuana con un valor estimado en 240 millones de dólares. También se encontraron plantíos de marihuana en el área de recreo de las montañas de Santa Mónica y en los parques nacionales del Golden Gate, Point Reyes y Whiskeytown.

En total, este año, los oficiales de narcóticos decomisaron 1.1 millones de plantas de marihuana en terrenos públicos y federales en California. El valor de esta droga en las calles es de 4.5 mil millones de dólares. Según oficiales del Servicio de Parques, el aumento en el uso de los parques nacionales y otros terrenos públicos para el cultivo de marihuana es parte de un giro en el comercio de este enervante.

Los cárteles mexicanos aprovechan el clima templado de California y las amplias extensiones que poseen algunos predios remotos para establecer sus sembradíos de marihuana.

Además el incremento en la seguridad en la frontera ha provocado que muchos narcos consideren más fácil sembrar la marihuana en el estado que arriesgarse a entrar al país con la droga.

Para proteger sus predios, los capos contratan guardias (a menudo personas introducidas ilegalmente a EU) protegidos con cuchillos y armas de alto poder como las AK-47. Incluso algunos de los vigilantes de los predios han perseguido y amenazado a los excursionistas que accidentalmente se han topado con ellos cuando visitan algún parque nacional.

En junio pasado, durante un operativo en un predio ilegal de marihuana en el condado de Santa Clara, cerca de San Francisco, un oficial del Departamento de Pesca y Juegos de California fue herido, mientras que uno de los cuidadores resultó muerto.

Antes, cuando los narcos se veían descubiertos, solían huir de los oficiales del Servicio de Parques. Pero ahora, dijo Laura Whitehouse, gerente del programa del Valle Central de la Asociación de Conservación de los Parques, durante su comparecencia ante el Congreso federal, sacan sus armas y se enfrentan con los policías.

les puede trasladar esta preparación gracias a la universalización de la educación en la extinta URSS. Esta conjunción de inteligencia, ambición y violencia amenaza con sepultar a las anquilosadas estructuras del crimen organizado tradicional.

LOS INICIOS DE LA MAFIYA EN ESTADOS UNIDOS

A partir de 1970, se estableció un proceso de emigración de judíos rusos a Israel y Estados Unidos, sobre todo a Nueva York. Los inmigrantes rusos, muchas veces desconocedores del idioma local y de sus costumbres se refugiaron en su propio ghetto étnico: Brighton Beach o "Pequeña Odessa" como fue llamado. Pero con estos inmigrantes, también vinieron integrantes de las mafias rusas que en un principio se limitaron a extorsionar a su comunidad pero que pronto se relacionaron con otros grupos criminales ya establecidos como los cárteles colombianos o la Cosa Nostra.

Pronto, la Mafia rusa comenzó a extenderse por todo el país, en parte debido a que la mafia italoamericana mantenía un férreo control de la Costa este del país, en parte por la búsqueda de nuevos mercados. Parece ser que para organizar esta expansión llega en 1993 a Pequeña Odessa, Vyacheslav Ivankov también conocido como "Pequeño japonés" y al que se le supone el jefe de la Mafiya en el país.

Según la policía rusa, Ivankov fue enviado a Estados Unidos para organizar a los distintos grupos criminales rusos de toda Norteamérica y ponerlos bajo el control de Moscú. Gracias a su reputación de salvajismo y sus contactos en el viejo continente "El Padrino rojo" (como también se le conocía) levantó en poco más de un año una organización transnacional que incluía la trata de blancas, el tráfico de armas y drogas y el blanqueo de dinero.

Pero Ivankov cometió un error: junto a dos de sus hombres secuestró a tres empresarios rusos afincados en Estados Unidos y les obligó a firmar un documento donde entregaban tres millones de dólares a una sociedad fantasma. Tras la firma los liberó y éstos acudieron al FBI que le detuvo y fue condenado a diez años de cárcel en una prisión federal. La detención de Ivankov no supuso ninguna turbulencia en el hampa ruso, lo que unido a que Ivankov retuviera personalmente a los empresarios hace dudar si su posición en la mafia era tan elevada como se le suponía o si simplemente era un portavoz de los verdaderos jefes establecidos en Rusia.

El estado de Florida en los 90 se convirtió en el segundo feudo de la Mafiya, donde compartieron negocios con La Cosa Nostra, los carteles colombianos y la mafia formada por cubanos exiliados. En concreto, los rusos entablaron varios negocios con los entonces pujantes narcotraficantes colombianos en relación con el blanqueo de dinero y con el tráfico de armas y excedentes militares del antiguo Ejército rojo. Los carteles consiguieron tener acceso a 6 helicópteros de combate para pasar su mercancía por la



Capítulo 6. La Cosa Nostra



frontera gracias a uno de los jefes de la Mafia en Florida: Ludwig "Tarzán" Faidberg.

Pero, sin duda, la operación más sorprendente fue el intento fallido de adquirir un submarino nuclear ruso con el objetivo de pasar la cocaína hasta territorio norteamericano. El mismo "Tarzán", el contacto ruso entre los carteles y los mafiosos rusos, se sorprendió cuando llamó para preguntar si podía realmente adquirir un submarino nuclear con su tripulación, y que su contacto respondiera "¿Con misiles o sin misiles?". Sin embargo la operación fue abortada gracias a la vigilancia de la DEA sobre "Tarzán".

Otro de los más sonados delitos en que se vio implicada la Mafia rusa fue cuando un grupo de criminales lituanos contactó con agentes federales encubiertos para venderles stock de armamento militar ruso. Los lituanos ofrecían todo tipo de armamento desde lanzacohetes hasta cañones antiaéreos. La sorpresa fue mayúscula cuando se les llegó a ofrecer la compra de una cabeza nuclear. Sin embargo, la operación fue cerrada con la detención de los mafiosos por la venta de 40 misiles tierra-aire, sin que se llegase a averiguar si realmente tenían acceso al arma nuclear.

Quizás menos impactante para la opinión pública, pero también extremadamente lucrativo, fue el establecimiento de una red, finalmente dismantelada por las autoridades, que exportaba alcohol etílico etiquetado y coloreado como disolvente industrial desde Estados Unidos hasta Rusia, donde era decolorado y vendido como vodka, ahorrándose millones de dólares en impuestos aduaneros. La infraestructura que implica este delito, debe poner sobre alerta del poder y de la complejidad del crimen organizado ruso y también las ganancias esti-

mas de este tráfico: varios miles de millones de dólares que revirtieron en otras actividades de la Mafiya, tanto legales como ilegales.

LA MAFIA RUSA EN CALIFORNIA

California es el segundo estado del país con mayor presencia de inmigrantes rusos y quizás el que mayor presencia e importancia de la Mafia rusa. A pesar de que su entrada ha sido reciente, ha establecido una posición de poder ya que la Cosa Nostra estaba muy debilitada en la Costa oeste.

Como hemos dicho anteriormente el perfil de las distintas organizaciones que conforman la Mafiya es muy heterogéneo y así se refleja en las que operan en territorio californiano. Así por ejemplo, los mafiosos armenios del sur de California están especializados en la extorsión, los lituanos, en el tráfico de armas y algunas familias del crimen ruso proporcionan cobertura legal a los carteles mexicanos y a otras organizaciones criminales para el blanqueo del dinero procedente del narcotráfico. También han comenzado a traficar con drogas de diseño sin inmiscuirse en el negocio de la droga "tradicional".

Sus principales actividades, tanto en California como en el resto del país, son el robo de vehículos, extorsión, fraude, blanqueo de dinero, tráfico de drogas, prostitución y pornografía.

Otros fraudes que involucran a estas organizaciones implican a clínicas médicas falsas, compañías de seguros, fraudes de inmigración y por supuesto extorsión, sobre todo a pequeños y medianos comerciantes de las comunidades rusas y armenias de Los Ángeles.

Las mafias rusas mantienen redes de robo y distribución de vehículos de lujo, algunos de los cuales acaban

en lugares tan alejados como Moscú. Otra de sus especialidades es el robo y falsificación de tarjetas de crédito. Las tarjetas robadas se emplean para realizar grandes compras de material que a menudo se revende posteriormente.

La Mafiya está implicada también en redes de trata de blancas. Los inmigrantes son traídos con visados fraudulentos y, una vez en el país, son obligados a prostituirse o trabajar como esclavos. Estas organizaciones suministran carnés de conducir u otros documentos falsos a estas personas que a cambio tienen que trabajar durante años para pagar su deuda con la organización. Al parecer, grupos criminales rusos están implicados también en distribución de pornografía a través de Internet, especialmente infantil.

Algunas organizaciones de la Mafia rusa han protagonizado fraudes a gran escala que dan una idea del grado de sofisticación y preparación que tienen sus integrantes y de la complejidad de la infraestructura que los sustenta. Por ejemplo, un conocido fraude de combustible que consistía en vender gasolina rebajada, usando compañías falsas y falsificando impresos federales.

ALGUNAS DE LAS MAFIYAS DE LOS ÁNGELES

Los Ángeles es un gran pastel a repartir entre diferentes criminales organizados y, por supuesto, las distintas mafias no han dejado su parte a otras. La más importante de las mafias rusas que está operando ahora mismo en Los Ángeles es la organización de Semion Mogilevich, un judío ucraniano cuya base de poder está en la capital rusa. Esta organización está implantada sobre todo en la Costa este de estados Unidos pero sus tentáculos llegan a Los Ángeles aunque sobre todo para operaciones de blanqueo de dinero procedente de sus propias actividades ilegales en el resto del país y de sus socios de la mafia italoamericana y cubana. Esta mafia ucraniana está utilizando Los Ángeles como entrada de mujeres de la Europa del este que llegan para ser utilizadas como prostitutas en régimen de semiesclavitud, tanto para locales pertenecientes a la propia mafia como en otros. La pornografía es otra de sus fuentes de dinero, tanto la legal como otras menos confesables como la infantil, que difunden por Internet y se rumorea que también están metidos en el snuff, utilizando como víctimas a sus propias prostitutas. De momento, la organización de Mogilevich no está especialmente interesada en Los Ángeles y lo utiliza como zona tranquila en la que blanquear dinero a través de empresas legales más que como lugar de actuación pero esto puede cambiar en cualquier momento, lo que podría generar una guerra abierta entre mafias rusas.

La otra gran organización rusa en Los Ángeles es la de Alexander Solonik, también conocido como "Superkiller". Esta organización tiene su base en Grecia y desde allí controla el tráfico de opiáceos del Sudeste asiático. Los Ángeles es el puerto de entrada de heroína en Norteamérica y, como tal, tiene una gran presencia de

esta organización. El dinero procedente del tráfico de esta heroína es utilizada para financiar actividades tanto legales como ilegales en todo Estados Unidos y Canadá, destacando la introducción en las contratas públicas (patrimonio antes exclusivo de la Cosa Nostra) de California. La organización de Solonik está mucho más asentada en la Costa oeste que la de Mogilevich pero en términos globales hay un equilibrio de poder y estos prefieren resolver amigablemente sus disputas. Actualmente, Ivan "el negro" Kukov es el lugarteniente a cargo de la Costa oeste y está intentando introducirse en nuevos mercados, como por ejemplo el blanqueo de dinero a través de organizaciones de solidaridad con países latinoamericanos y con algunos países exsoviéticos, utilizando además estas organizaciones para diversos fines como la entrada fraudulenta de inmigrantes gracias a programas de intercambio. "Superkiller" debe su nombre por disponer de los mejores asesinos de alquiler que el dinero puede comprar. Aún así, no se conoce que estos asesinos (la mayoría provenientes de las fuerzas especiales exsoviéticas como su propio líder) hayan actuado en territorio norteamericano, ya que los sicarios colombianos y mexicanos de momento parecen copar este mercado, sobre todo por resultar bastante más económicos.

Las mafias armenias están actuando sobre todo dedicadas a la extorsión de los empresarios de su comunidad, desde tenderos hasta dueños de empresas de mayor nivel. Hay al menos una docena de estas mafias que también se dedican a extorsionar a los camellos de bajo nivel que operan en su zona y a la protección de los rateros y delincuentes de bajo nivel que pagan su cuota. Las mafias armenias también han sido utilizadas como matones de alquiler por otras organizaciones criminales y por particulares que deseaban dar una lección a algún enemigo. Algunas de las mafias armenias de Los Ángeles forman parte de la organización de "Superkiller" y se dedican al tráfico de heroína y trata de blancas por toda California, además de actuar como sicarios en otras actividades de la mafia rusa.

Dentro del crimen protagonizado por rusos destaca la banda que la policía conoce como los "rojos negros", una banda formada por una veintena de jóvenes rusos que han crecido en las calles de Estados Unidos y que han copiado la estética de las bandas chicanas y negras. Esta banda está especializada en el robo con intimidación en tiendas y gasolineras pero están empezando a dar el salto al robo en chalets de zonas adineradas con una violencia inusitada.

Una de las mafias rusas más activas de Los Ángeles es la banda que la prensa se obstina en denominar como "la banda del índice". La banda está especializada en el secuestro exprés de personas de nivel económico medio-alto. Tras eso comunican a un familiar que les entregue una cantidad de dinero grande pero que pueda conseguir en poco tiempo y abandonan a su víctima en algún lugar





alejado. Su nombre proviene de que al aviso del secuestro suelen acompañar un dedo índice del secuestrado.

Organización: es complicado establecer una estructura de todas estas organizaciones mafiosas rusas que van desde algunas grandes familias mafiosas con sus contrapartidas en multinacionales "legales" como la del millonario ruso Mijail Jodorkovski (que suponen un trasfondo de Afiliación +5) pasando por las más discretas organizaciones dedicadas al robo y exportación de vehículos o tarjetas de crédito, a las redes de tratos de blancas, juego o tráfico de armas internacional (trasfondos de afiliación de +3 o +4) hasta las redes de pequeñas mafias dedicadas a la comisión de delitos menores dentro de su propia comunidad como los extorsionistas de bajo nivel.

Muchas de estas redes están en un continuo proceso de cambio, adaptándose a nuevos delitos una vez realizados los anteriores. Se trata de mafias oportunistas, dispuestas a practicar cualquier actividad ilícita que pueda reportar beneficios en ese momento y que, una vez conseguido este propósito, se reestructuran para el siguiente golpe. Se dice de estos grupos que son líquidos, precisamente por esta facilidad para formar y disolver asociaciones criminales. Este tipo de organizaciones ni siquiera suponen un nivel del trasfondo Afiliación si no uno de Influencia (Mafia rusa) a nivel equivalente y que representa la capacidad del personaje para introducirse en las nuevas estructuras que se generan para cometer un tipo de delito.

La jerarquía de estos grupos es muy variable dependiendo de su sofisticación y extensión pero a efectos de juego lo simplificaremos: En lo más alto estarían los *pakhans*, jefes del crimen organizado (Posición +4 o +5). Los lugartenientes y hombres de confianza serían los Ladrone de Ley o altos *vor* (Posición +3 o +2). Bajo ellos están los soldados, (Posición +1) también llamados autoridades o *vor* ("ladrones") que componen el grueso de la asociación. Luego estarían los trabajadores de la organización (Posición 0), llamados simplemente hombres. Por último, los marginados serían a todas luces como esclavos de los niveles superiores y considerados casi propiedades (trasfondo de Deudas o Deuda de honor al menos a -2).

Símbolos: Entre sus miembros, los tatuajes son algo común aunque no hay datos que avalen que sean obligatorios y quizás los líderes (más empresarios que mafiosos) no los lleven. Los diferentes tatuajes suponen un código muy complicado que facilita una gran cantidad de datos sobre el mafioso. Al parecer tener uno de ellos implica haber cometido un delito. Las estrellas de ocho puntas indican autoridad. El alambre de espino los años de condena (1 año por cada espina), los barrotes implican un condenado de por vida. Los tatuajes sirven para establecer la posición dentro de la jerarquía de la Mafiya y portar uno falso o inmerecido puede suponer desde un escarmiento hasta la muerte.

Aliados: La rama norteamericana de la Mafia rusa ha establecido alianzas con otros grupos criminales, como la Cosa Nostra o los cárteles colombianos de la droga. Forman redes para trabajar en situaciones de interés mutuo o necesidades concretas de forma continua, así que puntualmente pueden estar aliados con cualquier organización.

Enemigos: ninguno

TRIÁDAS

A pesar de su peligrosidad y número, la actuación de las triadas en occidente siempre se ha subestimado e incluso ignorado. Debido a que las víctimas directas son, casi en su totalidad, miembros de la propia comunidad china y a la reticencia a la hora de acudir a las autoridades locales de los chinos emigrados, las actividades ilegales de las triadas no han tenido repercusión en la población y no ha recibido demasiada atención de las autoridades.

En la actualidad, existen centenares de triadas repartidas a lo largo del mundo y normalmente con base en Hong Kong, Taiwan y Shangai. Aunque las triadas no son más que grupos criminales, gustan de rodearse de una cierta mitología y parafernalia mística con el fin de aparentar una fachada de respetabilidad.

Las triadas se caracterizan por un gran secretismo, una estructura "líquida" con grupos que se unen para cometer delitos y luego desaparecen y una capacidad para la violencia que podríamos calificar de sádica, aunque suelen ejercerla sólo dentro de su comunidad y en el desempeño de sus golpes.

LA HISTORIA DE LAS TRIÁDAS

Según la mitología de las triadas, todas ellas provienen de una sola: la Asociación de la Tierra y el Cielo. La leyenda sobre cómo nació este grupo proporciona un pasado orgulloso a los miembros de las triadas.

En el siglo XVII, China fue invadida por los bárbaros y el emperador (miembro de la dinastía Ching y por tanto no chino) reclamó la ayuda de todo el que pudiera combatir. Los monjes budistas de un monasterio shaolin acudieron a la llamada y derrotaron al ejército sin perder ni a un hombre, gracias a su entrenamiento en artes marciales. El Emperador agradeció a los monjes su ayuda y los ofreció todo tipo de regalos, pero ellos declinaron la oferta para volver a su retiro. Los consejeros del Emperador alertaron a éste de lo peligroso de los monjes, pues si habían vencido a los bárbaros también podrían derrocarlo a él. Así, los monjes fueron asesinados a traición y su monasterio incendiado. Sólo escaparon cinco de ellos que se conjuraron para derrotar al Emperador que les había traicionado y a su dinastía extranjera para restaurar a los Ming, tomando el nombre de la Asociación de la Tierra y el Cielo y tomando como símbolo un triángulo equilátero para reflejar la armonía entre la tierra, el cielo y el hombre.



Sin embargo, los historiadores sitúan el nacimiento de la Asociación en la región de Fu Kiang en el siglo XVIII. Eran tiempos de recesión y muchos jóvenes campesinos acudían a las ciudades en busca de trabajo. Los caminos eran peligrosos y los jóvenes se asociaban en grupos de solidaridad mutua que pronto se fueron transformando en pequeñas organizaciones criminales autónomas. La más importante de todas era la Asociación de la Tierra y el Cielo y cuando en 1787 las autoridades descubrieron el poder que detentaba esta organización en Fu Kiang, se persiguió a integrantes pueblo por pueblo y casa por casa. Sin embargo, esto no acabó con la Asociación, si no que, paradójicamente, gracias a los supervivientes y a imitadores que surgieron a lo largo de todo el país.

Pero el periodo dorado de las triadas fue a principios del siglo XX junto al auge del tráfico del opio. Durante el segundo cuarto del siglo se produjo el ascenso al poder del más famoso de todos los jefes de las triadas: Du Yu Shen, el rey de Shanghai. Shen llegó al poder de la Banda Verde, una asociación de autoayuda de barqueros reconvertida en sindicato del crimen, y consiguió el apoyo de la jerarquía militar china. Shen incluso llegó a ser nombrado general del ejército nacionalista tras usar a sus criminales para asesinar a más de cinco mil comunistas y sindicalistas y entregar Shanghai a los militares. Tras eso se convirtió no sólo en el jefe indiscutido del hampa, si no en empresario y mecenas reconocido por la sociedad civil. Su estrella cayó tras huir de la ciudad cuando los japoneses la invadieron durante la guerra chino-japonesa. Al regresar a Shanghai tras la guerra, Shen había perdido toda su credibilidad y respetabilidad. Su pérdida de prestigio y la llegada al poder de Mao obligó a Shen a retirarse a Hong Kong, la nueva meca de las triadas.

LAS TRIADAS DE HONG KONG

A partir del ascenso del comunismo, las triadas se refugiaron en Hong Kong, protectorado británico, y crean una segunda edad de oro para el crimen organizado. Sin abandonar los negocios clásicos (como el juego, usura, prostitución...) se abren camino en los negocios legales aunque utilizando los mismos métodos brutales que les caracterizan. El negocio del cine y la construcción son algunos de estos negocios en los que las triadas se introdujeron y casi han monopolizado. Pero las triadas entran en el mercado internacional al comenzar a traficar con drogas, armas y, uno de sus negocios distintivos, con personas.

La trata de blancas y la inmigración ilegal desde China continental son las principales fuentes de financiación de estos grupos y además les sirve para establecer "plataformas" de negocio en otros países. Asociado al negocio del transporte de inmigrantes chinos ilegales, van otra serie de beneficios: los inmigrantes son obligados a trabajar en semiesclavitud para pagar su pasaje, aparejado a la inmigración se une la venta de pasaportes falsos, los negocios tapadera, los talleres clandestinos y la prostitución. Además últimamente se están especializando en la falsificación y venta de CDs y DVDs y también de ropa y calzado de marca, tanto desde sus fábricas en China como desde Europa y Estados Unidos.

LAS TRIADAS EN ESTADOS UNIDOS

Las triadas comenzaron a asentarse en Estados Unidos a raíz del cambio de política migratoria a mediados de 1960. Hasta entonces, la llegada de nuevos inmigrantes procedentes de China era casi inexistente pero en ese momento comenzó a haber un flujo continuo de entrada





de éstos. La inmigración legal facilitó la ilegal y la entrada de miembros de las triadas que pronto controlaron los barrios chinos de las grandes ciudades. Los Tongs, asociaciones de autoayuda que se formaron para la autodefensa de los ciudadanos chinos cuando estos llegaron en el siglo XIX como mano de obra para la construcción del ferrocarril y que se habían convertido en muchos casos en organizaciones criminales, se enfrentaron a esta invasión de su territorio pero normalmente fueron asimilados por las Triadas, mucho más poderosas, o llegaron a acuerdos con éstas.

A finales de los 70, surgió el fenómeno de las bandas callejeras asiáticas, a medio camino entre las pandillas de afroamericanos e hispanos y de las triadas. Las pandillas asiáticas tenían nombres que sonaban "tradicionales" como los Dragones Voladores, las Águilas Blancas o los Fantasma Sombríos y copiaban algunos rituales de las triadas pero en realidad su estructura y forma de actuar era equivalente al de cualquier otra banda callejera. Las bandas asiáticas fueron usadas por las triadas como cantera de nuevos valores y como soldados de a pie cuando requerían de actos violentos, ya que al catalogarse como "violencia de pandillas" llamaba mucho menos la atención de la policía.

Hay al menos veinte triadas operativas en Estados Unidos y Canadá aunque la mayoría son de poco calado. Los Chicos del Gran Círculo operan sobre todo en Canadá aunque tiene presencia en toda la costa este norteamericana. Sus miembros suelen ser de mayor edad de lo habitual en estas bandas y tener entrenamiento militar por lo que son especialmente peligrosos. Se dedican sobre todo al tráfico de heroína e inmigrantes ilegales desde Canadá a Estados Unidos y a dar golpes especializados como atracos y secuestros de ciudadanos chino-americanos adinerados.

La Kung Lok es una de las triadas más importantes de la zona y surge en Canadá para extenderse luego por todo el territorio estadounidense. Sus actividades son bastante discretas por lo que no han llamado la atención pública, sin embargo son un grupo a tener en cuenta dentro del panorama criminal. Sus actividades principales son la extorsión a ciudadanos de su comunidad, tráfico de drogas y fraudes financieros a gran escala además de negocios legales que sirven a la vez como fuente de ingresos y como tapadera.

Escondido tras la estructura de una asociación de ayuda a empresarios chinos, el tong On Leong, se encuentra la tercera triada más importante de la costa este cuyos miembros visibles son la infame banda callejera los Fantasma Sombríos. Su base de poder es sobre todo el Chinatown de Nueva York pero tienen presencia en los barrios chinos de toda la costa este. Esta triada se ocupa de los mismos negocios que sus iguales pero también ha llegado a un acuerdo con la Cosa Nostra para controlar el juego ilegal, su principal fuente de beneficios.

Estas triadas copan el mercado del crimen en la costa este y mantienen relaciones distantes con sus contrapartidas del oeste aunque pueden llegar a colaborar sobre todo en el contrabando de Canadá a Estados Unidos. La triada 14K en concreto, tiene presencia en todo el territorio de ambos países y casi monopoliza el tráfico de heroína y la trata de blancas.

LAS TRIADAS EN CALIFORNIA

California y la Costa oeste de Estados Unidos en general tienen una gran población asiática lo que, añadido a ser el puerto de entrada al país de los inmigrantes chinos, explica que sea el feudo de la mayoría de las triadas y bandas callejeras asiáticas. Los condados de los Ángeles, Orange, San Diego y, por supuesto, San Francisco son las zonas con mayor presencia de estos grupos.

San Francisco es tradicionalmente la ciudad con mayor índice de actividad de las triadas en el país. Actualmente, su barrio chino está dividido entre dos grandes triadas en guerra: la Wah Ching y los Jackson Street Boys (una antigua banda callejera convertida en triada). Los chinos han aprendido tras las matanzas de los años 80 que es mejor no llamar la atención de la policía y los medios de comunicación, así que la guerra no resulta obvia. No hay tiroteos por las calles, sino secuestros y torturas de miembros y familiares, incendio de negocios o asesinatos con víctimas que desaparecen y nunca vuelven a ser vistas. La otra triada importante es la Wo Hop To que hace unos años controlaba todo el crimen en San Francisco pero que fue duramente atacada por la policía y las agencias federales y cuyo feudo de poder fue detentado por sus antiguos sicarios, los Jackson Street Boys.

GRUPOS CRIMINALES COREANOS

Los grupos de criminales organizados de Korea se llaman PAs y tienen una rígida estructura interna. Típicamente, un PA incluye un jefe, un segundo al mando, un consejero, personal de administración y los líderes y miembros callejeros, que se ocupan de cometer los delitos. Estos últimos suelen ser adolescentes. Su llegada a Estados Unidos les ha llevado a abandonar en parte esa rígida estructura y adoptar otras formas más cercanas a las de otros grupos criminales. Los PAs de Los Angeles tienen entre 20 y 100 miembros y nunca están liderados por un solo hombre.

Su centro de actividades es Koreatown y los delitos que cometen incluyen prostitución, tráfico de inmigrantes ilegales, juego, fraudes, robo, asalto y falsificación y piratería de ropas y discos compactos.

Pertenecer a un PA requiere ser coreano y tener el trasfondo Afiliación (al PA que corresponda) a +1 o +2 si se trata de un PA especialmente fuerte.



En cuanto al condado de Los Ángeles, la principal triada es el Bambú Unido, quizás la triada más fuerte en el país aunque la 14K tiene también presencia testimonial en esta zona. Existe una cierta división del estado entre las triadas afincadas en San Francisco y en Los Ángeles y hasta ahora se habían respetado las fronteras pero últimamente la policía ha detectado células del Wah Ching en Los Ángeles, quizás para abrir un nuevo mercado ante las presiones de sus rivales. Esto podría degenerar en una guerra abierta entre las distintas facciones aunque no parece que sea la intención de ninguna de las facciones implicadas.

Como en el resto del país, las actividades preferidas por las triadas son los crímenes que reportan altos beneficios y que suponen poco riesgo de detención como robo y fraude con tarjetas de crédito, apuestas y juego ilegal, robo de chips informáticos y lavado de dinero. sin embargo, las triadas no han olvidado sus "negocios tradicionales" aunque en muchos casos son realizados por miembros de bandas asiáticas cuyos líderes son a veces miembros de las triadas. Dentro de estas actividades están la extorsión, prostitución, prestamos ilegales, venta de droga y asesinatos por encargo y, por supuesto, el tráfico de inmigrantes.

A pesar de que las triadas están muy jerarquizadas, su organización es muy laxa y sus miembros tienen permitido entrar en cualquier negocio que pueda proporcionar beneficios sin consultar a sus superiores. Sus grupos se organizan como células autónomas, creándose para dar un golpe o realizar una actividad ilegal y luego disolviéndose cuando deja de ser necesario. Para las acciones más violentas y con mayor riesgo de detección policial, usan como peones a miembros de bandas asiáticas.

DE ASIA A LOS ÁNGELES

El barrio chino de Los Ángeles y la zona portuaria son las zona con mayor actividad de triadas, que se reparten los negocios debido a un incómodo equilibrio de poder. El Wah Ching y el Bambú Unido son las dos triadas más poderosas con diferencia y ambas están tan interesadas en aumentar su poder como en evitar que su rival gane terreno. El Wah Ching controla las apuestas ilegales y el lavado de dinero, mientras que el Bambú Unido se especializa en distribución de droga (normalmente heroína o de diseño) y apertura de restaurantes. Ambas controlan el negocio de la extorsión a los comerciantes chinos con fronteras difícilmente perceptibles y a través de jóvenes pandilleros asiáticos. Por supuesto, el carácter oportunista de las triadas hace imposible limitar su campo de acción a estas actividades y también participan en robos de chips y otros objetos de poco tamaño y gran valor, asaltos en almacenes, tráfico de drogas al por menor, prostitución y asaltos a domicilios de gente adinerada. El tráfico de inmigrantes y la trata de blancas, normalmente desde Canadá o México, es el negocio más fraccionado de todos, dividiéndose entre todas las triadas.

Además de las triadas, hay otros grupos criminales de procedencia asiática como las pandillas étnicas coreanas, vietnamitas o chinas pero en cuanto a grupos organizados podríamos destacar a los grupos coreanos.

La delincuencia organizada coreana está asentada sobre todo en el Koreatown de Los Ángeles y se dedican principalmente a la copia y venta ilegal de CDs, DVDs, cintas de audio y video y productos informáticos. Otro de sus métodos de financiación es la venta de metanfetamina y la gerencia de varios locales de masaje que en realidad son tapaderas para la prostitución y el juego ilegal. Las ban-



Chan controla a los Fantasmas con la ayuda de sus tres hermanos: Wing Lok, el más joven, es el jefe en la calle y controla directamente a los jefes de las células criminales. Wing Wah supervisa el principal negocio familiar: el juego ilegal. El último, Wing Yip, se encarga de suministrar armas de fuego traídas de Nueva Orleans a los Fantasmas.

Los Fantasmas se dedican principalmente a la extorsión dentro de la comunidad china, venta de drogas, lavado de dinero, contrabando y otros negocios legales o aparentemente legales como el suministro de frutas y verduras a los restaurantes chinos (que se guardan de buscar otros proveedores más baratos). Los Fantasmas también controlan el juego ilegal en Boston, Houston y Nueva Orleans gracias a un acuerdo con la familia mafiosa de los Marcelllo. Pertenecer a los Fantasmas requiere un trasfondo Afiliación (Fantasmas Sombrios) +3, pertenecer únicamente al tong implica una Afiliación (On Leong) +2.

14K

La triada de 14K nace en Hong Kong tras la segunda guerra mundial formada por tropas nacionalistas y miembros de la triadas que se habían refugiado en la colonia inglesa tras el triunfo comunista en el continente. 14K es la triada más poderosa a nivel mundial y se divide en tres ramas que a su vez tienen varias sucursales en todo el mundo. Estas tres ramas son Hong Kong, Taiwan y Amsterdam.

Esta triada controla la mayor parte del flujo de heroína que parte del sudeste asiático a Europa y Norteamérica. Aunque tiene una gran presencia en Canadá y en la Costa este de Estados Unidos, esta triada no es demasiado poderosa en California, ya que se estima que sólo hay allí entre 50 y 90 miembros de los 14K. Sus actividades prin-

cipales son el tráfico de heroína y de inmigrantes ilegales, así como la trata de blancas con mujeres tailandesas y malayas. Este tráfico se suele hacer a través de Canadá y México.

Pertenecer a la rama californiana de esta triada requiere un trasfondo Afiliación (14K) +2, el líder de esta rama debe tener los trasfondos Afiliación (14K) +3 y Posición +3, los líderes más importantes de China y del resto del mundo necesitan un trasfondo de Afiliación (14K) +4 ya que pueden disfrutar realmente de los beneficios de toda la estructura.

Bambú Unido

El Bambú Unido es una triada con base en Taiwan y que fue formada originalmente por oficiales del ejército para vengar la humillación que habían sufrido sus padres a manos del ejército de Mao Zedong. Como casi siempre, estas pretensiones se dejaron pronto de lado para convertirse en un sindicato del crimen.

Sus actividades principales son el tráfico de drogas, préstamos ilegales, apertura de restaurantes y el negocio de la construcción. Se calcula que hay unos 40.000 miembros alrededor del mundo. Sus miembros van desde los pandilleros usados como soldados (aunque en esta triada se les considera miembros de pleno derecho) hasta empresarios y políticos bien conectados. Como curiosidad, destacar que sus soldados van uniformados con traje y corbata negros, camisa blanca y gafas de sol.

En California se estima que hay unos 200 miembros, normalmente chinos y no taiwaneses, y afincados sobre todo en San Gabriel Valley y en Los Ángeles. Sus actividades son el prestamismo, extorsión, prostitución, inmigración





ilegal, distribución de narcóticos, crímenes informáticos y robos en domicilios.

Pertenecer a la rama norteamericana de esta triada requiere un trasfondo Afiliación (Bambú Unido) +3. Como siempre, los líderes más importantes de China y del resto del mundo necesitan un trasfondo de Afiliación (Bambú Unido) +4.

Wah Ching

El Wah Ching es una triada nacida en San Francisco en 1960 y que actúan principalmente en este condado aunque últimamente la policía ha detectado movimiento de sus miembros en el condado de Los Ángeles. Se estima que hay unos cien miembros de esta triada en San Francisco (sin contar asociados como los miembros de bandas). Sus actividades criminales principales son la distribución de droga, el fraude con tarjetas de crédito, extorsión, juego ilegal y lavado de dinero.

Actualmente, esta triada está enfrentada a otra: los Jackson Street Boys, y se han producido varios tiroteos entre ambas facciones, con el resultado de dos muertos en el año 2000. De momento este enfrentamiento se limita al área de San Francisco.

Fruto de sus deseos de expansión, hay al menos diez grupos de Wah Chings en San Gabriel Valley y en Los Ángeles formados cada uno por entre 20 o 50 miembros y unos 250 asociados. Sus actividades y su organización son iguales a los de la triada madre. Pertenecer a la rama californiana de esta triada requiere un trasfondo Afiliación (Wah Ching) +2. Sus líderes en California no disfrutan de los beneficios de pertenecer a la gran triada y sólo los líderes de China requieren tener Afiliación (Wah Ching) +4.

Jackson Street Boys

Esta triada es el principal grupo criminal en San Francisco, controlando la mayoría de los negocios ilegales en Chinatown. Como hace sospechar su nombre, esta triada tiene su origen en una pandilla callejera y ha llegado a constituirse en grupo criminal organizado gracias a acuerdos con la triada Wo Hop To, para la que actuaron en el pasado como matones.

Quizás debido a su pasado como pandilleros, esta triada es mucho más propensa a la violencia que sus homólogos. Sus actividades principales son la prostitución, venta de drogas, extorsión, robos en hogares y asesinatos relacionados con bandas. Los Jackson Street Boys son unos 250 entre miembros y asociados, reclutados de entre las filas de bandas callejeras asiáticas del Chinatown o de zonas cercanas. Pertenecer a esta triada requiere un trasfondo Afiliación (Jackson Street Boys) +2.

Wo Hop To

El Wo Hop To es una triada con base en Hong Kong y con una presencia menor en California. A pesar de que hace una década controlaban el crimen organizado asiático en

el área de San Francisco, su presencia ha disminuído bastante, viéndose obligados a delegar casi todo su negocio en la banda callejera que utilizaban como soldados de a pie: los Jackson Street Boys. Esta pérdida de poder tiene su origen en 1990, cuando su líder es extraditado de Hong Kong a Estados Unidos acusado de cargos relacionados con el crimen organizado por las autoridades federales y finalmente declarado culpable. Actualmente, mantienen sus actividades criminales en San Francisco, pero a mucho menor escala y parece que su destino es acabar siendo asimilados por sus antiguos sicarios.

Pertenecer a la rama californiana de esta triada requiere un trasfondo Afiliación (Wo Hop To) +1. Sus líderes en California no disfrutan de los beneficios de pertenecer a la gran triada y sólo los líderes de China requieren tener Afiliación (Wo Hop To) +4.

CARACTERÍSTICAS DE LAS TRIADAS

Organización: la jerarquía en las triadas no importa demasiado en los niveles más bajos, quedándose reducido a la relación individual entre dos miembros siendo uno el "dai lo" o hermano mayor y el otro "sai lo" o hermano menor. Los dai lo dan trabajo, protección y consejo y los sai lo se lo devuelven con dinero. No se conoce si esta relación es tan laxa en los niveles altos de las triadas aunque seguramente sea más formal. Aunque está cayendo en desuso, todavía se utilizan la numerología para denominar a los puestos de importancia y a cada uno de las células que componen la triada.

Así, cada jefe de grupo tendrá delante un 4 que representa los cuatro océanos que fueron dichos para rodear China en épocas antiguas y, por extensión, el Universo en su totalidad. El jefe máximo de una gran triada (Posición +4) estaría representado por el 489 o el 21 (4+8+9) y sería denominado como "Señor de la Montaña" o "Cabeza del dragón" y estaría capacitado para decidir sobre la triada en completo o para arbitrar en conflictos internos. Los 438 serían los ayudantes de la Cabeza del dragón (todos ellos con Posición +3) y son el "Señor auxiliar de la montaña", que será el que tome el poder en caso de que falte el líder, y el "Amo del incienso" y la "Vanguardia del incienso", que se encargaran de oficiar las ceremonias de las triadas. Los 426 o "postes rojos" son los líderes de las diferentes células de la triada y los que tratan directamente en los negocios sucios del grupo. El 415 está al mismo nivel que el Poste rojo y se denomina el Abanico blanco y es el oficial administrativo, encargándose de la contabilidad, inversiones o estrategias legales; El 432 es la Sandalia de paja y también está al mismo nivel que los anteriores, su función es actuar como mensajero, organizar las reuniones de la célula e intervenir en las disputas internas. Todos estos cargos tendrían Posición +2. Los 49 son los soldados de a pie de la triada (Posición +1), también se les asocia al número 36 (4x9) por el número de juramentos para entrar en la triada.

Sin embargo, parece que este sistema está cayendo en desuso y las nuevas triadas se organizan con consejos de Postes rojos (Posición +3 a +1) que ocupan cargos como presidente, tesorero, etc. Además también se observa un mayor uso de asociados externos a la triada (Posición 0) en detrimento de los 49s.

Símbolos: la simbología de las triadas es muy compleja usando la numerología y las letras chinas para representar gran variedad de conceptos. El más importante es el triángulo equilátero (que representa al cielo la tierra y el hombre) y el signo chino para "colgante" que representa a la triada.

Aliados: las triadas tienen gran variedad de aliados temporales como la Mafia, tongs y asociaciones chinas, mafias vietnamitas y coreanas...

Enemigos: las triadas están muchas veces enemistadas entre sí pero de momento no hay guerras abiertas con otros grupos criminales.

YAKUZA

Yakuza o Gokudo es el término utilizado para designar a los grupos de crimen organizado japonés. Hoy en día, la Yakuza es la organización criminal más extendida en todo el mundo, pese a lo cual su presencia en California es limitada.

El término Yakuza proviene del juego de cartas japonés Oicho-Kabu, en el cuál precisamente Yakuza es el nombre de la peor mano posible. Con esta mano, se requiere una gran habilidad en el juego para poder ganar y supuestamente por esto el crimen organizado japonés adopta este nombre, aunque también puede ser usado precisamente

por implicar mala suerte (al conseguir la peor mano posible), para aquellos que vayan contra la Yakuza, claro.

ESTRUCTURA

Los Yakuza han adoptado la clásica jerarquía japonesa de oyabun-kobun, donde el oyabun (niño, literalmente) rinde fidelidad al oyabun (padre). Esta relación de lealtad y respeto está gobernada por el código de jingi, que incluye diversos rituales, como compartir sake ceremonialmente de una sola copa.

Cada grupo Yakuza está liderado por un Oyabun, también llamado Kumicho (cabeza de familia). Este controla varios saiko-komon (consejeros ancianos) que disponen de sus propios territorios y poseen sus propios subordinados: jefes menores, consejeros, soldados, etc.

Los miembros de la Yakuza deben cortar sus lazos familiares y trasladar su devoción familiar a la organización. Se refieren unos a otros como miembros de la misma familia y los lazos de lealtad así formados sustituyen a los de sangre.

Dentro de la Yakuza el papel de las mujeres es casi nulo. La organización está prácticamente formada por hombres en su totalidad, aunque hay un puesto destacado reservado para la esposa del Kumicho, que recibe el título de o-neen-san (hermana mayor). En ocasiones, la o-neen-san puede pasar a dirigir la familia por un corto periodo de tiempo si algo le ocurre al Kumicho.

Al contrario que sucede en otros grupos criminales, la Yakuza acepta en su organización como miembros de pleno derecho a hombres de otras etnias. Ser japonés no es requisito para pertenecer a la familia entre los Yakuza y en la actualidad se conocen casos de occidentales acep-





tados como miembros de pleno derecho en la organización.

RITUALES

Quizás el ritual más conocido y característico de los Yakuza es el yubitsume. Se trata de la propia amputación del dedo meñique de la mano izquierda y se produce como una forma de penitencia o disculpa por una ofensa. Algo más radical es el seppuku, una forma de suicidio ritual realizada como último recurso para lavar el propio honor.

Menos sangrienta pero muy importante es la ceremonia de compartir el sake. Esta se utiliza como forma para estrechar lazos de hermandad entre los miembros de la organización, así como para sellar alianzas entre grupos Yakuza rivales.

Los tatuajes son también un importante símbolo Yakuza. Estos criminales tatúan de forma casi completa sus torsos con complicados y elaborados tatuajes tradicionales, conocidos como irezumi. Su tamaño y grado de elaboración muestran la afiliación del que los lleva, así como su resistencia al dolor. Hasta tal punto están asociados los tatuajes con la Yakuza que hoy en día todavía hay determinados establecimientos en Japón (como gimnasios o baños públicos) que restringen la entrada de personas tatuadas.

YAKUZA EN CALIFORNIA

En los últimos años se ha detectado una presencia creciente de Yakuza en California, especialmente en la zona sur. Estos grupos se muestran especialmente activos en extorsión, contrabando de armas, narcóticos, juego ilegal y prostitución, siendo este último negocio especialmente lucrativo. La Yakuza ha demostrado un talento especial para captar jóvenes llegadas a Los Ángeles con la intención de convertirse en actrices y convertirlas en prostitutas o estrellas del porno. En ciudades como Los Angeles o San Diego, la Yakuza ha establecido lazos de alianza con otros grupos criminales asiáticos, como las triadas.

Un miembro de la Yakuza instalado en California deberá tener los trasfondos Afiliación (Yakuza) a +2 y Marca distintiva (tatuajes) -2.

CRIMEN ORGANIZADO AMERICANO

Dentro de este impreciso epígrafe pretendemos englobar todos los grupos criminales de naturaleza no étnica que operan en Estados Unidos. Pese a los esfuerzos del gobierno por clasificar los diferentes grupos que operan en el país en base a su afiliación étnica, la realidad es que existen numerosos grupos criminales que no corresponden a esa tradición racial. Incluso cuando se trata de organizaciones que sí poseen un rasgo étnico concreto

Estos grupos criminales consisten en organizaciones formadas a partir del esfuerzo de un pequeño grupo de hombres, a menudo uno solo, que mediante una cuidadosa

mezcla de negocios legales e ilegales logra constituir una red criminal de fuerza considerable.

No hay tipologías ni características comunes para estos grupos como pudiera haberlos para los otros, pues cada cuál posee su propia y particular idiosincrasia, lo que les mantiene alejados de estudios y tipologías como las existentes para las organizaciones criminales vistas hasta ahora. Si a eso le sumamos el carácter de pretendida respetabilidad de sus líderes (ciudadanos estadounidenses de pleno derecho y muchas veces miembros destacados de la comunidad), encontramos muy razonable que sus actividades y existencia tengan mayor propensión a pasar inadvertidas.

Las actividades de estos grupos y sus áreas de actuación son tan variadas como ellos. Por supuesto, abarcan los negocios habituales del crimen organizado como extorsión, robos, fraudes, tráfico de drogas y armas o juego ilegal, con contactos bien establecidos con otros grupos criminales así como con bandas callejeras e incluso con miembros de las fuerzas del orden, políticos, etc.

Es habitual que estos grupos carezcan de un nombre identificativo, por lo que se les suele demoninar mediante el nombre de sus líderes.

LA ORGANIZACIÓN DEL SEÑOR CARROLL

Convertido en una especie de mito de los bajos fondos, el señor Carroll es un personaje misterioso al que es imposible ver en público. Confinado a una silla de ruedas debido a una tetraplejía fruto de un atentado contra su vida en el que falleció su esposa, Carroll dirige una de las organizaciones más poderosas de Los Ángeles desde su residencia a través de diversos hombres clave.

El principal de ellos es Joe O'Hara, la mano derecha de Carroll. O'Hara es la voz de Carroll, sus ojos y sus oídos, la persona más cercana al gran hombre y uno de los pocos que realmente tiene acceso a él.

Anteriormente, el puesto de O'Hara fue ocupado por Alfred "Bisturi" Lewis, hasta que una situación desconocida hizo que perdiera el favor del gran hombre y se viera impulsado a entrar en el programa de protección de testigos. Antes de poder testificar contra Carroll, Lewis fue asesinado y sin testigo estrella de la acusación los cargos contra Carroll fueron sobreesidos.

Pertenecer a la organización del Señor Carroll requiere el trasfondo Afiliación (organización de Carroll) +3.

LA ORGANIZACIÓN DE MALCOLM JOHNSON

Malcolm Johnson es un influyente miembro de la comunidad negra y un hombre hecho así mismo. Desde un origen humilde en el barrio de Watts, Johnson ha llegado a convertirse en un respetable empresario y figura influyente, activista de los derechos civiles y ciudadano comprometido desde su lujosa mansión en Bel Air.



En realidad, Malcolm Johnson posee un pasado como pandillero, ladrón y criminal, a partir del cual su inteligencia y talento natural le han permitido erigir un imperio criminal rodeado de falsa respetabilidad y numerosas empresas fantasma para lavar su dinero.

Extendiendo rápidamente su control a través de las bandas callejeras, fundamentalmente de raza negra, Johnson se ha hecho rápidamente con buena parte del control del tráfico de drogas de Los Ángeles, sobre todo en Watts y Compton.

Pertenecer a la organización del Malcolm Johnson requiere el trasfondo Afiliación (organización de Johnson) +3.

GRUPOS DE SUPREMACIA BLANCA

Dentro del complejo panorama supremacista de California caben desde grupos culturales o religiosos como el Movimiento Creacionista (o Iglesia Mundial del Creador), organizaciones políticas como los Resistencia Aria Blanca (WAR), grupos de presión como la Asociación de Jueces Conservadores hasta los denostados en público (pero aceptados en la intimidad) skin heads o grupos de delinquentes comunes como la banda carcelaria La Hermandad Aria.

Todos esos grupos racistas actúan de forma descoordinada en la mayoría de los casos y sus puntos de vista y formar de actuar son muy distintos e incluso abiertamente enfrentados. Así, podemos encontrar grupos racistas ultraconservadores pero que aceptan la democracia como medio, antisemitas no racistas, terroristas antiabortistas, grupos fascistas, neonazis islámicos o celtófilos, partidarios de la violencia, etc. Lo único que tienen en común estos grupos es su antisemitismo, homofobia y

anticomunismo, así como una cierta visión mesiánica y maniquea de la vida, acompañada de una buena dosis de creencias conspiratorias.

Sin embargo, la independencia de esos grupos no es total y son capaces de colaborar activamente ya sea de forma organizada o improvisada. Muchos individuos son miembros de más de un grupo supremacista lo que facilita el trabajo conjunto. Así, un grupo de skin heads pertenecientes a los hammerskins, pueden ser también miembros de asociaciones más respetables como el Movimiento Creacionista o acabar en la cárcel e ingresar en la Hermandad Aria.

Las actividades de estos grupos incluyen el reparto de propaganda racista, la celebración de mítines y otras formas de difundir sus ideales racistas. Actualmente Internet se ha convertido en una poderosa herramienta para este fin. Paralelamente a esto, continúan los asaltos, agresiones y asesinatos a miembros de minorías raciales o sociales (mendigos, homosexuales, izquierdistas...).

MOVIMIENTOS SOCIALES Y POLÍTICOS

La actividad principal de los movimientos sociales y políticos es difundir el ideario racista y neonazi, muchas veces canalizando el descontento de los jóvenes y de los ultraconservadores hacia sus posiciones. Podríamos decir que estos grupos tienen dos niveles: las que manifiestan abiertamente sus prejuicios y las que los enmascaran dentro de teorías conservadoras o tradicionalistas para captar a los indecisos. Movimientos como la Sociedad Nacional de Europeos Americanos (NEAS) o la Coalición por los Valores Tradicionales son un buen ejemplo de las segundas: tras una cierta moderación en su mensaje político a favor de una supuesta idiosincrasia de la América anglosajona y a favor del endurecimiento de la leyes fron-



Capítulo 6: Casas de familia



terizas, se esconden sus contactos con asociaciones abiertamente racistas y violentas como White Aryan Resistance (WAR)

Sin embargo, el más famoso de estos grupos es el Ku Kux Klan, que recientemente ha iniciado una política de normalización de sus miembros, renunciando a su secreto habitual para “acercarse a los ciudadanos de bien preocupados por la situación actual”.

Uno de los fenómenos más preocupantes es el auge de los movimientos milicianos en casi todos los estados del país. Las milicias defienden un vago mensaje antigubernamental y mantienen teorías conspiratorias en las que el gobierno norteamericano está siendo manipulado por comunistas, judíos, grupos de presión de las minorías o una mezcla de todo, siendo ellos “los últimos americanos”. Las milicias hacen hincapié en el derecho a portar armas y en el entrenamiento paramilitar y de supervivencia. Las milicias no son estrictamente racistas, al menos no todas, e incluso en algunas puede haber miembros de minorías raciales aceptados por la comunidad.

La Alianza Nacional es el partido neonazi más grande, incluso después de que militantes expulsados formaran la Asamblea Nacional arrastrando a un buen número de seguidores. Actualmente, su líder William Pierce ha añadido al ideario nazi una religión propia: el cosmoteísmo. Las Naciones Arias es otro grupo neonazi que ha hecho lo propio, esta vez con la Iglesia de Jesucristo Cristiano. Ambas se nutren de una mezcla heterogénea de activistas “respetables” y skin heads.

GRUPOS RELIGIOSOS Y CULTURALES

Dentro del epígrafe “cultural” podríamos meter a distintos grupos de toda clase: asociaciones para el estudio de

la cultura indoeuropea, céltica o nórdica, círculos místicos de religiones paganas, grupos de rock white power, portales de Internet más o menos abiertamente supremacistas, clubs de supervivencia... Las agrupaciones culturales están muchas veces incluidas dentro de organizaciones políticas y son su “cara amable” con el que buscan captar a jóvenes influenciables, aunque también cumplen con la importante misión de formar en la “cultura supremacista” a los militantes en activo, así como publicitar sus ideas. Así, por ejemplo, la principal discográfica de rock white power, Resistance Record, es propiedad de la Alianza Nacional, que de cara a la galería rechaza cualquier conexión con los skin head que escuchan ese tipo de música.

La aparición de grupos religiosos supremacistas es relativamente nueva. Si bien la religión siempre ha sido importante en muchos grupos racistas, lo habitual era que se escogiese una religión tradicional ya existente (normalmente una rama del cristianismo), pero en la actualidad han surgido varias religiones creadas ex profeso por y para supremacistas. El principal ejemplo de esta tendencia es el Movimiento Creacionista (nombre popular de la Iglesia Mundial del Creador) cuyas creencias se basan en que el hombre blanco es la más alta creación de la naturaleza y los judíos negros y demás razas “sub-humanas” sus enemigos naturales.

Inspirados por el éxito de esta religión entre los jóvenes supremacistas, han surgido otras religiones de ese tipo en el seno de agrupaciones políticas como la Iglesia del Jesucristo Cristiano o el Cosmoteísmo.

GRUPOS VIOLENTOS Y CRIMINALES

Aquí entran desde los grupos utilizados como peones de agrupaciones más grandes y de apariencia respetable



para efectuar las acciones ilegales, violentas o políticamente incorrectas pero necesarias para atraer a los militantes más radicales hasta las organizaciones criminales en las que el racismo y la supremacía blanca es más un nexo de unión entre miembros que un objetivo real.

La cara más visible de la violencia racista son los skin heads. A pesar de la idea habitual de que se trata de grupos desorganizados e independientes, hay varias organizaciones a nivel estatal y nacional de skin heads. La más importante a nivel nacional es sin duda los Hammerskins, que tiene incluso capítulos en Europa, pero hay varias más como los Outlaw Hammerskins (un grupo escindido de los anteriores y cuyos miembros están enfrentados entre sí), los Confederate Skins que unen las ideas secesionistas al racismo y una gran cantidad de grupos que funcionan a nivel de condado o local, incluyendo a los skin heads que operan dentro de otros grupos supremacistas.

Las agrupaciones de moteros como la célebre los Ángeles del Infierno esconden tras la fachada de asociaciones lúdicas, otras actividades más siniestras como el tráfico de drogas y de armas, amén de vandalismo y violencia tanto orientada por el racismo como aleatoria.

Otros ejemplos de grupos criminales con raíces supremacistas son las bandas carcelarias la Hermandad Aria, una de las más poderosas y extendidas en el sistema carcelario estadounidense y californiano, y los Nazi Low Riders, una banda surgida en los correccionales juveniles cuyo crecimiento y extensión comienza a amenazar la hegemonía de la anterior.

GRUPOS SUPREMACISTAS EN CALIFORNIA

Los actos delictivos causados por miembros o simpatizantes de grupos racistas van en aumento en todo el estado. Los delitos más extendidos en estos grupos son los relacionados con la tenencia ilícita y el tráfico de armas y explosivos, la violencia orientada racialmente o políticamente y los delitos comunes, bien destinados a financiar el grupo, bien a nivel individual.

Se ha observado que cada vez más se anima desde las publicaciones y organizaciones supremacistas a la acción individual e independiente (lo que llaman "actuar como un lobo solitario") por parte de militantes o de simpatizantes. Ésto es fruto de la presión policial sobre estos grupos pero también de la intención de aumentar las actividades supremacistas y su presencia en los medios de comunicación.

Las organizaciones con mayor presencia en el condado de Los Ángeles son el Ku Kux Klan, la Alianza Nacional, la Iglesia Mundial del Creador y la *White Aryan Resistance*, además de las bandas carcelarias Hermandad Aria y Nazi Low Riders, los motoristas de los Ángeles del Infierno y los distintos grupos de skin heads.

Miembros del KKK fueron detenidos intentando conseguir en Internet uniformes del Servicio de Inmigración. Su plan era usarlos para detener jornaleros ilegales latinos y

afroamericanos para asesinarlos. En su poder se encontraron armas de fuego, dinamita y granadas de mano. Miembros del WAR y de la Iglesia del Creador han sido detenidos por tenencia de armas, intentos de homicidio y vandalismo en sinagogas, tiendas regentadas por inmigrantes o asociaciones sospechosas de "izquierdismo".

ALGUNAS ORGANIZACIONES SUPREMACISTAS

A continuación podrás encontrar algunas de las organizaciones supremacistas blancas con mayor presencia en California. Algunas otras, como la Hermandad Aria, los Nazi Low Riders, los Ángeles del Infierno o los distintos grupos skin heads podrás encontrarlas en el capítulo destinado a las bandas: Colores.

Alianza Nacional / Cosmoteísmo

La Alianza Nacional es fundada en 1974 por William Pierce, un veterano activista neonazi y quizás el más notorio. La Alianza Nacional ha sido la organización supremacista más importante en Estados Unidos, aunque tras la muerte de su fundador y líder en el 2002 se ha dividido en varias facciones que bien operan bajo su nombre de forma autónoma bien utilizan el de Vanguardia Nacional, una organización formada por activistas purgados de la Alianza.

La Alianza Nacional tienen varias publicaciones tanto escritas como por Internet y controlan la principal discográfica de música white power: Resistance Records. Las diversas facciones tienen también varias webs, emisoras de radio y publicaciones escritas.

El Cosmoteísmo es una religión fundada por Pierce en 1984, bajo la sospecha de crearse con el dinero procedente del asalto a un furgón blindado por parte de La Orden, una banda callejera neonazi. El Cosmoteísmo se basa principalmente en la idea de que la Creación está organizada jerárquicamente y en que los arios están en lo alto de la pirámide, por lo que deben tomar el poder para evitar los ataques de otras razas inferiores.

La última contribución de Pierce a la ideología supremacistas son Los Diarios de Turner, una novela que anima a la violencia contra los organismos federales y las minorías para lograr un Estado Ario y que se supone que inspiró el atentado de Oklahoma. Han surgido varios grupos inspirados por los diarios, dedicados a los robos a entidades bancarias como financiación y al ataque contra el gobierno federal o contra grupos religiosos, políticos o étnicos considerados "enemigos".

Organización: la Alianza Nacional oscila entre los mil y mil quinientos militantes aunque, eso sí, muy activos. Las distintas publicaciones están dedicadas a la doble labor de la propaganda y de la autofinanciación. Pertenecer a esta organización supone un trasfondo Afiliación (Alianza Nacional) +3. Las agrupaciones locales se llaman unidades y están lideradas por un Coordinador de Unidad (Posición +1). Las Unidades se dedican principalmente al trabajo político de base (propaganda, realización de



Capítulo 6: Casas de familia



actos, publicaciones...) y son coordinadas por un Consejo Nacional, cuyos miembros (Posición +2) responden ante el Presidente (Posición +3).

Símbolos: el símbolo principal de la Alianza Nacional es una especie de Y estilizada junto a unos laureles aunque utilizan diversos símbolos neonazis y racistas.

Aliados: a nivel nacional el grupo prefiere trabajar individualmente aunque tiene conexiones con los partidos nacionalsocialistas del Reino Unido y Alemania.

Enemigos: otros grupos étnicos, las minorías sociales y el gobierno federal.

Ku Kux Klan

El Ku Kux Klan es quizás la más conocida de las agrupaciones racistas a nivel mundial. Fue fundada tras la Guerra Civil por veteranos confederados con el objetivo de preservar la integridad racial, religiosa y cultural americana, anglosajona y protestante y con la estructura de una hermandad secreta. Sin embargo, actualmente el KKK se haya fragmentado en diversos grupos independientes como los Caballeros del KKK, Clanes Imperiales de América o los Caballeros de la Camelia Blanca y ninguno de esos grupos tiene poder financiero o ejecutivo real.

Actualmente, los distintos clanes intentan aprovechar su imagen como grupo supremacista preminente para expandir sus ideas por radio, televisión o internet y aparentar ser una asociación respetable perseguida por el gobierno. La mayoría de las acciones violentas atribuidas a este grupo suelen ser protagonizadas por simpatizantes o miembros actuando por su cuenta.

Organización: los distintos clanes mantienen la estructura piramidal tipo logia y pertenecer a una de ella supone un trasfondo Afiliación (clan correspondiente) +2. El jefe supremo es el Mago Imperial o Cíclope Exaltado (Posición +2), bajo él hay numerosos rangos que reflejan diversas funciones y posición en la estructura, todos con coloridos nombres y que van desde el trasfondo Posición +1 al 0.

Símbolos: el KKK mantiene una abigarrada simbología mística y mágica, como el cáliz y la espada, la cruz en llamas y la aparición de la K en todo aquello perteneciente al clan (en realidad al Klan).

Aliados: WAR, Alianza Nacional y algunas milicias.

Enemigos: los distintos clanes entre sí, todos los no blancos, demócratas, izquierdistas o activistas de los derechos civiles incluyendo aquí al Gobierno de Estados Unidos.

Movimiento Creacionista / Iglesia Mundial del Creador

La Iglesia del Creador fue fundada en 1973 pero más tarde se le prohibió llamarse así por atentar contra el copyright de otra organización y pasó a llamarse oficialmente el Movimiento Creacionista. Sus miembros son en su mayoría hombres jóvenes aunque también hay mujeres y niños (normalmente la familia de los miembros).

Los miembros de la Iglesia del Creador no creen en Dios, el cielo, el infierno ni en la vida eterna. Las creencias de la Iglesia son que el hombre blanco es la suprema obra de la naturaleza y el creador de toda civilización y cultura. Los mestizos, judíos, negros y latinos son enemigos naturales de los blancos y buscan destruir y corromper su obra y por ello la Guerra Sagrada Racial es inevitable.

El Movimiento Creacionista tuvo su mayor auge en la década de los 90, cuando se unieron a miembros del WAR y de una banda callejera llamada Fourth Reich Skins para traer la guerra racial a California. Sus planes era atentar contra varias iglesias de mayoría afroamericana y asesinar a Rodney King, cuyo apalazamiento por policías provocó los mayores y más violentos disturbios de la historia de Los Ángeles.

Tras estas acciones buena parte de los militantes y líderes de la Iglesia fueron detenidos y no ha sido hasta su reciente cambio de nombre como Iglesia Mundial del Creador y el nombramiento de Matt Hale como Sumo Pontífice cuando ha recuperado su importancia y retomado sus actividades delictivas.

Hay que destacar que este grupo anima a la participación activa de las mujeres, no sólo como militantes si no como líderes y se las permite ser reverendos. La participación de las mujeres se organiza a través del Frente Femenino y la Hermandad de la Iglesia Mundial del Creador. Aún así, siguen considerando como la labor principal de la mujer su papel de esposa y madre.

Organización: pertenecer a la Iglesia requiere un trasfondo Afiliación (Iglesia Mundial del Creador) +3. La Iglesia tiene una estructura piramidal con el Sumo Pontífice (Posición +3) en la cúspide, un consejo de Guardianes de la Fe formado por los miembros de mayor edad (Posición +2) y un buen número de reverendos (Posición +1) que adoctrinan y lideran al resto de miembros. Todos los miembros deben tener la habilidad Conocimiento no Académico (Creencias Creacionistas) al menos a -4 para miembros y a -2 para reverendos y puestos más altos.

Símbolos: su símbolo principal es una W (de white) con una corona y un halo encima que representa la supremacía y divinidad del hombre blanco.

Aliados: la Iglesia tiene contactos con grupos racistas en Australia, Canadá, Rusia y varios países centroeuropeos.

Enemigos: todos los "no blancos".

OTROS GRUPOS SUPREMACISTAS

A pesar de lo que ellos piensan, los blancos no son los únicos capaces de creerse superiores y fundar agrupaciones de corte racista. A diferencia de los primeros, los grupos supremacistas de otras etnias suelen tener mejor prensa ya que es políticamente incorrecto criticarlas y por su afán de aparecer como víctimas del poder y de la sociedad blanca. Los grupos supremacistas no blancos suelen ser grupos de presión formados por ciudadanos

de la etnia correspondiente y cuyo fin es intervenir en la política y en la presentación de su etnia en los medios de comunicación. Sin embargo, también existen grupos supremacistas violentos como la desaparecida Armada Simbionesa, formada por vietnamitas emigrados y que protagonizaron en los 70 y los 80 varios actos violentos, o los Panteras Negras, cuyo mensaje era principalmente marxista revolucionario y de autodefensa.

La Nación del Islam

Las raíces de la actual organización podemos encontrarlas varios movimientos que unen la creencia en el Islam frente a la “religión de blancos” del cristianismo y el nacionalismo negro, pidiendo desde una secesión de Estados Unidos para los afroamericanos hasta la vuelta a África.

La Nación del Islam cree que los hombres negros son el pueblo elegido de Dios y que, tras el Armageddon, los negros y los blancos se enfrentarán en una batalla final. Sin embargo, su mensaje social es de conciliación con los blancos y el respeto a las leyes de la nación aunque aspiran a tener una propia.

Las creencias de la Nación son consideradas heréticas por el islamismo ortodoxo y han sido llamados farrakhanismo, por el nombre de su líder espiritual. Uno de sus predicadores más conocidos, Malcom X, fue asesinado tras desencantarse del mensaje de Farrakhan y fundar su propia organización, olvidando el mensaje nacionalista negro y decantándose por el islamismo ortodoxo.

La Nación del Islam ha tenido un gran éxito canalizando el descontento de los afroamericanos. Un ejemplo fue la segunda Marcha del Millón de Hombres, aunque hay que compartir el éxito de la convocatoria con el reverendo Jackson, la otra gran figura actual de la lucha por los derechos de los afroamericanos.

La Nación del Islam participa varios proyectos benéficos como clínicas de rehabilitación, comedores sociales y actividades culturales. Uno de los más controvertidos es su actividad de rehabilitación en las cárceles, cuyas con-

gregaciones han llegado a ser consideradas bandas carcelarias, bajo el nombre de Musulmanes Negros.

Organización: la Nación del Islam tiene agrupaciones por todo Estados Unidos y Canadá, que tienen bastante autonomía en cuanto a sus actividades benéficas y a su financiación. Pertenecer a la organización es un trasfondo Afiliación (Nación del Islam) +3, su líder principal tendría los trasfondos Afiliación, Famoso, Influencia (comunidad afroamericana) y VIP a +3, así como los miembros de su gabinete y sus principales consultores tendrían Famosillo, Influencia (comunidad afroamericana) y Posición a +2, los líderes de las agrupaciones locales tendrían Posición +1 e Influencia (comunidad afroamericana local) a +2.

Símbolos: ninguno en particular.

Aliados: grupos de libertades civiles y por los derechos de los afroamericanos.

Enemigos: ninguno en particular.

La Nación de Aztlan

La Nación de Aztlan se funda en 1990 en California por un grupo de ciudadanos hispanos ultranacionalistas que dicen representar los deseos y aspiraciones de la comunidad latina. La ideología básica es la exaltación de los valores y cultura mexicana y la petición al gobierno norteamericano de que devuelva la mítica tierra azteca de Aztlan, que comprendería el sudoeste de Estados Unidos y el norte de México. Junto al mensaje nacionalista, también aparecen mensajes antisemitas y homófobos.

Organización: una estructura piramidal típica. Pertenecer a la asociación es un trasfondo de Afiliación +2. Su líder y consejo de dirección tienen trasfondos de Famosillo, Influencia (comunidad latina) y Posición a +2, sus líderes locales tienen Influencia (comunidad latina) y Posición a +1.

Símbolos: bandera de México, águila imperial y pirámides aztecas, así como cualquier imagen del folclore mexicano.

Aliados: ninguno en particular.

Enemigos: ninguno en particular.



just for fun?

LOS LUGARES DE MARIANNE

Marianne tenía los labios en forma de beso y los ojos tristes. Solía caminar por Santa Monica Boulevard de arriba abajo, tan rápido que costaba abordarla. Te parabas con el coche lo más cerca que podías y le silbabas. Entonces se daba la vuelta con aquella sonrisa de cachorrillo bajo la lluvia y te miraba como si fueses el primer ser humano que viese en semanas. Siempre calada, siempre con una nube que la rondaba, que empapaba su pelo y corría su rimel.

Yo solía mirarla fijamente... después, cuando nos quedábamos tirados en silencio como muertos, soñando. No se puede decir que sintiera amor, ni siquiera deseo, era algo mucho más primario: necesitaba cuidarla. Y aunque parecía que yo era quien la ayudaba, con mi dinero, con mi cariño, era en realidad ella la que se mostraba indefensa para mí, que me dejaba que la tomara en mis brazos, que me hacía sentir que eran brazos fuertes.

Aparte de mí, tenía otros dos clientes fijos. El resto solo eran tipos sin nombre. Por absurdo que parezca, solo aceptaba a un cliente que la abordase por la calle, si se parecía a alguno de nosotros. Luego un día te decía: "El viernes estuve contigo y fuiste frío". Entonces la abrazabas y ella sonreía y no volvía hablar del tema.

Frank tiene una peluquería en Grand con la tercera, una de esas antiguas con el bastón de caramelo girando sin parar en la puerta y su nombre en letras blancas en la luna de la entrada. A través del cristal, puedes verle casi siempre sentado en una de las dos sillas de peluquero, leyendo el periódico. Tiene una calva de las que te hacen parecer anodino e inofensivo, brazos fuertes llenos de pelo, y una tripota enorme. Es un hombre tranquilo.

Mathew es como veinte años más joven que yo. Está en la universidad y hasta hace poco creía que nada podría ir mal si eras buen chico. Y él lo es, es un buen chico, el típico guaperas con el que sueñan las hijas y las madres, de espaldas anchas y manos suaves pero fuertes, de sonrisa deslumbrante. Pero resulta fácil que alguno de sus amigos le hiera. Le cuesta relacionarse. Algo así como lo que me ocurre a mí, solo que yo apenas lo intento.

Soy un borracho agresivo por decisión propia. Y no es que haya tenido algún problema que me hiciese tocar fondo, que beba para olvidar: yo bebo para escribir. Mi imagen de fracasado ha sido cuidadosamente compuesta durante años, para que cualquiera que me vea me pueda identificar sin dudarlo, como el arquetipo del escritor underground sin talento. Desde que decidiera ser escri-

tor -a los dieciséis más o menos-, he estado trabajando en mi decadencia y he dado un paso tras otro, decididamente, hasta llegar a esta cloaca que llamo vida. Y el único resquicio de autenticidad que me he permitido en estos años, fue Marianne.

Pero Marianne no era de fiar, su fragilidad la hacía voluble. Todos sabíamos que cualquier día desaparecería en busca de algún sueño y no volveríamos a saber de ella. Recuerdo incluso haber hablado de ello con Frank y Matt, recuerdo haber decidido que no nos preocuparíamos y que seguiríamos con nuestras vidas, que nos alegraríamos por ella. Recuerdo haberme repetido una semana entera frente al espejo que ella era solo una droga pasajera, que debía estar preparado... inútilmente. Llorando, tirado en el suelo del salón, totalmente borracho, me di cuenta esa semana de que vivía mis últimos días y que, al irse ella, yo también me iría, al menos en cierto modo.

Cuando aquella noche de madrugada, Matt llamó a mi telefonillo insistentemente, yo me levanté de la máquina de escribir enojado y me precipité sobre el interfono para gritar al imbécil que había interrumpido el párrafo en el que llevaba trabajando más de una hora. De hecho estuve unos segundos profiriendo insultos de lo más pedantes, hasta que acerté a oír que la persona a la que yo creía un bromista ocasional, decía: "es Marianne". Entonces callé de repente. Ni siquiera pude esperar a que subiera las escaleras hasta mi piso, bajé a zancadas hasta encontrarme con él a medio camino, y al verle allí con los ojos empapados tuve que agarrarme al pasamanos con fuerza. "¿Qué!" dije como si fuese su culpa. Él se sentó en un escalón y dificultosamente me dijo que Marianne había desaparecido, que habían quedado en verse esa misma noche y ella no se había presentado y que en su apartamento no sabían nada de ella desde hacía una semana.

No hubiera sido la primera vez que Marianne dormía en un refugio para indigentes, en un banco en la calle o simplemente tirada en la playa, pero nunca había estado ilocalizable una semana entera, todo lo más dos o tres días. De todas formas, en cuanto sacamos a Frank de la cama, trazamos el único plan posible -olvidando por completo todo aquello de seguir con nuestras vidas-: primero llamaríamos a los hospitales y, si no estaba en ningún hospital, nos separaríamos y la buscaríamos en todos los sitios que solía frecuentar. Ella era de las personas que creen que los teléfonos móviles son un ingenio diabólico y ni siquiera tenía teléfono en su apartamento, así que si querías encontrarla un día en que no hubieseis quedado, tenías que recorrer sus lugares favoritos hasta que dieras con ella.



just for fun?

No había ninguna Marianne en los hospitales, ni tampoco una Jane Doe que coincidiese con su descripción. Después de esto estuvimos a punto de recurrir a la policía -ya había pasado el tiempo necesario para que se abriese una investigación por desaparición-, pero nos pareció poco probable que se interesasen en ella. Así que nos repartimos los sitios especiales de Marianne y corrimos en su busca sin despedirnos.

La calle estaba totalmente desierta y me asaltó la desagradable sensación de que la ciudad vivía ajena a nuestra búsqueda desesperada. Pero mis automutilaciones psicológicas pararon de repente, al mismo tiempo que aquel taxi libre frenó en seco delante de mí.

El tipo que conducía el taxi era caucasiano, algo mayor, e iba vestido de traje. Según me explicó en seguida, porque: "este es un trabajo como cualquier otro y hay que enfrentarlo con la misma dignidad". Casi parecía una señal. Marianne opinaba exactamente lo mismo sobre su propio trabajo, así que en vez de ir enseñando carne como sus compañeras, ella vestía siempre un traje largo de noche, negro con brillantina. Era el traje que hacía años había llevado a la fiesta de fin de curso de su instituto o, mejor dicho, su sombra, porque el traje estaba ya para el arrastre, con el bajo hecho jirones y el forro colgando. Al oír las palabras del taxista, tomé aire y me metí una dosis de esperanza, que hasta ese momento no me había dejado sentir por si todo salía mal.

Enseguida llegamos al primero de los lugares de Marianne, el 800 de Alameda Norte: Union Station. Al bajar del taxi no pude evitar recordar aquellos días en que nos veíamos allí para tomar un helado. Le gustaba la vainilla. También le gustaba mirar a la gran cantidad de gente que pasaba por allí sin parar. Claro que de madrugada casi no pasaba gente, pero aún así, alguna que otra noche la había encontrado mirando hacia las palmeras de la entrada, sentada en un banco, como si pudiese ver las huellas que la gente había dejado a lo largo del día.

Corrí por el paseo frente a la puerta principal y luego traspasé el gran arco de la entrada, flanqueado por esas palmeras larguiruchas y desgarradas. Por ver si se había quedado durmiendo en alguno de los bancos de la zona de espera, o en los que había en los andenes, o en alguno de los túneles que cruzan los andenes por debajo, corrí de un lado a otro perdiendo el aliento. Solo me crucé con la gente de la limpieza, que me miraron como diciéndome: "ese tren lo perdiste hace tiempo". Así que volví a mi taxi, y habiendo sudado hasta la última gota de esperanza, me quedé sentado, perdido en el asiento de atrás.

Debieron pasar minutos, porque de repente el viejo me dijo: "en las películas siempre funciona, ¿verdad?". A mi conductor le pareció que yo era uno de esos enamorados que corrían a la estación, para intentar evitar que su amada se fuese a la otra punta del país, por algún malentendido. Aunque yo debí de parecerle un enamorado de lo más confuso, pues no había ningún Amtrack que partiese tan avanzada la madrugada.

Con un principio de escalofrío le hablé de Marianne, le dije que la estaba buscando, que si la hubiese cogido en su taxi tenía que saberlo, porque no debía de haber muchas como ella en Los Ángeles -en el mundo-, que tenía que ayudarme. Él dijo que no había cogido a ninguna chica con esa descripción, pero que no había problema, que me llevaría por toda la ciudad si hacía falta hasta encontrarla, si es que yo sabía donde buscar. "Debes de amarla mucho" dijo también. Yo me quedé callado, pues la verdad no era fácil de explicar y aún menos de entender. En aquel momento no estaba seguro de si podría vivir sin ella y era ese sentimiento de peligro el que me aguijoneaba.

Había muy cerca de donde estábamos, un restaurante chino en cuya luna Marianne solía apoyar la nariz, dejando una nube de vaho parecida a los adornos de nieve falsa que se hacen en Navidad en los cristales. Le gustaba mirar a la gente que comía en el salón principal, pues en cada mesa, los camareros llevaban a cabo un elaborado ritual de preparación antes de servir los alimentos. Era uno de esos chinos llenos de parafernalia cultural que puedes encontrar en Chinatown por decenas, pensados para los de fuera más que para los de dentro. Subes por Alameda, coges la Cesar Chavez Avenue, giras en Broadway Norte y, casi llegando al East-West Bank, te encuentras con "El Loto Blanco", anunciado por una gran bandera negra con un ideograma chino en blanco, encerrado en un círculo de ese mismo color.

Habían echado de allí a Marianne mil veces por incomodar a los comensales, así que no me cabía duda de que la conocían. A aquellas horas, el restaurante estaba cerrado como es lógico, pero se veía aún actividad en el interior. Así que, después de llamar un par de veces a la puerta principal sin obtener respuesta, le hice una seña a Lloyd -así se llamaba mi taxista- y me metí por el callejón en el que tenían sus cubos de basura, descubriendo una puerta al fondo, tan solo entornada, de la que salía luz. Me aventuré por aquella puerta sin pensar mucho en lo que hacía y enseguida aparecí en una gran cocina llena de ollas bullentes en los fuegos y olores dulces. En una mesa que había a un lado, varios tipos comían, bebían, y se carcajeaban sin que yo pudiese entender de qué. Entonces, cuando yo me hice notar con el típico "Perdone", uno de ellos se levanto de la mesa sobresaltado y me



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

just for fun?

apuntó con lo que parecía ser una ametralladora pequeña. Me quedé muy quieto, con las manos lejos del cuerpo. Varios de ellos sin embargo comenzaron a gritarme, en su idioma. Y aún así acerté a decir: "Marianne". Entonces, uno de los tipos se dirigió a mi muy tranquilo, haciendo callar a los demás y me habló en inglés: "¿Quién eres y qué buscas?".

Con un principio de escalofrío le hablé de Marianne, le expliqué que era una amiga que había desaparecido hacía una semana más o menos, que ella solía venir por aquí, que varias veces sus camareños la habían echado por molestar a los clientes y que quizás alguno de ellos pudiera decirme si la habían visto. El tipo se quedó mirándome a los ojos unos segundos muy serio. Luego sonrió amablemente, me puso una mano en la espalda y me empujó hacia la puerta del callejón. "No debes entrar en casa de alguien sin que te inviten" me dijo, despidiéndome con la mano y cerrando la puerta tras de sí.

Cuando volví al taxi todavía temblaba de miedo y la voz me falló al darle la nueva dirección a mi taxista. "O la encuentras, o caes en el intento" dijo tímidamente Lloyd, mirándome por el retrovisor. Yo simplemente asentí con la cabeza. Luego abrí la ventana del coche, y el aire frío de la Estatal 405 me abofeteó tratando de devolverme a la realidad. Pero yo sabía que la realidad no era lugar donde pudiera encontrar a Marianne. Tendría que bailar por la ciudad como ella lo hacía, si quería encontrarla.

Rápidamente llegamos a Inglewood. Salimos de la 405 y nos metimos en Manchester Boulevard Oeste, llegando enseguida al cruce con La Brea Avenue Sur, donde está el Club Galaxy. Claro que al ser viernes, lo que yo esperaba encontrar, y encontré efectivamente, era el Asylum L.A., un club de reggae en el que el puerta solía colar a Marianne. Mi taxista me dejó casi en la entrada, advirtiéndome de que era un local para gente de color. A lo que yo le contesté diciendo: "¿De qué color?". Pero aquello no había sido un comentario racista ni nada parecido, solo una advertencia para que no cometiera el mismo error que en Chinatown.

La cola que me estaba saltando sin más, estaba llena de tíos negros como torres, y todos me miraban como si, además de ser un listillo, el que fuera un listillo blanco cambiara realmente las cosas. Justo antes de llegar a la puerta, un gigante de ébano me puso la mano en el hombro y me fue imposible avanzar ni un centímetro más. "¿A donde crees que vas, Blancanieves?" dijo el caballero este. La verdad es que me parece realmente divertido que me llamen "Blancanieves", con mi barba descuidada y mi pelo estropeado, y en aquel momento de tensión no pude evitar que se me escapara una sonrisilla. Lo que hizo, claro, que este caballero se

ofendiera aún más y que, sin haber llegado yo a abrir la boca, me diera un empujón que me hizo llegar en un instante a los brazos del puerta. Y el portero no era tampoco ningún alfeñique, por supuesto. Rápidamente se desembarazó de mi, colocándome acto seguido delante suyo, como un niño que colocase un soldadito de plomo en la estantería.

Con un principio de escalofrío le hablé de Marianne, le dije que era esa chica tan rara del traje de noche medio roto, a la que dejaban pasar gratis al local algunos viernes, que no sabíamos de ella desde hacía demasiado tiempo, que podía necesitar ayuda. El portero cambió el gesto serio por uno de cierta preocupación y me dijo que efectivamente conocía a Marianne y que era él mismo quien la colaba algunos viernes en el local. El viernes anterior la había colado a última hora, como a eso de las dos -una hora antes de cerrar-, y ella había conocido allí a unos jóvenes con los que finalmente se marchó. Sabía que los jóvenes con los que se había ido, solían moverse por Prairie Avenue Norte en el linde del Cementerio Inglewood Park, que estaba a un par de manzanas. Así que le di las gracias y volví rápidamente a mi taxi.

A Lloyd le pareció de mal agüero que la búsqueda nos llevase a un cementerio, pero yo le tranquilicé diciéndole que era uno de estos camposantos modernos en los que a tu tumba nunca le faltan flores y pudrirse es una delicia. Tres años atrás había enterrado allí a mi madre, sus cenizas, para ser exactos. Un lugar muy limpio, quizás demasiado, y ellos muy educados. Se referían a los cadáveres como "huéspedes" y a los parientes del difunto como "dolientes". La verdad es que casi daban ganas de morirse allí mismo.

Recorrimos Prairie desde Manchester a Florence, y justo al llegar al cruce con esta última, vimos a una panda de jóvenes negros, apoyados en la pared del cementerio. Pero cuando le pedí a mi taxista que parase para que pudiese hablar con ellos, Lloyd se negó, alegando que a estas horas y con las pintas que llevaban, yo tenía muchas posibilidades de salir mal parado de aquel encuentro. Por toda respuesta, yo le miré a través del retrovisor y le dije sonriendo: "...o caigo en el intento". Él paró y me dejó bajar. Y casi me sentí mal por haberle manipulado de aquella manera, pero es que aunque en aquel momento aún no lo hubiera podido asegurar, sentía que, si ella realmente se había ido, quizás se hubiese llevado la mejor parte de mí.

Los chicos se acercaron al coche y comenzaron a rodearlo. Uno de ellos se pegó a mi y me miró directamente a los ojos, tan de cerca que su respiración resultaba ciertamente incómoda. De repente, todos ellos comenzaron a hablar en un idioma que me era descono-



just for fun?

cido y a la vez era el mío propio. Su slang era tan cerrado que resultaba verdaderamente difícil seguirles. Se reían y rimaban a mi alrededor como si, en realidad, aquella pequeña invasión por mi parte hubiese sido una bendición para ellos. Tranquilo, me dirigí al que me había encarado, que parecía ser el de más posición en la manada.

Con un principio de escalofrío le hablé de Marianne, le dije que el puerta del Asylum les había visto con ella el viernes anterior, que no conseguía encontrarla, que cualquier información que me pudieran dar sería seguramente decisiva para encontrarla por fin, que ya no podía más. Al oír mi historia, con el deje cansado de mis palabras, debieron compadecerse de mí, porque dejaron de revolotear a mi alrededor y solo tres se quedaron, uno de ellos el joven al que me había enfrentado. Y me dijeron que recordaban a Marianne, que les había parecido una chica muy especial a pesar de su profesión -en realidad parecían niños bien, más que pandilleros-, y que les había contado un montón de cosas curiosas de su vida. Entonces yo les pregunté si les había contado lo que pensaba hacer aquella misma semana, si habían quedado en verse, si... "Mudanza" dijo uno de ellos.

Por la diez llegamos en un suspiro a Santa Mónica y, subiendo por Ocean Avenue, encontramos la pequeña calle que Marianne les había descrito a los jóvenes del Asylum: Lyla Hills. Todo el camino lo habíamos hecho en silencio, Lloyd con cara de "doliente" y yo con cara de "huesped". No estaba seguro de si en aquella pequeña calle encontraría a Marianne o simplemente una respuesta, pero sabía que era el fin del camino, algo me gritaba en el pecho que era el final. Así que me bajé del taxi y caminé, aún por Ocean, mirando a mi alrededor, buscando una señal. Y efectivamente, una prostituta me hizo una seña desde la otra acera. Así que me acerqué y la saludé. Por supuesto ella quería saber si estaba interesado en el sexo previo pago, pero yo le salí con que buscaba a otra chica. Y nuevamente, con un principio de escalofrío le hablé de Marianne.

Ella me dijo que la chica se había instalado el pasado miércoles en una casa abandonada -que me señaló-, y que había intentado hacer la calle en Lyla Hills. Al parecer, al chulo de la zona no le había gustado el asunto, así que le había hecho una visita. La prostituta terminó diciendo que seguramente, la chica había salido por piernas y que ya se pensaría dos veces la próxima vez el meterse en territorio ajeno.

Corrí a la casa abandonada como enloquecido. Tuve que saltar uno de esos muros bajos y, al otro lado, caí en un suelo de tierra que rodeaba una piscina sin agua. Pero me debí de torcer un tobillo,

HER EGO



A-TINY SPIDER

12:00 PM

porque de repente avanzaba renqueante. En principio me era más fácil avanzar por el borde de la piscina, imitación de granito, que por el suelo de tierra llena de escombros, pero aún así por un momento estuve a punto de perder el equilibrio y caerme dentro. Y al mirar al interior de la piscina, todo dejó de tener sentido.

Por al menos quince minutos, me quedé parado sin poder casi ni respirar -aún mucho menos pensar-. Luego, mi corazón se fue calmando, y comencé a abandonar la irrealidad en la que había vivido aquella noche. Y pieza a pieza, fui revisando todo mi ser, hasta constatar que ninguna parte se había perdido. Entonces lloré un poco.

Y desde el mismo borde de la piscina llamé a Frank y le dije que ella se había marchado de Los Ángeles a buscar una nueva vida, que estaba seguro, que llamase al chico y se lo dijera, que se fuesen a casa a dormir, que nos veríamos al día siguiente y hablaríamos, que debíamos estar felices por ella.

Y cuando volví a mirar a Marianne, el escalofrío me alcanzó...





TERRITORIO

Todo drama se desarrolla en un escenario, un telón de fondo que acompaña a la acción y que, a veces, puede llegar a convertirse en el auténtico protagonista de la historia.

Aunque las historias de género negro pueden ocurrir prácticamente en cualquier lugar, Los Ángeles es el escenario que hemos escogido para situar sLAng. Los Ángeles, la ciudad de las estrellas, el glamour y el cine, pero también un territorio de guerra para las bandas, el crimen organizado y la policía.

Así que, bienvenido a Los Ángeles, esperamos que disfrutes de tu estancia. Si eres nuevo en la ciudad, deja que te demos un paseo por los principales lugares de interés y te contemos algunas cosas sobre el lugar y sus gentes. Te conviene conocer todo lo posible, ya que, si no me equivoco, vas a pasar una buena temporada en este lugar.

Aunque la vida en Los Ángeles puede ser muy corta.





Los Ángeles es una aglomeración metropolitana que incluye, no solo a la ciudad de Los Ángeles propiamente dicha, sino a otras ciudades del condado que a ojos del visitante forman una masa urbana indistinguible. Con más de 14.000 millas cuadradas de superficie, Los Ángeles es un puzzle absolutamente heterogéneo de gentes y lugares, con ciudades dentro de la ciudad, lugares que parecen completamente ajenos al resto y porciones que parecen traídas piedra a piedra de otros países.

DOWNTOWN

El Downtown es el centro histórico y metropolitano de la ciudad de Los Ángeles. Resulta un curioso conglomerado de culturas y lugares muy dispares aglutinando, bajo el nombre Downtown, zonas que no tienen por lo demás nada que ver entre sí. Aunque hay sitios peores no demasiado lejos, el Downtown tiene merecida fama de lugar peligroso, por mucho que los comerciantes de la zona se empeñen en lugar contra esa imagen y por mucho que los *Purple People Greeters* se paseen por allí socorriendo turistas y limpiando la imagen del controvertido Downtown.

LITTLE TOKIO

Little Tokio es el poco original nombre de la zona del Downtown en la que viven unos 1.000 japoneses (una sombra de los 30.000 que llegaron a ser en su momento de máximo esplendor), pese a lo cuál sigue siendo el centro cultural, económico y social de cerca de un cuarto de millón de japoamericanos. J-Town, como también se conoce a la zona, es uno de los pocos lugares de California en los que se sospecha que actúa la yakuza. Bajo el disfraz de honrados hombres de negocios, estos mafiosos japoneses se dedican a extorsionar a sus compatriotas y a otras actividades igualmente despreciables.

CHINATOWN

Pintoresco y peculiar, el barrio de Chinatown es un pedazo de China colocado en pleno centro de Los Ángeles. Aunque el aislamiento de la comunidad china es mucho menor ahora que en otros tiempos, la naturaleza reservada de los habitantes de Chinatown puede hacer que un visitante ocasional se sienta extranjero en este rincón de la ciudad. Los letreros de las calles aparecen escritos en chino además de en inglés y muchos de los vecinos del barrio no entienden otro idioma a parte del chino. Las triadas chinas controlan buena parte del barrio, rodeando la vida en Chinatown de una mezcla de tradición y superstición.

HOLLYWOOD

Situado al noroeste del Downtown, este distrito de Los Ángeles no necesita presentación. Centro histórico de la industria del cine y lugar por antonomasia de las estrellas de cine, Hollywood es un sinónimo de películas, dinero, corrupción, fiestas, excesos y cocaína. Pero Hollywood es

mucho más que eso: sus habitantes forman una comunidad activa, vital y dinámica, de gustos liberales y con una vida nocturna profusa y variada. Naturalmente, también es el centro de operaciones de grupos del crimen organizado, fundamentalmente americanos, que dirigen sus negocios de prostitución, tráfico de drogas y entretenimientos ilegales en general para satisfacer los gustos de un público más bien exigente.

LITTLE ARMENIA

En el mismo corazón de Hollywood, en pleno centro del famoso Hollywood Boulevard está el vecindario conocido como Little Armenia. Esforzados inmigrantes armenios han construido su barrio sobre la decadencia de una zona anteriormente entregada a la prostitución, la venta de droga y otras lindezas. Aunque aún quedan reductos de lo que el barrio fue en su pasado cercano, el trabajo constante de la comunidad armenia está convirtiendo el vecindario en un lugar mucho más seguro y tranquilo.

LOS FELIZ

Al norte de Hollywood Este y justo al sur de las montañas de Santa Mónica se encuentra el vecindario de Los Feliz. Históricamente, ha sido el hogar de músicos, actores y otras gentes del mundo del espectáculo, aunque sin llegar al nivel de Beverly Hills. Además, a partir de la década de los 80 es uno de centros de la comunidad gay de Los Ángeles, que han rehabilitado el barrio en los últimos años después de un periodo de cierta decadencia. La vida nocturna de Los Feliz es una de las más famosas de la ciudad, abundando en el barrio los clubs, locales nocturnos y discotecas.

FAIRFAX

El distrito de Fairfax ha sido históricamente el centro de la comunidad judía de Los Ángeles. Este lugar se encuentra al norte de Wilshire Boulevard, al este de Beverly Hills y al sur de West Hollywood. Judíos llegados de todo el mundo, la mayoría tras la Segunda Guerra Mundial, pero también judíos rusos y armenios provenientes de las extintas repúblicas soviéticas, configuran un entorno ver-

RUNAWAYS

Desde los 60, Hollywood es el principal destino en Estados Unidos de los adolescentes fugados de casa, lo que se conoce con el término de *runaways*. Chicos y chicas (sobre todo chicas) de todo el país cogen el primer autobús con destino a Los Ángeles con cuatro cosas en su maleta y la cabeza llena de sueños glamurosos. Pero el mercado del cine no está precisamente lleno de oportunidades, como descubren a la fuerza el 99% de ellos: convertidos en vagabundos, haciendo carrera en la industria del porno, cayendo en las redes de la prostitución o desapareciendo sin dejar rastro tras conocer a la persona equivocada, el sueño se torna en pesadilla en la mayoría de los casos.



daderamente cosmopolita en el distrito. Abundantes tiendas y centros comerciales convierten Fairfax en un paraíso de las compras y la moda para todos sus visitantes.

SUNSET STRIP

Este es el nombre que recibe la milla y media de Sunset Boulevard que atraviesa West Hollywood. Tiendas, restaurantes y clubes suceden a lo largo de todo Sunset Strip prometiendo muchas y variadas formas de ocio a los viandantes. Sunset strip es un hervidero de jóvenes músicos buscando su oportunidad y cazatalentos echando un vistazo a la mercancía, turistas despistados buscando famosos y viejas estrellas del panorama musical de las que ya nadie se acuerda.

MID-WILSHIRE

Este es el nombre de la zona centro-oeste de Los Ángeles. Se trata de una región multiétnica en la que se encuentran bien representados todos los grupos raciales mayoritarios de la ciudad.

PARQUE MACARTHUR

A solo una milla del Downtown, el Parque MacArthur se encuentra dividido en dos por el Wilshire Boulevard y, desde mediados de los 80, es un paraíso para camellos, prostitutas y bandas. Los esfuerzos de los últimos años de la comunidad y las fuerzas del orden han reducido notablemente la criminalidad en el parque, pero este dista todavía mucho de ser un alegre lugar para pasear y mucho menos cuando anochece.

KOREATOWN

Llamado oficialmente Wilshire Center, Koreatown es desde los 80 un distrito puramente coreano en pleno

corazón de Los Ángeles. La mayoría de los carteles en tiendas y demás se exhiben solo en coreano y el tradicional aislamiento de los coreanos ha supuesto fricciones entre estos y las comunidades vecinas de hispanos y negros. Las bandas coreanas son frecuentes en el distrito y la influencia de los grupos de crimen organizado está bien arraigada en la forma de vida de los habitantes del vecindario.

MIRACLE MILE

Se trata de una de las zonas más densamente pobladas de la ciudad y seguramente la que ostenta el dudoso honor de tener los mayores problemas de tráfico, siendo además la principal área comercial de la ciudad fuera del Downtown.

PICO-UNION

Este es uno de los vecindarios más pobres de toda la ciudad, habitado fundamentalmente por hispanos, fundamentalmente salvadoreños y guatemaltecos, que suponen el 92% de una población de unas 8.000 personas. Las temidas maras sudamericanas tienen una poderosa presencia en el barrio, controlando el tráfico de drogas y enfrentándose entre sí y con la policía de forma especialmente violenta. Las dos más conocidas y poderosas la La Banda de la Calle 18 y la infame Mara Salvatrucha (MS-13).

WEST LOS ÁNGELES

También llamada Westside, esta región es tradicionalmente considerada la zona "blanca" de Los Ángeles, aunque pueden encontrarse algunas comunidades negras e hispanas también la zona. No es casualidad, claro, que algunos de los lugares más opulentos del estado e incluso del





país se encuentren en esta zona: Bel Air, Beverly Hills y Brentwood.

BEL AIR

Uno de los vecindarios más ricos del país, Bel Air está habitado por unas 8.000 personas, más del 80% de las cuales son blancos no hispanos. Abundan las suntuosas mansiones, hogar de ricos y poderosos, bien provistos de sistemas de seguridad y guardias privados. Actores, políticos y empresarios disfrutan de las comunidades y los lujos en esta zona, bien arropados por las fuerzas del orden que velan porque elementos indeseables no se paseen por las calles de este lujoso barrio.

BEVERLY HILLS

Beverly Hills es una ciudad situada en la parte oeste del Condado de Los Ángeles con cerca de 34.000 habitantes, el 85% de ellos de raza blanca caucásea. El nivel económico de Beverly Hills está muy por encima de la media del condado, como ya se han esforzado en mostrar diversas películas y programas de televisión. No es gratuito decir que el código postal de la zona, 90210, es el más famoso del mundo, lo cuál resulta indudablemente atractivo para la notable comunidad de actores, directores y productores de cine y TV que han elegido esta ciudad como su lugar de residencia.

MALIBU

Famosa por el surf y por sus playas húmedas y cálidas, Malibu es una ciudad de 13.000 habitantes de los cuales el 90% son blancos no hispanos. Famosos del mundo de la música y el cine tienen su hogar o su segunda residencia en esta ciudad.

SANTA MÓNICA

Esta ciudad cuenta con más de 100.000 habitantes (78% blancos no hispanos) y es especialmente célebre por tres cosas: los *skaters*, los surferos y la gente sin hogar. Irónicamente, en contraste con el lujo de sus playas y el alto nivel social de su población, Santa Mónica tiene el dudoso honor de ser la tercera región del condado de Los Ángeles con una mayor población de gente sin hogar, solo tras el Downtown y Hollywood, un alto porcentaje de los cuales son adolescentes fugados de casa.

VENICE

Este distrito (que incluye la famosa Venice Beach) es una zona tremendamente ecléctica y bohemia, famosa por sus patinadoras, culturistas y partidos de volley playa. Aquí tiene su cuartel general la División de Salvavidas del Departamento de Incendios del Condado de Los Ángeles, ya sabéis esos chicos y chicas guapos que corren embutidos en sus bañadores rojos velando por la seguridad de los nadadores.

LAX

El Aeropuerto Internacional de Los Ángeles (LAX) es el quinto aeropuerto mundial en importancia y el tercero en Estados Unidos, con 60 millones de pasajeros al año. Está situado en el distrito de Westchester, a unas 15 millas al suroeste del Downtown y cuenta con 10 terminales, incluyendo una de vuelos internacionales y otra de vuelos *charter*.

COMUNIDADES COSTERAS

A lo largo de la costa pacífica de Los Ángeles, la promesa de sol y playa atrae a los turistas y eleva el coste de la



Los Angeles sobre una misma historia

vivienda y el nivel de vida, pero también es un reclamo para el crimen organizado. Además, mientras las regiones más ricas prosperan, los barrios del puerto que albergan a los trabajadores de clase baja se ven abocados a la pobreza y el control de las bandas.

HARBOR CITY

Esta comunidad de 25.000 habitantes forma parte de South Bay y un ejemplo paradigmático del contraste existente en la región. Próxima a la riqueza de la zona de Palos Verdes o la comodidad de clase alta de Torrance, pero también anexa a las zonas trabajadoras de Wilmington y San Pedro, la propia Harbor City está dividida en barrios de muy diferente estrato social: junto a los suburbios blancos de clase alta se sitúan barrios infestados por el crimen y la pobreza.

SOUTH BAY

Esta es una de las zonas de Estados Unidos con mayor diversidad cultural, económica y étnica. En South Bay puede encontrarse gentes de muy diversas procedencias en similares proporciones pero, eso sí, bastante segregados: negros e hispanos concentrados en el este y noreste y blanco, asiáticos y polinesios en el resto de las zonas. La desigualdad económica es un reflejo de este reparto racial, ya que las zonas blancas son unas de las más ricas de Estados Unidos, fundamentalmente Manhattan Beach, Rolling Hills, Rancho Palos Verdes y Palos Verdes Estates. Frente a eso, otras regiones de South Bay, como por ejemplo Lomita, se encuentran al borde de la absoluta pobreza, inundadas de droga y controladas por bandas, fundamentalmente hispanas.

SAN PEDRO

San Pedro es, junto a Wilmington, uno de los emplazamientos del puerto de Los Ángeles. Esta comunidad ha sido, durante años, un imán para los inmigrantes europeos de diversos países. Así, hoy día, pueden encontrarse diversas comunidades europeas en la región, fundamentalmente griegas, portuguesas, italianas y croatas. Uno de los principales problemas de San Pedro es la contaminación del aire, uno de los efectos secundarios del constante ir y venir de barcos en el puerto: no puedo obviarse que el puerto de Los Ángeles da servicio a un millón de pasajeros anuales y por el volumen de mercancías puede considerarse el mayor puerto comercial de Estados Unidos.

SOUTH LOS ÁNGELES

Situado al sur y sureste del Downtown, hasta 1993 se llamó a esta zona South Central y así es todavía como lo llaman muchos de los habitantes de Los Ángeles, especialmente los residentes en el propio South Los Ángeles. Históricamente, este distrito ha estado habitado predominantemente por población de raza negra, pero las bandas, el crimen y el crack, por no hablar de los disturbios del 92, han hecho salir de allí a todo el que ha podido

DISTURBIOS DEL 92

El 3 de marzo de 1991, Rodney King es parado por el LAPD cuando conducía su moto bajo los efectos del alcohol. Al resistirse al arresto, es víctima de una brutal paliza propinada por los cuatro agentes de policía que le detuvieron. Todo el suceso resulta grabado por un videoaficionado y las terribles imágenes conmocionan a la ciudad avivando el omnipresente fantasma del odio racial: tres de los policías implicados eran blancos y el cuarto hispano.

El 29 de abril de 1992, el jurado del juicio contra esos cuatro oficiales de policía acusados de uso excesivo de la fuerza declaró "no culpables" a tres de ellos, prendiendo la mecha de lo que serían varios días de intensa violencia callejera y desobediencia civil. Indignados por el veredicto, miles de personas (negras e hispanas en su mayor parte) se lanzaron a las calles arrasando con todo lo que encontraron a su paso. Fue necesaria la intervención de la Guardia Nacional y de tropas federales para controlar los disturbios. El balance final fue desolador: 60 muertos, más de 2.000 heridos, 1.000 millones de dólares en daños y unas 10.000 personas arrestadas.

permitírsele hacia áreas más prósperas. Actualmente, el 70% de los habitantes de South Los Ángeles son hispanos y pocas comunidades mantienen mayoría de población negra. Este cambio étnico no ha venido precisamente a suavizar la conflictiva situación del barrio, sino todo lo contrario: a los conflictos territoriales de las bandas se suman cuestiones raciales que convierten South Los Ángeles en un lugar poco recomendable para los turistas, especialmente para los chicos blancos.

COMPTON

Con una población de unos 90.000 habitantes, esta ciudad del Condado de Los Ángeles próxima a South Los Ángeles se considera a menudo parte de este distrito. Infame por las explosiones de violencia protagonizadas por las bandas, Compton es la cuna del *gansta rap* y el paraíso de los Crips y los Bloods. A las bandas negras se unen en la última década las hispanas, cada vez más activas en la zona, como la *Compton Varrio Tortilla Flats*, la *Compton Varrio 70's*, la *Compton Varrio Largo 36* o la *Compton Varrio Alondra*. Con la tasa de violencia más alta del país y ocho veces más homicidios que la media nacional, yo, si fuera tú, no elegiría Compton para mis próximas vacaciones.

WATTS

Este distrito residencial es parte de South Los Ángeles y tiene unos 22.000 habitantes. Históricamente, Watts ha sido un gueto para negros durante la mitad del siglo XX y el escenario de los tumultuosos disturbios del 65 y los del 92. Actualmente el 60% de los habitantes de Watts son





hispanos, pero las bandas negras continúan siendo predominantes. Con la ruptura del armisticio entre los *Grape Street Watts Crips*, los *Bounty Hunter Watts Blood* y los *PI Watts Crips*, la violencia se ha recrudecido en el barrio desde el comienzo de siglo. Si quieres comprar crack o que te disparen desde un coche, entonces Watts es el sitio que estás buscando.

LEIMERT PARK

Este distrito de South Los Ángeles está considerado como el epicentro de las artes escénicas afroamericanas en la ciudad. El 90% de la población en esta zona es de raza negra y abundan los clubs de jazz, blues, teatros, etc. Las cosas han mejorado bastante aquí desde los años 70, cuando era una barrio bastante peligroso. Parece que los disturbios del 92 y el terremoto del 94, que golpearon bastante duramente la zona, han terminado por sentarle bien a la larga.

EAST LOS ÁNGELES

Esta región está situada al este y noreste del Downtown y está formada mayoritariamente por comunidades hispanas, fundamentalmente de inmigrantes mexicanos y sus descendientes, que suponen el 90% de la población de la zona. En las regiones del sur se encuentran comunidades de gentes de otras étnias: judíos, serbios y japoneses en Boyle Heights e italianos en Lincoln Heights, por ejemplo. Además, desde los 90, algunas partes de esta región han sido rehabilitadas y convertidas en zonas residenciales de clase media y alta, desplazando a sus habitantes a otros lugares como Watts o Inglewood. Aún así, este distrito continúa sufriendo tasas muy elevadas de desempleo, violencia y crimen, combinadas con pobreza y una fortísima presencia de las bandas, auténticas dueñas de la región. Exceptuando Compton, este es posiblemente el lugar más peligroso de todo el condado, por lo que salvo que quieras ser un candidato a víctima, será mejor que no acerques tu culo blanco a este lugar.

CITY TERRACE

Esta comunidad situada en la parte norte de East Los Angeles está formada por fundamentalmente por población hispana, aunque también hay judíos, italianos y serbios viviendo en la zona. Desde los 70, el problema de las bandas no ha hecho más que aumentar y recrudecerse, pese a los esfuerzos y pequeños progresos de la oficina del Sheriff del condado. Los cuarteles generales del Departamento de Bomberos del Condado de Los Ángeles se encuentran en esta zona.

EL SERENO

Anteriormente conocido como Farmington, El Sereno es una zona con una extrema diversidad étnica. Pese a la influencia por su proximidad de la próspera South Pasadena, El Sereno se mantiene resistente a los cambios y mejoras que afectan a otros lugares de East Los

Ángeles, quizás por la poderosa influencia que las bandas ejercen en la región.

GLASSELL PARK

Uno de los vecindarios más antiguos de Los Ángeles, hoy en día se encuentra habitado fundamentalmente por hispanos de clase baja. Los esfuerzos de la comunidad y del LAPD han hecho que algo más segura la región en los últimos años, pero aún hay una notable presencia de bandas operando en esta zona.

SAN FERNANDO VALLEY

La tercera parte de la población de la ciudad de Los Ángeles vive en "el valle", la forma en la que popularmente se refieren a San Fernando Valley. Hispanos y anglosajones blancos son los principales habitantes de esta región, más o menos empatados en número y representando el 80% de la población del valle. Situado al norte de la ciudad de Los Ángeles, el valle contiene numerosos distritos de la ciudad, pero también otras pequeñas ciudades del condado que forman una diversidad sumamente heterogénea.

NORTH HOLLYWOOD

Tomando su nombre de la proximidad de Hollywood, este vecindario está poblado por gentes de una gran diversidad de razas, aunque hay una cierta predominancia de la comunidad judía, al igual que en la vecina Valley Village.

UNIVERSAL CITY

Se trata de un terreno de 1,7 km² propiedad de los estudios Universal, donde estos tienen su sede, además de un parque temático, numerosas zonas comerciales y otros reclamos semejantes para que los turistas se gasten la pasta.

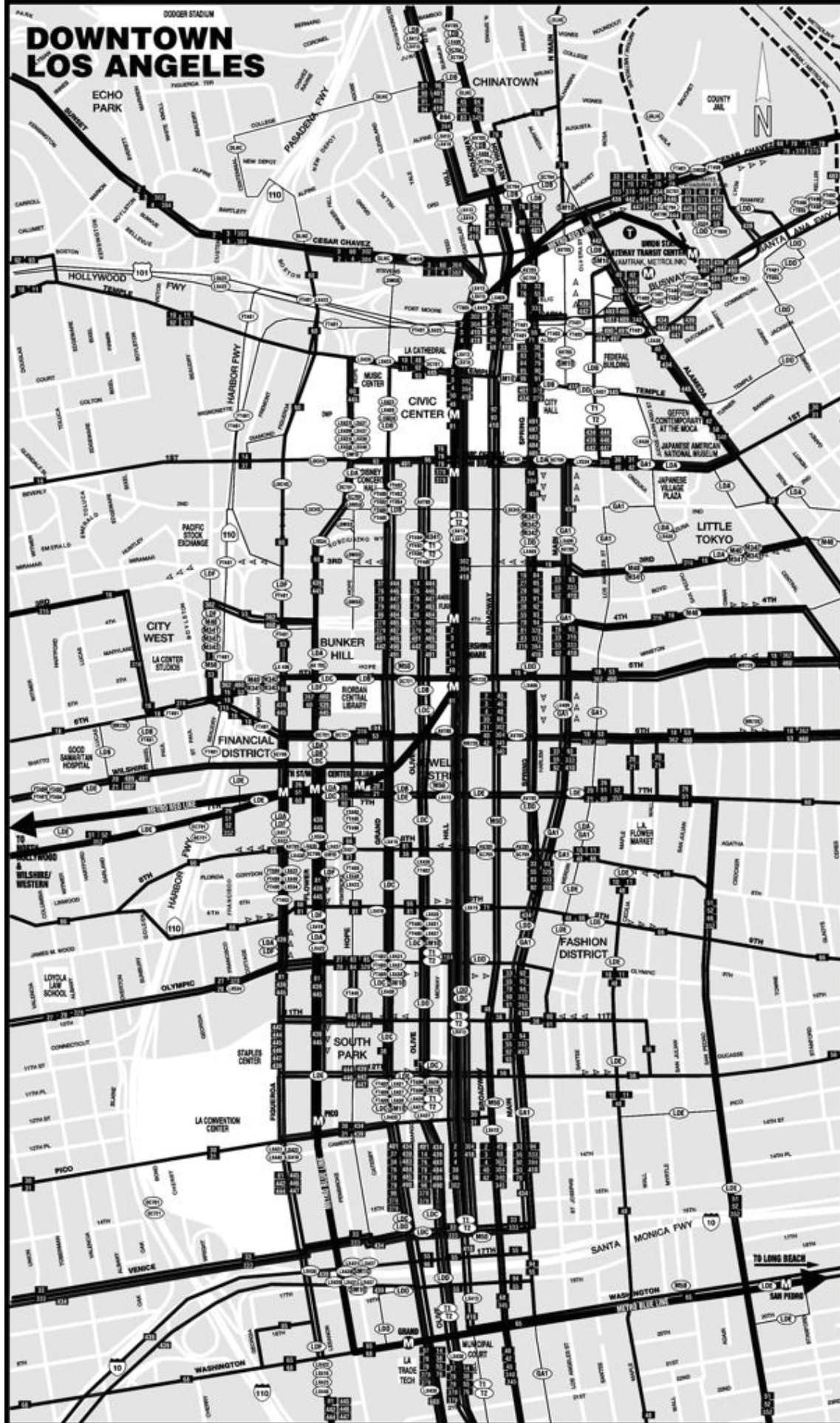
BURBANK

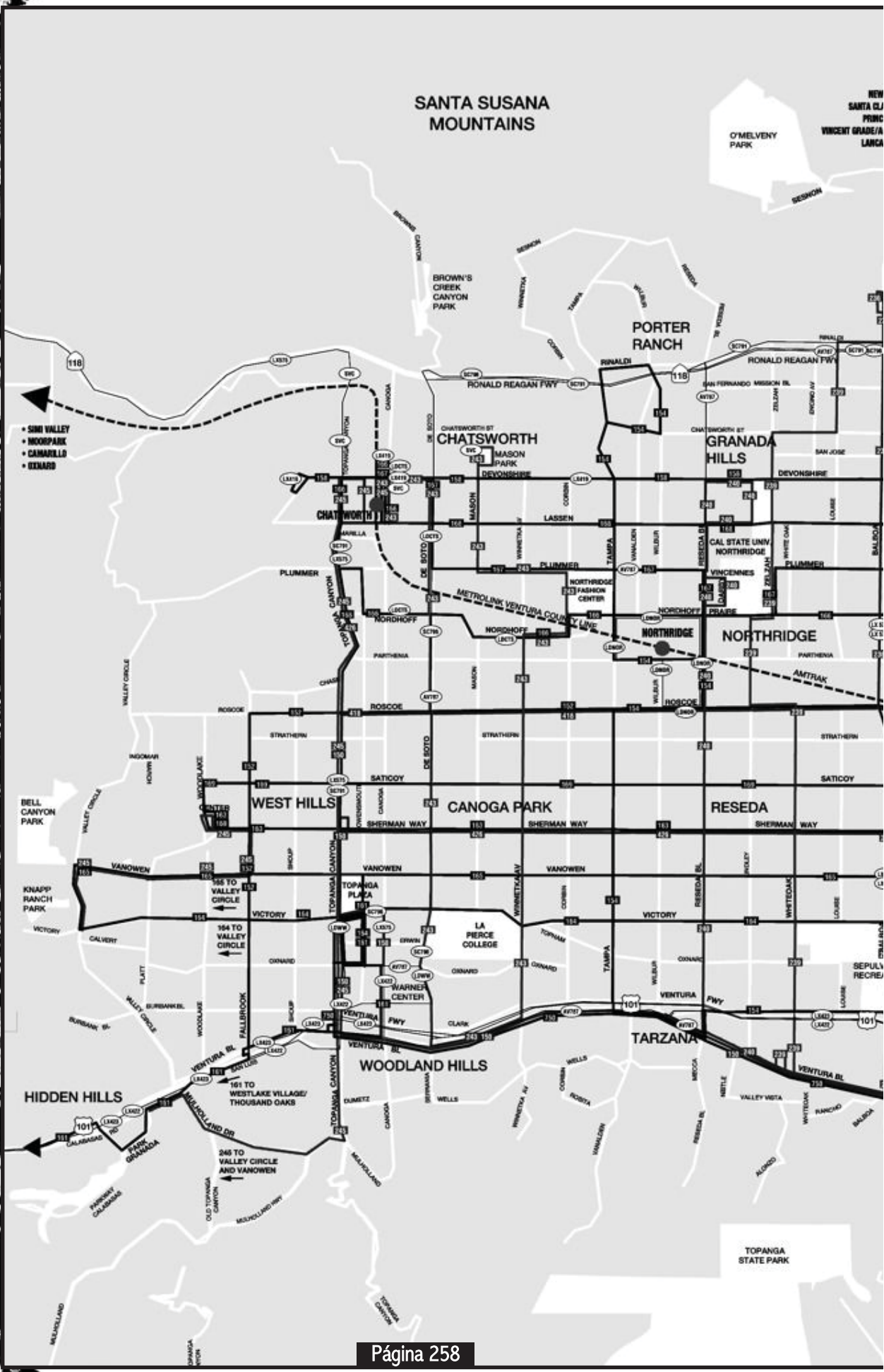
Esta ciudad está situada en la esquina este de San Fernando Valley y es el emplazamiento de gran cantidad de empresas vinculadas al mundo del entretenimiento y el espectáculo, como la Warner Bros, Disney o la NBC. Sus habitantes son fundamentalmente gente de clase media o alta vinculada a las empresas que tienen su sede en la ciudad, que cuenta con sus propios cuerpos de policía y bomberos.

NORTH HILLS

Esta es una de las comunidades más antiguas del valle, llamada originalmente Sepúlveda y rebautizada como North Hills en los años 90. Se trata de un vecindario de clase trabajadora habitado predominantemente por hispanos que se encuentra prácticamente dividido en dos partes: al oeste de la autopista 405 encontramos un lugar tranquilo con unos habitantes implicados en la comunidad y su preservación, mientras que al este reinan las bandas, inundando las calles de droga, prostitución y crimen.

DOWNTOWN LOS ANGELES









ANGELES NATIONAL FOREST

SAN GABRIEL MOUNTAINS

Página 253

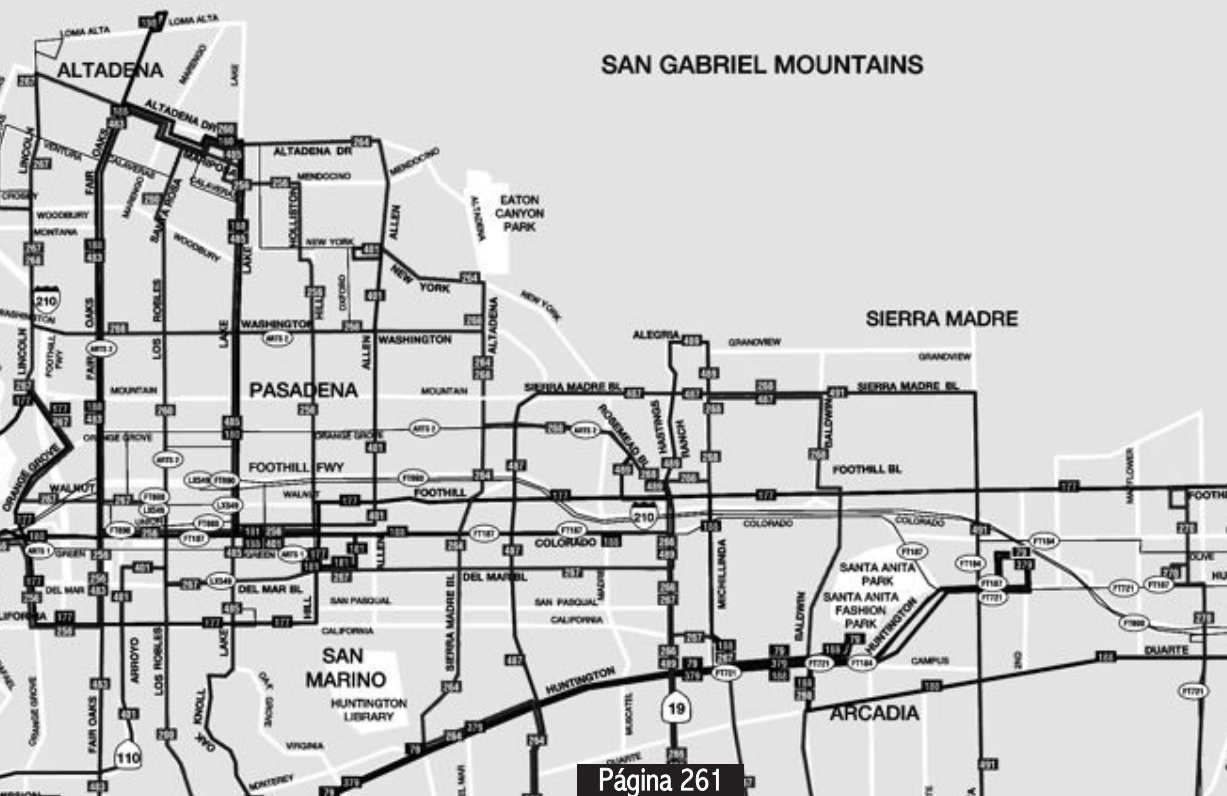
sLang: Historias sobre un idioma historia

WEST
U.S.
254

Página 260

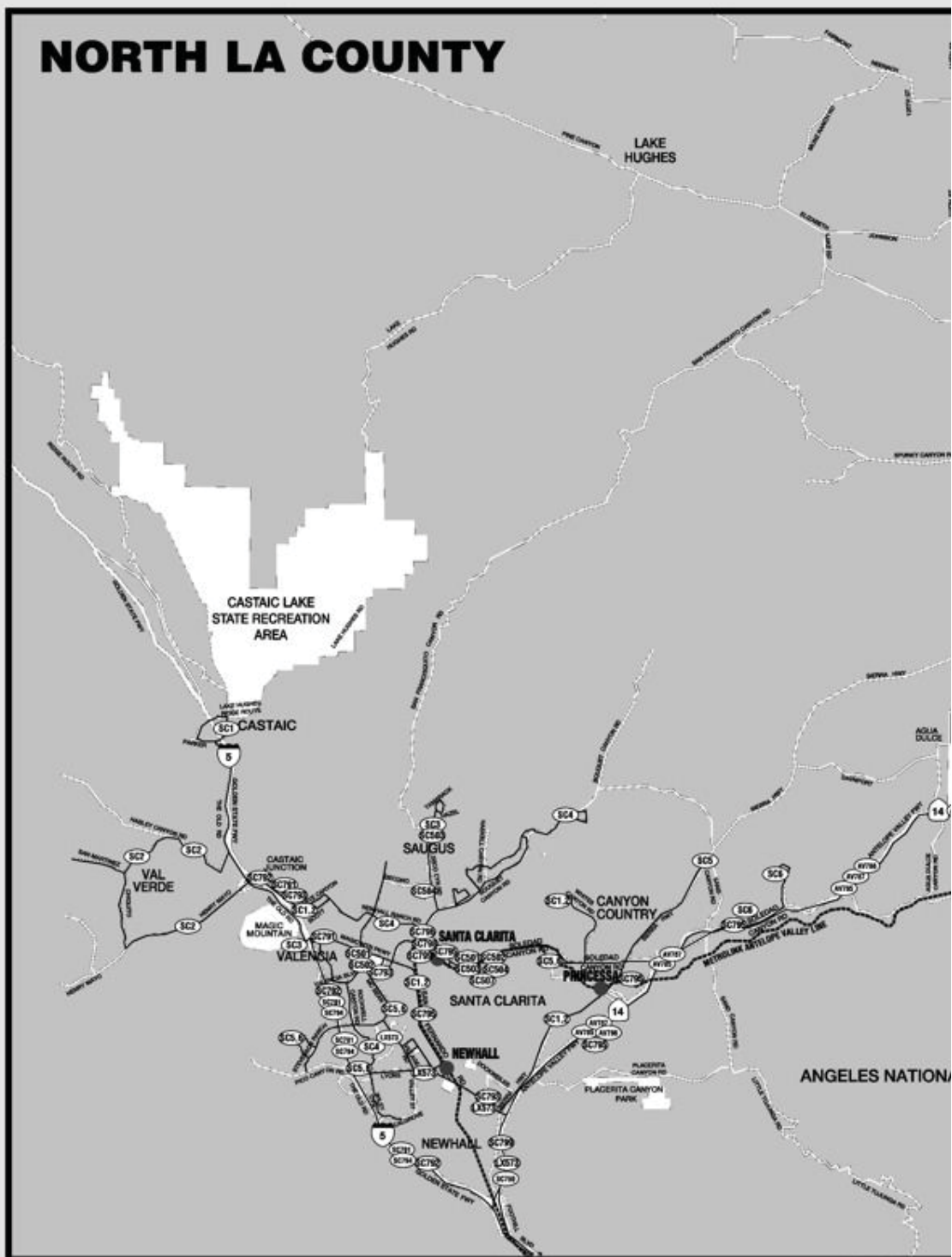
ANGELES NATIONAL FOREST

SAN GABRIEL MOUNTAINS



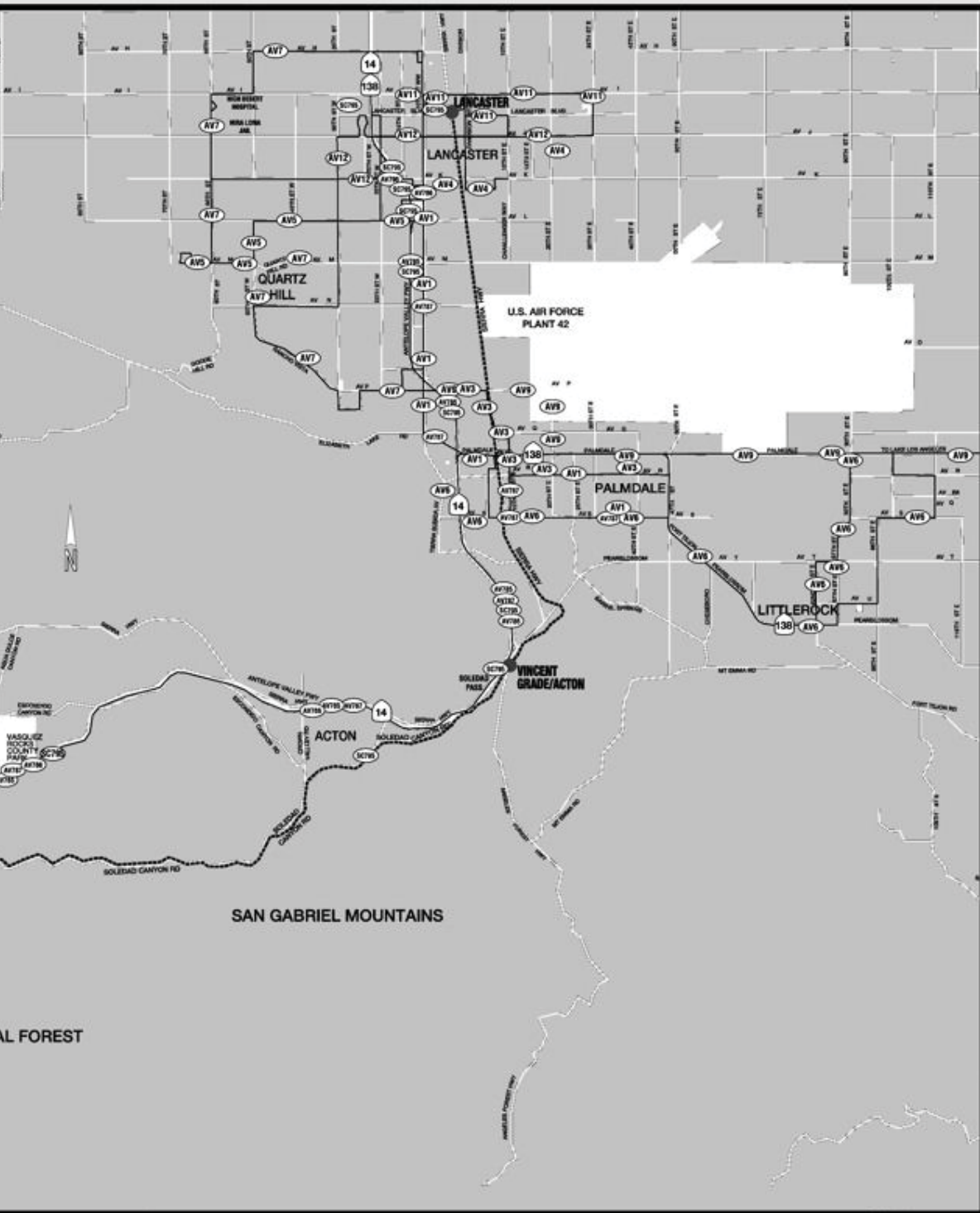


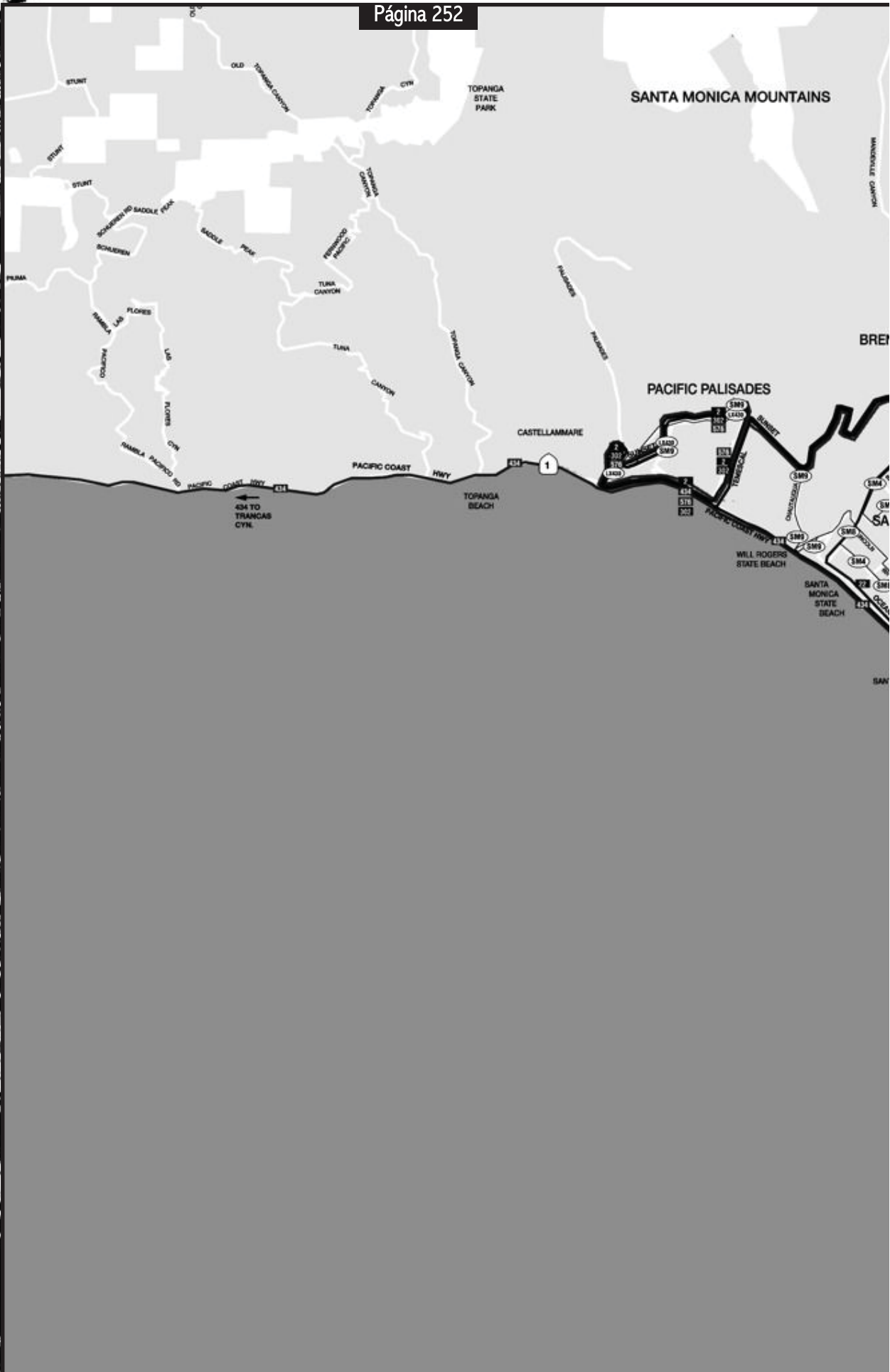
NORTH LA COUNTY



MONROVIA



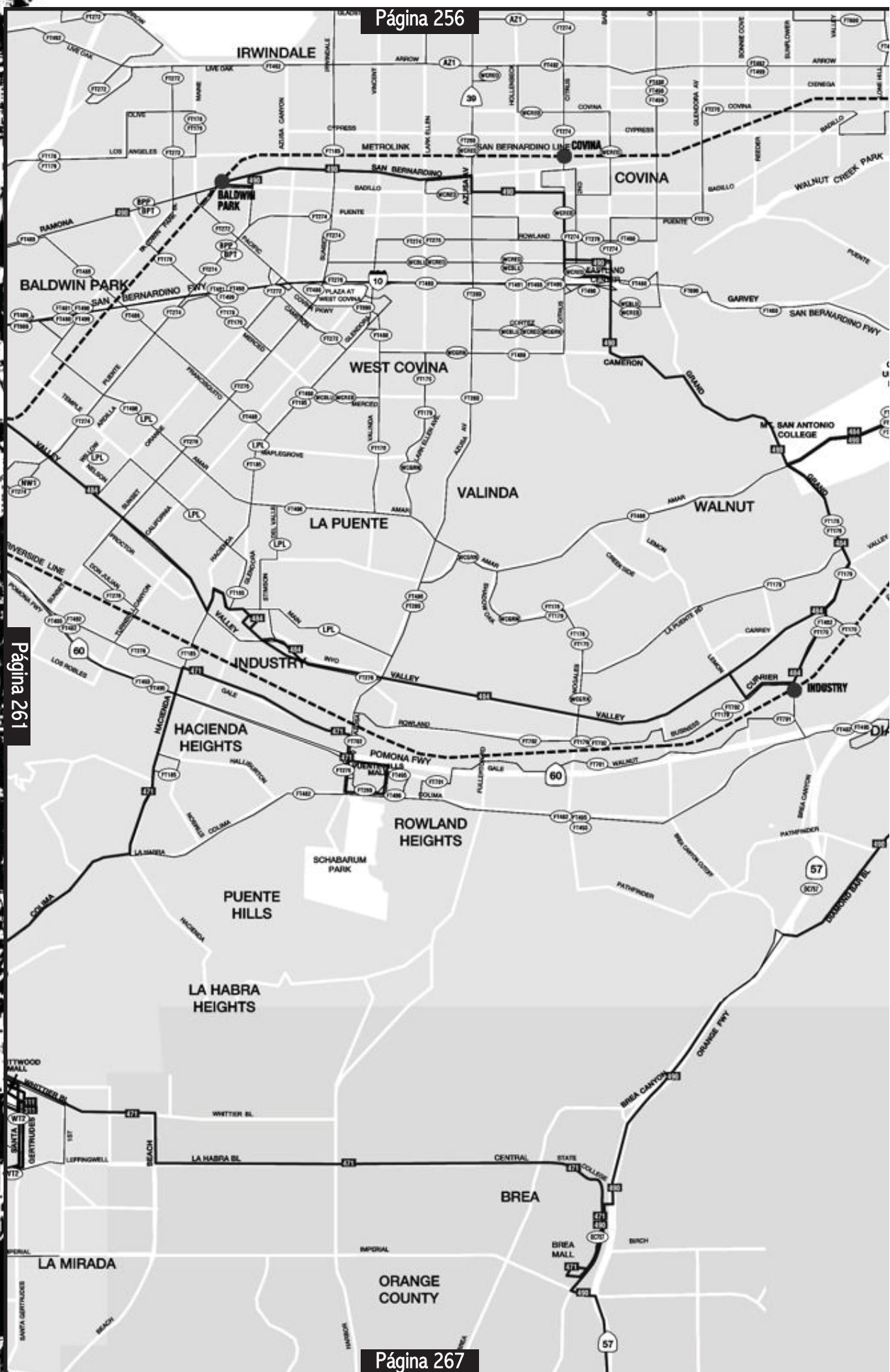








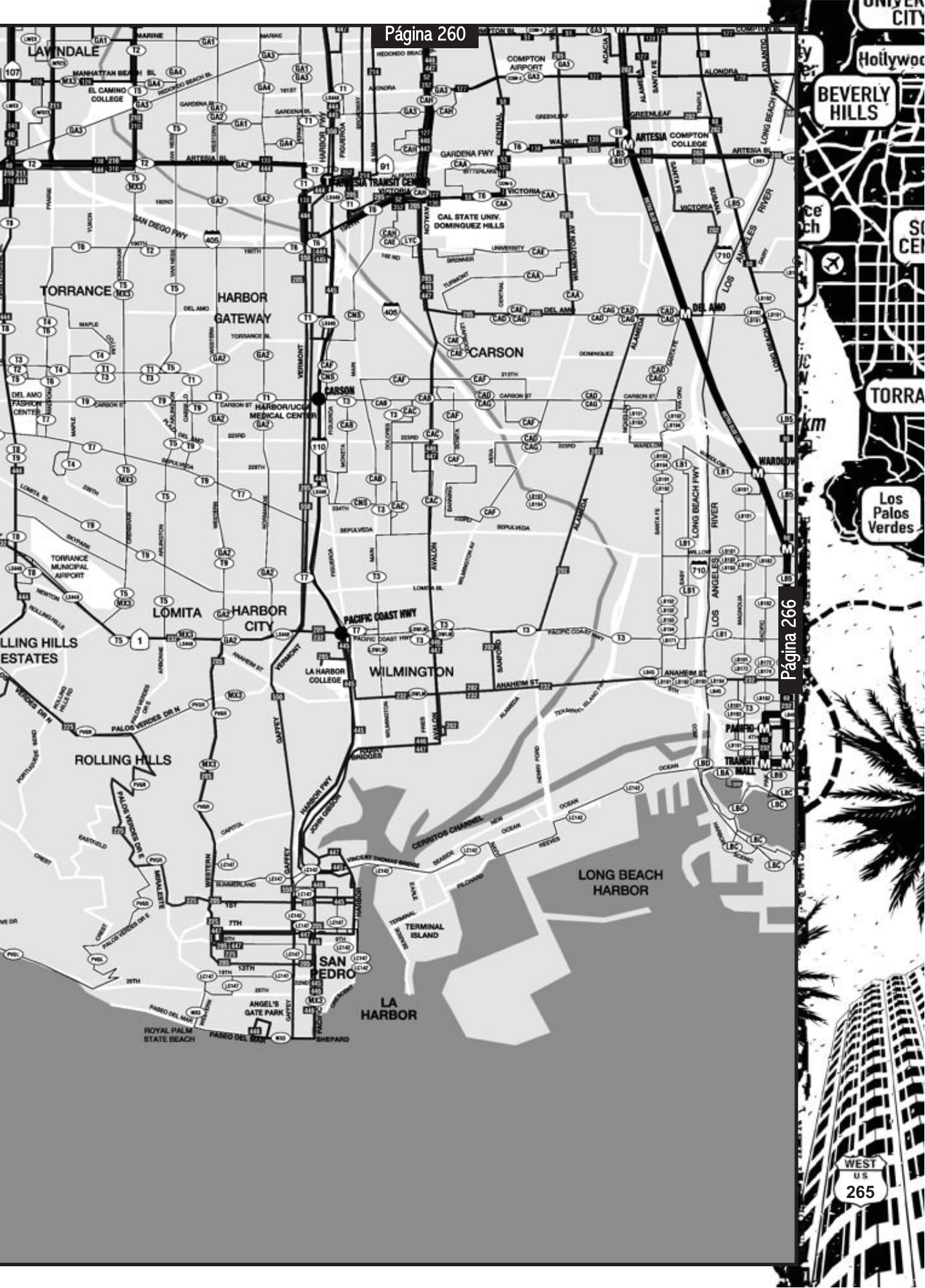


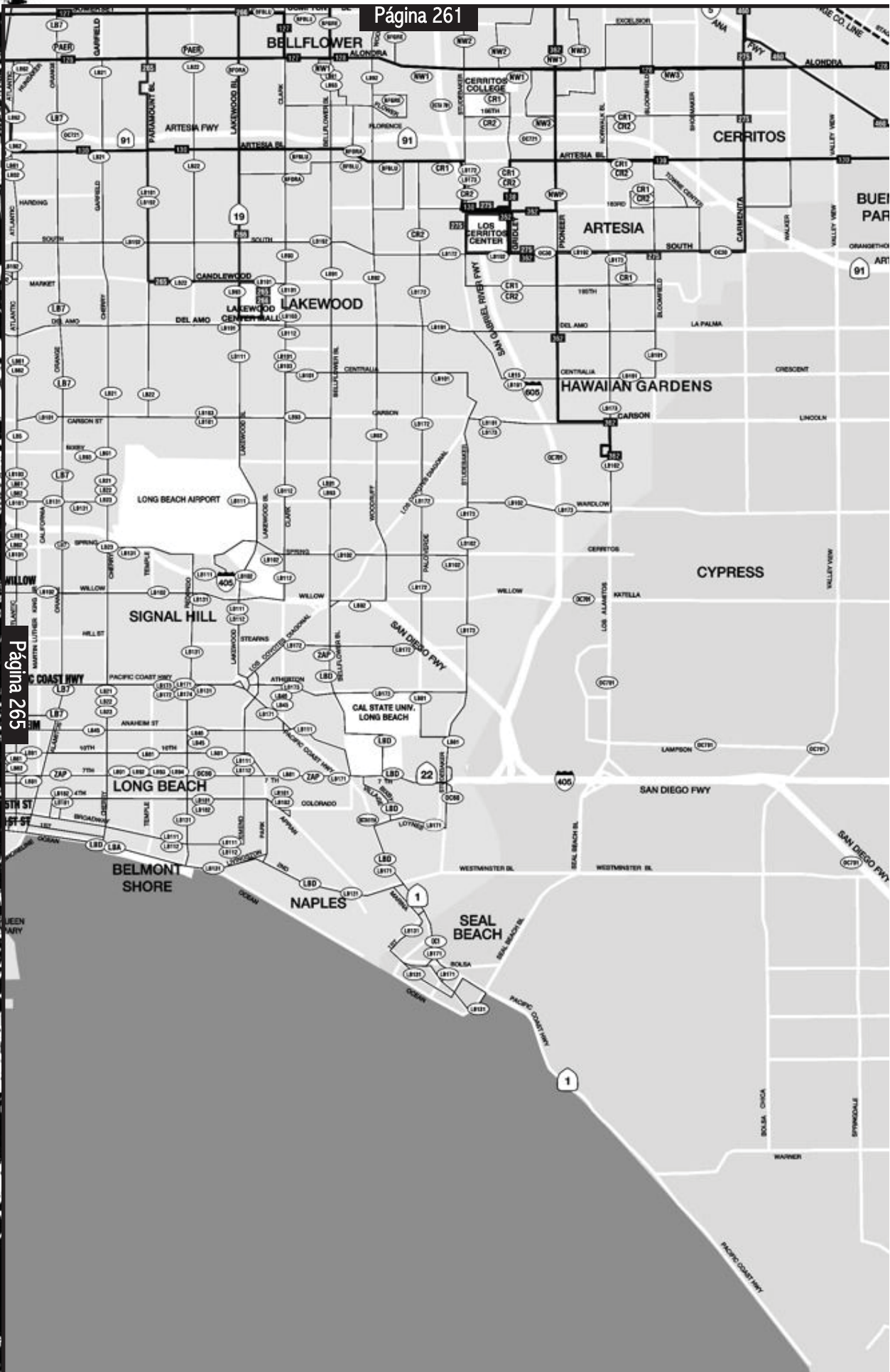






PACIFIC OCEAN









SERVICIOS

METRO

La Autoridad Metropolitana de Transportes del Condado de Los Ángeles (o simplemente Metro o MTA) es la agencia de control operativo del transporte público del condado. El MTA es tercer sistema de transporte público más grande de Estados Unidos, con un área operativa de 1.400 millas cuadradas 2.000 autobuses en las calles en hora punta y más de 70 mil millas de ferrocarril urbano y 62 estaciones.

Tarifa	Precio
Tarifa normal	\$1,25
Fichas	\$1,10
Pase diario	\$3,00
Pase semanal	\$14,00
Pase quincenal	\$27,00
Pase mensual	\$52,00
Autobús nocturno (9 pm - 5 am)	\$0,75

Los pases permiten un número ilimitado de usos de los autobuses y del ferrocarril urbano durante su periodo de duración. Las fichas se compran con antelación en bolsas de diez (11 dólares), suponiendo un ahorro por viaje respecto a pagar el viaje en taquilla. En el ferrocarril urbano, no hay torniquetes de acceso, por lo que colarse es muy fácil. Sin embargo, agentes de la oficina del Sheriff del Condado junto con los propios interventores de Metro patrullan solicitando el título de transporte a los viajeros. Viajar sin billete se multa con 250 dólares e incluso con horas de servicio a la comunidad, si te pillan, claro.

TAXIS

Al contrario que en otras grandes ciudades, los taxis en Los Ángeles no circulan alegremente por la ciudad en busca de pasajeros. No puedes silbar o levantar el brazo en mitad de la calle y esperar que un taxi acuda a recogerte. En lugar de esto, necesitas llamar a una empresa de taxis y solicitar el servicio, aunque sí suele haber taxis a la espera de clientes en hoteles, estaciones de tren y aeropuertos. Una vez a bordo, la bajada de bandera del taxi cuesta 2 dólares, más 1,80\$ por cada milla recorrida, propina a parte.

TELÉFONO

En Estados Unidos, todos los números de teléfono consisten en un prefijo de tres cifras (denominado código de área) seguido de los siete dígitos del número local. Hay seis códigos de área diferentes en el condado de Los Ángeles: el 213, que cubre el área correspondiente al Downtown, el 310 que incluye las zonas de West Los Ángeles y South Bay, el 818 que corresponde a San Fernando Valley, el 323, que cubre todo el centro de Los Ángeles (excepto el Downtown) y Hollywood, el 562, que incluye los distritos y vecindarios del sureste, como Long

Beach, y el 805, que se corresponde con una pequeña porción del norte del condado.

911

911 es el teléfono que has de marcar en Estados Unidos para todo tipo de emergencias y en la que se coordinan los distintos servicios de urgencia (policía, bomberos, paramédicos y ambulancias).

Los policías tienen su propio capítulo en sLAng, pero vamos a hablar un poco del resto de servicios de urgencia.

LACOFD

El Departamento de Bomberos del Condado de Los Ángeles (Los Angeles County Fire Department o LACoFD) es la agencia encargada de asegurar la vida y las propiedades de los habitantes del Condado de Los Ángeles. A pesar de su nombre, no se limita sólo al ámbito del control de incendios sino que tiene competencias en emergencias médicas.

Hay 140 estaciones de bomberos a lo largo del Condado entre las que se distribuyen distintos vehículos terrestres (coches de bomberos, ambulancias, grúas y otros vehículos especiales) y tres helicópteros. El LACoFD tiene más de 3.000 trabajadores uniformados en sus distintas divisiones y con distintos deberes: prevención de incendios, bomberos, cuidados médicos de emergencia, tratamiento de materias peligrosas, rescate técnico, desastres, educación pública, servicios a la comunidad y salvavidas en las playas. El LACoFD también tiene unos 300 trabajadores no uniformados dedicados a tareas técnicas y administrativas.

LAFD

El Departamento de Bomberos de la Ciudad de Los Ángeles (Los Angeles City Fire Department o LAFD) hace labores análogas al LACoFD en el área metropolitana de Los Ángeles. La estructura organizativa, los medios y la forma de trabajar del LAFD son similares a los del LACoFD.

SER BOMBERO

Los aspirantes a entrar en el LACoFD o LAFD deben poseer certificado escolar, carnet de conducir y superar unas pruebas de aptitudes físicas y psíquicas para el trabajo incluyendo entrevistas personales e investigación sobre el aspirante y su entorno y análisis de drogas y alcohol. Tener posesión de la licencia EMT (Técnico en Emergencias Médicas) o de Paramédico es altamente deseado. También es deseable conocer un idioma adicional al inglés.

Un aspirante del LACoFD o LAFD debe tener normalmente un mínimo de +2 en Fuerza y Aguante y de +1 en Coordinación, así como las habilidades Atletismo a 0, Oficio (bombero) a -2, y Conducción a -3.

Los bomberos pueden tener entre sus deberes turnos como técnicos de Emergencia, prevención y rescate en



incendios, inspeccionar edificios para comprobar que se adecuan a las normas estatales o tratamiento de materiales peligrosos. Un bombero del LACoFD o LAFD debe tener los trasfondos Afiliación (LACoFD o LAFD) +3 y Posición +1 a +4 según su rango dentro del cuerpo ,además de los demás requisitos del aspirante (aunque los físicos pueden variar al subir de rango o al dejar el servicio directo contra el fuego). Los bomberos están obligados a conseguir la licencia de conducir camiones, el permiso EMT y, en algunos casos, la licencia de paramédico. Esto equivale a un mínimo de -3 en las habilidades de Conducir (camión), Conducir (coche) y Medicina.

SALVAVIDAS, EMT Y PARAMÉDICOS

Un salvavidas del LACoFD o privado debe superar un curso teórico práctico de primeros auxilios y de salvamento acuático (técnicas básicas de natación aplicadas al salvamento) y no tener ninguna minusvalía que le impida ejercer el puesto. Un salvavidas debe tener por tanto un mínimo de Medicina a -4 y Atletismo o Natación.

Todo el personal de ambulancias (conductor y ayudante) del LACoFD o privado, así como los bomberos de nueva incorporación están obligados a obtener la licencia EMT (Técnico en Emergencias Médicas). La licencia se obtiene tras un curso teórico-practico que abarca los primeros auxilios con instrumental especializado (AMBU, Botellas de Oxígeno...), el uso de los desfibriladores automáticos y el manejo de ciertos medicamentos. Un técnico no puede administrar medicamentos salvo bajo autorización médica y no puede usar jeringuillas. Un técnico en emergencias tiene un mínimo de Medicina -3, para ir en ambulancias debe tener el permiso de conducción profesional (Conducción -2).

La licencia de paramédico consiste en un curso teórico-práctico de dos años específico en medicina de urgencias. Los paramédicos no son médicos y no pueden realizar diagnósticos, recetar fármacos ni aprobar o realizar operaciones quirúrgicas. Pueden suministrar ciertas drogas pero siempre siguiendo ciertos protocolos de actuación y, en caso de duda, están conectados por radio con un médico. Un paramédico debe tener al menos -2 en Medicina, para ir en ambulancias debe tener la licencia de conducción profesional (Conducción -2). La dotación mínima de una ambulancia paramédica debe ser de dos paramédicos.

SERVICIO DE EMERGENCIAS MÉDICAS

El Servicio de Emergencias Médicas (EMS) del Condado de Los Ángeles consta de varias agencias autorizadas para el transporte sanitario. En concreto, hay un total de 17 compañías privadas de ambulancias no urgentes autorizadas, 29 departamentos de bomberos, 10 compañías privadas de ambulancias y una agencia de la ley (Marshals) con permiso para tener un servicio de paramédico.

Hay 83 centros médicos receptores de los pacientes provenientes del servicio de paramédicos entre hospitales de base, centros de trauma o centros de emergencia pediátrica.

Además, hay cientos de hospitales, clínicas y centros médicos en Los Ángeles, desde los hospitales universitarios y de caridad hasta las clínicas privadas para VIPs y millonarios. Los hospitales universitarios dependientes de la UCLA (Universidad de California Los Ángeles) son los encargados de atender la mayoría de urgencias y a los pacientes sin seguro médico, aunque todos los hospitales están obligados a atender a pacientes con riesgo vital.





Los seguros médicos tienen una gran cantidad de coberturas y precios aunque todos cubren las enfermedades y accidentes más comunes.

LA GENTE

Hay cuatro millones de personas viviendo en la ciudad de Los Ángeles y más de diez millones en el condado.

RAZAS

En el condado de Los Ángeles, los hispanos representan casi la mitad de la población, fundamentalmente mexicanos o descendientes de mexicanos. Frente a ellos, los blancos no hispanos (anglosajones en su mayoría, pero también italianos, judíos, etc.) vienen a significar algo más del 30% de la población. El siguiente grupo racial representado en el condado es el asiático con más de 10%, seguido de cerca por los afroamericanos, que no llegan a ese porcentaje por muy poco. En último lugar, una pequeña representación de nativos americanos descendientes de las orgullosas tribus que un día habitaron California (un 1%) completa el cuadro étnico de esta heterogénea región.

Naturalmente, son más bien excepcionales los lugares de Los Ángeles en los que la población de diferentes razas se mezcla en proporciones cercanas a lo descrito anteriormente. Lo normal, por el contrario, es el agrupamiento en vecindarios que pertenecen predominantemente a un grupo étnico o, en su defecto, a una clase social, lo que muy a menudo se traduce también en una raza concreta: barrios de clase media y alta para los chicos blancos y barrios de clase baja para hispanos y negros, fundamentalmente.

RELIGIÓN

Con semejante crisol de razas y culturas, las religiones practicadas en el condado son innumerables. Sin entrar a considerar sectas, telepredicadores y otros grupos religiosos minoritarios (hay más de 600 religiones identificadas en el condado de Los Ángeles), predominan los grupos cristianos, con más de tres millones de católicos y una cantidad nada despreciable de diversos cultos protestantes: metodistas, presbiterianos, episcopalianos, luteranos y baptistas, fundamentalmente, aunque evangelistas y mormones cuentan también con grandes congregaciones en el condado. Respecto a otras religiones, aproximadamente el 40% de todos los budistas de Estados Unidos viven en Los Ángeles, junto a medio millón de judíos y otros muchos creyentes de credos diversos: musulmanes, miembros de la Iglesia de la Cienciología, etc.

LENGUAS

El inglés es, claro está, la lengua oficial de Los Ángeles, pero con casi total seguridad, el español es de lejos la lengua más hablada en el condado. En barrios enteros, lenguas distintas al inglés son las más habladas e incluso en algunos, el inglés no es hablado en absoluto. Los carteles de algunas zonas, como Koreatown o Chinatown, aparecen en la lengua de los habitantes del barrio además de, y a veces en lugar de, en inglés.

En principio, todos los personajes de sLAng tienen el inglés como lengua materna, con un nivel básico por defecto de 0. A discreción del jugador o del DJ, personajes pertenecientes a etnias particulares y naturales de barrios en los que el inglés no es en absoluto la lengua predominante comenzarán con el idioma apropiado a

nivel 0 y deberán comprar el dominio de la lengua inglesa como una habilidad normal, con un nivel básico de -5.

EL COSTE DE LA VIDA

SALARIOS

Los ingresos medios de una familia de Los Ángeles son de unos 40.000 dólares anuales. Esto contrasta con que el 20% de sus habitantes viven en la pobreza, con menos de 20.000 dólares anuales para una familia de cuatro miembros o menos de 10.000 para un individuo solo (lo que se corresponde con el trasfondo Pobreza -2).

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de profesiones con sus salarios correspondientes y el trasfondo de juego equivalente.

Profesión	Salario	Trasfondo
Camarero	18.000 \$	Pobreza -1
Asistente social	24.000 \$	
Médico	52.000 \$	Riqueza +1
Profesor	40.000 \$	
Basurero	28.000 \$	
Agente inmobiliario	40.000 \$	
Policía, bombero	43.000 \$	
Agente federal	67.000 \$	Riqueza +1
Abogado	72.000 \$	Riqueza +1
Periodista	65.000 \$	Riqueza +1
Agente de bolsa	75.000 \$	Riqueza +1
Directivo de empresa	85.000 \$	Riqueza +2

PROPINAS

Hay gente que no cree en las propinas. Gente que te dice "eh, si hay que firmar un documento a favor de que aumenten el sueldo de las camareras yo lo hago, pero no pienso dejar propina, no creo en las propinas". Da igual lo que esos cabronazos tacaños crean o no, las propinas existen y de hecho son una parte importante del salario de mucha gente que trabaja sirviendo café, cargando maletas o haciendo otros trabajos desagradables que te hacen la vida más fácil. Y por eso, las propinas son obligatorias e incluso muchas veces la propina mínima viene directamente cargada en la cuenta del restaurante y sitios así. En un hotel, por ejemplo, debes darle uno o dos pavos al botones por cada maleta que te suba a la habitación. Además, cada día que te hagan la cama, deja otro pavo o dos en la almohada para la mujer que limpia la habitación. Cuando comas por ahí o vayas a tomar café,

la propina adecuada para la camarera es un 15% o un 20% del total de la cuenta y para un taxista, entre un 10% y un 15% es lo correcto si no quieres oír todo tipo de insultos en el idioma natal de ese tipo.

GEOGRAFÍA Y CLIMA

El condado de Los Ángeles tiene 10.517 km², mientras que la ciudad por su parte ocupa una extensión de 1.290 km².

LOS TERREMOTOS

Debido a su proximidad a la célebre falla de San Andrés, Los Ángeles es un lugar geológicamente inestable que se ha visto afectado por varios terremotos a lo largo de su historia. El terremoto más reciente que ha asolado la ciudad fue el de 1994: con su epicentro en el norte de San Fernando Valley y una magnitud de 6,7, las consecuencias del terremoto fueron 50 muertos, 9.000 personas heridas y miles de millones de dólares en daños materiales. Sin llegar ni de lejos a esos extremos, pequeños temblores de tierra sacuden partes de la ciudad con bastante frecuencia. No es raro que haya al menos dos temblores al año en la ciudad, sin mayores consecuencias que recordar a sus habitantes que en cualquier momento el desastre puede volver a ocurrir.

CLIMA

El clima de Los Ángeles es mediterráneo, con algún área subtropical. Los inviernos son bastante secos y los veranos son cálidos o incluso calurosos y secos. En verano, el termómetro sube por encima de los 90°F (32°C) y durante el invierno baja a 70°F (19°C) por el día y 48°F (8°C) por la noche. La máxima temperatura de la que se tiene constancia en el Downtown es de 112°F (44,4°C) y la mínima en el mismo lugar fue de 28°F (-2,2°C). A más de uno se le helarían las pelotas aquel día.

La lluvia se produce fundamentalmente en invierno y primavera, siendo febrero el mes más lluvioso. Es raro que nieve en la ciudad, aunque las montañas limítrofes si suelen tener precipitaciones de nieve cada año.

Debido a la gran cantidad de tráfico y demás, el aire de la ciudad está bastante polucionado, lo que provoca una niebla que cubre los lugares con mayor densidad de tráfico. Las escasas lluvias ayudan a mantener esta nube de polución que convierte a Los Ángeles en una de las ciudades más contaminadas del país.



just for fun?

MIERDA

A veces pienso que paso más tiempo en el water del segundo piso que en clase. Y no es que yo sea de los que se saltan las clases por sistema, pero es que mi colon tiene una de esas personalidades dominantes y no soy incapaz de imponerme. ¡Esa maldita viscera tiene más personalidad que yo!

La gente está convencida de que soy un pajillero compulsivo, uno de esos tíos que se pasan el día tocando la zambomba encerrados en el servicio, o en su habitación, o en un armario en los vestuarios de las tías... Y la verdad es que no tengo intención de sacarles de su error, pues prefiero que me consideren un onanista guiness a que piensen que tan solo soy un loco sistema excretor andante. Tener que sufrirlo ya es suficiente, si encima fuese público, sería como para meterse un tiro. Y es que no me deja en paz.

El mes pasado por ejemplo, pasaba por la cafetería ¡A quién se le ocurre! A estas alturas debería haber aprendido a traerme la comida de casa- y me encontré a mis viejos amigos Mark Thompson y Rob Western de cara. Esos hijos de puta que se tiraron los dos primeros años de instituto dándome palizas de muerte y que me nombraban caballero contra el poste que hay frente a la puerta, por guardar no sé qué puta tradición.

- ¡Hombre si es gayolaman! -dijo Mark, cogiéndome por la nuca.

El cabrón mide por lo menos dos metros y está en el puto equipo de baloncesto. Sin mayor esfuerzo hubiera podido encestarme en la bandeja de los macarrones con tomate, estoy seguro, pero en vez de eso decidió compartir su recién adquirido juguete con los demás, así que me arrastró por todo el comedor y me sentó en la mesa de los chicos molones. Tenía a un lado a Mark y al otro a Rob, un defensa mastodóntico al que se le había quedado el cerebro atrancado en la polla de tanto pensar con ella. Por supuesto, sentadas enfrente estaban Amber Huttchinson, capitana de animadoras y todo eso, Lucy Rogers, prostituta vocacional, y Torrance Dunston, ángel.

- No sabía que hoy daban leche condensada de postre -dijo la muy puta de Lucy mirándome, al ver como me sentaban a la fuerza en el banco. Ella, para la que todos los días hay leche condensada de postre, en el asiento trasero de algún coche.

- Han puesto a nuestra disposición este expendedor automático de leche ¿sabes? -Mark es un bromista de cuidado. Aunque para él soy un público fácil: o me parto, o me parte. Sonreí, claro.

- Aunque realmente podían haber buscado un diseño algo más atractivo -rió Amber.
- ¿Te refieres a su aspecto "Pringaó Delux"? -contestó Mark. - Lo eligieron entre más de dos mil tipos de perdedores de la peor calaña. El resultado fue este pajillero de repetición, con carga de leche para lo menos treinta disparos al día.

Torrance miraba su plato fijamente. La verdad es que no pega nada con ese grupo de hijos de puta, a mi me parece bastante buena persona. Creo que su hermana fue la anterior jefa de animadoras -Caroline se llamaba-, y supongo que si ella no coge el testigo, su reputación se irá a la mierda. Pero ese es su único defecto, por lo demás es la chica más bonita e inteligente que haya conocido nunca.

- ¿Y a ti que te parece el pringado este, Torrance? -si no hubiera estado esperando a ver qué decía ella, le hubiera saltado al cuello al capullo de Mark.

- No nos han presentado -dijo ella como dando a entender, pienso yo, que solo era para ella un alumno más de los muchos con los que se encontraba día a día por los pasillos. Eso pienso.

Y entonces me miró directamente a los ojos y juro que pude entender una cierta disculpa en su mirada. Pero claro, justo en ese momento, todas las clavijas que controlan las distintas esclusas de mi intestino se abrieron y mi ano se puso a bailar el mambo. ¡Qué romántico hubiera sido poder decirle a Torrance: "La primera vez que me miraste a los ojos, me recorrió el cuerpo un escalofrío"! Pero en vez de eso, tendría que decirle algo como: "Cuando te veo me entran retortijones". Al salir corriendo, zafándome por debajo de la mesa, pude oír que Mark decía: "Creo que le gustas, Tor. ¿Te imaginas a dónde va?". Y luego solo risas estridentes.

Es un buen lugar para pensar. Las mejores ideas que he tenido, fuera en el campo que fuese, las he tenido en mi pequeño despacho de un metro y medio cuadrado de base por dos metros de alto. Y aquí mismo tramé también mi diabólico plan maestro.

- ¿Cuanto? -saltó Watchosky.

- Esto es importante -le expliqué-, estoy dispuesto a pagarte cien pavos por el "trabajito".

- Está bien -se notó en su cara que la oferta había sido sorprendentemente buena. - ¿Tienes el dinero ahí?

- Son diez minutos de charla y ganas cien pavos -dije, en un alarde de valor, con cierto tono de suficiencia. - ¿Crees que te voy a dar la pasta por adelantado? Tú trae a esos capullos y cuélales la bola. Yo estaré aquí oyendo. Cuando se vayan te daré tu dinero.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

just for fun?

- Mira... -Watchosky me cogió del cuello y me estampó contra la alicatada pared del baño. - En mis negocios me gusta controlar la situación ¿entiendes?

- Son los cien pavos más fáciles de tu vida -gemí cagado de miedo, casi literalmente.

- He tenido dinero aún más fácil en mi bolsillo, pero no le haré ascos a este -dijo soltándose.

Fiarme de Watchosky para mi plan era una apuesta bastante insegura, lo reconozco, pero no había otro que pudiese colarle la trola a Mark. En su estilo, Watchosky tenía en el insti tanto prestigio y credibilidad como los del club de los molones. No solo era el chico malo, si no que además era el camello oficial del centro y tenía el monopolio en lo que a contrabando se refería. Además, esos capullos no tendrían los cojones de enfrentarse a él, pues corría el rumor de que había apuñalado a un compañero que intentó colarle dinero falso.

Mi plan era perfecto, seguro -o desde luego lo parecía-. Solo habían pasado cuatro días desde la humillante escena ante Torrance, y esa misma noche obtendría una venganza que me resarciría incluso de los años de palizas. Escondido en el último compartimento, mi letrina habitual, tuve tiempo de pensar en los detalles, de hacerme películas de como resultaría, de prever las posibles consecuencias, pero en vez de eso estuve pensando todo el rato en Torrance.

De repente Watchosky irrumpió en el baño, trayendo consigo a Mark y a Rob. "Esto tiene que quedar en secreto" les iba diciendo. Acto seguido, se puso a mirar por debajo de las puertas de las letrinas, como asegurándose de que nadie podía oírles -fue curioso cuando le vi aparecer bajo mis pies, diciendo finalmente: "nadie"-. Entonces se puso a explicarles que se había enterado de la forma de asistir a una fiesta Rave cojonuda esa misma noche, solo para la élite, llena de tías buenas, alcohol, pastillitas de colores y música de baile. Como ese tipo de fiestas son ilegales, los que las organizan tienen que asegurarse de que sepa donde es, evitando que la policía se entere. Así que para averiguar el lugar concreto -una fábrica abandonada, una nave en algún complejo industrial, o sitio similar-, tienes que pasar una especie de prueba la misma noche de la fiesta, una que solo intentaría un chaval desesperado por apuntarse a una juerga. Les dijo que habían corrido bulos la semana anterior sobre la prueba que había que pasar para enterarse de donde sería la fiesta, pero que él sabía exactamente lo que había que hacer y que además tenía cuatro pases. Las condiciones era claras: diez pavos cada pase y, además comprarían una bolsa de sus pastillas -desde luego no había llegado a capo del institu-

to por nada-. Los chicos aflojaron la guita sin rechistar, y Watchosky les dio los pases y el papel con las instrucciones detalladas. Y se fueron más contentos que unas pascuas.

- Hecho -dijo entonces Watchosky.

- Un excelente trabajo -dije a mi vez, saliendo de mi escondrijo y sacando con las mismas el dinero-. Si luego te vienen con reclamaciones, puedes decirles que al parecer a ti también te habían colado un bulo.

- No me sueltes rollos -dijo contando el dinero-. Si se ponen tontos, sé bien qué hacer. En mi establecimiento no se admiten reclamaciones.

Nunca lo hubiera pensado, pero desde luego Watchosky era un profesional y daba gusto trabajar con él. Aunque sentí cierto alivio al verle salir de mi baño.

Cuando yo mismo salí de nuevo a la civilización, después de un tiempo prudencial -tres horas; para asegurarme-, el aire del pasillo me pareció más limpio de lo habitual, la luz era más cálida, las personas tras los cristales de los laboratorios parecía que hubiesen cambiado el habitual gesto de "Qué asco, otra vez viene del baño!", por uno del tipo "¡Vamos machote, nadie aguanta tantas como tú!", y el mundo entero me pareció que celebraba mi éxito. Así que todo se fue a la mierda, casi en el acto, como no podía ser de otra manera.

Al bajar las escaleras hacia el hall, me di cuenta de que al pie de estas estaban los integrantes de mi club de fans al completo. Como no se habían percatado de mi presencia, me senté en el primer par de escalones y saqué unos apuntes, haciendo como que buscaba algo muy importante en ellos. ¡Y menuda sorpresa me llevé cuando comencé a hilar lo que hablaban! Resulta de la muy puta de Lucy debía de tener alguna polla que mamar esa misma noche, porque no podía ir y, además debía de ser la de Rob, porque él también se excusaba por no poder ir de marcha. Así que la parte de mi plan en la que solo los cuatro infernales pagarían por la humillaciones y todo eso se iba a la mierda por momentos. Amber comenzó a decir que sin ellos no tenía demasiado sentido ir y a mí se me caían las lágrimas. Entonces a Mark se le ocurrió una idea de puta madre: "seguro que Torrance se apunta". Y justo a la vez, a mí también se me ocurrió una idea cojonuda: "creo que sé donde guarda mi viejo la pistola y un tiro en la cabeza es rápido".

A Amber le pareció "super", y juntos se fueron a buscar a Torrance. Afortunadamente yo la encontré antes porque, todo hay



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

just for fun?

que decirlo, estaba en el último lugar en que ellos hubieran buscado: la biblioteca.

- Hola -dije muy nervioso y con mi colon avisando de un inminente desastre.

- Hola -ella levantó la cabeza de un libro muy gordo de química avanzada y me miró intentando recordar el nombre.

- Nos conocimos el otro día en la cafetería -seguí para que no se me calara el motor.

- Sí, pero no por eso estás obligado a hablarme.

Inmediatamente noté como se abría la penúltima esclusa de mi intestino y la puerta de salida se ponía a temblar. Me quedé mirándola todo cortado, pensando en que me la había metido doblada y en que, si no me tragaba pronto la tierra, iba a poner perdida de mierda la biblioteca a causa de una explosión termointestinal. Pero el caso es que me dio por mirarla a los ojos y su mirada no era la de una persona que acabase de apuñalar a alguien, sino que se podía captar una mezcla de amargura y resignación. Tuve entonces un impulso.

- No es que esté obligado ni nada -comencé-, pero me apetecía. Hubiera querido que nos hubiesen presentado en circunstancias mejores. Por ejemplo, en una operación para circuncidarme. Hubiera sido menos embarazoso -ella se rió y parecía una risa sincera. - Pero, ya que no puede salir nada peor que aquel día, he pensado que era un buen momento para la toma dos.

- Está bien -dijo sonriendo aún. - Escena uno, toma dos: acción.

Pero, aunque hasta mi colon estaba alucinando con la escenita y había dejado los retortijones para más tarde, algo tenía que salir mal. Y ese algo fue Mark Thomson, apareciendo de repente por detrás de ella.

- Te estaba buscando, guapísima -le dijo a Torrance, sentándose a su lado como si nada.

- Hola Mark -ella me miró con la expresión internacional de "¡Corre por tu vida!".

- No te lo vas a creer, pero tengo cuatro entradas para una fiesta de puta madre esta noche. Solo élite -y sonrió con esa dentadura de anuncio de dentífrico-. Una doble cita ¿qué te parece? Amber y yo, y tú con el afortunado chico al que elijas -Torrance se quedó unos segundos como paralizada, dándole vueltas. Y entonces...

- Yo iré con él -dijo señalándome. Mark me miró y comenzó a reírse como no le había visto reír en mi vida. Parecía que le fuera a dar un infarto, al muy hijo de puta. La bibliotecaria amenazó incluso con llamar a los de seguridad.

- No, en serio... -dijo Mark cuando consiguió calmarse algo.

Y no recuerdo más. Bueno sí, que me fui corriendo de allí después de apuntarle mi número en la mano a Torrance a toda prisa y tuve la más gloriosa sesión de excreción que jamás haya tenido. Fue como una de esas epifanías: "Resulta que Dios existe y no me odia tanto" pensé.

Lo siguiente que recuerdo es a Mark mirándome de reojo por el retrovisor y el coche sumido en el más agobiante silencio. Sin embargo Torrance vestía una fabulosa sonrisa de satisfacción, parecida a la mía. Supongo que la chica me utilizaba para joder a esos capullos, lo que precisamente hacía que tuviésemos mucho en común.

Salimos de la autopista de Pasadena y entramos en Chinatown por Hill Norte. Casi a la entrada estaba el Bamboo Plaza, un centro comercial lleno de sitios donde comer y de tiendas de polladas para los turistas. El lugar al que íbamos estaba cerca, así que dejamos el coche en el parking del Bamboo y caminamos.

Según mis propias instrucciones ¡Oh, Dios mío!-, al llegar al "Supermercado Ai", había que meterse por un callejón en el que escondidas, había algunas tiendas cutres. En realidad yo no había estado nunca en aquella calleja oscura. Una vez estuve a punto de entrar, pero un tipo me advirtió de que no era un buen lugar si no eras chino. Y fue por eso que me pareció de puta madre meter a todos mis enemigos allí -aunque no pensé que yo iría con ellos-. Mi colon gritó cuando vi entrar en el estrecho pasadizo a Mark, Amber y Torrance. Pero todo era como en un mal sueño, mi cuerpo se movía sin que yo pudiera evitarlo y el muy hijo de puta les seguía. Mark iba delante, mirando el papel de las instrucciones como si se tratase de un mapa, Amber después, parloteando sobre alguna pollada del insti, y luego iba Torrance, que se volvía una y otra vez como si esperase que en cualquier momento yo fuera a acabar con toda esa locura.

La tienda en la que finalmente entramos -la segunda a la derecha-, parecía vender ojos de rana y cuernos de tritón. Si tan solo no hubiese habido una segunda tienda a la derecha, todo hubiera acabado bien, pero estaba claro que nada iría bien a partir de entonces. Había un dependiente hablando con dos señores chinos, parientes de Fumanchú con toda seguridad, y los tres se volvieron con gesto agrio al vernos entrar.



555-14461...

just for fun?

- Bueno, ya estamos -dijo Mark sonriéndonos en plan tranquilizador. - Ahora solo tengo que decirles a estos tíos un par de cosas en chino y nos dirán donde es la Rave.
- ¿En chino? -preguntó Amber, algo enojada de repente. - ¿Pero qué sabes tu de chino?
- No tengo ni puta idea de chino -rió Mark, encabronando aún más a Amber.
- ¿Entonces para qué nos haces venir a este antro costoso?
- No te enfades, cosita -le dijo pellizcándole una mejilla a la animadora jefe, sin poder parar de reír-. Lo que pasa es que me han escrito en este papel lo que tengo que decir... "fonemáticamente".
- Fonéticamente -corrigió Torrance, no pudiendo creer que todo estuviese en manos de semejante patán.
- Lo que sea -concluyó el patán.

La cara de los tipos chinos aquellos era de poema. Nos miraban como si fuésemos extraterrestres que hubiesen aterrizado en su callejón, entrando a continuación allí y poniéndose a discutir sobre algo incomprensible. Y lo peor fue que después, el líder de los extraterrestres se les acercó y les habló en su propio idioma -mal pronunciado, pero desafortunadamente, de forma inteligible: "Esto es un atraco. Denme todo el dinero". Las nalgas me temblaron y me cagué encima sin más.

Entonces Mark rió de nuevo, volviéndose hacia nosotros. Distracción que el dependiente aprovechó para sacar una pistola de debajo del mostrador, con la que nos encañonó. "Tú quieto" dijo. Pero Mark se giró, quizás demasiado rápido, y el chino le metió un tiro en el hombro. Todo se hizo muy confuso entonces.

Yo tiré de Torrance hacia la puerta, intentando huir, pero el tipo fue más rápido y volvió a disparar. Los que quedábamos en pie nos echamos a tierra y todo se hizo silencio. Transcurrieron unos segundos en los que me dio la impresión de que todo el mundo había cerrado los ojos y entonces sentí como alguien pasaba corriendo cerca de mí y salía por la puerta: era Mark que tiraba de Amber. Yo cogí la mano de Torrance, que estaba tendida cerca de mí, y tiré de ella también. Y juntos corrimos hacia la calle principal como alma que lleva el diablo, sin mirar atrás.

Pero al salir del callejón sentí como un peso muerto... y era mi propio cuerpo. Me desplomé sobre un coche. Solo oía a Torrance gritar una y otra vez mi nombre, histérica. Mi colon protestaba de nuevo, pero esta vez el dolor era algo diferente. La vista se me iba. Vi como un coche patrulla se paraba cerca de nosotros. Mi puto colon gritaba con todas sus fuerzas. La vista se me fue.

~~Siempre he pensado en mi familia~~
¡Mierda de colon! Cuando recuerdo ese último momento, Torrance corriendo calle abajo histérica, dejándome a mi suerte, y aquel tipo chino mirándome con esa cara de "Algo habrás hecho" y el policía diciéndome lo de "Todo irá bien", cuando yo sabía que nada iría bien nunca más, que había cruzado el punto de no retorno hacía minutos, y el frío que se abría paso por mi cuerpo desde mi vientre, sobre todo cuando recuerdo ese frío, mi colón tiembla de nuevo como si se asustase. Supongo que es como cuando te duele un brazo que te amputaron. Es rebelde mi colon, tiene más personalidad que yo.

A pesar de todo, sigo sentándome en mi pequeño despacho durante horas. Me siento y pienso en qué hubiera pasado si tan solo hubiese esperado en el retrete a que el instituto terminase, a que todos se fueran y me dejaran en paz. Por supuesto, ya no puedo usar la letrina como hacía antes, ahora llevo una cánula que drena lo que queda de mi intestino y vierte su contenido en una bolsa de plástico que llevo colgada del cinturón. Una bolsa llena de mierda.

A veces deseé en el pasado que me extirpasen el intestino entero, para verme libre de la esclavitud de sus imposiciones. Pero ahora que ya no está, su fantasma aún me atormenta con dolores ficticios que no me dejan olvidar. Y como si diese al mar las cenizas de un ser querido, cada vez que se llena la bolsa de mis excrementos, vengo aquí y echo su contenido al retrete.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...



EL GRAN HOMBRE

Jugar a rol consiste en contar una historia e interpretar a sus protagonistas. Si la parte de interpretación recae fundamentalmente en los jugadores, en la parte de contar la historia tiene un peso mayor el DJ. La labor de este puede parecer inicialmente muy compleja, pero no conviene asustarse: con en otras muchas cosas, en la dirección de juego hay diferentes grados de complejidad y distintas técnicas para abordarlos, técnicas que se pueden aprender con paciencia y un poco de práctica. En este capítulo pretendemos describir las más útiles e interesantes de estas técnicas.

Si eres un Director de Juego veterano, muchas de las cosas que trataremos en este capítulo te serán ya familiares, pero otras muchas no: sLAng pretende desarrollar una narrativa más cercana al cine de lo que acostumbran los juegos tradicionales y por eso toma prestados elementos de la narración cinematográfica, abordando además aspectos que habitualmente son el olvidados en la mayoría de los juegos, como la música o la transición entre escenas. Estas innovaciones pueden resultar chocantes al principio, pero nuestra experiencia es que funcionan estupendamente y aportan una mayor frescura y diversión al juego, haciendo la historia más rica e interesante, de forma que no podemos dejar de invitaros a que las introduzcáis en vuestras historias.





DIRIGIENDO SLANG

Te has gastado tu pasta en el juego, lo has leído, te has visto unas cuantas películas para ambientarte y ahora quieres dirigir sLang. Somos conscientes de la dificultad de dirigir cualquier juego de rol. Lo hemos hecho durante años y no hay soluciones mágicas. Un Director de Juego debe ser un poco escritor, psicólogo, negociador, líder, vendedor y pedagogo. Aunque la responsabilidad de que una partida salga bien es sobre todo suya, eso no significa que sea un tipo "más importante" que los demás. Un buen DJ debe comprender que la partida es de todos y que todo el mundo tiene algo que aportar a la historia que ha decidido crear. En definitiva, debe aprender que la historia de su partida es un objetivo común, aunque él tenga más atribuciones, y una visión del todo más completa, que los demás jugadores. Es algo así como un director de cine, escuchando las sugerencias de los actores sobre su papel o sobre la película. Además, escuchar a tus jugadores les hace sentirse implicados e importantes lo que redundará en que se encariñen con la historia y su personaje. Por supuesto, escucharles no significa necesariamente hacerles caso y tú eres el único que sabe si sus sugerencias encajan en la trama. La decisión siempre ha de ser tuya.

Pero eso no significa convertirte en un tirano, un gran poder requiere una gran responsabilidad y el DJ debe usarlo para conseguir el fin común de todo grupo de juego: divertirse, interpretar y crear una buena historia.

Esperemos que nuestros consejos te sirvan para lograr ese objetivo:

Primero: Sé imparcial. Si tus personajes creen que favoreces a un jugador que es tu amigo del alma, tu pareja o tu jugador preferido se pondrán a la defensiva y criticarán todas tus decisiones, perjudicando la inmersión en la trama.

Segundo: Tú eres el que manda. Puedes equivocarte y de hecho lo harás, pero si tomas una decisión durante la partida no dejes que los jugadores te lo discutan y la partida se convierta en un debate sobre reglas, ambientación o sobre si tal personaje haría eso o no. Si un jugador reclama algo y te parece razonable puedes cambiar una decisión que tomaste, pero eso no significa que tengas que escuchar todas las reclamaciones ni que tengas que dedicar media hora de partida a cada una de ellas. Si alguien cree que no estuviste acertado, puede discutirlo contigo tras la partida sin afectar a la diversión del resto del grupo de juego.

Tercero: Conoce a tus jugadores y a sus personajes. Que dirijas las sesiones de juego y escribas las historias no te convierte en más que los demás jugadores. Escucha las sugerencias de tu grupo de juego e intenta incorporarlas en lo posible a tu historia y modo de dirigir. Lee el trasfondo de los personajes y utilízalo. A pesar de lo que pueda parecer, a los jugadores les encanta que

uses su historia pasada aunque sea para meterles en problemas. Si el tío que ha secuestrado al grupo de PJs es un sicario del señor de la droga que uno de ellos tiene como enemigo, el jugador se sentirá protagonista y se dará cuenta que su hoja de personaje no es sólo un montón de números si no una parte integrante del mundo de juego.

Cuarto: Divierte y disfruta. Un DJ que se divierte, que interpreta con pasión a los PNJs y que sabe saltar de su silla cuando hay una escena de acción tiene un "efecto espejo" en el grupo de juego. Un DJ con tono monótono y al que parece que han obligado a sentarse a la mesa hará perder el interés de los jugadores aunque la trama sea apasionante.

Quinto: Interpreta, interpreta, interpreta. Si un jugador habla por boca de su personaje, que lo haga directamente, nada de "Joe dice..." , "mi personaje dice..." o "mi personaje intenta convencerle con su Persuasión +2" que lo diga directamente y lo interprete lo mejor posible. En contrapartida, Si alguien habla con Joe, tú no digas "el matón de la puerta le dice a Joe..." habla como el PNJ apoyandote como mucho en algún texto de ambiente como "el matón de la puerta mira a Joe fijamente: tío, aquí no queremos a tipos como tú". La interpretación no termina en la voz: mirar, apuntar con una pistola imaginaria o agarrar del brazo a alguien sirven para hacer más intensa la actuación. Algunas personas pueden sentirse incómodas con estas técnicas de interpretación y en otros juegos de rol aconsejan pedir permiso para, por ejemplo, darle la mano a un PJ como está ocurriendo en el mundo de juego. Si alguien se va a sentir incómodo porque le den la mano o se simule que le ponen unas esposas, le recomendamos pasatiempos como el parchís o como los juegos de ordenador, que no requieren interactuar con otros seres humanos. Por supuesto, meterle mano a otro jugador o golpearle sí estaría fuera de contexto pero esto no debería ser necesario decirlo.

Sexto: Las reglas están para romperse. Un juego de rol no tiene reglas para que sean seguidas al pie de la letra sino que estas sólo son una convención para que los jugadores sepan más o menos que pueden o no hacer. Eres libre de cambiar o modificar reglas o de ignorarlas para acelerar las cosas si no te parece que sea necesario usarlas. Por ejemplo, si uno de tus pandilleros jugadores dispara con su Uzi a un viandante sin importancia ¿es realmente importante saber cuántas balas le dan al tipo? No. Déjale que tire (o incluso dile que no hace falta), pon cara de póker y describe lo que pasa sin más.

LA HISTORIA

Una vez que has decidido que quieres dirigir sLang, tienes que pensar qué tipo de historia quieres dirigir. En

sLang diferenciamos entre dos tipos de historias, según su estructura: los *oneshots* y las series.

Los *oneshots* son historias sin pretensiones de continuidad y que pueden ser resueltas en pocas sesiones de juego. Una vez se acaba el *oneshot*, se ha acabado la historia. Punto y final. Es una buena opción para DJs primerizos porque no exige tanta preparación ni previsión. Si cometes un error en una historia de este tipo, no afectará a futuras historias y habrás aprendido de él. Los *oneshots* también son adecuados para enseñar el sistema de juego o la ambientación a nuevos jugadores para que “capten la idea” antes de dirigir una serie o para jugar una historia de una temática o ambiente distinta a la de las que estáis jugando y meter algo de aire fresco en vuestro grupo de juego.

Las series son varias historias interconectadas en las que se comparten unos personajes jugadores y secundarios y, en mayor o menor medida, una ambientación y tema. Las series se pueden dividir en temporadas, que son periodos con un mismo arco argumental. Es decir que, al margen de subtramas y tramas secundarias, hay una historia principal que se desarrolla a lo largo de la temporada. A grandes rasgos, podemos hablar de series con capítulos independientes y con un arco argumental muy general; y series con un arco argumental claro que se desarrolla durante la temporada.

Por ejemplo, en una serie de TV como New York Undercover, cada capítulo tiene una historia independiente pero los hechos que ocurren en cada capítulo tienen un efecto en los posteriores y la ambientación y el tema se basan en su mayoría en un mismo género, en este caso el policíaco. La series de este tipo son una buena opción para un Director de Juego primerizo o, simplemente, sin demasiado tiempo para dedicar a la creación de una trama complicada. También es adecuado cuando el grupo de jugadores no es muy estable y no puedes asegurar que asistirán todos a vuestra cita semanal. Además es fácil crear subtramas no relacionadas directamente con el tema central, aunque sólo sea por la interacción de los personajes.

En las series con un arco argumental claro, no sólo los elementos y sucesos pasados tienen una relevancia en la ambientación, sino que hay una historia principal claramente identificable y que evoluciona en cada episodio, incluso aunque pueda haber tramas secundarias. Un ejemplo de este tipo de historias sería la trilogía del Padrino o las series de TV con una estructura de capítulos como 24. Las series de este tipo tienen un argumento unitario y la mayoría de los capítulos tienen que ver con éste. Por ejemplo, el argumento podría girar en torno al ascenso de una banda callejera hasta formar una red de tráfico de crack o el proceso de infiltración de un grupo de agentes del FBI en una familia del crimen organizado.

Las series con un arco argumental definido requieren mucho trabajo para el DJ, ya que cualquier paso en falso

puede afectar a la coherencia interna de la historia, pero son quizás las que mayor satisfacción dan al creador y las que mejor consiguen la implicación de los jugadores en la trama.

Por supuesto, estas categorías no son cerradas y tu historia puede utilizar varios de los tipos o incluso tomar elementos característicos de cada tipo y mezclarlos entre sí. Por ejemplo, puedes utilizar un hilo argumental único (como en una serie) pero utilizar elementos de *oneshots* como pequeñas subtramas o para presentar flashbacks que la desarrollan. Pero de cómo unir diferentes historias y trataremos más adelante, ahora hablaremos de cómo dar personalidad a tu historia.

EL TÍTULO

Puede parecerte superfluo, pero el darle un nombre adecuado a la idea de historia que bulle en tu cabeza te permitirá enfocar mejor tus energías. Quizás un nombre y un subtítulo más descriptivo te permita además acotar las demás características de la historia. Un nombre como *SWAT: Los hombres de Harrelson* te proporciona mucha información.

Primero, los SWAT son el Departamento del LAPD que se encargan de los arrestos de alto riesgo, pertrechados de armas y protecciones de alta tecnología por lo que parece claro que tu historia va a tener una temática policial y la mayoría o todos los personajes van a pertenecer a ese departamento.

Segundo: el subtítulo indica que los protagonistas van a estar dentro del grupo formado por los hombres de Harrelson (que debe ser el capitán) y por éste mismo. También hace pensar que las subtramas de la historia van a estar relacionadas con los lazos de amistad y de camaradería que los miembros del grupo sienten entre sí.

Los títulos y subtítulos pueden reflejar incluso el tono y el ambiente de la serie, si es una comedia o un drama, etc. SWAT: el lado oscuro de la ley y loca academia de SWAT son nombres de historias que te hacen pensar en una temática muy distinta.

La buena elección del título puede proporcionar información a los jugadores sobre que tipo de personajes van a ser adecuados y qué tipo de tramas se van a encontrar en la historia por lo que dar a conocer el título a los jugadores es una muy buena idea para que empiecen a meterse inconscientemente en la historia que a ti como DJ te interesa tratar. Piensa en las películas que te gustan y sus títulos y en como ese título te induce a pensar en un género y en un tipo de historia. El primer paso para vender tu idea es ponerle un nombre atractivo... pero no olvides que además sea descriptivo de lo que luego los jugadores encontraran, a no ser, claro, que intentes sorprenderles por alguna razón.





EL GÉNERO

Aunque sLAng se defina a sí mismo como un juego de género negro, eso no significa que se limite a él. Además de los distintos subgéneros de la serie negra hay muchos más que, sin pertenecer a ella, son lo suficientemente afines como para que se incluyan en la idiosincrasia de sLAng como, por ejemplo, el drama social o el cine de denuncia.

Es difícil definir qué es la serie negra, ya que es un género que ha engendrado muchos otros y que se ha mezclado con muchos más. La mejor definición puede que sea la de Paco Ignacio Taibo II: *"Una novela negra es aquella que tiene en su corazón un hecho criminal y que genera una investigación. Lo que ocurre es que una buena novela negra investiga algo más que quién mató o quién cometió el delito, investiga a la sociedad en la que los hechos se producen. Empieza contando un crimen y termina contando cómo es esa sociedad"*. Como veis esa definición es 100% compatible con el ambiente de sLAng y por ello la mayoría de las cosas que valgan para una novela o película de género negro servirá para tus historias. Dentro del género negro podemos encontrar muchos subgéneros adecuados. Estos son algunos:

El *private eye* y el *hard boiled* son los subgéneros en los que todos pensamos cuando alguien nombra la novela negra. El protagonista es un detective privado o un policía que se enfrenta a un caso difícil que le hace ver la parte más sórdida de la ciudad que es sólo un reflejo de la oscuridad de la sociedad y del ser humano en sí. El *hard boiled* sólo aporta al género que el protagonista suele recurrir más fácilmente a la violencia, a veces de forma desproporcionada y una mayor amargura.

El *police procedural* es la historia de un policía que investiga un caso y se centra no sólo en describir el procedimiento policial a la hora de investigar, sino también el ambiente dentro de una comisaría de policía y los problemas con que se encuentran los agentes dentro y fuera del trabajo. Es el género que más predicamento tiene en televisión con series como *Canción Triste de Hill Street*, *New York Undercover* o *CSI*. Dentro de este subgénero, se podrían encajar muchos otros, dependiendo de qué quieren mostrar. *CSI*, por ejemplo, pone el mayor énfasis en la tecnología y ciencia forense mientras que series como *The Shield: Al Margen de la Ley* hablan del lado oscuro de la sociedad y de si existe una necesaria corrupción para poder mantener a raya a los delincuentes.

La *crook story* o "historia de criminales" es novela policial pero vista desde el punto de vista del delincuente. Amoral y violenta, la *crook story* actual tiene su mayor referente en el director Quentin Tarantino. Este es un subgénero que a menudo ensalza al delincuente o, al menos, le justifica. ¿Está tan mal ser asocial en una sociedad que no funciona? Esa es la pregunta que subyace en la *crook story*, aunque también refleja que el mito del "honor entre ladrones" es eso: sólo un mito. Su sociedad es tan hipó-



crita como la de los demás, no es si no un reflejo más violento y degradado de ésta y, como tal, disfuncional también. Normalmente la historia suele tratar de la planificación y posterior ejecución de un golpe o intentar hacer un retrato de la vida de un delincuente y del entorno en que se mueve pero lo realmente importante es la relación entre los personajes.

La *penitentiary story* o drama carcelario habla del mundo de las cárceles y de la microsociedad que se forma allí. Muchas veces este género ha tenido un espíritu de denuncia por las irregularidades cometidas por los guardas o, simplemente, dejando ver la inutilidad del sistema carcelario para erradicar la delincuencia, la enajenación de la sociedad necesaria para sobrevivir en la cárcel convierte a los presos en personas que jamás podrán reinsertarse en la sociedad. Otros temas muy comunes en el subgénero son la simple supervivencia de un nuevo recluso o su ascenso en la “sociedad carcelaria” y los planes de fuga del presidio.

El *thriller legal* cuenta las historias de abogados o fiscales que intentan ganar un caso. Abarca desde las historias más preocupadas en buscar triquiñuelas legales interesantes y sorprendentes hasta las que son poco menos que una investigación policial, pero llevada a cabo por un abogado. Dentro del thriller legal podemos encontrar muchas ramificaciones, tantas como las del mismo Derecho. Laboral, financiero, familiar, militar, religioso... todos los tipos de delito pueden suponer una idea para una buena historia. En el subgénero también es interesante reseñar la visión de la justicia desde dentro y de las dudas morales de los abogados defensores, así como de la falta de ética de algunos, más preocupados en buscar fama o ganar puntos para su ascenso que en defender a su cliente.

El cine y las novelas de espionaje nacieron junto a las primeras películas y novelas de género negro. No hay una gran diferencia temática entre ambos géneros, quizás el mayor maniqueísmo y menor profundidad de la novela de espionaje.

Ya fuera de la serie negra propiamente dicha podemos encontrar también géneros que beben de ésta o que la utilizan como marco estilístico. Un ejemplo claro de esto es el cine de acción que ha venido utilizando al género negro entre otros como excusa para desarrollar sus historias. Un ejemplo de este cine de acción son filmes como *Speed*, *Italian Job* o *Fast and Furious*, que carecen de la profundidad psicológica y social del cine negro aunque utilicen sus recursos, personajes tópicos y clichés.

El *thriller* psicológico es uno de los géneros que más a menudo se ha visto relacionado con el género negro. La investigación de un crimen y la relación enfrentada del asesino y del detective que investiga el caso son la base de este género. El asesino en serie deja pistas sobre las razones de su conducta en cada asesinato y el detective las va recogiendo, a la vez que comienza a entender el

motor de la conducta del criminal. En general, podemos decir que el *thriller* psicológico es una aproximación del *police procedural* al terror.

EL TEMA Y EL TONO

Estos dos elementos son los que dan consistencia a una historia. El tema es la idea base sobre la que trata una narración, despojándola de todo excepto de lo básico. Es el sentimiento que bulle bajo tu historia. Puede ser el odio, la venganza, el deseo... Ten claro cuál es el tema de tu historia y asegúrate de que sea reconocible detrás de las inclinaciones de los personajes secundarios, en la atmósfera de la historia y en sus elementos. Si el tema de tu historia es el odio, retrata la carretera que serpentea en el desierto por la que circulan los personajes como un lugar tórrido y desamparado donde el calor y la soledad hacen que afloren los malos instintos. La misma carretera, si el tema es el amor, puede ser descrita como un lugar inhóspito pero que da la libertad a los personajes de estar solos. ¿Captas verdad? Todo depende de lo que quieras transmitir. La realidad no es fija es sólo un reflejo de lo que pensamos. ¿No ves de forma diferente una hamburguesa cuando tienes hambre que cuando estás saciado? Pues eso es el tema, el sentimiento básico que tendrán los personajes principales y secundarios: define cuál es el sentimiento que les hace “tener hambre”.

El tono es la forma de tratar la historia, el color del cristal con que se mira. Aunque muchas veces podemos pensar que el tono de una historia depende en exclusiva del género no es así. Una drama carcelario puede estar teñido de desesperanza y de caminos sin retorno o ser un ejemplo cargado de épica y optimismo de cómo el ser humano puede superarse a sí mismo.

A todo eso le llamamos tono. Piensa cómo va a ser tu historia y puéblala de personajes y lugares que vayan a darle el tono que deseas. Si deseas que tu historia sea violenta y que cree una sensación de paranoia, introduce todo tipo de personajes extraños, describe que la tele del bar de mala muerte donde están los personajes emite un reportaje sobre asesinatos, comenta de pasada que el dueño del bar parece reconocerles y debe de tener un arma bajo la barra...

Por supuesto, el tono de una partida no tiene porque estar presente en todo momento. Un alivio cómico o un pequeño descanso puede hacer que luego la opresión sea más eficaz, pero nunca olvides del todo qué sensación quieres que subyazca en tu historia.

EL ARGUMENTO

El hombre ha estado creando historias de ficción desde el principio de su civilización y a veces resulta difícil ser original. De hecho, los argumentos de las historias son limitados y, seguramente, no se pueda innovar ya con nuevos argumentos sino sólo con distintos tratamientos y combinaciones de los ya existentes.





Piensa en las películas y novelas con las que has disfrutado: seguramente muchas de ellas no tengan argumentos demasiado originales ni excepcionales, pero sí que tienen personajes interesantes, vueltas de tuerca al argumento sorprendentes y un enfoque personal del tema que tratan. De eso se trata, de buscar la originalidad en las pequeñas cosas, de aportar al género negro de sLAng elementos interesantes, quizás extraídos de otros géneros o de tus intereses personales. Si consigues aportar esa pequeña dosis de originalidad, tus historias tendrán el sabor de lo nuevo, sin que necesites de una revolución estilística (que pueden resultar geniales pero normalmente sólo son provocadoras) o de buscar activamente la sorpresa de forma artificial.

La estructura básica de una historia no ha variado demasiado desde el teatro griego y se basa en hay tres tiempos de narración: el planteamiento, el desarrollo y el desenlace. Cada uno de ellos soporta al otro y da prioridad a algunos elementos sobre otros. Por ejemplo, en el planteamiento el tempo es más lento y narrativo, mientras que en el desenlace se da más importancia a la acción (no únicamente a la acción física de disparar o perseguirse, sino también a conversaciones o descubrimiento de algo nuevo y fundamental en la trama).

Por supuesto, esta estructura no está esculpida en piedra y manipularla puede llevar a una narración mucho más interesante, pero es bueno conocer las reglas para luego poder romperlas y ser innovador.

PLANTEAMIENTO

El planteamiento es la parte de la historia donde se describen a los personajes principales y la conexión que existe entre ellos. Además aporta al espectador información sobre qué tipo de historia va a presenciar.

Piensa en cualquier película que hayas visto. ¿A los tres minutos de visionado no tenías una idea de qué tipo de película ibas a ver? Tanto el género, como el argumento general de la película queda muy claro desde el principio. Si ves una sucia oficina de detective en los años 30, sabes que vas a ver una película de detectives. Si la película empieza con una gran persecución, sabes que es una película de acción.

Captas la idea ¿no? El planteamiento en tus partidas debe ser similar: debe dar pistas a los jugadores de qué partida van a jugar, de acción, de investigación, de terror psicológico... y también cómo va ser el tono y la ambientación de la historia. ¿Llueve insistentemente en la calle y la ciudad es sucia e inhumana? Los jugadores sabrán que es una historia triste y decadente. ¿El sol resplandece en un barrio marginal y algunos personajes secundarios intentan hacer que las cosas mejoren? Los jugadores se darán cuenta de que todavía hay sitio para la esperanza. No hay que decir que un desenlace que choque con el planteamiento será doblemente impactante. Si en tu historia donde todo el mundo es bueno, aparece muerta una niña violada por treinta desconocidos, el efecto conmocionará

más que si en tu historia ese hecho no es más que uno de tantos a los que los personajes ya se han acostumbrado.

El planteamiento también sirve para presentar a los personajes y para reflejar qué tipo de relación tienen entre sí. Si has pensado en crear una serie policial es conveniente que los principales personajes no jugadores aparezcan en escena y actúen de la forma que actúan normalmente. Interpretar al sargento gruñón, el detective que siente antipatía por uno de los personajes y el capitán que amenaza con quitarles la placa si siguen actuando por su cuenta en la primera sesión de juego hará que los jugadores comiencen a ver el nicho que sus personajes tienen en tu mundo de juego y les animará a interpretar para adecuarse a sus clichés.

También es importante presentar a los personajes (incluso aunque éstos según su historia personal se conozcan desde mucho antes del principio de la partida). Que les presenten o que estén en una situación o conversación en que se ven detalles importantes de cada jugador sirve para crear una imagen mental de los personajes de los demás y para que se empiecen a definir los puntos en común y enfrentados que tienen entre sí.

Un poco antes de terminar el planteamiento se encuentra el primer nudo argumental. El primer nudo argumental es un suceso importante en la historia que hace avanzar la trama. Si el planteamiento sirve para presentar a los personajes y la ambientación, el primer nudo argumental presenta el problema o situación sobre lo que va a tratar la historia. El primer nudo rompe la armonía del planteamiento: ha sucedido algo a lo que los personajes se tienen que enfrentar, de una manera u otra.

Por ejemplo, en una historia policial ambientada en una comisaría este primer nudo argumental podría ser la aparición del cadáver de una persona asesinada. Los detectives han de encontrar al asesino, pero esos ya será en la parte de la historia conocida como el desarrollo.

Cuando construyes el argumento para una historia de sLAng, es el planteamiento la parte que más puedes controlar y fijar como DJ. Si quieres que el resto del argumento siga por los derroteros que tienes pensados, necesitarás poner a los jugadores en la posición correcta, hacer que se metan no solo en sus personajes, sino en el papel que ocupan sus personajes en tu historia. Una buena forma de entender el planteamiento es como la sinopsis de la historia: cuenta lo justo hasta que la acción fundamental ocurre, es decir no desvela nada de lo que pueda ser sorpresivo.

En algunas ocasiones, se puede jugar con el planteamiento para desconcertar a los jugadores y sorprenderlos, haciendo que no sepan que clase de historia es la que están jugando. Para ello solo debes comenzar con un planteamiento que no se corresponda al género que realmente quieres dirigir y a lo largo del mismo ir derivando hacia la historia hasta llegar al primer nudo argumental.

Postergan audiencia contra sospechoso de matar a policía

David A. G. fue capturado en Tijuana y deportado a EEUU

La audiencia preliminar en contra de David A. García, el presunto asesino del agente del Departamento de Policía de Burbank (BPD), Matthew Pavelka, fue postergada ayer hasta el próximo 23 de diciembre, cuando se le presentarán formalmente los cargos en su contra ante un juez.

Keri Modder, fiscal de la Procuraduría de Distrito del condado de Los Angeles, dijo ayer fuera de un tribunal de la ciudad de Burbank que la meta principal sería buscar la pena capital en contra de García, pero que la petición se hará durante el transcurso del juicio.

Mientras tanto, amigos y compañeros de Pavelka, asesinado el pasado 15 de noviembre, dijeron sentirse contentos de que se haya arrestado al sospechoso y aseguraron que la pena de éste sería un mensaje para los criminales que intenten herir o matar a un agente policial.

“El mensaje es que, cuando eso pase, vamos a ir tras esa persona y no vamos a descansar hasta que se haya cumplido la justicia”, dijo William Berry, ex compañero de Pavelka y sargento del BPD.

El agente Greg Campbell, de 41 años y compañero de patrulla de Pavelka, resultó gravemente herido en el tiroteo y se encuentra hospitalizado.

El fiscal también registró cargos de transporte de metanfetamina, posesión de una ametralladora y posesión de un arma de asalto, contra García.

La acusación contra el joven de 19 años también alega que García usó personalmente munición capaz de perforar blindados y que sus crímenes están relacionados con pandillas.

Por ejemplo, puedes comenzar una historia de mafiosos con el grupo recogiendo al hijo adolescente de su jefe en el aeropuerto: les han encargado hacer de niñera y el chaval resulta ser un pijo chulesco que quiere desfasar, tomar drogas y joder la marrana. Después de un rato, cuando los jugadores han asimilado la idea de que la historia que se cuenta es la de cómo tienen que sacar al hijo del jefe de algún marrón en que se meta, el coche en el que viajaban es tiroteado por unos pandilleros que simplemente pasaban por ahí y querían divertirse y el chaval es herido muy grave. Si quieren que el chico sobreviva deberán llevarle a un médico clandestino que conocen cerca de allí, pero resulta que lo que no saben es que la casa del médico ha sido asaltada por unos yonquis en pleno síndrome de abstinencia.

Como ves la historia da dos giros muy rápidos en su planteamiento y eso sorprende a los jugadores. Además esto ilustra que el planteamiento te permite ser dirigista y encauzar la historia hacia el lugar que tú quieras.

DESARROLLO

El desarrollo es la parte principal de la película y la que mayor metraje tiene. Es donde los protagonistas interac-

túan con la ambientación para intentar resolver el problema que se ha planteado en el primer nudo argumental.

En esta parte, los personajes y sucesos mostrados en el planteamiento son puestos a pruebas por las circunstancias adversas que nacen en el primer nudo argumental. Los problemas, personalidades y traumas de cada personaje sufren una revisión al ser contrastadas con la realidad y se crea la tensión de cómo se resolverán tanto estos problemas como la trama principal.

Los personajes secundarios que no hayan sido presentados en el planteamiento, si no que hacen su primera aparición en esta segunda fase suelen tener poca importancia en la trama. Son sólo parte del puzzle que hará avanzar la historia y su personalidad no está demasiado desarrollada.

El desarrollo suele avanzar de forma escalonada, descubriéndose cada vez más sobre la historia y sobre los personajes que la integran, hasta que parece que las partes van encajando en un todo. En el ejemplo de la historia policial, los detectives interrogarían sospechosos, buscarían pruebas y hablarían con los testigos elaborando sus teorías que se verían una vez confirmadas y otras refutadas, acercándose cada vez más y más al asesino.

Para el Director de Juego, ésta es quizás la parte más sencilla, sólo debe limitarse a que los jugadores no se salgan demasiado de la historia que tiene pensada y reaccionar a lo que hagan éstos. Es un buen momento para relajarse pero no olvides que cuanto más avanza esta fase, más se acerca donde necesitaras todas tus energías: el final de la historia. Debes conseguir que la trama vaya acelerando el ritmo hasta que parezca claro que el final se acerca. Llega un momento en que parece que todo se tiene que resolver pronto, que no se puede aumentar más la tensión y es cuando llegamos, por fin, al desenlace.

DESENLAÇE

El desenlace es la parte final de la historia, cuando se resuelven de una forma u otra los conflictos generados y desarrollados durante las partes iniciales de la trama. Los elementos y personajes que no hayan sido incorporados ya a la trama no lo serán. No hay nuevas cosas que contar al llegar esta fase, sólo explicar lo que ha sucedido hasta entonces.

Poco después de entrar en el desenlace, aparece el segundo nudo argumental, un suceso tan importante que lleva irremisiblemente a la resolución de la historia. Este suceso ha de ser impactante, tiene que ser el golpe de batería tras la aceleración progresiva del ritmo de la historia durante el planteamiento.

Tras el segundo nudo argumental, el ritmo ya no puede decaer, no hay lugar para recesos ni *flashbacks*, debes intentar en la medida de lo posible lograr una unidad temporal entre el tiempo de partida y el tiempo real hasta que llegue el gran final y todo acabe.





Volviendo al ejemplo de la partida policial, el segundo nudo argumental podría ser una prueba irrefutable de la identidad del asesino, o que el policía advierta que ese personaje secundario tan poco importante estaba relacionado con todas las víctimas y recuerda en un pequeño *flashbacks* un comentario que parecía sin importancia pero que, a la luz de los nuevos hechos, se descubre crucial. Ahora sólo quedaría el enfrentamiento final, no es lugar para que haya demasiadas investigaciones que frenen el avanzar natural de la historia. El final podría ser descubrir que el asesino ya ha huido dejando una nota burlona al detective o que se haya atrinchado en una casa o almacén abandonado con rehén que puede ser un familiar-amigo-compañero de los protagonistas y que éstos tengan que entrar para salvarle y detener al asesino.

El desenlace es la parte del argumento que más probablemente saldrá de forma diferente a como habías planeado. Cuando construyas el argumento explora varias posibilidades y trata de conducir la historia en su desarrollo hacia aquella o aquellas que te parezcan más apropiadas dramáticamente, pero recuerda que el final de tu historia lo deciden tus jugadores tanto como tú y que eso significa que puede tratarse de algo completamente diferente a lo que tenías pensado.

Ten siempre presente, y házselo comprender a los jugadores, que un buen final no es, necesariamente un final feliz para los personajes. Debéis recordar que el objetivo de jugar a sLAng es contar una buena historia, esa es la "victoria" común de todos los participantes en el juego. Por eso, que los personajes consigan sus objetivos o no, sobrevivan o mueran, queda supeditado a conseguir un final redondo y dramático para la historia.

EL REPARTO

Dependiendo del tipo de historia que vas a dirigir, deberás elegir hasta qué punto das a libertad a tus jugadores para crear sus personajes. Unos tipos de creación son más adecuadas que otras para cada tipo de historia.

Los personajes pregenerados son aquellos creados por el DJ totalmente y con una historia personal que suele encajar perfectamente con la trama a desarrollar en la partida. Suelen ser usados en los *oneshots* ya que, por la naturaleza cerrada de este tipo de historias, son más adecuados para estos, además de que a los jugadores no les gusta dedicar tiempo a un personaje que sólo van a usar en una sesión. Por el contrario no son convenientes para las historias con mayor duración ya que requieren una mayor identificación del jugador con su personaje lo que resulta difícil de lograr si el jugador no lo ha creado él mismo.

La creación de personajes tutelada implica que el DJ define a grandes rasgos la ambientación, temática y tipos de personaje adecuados para su historia y sólo admite los personajes que se ciñan a ésta. Es un buen sistema para

las series, ya que proporciona al jugador la posibilidad de crear un personaje que le guste, al tiempo que el DJ tiene la potestad de supervisar esa creación de personaje para que sea adecuada a la historia que quiere contar. Un DJ inteligente aprovechará este *feedback* en la creación del personaje para enriquecer la historia de éste y para interrelacionarlo con los personajes jugadores y secundarios de su trama. De esta forma, el personaje comenzará siendo parte del mundo en que va a desarrollar sus aventuras y desventuras, no una especie de añadido que tiene que buscar su sitio.

La creación de personajes libre implica que el DJ permite cualquier tipo de personaje, limitando quizás únicamente el tipo de historia que va a ser (policiaca, carcelaria...).

En general, esta opción no es muy recomendable, pero puede ser interesante si el DJ no quiere que los personajes se conozcan entre sí o quiere que su encuentro se produzca durante la trama. Por ejemplo, Rosendo dice a sus jugadores que se creen unos personajes para jugar una historia ambientada en California y les dice que pueden ser lo que quieran: el resultado es un pandillero chicano, un ejecutivo afroamericano y un detective privado. Rosendo ha decidido que su partida empieza cuando un grupo de desconocidos de origen variopinto se enfrenta a lo inesperado. El grupo se queda atrapado en un ascensor, mientras el edificio se incendia y tienen que vencer sus diferencias para sobrevivir...

Salvo excepciones, siempre es conveniente intentar que los personajes encajen entre sí y con el tipo de historia a contar y que sus objetivos sean si no iguales, al menos no contradictorios. Un grupo de juego formado por un honrado policía, un asesino sin escrúpulos y un ama de casa puede ser muy divertido para un *oneshot* pero sería difícil un argumento que justificara que formaran un grupo estable.

EL GRUPO DE PERSONAJES

Mientras que en un *oneshot* no hay problema en que los personajes sean dispares o tengan intereses antagónicos (incluso es posible que sea más divertido así), en las series esto suele degenerar en problemas o en que el grupo permanezca unido de forma artificial y poco creíble.

Los personajes deben de tener una razón para formar un grupo. No es necesario que todos sean grandes amigos o tengan ideas similares, incluso es una oportunidad para la interpretación que tengan pensamientos y actitudes enfrentados, pero debe de haber una razón para que permanezcan juntos.

Las relaciones de amistad, amor o familiares son un punto de unión muy poderoso pero no suelen justificar por sí solas que el grupo permanezca unido si no hay un objetivo común como la autopreservación. Aún así no hay que menospreciar este nexo de unión entre personajes como complemento de otros más específicos.



Los intereses comunes son un buen punto de partida para un grupo. La naturaleza de éstos pueden ser desde los más básicos como sobrevivir durante unos disturbios raciales hasta tan complejos como conseguir erradicar el tráfico de crack en un barrio. Los intereses comunes pueden unir a personas de procedencias sociales, raciales y culturales muy dispares y son muy interesantes por el conflicto que puede causar esto. Un conserje negro, una profesora blanca de clase media alta y un pandillero de moral dudosa que se unen para conseguir que no se derribe la única cancha de baloncesto del barrio no van a necesitar demasiado esfuerzo del DJ para crear aventuras, sólo la interpretación entre los personajes va a suponer un reto interesante para ellos.

Una buena razón para un grupo unido es el trabajo o un jefe común. Todos o casi todos los personajes trabajan para la misma persona u organización (como el LAPD o la Cosa Nostra) y se les encargan trabajos en los que han de ser compañeros, les guste o no. Los compañeros a la fuerza con personalidades enfrentadas han sido la inspiración de todas las *buddie movies* (películas de colegas) desde *Colors* hasta *Negocios Sucios*. En estas películas los protagonistas acaban siendo amigos, pero eso no es requisito indispensable en el juego: la amistad también puede acabar con una bala “perdida” durante un tiroteo.

SUBTRAMAS FUTURAS

Un buen jugador, sobre todo si es también DJ, crea a sus personajes aportando posibles subtramas y conflictos internos o externos. Estas subtramas no son siempre obvias o detectadas por el DJ, pero no hay nada más fácil que preguntar. Píde a tus jugadores que te indiquen qué sucesos o personajes de su pasado pueden volver hacia ellos o a qué tipos de conflictos morales o problemas amorosos, sociales o de cualquier otro tipo les gustaría que su personaje se enfrentará en un futuro.

Ciertamente, eso no significa que les vayas a hacer caso y añadir lo que ellos te indican, pero al menos sabrás en qué dirección quieren que encauces la historia y te dará una imagen más clara de los distintos personajes jugadores. Si introduces las subtramas que tu jugador deseaba, siéntete libre de alterarlas para que sigan siendo un desafío o para que el jugador no sienta que controla demasiado la historia de su personaje.

Por ejemplo, si un jugador quiere que aparezca en la historia el hermano de su personaje que desapareció tras un tiroteo con una pandilla enemiga y decides hacerle caso, puede que ahora el hermano sea un confidente de la policía y haya vuelto para traicionar a su hermano al que culpa por abandonarle en el tiroteo.

Como DJ este recurso te quitará mucho trabajo y te dará ideas para desarrollar en esta historia o en otras. No te lo pienses demasiado ¿para qué pensar cuando tus jugadores pueden hacerlo por ti?





LOS PERSONAJES DENTRO DE LA HISTORIA

Todos los personajes tienen algo en común, no importa si dominan el tráfico de drogas en California o son unos yonquis que mendigan en el metro, si son interpretados por personajes o por el Director de Juego o si son los protagonistas de tu trama o sólo extras sin importancia. Ese algo en común es que forman parte de tu historia. Todos. Sin excepción. Tanto los que tú has creado o interpretado, como los que lo han sido creados por tus jugadores.

LA ENTRADA

Antes de nada has de responder a la siguiente pregunta: ¿por qué los jugadores entran a formar parte de la historia? Básicamente hay tres respuestas: por iniciativa propia es decir que el motor de que la acción transcurra son los propios personajes, porque otros les convencer de alguna forma para que lo hagan o porque las circunstancias les obligan a hacerlo.

Por ejemplo, un tipo importante llamado el Teniente organiza un plan para robar una joyería pero necesita reunir a una banda de ladrones ya retirada. Consigue reunirlos después de varias peripecias y por distintos métodos: dinero, chantaje, persuasión... Finalmente durante el robo, los atracadores quedan atrapados dentro de la joyería junto a unos cuantos clientes. En este ejemplo, El Teniente entra en la acción por iniciativa propia; los atracadores, porque les contratan; los clientes atrapados en la joyería son personajes que han entrado en la acción por el imperativo de las circunstancias

Definir este parámetro para cada personaje que aparezca en la historia te permitirá intuir qué grado de implicación tiene en esta y hasta que punto está dispuesto a arriesgarse para conseguir su objetivo en la historia, sobre todo si estos interfieren con sus objetivos personales o ponen en riesgo su integridad física. Aunque para tener una idea más precisa de esto hay que conocer también que intereses tienen dichos personajes.

MOTIVACIÓN

La motivación es el conjunto de intereses que mueven al personaje. Hay que diferenciar entre motivaciones dentro la historia y motivaciones generales, las cuales no tienen porqué coincidir e incluso pueden entrar en conflicto. Las motivaciones específicas en la historia no tienen porqué ser más tenues que las generales. Por ejemplo, en el asalto con rehenes del que se hablaba en el ejemplo anterior, unos clientes se quedaban encerrados junto a los atracadores. Imagina que uno de ellos es un periodista que quiere conseguir una gran noticia (esa es su motivación general) pero en la historia sólo quiere salir vivo de allí (motivación específica). Seguramente, en este caso, su integridad física sea más importante para él que avanzar profesionalmente, aunque quizás no, pero lo importante es comprender que todos los personajes tienen distintas

motivaciones en distintas situaciones y qué ese conflicto interior es una de las bases de una buena historia.

Las motivaciones humanas parecen infinitas (ser un buen padre, lograr la inmortalidad, conseguir pasta fácil, ver el último capítulo de CSI) pero se pueden resumir según qué tipo de emoción es la que subyace en ese motivo. A continuación se ofrece una lista de a las posibles motivaciones humanas, válidas para definir qué desea cualquier personaje de la trama:

- Dinero / bienes materiales
- Poder / status
- Amor / amistad
- Odio / venganza
- Deber / prestigio / honor
- Diversión / placer
- Altruismo
- Información / conocimiento
- Competencia / rivalidad
- Protección personal / protección de alguien querido
- Realización personal
- Necesidad / adicción
- Amenaza / miedo
- Ideología / creencias
- Deseo / posesión
- Locura / perversión

OBJETIVO Y OBJETO

Dentro de una trama, cada personaje tiene un objetivo, algo que quiere hacer. Como la base de todas las historias es el conflicto, es muy posible que los objetivos de cada persona o grupo entren en conflicto: si alguien quiere secuestrar a tu amante y tú quieres impedirlo, es obvio que no todo el mundo va a conseguir lo que quiere.

Hay que tener en cuenta que los personajes también tienen una motivación que puede ser la razón que subyace detrás de los objetivos del personaje aunque puede que no. Los posibles objetivos de un personaje dentro de una historia pueden ser:

- Asesinar / destruir
- Asustar / coaccionar
- Convencer / negociar
- Investigar / averiguar
- Encontrar / conseguir
- Transportar / viajar
- Rescatar / recuperar
- Proteger / defender
- Engañar / distraer
- Huir / escapar

Los objetivos de un personaje en la historia son acciones orientadas hacia una persona, organización o cosa. Si un personaje tiene como objetivo asesinar / destruir, habrá que ver a quién o a qué quiere destruir o asesinar. Básicamente el objeto de su acción pueden ser:

- Persona o personas
- Grupo u organización
- Inmueble o territorio
- Dinero o bienes materiales
- Información o conocimiento

JUNTANDO LAS PIEZAS

Una vez que hayas decidido que motivación, objetivo y objeto tiene cada personaje te será fácil decidir cuáles serán sus movimientos durante la historia. De hecho, es conveniente empezar a escribir el guión una vez que hayas decidido cuál es la historia e intereses de los principales protagonistas porque así prácticamente se redactará sola. Unos buenos personajes son la base de una buena trama y tener claro la vida pasada y las motivaciones de los principales personajes te facilitará improvisar de una forma coherente cuando las cosas no salgan como tú lo habías previsto.

Si, por ejemplo, has decidido que tu historia va sobre un pandillero de poca monta que empieza hacerse hueco en el submundo criminal de L.A., que su motivación es la competencia y que su interés en la primera parte de la serie es conseguir un territorio propio, podrás ir decidiendo cómo es y cuáles pueden ser sus reacciones, que serán muy diferentes a como hubieran sido si su fin fuera, por ejemplo, el enriquecimiento o una afán de protección a su gente.

DIRIGIR SLANG

Como en una novela o en una película, la forma de dirigir lo que sucede durante tu historia será la clave del éxito. No importa el esfuerzo que hayas invertido en crear una historia sólida, ni el trabajo que te haya costado documentarte sobre un tema, la forma de dirigir es la clave para que todo lo que has hecho parezca bueno.

No hay un estilo adecuado de dirigir, sólo hay estilos que se adaptan mejor a ciertas situaciones. No es lo mismo describir una escena romántica que un combate. Ni siquiera dos combates diferentes tienen por qué dirigirse de la misma forma. La lucha entre dos artistas marciales puede dirigirse de forma metódica y precisa, mientras que el enfrentamiento entre dos jóvenes muertos de miedo debe ser vertiginosa y falta de detalles. Intentaremos darte aquí las claves para que tu dirección se adapte a la historia que quieres contar.

Piensa en dirigir el juego como una mezcla entre la labor de un director de cine y la de un montador. Debes conducir a los jugadores por el interior de la historia y debes hacerlo de forma que se sientan libres de interpretar a

sus personajes y tomar sus propias decisiones y también debes hilvanar, encadenar los acontecimientos para construir una historia sólida y coherente.

DESCRIBIR: A LA IMAGEN

POR LA PALABRA

El DJ de sLang debe conseguir mediante sus descripciones que los jugadores visualicen la historia como si fueran espectadores de una película. No se trata solo de hacerles ver lo que ven sus personajes, sino de darles una visión de conjunto que permita que el jugador disfrute del espectáculo de la historia en su totalidad.

Trata de pensar en las descripciones del DJ como en la cámara de cine: enfoca aquello que es relevante para la historia, dejando en segundo plano muchas otras cosas y completamente fuera de plano otras.

La profusión de las descripciones depende de los gustos de tu grupo y de los tuyos propios, pero debería también estar supeditado al ritmo de la historia. Cuando el ritmo sea lento, recurre a descripciones más detalladas, como si la cámara se paseara lentamente por el escenario y los personajes y eso nos permitiera percibir muchos detalles. Cuando quieras un ritmo rápido, da solo la información fundamental mediante descripciones breves y rápidas, como si la cámara saltara rápidamente de un lado a otro sin permitirnos ver muy bien lo que está pasando.

La metáfora de las descripciones del DJ como la cámara es importante y útil porque efectivamente la voz del DJ es la que pone el foco de atención sobre lo que ocurre. Si el DJ describe una papelería, los jugadores se la imaginarán y es posible que quieran que los personajes hurguen en su interior para ver si dentro hay alguna pista porque si no ¿por qué habría sido descrita? Algo muy parecido ocurre en el cine: un primer plano de un objeto lo identifica a menudo como un elemento importante de la historia que jugará cierto papel. De este modo, al dirigir sLang puedes emplear las descripciones para conducir a los jugadores en el sentido de la historia. Si en la papelería hay una nota de suicidio y tú ni siquiera mencionas que está allí, a los jugadores jamás se les ocurrirá preguntar si hay tal papelería ni qué contiene.

sLang pretende ser un juego muy cinemático, por lo que sería adecuado que las descripciones aludieran a aspectos visuales. Así, el DJ podría describir a los PNJs mediante su parecido a actores, famosos o conocidos de los jugadores, y hacer lo propio en la medida de lo posible con objetos y lugares. De esta forma los jugadores imaginarán de forma más vívida, visual y fiel aquello que el DJ pretenda presentarles.

UNIDADES NARRATIVAS

Al dirigir la historia, necesitarás dividirla en partes más pequeñas que te permitan manejarlas con sencillez y que una vez encadenadas formarán la historia. De menor a mayor son las siguientes:





- **Toma.** En cine, una toma es la acción que transcurre desde que se pone en marcha la cámara hasta que se para, es decir hasta que hay un cambio de plano, de ángulo o de punto de vista. En sLang hablamos de tomas para referirnos a los momentos en los que un personaje realiza una acción relevante, pero los utilizamos sólo durante las situaciones de gran tensión como el combate. Emplear estas tomas en el juego lo hace transcurrir más despacio, en lo que denominamos *bullet time*.

- **Escena.** Se trata del relato de la acción que ocurre en un lugar y un tiempo determinado. Consistiría en todo lo que ocurriera en el mismo escenario y en un tiempo continuado, sin cortes. Si los personajes viajan hacia el apartamento de unos tipos que deben dinero a su jefe y van charlando tranquilamente en su coche, esa es una escena. La siguiente escena podría consistir en los dos tipos continuando su charla en el ascensor de la casa de esos tipos. La siguiente escena podría ser cuando entran en el apartamento dispuestos a cobrar la deuda de su jefe.

- **Secuencia.** Una secuencia está formada por una o más escenas y consiste en la narración completa de un hecho importante de la historia. Continuando con el ejemplo anterior, una secuencia de la historia podría ser "recuperar el dinero del jefe" y estar formada por todas las escenas desde que el jefe envía a los PJs a cobrar la deuda hasta que vuelven con el dinero.

Al dirigir el juego, la escena es el elemento más útil ya que es dentro de cada escena donde debes preocuparte de marcar el ritmo adecuado, lograr la adecuada ambientación y, si es el caso, utilizar la música apropiada. Ya que cada escena ocurre en un escenario distinto a la anterior o en un momento temporal diferente, es una buena idea comenzar la escena diciendo a los jugadores dónde se encuentran los personajes, en el espacio y en el tiempo, al menos con relación a la escena anterior. Es decir, puedes decirles la fecha y hora si se está jugando un *flashback* o si han pasado varios días desde la última escena, pero bastará con que les digas que han pasado diez minutos o "un rato después" si las escenas ocurren de forma casi sucesiva. Respecto al lugar, utiliza el principio de la escena para dar la descripción del lugar a los jugadores si es un sitio que aparece por primera vez, o simplemente menciónalo si es un escenario conocido. En este último caso es una buena idea sintetizar la descripción del lugar refiriéndote a las pequeñas diferencias. Por ejemplo, si la última escena consistió en la llegada de los personajes a un club de alterne que has descrito ya profusamente y la siguiente escena transcurre en el mismo club unas horas después, podrías sintetizar la descripción como "el ambiente del club resulta incluso más cargado, el humo parece una niebla artificial y en el rostro de las chicas comienza a reflejarse el hastío y el cansancio".

TRANSICIONES

Una cuestión importante en esto de la dirección de juego es pasar de una escena a otra y esto se denomina transición. Lo más sencillo es dejar que el tiempo transcurra de forma continuada en el juego en paralelo a la vida real, pero hacerlo de forma continua e indiscriminada es narrativamente inadecuado ya que destruye el ritmo de la historia que debería estar centrado en sus aspectos relevantes. Por eso emplearemos elipsis, momentos que quedan fuera de la historia y por lo tanto no son interpretados, sino simplemente enunciados por el DJ y se dan por supuestos. Lo realmente difícil de realizar una transición es precisamente saber cuando conviene recurrir a una elipsis y cuando no. Por ejemplo, el DJ podría considerar que tras el encargo de su jefe, la siguiente escena es que los personajes se encuentran en la puerta de la casa de los tíos que le deben dinero, reduciendo el viaje en coche y al subida en el ascensor a un simple "...llegáis allí en media hora y aparcáis en la acera de enfrente. Luego cogéis el ascensor hasta el piso cuarto y os encontráis en la puerta" o incluso "Estáis ante la puerta del piso de esos tipos".

Un criterio a la hora de decidir si recurrir o no a la elipsis es el ritmo. Si quieres imprimir a esa parte de la historia un ritmo lento, presentar a los personajes o crear la sensación de que no ocurre nada (sea para tranquilizar o desasosegar a los jugadores) puedes encadenar las escenas en tiempo real y dejar que los jugadores interpreten a sus personajes en situaciones "cotidianas". Si ha llegado la hora de la acción trepidante, de no tener tiempo para pensar o de llegar al quid de la cuestión, entonces recurre a la elipsis para evitar todos los "tiempos muertos" que no involucran acción importante para la trama.

En todo caso hay varios tipos de transiciones que puedes utilizar en el juego:

- **Corte seco.** Es lo más apropiado cuando el cambio de escena no supone cambio en la secuencia, sobre todo si las escenas son contiguas temporalmente. Simplemente pasa a la siguiente escena sin mayores miramientos.

- **Fundido en negro.** El fundido en negro es una técnica utilizada en cine y otros formatos para hacer más suave un cambio brusco de escena. Aplicado al rol puede servir para dar una narración más ágil a tu historia ayudando a los jugadores a no perderse. Lo único que debes hacer es anunciar un fundido en negro diciéndolo, de forma que los jugadores se preparen para que la siguiente escena transcurra en otro momento u otro lugar. Si por ejemplo, unos jugadores están discutiendo sobre comprar unas recortadas para un trabajito que tienen que hacer y han decidido hacerlo puedes recurrir al aburrido "muy bien, decidís ir a comprar las jodidas recortadas, ¿cómo vais? ¿en coche o andando? Tira por Contactos + Bajos Fondos..." o decir sin más mientras



aún están discutiendo “*Bien, fundido en negro, vuestro contacto deja las recortadas encima de la mesa con un golpe sordo, son 300 pavos -dice con voz gangosa- por adelantado*”.

Incluso puedes ser más brusco, imagina los jugadores está llegando a la conclusión de que no les hacen falta las recortadas. Fundido en negro. Los personajes están disparando a un negro inmenso armado con un cuchillo que va hasta las cejas de crack y no parece querer caerse a pesar de los balazos. Finalmente, cae al suelo. “*Te dije que debimos traer unas jodidas recortadas para este trabajo*”, dice uno de los personajes, mientras carga su pistola.

- **Fundido encadenado.** En cine consiste en pasar de una toma a otra sobreimpresionando fotogramas. Básicamente se trata de ir haciendo más tenue la imagen de la escena que acaba al mismo tiempo que se va haciendo más intensa la imagen de la escena que empieza. Suele utilizarse para representar el paso del tiempo encadenado dos imágenes de la misma persona, lugar, etc. En sLAng puedes emplearlo simplemente describiendo la transición verbalmente. Solo tienes que acabar la escena llevando el foco de atención sobre un personaje, lugar u objeto y comenzar la siguiente con la descripción de lo mismo con la que lo terminaste, pero con una descripción, claro está, diferente. Un ejemplo clásico es el del reloj de pared: “*Desde detrás de la pila de informes que tienes que revisar echas una última ojeada al reloj y ves que marca las 8:40... Las manecillas implacables del reloj anuncian la hora de salida de la oficina, son ya las 17:30*”.

- **Barrido.** Se trata de pasar de una imagen a otra mediante un rápido movimiento de cámara que no deja

ver lo que hay entre ambas imágenes. Puedes emplearlo para desplazar la acción de un punto a otro dentro del mismo espacio y en un tiempo continuo. Por ejemplo, si el grupo de jugadores se ha dividido entre diferentes habitaciones de un piso puedes pasar la acción de un grupo a otro haciendo un rápido barrido consistente en una veloz descripción del camino que tendría que hacer una cámara imaginaria para pasar a enfocar de unos a otros, algo así como “*la puerta se cierra con un ligero crujido, y al otro lado, cruzando el pasillo y entrando por la primera puerta a la derecha, Jack amartilla su arma mientras se lleva el dedo a la comisura de los labios*”.

Utilices la transición que utilices, aunque sobre todo cuando empleas fundidos, puedes recurrir a analogías para enlazar una escena con la siguiente. Las analogías en este contexto consisten en buscar un paralelismo entre la primera imagen de la nueva escena y la última de la anterior, paralelismo que puede estar basado en la acción (la escena termina con un personaje haciendo una cosa y la siguiente comienza con otro personaje haciendo una cosa similar), en aspectos materiales (la escena termina con un objeto y la siguiente comienza con un objeto parecido) o en aspectos estructurales. Estos últimos son los más difíciles de explicar, pero básicamente consisten en relacionar el fin de una escena con el principio de la siguiente mediante algún tipo de metáfora. Por ejemplo, la escena termina con un personaje apretando el gatillo para rematar a un enemigo caído y la siguiente comienza con el chef de un restaurante chino cortándole la cabeza a un pollo.





INTERPRETACIÓN DE

PERSONAJES SECUNDARIOS

Otro de los grandes retos del DJ es interpretar los personajes secundarios, es decir todos aquellos que aparecen en la historia que no son interpretados por los jugadores. El objetivo es imprimir a cada personaje secundario rasgos característicos propios, su propia personalidad.

Al tener que interpretar muchos personajes, el DJ se ve normalmente obligado a enunciar quién dice qué: *"El tipo de la tienda de comestibles dice: son 20 pavos"*. Esto resulta reiterativo y puede sacar a los jugadores de la historia, por lo que conviene evitarlo. Una forma de hacerlo es conferir al personaje una forma característica de hablar (acento, tono de voz, tartamudeo, ceceo) que le distinga del propio DJ y de los otros personajes secundarios. Así los jugadores podrán identificar rápidamente quien habla.

No siempre es posible limitarse a esto, ya que el DJ no es un actor profesional ni un imitador y la cantidad de registros que puede desarrollar es lógicamente limitado. Además algunos personajes pueden ser tan insignificantes para el desarrollo de la trama que no merezca la pena invertir demasiada energía en su caracterización. Cuando así sea, el DJ puede señalar la intervención del personaje aludiéndole en la descripción. *"El tipo de la tienda de comestibles se rasca la cabeza con evidente desinterés: son 20 pavos"*.

Mención aparte merecen los antagonistas u otros secundarios importantes, personajes que son tan importantes para la historia como los personajes de los jugadores. Conviene caracterizar a estos personajes especialmente bien, dotarles de uno o más sellos característicos que les hagan ser recordados. Puede ser una forma particular de hablar, pero tampoco conviene abusar de esto y ya sabemos además que hay registros limitados que adoptar. Una frase hecha o coletilla puede ser también un gesto diferenciador, así como una forma particular de expresarse, como dirigirse siempre a la gente por el nombre de pila completo, utilizar abundantes refranes o hablar siempre de uno mismo en plural.

Además, conviene que el DJ determine las motivaciones y valores de los personajes más importantes, al menos a grandes rasgos y sobre los temas en los que es previsible que se involucren en la historia: ¿Apoyará al personaje su novia cuando este necesite una coartada falsa? ¿Creerá en su inocencia?

MÚSICA

sAng es un juego eminentemente cinematográfico. Contamos historias de película desde la perspectiva de las películas, y eso lo hace diferente a muchos otros juegos. A lo largo de estas páginas, has ido encontrado consejos y técnicas para dar cuerpo a tus historias desde este punto de vista: hemos hablado del estilo y el tono de

Presunta brutalidad policial propicia el Día del Diálogo

El LAPD quiere presentar un rostro humano para disipar la desconfianza de las minorías

Mientras que las autoridades continúan investigando la paliza propinada al afroamericano Stanley Miller por agentes del Departamento de Policía de Los Angeles (LAPD), representantes de la comunidad se reunieron ayer en un Día de diálogo que se llevó a cabo con funcionarios de la policía para discutir el tema de brutalidad policial.

El asambleísta Mark Ridley-Thomas, demócrata de Los Angeles y organizador de los eventos realizados en varios puntos de la ciudad, también organizó los diálogos de 1995, después de conocer el veredicto de inocencia de O. J. Simpson, que debía mejorar las relaciones entre la policía y la comunidad.

"Esta es una oportunidad para que la gente intercambie sus puntos de vista en forma constructiva y abiertamente", dijo Thomas. "Todos los comentarios serán tomados en cuenta y en breve se darán a conocer los puntos de importancia y lo obtenido con estas reuniones".

Casi 14 años después de uno de los casos de brutalidad policial más sonados en el país, el asambleísta afirmó que, "si bien algunas cosas han mejorado en esas relaciones, todavía hay mucho camino que recorrer para alcanzar una justicia igual para todos".

La serie de 24 reuniones, denominadas Día del diálogo, se llevó a cabo en diferentes puntos de Los Angeles con el objetivo de aminorar la tensión que existe en las comunidades producida por los dos recientes videos que revelan que agentes de policía presuntamente usaron fuerza excesiva para arrestar a los sospechosos.

El alcalde James Hahn y el jefe de la policía, William Bratton, escuchaban al Comité Comunitario de Acción de Watts y a miembros de la Cámara de Comercio de Los Angeles.

Un cambio en la actitud de los elementos del LAPD, un diálogo continuo con todas las esferas de la sociedad y los recientes casos de exceso de fuerza de la policía fueron algunos de los asuntos enfocados en las reuniones.

"Los residentes están enojados por la presencia de pandillas, pero también por el comportamiento de la policía, porque esperan que las autoridades hagan su trabajo de una manera respetuosa a la comunidad", expresó George Kieffer, presidente la junta de directores de la Cámara de Comercio de Los Angeles.

Los participantes en el diálogo concluyeron que una de las soluciones es mantener comunicación a todos los niveles, ya que consideran que uno de los problemas principales es la falta de entendimiento entre las partes.

También consideraron la actitud policial como un asunto nacional, pero en Los Angeles es "más grave porque el cuerpo de policía es muy pequeño en comparación con el tamaño de la ciudad y los agentes no tienen tiempo de conocer a la comunidad".

"La actitud que tienen los agentes viene de mucho tiempo atrás y será difícil cambiarla", dijo Kieffer. Durante la reunión, algunos empresarios afroamericanos dijeron que sus encuentros con las autoridades no habían sido favorables.

la narración, de todos esos pequeños detalles que hacen de una historia algo vivo y complejo y no un simple tiroteo en la cocina de crack. Así pues, a estas alturas deberías ser un guionista capacitado, un director competente y un productor sobradamente retorcido. Pero no tan deprisa... Aún eres nuevo en el barrio, chaval.

Hay muchos detalles que ayudan a definir la personalidad de una película. La música es, entre todos ellos, uno de los más poderosos y sutiles. Seguro que si piensas en tus películas favoritas no puedes evitar evocar, entre otros muchos detalles, la música, la banda sonora, ya sean las fanfarrias de La Guerra de las Galaxias o el "Surf" de Pulp Fiction. La BSO ayuda a definir el tono narrativo, está presente en el escenario ambientando las escenas y creando matices en las situaciones... como bien saben varias generaciones de cineastas, sin la música la escena mejor preparada puede quedar mutilada. Piensa en la famosa escena de la ducha de Psicosis y quítale ese sonido agudo e hiriente. Conviertes un asesinato mítico en poco más que un vulgar alarde de casquería... Esta es la primera y tal vez la más importante función de la música: indicar a los jugadores qué deben esperar de la siguiente escena, qué deben temer (o no) y cual es el nivel de tensión, el tono emocional en el ambiente y, en cierto sentido, qué es lo que esperas de ellos. Por supuesto existen muchos otros medios para indicar esto, y la música funcionará mejor en combinación con ellos. No estamos hablando de una panacea, pero si de una fórmula especialmente eficaz para conseguir lo que pretendemos. Una vez el uso de la música sea algo habitual en tus partidas, podrás beneficiarte exactamente de lo contrario. El silencio, la ausencia de cualquier ambientación sonora o el corte abrupto con la que estabas usando indicará a tus jugadores la inminencia de algo... algo terrible, preferentemente. Cuando la música para de golpe, la tensión debería poder cortarse con un cuchillo.

La música es además un elemento cotidiano y, como tal, no hay razón para que no esté presente en cualquier descripción. Igual que describes la neblina gris que cubre la mesa de poker o el olor acre de la habitación en la que el fiambre lleva una semana aireándose, podrías contar cómo es la música que suena en la radio del coche o en la jukebox de la cafetería. Podrías... ¿pero por qué demonios vas a limitarte a describir cuando puedes sencillamente hacer que tus jugadores oigan esa música? En este sentido, una melodía se convierte en un elemento de "atrezzo", en una forma de traer directamente a tus jugadores un trozo de la escena para que lo vivan en primera persona. Como tal, puedes aplicarle más o menos realismo, y utilizar esta fórmula de un modo más o menos restrictivo: El escenario es algo vivo y cambia con las acciones de los personajes. Así que la radio empezará a producir interferencias cuando entren en el túnel: podrías representar esto utilizando una radio real, moviendo el dial cuando los personajes entren en el agujero. La banda dejará de tocar cuando empiecen los tiros, así que deberías apagar la música. Esa drástica ruptura del ambiente

anterior ayudará a que tus jugadores se metan en la escena, que sientan la "ruptura" con la normalidad que supone y perciban mejor los cambios en la narración, la falta de linealidad. En otras palabras, cambia la música a medida que cambie el escenario. Por último, fíjate en que muchos estímulos sonoros que pueden beneficiarse de esta fórmula, no sólo la música: desde noticiarios hasta el ruido de los coches, pasando por una ardorosa escena de cama. Todo es reproducible, sólo hace falta encontrar donde está grabado.

La música es algo más que una forma de expresar emociones. Los seres humanos utilizamos la música como entretenimiento, pero también es una forma de crear lazos y definir identidades... casi cada subcultura urbana va a tener un estilo musical propio. Puedes reconocer qué gente encontrarás en el garito en cuanto la puerta se abre, antes incluso de que te golpee el hedor a vomitona, tabaco y cerveza derramada. Es decir, habrá músicas que serán más apropiadas para determinadas escenas, en función de qué personajes aparezcan en ellas. Puedes usar una música lenta pero tensa cuando los jugadores se reúnen con el jefe de una banda local y otra más rápida y agresiva cuando todo se vaya a tomar por culo en la reunión y empiecen los tiros. Pero si el jefe de la banda es un rapero, pegaría que ambas canciones fueran de música Rap. La verdad, tanto el punk como el metal podrían quedar un poco fuera de lugar. Por supuesto, puedes llevar esto más lejos: así cómo usas música asociada a un tipo determinado tipo de gente, puedes asociar gente a un determinado tipo de música. ¿Cómo? ¿Qué suena complicado? Nada más lejos de la realidad. Piensa en Vivaldi. Y no, no hablo solamente del compositor... Ese es un ejemplo de un personaje que tiene una determinada música asociada a su identidad. Pon "Las Cuatro Estaciones" y tus chicos se echarán a temblar. De la misma forma puedes asociar un estilo de música al "malo de la película". No tiene porqué ser algo explícito, ni hay necesidad de que tus jugadores se den cuenta de ello. De hecho funcionará mejor si no lo hacen... elige un estilo, o un tono emocional y haz que suene cada vez que el personaje en cuestión aparezca, se esté donde él ha estado o simplemente se hable de él. Con el tiempo, tus jugadores asociarán ambas cosas. Piensa en Darth Vader y te encontrarás tarareando la Marcha Imperial. Así es como funciona.

Como ya dijimos antes, puedes utilizar la música para sugerir estados de ánimo y guiar a los jugadores en las escenas: el tono de la música te sirve para indicarles qué se espera de ellos. Si planeas una escena de acción, cómo por ejemplo que se inicie una pelea callejera, usa una música que lleve a anticipar el combate: más o menos rápida y violenta, pero no tanto como para que luego no puedas cambiar a otra más rápida y más violenta cuando empiecen las tortas... el ambiente que buscaríamos en este ejemplo sería de tensión contenida. Si quieres que los jugadores entiendan que deben estar tranquilos en su encuentro con el Gran Hombre una música relajada y





“profesional” será lo mejor. Piensa en el hilo musical que puede haber en un despacho o una sala de espera. El ritmo es el otro gran aliado del que disponemos. La velocidad de la música marca la velocidad de la escena a los jugadores: evoca la tensión, contenida, ausente o manifiesta. Todos hemos tenido alguna vez la sensación de hablar, movernos o conducir más deprisa cuanto más rápido es lo que estamos oyendo. Es algo completamente espontáneo que puedes usar a tu favor con mucha facilidad.

Bueno, es posible que después de leer esto estés pensando: “¿de qué va esta gente? Todo esto está muy bien pero... parece un poco complicado, ¿no? ¡Yo quiero jugar una puñetera partida, no ganar un Óscar!” Bien, es cierto, no es fácil. El manejo de la música no es una cosa que se pueda improvisar fácilmente. La clave para usar música en una partida es la planificación. Puedes poner un disco al azar y dejar que suene, pero no será lo mismo. En el mejor de los casos lo que suene no será coherente con la historia. En el peor de los casos, pudiera ser que la música fuera exactamente en dirección contraria a la historia o que distraiga a los jugadores, esas criaturas con memoria de pez incapaces de estar sentados sin manipular dados y lápices o realizar comentarios jocosos. Por otro lado, una planificación insuficiente significa perder un tiempo precioso buscando el CD, la lista de canciones o el mando del equipo estéreo. Si vas usar música, tenlo todo a mano y bien a mano. Los equipos con cargador de CDs o las listas de reproducción de mp3 son lo más útil para esto, sobre todo porque pueden reproducir música durante mucho rato sin repetirse, lo que evitará que te quedes súbitamente tirado en mitad de una escena. Piensa que, típicamente, vas usar la música en momentos de tensión y escenas importantes. Demorarte en esos momentos puede destruir completamente el climax que pretendías crear... Así pues, ten en cuenta que la música deberá ser el “fondo” de lo que está pasando, y no pasar a primer plano, para evitar que se hagan comentarios sobre ella o solicitudes (eres un Director de Juego, no un Disk Jockey) No debes apartarte del control de la partida para llevar el control de la música. De la misma forma, no sería muy útil que planificaras la música para las 4 horas de juego de cada tarde. No te excedas, te cargarás inútilmente de trabajo que podrías dedicar a otras cosas importantes, como desarrollar los personajes secundarios o jugar a la *PlayStation*. Además, si la música está presente en cada escena, en cada momento de tu partida, tus jugadores se habituarán y perderá muchas de su capacidad para sugerir significados: No pierdas el tiempo y planifica sólo las escenas importantes, junto con alguna escena menor - para despistar, más que nada.

Si la historia que has planeado sigue una estructura rígida, basada en escenas, o por lo menos sabes que alguna situación va a ocurrir necesariamente, entonces puedes planificar la música para ese momento. Piensa qué quieres sugerir, cual es el tono de la escena y lo más importante, el ritmo. Después busca las canciones que

tengan esas características y que, además, sean coherentes con lo que está pasando: volvemos al ejemplo de la banda de raperos y el heavy metal: si la “descripción” que hace la música choca con la que tú haces verbalmente, la narración se resentirá.

Si tu estilo narrativo va más hacia la improvisación o prefieres que sean los personajes los que construyan la historia y por tanto te resulta complicado planificar escenas, preparar una BSO pasa por desarrollar material “genérico”. Por ejemplo, puedes grabar un CD con “canciones para enfrentamientos con pandilleros”, “tiroteos”, o “clubes nocturnos”. De esta forma, ante una situación que no estaba planificada puedes echar mano de un conjunto accesible de canciones que conoces y que serán en general apropiadas para lo que está pasando.

Pero pasemos a hablar aquello que nos traemos entre manos. ¿A qué suena Los Ángeles? La respuesta es: a Hip Hop y a muchas cosas. En Los Ángeles puedes encontrar gentes de 140 países distintos que hablan 92 lenguas diferentes. Es un lugar multicultural en el que lo exótico tiene fácilmente cabida. Sin embargo, la gran mayoría de la población pertenece a las “minorías” negra y sobre todo hispana. Y los jóvenes de estos grupos culturales escuchan, básicamente, Hip Hop. El “Gangsta Rap”, el Rap Latino y las formas más duras de Hip Hop como el “Hardcore Rap” son probablemente las que retratan mejor el ambiente de Los Ángeles, tanto porque forman parte del paisaje musical de la ciudad como porque sus letras y sus ritmos buscan reflejar la vida en las calles, los enfrentamientos entre bandas armadas, los odios grupales y rivalidades y en muchos casos, la vida y la muerte en las calles de LA. Casi todos los grupos clásicos de Rap que surgieron en los 80 y principios de los 90 han tocado temas como la violencia, las luchas de bandas y los problemas sociales de las minorías raciales en sus canciones. Los neoyorquinos Public Enemy se hicieron un nombre a finales de los 80 y muchos los consideran la banda de rap más controvertida e influyente de todos los tiempos. Ya en la costa Oeste los californianos Ice-T, Dr. Dre o Ice Cube (estos dos últimos ex miembros de N.W.A., los pioneros del gangsta rap) también han hecho escuela sirviendo de mentores a la siguiente generación de raperos afroamericanos, como Snoop Dogg, los malogrados 2Pac y su rival, The Notorious B.I.G., artistas que vivieron demasiado cerca de las historias de bandas y tiroteos sobre las que componían sus rimas, o los Wu-Tang clan, con los numerosos proyectos paralelos de sus nueve miembros, como Genius, Ol’ Dirty Bastard y RZA. Mucho más lúdicos que violentos, encontramos a artistas como Puff Daddy o Coolio, en la línea del Pop - Rap y otras formas más comerciales del género.

Entre los raperos de origen latino destacan por derecho propio Cypress Hill, grupo basado en LA famoso entre otras cosas por su apología del consumo de marihuana, y que revolucionó el panorama del Hip Hop a principios de los 90. A mediados de los 80, los hermanos Reyez,

nacidos en Cuba fundaron DVX, grupo embrionario del que surgió Cypress Hill, por un lado, y la carrera de Mellow Man Ace por otro. Otros grupos latinos con peso específico son los agresivos mexicanos Control Machete, cuyo líder, Fermín IV Caballero tiene una carrera propia y colaboraciones con Cypress Hill y muchos otros grupos. Los también mexicanos Calo, The Beatnuts, alejados de lo mainstream y con un punto irónico, o The Mexakinz, grupo de Long Beach que se ha ganado seguidores entre los fans de la música alternativa con sus rimas bilingües son unos pocos más del elenco de grupos latinos dedicados al Hip Hop.

Sin embargo, el Rap es sólo la punta del iceberg. Puede que sea el Hip Hop el primer género a considerar, pero en LA tienen cabida todos las músicas del mundo. Los grandes clásicos del blues de alrededores de los años 30 - 50, como Sonny Boy Williamson (I y II) Little Walter, Muddy Waters o Howlin' Wolf pueden aportar mucho con sus sonidos desvencijados y maltratados por los años. Lo mismo puede decirse de las músicas más típicamente latinas: la Salsa, el Son cubano y otros ritmos caribeños están a la orden del día en LA, dónde se celebran numerosos certámenes de baile y música a cargo de las importantes comunidades portorriqueña, cubana, mexicana, etc. El soul, el jazz y la prácticamente autóctona música Surf (no subestiméis a los Beach Boys) tienen por supuesto su representación. Y sin duda alguna, en LA se ve la MTV. Es posible que estás músicas no conecten con sLAng de la misma forma en que lo hace el Hip Hop, pero en cualquier caso, son un recurso narrativo y ambiental importante. Están ahí, y no hay porque dejar de echar mano de ellas cuando resulte oportuno...

Y hasta aquí podemos contarte, hermano. El resto habrás de descubrirlo por ti mismo y no dudamos de que serás capaz de ello. Haz que nos sintamos orgullosos...

ATREZZO

Atrezzo es todo aquel recurso material que puedas utilizar para apoyar la historia. Algunos jugadores consideran especialmente importante el atrezzo cuando se juega en vivo, mientras que otros se oponen a utilizar apoyo material de ningún tipo: la imaginación es el único soporte del juego. Aquí nos situaremos entre las dos posturas y explicaremos como puedes emplear algo de atrezzo para ayudar a que los personajes visualicen algunos elementos de la historia.

Fundamentalmente los elementos de atrezzo sirven para que los jugadores puedan manipularlos como lo hace sus personajes, ayudando a que interpreten con todo su cuerpo (aunque permanezcan sentados si jugáis en mesa) y no sólo con su voz. Si los personajes tienen que entregar un misterioso paquete envuelto el papel marrón y atado con una cuerda, dales uno que puedan tocar, sopesar y manosear mientras deciden si van a llevarlo a su destino o abrirlo para ver que contiene. Utilizando harina o sal en una bolsa de plástico puedes conseguir un efecto bastante impactante.

La primera regla del atrezzo es que tiene que ser gratis o, por lo menos, terriblemente barato. Su función dar un pequeño apoyo a la narración pero no es indispensable, ni siquiera importante, y por tanto nada justifica una gran inversión en dinero de atrezzo. La segunda regla del atrezzo, que puede parecer contradictoria con la anterior, es que debe ser aparente. Si el objeto que utilizas como atrezzo no se parece realmente a lo que quieres representar, no sólo no estarás consiguiendo el objetivo de





ayudar a los jugadores a visualizar el objeto, sino que además lo estarás entorpeciendo. Eso nos lleva a la tercera regla, que es imaginación al poder.

Los elementos que mejor se prestan al atrezzo son los que tienen el papel como soporte. Gracias al avance de la informática casi todo el mundo puede sentarse un rato delante del ordenador y confeccionar un falso recorte de periódico, una invitación para una fiesta o algo por el estilo. Además las notas manuscritas resultan especialmente fáciles de producir...

Una pequeña nota más sobre el atrezzo: no utilices objetos que puedan ser confundidos con armas reales de ningún tipo como atrezzo, ni replicas de armas de fuego ni de filo ni nada por el estilo. Es preferible emplear una pistola de plástico amarillo para representar tu .357 que una réplica fidedigna del arma que pueda asustar a alguien que te vea jugando y causar problemas.

RECURSOS NARRATIVOS AVANZADOS

Durante mucho tiempo, los juegos de rol se encasillaron en un desarrollo de la historia totalmente uniforme. Cada jugador interpretaba un personaje, el DJ interpretaba a los demás y decidía que ocurría en el mundo de juego, desde los más simple a lo más complejo, cada DJ tenía su propio mundo dentro de la ambientación común, sin *crossover* entre distintas historias, los sucesos discurrían en una línea temporal clara, y todo se resolvía de una forma simple, que había demostrado funcionar desde el primer juego de rol.

Por supuesto, es totalmente válido jugar así, e incluso recomendable si los jugadores y el DJ son novatos, pero es muy posible que, tarde o temprano, esa secuencia inmutable acabe resultando monótona. Lo que vamos hacer en sLAng es agitar un poco la mesa de juego y tu mente, para que despiertes a tus jugadores ofreciéndote alternativas de narración. Piensa en *Pulp Fiction*, historias entrelazadas, desarrollo temporal no lineal... eso es lo que queremos conseguir.

Pero, no tengas prisa por introducir todos estos recursos. Antes de usarlos ten claro qué efecto quieres conseguir con su uso y si van a quedar bien. Es preferible utilizar los recursos clásicos bien que introducir novedades sin criterio.

LA CARÁTULA

El título es muy importante pero párate por un momento a pensar en cómo eliges en tu videoclub la película o DVD que vas a alquilar esa noche. Vale puede que tengas una película ya pensada o conozcas sus críticas o su argumento pero, si no sabes nada de la película, te guías por la carátula, tanto por la imagen frontal como por la pequeña sinopsis y las tres o cuatro fotos que aparecen en la trasera.

Intenta trasladar eso a tu historia, piensa cómo sería el póster promocional, ¿qué personajes aparecen? ¿En qué actitud aparecen? ¿Apuntando con un arma o simplemente mirando fijamente a cámara? ¿Aparecen en algún escenario? ¿Qué escenario es? ¿La playa, las calles de un suburbio de L.A.? ¿Es de día o de noche? Todas las decisiones que tomes en el póster promocional influirán en la imagen preconcebida que tus jugadores tendrán de tu historia. Si lo deseas puedes diseñar realmente la carátula, bien dibujándola, bien recurriendo a fotografías sacadas de otras películas y utilizando algún programa editor de textos o, simplemente, describiendo a tus jugadores cómo sería.

Luego piensa en la parte de atrás de la carátula, en las imágenes tomadas del metraje, pero sé prudente y piensa en unas imágenes que estés prácticamente seguro de que luego sucederán dentro de la partida. Las imágenes no deben ser demasiado clarificadoras de la trama y no deben dar pistas para su resolución, a no ser que eso sea lo que quieras.

Pare terminar haz un pequeño resumen del argumento para que tus jugadores puedan saber lo que se espera de ellos y quizás quieras añadir comentarios que alguna revista o persona famosa ha hecho sobre la película, cosas como "*un torbellino de imágenes: Quentin Tarantino*" o "*Profundamente innovadora sin perder totalmente el clasicismo: L.A. Magazine*".

La carátula también puede ser empleada antes de que los jugadores diseñen sus personajes para que éstos conozcan más de la historia en la que van a jugar y les ayude a que éstos encajen en lo que el Director de Juego quiere contar. Simplemente sé un poco más vago en la descripción de los personajes jugadores que aparecerían en portada y modifica la carátula si deseas añadir o suprimir alguna imagen o texto de la sinopsis tras la creación de los personajes principales.

COMIENZOS IN MEDIA RES

Llamamos comienzo *in media res* cuando los personajes empiezan la historia metidos ya en la acción. No hay una presentación previa de los personajes y de las circunstancias, si no que, según acaban los créditos iniciales, los personajes ya están metidos en el ajo, huyendo de la policía, metidos en un tiroteo, o realizando una operación encubierta.

Cuando arbitres una partida que comienza *in media res* es preferible no avisar a los jugadores para que la ruptura con el ritmo que ellos esperaban en la historia les sorprenda más. Si es necesario alguna pequeña aclaración para ponerles en situación dásela de la forma más rápida y precisa posible para que no les de tiempo a sobreponerse a la sorpresa.

Por ejemplo: "*empieza otro soleado día en L.A., vuestro teniente os ha encargado una misión encubierta para detener a un traficante de medio pelo en el que el Jack*

tendrá que hacerse pasar por comprador de coca, mientras Will y Timothy están escondidos en una furgoneta junto a tres polis más. Jack, entras en el edificio esperando que el micro que llevas pegado en el pecho no se note demasiado...”

Tras el comienzo “in media res” puedes volver a una estructura clásica en tres tiempos o jugar un *flashback* con la investigación preliminar a la operación encubierta si lo deseas. Lo que tienes que tener claro es que has comenzado tu historia con estilo y ahora tendrás que estar a la altura de las expectativas que has creado.

INTERLUDIOS

En música, un interludio es una composición breve que sirve de introducción o intermedio en una composición mayor. En la narración, podemos también aplicar estos interludios para, por ejemplo, jugar un momento de la vida pasada de uno de los personajes; informar de un suceso que de otra forma tendría que explicar el DJ a través de una aburrida nota o contándolo de viva o voz; o, simplemente, para meter a los personajes jugadores en la piel de sus víctimas o sus enemigos.

El problema no es hacer un interludio sino lograr que éste aporte algo a la historia principal, completándola, dando pistas sobre lo que sucederá o ya ha sucedido o, simplemente, dando una visión distinta.

Uno de los interludios más usados es el *flashback*, se caracteriza por referirse a un suceso pasado y que se introduce en la narración a través de los recuerdos de uno de los personajes. Al menos uno de los jugadores juega con su personaje de la trama principal en este tipo de interludios. Normalmente sirve para clarificar una escena y aportar información adicional a los jugadores o a los personajes o para dar un “pie” interpretativo a los jugadores.

Por ejemplo, Quintín está dirigiendo un *oneshoot* en el que los personajes son unos tipos que han cometido un atraco que ha salido mal y la partida empieza en un almacén abandonado. Podría empezar de cero, informando simplemente como han ido las cosas, pero decide darles unas pautas generales a los jugadores sobre lo que ha sucedido (para que, por ejemplo, no se maten nada más comenzar la historia).

Un *flashback* bien jugado dará entidad a la partida y, si los jugadores son ingeniosos, pueden incluso aportar nuevos recursos dramáticos que el DJ debe decidir si integrar o desechar, aunque animamos a asimilarlos en la partida si es posible.

Por ejemplo: mientras se juega el *flashback* del ejemplo anterior, dos de los jugadores se enfrentan porque uno dispara sin motivo a la cajera del banco. Quintín no había pensado en esa posibilidad y en las hojas de personaje pregeneradas de los jugadores no pone nada de ese suceso, pero tampoco indica que los dos personajes se

llevaran demasiado bien, así que decide no “censurar” la escena y dejar que sigan adelante.

Aunque el momento más sencillo para arbitrar un *flashback* es antes de iniciar la partida nada impide que lo hagas en cualquier momento, aunque es mejor que prepares cuidadosamente el momento o evento que “disparará” el *flashback*.

Por ejemplo, en la partida de Quintín, uno de los jugadores es un poli infiltrado y decide jugar un *flashback* en el que el personaje conoce a los demás jugadores (de hecho esa parte la ha jugado al principio como *flashback* de otro jugador) pero completando con una escena anterior en la que el poli habla con su superior y prepara lo que va a decir. Como ves, en este caso Quintín ha utilizado el recurso de los *flashbacks* desde el punto de vista subjetivo de dos personajes para aportar las visiones de ambos. De esa elegante forma ha contado mucho del carácter de los dos personajes sin que sus jugadores tengan que ganar un Oscar a la interpretación o parar la partida para que cuenten cómo se sienten.

También se pueden jugar interludios de larga duración, en el que la mayoría de los jugadores o todos interpretan una escena con personajes distintos a los suyos. A esto le llamamos escenas adicionales. El fin de las escenas adicionales es dar una información que los personajes pueden o no conocer pero que el DJ quiere que los jugadores-espectadores sí tengan constancia. También es un buen recurso para dramatizar una información conseguida demasiado larga o densa como para que el DJ la cuente de viva voz.

Por ejemplo, Rosendo dirige una partida en que los jugadores son dos duros detectives de homicidios investigando un tiroteo en una escuela. En vez darles una descripción de la escuela y lo sucedido, decide que los jugadores jueguen un capítulo extra, interpretando el rol de los asesinos, dándoles unas pequeñas pautas de cómo se comportaran y de que pueden hacer (qué armas llevan y el detalle de que uno de los dos cojea). Toda esa información la pueden recoger de los testigos y de las cámaras de seguridad, pero el bueno de Rosendo sabe que usando el capítulo extra se ahorra mucho trabajo y va a conseguir que los jugadores presten más atención que colocándoles un dossier encima de la mesa o dando una disertación de una hora.

CROSSOVER Y SPIN OFFS

En el mundo del cómic, se define como *crossover* a la práctica de crear un cómic en la que los personajes de dos colecciones distintas (y a veces muy variopintas) se encuentran e interaccionan entre sí. Este tipo de maniobras se pueden realizar en tus partidas para hacer ver que la historia tiene un marco más vasto de lo que puede aparentar en un principio y porque aporta frescura y credibilidad a las historias que cruzan.





Por ejemplo, Manu y Rosendo arbitran dos historias de sLAng diferentes pero ambientadas ambas en el mundo de la investigación policial. Digamos que uno de los grupos interpreta a la policía científica de Las Vegas y otro a la de Miami. Manu y Rosendo hablan entre ellos sobre lo interesante de mezclar ambas historias durante unas cuantas sesiones de juego y deciden que ambas policías deben colaborar en un importante caso. Rosendo es el que finalmente arbitra el crossover, aunque Manu interpreta el papel del asesino en serie que buscan ambas policías para darle más empaque. Por si no te has dado cuenta, este ejemplo de crossover se dio entre dos series de televisión, en concreto, CSI y CSI: Miami y sirvió para darle publicidad a la segunda.

Por cierto, CSI: Miami era un *spin off* (podríamos traducirlo como “serie relacionada”) de CSI, es decir, una serie que se desgaja de otra para crear una historia paralela. Este recurso también es muy adecuado para nuestras historias, siempre que la serie (o película, o cómic o incluso la historia de otro DJ) sea compatible con el ambiente de sLAng.

Por ejemplo, Iván es un fan de CSI y decide crear una serie *spin off* de ésta: CSI: Los Ángeles. Por supuesto, la historia de Iván ha de ser coherente y no entrar en contradicción tanto con CSI como con la información del manual básico pues si no dejaría de ser un *spin off* o dejaría de ser sLAng.

CAMEOS E HISTORIAS ENTRELAZADAS

Los cameos son las apariciones estelares de personas o personajes ficticios famosos en una historia de ficción de cualquier tipo. Es un recurso fácilmente adaptable a las partidas de rol y que además de ser un tributo del DJ al protagonista del cameo puede servir para dar esa sensación de pertenecer a un mundo ilimitado.

Cuando hablamos de cameos en tus partidas no nos referimos a que introduzcas como personajes a Eminem o a M.A. Barracus si no que hagan su pequeña aparición “personajes estrella” de la ambientación general o de las historias dirigidas anteriormente por ti o cualquier otro DJ. Durante las partidas de prueba del sistema de juego (lo que algunos conocen por el anglicismo *playtesting*), los personajes como Ronnie Vázquez, el señor Carroll o el Argentino aparecieron brevemente en historias de DJs diferentes a los que los habían creado, consiguiendo una sensación de un “todo relacionado” que aportaba consistencia, tanto a la historia que se estaba contando como al trasfondo del juego.

Por ejemplo, Ronnie Vázquez es un pandillero reconvertido a sicario del señor Carroll creado para un *oneshot*. Cuando Manu, uno de los jugadores en esa historia, crea una trama y la dirige, decide incluirlo como personaje secundario y que sea uno de los tipos que cachea a los jugadores cuando tienen una reunión por un asunto de drogas con los hombres de Carroll.

Las historias entrelazadas son una especie de cameo pero de una escena en vez de un personaje. La idea es conseguir que dos historias narradas en diferentes días e incluso dirigidas por diferentes DJs se entrecrucen, dando esa sensación de mundo real, de universo expandido.

Por ejemplo, Manu ha dirigido una partida en la que sus jugadores discutían sus planes para atracar un banco en una cafetería y, de repente, entraron unos patrulleros a tomar café provocando que sus personajes se amedrentaran bastante. Unas semanas después, Iván dirige una historia en la que los jugadores son polis de una comisaría de L.A., en su descanso, deciden tomar un café e Iván les dice que al entrar en la cafetería unos tipos raros parecen callarse al verles llegar.

Hay que tener cuidado de que haya una coherencia temporal entre las historias que se entrelazan y esperar una cierta complicidad de los jugadores. Si en el ejemplo anterior, los polis hubieran decidido acercarse a los que discutían en la mesa, cosa que no ocurrió en la primera historia, estropearía la coherencia de la historia entrelazada. Una forma de “minimizar riesgos” es hacer historias entrelazadas en las que los personajes no puedan afectar a los hechos acontecidos en la primera historia. Si por ejemplo, en una historia unos personajes murieron en un accidente de tráfico en la Interestatal y en otra los personajes ven cómo sucede ese accidente, no podrán hacer nada que interfiera en lo ocurrido y seguirá teniendo el efecto que buscamos con esta técnica.

ENCADENAMIENTO DE

DISTINTAS FORMAS DE JUEGO

Uno de los mayores problemas con los que se encuentran un DJ durante una serie de larga duración es con el aburrimiento de los jugadores. Por muy bien que dirijas tus historias y aunque cambies de temática de vez en cuando, el mismo formato de aventura de rol se repite de forma mecánica, no importa cuánto lo disimules.

La inclusión de los recursos narrativos que te hemos sugerido alargara la vida útil de tu serie pero tarde o temprano necesitarás tomar una decisión drástica, un cambio de registro que logre sorprender a tus jugadores.

Las diferentes formas de jugar al rol (en mesa, en vivo, por correo...) no son departamentos estancos si no que se pueden alternar con los mismos personajes para dar frescura o aprovechar los “puntos fuertes” de cada forma de juego en una misma historia. Una serie jugada normalmente en mesa puede tener una sesión jugada en vivo, o la vida familiar de los jugadores puede ser narrada por correo electrónico. Esto permitirá los jugadores un poco de aire fresco sin necesidad de cambiar de juego o de paralizar la trama de tu serie actual.

VARIOS DIRECTORES

Muchas veces los Directores de Juego necesitan descansar de su labor y que sea otro el que tome el timón. La

forma más habitual de los grupos de juego para solventar el “cansancio del DJ” es que otro jugador o jugadores arbitre un módulo o serie diferente, ya sea del mismo juego o de otro distinto y sin ninguna conexión con la ambientación que desarrolla el primer DJ.

Sin embargo, existen otras alternativas que permiten que la historia original siga progresando y además añadiendo un punto de vista distinto a la historia. Esto no es tan raro como pueda parecer en un principio, muchas series de televisión o trilogías de cine son llevadas a pantallas de la mano de distintos directores, manteniendo sin embargo la apariencia de unidad e identidad.

Hay que tener claro que el DJ principal debe ser el que establezca las pautas que los DJ subalternos deben respetar y que siempre, siempre, siempre se ha de buscar una continuidad y coherencia en la trama. Los personajes y tramas principales no deben ser anuladas o invalidadas si no completadas o matizadas. Si, por ejemplo, el enemigo principal de los personajes es un traficante de crack sin escrúpulos, temido y respetado en los bajos fondos, un DJ secundario no debería eliminarlo o ridiculizarle sin una buena razón dramática o permiso del primer DJ. Debes hablar con los DJs secundarios sobre lo que pueden y lo que no pueden hacer y sobre que personajes, tramas y subtramas no te gustaría que aportaran una visión demasiado diferente de la tuya. En último caso, y aunque no es lo más deseable, podría invalidar una historia de un segundo DJ si cree que echaría su historia principal por tierra, pero este tiene que ser el último recurso.

Sin embargo, el DJ original también ha de respetar las historias de los demás y esforzarse por integrar sus tramas y puntos de vista al futuro de su historia. Ésta es la verdadera razón de que haya varios directores: aportar frescura a la historia y enfocar la historia a lo que deseen tus personajes.

La comunicación entre los DJs es primordial para que este recurso narrativo funcione correctamente. Si todos los DJs (incluyendo al principal) tienen claro lo que pueden hacer y lo que no y crean su historia por un bien común y no para imponer su visión del mundo de juego sobre la de los demás, verás como la historia se desarrolla más allá de lo que cualquiera de ellos hubieran imaginado y como la paleta de matices se extiende de forma vertiginosa, creando un mundo mucho más real que el cualquiera de ellos hubiera conseguido por separado.

EPÍLOGOS

Los epílogos son un recurso narrativo que se utiliza al final de la historia, bien por el DJ o por los mismos jugadores. Consiste en hacer una breve descripción de lo que les sucede a los personajes tras la historia narrada o de las consecuencias de sus actos para terceros. Bien puede el DJ encargarse de narrarlo o dejar libertad a los jugadores para que lo hagan a modo de las frases que salen en las películas “basadas en hechos reales”. Ya sabes aquello de *“O.J. consiguió escapar a la acción de la ley gracias a sus abogados. Ahora consigue pingües beneficios escribiendo libros sobre su detención”*.

El DJ sólo debe preocuparse de que esos epílogos sean coherentes con la historia y con la realidad. Que un pandillero convicto de asesinato acabe en su epílogo como presidente de Estados Unidos no es algo muy creíble, la verdad. En caso de que los personajes vayan a ser usados en otras historias, ya sea como personajes principales o secundarios quizás el DJ prefiera no jugar epílogos con ellos o ser un poco vago en los términos del epílogo. *“Se mudó a Chicago donde rehizo su vida fuera de las bandas”* es un epílogo que no te ata a nada. El personaje podría volver a meterse en líos después de “grabado el fin de la película” y es ahí cuando entra en tu nueva historia. En todo caso, el epílogo no está grabado en piedra y nadie te va a detener por ignorarlo para contar una nueva historia, al menos no si es buena.



just for fun?

HELLO DAD, I'M IN JAIL!

¡Aquel tío no era un juez, era una maldita verruga con toga! Lo de que hubiese condenado al Pringao a cinco años por homicidio, era anecdótico: él ni se había enterado. Aquella verruga que tenía el tipo en la punta de la nariz, le había desconcentrado durante el juicio hasta tal punto, que cuando se dictó sentencia y todo el mundo se levantó para irse, tuvo que preguntarle a su abogado:

- ¿Y qué, hemos ganado? -sin dejar de mirar a aquella verruga con patas, que se escabullía por esa puerta que suele haber al lado del estrado.

Por supuesto la respuesta fue "No". Pero aún cuando le trasladaban en autobús al "Men's Central", el Pringao iba pensando en aquella horrible verruga y, de vez en cuando miraba por encima del hombro temiendo encontrarla sentada a su lado.

Tres años después, el Pringao estaba tan cómodamente instalado en aquella prisión que al decirle que salía en dos semanas en libertad condicional, se puso a llorar -de alegría, creyeron los de la comisión-. De hecho, le resultaba increíble que todo el mundo hablase de la cárcel como si fuese un sitio terrorífico, pues a él le parecía un lugar verdaderamente divertido, el sitio en el que más feliz había sido. Aunque bien es verdad que el Pringao era un hombre con pocas necesidades y todas se veían cubiertas por las distintas variedades de drogas que allí mismo podía conseguir. Y es que todo era una cuestión de cogerle el tranquillo.

Desde luego había que conocer a quién tenías que conocer. Porque si no, podías sentarte en el lugar de alguien y ese alguien podía decidir trincharte como a un pavo en plan celebración de Acción de Gracias. Los presos suelen llevar esto de las tradiciones a un punto algo dramático, así que es mejor mantenerse en una línea de respeto y pasividad, si es que se quiere vivir bien -o mal-. Y al primero que tienes que aprender a respetar es a tu compañero de celda... aunque para el Pringao esta fue una lección tardía.

La mayoría del tiempo, dos años y medio, lo había pasado con un tipo que era una especie de gurú para los colgados. Pero un día, el tío este se murió de viejo -a los treinta-, y al Pringao le tocó compartir celda con un nazi chiflado, perteneciente a un grupito que se hacían llamar la Hermandad Aria. Fue este, el que le enseñó el verdadero significado del respeto.

Resultó que una noche estaba el Pringao haciéndose un pajote en lo alto de su litera, con las piernas colgando y los calzoncillos haciendo equilibrio en la puntera de su zapato. El tipo este, se levantó de su respectiva litera para meterle una hostia. Pero con el susto, el Pringao no pudo aguantarse y el producto de sus trabajos manuales fue a parar en la cara del nazi. El ario volvió a tumbarse sin más en su litera y se hizo el dormido el resto de la noche. A la mañana siguien-

te, cuando el Pringao estaba disfrutando de una generosa dosis de anfetamidas apoyado en una pared como una pala en una obra, un grupo de nazis se le acercaron y le dieron la paliza de su vida. Tampoco es que se enterase de mucho, pero el caso es que lo llevaron a la enfermería y tuvo que pasar allí varios días -varios días en los que no pudo consumir droga alguna-, así que el mensaje le quedó bastante claro: "Putear al personal es igual a Abstinencia". Desde entonces, siempre que se la cascaba -lo que hacía cada noche y en fiestas de guardar-, lo hacía totalmente oculto bajo la manta de su litera, contra el colchón, lo que por cierto estaba dando al susodicho la consistencia del cemento.

Como es lógico, después del incidente del semen, los arios de marras aprovecharon para llevarse a su hermano a una celda cerca de ellos. Así que al Pringao le pusieron con otro tipo, uno anodino y depresivo, que según él escapaba a la vista. Para el Pringao el tipo este era tan discreto que no alcanzaba a verle -en una ocasión, llegó a advertir a un celador de que su compañero de celda se había fugado. Afortunadamente para aquel pobre hombre, uno de los mejicanos de la camarilla que se hacía llamar la "M", pensó que este le había mirado mal y le metió un pincho de la ingle a la garganta. El Pringao no se explicaba como el mejicano había conseguido encontrar al hombrecillo aquel.

Su nuevo compañero, llegó el maldito día en que el Pringao se enteró de que le quedaban dos semanas para ser expulsado del paraíso. Era un tipo negro con pinta de finolis, poco hablador, que sin duda entraba en la clasificación de "susceptibles de repugnancia por el semen ajeno" -al percatarse de esto, decidió que sería mejor no estrecharle la mano: para ser diplomáticos.

- Heeeey tío -dijo arrastrando las palabras hasta desgastarlas, víctima de un sano colocón mañanero de maría-. Soy el Pringao. Vivo aquí... tío -y luego se rió como si la palabra "tío" fuera el mejor chiste que le hubiesen contado nunca.

- Soy Edward -dijo el tipo bastante acojonado. Y se sentó en su litera, muy hacia el fondo, como ocultándose.

La primera semana tuvo sus momentos estelares. La primera paja que el Pringao se hizo, estando Edward intentando dormir en la litera de abajo; la primera vez que Edward vio al Pringao vomitar en el comedor sobre su propio plato, y como se volvía a comer todo lo que había echado -en su inconfundible estilo Brunddle/Mosca-; la vez que, totalmente en contra de los deseos de Edward, el Pringao había intentado presentarlo en sociedad y se habían salvado de una paliza segura porque al puto yonqui le había comenzado a dar un ataque epiléptico y nadie quería siquiera acercarse; y tantos otros.

Por supuesto, también había tenido que soportar Edward la clasificación avanzada y revisada de los presos que poblaban el patio, que el Pringao dividía en: Dobermann, Panteras, Coyotes, Lobos, Ratones, y Pulgas. Los Dobermann eran, como no podía ser de otra manera, los nazis de la Hermandad Aria aquella; las Panteras eran una panda de



talk to Vincenzo!!!

negros que formaban un grupo bastante parecido al de los nazis, solo que ellos tenían a un líder inteligente -el Reverendo-; los Coyotes eran los de la "M", igual de mafiosos y de sectarios; los Lobos eran un grupo de hispanos sin demasiada organización, que aspiraban a ser como los grupos antes mencionados y que, de momento ya tenían su lugar en el patio; los Ratones no eran un grupo por sí mismos, si no la agrupación que había hecho el Pringao de todos los tipos con suficiente poder como para ser independientes -unos pocos tíos con coco-; y finalmente estaban los demás, las Pulgas, que chupaban de uno y otro grupo, pero que realmente no eran nadie allí.

- Nosotros somos Pulgas, claro -terminó diciendo. "Tu eres más bien una ladilla" pensó Edward.

Pero a pesar de todas aquellas humillaciones, Edward permanecía al lado del Pringao las veinticuatro horas y este cada día estaba más mosca.

- Si eres marica tienes que decírmelo -le dijo un día todo espídico-. Eres un tío finolis y eso, así que supongo que no sería tan raro. No es que me importe demasiado, vamos, no es que tenga nada en contra de los maricones. Siempre que no se acerquen a mi culo, claro. Lo que pasa es precisamente eso, que mi culo les atrae ¿sabes? Porque no sería la primera vez que me meto un chute de algo y luego me despierto con una polla dentro. Porque yo me quedo KO. A veces incluso sin estar colocado. Cuando me da un ataque de esos. La gente es muy perversa ¿sabes? Y te ven indefenso y deciden que todo vale. Y bueno, el caso es que tu eres negro y me resulta imposible no hacer el paralelismo ¿sabes? Porque aquí los negros son todos unos sodomitas, y tiene especial predilección por los culos descoloridos de los blanquitos. No como los nazis que se follan entre ellos para no infectarse de nosequé historias que dicen que tenéis. El caso es que, como acabo de decirte, ya probé el sexo anal y no me gustó demasiado, así que si ves que me quedo tirado boca arriba en mi litera, totalmente KO, estaría bien que no intentases porculizarme ¿sabes? Porque tú eres marica ¿no?

- No -respondió Edward poniéndose la almohada sobre la cabeza.

Y una vez despejada la incógnita de la orientación sexual de Edward, la comedura de tarro del Pringao se agravó considerablemente, pues no había ya, razón aparente por la que el tipo este le soportara. Así que, a falta de un día para que le echaran de allí, el Pringao aprovechó un momento de cierta lucidez y planteó la cuestión.

- He notado que te pasas el día conmigo -dijo en un alarde de cordura.

- Muy hábil, sin duda -respondió Edward desde la litera de abajo, con tono de aburrimiento.

- No es normal, tío -siguió el Pringao-. Desde que estoy aquí, ni siquiera el gurú Trip se había acercado tanto a mí. Al principio dudaba de si eras marica, pero ahora estoy seguro: tú estás tramando algo, y no tiene nada que ver con mi culo.

- ¿Qué? -Edward se levantó de su litera y miró al Pringao a los ojos-. Parece que hoy has decidido moderarte en tu dosis. No pensé que pudieras estar lúcido.

- Sí -dijo él muy serio-. Una, puede que dos veces en tres años -su gesto era como de estar recordando algo verdaderamente desagradable.

- Increíble - Edward no salía de su asombro. "Tengo que arriesgarme" pensaba-. Ven aquí abajo -susurró-, quiero comentarte algo. Algo de lo que no se puede enterar nadie.

- Lo sabía -dijo a su vez el Pringao, bajando a la litera de abajo y acurrucándose junto a Edward en la esquina más apartada de los barrotes.

- Mira, Pringao, la verdad es que tu halo de pestilencia me está siendo muy útil estos días -comenzó Edward, todavía en un susurro.

- ¿Lo qué? -le cortó el jonqui con cara de total estupefacción.

- Me estás ayudando a pasar desapercibido -tradujo.

- ¡No jodas! Así que era eso...-Pringao se quedó como atascado-. ¿Pero de quién te escondes?

- ¿No te has fijado que en el comedor, cuando no puedo evitar que la gente se me acerque, algunos se me quedan mirando como si intentasen saber de qué me conocen?

- Pensé que eran otros maricas -respondió.

- Pues no -dijo Edward frunciendo el ceño hasta casi hacerse daño-. Eso tipos me han visto antes y tratan de acodarse de dónde. Cuando lo consigan estaré muerto.

- ¿Y de qué coño te conocen, tío? -preguntó impaciente Pringao.

- ¿Cómo sé que no vas a correr a contárselo a alguien? -dijo Edward cogiendo fuertemente al Pringao por la nuca.

- Con suerte -explicó él-, después de meterme el siguiente chute, aún lo recordaré.

- Supongo que a ti te da igual -le soltó-. Pero el caso es que estoy pensando en que quizás podrías ayudarme. Bueno, cada cosa a su tiempo.

- Sí, porque te estás haciendo el remolón y me estás volviendo loco -dijo irritado-. O eso, o es de nuevo el mono.

- Verás -comenzó de nuevo-, esos hombres me recuerdan de sus respectivos juicios. Y eso es, porque en aquel entonces yo era el ayudante del Fiscal de Distrito. Yo fui el acusador que consiguió meterles aquí -y en acabando de decir esto, sonrió como gilipollas.

- ¿Sabes que mañana me voy? -sonrió igual de exageradamente el Pringao, pensando "¡Joder, va a tener alguna ventaja lo de la libertad condicional después de todo!". Ha sido un placer, de veras.

- Sí, ya sé que te vas. Por eso he dicho antes que quizás pudieras ayudarme -suplicó con la mirada Edward-. Porque yo soy inocente.

- ¡Ah, joder, acabáramos! -se burló el Pringao.

- Me incriminaron, lo juro -dijo cabizbajo-. Lo que pasó es que teníamos un montón de pruebas contra el alcalde Bartoldi ¿sabes? Pero el Fiscal del Distrito y Bartoldi son uña y carne. Hasta el punto de tenderme una trampa y mandarme a una cárcel llena de gente que me quiere ver muerto. Aunque aún puedo darles por culo.

- Ya empezamos -se lamentó Pringao.

- Y por eso te necesito. Necesito a alguien fuera, alguien a quien nadie sospeche que conozco -la mirada era de total desesperación-. Tiene que



555-14461...

haber algo que tú necesites, algo que quieras y que yo pueda conseguirte, como pago por tu ayuda.

- Ni de coña... aunque espera -al Pringao se le encendió una bombilla-. ¿Tú metiste a esos tipos aquí?

- Sí, ya te lo he dicho.

- ¿Y podrías traerme de regreso? -preguntó con una sonrisa esperanzada.

- Sí levantamos toda esta mierda, tendrán que revisar mi caso y sacarme de aquí. Entonces, cuando recupere mi puesto, podré devolverte aquí sin problemas. Te cargaré uno de esos asesinatos que llevan años sin resolverse y haré un trato con tu abogado para que te salga una perpetua. No puedo entender porque quieres eso, pero si es lo que quieres...

- Es lo que quiero -contestó, de repente, exultante-. ¿Qué tengo que hacer?

- Tu misión es muy fácil -le explicó Edward, comenzando a rezar mentalmente para que fuese capaz de hacerla-: te daré una llave, y nada más salir de aquí, tú la llevarás al periódico local "La Mirada de Los Angeles". Allí preguntas por Pete Marshall, es un periodista. Y él hará el resto -Edward hizo una pausa sopesando la mirada del Prigao-. ¿Te ves capaz?

- ¿De llevar una llave desde aquí hasta el centro de Los Angeles? Apuesta tus huevos.

- Eso estoy haciendo...

Independientemente de que al día siguiente el Pringao fuese a salvar el mundo, la última noche en su Jardín de las Delicias tenía que ser sonada. ¿Quién sabía si volvería alguna vez a estar entre aquellas paredes que adoraba? Así que primero le pidió permiso a Edward para pajearse sin cortapisas -a lo que no le quedó más remedio que acceder, así que está vez fue él quien se escondió bajo la manta-. Y lo hizo. Lo hizo subido a lo alto de su litera de rodillas, cabalgando como en una peli del oeste. Finalmente, exhausto, agarró el cocktail de anfetaminas, ácidos y drogas de diseño que llevaba en el bolsillo y se las metió sin más en la boca. Disfrutando de un extraño viaje por luces y tinieblas con vida propia y llegando al borde del pasillo luminoso que algunos cruzan hacia "el otro lado". Y -cosa rara- no palmó.

Por la mañana, Edward le dio la llave mágica que algún día le traería de vuelta y un apretón de manos -¿quién iba a pensar que él era de los "no susceptibles..."-, recogió el resto de sus cosas y se despidió de la gente -que pasaron de él, claro-. Finalmente, le condujeron hasta la puerta. Y lo primero que pensó al ver el exterior, fue: "¿Me estará esperando aquella verruga?". Pero después del pánico inicial, se lanzó y llamó a un taxi que pasaba por allí.

- ¿Dónde le llevo, amigo? -dijo el taxista, que vestía traje y lucía una gran sonrisa.

- Al centro... bueno, aunque antes podríamos pasar por un sitio...

El alcalde de los niños

POR PETE MARSHALL

Querida Gloria Ross, colega mía de esa publicación de tirada nacional que no mencionaré pero que todos tenemos en mente, realmente te luciste al popularizar el sobrenombre de "Alcalde de los niños" para referirse a David Bartoldi, actual alcalde de Los Angeles. Ahora que se ha tirado de la manta y Bartoldi se enfrenta a la justicia por prácticas pederastas, me pregunto si no fue todo un ardid tuyo para destapar este escándalo sutilmente... no, probablemente no tenías ni idea, como siempre. Todas aquellas alabanzas que le hiciste a Bartoldi por sus visitas a los correccionales, a los orfanatos, a los colegios, todas aquellas fotos que publicaste del viejo italiano con uno u otro niño en su regazo, aquella foto de Bartoldi mirando jugar a los niños que le cogisteis por sorpresa, y que evidenciaba, según tú, el gran amor que sentía nuestro alcalde por los niños, toman ahora un sentido muy distinto del que quisiste darle en aquel entonces.

En mi humilde opinión, se trata de un evidente caso de justicia divina. Tus tejemanejes políticos para encubrir al alcalde, vaya usted a saber a cambio de qué favor personal, se han derrumbado sobre ti y te han aplastado. Y una vez más, pateando la ética profesional del periodista hasta límites difícilmente superables, te has levantado una mañana, la de la apertura del juicio, y has publicado ese titular tan mono sobre la posible extinción del águila calva: mi pecho se llena de orgullo patrio... aunque las arcadas son casi incontenibles.

No dudo de que esta vez, sin duda triunfará la demanda que me pondrás por este artículo (no como las anteriores), pues el asco que me ha producido esta noticia ha hecho que me sea imposible ocultar lo más mínimo el desprecio que siento por los de tu clase, que dicen llamarse periodistas de investigación, aunque yo los rebautizaría con el sobrenombre de "agentes de la desinformación".

El alcalde de Los Angeles acusado de pederastia

POR ROLAND MATHIS

David Bartoldi, actual alcalde de Los Angeles, ha sido formalmente acusado de pederastia y se enfrenta a partir de hoy a un juicio que promete ser la delicia de los medios de comunicación al menos por un par de meses. Al igual que con el famoso juicio a O. J. Simpson, los medios se han volcado en esta noticia y pretenden hacer de ella un relato diario. Incluso se ha intentado que los poderes públicos permitiesen retrasar el juicio en directo, pero dado que hay menores implicados, no parece lo más adecuado que sus vejaciones se hagan públicas.

El alcalde Bartoldi ha sido uno de los más populares hasta la fecha para los medios de comunicaciones en todo el país, casi todo debido a una campaña que podría calificarse de publicitaria, realizada por el Nueva York Inquirer. Esta popularidad, al parecer, comenzó con una serie de artículos sobre la calidad humana del alcalde por sus éxitos en política social, que no podían

achacarse a ningún otro alcalde conservador antes que a este. A pesar de su alineación, el alcalde Bartoldi siempre parecía estar más a la izquierda que nadie en su partido, con lo que se ganó las antipatías de buena parte de sus colegas. Pero a alguien debió de ocurrírsele que podía ser una oportunidad para unificar a una buena parte del electorado y aprovechó el tirón de estos artículos antes mencionados para convertirle en una figura más allá del bien y del mal.

Desafortunadamente la realidad ha demostrado ser muy distinta, y el escándalo destapado por la publicación local "La Mirada de Los Angeles" ha llegado a los tribunales destrozando a su paso cualquier resto que pudiese quedar de la imagen de héroe del pueblo que se había forjado Bartoldi. Ahora solo nos queda saber, si este hombre cometió el crimen que se le imputa. Pero aunque fuese inocente, el daño a su imagen es definitivo. Y es que jugar con la opinión pública tiene un precio.

Las alas de los Estados Unidos de América dejarán pronto de batir

POR GLORIA ROSS

El Águila Calva es un símbolo característico de nuestro país desde los primeros tiempos, un ave majestuosa que ha batido sus alas sobre nosotros a través de los tiempos. Pero en la última década lo que llamamos "civilización", o a veces prepotentemente "evolución", ha ido acorralando a este ave. Su habilidad es cada vez más reducido, sus costumbres han tenido que cambiar a la fuerza, y la mayoría no se dan cuenta de que todo esto no significa más que una cosa: extinción. ¿Y a quién le importa?

Hoy hago aquí un llamamiento a todos los americanos para que recuerden que el Águila todavía vive en nuestros cielos, aunque por poco tiempo. Y es que parece que si todos no nos concienciamos lo suficiente, en cosa de dos años podría ser demasiado tarde. Los expertos dudaban que la especie

fuese a ver el nuevo milenio, pero es una especie fuerte que lucha por sobrevivir, como los americanos hemos luchado desde que llegamos a este país por primera vez y lo levantamos desde los cimientos.

Una asociación llamada Wings, se creó recientemente para atajar el problema de nuestra ave nacional. Con sede en Colorado, se dedican a criar aguiluchos en cautiverio y a soltarlos junto con aves adultas para que los crien. Se está planteando la posibilidad de una nueva reserva nacional, pero para ello necesitan el apoyo de los ciudadanos.

En cualquier caso, mi opinión es que no deberíamos dejar morir a este ave que tanto ha significado para nosotros, solo por la ola de apatía que ahora nos cubre. Envíen un donativo o firmen para crear la reserva nacional e interésense por un pedacito de su historia de gran significado.

phone
Jack
Mordy

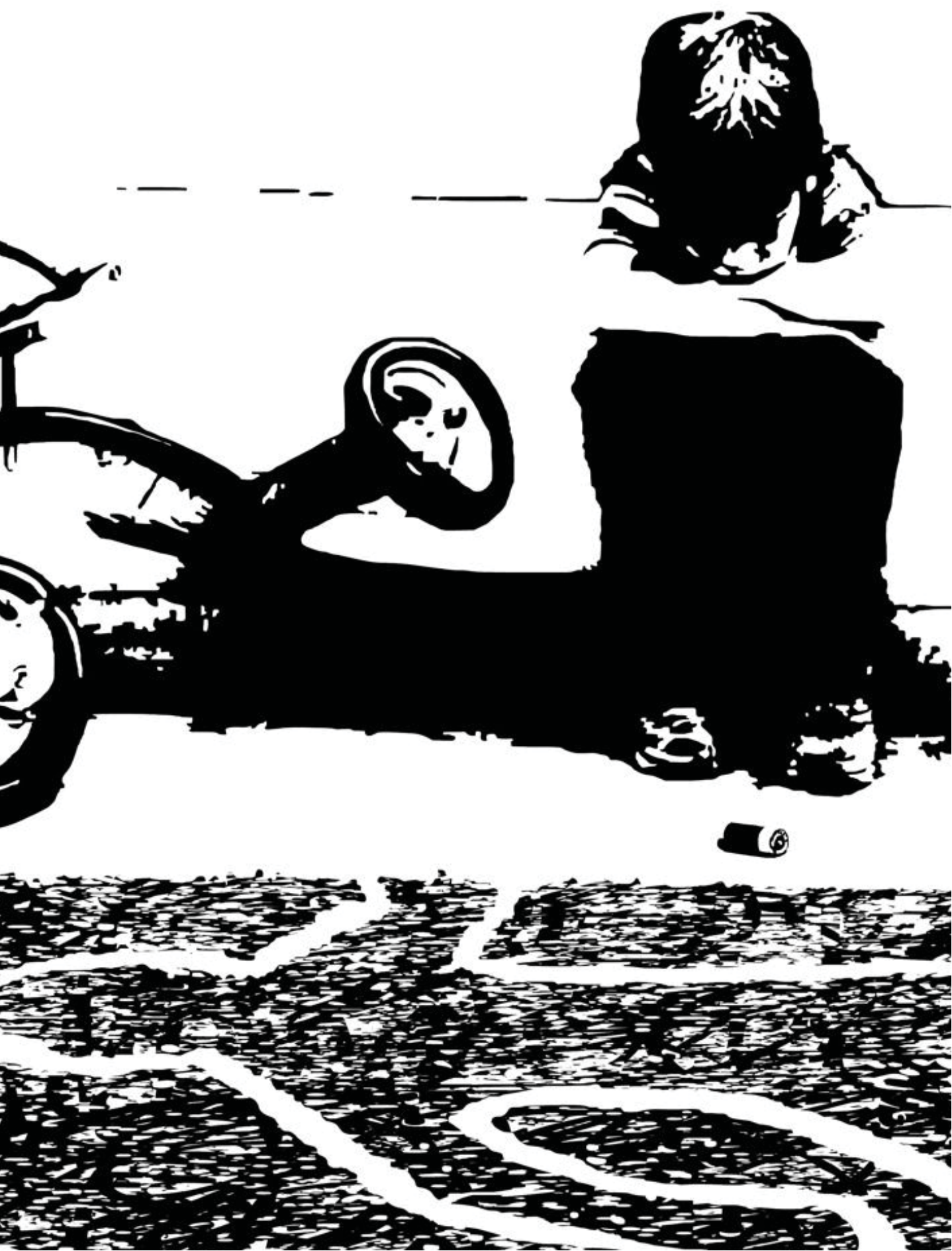


BALAS PERDIDAS

La semilla de una buena historia puede estar en cualquier parte: una película, un cómic, una serie de televisión, una novela, una noticia aparecida en el periódico o incluso una leyenda urbana. No es necesario siquiera que se trate de una historia cuya ambientación corresponda a sLAng, sino que puedes tomar lo fundamental de la historia y adaptarlo al ambiente urbano y criminal de los bajos fondos de Los Ángeles.

En este capítulo ofrecemos al DJ una interesante recopilación de ideas que pueden servirle para desarrollar muchas y variadas historias o simplemente para ayudarle a captar el ambiente del juego. Pueden ser utilizadas como *oneshots*, series o subtramas de otras historias y cada idea está acompañada por uno o más posibles desarrollos de la misma.

Además, al final del capítulo encontrarás *Viaje de placer*, una historia *oneshot* completa para cuatro jugadores que puede ser jugada inmediatamente, al incluir cuatro nuevos clichés, o incorporada en una serie en la que los jugadores creen a sus propios personajes.





LOS PECADOS DEL HIJO

Género: Acción

Planteamiento: Huang Li es un importante jefe de la triada en Los Ángeles que se dedica sobre todo a la prostitución, tráfico de drogas y a la extorsión. Su hijo Tommie es un buscaproblemas y ahora se le ha ocurrido salir con la hija de uno de los principales competidores de Li: Ezequiel Freeman, un negro que controla el tráfico de drogas en una zona cercana a la de Li y con el que ha habido problemas en el pasado, aunque actualmente se mantiene una tregua muy beneficiosa para ambos. Huang ha prohibido a su hijo ver a la chica, pero duda que eso baste así que pone a sus hombres de confianza (los personajes jugadores) a “proteger” a su hijo para evitar que la vea. Lo malo es que su hijo tiene también sus propios hombres de confianza, unos arribistas que le aplauden todos sus actos para medrar en la organización y que intentarán ayudar a Tommie a escapar de la vigilancia de los hombres de su padre.

En la primera parte de la historia los personajes se dedican a acompañar a Tommie y su corte a todos los garitos de moda y evitar que se meta en problemas hasta que consigue huir. Luego los personajes tendrán que buscarle, interrogando a sus amigos o de la forma que sea. Le encontrarán en su picadero habitual desmayado y lleno de la sangre de una mujer violada y asesinada en la cama: la hija de Freeman.

Desarrollos: Tommie puede ser realmente culpable y los personajes deben encargarse de borrar las huellas y buscar a alguien a quien colgarle la muerte. También puede tratarse de una conspiración del lugarteniente de Freeman que amaba a su hija pero estaba harto de que le diese calabazas o de un tercer jefe criminal que quiere provocar una guerra. Los personajes jugadores también podrían ser policías u hombres de Freeman buscando al culpable o incluso pueden ser los que han montado el tinglado e intentan provocar una guerra entre los dos criminales.

EMPEZAR DE NUEVO

Género: Acción-Drama

Planteamiento: Robert es un pandillero que ha pasado 10 años en la cárcel por un asesinato que cometió un compañero de su pandilla. Ahora tiene 26 años y en la cárcel ha tenido tiempo de pensar, quiere empezar de cero y llevar una vida decente.

Cuando regresa a su barrio nada ha cambiado, las caras son distintas pero las cabezas no. Mountain, el colega al que no traicionó, es ahora el jefe de los *Freezers*, la antigua banda de Tommie. Mountain le recibe con alegría pero con cierta reserva debido a que piensa que podría intentar recuperar su puesto de jefe. En su casa, su madre está muy alegre de que intente llevar una vida decente, el que no está tan contento es su hermano

pequeño, que ahora es un miembro de la banda y que lleva mal que Robert pase de ellos.

Robert intenta llevar una vida normal y recuperar a su antigua novia pero su condición de ex-presidiario le pone las cosas difíciles. Cuando las cosas se están asentando un poco, aparece asesinado un miembro de los *Freezers* y Robert es presionado por la policía para que intente calmar los ánimos de su antigua banda recordándole que está en libertad condicional y este intenta evitar que su hermano se meta en problemas. Pocos días después aparece asesinado un pandillero rival, la policía sospecha del hermano pequeño de Robert y este encuentra escondida en la habitación de su hermano una pistola. Los jugadores de esta historia podrían interpretar a Robert y a los detectives en cargados del caso, aunque está pensada para ser jugada por un solo jugador en el papel principal.

Desarrollos: el hermano de Robert puede ser realmente el asesino del pandillero, ¿ocultará la verdad Robert o intentará convencer a su hermano de que se entregue antes de que los pandilleros de la banda rival vengan a por él? ¿qué pasaría si los pandilleros de la banda rival matan a su hermano?, ¿volverá a las andadas y resolverá las cosas por su cuenta o intentará calmar a los *Freezers* y que lo resuelva la policía? Otra opción más retorcida es que el asesino del pandillero es Mountain pero ha hecho correr la voz de que ha sido el hermano de Robert. Robert consigue que su hermano se lo confiese y mientras intenta pensar que hacer son atacados por los *Freezers* haciéndose pasar por la otra banda con la intención de eliminarles para que no hablen.

APRENDERÁS LA LECCIÓN

Género: Drama

Planteamiento: en ciertos barrios de Estados Unidos el mero hecho de asistir al instituto es una proeza. Para llegar desde tu casa al instituto tienes que pasar por el territorio de una docena de bandas y en el interior las cosas no mejoran demasiado, exceptuando que los detectores de metales impiden que la gente lleve armas. Para sobrevivir, muchos jóvenes eligen dejar de ser presa para convertirse en depredadores. Los jugadores interpretan a un grupo de adolescentes que acaban de unirse a una pandilla aunque todavía no han pasado la prueba de iniciación y no son miembros de pleno derecho. Un buen día una de las profesoras ridiculiza al jefe de la pandilla y le expulsa del colegio una semana. El jefe, un chaval de dieciocho años al que llaman Klaws, les llama para darles una oportunidad para entrar en la banda: darle una lección a la profesora. Deberías dificultar a los personajes que puedan coger a solas a la profesora y obligarles a que tengan que planear bien la cosa. Una buena opción sería que consigan seguir a la profesora hasta su domicilio y, luego, colarse en la casa para darle una paliza.

Desarrollos: la cosa se puede quedar en una paliza y ser simplemente una aventura introductoria para una historia de pandilleros. Pero también se puede servir de inicio

para una miniserie: ¿y si se les va la cosa de las manos y matan a la profesora? Puedes seguir la historia con los chavales intentando escapar de la policía hasta que, finalmente, son arrestados. En la comisaría, les esperan los interrogatorios intentando ponerles a unos en contra de otros para que reconozcan su culpabilidad.

El juicio podría ser jugado dejando a los jugadores interpretar a los abogados o a los miembros del jurado. Tras la sentencia, seguramente los adolescentes acaban un tiempo en el correccional, hasta que sean mayores de edad y luego serán llevados a la cárcel. ¿Cómo se sentirán unos chicos de dieciocho años dentro de una cárcel repleta de asesinos curtidos? ¿Cómo reaccionarán los personajes? ¿Serán víctimas o conseguirán volverse lo bastante malos para sobrevivir?

PROTEGER Y SERVIR

Género: Policiaco

Planteamiento: en una Comisaría de Los Ángeles se han detectado en los últimos años “extravíos” periódicos de droga requisada. Asuntos Internos sospecha de ciertos policías veteranos y decide montar una operación para capturarlos. El plan es introducir a unos policías novatos en la comisaría para que se ganen la confianza de los polis sospechosos y un par de meses después se organizará una gran redada fingida donde se requisará una gran cantidad de heroína. Después, un traficante (que intenta hacer una buena obra para quitarse de encima a la policía) ofrecerá a los polis corruptos un montón de dinero por recuperar parte del alijo. Los policías intentarán dar un golpe en el almacén de la policía y ahí se les preparará la encerrona. Los jugadores pueden ser todos polis corruptos, todos infiltrados o una mezcla de ambos (que es la opción más divertida).

Desarrollos: es importante que se intercalen unos cuantos episodios cortos en los que los policías novatos se ganen la confianza de los corruptos lo bastante como para que se les ofrezca participar en el golpe, además sería importante que los polis infiltrados comenzasen a coger cariño a éstos (haz que uno le salve la vida al otro, que inviten a personaje a cenar con su familia, dirige conversaciones en un bar de polis en las cuales intentan convencerles de que no es tan malo vender un poco de droga a los yonquis si con eso puedes pagar el seguro médico de tus hijos...). Intenta que los polis corruptos no confíen del todo en los secretas para que el robo en el almacén puede salir tanto bien como mal. El robo se puede jugar detalladamente o hacer un fundido en negro a lo Reservoir Dogs, volviendo a tiempo de juego con los personajes en el lugar donde habían quedado en encontrarse tras el robo preguntándose qué ha salido mal.

Como colofón de la historia para los polis infiltrados puedes describirles lo que les sucede a los policías veteranos cuando les capturan (uno se puede suicidar, o la mujer del policía, la misma que le había acogido en su casa, les

mira con odio en el juicio) y como tratan los demás policías de la comisaría por su traición a un compañero.

SÁBADO NEGRO

Género: Policiaco

Planteamiento: New York, poco después del 11 de septiembre. Se respira un ambiente hostil a todo lo que parezca remotamente musulmán. De hecho ha habido algaradas varias contra personas y locales propiedad de la comunidad árabe. Dicha comunidad está bajo el punto de mira de todos y la importancia de la población judía de la ciudad no ayuda a mejorar esta situación.

En este clima, aparece asesinado el líder de una organización juvenil judía ortodoxa. La organización es sospechosa de varios actos violentos contra organizaciones islámicas antes y después del atentado contra las Torres Gemelas. El Comisionado teme que si el asesinato sale a la luz pública, se produzca un explosión de violencia anti-islámica, así que se tapa la noticia a los medios de comunicación y encarga que se ponga a trabajar en la resolución del asesinato a los mejores hombres con la mayor discreción. Esos hombres, por supuesto, son los personajes jugadores.

Desarrollos: los personajes jugadores deberán investigar lo más rápidamente posible el asesinato, preguntar en la universidad donde estudiaba el asesinado y en los colectivos islámicos que hay allí, su vida privada, etc. Los ánimos se están calentando entre las asociaciones islámicas y las judías con el asesinato lo que le añadirá tensión al asunto. ¿Quién fue el asesino? Pudo ser un grupo islámico como se suponía o quizás el segundo de la organización judía para hacerse con el control de esta, puede que fuera un asesinato vulgar para robar dinero y los de la asociación judía lo sospechen pero aún así oculten pruebas para provocar un ataque a la comunidad islámica. Una opción interesante sería que los agentes que lleven la investigación sean uno judío y el otro musulmán y que se produzcan fricciones entre ellos por el caso.

DEJAD QUE LOS NIÑOS

SE ACERQUEN A MÍ

Género: Drama / Policiaco

Planteamiento: Malcolm Cooper ha pasado 10 años en la cárcel por pederastia y se ha sometido a un programa psicológico para curarse. Ahora, por fin, vuelve a casa como un hombre libre. Malcolm sabe que no va a ser fácil volver al mismo barrio donde cometió sus crímenes y donde viven sus antiguas víctimas, pero la casa de su madre es el único lugar donde puede ir. Tras cumplir su obligación de avisar en las casas del vecindario de que va a residir allí y de su condición de pederasta (lo tiene que hacer por ley) intenta vivir lo más tranquilamente posible. Desgraciadamente, la televisión cubre la noticia de su regreso de la forma más amarillista posible, las voces de su madre y de algunos vecinos en su favor se ven acalla-





das por las manifestaciones improvisadas de los “buenos vecinos preocupados”. Se suceden algunos ataques a su persona que Malcolm no denuncia y cuando parece que las aguas vuelven a su cauce, una niña es violada en el barrio, un testigo dice haberle visto huir a un individuo vestido con un chándal y un pasamontañas, la ropa que utilizó Malcolm en sus violaciones.

Desarrollos: los personajes serán o bien policías o bien vecinos a favor de Malcolm. Según vayan investigando el caso más pruebas se sumarán contra Malcolm: no tiene coartada, algunos le vieron entrar en su casa poco después de la violación, etc. La policía hace todo lo posible para encontrar al violador y para proteger a Malcolm, ofreciéndole escolta incluso, pero este se niega. Debes hacer que los jugadores piensen que Malcolm no es culpable, sólo un hombre que cometió un error en el pasado.

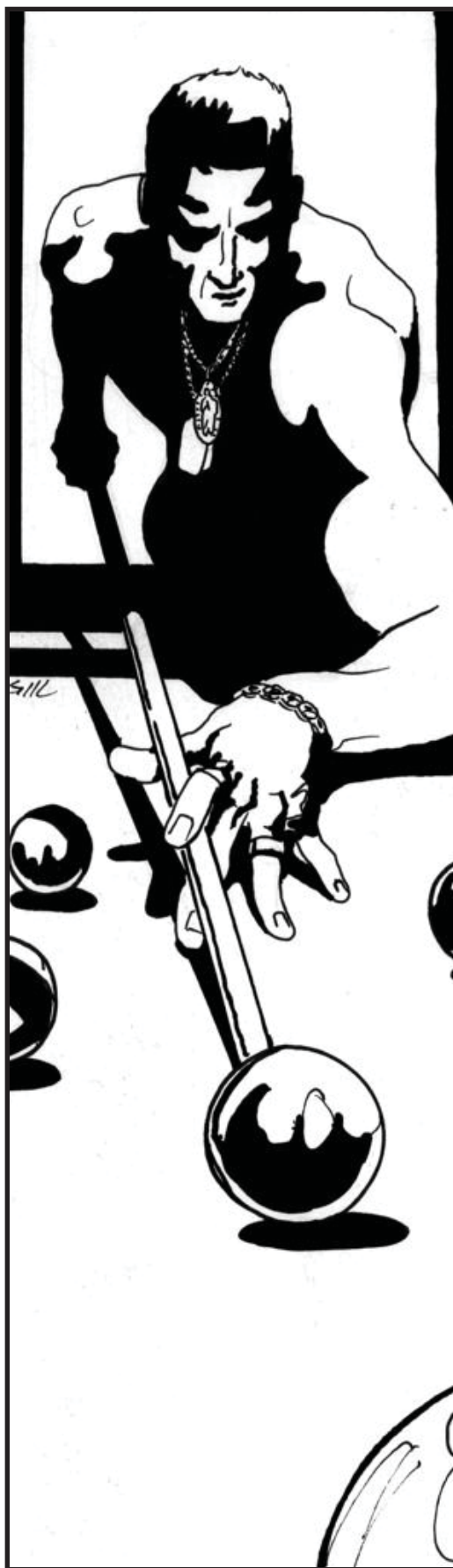
El final puede ser todo lo melodramático que desees, quizás Malcolm no puede aguantar la presión y se suicida, todo el mundo piensa que es culpable y el caso prácticamente se archiva, pero los agentes sospechan algo raro, tras el caso de la niña violada otros dos niños han denunciado ser violados en barrio por un hombre con chándal... pero según sus declaraciones fue meses antes de que Malcolm saliese de la cárcel. Finalmente descubrirán que el violador fue una de las antiguas víctimas de Malcolm y uno de los vecinos que más se movió para echarle del barrio. El culpable acaba entre rejas pero ya es tarde para Malcolm. Otra opción es que al final Malcolm sea realmente culpable a pesar de todo lo que hayan luchado por él los jugadores: seguro que les sorprende haciendo que todo sea lo que parecía desde el principio.

APRENDIENDO A ODIAR

Género: Drama

Planteamiento: la idea de esta miniserie es un poco distinta a lo habitual en los juegos de rol, ya que se va a centrar en la interacción de los jugadores y en su desarrollo emocional. Los jugadores son todos jóvenes blancos inadaptados por motivos diversos que entran en una asociación neonazi. Los jugadores deben tener muy detallado su entorno familiar y social, para que puedas interpretar con ellos como empieza a afectar a su vida su afiliación (novias preocupadas, antiguos amigos judíos o negros a los que deja de ver, problemas en el instituto, padres que intentan hablar con ellos sin resultados...).

Por supuesto cuando su mundo normal se va al garete, se refugian aún más en su grupo de skins. Detállales como van ganando escalafones en el grupo y cómo van pasando a cosas más serias, de pegar carteles en las paredes a organizarse para propinar palizas a inmigrantes. Aquí sería interesante que alguno de los personajes empezase a pensar que lo que están haciendo es demasiado mientras otros siguen el dictado de lo que les mandan sin parpadear (puedes hacer que uno tenga un pro-



fesor enrollado a lo American History X, o que esté enamorado de una judía, lo que se te ocurra...).

Desarrollos: tenemos a los personajes con ideas muy diferentes sobre su militancia, cuando se les encarga una misión realmente importante: atracar un almacén de unos paquistaníes. Algunos jugadores pensarán que es una locura, pero seguramente se vean arrastrados por los demás. El asalto saldrá mal, por supuesto, y se encontrarán con un vigilante de seguridad muerto y las alarmas sonando. Puede que logren escapar y replantearse su vida o puede que tengan que hacerlo en la cárcel. En todo caso se han ganado el respeto de los neonazis, ¿podrán renunciar a las únicas personas que les valoran y escoger otro camino? Sólo ellos pueden elegir su camino y de eso trata la serie.

EN LA OSCURIDAD

Género: Suspense

Planteamiento: los personajes trabajan para Albert Figueroa un traficante de coca bastante importante. Cuando la hija de este aparece asesinada acuden rápidamente a darle el pésame. Albert, entre sollozos, les pide que encuentren al asesino y se lo traigan, preferentemente vivo. Lucy, la hija del jefe de los personajes, se había alejado de él porque despreciaba cómo se ganaba la vida y le echaba la culpa del suicidio de su madre. Figueroa se había esforzado por recuperarla, era toda su vida, y ahora ha sido asesinada por alguien que la violó repetidas veces y le cortó la cabeza.

Los jugadores tendrán que comportarse como unos vulgares polis y esquivar a los polis de verdad que investigan el mismo caso. Lucy vivía en un apartamento compartido, la policía ya ha estado allí y ha interrogado a Susan, su compañera de piso, pero no sabía nada. Si los jugadores van a hablar con ella, se darán cuenta de que está muy asustada aunque intenta disimularlo. Al final la chica les dirá que Lucy frecuentaba a gente muy rara, incluso para ellas (según les comenta ambas frecuentaban los ambientes góticos de la ciudad). Susan sospechaba que su amiga se había metido en un grupo satánico, pero de verdad, no un grupo de amigos que se reúnen para practicar la *ouija*.

Los jugadores tendrán que empezar a frecuentar las discotecas góticas y las tiendas de brujería para ir atando cabos de lo que le pasó a Lucy. Finalmente descubrirán que estaba metida en un grupo de practicantes de ritos santeros (que es más o menos como el vudú, una mezcla de ritos animistas africanos y de liturgia cristiana). Si los jugadores se dedican a interrogar a los miembros del círculo santero de Lucy, no conseguirán demasiada información, la mayoría son gente corriente que le pone a una chispa de interés a su vida practicando la santería.

Entonces descubrirán que los jefes del grupo de santería trafican a pequeña escala con droga en la zona de Figueroa, y si la mataron al descubrir de quién era hija?

Teniendo en cuenta que los jugadores no son policías sino delincuentes, después de este descubrimiento seguramente cogerán a los jefes santeros y les sacarán una confesión a golpes.

Enterrados ya todos los jefes del grupo de santeros, el señor Figueroa les agradecerá su esfuerzo y su habilidad para encontrar la verdad. Unas noches más tarde, otra mujer aparecerá asesinada de la misma forma que Lucy...

Desarrollos: la historia es fácilmente adaptable a ser jugada por policías o detectives privados. Puedes convertirla en una miniserie para detectives investigando los crímenes de un asesino en serie o de un fanático ocultista. Darle un ambiente oscuro a la partida, convirtiéndola en un thriller psicológico podría estar interesante (para hacerte una idea puedes ver películas como *Seven* o *la Serpiente y el Arco Iris*)

SOLOS ANTE EL PELIGRO

Género: Western actual

Planteamiento: los jugadores son agentes de la ley en un pequeño pueblo mejicano cerca de la frontera y detienen a un gringo por disparar una pistola en la cantina del pueblo durante una borrachera. La corrupción de la policía en Méjico es casi proverbial, así que el gringo les ofrece dinero por dejarle ir, pero los aguerridos policías se niegan (esperemos). Unas horas después llega un narco acompañado de un motón de sicarios. El narco les pide que le entreguen al gringo si quieren ahorrarse problemas. Toda la gente del pueblo, incluyendo algunos policías, se encierra en su casa. Cuando los jugadores llamen pidiendo ayuda a las autoridades centrales, les responderán que las mandarán "en cuanto sea posible". Pero la verdad es que no les suena nada convincente.

Desarrollos: el gringo es un agente de la DEA que intentaba tender una trampa a los narcotraficantes (que son una banda que pasa coca e inmigrantes a los estados Unidos) pero le descubrieron y por eso se escondió en el pueblo. El agente no les había enseñado su acreditación antes porque pensaba que eran policías corruptos. Por otra parte, él podría ser el contacto al otro lado de la frontera de los narcos y lo necesitan para hacer un importante envío por lo que lo quieren vivo, nadie del pueblo hará nada por ayudarlos así que los jugadores deberán atrincherarse en la comisaría y esperar la llegada de refuerzos. Si quieres darle un tono menos épico y más rastrero a la partida, puedes probar a que el gringo sabe donde hay un cargamento de 300 kilos de coca y promete compartirlo con los policías si le libran de los narcos, que son sus "legítimos" dueños.

LA HIJA DEL JEFE

Género: Acción

Planteamiento: los personajes trabajan para el señor Carroll, un jefe del crimen organizado. Carroll quedó tetrapléjico en un atentado contra su vida en el que falleció su mujer. Desde entonces su hija Linda le ha acusado





de ello y se ha comportado como una mocosa rebelde y malcriada.

Al parecer, la chica se ha pasado de la rosca últimamente: su novio actual es un negrata traficante de droga. Carroll les pide que hagan el favor de sacar de circulación al novio de su hija sin que parezca que él ha tenido algo que ver. Además Carroll se sincerará con ellos "quizás, la culpa de la actitud de mi hija la tengo yo, siempre he sido demasiado protector con ella. Pero desde que salió del instituto no ha hecho más que meterse en problemas cada vez mayores. Ella tenía un novio en el instituto un chaval que yo creí que no era lo bastante bueno para ello, ya sabéis, un chaval de clase media que tendrá que trabajar toda la vida como un cabrón para tener una mierda de casa. Es posible que me equivocara, era un buen chaval, lo que necesita mi hija para sentar un poco la cabeza... Me gustaría que me lo traigáis para hablar con él, se llamaba Michael Lagardiere, creo recordar. Pero antes encargaos de ese negro que se está follando a mi hija.

Desarrollos: el negro que se está tirando a la hija del señor Carroll, es Zero Tolerance, un traficante de crack de medio pelo que siempre lleva un par de colegas con automáticas tras él. Para complicarles más las cosas a los jugadores, la hija de Carroll está todo el rato con él, por lo que tendrán que currárselo bastante para quitarle de circulación.

Cuando se encarguen de Zero, deberán encontrar a Michael, que actualmente es trabajador social en Compton, está casado y tiene una hija, y lo único que recuerda de Linda Carroll es el susto que se llevó cuando el señor Carroll y dos matones le pidieron "amablemente" que no volviera a verla. Esta parte de la historia es levemente cómica, los personajes deberían darse cuenta de que los planes de Carroll con Michael son un poco absurdos, pero aún así tendrán que cumplir sus órdenes al pie de la letra.

Los jugadores estarán presentes en la conversación del señor Carroll con Michael. Todo irá bien hasta que Michael comente que está casado. Entonces el señor Carroll entrará en cólera, llama a un tipo para hablarle de su hija y este acude, para luego decirle que está casado. El señor Carroll pide a sus hombres que quiten a Michael de su presencia y le den una paliza para que se le quiten las ganas de follarse a las hijas de los demás y de traicionar a su mujer por un tiempo.

EL NUEVO RECLUSO

Género: Drama carcelario

Planteamiento: los jugadores se encuentran pasando una temporada de descanso en una cárcel federal, un buen día notan que hay un cierto revuelo entre los internos de la cárcel. Al parecer, en la siguiente remesa de presos viene uno especialmente famoso, Charles Kowalsky, un veterano de la guerra del golfo que se ha convertido en el *serial-killer* del año tras asesinar a 7 familias enteras,

animales de compañía incluidos. Por azares de la justicia, Kowalsky ha esquivado la pena capital, aunque tiene siete cadenas perpetuas consecutivas que cumplir. La mayoría de los reclusos parecen tener miedo de que se encierre a un psicópata con los presos comunes.

Cuando lleguen los nuevos presos, uno de los jugadores creará reconocer a un negro que parece estar muy nervioso. Es Edward Johnson, un ayudante de fiscal de Los Ángeles, lo que puede significar su sentencia de muerte si alguien le reconoce. Mientras tanto Kowalsky cumple las previsiones que se tenía sobre él y se pasa la mitad del tiempo peleándose con los presos y la otra incomunicado en una celda de castigo.

Desarrollos: depende en gran medida de lo que quieran hacer los jugadores; si hablan con Johnson pueden llegar a averiguar que está aquí por tenencia de drogas, pero que la verdadera razón es que tiene pruebas de la pedofilia de un juez y teme no llegar a presentarlas. Se ofrecerá a ayudar a los jugadores si le protegen hasta que el recurso que ha presentado para salir de la cárcel progrese. Mientras tanto alguien ofrece dinero a una de las mafias carcelarias para que elimine a Johnson y le obligue a decir dónde tiene escondidas las pruebas. Kowalsky es, en principio, sólo un secundario, pero podría llegar a ser integrado en la trama principal. ¿Querrá ayudar a Johnson para que triunfe el *american way of life*, o el alcaide de la prisión lo pondrá de compañero de uno de los jugadores para sacarle fuera de circulación? En cuanto a los jugadores, ¿tratarán de ayudar a Johnson, o preferirán tratar de sacarle las pruebas para comerciar con ellas?

UN LUGAR PARA NUESTROS HIJOS

Género: Drama

Planteamiento: en un barrio deprimido de las afueras de Los Ángeles el único lugar donde los chavales podían jugar al baloncesto era una pequeña cancha situada en el descampado entre dos manzanas. Al principio todo iba bien, pero luego un momento en que la cancha quedó situada entre los territorios de dos bandas, los *Black Dogs* y los *Mountain Kings*. Desde entonces cada vez fue más peligroso jugar en la cancha, hasta que prácticamente quedó desierta, salvo por algunos vagabundos y por los pandilleros.

Recientemente se ha anunciado que se va a construir una manzana de edificios encima de la cancha y los vecinos se han organizado para protestar ante el alcalde por suprimir el único lugar para los jóvenes del barrio. Desde la alcaldía les vienen a decir que la cancha es un nido de pandilleros y que, si no fuera por ellos, se estudiaría la forma de mantenerla.

Desarrollos: los jugadores son chavales del barrio, padres, asistentes sociales o sacerdotes que están intentando limpiar la cancha de bandas para que pueda ser usada de espacio de juego. Tendrán que convencer al

delegado de la alcaldía de que se comprometa a parar las obras si las bandas pactan una tregua en la zona de la cancha y, luego, convencer a las bandas de que hagan un favor al barrio que dicen proteger. Si quieres ponérselo un poco más difícil puedes hacer que cuando todo está saliendo bien y las dos bandas han acercado posturas aparecen pintadas de una de ellas en la cancha. Quizás no todos están dispuestos a la tregua, ¿una banda rival o quizás la constructora del nuevo bloque de edificios? El caso es que tendrán que descubrir quién fue e intentar salvar la cancha del barrio.

TRAS EL TELÓN

Género: Suspense

Planteamiento: Sally Sunshine, una de las protagonistas de una serie juvenil (algo así como *Sensación de Vivir* pero en la playa de Santa Mónica), ha desaparecido. Los productores han utilizado sus contactos para que la policía mantenga la investigación en secreto, porque piensan que podría ser un obstáculo para que unos nuevos socios inviertan dinero.

Los detectives encargados del caso comienzan a investigar y descubren en la aparentemente despreocupada y soleada serie de T.V. un montón de rencillas y envidias soterradas. Todo el mundo parece tener una razón para matar a Sally: la anterior protagonista absoluta siente envidia de su ascenso en la serie, uno de los técnicos estaba obsesionado con ella, se acostó con la mayoría de protagonistas, tanto masculinos como femeninos y, al parecer, iba a dejar la serie dejando a los productores y al director, que había apostado por ella, en la estacada.

Desarrollos: la historia intenta reflejar la existencia de una realidad sórdida allí donde menos se espera, puedes llevarla como una historia policíaca normal o intentar darle un toque más psicológico. ¿Recuerdas *Twin Peaks*? ¿Qué tal darle ese toque siniestro a la trama? ¿Tiene algo que ver en la desaparición ese enano mendigo que rebusca en los cubos de basura cerca de dónde se realiza la serie? ¿Por qué se encontraron círculos de protección santeros en la casa de Sally? ¿Aparecerá Sally muerta de alguna extraña manera? En esta historia se pueden añadir varias tramas relacionadas levemente con la principal y que añadan ambiente.

TRUÑO O TRATO

Género: Acción

Planteamiento: hace algún tiempo dos detectives de narcóticos estaban investigando al jefe de los jugadores, el señor Johnson, cuando este era poco más que un camello venido a más. Los detectives habían conseguido hacer hablar a uno de los hombres de Jhonson e iban a utilizar en un futuro juicio. Un asesino contratado por Jhonson colocó una bomba en el coche de el confidente, matándolo a él y a uno de los detectives.

Desde entonces, Harry Spinelli, el detective que sobrevivió ha convertido su vida en una cruzada contra el jefe de

los jugadores. Tanto es así que a Johnson, que quiere aparentar ser un tipo respetable, le está empezando a resultar insufrible. Por ello les encarga a los jugadores que sobornen al tipo, no importa el precio.

Pero el tipo resulta ser insobornable y además, Johnson recibe una citación para declarar en comisaría bajo la acusación de narcotráfico, gracias a las pruebas y confidentes aportados por Spinelli. Jhonson llama a los jugadores. No quiere matar a Spinelli porque ya no es su estilo, quiere que encuentren la forma de que desista de su cruzada. "Todo el mundo tiene algo que no quiere arriesgar -les dice Johnson- su familia, su reputación, su dinero... encontrad que es ese algo y apretadle las tuercas".

Desarrollos: el único punto débil de Spinelli son su mujer y su hijo pequeño, los jugadores deberán descubrirlo y secuestrarles o amenazarles antes del juicio para intimidar a Spinelli. Pero, démosle la vuelta al argumento, ¿y si los jugadores son el detective y sus fieles compañeros y deben intentar encontrar a la familia secuestrada por los malvados narcotraficantes y conseguir que triunfe de nuevo la justicia?

ENSEÑADLE LA CIUDAD

Género: Acción

Planteamiento: los jugadores son sicarios del señor Johnson, un traficante de crack que consiguió salir de Compton para formar un negocio medianamente importante. Desde entonces Johnson ha intentado dar a su vida una apariencia de respetabilidad. Vive en Bel Air, su mujer aparece en actos benéficos y su hijo va a una universidad europea. El hijo del jefe tiene vacaciones y viene a ver a sus padres. El señor Johnson tiene negocios que atender y le pide a los jugadores que atiendan a su hijo. La última vez que le vieron, el hijo del jefe era un chico tímido y apocado pero en el aeropuerto se encontraran con un adolescente creído y que va en plan niño rico malcriado. Los jugadores tendrán que llevarle de fiesta por la ciudad y evitar que se meta en problemas.

Desarrollos: las posibilidades son infinitas, desde que tengan que sacar al hijo del jefe de un montón de problemas menores (peleas, borracheras, quizá incluso una sobredosis), hasta que un enemigo de su padre mande unos tipos para secuestrarle o matarle. Si los jugadores la cagan, y el chaval muere, lo mejor que pueden hacer es darse prisa en salir de la ciudad.

A CARA DE PERRO

Género: Acción

Planteamiento: Mad Dog es un cantante que ha adquirido bastante fama con su grupo Motherfucker Box. Últimamente ha tenido enfrentamientos verbales con otro rapeo, Needles Boy.

Mad ha sufrido un atentado contra su vida y sospecha que habrá más. Mad Dog es el típico rapeo que, a pesar de estar forrado, se sigue comportando como un pandi-





llero. Tiene unos tipos de seguridad, contratados por su agente, que le protegen. Pero Mad prefiere a unos tipos de la calle para ese trabajo, quizás unos antiguos amigos del barrio. Aquí es dónde entran los jugadores, que serán contratados por el rapero para acompañarle.

Desde el principio los jugadores estarán enfrentados al jefe de seguridad, que piensa que son unos inútiles (lo que seguramente será verdad). Mad les trata como unos colegas más que como a empleados, como si se intentara demostrar a sí mismo que todavía es un pandillero y los jugadores probarán la buena vida en las fiestas a las que va Mad. Pronto se darán cuenta de que no hay muy buen ambiente entre miembros de la banda, al parecer Mad Dog quiere hacer su carrera por su cuenta y dejarles tirados, incluso puede que tengan que evitar una batalla campal entre los miembros del grupo.

Mad es ya casi un colega para los jugadores cuando sufrirá otro atentado fallido contra su vida. Al día siguiente, Mad se encontrará con Needles Boy en un club nocturno y, tendrán un enfrentamiento verbal y, si nadie lo evita, pueden llegar a las manos o más. Mad Dog acusará a Needles de intentar matarle y este lo negará, diciéndole que si quiera matarle ya lo habría hecho. Es de esperar que entre los guardaespaldas de uno y de otro, no llegará la sangre al río. Por cierto, la popularidad de Mad Dog sube bastante con toda la publicidad gratis de su enfrentamiento con Needles y los intentos de asesinato.

Desarrollos: Llegará un momento en que tendrán que empezar a buscar al que quiere cargarse a su jefe. Mad Dog está convencido de que ha sido Needles y planeará devolverle la cortesía con ayuda de los jugadores. ¿Le ayudaran los jugadores o preferirán investigar antes un poco? ¿El culpable es Needles o quizás tenga que ver su agente o alguna persona del grupo que no quiere dividir los royalties? Incluso podría ser que los culpables más obvios sean inocentes y el asesino sea alguna ex novia desechada o algún fan colgado.

EL VIGILANTE

Género: Policiaco

Planteamiento: se han producido dos asesinatos de pandilleros de poca monta en la ciudad y los jugadores interpretan a los detectives encargados del caso. Ambos fueron asesinados con la misma pistola y, según testigos, por el mismo tipo: un varón caucásico de unos 32 años, de cabello negro y vestido con americana y corbata. Los jugadores no encuentran ninguna conexión entre los dos asesinados, ningún móvil común a ambos. Durante la noche, el asesino vuelve a actuar, esta vez contra un camello y los medios de comunicación comienzan a hablar de que hay un vigilante en la ciudad. El capitán insta a los jugadores a que atrapen al vigilante antes de que el caso se convierta en un circo o los federales se interesen por el caso. Los asesinatos se suceden mientras los detectives van estrechando el cerco, los medios de comunicación ensalzan la figura del vigilante y los camellos, chulos

y pandilleros de la ciudad empiezan a estar asustados. Los criminales están acojonados y se producen un par de tiroteos contra tipos que responden a la descripción del vigilante. Por supuesto, el capitán les mete prisas para que arresten al vigilante antes de que surjan imitadores.

Desarrollos: los detectives deben encontrar lo más rápido al asesino y evitar, en lo posible, que la prensa interfiera. Deben revisar las pistas, interrogar a los colgados que confiesen ser el vigilante y quizás incluso capturen a algún imitador. ¿Quién es el vigilante? ¿Un policía retirado, la víctima de un crimen o quizás un loco que sólo busca fama? Sería interesante establecer el debate de si el vigilante no está haciendo lo correcto o, al menos, está haciendo lo que muchos querían hacer ante la inseguridad reinante en las calles. El tema podría reflejarse por los comentarios de los compañeros, de ciudadanos y entre los mismos jugadores.

PRÓXIMA PARADA: MÉJICO

Género: Suspense

Planteamiento: un atraco a un banco sale mal y los asaltantes se hacen fuertes en un autobús. Los atracadores toman como rehenes al conductor y a los pasajeros y amenazan con matarles si no les dejan ir hasta Méjico. La policía cierra la carretera al tráfico y un helicóptero les sigue. Los atracadores están nerviosos, alguno de ellos piensa que es mejor rendirse, pero el jefe está condenado a muerte con lo que no tiene nada que perder.

La historia se desarrollará casi íntegramente en el interior del autobús, exceptuando paradas para repostar, comer e ir al servicio. Los negociadores de la policía intentan convencer a los secuestradores de que se rindan y la tensión va creciendo dentro del autobús. Evidentemente la policía no va a permitir que pasen la frontera así que antes de ella, intentarán asaltar el autobús. Los jugadores toman el papel de los secuestradores y, quizá, de alguno de los pasajeros o, incluso, de un negociador de la policía intentando evitar un final violento.

Desarrollos: lo importante en la historia será crear personajes jugadores y no jugadores interesantes y crear unas relaciones creíbles entre ellos. Un agente de policía de paisano esperando su oportunidad para ser un héroe, un ejecutivo que intenta emplear sus habilidades de negociación para que se entreguen, una mujer histérica, un adicto al crack con síndrome de abstinencia... Y, como fondo de todas las posibles acciones de los personajes, un autobús intentando cruzar la frontera y la policía intentando evitarlo. ¿Llegarán los rehenes a ayudar a los secuestradores que en el fondo son buenos tipos? ¿O acabará todo en un baño de sangre?

UN ATRACO PERFECTO

Género: Acción

Planteamiento: Un grupo de ladrones de guante blanco se reúne para realizar un robo en unas oficinas de una agencia de contabilidad. El grupo ha sido contratado por



alguien que se quiere mantener en el anonimato para que entren en las oficinas y se lleven todo el material informático y en papel referido a una tal Alice Lindensen. La paga es muy buena y el tipo que les ofrece el trabajo sólo pide una cosa: que elaboren y ejecuten el plan en menos de diez días. Los jugadores interpretan a los ladrones y deberán moverse rápido para examinar el terreno y crear un plan lo más efectivo posible. Las medidas de seguridad de la oficina no son problema, pero si las del edificio, que se compone de diversos negocios. Hay cámaras, detectores de movimiento, detectores térmicos y vigilancia privada. Quizás puedan encontrar algún trabajador receptivo a ser sobornado o incluso pueden buscar la forma de chantajear a alguien para que les ayude. Todo el material y dinero que necesiten podrán pedirlo a su jefe, que insiste en ser llamado John Doe, y que, a todas luces, no parece ser más que un mandado como ellos.

El detalle con que se prepare la acción depende mucho de cuanto te trabajes como Director de Juego la seguridad del edificio y de la imaginación de los jugadores. La mejor opción sería una infiltración nocturna, quizás entrando por los conductos del aire acondicionado o con escalas. Tras realizar el robo con mayor o menor éxito, deberán acudir al punto de reunión. Cuando lleguen el jefe les estará esperando, bastante nervioso. Cogera los documentos y les dirá que el pago se les ingresará en un par de días y se irá en una furgoneta que tenía preparada.

Unos días después de hartarse de esperar un pago que no llega, los personajes se ponen en contacto entre sí y, seguramente, intenten encontrar al señor Doe para poner las cosas claras. Tarde o temprano le encontrarán en una habitación en un suburbio pobre, con un disparo en la cabeza y señales de lucha. En ese momento sonará el teléfono de la habitación y, si lo cogen, una voz con acento argentino les instará a devolver la propiedad robada al señor Johnson (un importante jefe del crimen organizado) para evitar consecuencias desafortunadas. Después, calmadamente, detallará los nombres de los personajes, su domicilio, el colegio al que van sus hijos. "Tienen ustedes tres días", añadirá la voz y colgará el teléfono.

Desarrollos: los personajes están metidos en un problema muy gordo y deben ser conscientes que cumplir las condiciones del trato no les asegura nada, pero también que recuperar los documentos es su única posibilidad de negociar. Es obvio que "el Argentino" cree que saben quien tiene los papeles, aunque no sea cierto. Tienen, por tanto, tres días para averiguarlo y recuperarlos. Debes haber dejado en la anterior parte de la historia, algunas pistas que puedan llevarles al verdadero cerebro de la operación. Quizá algo que dijo Doe o una llamada desde una cabina que puedan rastrear si tienen contactos o averiguando quién pagó el material que necesitaron para el trabajo.

El caso es que el rastro les llevará a un lugarteniente de Johnson, un negro que vive en un edificio habilitado como



Capítulo 9: Batallas Perdiadas



cocina de crack y rodeado de guardaespaldas y medidas de seguridad. Los jugadores tendrán que intentar conseguir los documentos y entregárselos al argentino o intentar comerciar con ellos. ¿Se conformará el señor Johnson con que le devuelvan los documentos o les matará de todas maneras? ¿Están todos los documentos o faltan los más importantes? Puede incluso que los jugadores caigan en gracia al señor Johnson o "al Argentino" (que es el jefe de una pequeña organización de mercenarios) y decidan ofrecerles trabajo.

UNA LARGA NOCHE

Género: Suspense

Planteamiento: varios agentes de policía apalean a un chaval negro de diecinueve años cuando volvía de una fiesta de la casa en Beverly Hills de un compañero de la universidad, al confundirle con un ladrón... Un videoaficionado graba la escena desde una vivienda cercana y, al día siguiente, aparecen en todas las cadenas locales y nacionales. El chaval está en coma en el hospital y todas las organizaciones afroamericanas ponen el grito en el cielo pidiendo un juicio ejemplar. El ambiente se caldea bastante sobre todo después de que se disuelve violentamente una manifestación en la puerta del juzgado pidiendo la mayor pena posible contra los agentes. Finalmente, los agentes de policía son sobreseídos al no aceptarse la prueba de la cámara por un tecnicismo.

La policía entra en máxima alerta esperando unos posibles disturbios como los que hubo tras el caso Rodney King. Y no se equivocan al esperarlos. Mientras los anti-disturbios hacen lo que pueden para despejar las calles, los patrulleros de la policía tienen que desempeñar su trabajo con el peligro añadido de los tumultos que se están produciendo intermitentemente.

Los jugadores interpretarán a unos patrulleros a lo largo de la noche. Es una noche dura y tendrán que ir atendiendo distintas llamadas, desde rutinarias a las potencialmente peligrosas. El objetivo de la partida es sumir a los personajes en el estrés que puede sentir un policía al jugarse la vida cada minuto, escogiendo una noche especialmente peligrosa. Enfrentales a diversas situaciones sin darles tiempo a respirar: una pelea doméstica, grupos aprovechando los disturbios para robar en tiendas, un intento de linchamiento a un blanco...

Cuando se acerca el final de la noche, la comisaría está repleta de detenidos y la mayoría de agentes está todavía en las calles. A los jugadores se les asigna su último servicio de la noche: escoltar un autobús con varios detenidos para encerrarlos en otra comisaría. De repente, el autobús es asaltado por una turba enloquecida. La única posibilidad de los agentes es atrincherarse en algún edificio cercano y esperar a que vengan refuerzos.

Desarrollos: si los jugadores se exceden en el uso de la violencia durante la noche o incluso si no lo hicieron pero son denunciados, una buena forma de continuar la histo-

Advierten al LAPD que no habrá paz

Las autoridades prometen una investigación completa y transparente

No habrá paz si no hay justicia en el caso de Stanley Miller, un hombre de 36 años y afroamericano que fue golpeado por un agente del Departamento de Policía de Los Angeles (LAPD), advirtieron líderes de la comunidad negra en la ciudad.

Convocados por la organización pro derechos civiles **Project Islamic Hope** que dirige el activista Najee Ali, alrededor de 50 personas, entre afroamericanos y latinos, se manifestaron frente a la Estación 77 del LAPD, en Southeast, donde estaban asignados los ocho policías que estuvieron en el arresto de Miller, quien cuenta con antecedentes criminales.

Por otro lado, la Liga Protectora de los Policias, el sindicato que representa a los oficiales de a pie, pidió una vez más al público que no se haga ideas fijas hasta conocer todos los datos.

"En algunos casos hemos constatado precipitación a hacerse una idea", afirmó Bob Baker, presidente del sindicato. "Nosotros queremos una investigación completa, detallada y transparente. Para ello el público debe esperar hasta sacar sus propias conclusiones", agregó.

En una conferencia de prensa de la tarde, el inspector general de la Comisión de Policía, Andre Birotte Jr., dijo que no dejará piedra por revolver hasta llegar a la verdad y prometió hacer una investigación y evaluación "independiente, completa, justa y objetiva" del caso.

El miércoles pasado los canales locales de televisión transmitieron en sus noticieros la paliza que un agente del LAPD, identificado como John Hatfield, le propinó a Miller al momento de ser arrestado.

Las imágenes televisadas mostraban a Miller alzando las manos en señal de rendición y cuando ya estaba siendo sometido por tres oficiales, se observa a otro oficial golpear con una linterna y en repetidas ocasiones a la cabeza del detenido.

ría sería jugar el juicio contra ellos. En el juicio los jugadores podrían interpretar a los policías, excluidos de servicio por cumplir con su deber y defender su vida, pero a los que les queda el consuelo del apoyo de sus compañeros. Otra opción sería jugar con los abogados o con los miembros del jurado, intentando resolver si los agentes se extralimitaron.

LOS ELEGIDOS

Género: Suspense

Planteamiento: el FBI pone mucho cuidado en la aparición de sectas potencialmente destructivas desde la tragedia de Waco. Una nueva secta, la Iglesia de los Elegidos de los Últimos Días, ha llamado su atención. La secta se basa en la adoración a la persona de su líder, William Gálvez, y en la creencia en que sólo ellos sobrevivirán a la nueva

catástrofe que mandará Dios al mundo por sus pecados. Según los datos del FBI, la secta podría estar implicada en el tráfico de inmigrantes y droga por la frontera, prostitución y extorsión a inmigrantes sin papeles.

El FBI decide infiltrar a unos agentes en la secta para conseguir información fiable y, si es posible, pruebas de sus delitos. Los agentes seleccionados, que serán los personajes jugadores, tendrán por delante un duro trabajo, infiltrarse en la secta e irse ganando la confianza de los líderes, a la vez que realizan escuchas y recopilan pruebas. Los agentes actuarán con la máxima discreción teniendo sólo un oficial de enlace que conocerá su verdadera identidad.

Según van pasando las semanas en la secta, los personajes serán sometidos a un lavado de cerebro por los sacerdotes de la secta mediante "jornadas de convivencia" en lugares alejados, formación en la doctrina y ejercicios espirituales y ascéticos. Cuando consigan superar eso, confiarán en ellos lo bastante para ir dándoles responsabilidades. Con el tiempo, podrán ir almacenando pruebas de las actividades ilegales de la secta. Pero entonces empiezan los problemas: una chica de la secta que practicaba la prostitución aparece muerta y los medios de comunicación y la policía empiezan a buscarle las vueltas a la Iglesia de los Elegidos. Los personajes saben que si Gálvez se ve presionado puede hacer cualquier locura, pero todavía no tienen todas las pruebas que necesitan para desarmar la organización.

Desarrollos: el caso se les puede ir de las manos a los personajes si no tienen cuidado: si la policía da un paso en falso se quedarán sin caso, por no hablar de que puede ocurrir una tragedia si los líderes de la secta creen que los "impuros" intentan eliminarlos. Los jugadores deberán utilizar su posición en la secta para calmar los ánimos, mientras sus jefes intentan evitar la actuación de la policía. Pero, ¿conseguirán los personajes evitar un suicidio colectivo o que los miembros de la secta se atrincheren en alguna de las sedes? ¿O tendrán que acelerar sus investigaciones, con el consiguiente riesgo para su cobertura, para conseguir pruebas que permitan un enjuiciamiento de los líderes?

TRAMPA MORTAL

Género: Acción

Planteamiento: la empresa de los personajes jugadores celebra una fiesta en sus oficinas situadas en uno de los pisos más altos de un enorme edificio. Sin que nadie se percate, unos terroristas islámicos se infiltran en el edificio y colocan cargas explosivas e incendiarias en los primeros pisos. Un poco más tarde los terroristas entran en la fiesta y toman como rehenes a sus integrantes.

Los terroristas llaman a la policía para informar de sus peticiones: reconocimiento de Palestina como nación y tratamiento de criminal de guerra al presidente de Israel. El edificio es rodeado por la policía, curiosos y medios de

comunicación. Para los rehenes está claro que las peticiones no pueden ser satisfechas y que es muy posible que les maten.

Después de casi 48 horas de tensas negociaciones, en las que los terroristas han lanzado a 3 rehenes por la ventana, los SWAT intentan realizar una entrada. Los terroristas activan los explosivos que destrozan las 5 primeras plantas, haciendo imposible salir por allí. El fuego y el humo ascienden rápidamente, pero a los terroristas no parece importarles.

Desarrollos: los jugadores toman el papel de los rehenes y la historia empieza cuando el edificio es tomado por los terroristas, aunque el tiempo de acción arranca tras la explosión. En la primera parte de la historia los personajes jugadores no podrán hacer mucho, quizás hablar con los terroristas y con otros rehenes y buscar algún posible plan de huida. Pero tras la explosión debe serles claro que su única posibilidad es subir a la azotea para ser rescatados, pero para ello deben escapar de sus captores.

La partida debe ser una feroz lucha por la supervivencia piso a piso, entre el humo ascendente y los fallos eléctricos y con unos fanáticos armados tras ellos. Si quieres darle un poco más de capacidad ofensiva a los jugadores siempre puedes añadir a un oficial del SWAT que ha sobrevivido o a un guardaespaldas de alguien de la fiesta.

EL TESORO DE SIERRA MADRE

Género: Acción

Planteamiento: un avioneta que transportaba cuatrocientos kilos de cocaína para ser sintetizada en un laboratorio escondido en Sierra Madre ha desaparecido: al parecer tuvo un problema y se estrelló. Por azares del destino, la situación aproximada de la colisión ha llegado a conocimiento de "Gusano" Chamorro un traficante sin suerte y con bastante mala fama. A Chamorro se le ocurre un plan para salir de pobre: organizar una expedición con mulas para recuperar la droga y luego pasarla a Estados Unidos gracias a los contactos que aún mantiene.

Por supuesto, el dueño de la coca está buscando el cargamento aunque con más medios y la ayuda de algunos oficiales del ejército. Cuando localicen por vía aérea el lugar del accidente, enviarán a un grupo con las mismas intenciones que el de Chamorro. Así que Chamorro tendrá que encontrar el avión antes que los narcos y luego conseguir llevarlo hasta una pequeña venta en las lindes de la sierra en que le espera el camión que transportará la droga a través de la frontera.

Desarrollos: la historia es bastante lineal hasta que dejen la coca en el camión, pero una vez allí ¿qué impide a los gringos traicionar a Chamorro, ya que saben que no puede hacer nada contra ellos? Podría ser que tengan que seguir el camión y a los gringos hasta Estados Unidos para recuperar la carga, seguidos de paso por los narcos, los militares mejicanos, la policía fronteriza y la DEA. Incluso podrían tener que transportar la coca ellos si los





gringos intentan hacerles una jugarreta y acaban mal. Además, una vez consigan vender la coca, habrá un problema. Chamorro no quiere compartir los beneficios ni arriesgarse a que alguien se vaya de la boca y llegue a oído de los dueños de la coca su excursión. Cuando Chamorro vaya a por los jugadores, ¿qué harán? ¿Intentarán huir o echarle coraje y romperle la madre a Chamorro?

ASESINO DE POLICÍAS

Género: Suspense

Planteamiento: Walter Simpson, un detective de narcóticos es asesinado por un confidente. Los jugadores son detectives de homicidios y son llamados para que vayan al lugar de los hechos. En la escena del crimen está el compañero del detective asesinado, Peter Norton. El detective les explica que él se quedó en el coche a terminarse el almuerzo mientras su compañero entraba en el edificio para interrogar a un confidente habitual, un negro al que llaman *Sweet*, sobre un asunto rutinario. Entonces escuchó un disparo y cuando subió encontró a su compañero en el suelo y la habitación revuelta como si el tipo hubiese recogido rápidamente sus cosas para largarse. Los jugadores pueden investigar sobre el terreno pero no verán nada que contradiga la declaración de Norton.

Cuando los jugadores vuelven a comisaría, el capitán pedirá verles. En su despacho, les ordenará que encuentren pronto al asesino: es el tercer policía asesinado en lo que va de mes y los chicos están muy nerviosos. Lo último que necesita es que el tipo aparezca muerto y se le echen los buitres de la prensa encima.

La investigación de los jugadores no les lleva a mucho, los colegas de *Sweet* dicen que era un pequeño traficante, pero que últimamente las cosas le iban bien, aunque nadie sabe a quién le compraba la droga. *Sweet* aparece muerto en un almacén abandonado, atado a una silla. El caso se les encarga a los personajes jugadores y cuando llegan al almacén ven que no se está tomando demasiado cuidado en no contaminar la escena del crimen. Si se lo recriminan a los agentes, les responderán que es sólo un yonqui más muerto en un ajuste de cuentas.

Pronto los personajes jugadores se dan cuenta que sus compañeros piensan que a *Sweet* le ha matado un policía y que es mejor dejar las cosas pasar. Si siguen investigando, los demás policías les harán vacío y no colaborarán. Entonces es cuando empiezan a ver que no todas las piezas encajan: el detective Simpson tenía un nivel de vida superior a lo que su sueldo le permitía, ningún traficante reconoce que *Sweet* fuera su camello y la actitud de todos los compañeros de narcóticos es muy poco colaboradora. Poco a poco, los personajes van descubriendo que Norton y Simpson estaban metidos en la venta de droga decomisada y que *Sweet* era su camello. Los personajes tendrán que enfrentarse al silencio cómplice de los demás agentes y a Norton que, si bien intentará primero convencerles de que no sigan investigando para no manchar el

nombre de Simpson, no dudará en eliminarles si piensa que sospechan también de él.

Desarrollos: los agentes no solo se enfrentan a un caso de difícil resolución, también se enfrentan a la presión de sus compañeros y los jugadores han de percibirlo. Si, a pesar de todo, deciden llevar el caso para delante y detienen a Norton se tendrán que enfrentar el resto de su vida al desprecio de sus compañeros. Otra opción es que Norton intente que se unen a su organización para comprar su silencio y esto podría ser el principio de una miniserie: los jugadores ven formando una organización de tráfico de drogas hasta que llaman la atención de los traficantes, de Asuntos Internos o incluso de ambos.

PRIMERA PÁGINA

Género: Suspense

Planteamiento: los personajes son invitados a la cena de un amigo común, el editor de prensa rosa Raymond Carter. Durante la cena, este les comenta que le han ofrecido publicar unas fotografías que valen su peso en oro. Si intentan sacarle de qué se trata se negará, alegando con una sonrisa que es secreto profesional. Unos días después Raymond aparece muerto en su casa: al parecer alguien entró a robar en su casa y fue sorprendido por el editor, el ladrón se asustó y disparó contra él.

Los jugadores siguen con su vida normal, pero empiezan a ver cosas raras: algunos creen haber sido seguidos; otros han encontrado su casa levemente desordenada, como si la hubieran registrado cuidadosamente. Paulatinamente, las cosas se vuelven más graves: alguien abre la caja fuerte de uno de ellos o se introducen en su ordenador. Hasta que cada uno de ellos recibe el mismo mensaje por el medio más adecuado para cada uno (teléfono, correo, e-mail...) "Entregadnos al carrete o las cosas se pondrán feas". Los personajes tendrán que encontrar el carrete si quieren sobrevivir y luego decidir qué hacer con él.

Desarrollos: ¿dónde se encuentra el carrete?, ¿quién aparece en las fotografías que contiene el carrete? ¿Un político echando una cana al aire? ¿Un importante narco-trafficante cometiendo un asesinato con sus mismas manos? Una vez que los jugadores descubran quién aparece en las fotos, ¿se limitarán a darle el carrete para salvar su vida? ¿o intentarán tenderle una trampa para que caiga en las manos de la justicia?

MADE IN HONG KONG

Género: Acción

Planteamiento: el señor Yamamoto es un importante ejecutivo de una empresa de transportes marítimos japonesa y tiene que visitar Los Ángeles para definir un acuerdo comercial con varias empresas norteamericanas que requieren transportes "discretos" desde oriente. El acuerdo pone en peligro el monopolio de dichos transportes por empresas controladas por las triadas. El señor Yamamoto cree que podría correr peligro durante su

estancia en los Estados Unidos y ha traído consigo un buen número de guardaespaldas por medio de sus contactos en la Yakuza. Mientras tanto las tríadas de Los Ángeles reciben órdenes de sus superiores en China de eliminar a Yamamoto.

Los personajes interpretan el papel de los guardaespaldas del señor Yamamoto y tendrán que asegurarse de que la seguridad de los distintos lugares donde va acudir estén bien organizada y de coordinarse con los responsables de la seguridad de éstos. Hay infinitas posibilidades para los asesinos contratados por la tríada: atacar en tromba en el hotel, sobornar a empleados y seguras, colocar bombas en el coche, francotiradores... Los jugadores deben prever todo ello en sus planes y utilizar el cerebro tanto o más que sus músculos.

Desarrollos: ¿y si el señor Yamamoto no es asesinado sino secuestrado? Si los personajes jugadores quieren mantener su honor (por no hablar de sus dedos) tendrán que buscarle en una ciudad desconocida y en territorio enemigo. Otra opción es jugar con los miembros de la tría y intentar eliminar o secuestrar al señor Yamamoto.

CUESTIÓN DE CONFIANZA

Género: Suspense

Planteamiento: Harry Carroll es uno de los hombres importantes dentro de la organización del señor Carroll, además de ser su sobrino, y controla directamente unos cuantos cocinas de crack y la distribución del producto al por menor. Los jugadores toman el papel de sus hombres de confianza. Ellos llevan con Harry ya mucho tiempo y este siempre les ha tratado más como amigos que como empleados. Harry invita a los jugadores a cenar para celebrar que los negocios van bien y que, añadirá, segu-

ramente irán mejor en el futuro gracias a un trato que ha hecho y del que todavía no quiere hablar. Harry les lleva a cenar a un restaurante chino del cual son los únicos clientes. Durante la cena, Harry les presenta al señor Ho, un chino de unos cuarenta años que parece ser importante, diciéndoles que van a ser socios.

Unos días después, Harry les pide que vayan a recoger un maletín de parte de él a un apartamento de Santa Mónica. Los jugadores le notarán visiblemente nervioso, pero este no les dará explicaciones si se las piden. Allí les será entregado el maletín de las manos de un tipo al que quizás reconozcan por ser uno de los guardaespaldas del señor Carroll.

Cuando los jugadores lleguen a casa de Harry para entregarle el maletín, descubrirán que ha sido asesinado de un tiro en la frente, aunque nadie en la casa vio nada raro. En ese momento sonará el móvil de Harry. Si lo descuelgan, una voz con acento chino dirá: la entrega debe ser esta noche y colgará sin más explicaciones.

Tarde o temprano, los jugadores abrirán el maletín por si tiene algo que ver con la muerte de Harry. Dentro encontrarán documentos con la contabilidad secreta de los negocios del señor Carroll. La idea de que Harry estaba pensando en traicionar a su tío debería pasárselos por la cabeza, pero no quieren creer que su amigo les metiera en un fregado así sin avisarles siquiera. Quizás era el señor Carroll quién quería joderles a ellos y Harry quería tener un seguro.

Cuando informen de la muerte de Harry, un hombre de confianza de Carroll se pondrá en contacto con ellos. El hombre dará la dirección de la organización a uno de ellos y, sutilmente, les indicará que no busquen al asesino de Harry, “el señor Carroll ya se está encargando...”.





Si los jugadores asisten a la autopsia de Harry, es posible de que se enteren de que, aunque murió del disparo, tenía un veneno alojado en la médula que los médicos no consiguen identificar. Si los jugadores se hacen unas pruebas, los médicos descubrirán el mismo veneno en ellos, aunque no son capaces de informarles de sus efectos, sólo que probablemente afecta al sistema nervioso y que podría ser letal. No debería serles muy difícil suponer que la cena en restaurante chino tuvo que ver con el envenenamiento.

Desarrollos: los jugadores tendrán que elegir qué hacer: tienen un maletín que puede matarles y un veneno que es muy probable que también. Los jugadores deberán jugar bien sus cartas para sobrevivir: si Harry vendió a su tío a los chinos y los chinos les envenenaron, pueden canjear el maletín por el antídoto. Aunque si Carroll se entera acabarán muertos también. ¿Sospecha Carroll o los chinos que los jugadores tienen el maletín? ¿Dónde está el guardaespaldas que les dio el maletín? ¿Son ciertos los datos contables o es una truco de Carroll para engañar a los chinos?

PROBLEMAS FAMILIARES

Género: Drama

Planteamiento: la hermana de uno de los personajes está casado con un tipo bastante desagradable, parado, alcohólico y que, al menos eso sospechan por la cantidad de veces que ella dice caerse por las escaleras, la maltrata. A pesar de que el tipo le tiene bastante miedo al personaje (con razón, por cierto, ya que es un sicario del crimen organizado) se aprovecha de que su mujer le defiende y justifica. Además, el personaje, sabe que si hiciera algo contra él su hermana no se lo perdonaría. Últimamente las cosas van a peor y el personaje está empezando a hartarse y decide actuar antes de que maten a su hermana.

Desarrollos: esta historia puede ser útil para dar un poco de ambiente como subtrama en una partida o campaña o jugarse por sí sola. Son los jugadores los que tienen que decidir que hacer con el tipo, desde pegarle una paliza a pagarle para que se largue de la ciudad o incluso contratar a alguna prostituta para que se lo ligue y hacerle fotos. Pero, ¿qué tal si el tipo no es un borracho inofensivo, sino el miembro de una banda rival, o incluso un superior de los personajes jugadores? Incluso podría ser un policía o un tíno influyente, que no sólo los borrachos en el paro maltratan a sus mujeres.

UN ASUNTO DE HONOR

Género: Drama

Planteamiento: los jugadores interpretan el papel de un grupo de adolescentes de un barrio marginal. Sin contemplar ningún futuro, se dedican a colocarse, faltar a clase y, en parte por trabajo en parte por diversión, a robar coches. El grupo de los personajes jugadores está enfrentado a otro grupo que se dedica a lo mismo, aun-

que no de una forma violenta. Las cosas entre los dos grupos empiezan a subir de tono, una discusión por unas chicas, una pelea en el parque... Pero las cosas se ponen más calientes cuando a un colega de los personajes le pilla la policía robando un coche, el chaval intenta huir y los agentes le disparan, matándole. En la calle se rumorea que los del grupo enfrentado a los personajes fueron los que se chivaron a la policía. Si los personajes quieren seguir manteniendo su reputación tendrán que darles una lección, pero eso supone matar.

Desarrollos: Aunque los personajes sean unos delincuentes, no son asesinos. ¿Serán capaces de dar el salto del robo al homicidio? ¿O preferirán calmar los ánimos para evitar un desatino? Hagan lo que hagan los personajes, los otros chavales oirán que van a por ellos e intentarán adelantarse. Una opción para esta historia, es jugar con un grupo de adultos que intenta que los dos bandos no se enfrenten (policías, padres, asistentes sociales...).

LOS VENGADORES

Género: Acción

Planteamiento: los Vengadores es un grupo de asaltantes de furgones blindados. Profesionales de verdad, un golpe en tres minutos y sólo dos o tres golpes en cada ciudad para impedir un dispositivo policial efectivo contra ellos. Les llaman así porque siempre usan máscaras de superhéroes de Marvel Comics.

Su primer golpe en Los Ángeles es un fracaso, dos de los miembros de la banda fallecen al manipular los explosivos para perforar el blindaje del camión. Es sólo cuestión de tiempo, que identifiquen los cadáveres y eso les conducirá al resto de la banda. Tienen que huir del país pero para eso necesitan dinero, para eso necesitan robarlo y para robarlo necesitan gente que cubran el puesto de los muertos.

Mientras los atracadores buscan a un par de profesionales para que se unan al grupo, llega a la ciudad el equipo de federales que lleva persiguiendo a los Vengadores por todo el país desde hace seis meses. Los federales hablan con la policía para coordinarse y despliegan una actividad frenética: saben que es su oportunidad, los Vengadores han cometido un fallo y puede que no vuelvan a hacerlo.

Los atracadores eligen a los dos hombres que necesitaban, les explican como va a ser la operación y su cometido. Además se aseguran de que no puedan traicionarlos: tienen un día para resolver sus asuntos y luego se quedarán con ellos hasta el día en que vayan a actuar. Los Vengadores han planeado un gran golpe, necesitan mucho dinero para vivir bien en Méjico hasta que se calmen las cosas, así que piensan atracar tres furgones en el mismo día, uno tras otro.

Desarrollos: los jugadores pueden interpretar a los federales o a los atracadores, poli infiltrado incluido. Si los atracadores consiguen su cometido tendrán que huir a



Méjico, lo que podría jugarse también, interpretando a cualquiera de los dos bandos.

EL CARGAMENTO

Género: Acción

Planteamiento: unos mafiosos rusos venden un cargamento de armas de fabricación soviética a un grupo de ultraderechistas norteamericanos. La entrega será en dos partes, la primera es completamente satisfactoria y los mafiosos están seguros de que su superior, Boris Kirikov, estará contento de su actuación. Pero cuando Kirikov se entera monta en cólera, tras los atentados del 11-S todos los grupos extremistas y que potencialmente puedan cometer actos terroristas están muy vigilados. Si el FBI va a por los ultraderechistas, y descubren las armas, el mafioso sabe que llegarán hasta él. El jefe pide a sus hombres, interpretados por los personajes jugadores, que informen en la siguiente entrega de que el trato se anula, incluyendo la anterior entrega y que se les dará una compensación económica por las molestias.

La segunda entrega de armas es en un antiguo muelle del puerto. Si los personajes son listos se les habrá ocurrido llevar refuerzos, por si los compradores no se toman bien la cancelación del trato. De hecho, así ocurre y pronto se inicia un tiroteo entre ambos bandos.

Si los personajes consiguen salir del tiroteo vivos, recibirán una llamada de su jefe para que le informen de lo ocurrido. Al enterarse, Kirikov se preocupa bastante: si se corre la voz de que han incumplido un trato y luego han matado a sus clientes nadie va a volver a hacer negocios con ellos. Lo mejor que se le ocurre es cargarse a los personajes jugadores y decir en la calle que fueron ellos los que planearon el asunto del muelle por su cuenta. Con ese plan, Kirikov se cita con los personajes en un motel de un suburbio y les tiende una trampa.

Desarrollos: si consiguen sobrevivir a la trampa, los personajes tienen pocas opciones: intentar huir, buscar el apoyo de la ley convirtiéndose en delatores o intentar recuperar su buen nombre en las calles, que es el más difícil. En cualquier caso, tendrán que esforzarse para sobrevivir hasta que consigan cualquiera de sus objetivos.

DÍA DE PARTIDO

Género: Comedia

Planteamiento: en las canchas callejeras de Los Ángeles no es raro ver cómo se apuestan pequeñas, y a veces no tan pequeñas, cantidades de dinero por alguno los equipos. Los personajes son jugadores de baloncesto callejero que viven de "chulear" a otros, haciéndoles ver que son peores de lo que son para que apuesten contra ellos.

En lo que parece un día de tantos, los personajes intentan chulear a unos tipos que manejan bastante dinero y las apuestas suben tanto que no pueden igualarlas, pero aún así las aceptan confiando en ganar. Pero esta vez los chuleados son ellos, los tipos se enfadan bastante cuan-





do les dicen que no pueden pagar y son unos tíos bastante peligrosos. Los tíos deciden proponerles un trato que no pueden rechazar: dentro de poco va a haber un campeonato de baloncesto y es seguro que se cruzaran apuestas. Nadie les conoce a ellos en la zona, pero los jugadores tienen reputación de ser buenos, así que las apuestas serán a su favor, sobre todo si se apuesta a que se perderán por más de diez puntos.

Llega el día de la competición y los personajes empiezan a ganar partidos y a ganarse el respeto del público y de la gente de su barrio. El día de la final se tienen que enfrentar a los tipos con los que hicieron el trato por lo que tienen que perder. Lo malo es que se enteran que la mayoría de la gente de su barrio, gente pobre, ha apostado su dinero por ellos.

Desarrollos: los personajes tienen que tomar una elección moral: dejarse ganar o responder al apoyo de su gente intentando ganar. La partida tiene tintes de comedia en su inicio, cuando se dedican a chulear a otros pero, durante el torneo, debes darle un toque dramático.

Si los jugadores ganan el torneo, tendrán que irse durante un tiempo de la ciudad para que no les pillen los tipos con los que hicieron el trato. Pero, si prefieres un final tipo "Disney", puedes hacer que los tíos sean mafiosos con buen corazón y se den por pagados con el dinero del premio. Entonces cuando los personajes se vuelven a encontrar sin un pavo, un cazatalentos de un equipo de la NBA les ofrece un contrato para jugar.

CRÍA CUERVOS

Género: Acción

Planteamiento: Miguel Moreno, uno de los principales señores de la droga mejicanos, va a ser juzgado en Los Ángeles gracias al testimonio de Joel Zimmerman, su hombre de confianza en los Estados Unidos y el encargado de blanquear el dinero obtenido de la organización de Moreno por medio de sociedades fantasmas, empresas tapadera y demás. Zimmerman aceptó testificar tras su arresto por evasión de impuestos y malversación de fondos a cambio de inmunidad y de entrar junto a su familia en el programa de protección de testigos.

Zimmerman lleva escondido varios meses en paradero desconocido junto a su familia hasta que ha llegado el momento de llevarlo a Los Ángeles para testificar. Todo el mundo sabe que los dos o tres días que estará en la ciudad serán aprovechados por Moreno para intentar quitarlo de en medio.

La policía ha reservado todo un piso en un hotel del centro para Zimmerman y hay más de 60 policías protegiendo la zona. Además hay tres coches blindados para garantizar su seguridad cuando se traslade a los juzgados. Pero también Moreno ha invertido mucho dinero en este asunto y está por ver quién ganará la partida.

Desarrollos: si los personajes son policías su cometido es bastante fácil: evitar que a Zimmerman le ocurra nada malo. Si quieres darle más posibilidades a la interpretación en la historia, puedes dirigir conversaciones de este con los policías (para ver un buen ejemplo de esto, puedes ver *Traffic*). Si los jugadores interpretan a los asesinos contratados por el narcotraficante, su trabajo será más complejo: averiguar dónde está escondido el delator por medio de sobornos o chantajes y luego idear un plan para cargárselo.

Algunos finales dramáticos adecuados a la partida podrían ser éstos:

- Los policías consiguen salvar a Zimmerman para que declare, pero pierden a varios compañeros protegiéndole y el jurado, el juez o ambos, le declaran inocente con un montón de irregularidades.
- Zimmerman llega al juicio pero, antes de que declare, alguien le pasa una fotografía de su familia atada de pies y manos. En ese momento llaman a los personajes jugadores para comunicarles que el lugar dónde estaba protegida su familia ha sido asaltada. Por supuesto Zimmerman se niega a declarar, por lo que no se le admite en el programa de protección de testigos y es encontrado ahorcado en la cárcel.
- Zimmerman es asesinado en medio del juicio por un mejicano que ni siquiera intenta escapar. Durante su interrogatorio el hombre niega que le haya contratado nadie. Uno de los policías le preguntará si está dispuesto a morir o ir a la cárcel por el resto de su vida por una basura como Moreno. El hombre le mirará y responderá: "en Méjico nacer pobre es una sentencia de muerte más segura que la de aquí. Pero mi familia ya no será pobre y mis hijos podrán vivir bien".
- Los asesinos consiguen su objetivo de matar a Zimmerman, pero uno de ellos es capturado y se encarga a los demás que le maten.

VALIJA DIPLOMÁTICA

Género: Policíaco

Planteamiento: Andrés Burgos es miembro de la embajada de un país centroamericano en Estados Unidos y realiza además múltiples viajes por todo el país para interesarse por la calidad de vida de la comunidad hispana. Pero, como saben bien el FBI y la DEA, tras esa fachada de respetabilidad se encuentra uno de los principales marionetas del narcotráfico. Ambos organismos llevan tiempo siguiendo los pasos de Burgos, pero necesitan tener pruebas tan irrefutables que su país se vea obligado a retirarle su condición de embajador, posibilitando de esa forma su arresto.

La DEA sospecha que Burgos lleva su desfachatez a recaudar personalmente parte de los pagos por los envíos de cocaína y marihuana, normalmente en joyas, oro o cualquier cosa de poco volumen y gran valor. Para ello se

vale de valijas diplomáticas que luego viajan a su país para acabar en manos de los narcotraficantes.

Para lograr coger a Burgos, la DEA prepara un plan a largo plazo: un grupo de agentes se infiltrará en uno de las organizaciones que distribuyen la droga en Los Ángeles e intentarán escalar posiciones hasta que puedan llegar hasta el embajador. Si los agentes consiguen arrestarle por un delito flagrante podrán retenerle hasta que se negocie con su país la retirada de su inmunidad diplomática.

Desarrollos: Puedes enfocar esta historia como la de un grupo de agentes de la DEA infiltrados que lentamente va ganándose la confianza de Burgos. Se trataría de una historia larga de varias sesiones narrando como los personajes van creando una tapadera sólida y sumergiéndose cada vez más en el mundo de los narcos, llegando posiblemente a delinquir para mantener su tapadera. En este contexto pueden surgir importantes tentaciones para cambiar de bando una vez paladeado el poder del lado oscuro.

Otra opción es jugar un *oneshot* en el que los personajes sean Burgos y sus hombres de confianza y quizás un enviado de sus jefes que sospechan que el buen embajador se la está pegando. Uno de los personajes sería, por supuesto, un poli infiltrado durante años a punto de culminar el arresto de su carrera.

ROBAR A UN LADRÓN

Género: Drama

Planteamiento: ha llegado un nuevo interno a la prisión. Se trata de Jim Callahan, uno de los mejores reventadores de cajas fuertes de toda la historia. Fue condenado gracias a la delación de sus cómplices en varios robos,

pero él negó todos los cargos y nunca dijo dónde se ocultaba su parte del botín, lo que podría haber rebajado en varios años su pena.

Desde su llegada, todas las mafias carcelarias le han ofrecido su “protección” a cambio de una sustanciosa parte del dinero que se estima que posee, pero Jim ha rechazado siempre el ofrecimiento. De hecho, una parte de los guardias de la prisión le ha hecho la misma oferta y también se ha negado.

Pronto, los ofrecimientos de protección se convierten en advertencias; y las advertencias, en amenazas veladas. En un par de semanas, Jim recibe una docena de palizas entre las mafias y los guardias y se convierte en un paria entre los presos, alguien al que es mejor no acercarse.

Desarrollos: Los personajes pueden ser miembros de una de las muchas bandas que tienen a Callahan en el punto de mira, quizás una con algo más de cerebro que el resto que se ha dado cuenta de que el viejo está dispuesto a llevarse el secreto a la tumba. La labor sería entonces ganarse a Callahan, quizás protegiéndolo del resto sin pedir nada a cambio, aunque sin duda será complicado engañarle.

Otra posibilidad es que los personajes sean el propio Callahan y otros parias no afiliados a ninguna banda. Uno de ellos, un ex marine que cumple cadena perpetua y por tanto poco o ningún interés puede tener en el dinero de Callahan, decide proteger al viejo y al resto del grupo solo porque “odia a las bandas”. El objetivo entonces podría ser organizarse para hacer frente a las mafias carcelarias, siempre, claro está con el botín como telón de fondo.





VIAJE DE PLACER

oneshot de sLAng para un grupo de 2-4 pandilleros jugadores. Puedes jugar con los clichés que encontrarás al final del módulo o dejar que tus jugadores creen ellos mismos sus personajes. Los únicos requisitos son que los pjs no deberían ser demasiado duros, sino sólo unos principados ansiosos de conseguir unos pavos sin tener que trabajar y que al menos uno de ellos debería saber como robar un coche.

UN TRABAJITO RÁPIDO

Los Ángeles, la actualidad. Los personajes están viendo una reposición del Equipo A en la tele, jugando al baloncesto en las canchas de la playa o poniéndose de crack hasta las orejas cuando reciben una llamada de Jack "el grasiento" (los PJs sólo saben de él que es un tipo que vende coches robados, normalmente por encargo) para ofrecerles un trabajillo. Como los PJs están en la ruina suponemos que lo aceptarán e irán a su taller.

El taller de Jack está situado cerca de la playa de Santa Mónica, es un viejo edificio de una planta y de unos 200 metros cuadrados. Cuando los personajes llegan, las dos persianas metálicas estarán medio bajadas y dentro del local hay dos o tres mecánicos trabajando en un par de deportivos de lujo. Los mecánicos ignorarán a los personajes a no ser que tengan pinta de polis o se dirijan a ellos. Si preguntan por el dueño, los mecánicos le llamarán a gritos y Jack saldrá por la puerta de una pequeña y sucia oficinucha, limpiando sus manos llenas de grasa en su camiseta.

Jack es un italiano gordo, calvo y con una barba de dos días que se confunde con la mugre que su cara. Mientras fuma compulsivamente, Jack les explicará que tiene un encargo de dos Chevrolet Camaro del 69 de color mostaza y necesita unos tíos que se los pillen. Los dos coches están localizados, pero Scott, su chorizo habitual, está detenido por conducir borracho y no puede encargárselo. Jack ofrecerá 600\$ por los dos coches. Si los personajes intentan regatear, Jack les dirá que no están en un jodido mercadillo y que o lo toman o lo dejan.

Si, finalmente, aceptan el encargo de Jack, este les dará la localización de los dos coches: uno de los Chevys está en un parking del centro y el otro está guardado en un el garaje de un chalet de los suburbios. Ninguno de los coches será muy difícil de robar, aunque si quieres puedes complicarles un poco la cosa con la seguridad del parking o con el dueño del chalet. De todas maneras esto no debería ser más que un preludio para la historia, así que intenta que no pierdan mucho tiempo.

Cuando los personajes lleven los coches al taller de Jack, verán que todavía están currando en los deportivos y casi no hay espacio en el taller. Uno de los mecánicos meterá uno de los coches en el interior (es imprescindible para la partida que dicho coche sea el que fue robado en el gara-

je particular, ya verás más adelante porqué). El otro Camaro es bastante obvio que no cabe, así que Jack les pedirá un último favor antes de pagarles: que lleven el coche a un garaje cercano para esconderlo.

Mientras Jack les pide el favor, recibe una llamada en su móvil y contesta. "¿Willy?. Si ya tengo los dos Camaros... si, tranquilo, están en perfectas condiciones... si tienes los 30.000 son tuyos en dos días... sí, dos días, no puede ser antes, Scott sale mañana del trullo y otro día más para que su colega y él lleguen a San Francisco.... dame el teléfono (Jack apuntará el teléfono en un clínex y se lo meterá en el bolsillo de la camisa). Vale, te llamarán cuando lleguen, tranquilo tío estarán allí en dos días.

Jack colgará con pinta de mosqueo y dirá más bien para sí mismo que para los PJs: "vaya gilipollas, me la suda que sus clientes tengan prisa, si quiere los coches que espere... Cuando los PJs oigan lo de los 30.000 \$ (más dinero junto de lo que han visto en toda su vida, exceptuando en el *Príncipe de Bel Air*) seguro que están bastante interesados en hacer lo que sea para pillar una parte. Si intentan convencer a Jack de llevar ellos los coches a San Francisco, el italiano les dará largas (no se fía de ellos, no porque piense que se la pueden liar, si no porque cree, y seguramente con razón, que son unos *pringuis* incapaces de hacer un trabajo profesional) y les volverá a pedir que lleven el coche al garaje.

El garaje está situado a unos 10 minutos en coche desde el taller, en una zona cercana a la playa donde hay un par de manzanas de garajes individuales adosados, con el tamaño justo para un coche y una persiana metálica más o menos corroída por la brisa marina. Tras buscar el número del garaje de Jack y abrir el candado con una vieja llave metida en un llavero de un Sex Shop, los personajes podrán volver al taller. Si no trajeron otro coche, tardaran unos 30 minutos en volver andando.

Al llegar notarán algo raro: hay un pesado silencio en el interior que contrasta con el bullicio de sus pasadas visitas. Cuando vayan a entrar notarán que un olor dulzón como de sangre y pólvora que se mezcla con los efluvios de la gasolina y la grasa. En el interior encontrarán los cadáveres de Jack y los mecánicos, asesinados a tiros. Los personajes también observaran que ha desaparecido el Camaro que robaron.

Si los personajes tienen huevos para investigar un poco se darán cuenta de que un clínex asoma de la camisa de Jack (la dirección de su comprador en San Francisco) y de que no hay casquillos por el suelo (como si los hubiesen recogido o hubieran utilizado revólveres). Además si pasan un chequeo de Inteligencia + Investigación, se darán cuenta que los disparos fueron hechos a poca distancia (hay restos de pólvora en los cuerpos de los cadáveres).

Los personajes deberían pensar rápido: tienen un Camaro robado y un comprador en San Francisco, han cometido dos robos y están en medio de un asesinato sin

haber sacado un pavo. Si son un poco ambiciosos partirán para San Francisco, si no lo son, deberías azuzarlos para que decidan cambiar de aires un tiempo (por ejemplo que sus colegas o sus familiares les digan que hay un par de polis preguntando por ellos en el barrio, o que lleguen a su casa y se den cuenta de que la han registrado. El caso es que esta parte de la historia debería acabar con los personajes rumbo a San Francisco.

PERO... ¿QUÉ DEMONIOS ESTÁ

PASANDO AQUÍ?

Eso deberían preguntarse los personajes si son un poquito listos. No es demasiado normal que maten a tres personas para robar un coche, ni siquiera en L.A y debes hacérselo comprender. Pero deberías intentar que no sean demasiado paranoicos o, por lo menos, no lo bastante como para que pasen de todo y se oculten en sus madrigueras hasta que todo se enfrie.

De todas maneras, es hora de que al menos el DJ se entere de todo el asunto. Es algo bastante sencillo, Robert Thompson y Ezequiel Harvest son dos detectives corruptos del Departamento de Narcóticos de Santa Mónica. Entre sus múltiples chanchullos (que no vamos a relatar) estaba una deuda que había contraído con ellos un traficante de medio pelo, Joe D'Amato.

Éste les intento pagar con un montón de droga adulterada, pero los polis se dieron cuenta, hubo un forcejeo y Joe acabó con un tiro en el estómago escondido en el maletero de su coche junto a la droga que había intentado colocar a los dos detectives.

Mientras los polis pensaban a quién colocar el asesinato (el disparo había sido con el arma reglamentaria de Zeque y los dos saben que los de Asuntos Internos les tienen echado el ojo, así que no querían correr riesgos) dejaron el coche en un parking. Cuando los polis fueron a recogerlo descubrieron que el coche había sido robado. Investigaron un poco y llegaron hasta el taller de Jack "el grasiento", dónde se encontraron a este hurgando en un Camaro amarillo (que confundieron con el de D'Amato), así que decidieron cargarse a todo el mundo, llevarse el coche y tirarlo a la bahía.

Pero, cuando fueron a mandar al Chevy al fondo del mar, se dieron cuenta de que se trataba de otro coche y siguieron investigando hasta descubrir que hubo dos robos de Camaros y la posible identidad de los ladrones. Así que se pudieron a buscarlos por su barrio para interrogarles, sólo para descubrir que los personajes habían partido para San Francisco.

Thompson decide que deben seguirlos para eliminarlos o, mejor, colgarles el asesinato de D'Amato y luego eliminarles. Su problema es que no pueden movilizar a la Policía para buscarlos (por razones obvias) y no tienen jurisdicción fuera de L.A.. Así que se ve obligado a mover a sus contactos en la Policía de Carreteras (*California Highway Patrol*) y les hacen creer que están siguiendo a unos tra-

ficantes peligrosos de forma extraoficial y que pueden necesitar la ayuda de algunos patrulleros.

HIGHWAY TO HELL

Dejamos a nuestros personajes metidos en un Chevy Camaro del 69 con un polizón en su interior (que es mejor que todavía no hayan descubierto, mejor guardar la sorpresa para después) y con destino a San Francisco. Un viaje de 470 millas (unos 750 kilómetros) con dos días para llegar. Fácil, ¿no?, ahora sólo tienen que elegir como ir hasta allí. Sus opciones más lógicas son:

- Coger la Autopista Federal U.S. 101 Los Ángeles-San Francisco-Oregón (límite de velocidad 65 millas/hora, unos 104 Km./hora), lo más directo, pero deberías intentar que vayan no por ahí, por ejemplo diciéndoles que es más posible encontrarse con la policía o que es más fácil seguirles la pista.
- Coger la Autopista Interestatal (límite velocidad 55 millas/hora, 88 Km/h) que va hasta Sacramento desviándose luego por carreteras secundarias hasta San Francisco. Ésta debería ser la opción que cojan los personajes para darle un toque "Abierto hasta el Amanecer" a la historia.

De esta forma los km. recorridos son unos 850 y además a menor velocidad, por lo que necesitarán unas 12 horas de conducción para llegar si no tienen ningún problema en el camino. Si alguno sugiere la posibilidad de infringir el límite de velocidad, hazles ver que no están en España y que, en algunos países, la gente respeta las leyes de tráfico y no hacerlo es una forma excelente de que te pare la policía.

Será mejor que los personajes lleven dinero encima porque el Chevy parece tener un agujero en el depósito (en parte porque tiene un motor de 7,8 litros y en parte porque está bastante mal cuidado: de hecho lo único que no hace ruido en el interior del coche es el pasajero que va en la parte de atrás) y además tendrán que pasar una noche en un motel, si ves que no se animan a parar y quieren hacer todo el viaje de golpe, puedes hacer que revienten el radiador al atropellar a un animal o que simplemente el coche empiece a echar humo porque se ha sobrecalentado. Las escenas que se desarrollan a partir de ahora deberían jugarse más o menos en el orden en que están escritas, pero si te viene mal puedes cambiar el orden o incluso mezclarlas entre sí.

CAMARO DEL 69, UN GRAN COCHE.

¿NO ES CIERTO AGENTE?

Los jugadores se encuentran repostando en una gasolinera cutre en el medio de la nada, sólo unos *hippies* en una furgoneta Volkswagen y un solitario motero de la policía les acompañan. Mientras uno de los personajes echa la gasolina se dará cuenta de que algo gotea en el suelo desde los bajos del coche.





Cuando lo inspeccione mínimamente se dará cuenta de que es sangre (obviamente esta escena tendrá más efecto si no se les ha ocurrido abrir el maletero antes). En ese momento verá que el patrullero, el típico poli americano con bigote y gafas oscuras, le está mirando y se acerca con cara de pocos amigos.

Los personajes que se den cuenta deberían hacer una tirada de estrés, si fallan el patrullero notará algo raro y pasará su matrícula a la central para ver si es robado; si sacan una pifia, es posible que se liven tiros o algo similar, decide tú según como sean los personajes.

El patrullero se acercará y se pondrá a examinar el coche sin decir nada, tras un rato dirá: "buen coche, aunque está algo mal cuidado, ¿les interesa venderlo?" y comenzará una conversación intrascendente sobre el Camaro que condujo cuando salió de la academia. Los personajes deberían ir haciendo tiradas de Elocuencia + Farsa contra la Perspicacia + Empatía (-3 en total) del patrullero para que no se les note que están anormalmente nerviosos.

Después de un rato el poli se irá y los personajes respirarán tranquilos... sólo un momento, pues de repente se dará la vuelta y mirará directamente el pequeño charco de sangre (chequeo de estrés difícil) y dirá: "por cierto, deberían comprobar el coche: parece que pierde aceite". Supongo que tras la experiencia tus personajes, y quizás los jugadores, decidan meterse un poco de alcohol en el gaznate para rebajar su estrés.

EL ATRACO A LA GASOLINERA

Los personajes paran en una gasolinera a repostar o a comprar algo de comer. Mientras están hojeando las revistas y eligiendo si comprar patatas rancheras o sabor a pizza, bajo la atenta mirada de viejales del dueño de la tienda (que hace ver ostensiblemente que no le gusta las pintas que llevan), entrará un chaval blanco vestido a la moda rap. De repente, se bajará el gorro que lleva en la cabeza, que en realidad es un pasamontañas, y encañonará al viejo con una pistola, gritándole que le dé toda la pasta. Entonces el viejo sacará un revólver de debajo del mostrador y comenzará a disparar al atracador y a los personajes, a los que ha tomado como ladrones también.

Resuelve el combate de la forma más caótica posible, con un montón de gente disparándose entre sí tras las estanterías de la tienda e intenta que todo acabe con al menos el viejo muerto o herido y los personajes saliendo pitando en su coche. Si alguno saca una tirada de Percepción + Alerta o declaró explícitamente que se fijaba, sabrá que la gasolinera tenía circuito cerrado de T.V., así que posiblemente salgan en el telediario de las 17:00.

Si los personajes han salido claramente en el video, a partir de ahora serán perseguidos oficialmente por la Policía de Carretera, extraoficialmente por los polis corruptos y además habrán tenido su minuto de fama.

ABRIENDO EL MALETERO

Evidentemente, esta escena puede jugarse en cualquier momento, pero has de intentar retrasarla lo más posible para que tenga mayor efecto. Si los personajes intentan abrirlo demasiado pronto siempre puedes apremiarlos con agentes de policía que se acercan o cualquier otra cosa que se te ocurra. Si insisten en abrirlo y no puedes evitarlo, ponles bastantes dificultades, el portón no encaja bien y es necesario abrirlo con una palanca (chequeo de Fuerza + Atletismo a 0 o -3 sin palanca).

Cuando consigan abrir el maletero se encontrarán con el cadáver de un italoamericano gordo, calvo y con un pequeño bigotito. El tío tiene marcas de haber recibido una paliza, pero no hace falta ser forense para ver que la causa de la muerte es el balazo que tiene en el estómago.

A su lado hay una bolsa de polvo blanco que parece crack. Resolviendo con éxito un chequeo normal de Perspicacia + Drogas o automáticamente, si tienen un analizador químico, sabrán que la droga está adulterada y sería bastante difícil colocarla en la calle. el carnet de conducir del difunto revela su identidad: Joseph A. D'amato.

Si miran en los papeles del coche verán que está a nombre del muerto. Si los personajes pasan un chequeo de Inteligencia + Bajos Fondos + Contactos difícil (o normal si están metidos en asuntos de drogas) sabrán que es un camello de medio pelo del que se rumorea (o rumoreaba mejor dicho) que pasa información a la policía. Si superan el chequeo con +5, u obtienen *boxcars* en la tirada de dados puedes insinuarles que tenía tratos con par de detectives corruptos, aunque no recordarán los nombres de éstos.

Los personajes jugadores seguramente intentarán deshacerse del cadáver, así que pónselo difícil: siempre habrá algún tipejo mirando o pasarán coches. Que lo pasen mal para conseguirlo. Por cierto, en el estertor de la muerte, Joe se quedó aferrado por la mano derecha a una especie de asidero del interior del maletero. Para separar su mano hará falta un chequeo de Fuerza + Atletismo difícil o cortarle la mano. Para esto último pide unos chequeos de estrés normales o difíciles; en caso de fallarlos, no serán capaces de hacerlo.

UNA NOCHE DE DESCANSO

Esta escena es más creíble si los personajes ya están siendo buscados por el atraco en la gasolinera o por otra razón, pero se puede jugar en todo caso. Ocurre cuando los personajes deciden hacer un alto en el camino para dormir. Si no quieren hacerlo, deberás recurrir a algún truquillo para obligarles (hazles tiradas de Aguante + Alerta para seguir despiertos al volante, que el coche empiece a hacer ruidos raros... lo que se te ocurra). El caso es que escogen un viejo motel de carretera que anuncia su nombre, *Sun Surprise*, en un letrero de neón

parpadeante. El motel tiene un aspecto bastante decrepito y, por los escasos vehículos del parking de tierra apisonada, tampoco parece tener demasiados clientes.

Los personajes deberán pulsar varias veces el timbre de recepción para que salga por la puerta que hay tras el mostrador un viejo vestido con un batín raído. En la habitación que el viejo ha dejado atrás podrán vislumbrar una mini-TV en la que resuena la sintonía de *Cops* (por si no lo sabes, es un programa yanqui que consiste en seguir a unos agentes de la policía en sus intervenciones) y un sofá en el que debía estar dormitando el viejo. El tipo les mirará con obvia desconfianza y les dará las llaves de las habitaciones que necesiten, sin casi decir palabra y volverá a su sofá en cuanto las cojan

Cuando los personajes entren en una de las habitaciones que les corresponden, verán a seis chicanos poniéndose ciegos de mezcal y marihuana que sacarán la artillería en cuanto entren. Si la cosa no degenera en un tiroteo podrán llegar a la conclusión de que las cerraduras de las habitaciones del hotel se abren con cualquiera de las llaves y de que los chicanos entraron en la primera puerta que vieron.

El jefe de los chicanos les dirá, entre múltiples frases con la palabra *chingada* como parte principal de la oración, que ellos no se piensan ir de la habitación y que se vayan ellos a otra, si no quieren que se produzca una *tremenda balasera*.

Vamos a suponer que los jugadores deciden evitar una pelea, para variar, y duermen en otras habitaciones. Cuando ya estén dormidos, serán despertados por gritos de “¡alto policial!” y por un montón de disparos y maldiciones en español que provienen de la habitación de los chicanos (aunque no tienes porqué decírselo desde el principio, sería gracioso que piensen que han entrado en la suya).

Cuando se acaba el tiroteo oirán una voz que dirá “maldita sea, estos no son, registrad las demás habitaciones”. La mejor opción que tienen es huir hacia su coche saltando por la ventana (están en un primer piso). Cuando lleguen al parking de tierra verán un par de coches patrulla de la Policía de Carretera y un Ford Mustang dorado con matrícula de L.A. (lo has adivinado, son los dos polis corruptos y unos cuantos colegas).

Los personajes deberían salir pitando lo antes posible. “¡i los polis se dan cuenta de que huyen en el coche, se iniciará una persecución con más o menos ventaja para nuestros chicos. Si siguen por la carretera interestatal será muy difícil perder a los policías, así que tarde o temprano se encontrarán con que nuevos coches se añaden a la persecución y, quizás, con una barricada. Si son listos, se meteran por carreteras secundarias o se inventan algún truquillo para perder a los de azul.

Si finalmente son atrapados, será mejor que suban bien las manos y se estén quietecitos, pues los polis america-

nos no se destacan por su moderación a la hora de apretar el gatillo. Si consiguen sobrevivir al arresto, acabarán en la cárcel por asesinato, robo de vehículos, tráfico de drogas y resistencia a la autoridad. No es un final malo si tu próxima historia quieres que sea un drama carcelario.

Pero vamos a darles un voto de confianza y pensar que han escapado y siguen por carreteras secundarias hasta San Francisco.

WELCOME SAN FRANCISCO

Finalmente, los personajes consiguen llegar al Golden Gate con su, en mayor o menor medida, flamante Camaro y se disponen a llamar al contacto de Jack (no viene el nombre en el clinex, pero pueden decir que llaman de parte de Jack o de Willy). Cuando le llamen, el tipo parecerá un poco reservado y quedará con ellos en una tienda llamada Leather's cerca de Castro Street (el barrio homosexual de San Francisco y quizá el más grande y famoso barrio de esta índole en todo el mundo).

Intenta que los jugadores se relajen un poco después de tanto ajetreo pensando que han llegado al final de la historia. Entonces, diles que paran en un semáforo y que al mirar a la derecha ven un Ford Mustang con dos tipos que les miran sorprendidos (sí, son los dos polis corruptos que les están buscado como locos por toda la ciudad).

Por supuesto, aquí debería empezar una persecución de coches antológica por las calles de San Francisco, esquivando el tranvía, saltando por las cuevas en plan Equipo A e ignorando semáforos en rojo. Hazles sudar hasta que consigan escapar de alguna forma espectacular como un camión que les corta el paso a los polis o que salten por un puente en construcción. Una buena forma de acabar la persecución podría ser que crucen por una calle en que se está filmando una escena de persecución de coches y los polis choquen con uno de los coches del rodaje.

Una vez que hayan conseguido escapar deja que saquen el callejero y se pongan a buscar el Leather's. No tardarán mucho en llegar, se trata de un antiguo cine convertido en sex shop homosexual y sadomasoquista. Los personajes serán llevados por un par de gorilas a las oficinas de su jefe, Juan Gómez, un chicano gordo y de bigote poblado. El tipo les sonreirá mientras los tipos que han acompañado a los personajes les apuntan con pistolas y les esposan. “¿Qué creéis pendejos?. Me enteró de que han jodido a Jack y ahora aparecen por aquí unos tíos de los que no sé nada para venderme un coche que le había encargado a él. No os preocupéis, ahora voy a llevarme el coche lejos. Pero tranquilos, que cuando vuelva yo mismo me encargaré de vosotros. Donnie -añadirá mirando a uno de sus sicarios- vísteles de forma adecuada y pásaselos a Big Boss Man. Que les ablande un poquito para cuando vuelva”.

No importará mucho lo que le cuenten a Juan, ni los chequeo de Elocuencia + Farsa que sueprren, porque





realmente al tío tampoco le importa mucho si se cargaron a Jack o no, sólo sabe que tiene una excusa para llevarse gratis el coche y de paso añadir figurantes a su espectáculo.

Los personajes serán llevados por tres tíos a una habitación dónde les vestirán de cuero, les taparán la cara con una máscara de látex y les amordazarán con una bola de plástico, impidiéndoles hablar. Después les inyectarán unos sedantes y, tras todo ésto, les sacarán a un escenario giratorio de Peep Show.

El escenario es redondo y está tapizado en rojo. En las paredes verán un montón de ventanucos por los que se vislumbra a viejos masturbándose y una sola puerta, por la que han entrado. En el centro del escenario hay una mesita con un bote de vaselina y un montón de artilugios sadomaso. Al lado, untando de vaselina su porra, podrán ver a un gordo de unos dos metros, vestido de policía y con una máscara de cuero tapándole el rostro. El tipo les mirará y se dirigirá hacia ellos lentamente... A partir de ahora eligen los personajes: o se quedan y se convierten en estrellas del Bondage o intentan huir previa paliza al gordo (sí, ellos están esposados y drogados pero también son más y todavía les quedará algún punto de drama... esperemos).

Si comienzan una pelea todos los espectadores pensarán que es parte del show y no harán nada, pero si se entretienen demasiado entrarán los dos gorilas que les han llevado hasta allí para ayudar a Big Boss Man. Los personajes pueden darse cuenta, con un chequeo normal de Perspicacia + Alerta, de que Big lleva un llavero en el cinto con varias llaves que quizá puedan abrir sus esposas. Para escapar tendrán que romper una de las ventanas o abrir la puerta por donde entraron, aunque allí estarán los dos gorilas si no han salido al escenario previamente. Después, todo será cuestión de salir a la calle vestidos de cuero, entre los aplausos de todos los habitantes de Castro Street, que pensarán que es una *performance*.

Aquí acaba la historia para los jugadores. Ahora sólo tienen que volver a L.A., quizás robando dinero para comprar los billetes de autobús o mendigando. Los personajes han sido tiroteados, golpeados, esposados, perseguidos, drogados, torturados y, quizá, violados sin conseguir ni un pavo de ello. Bueno, así a lo mejor aprenden que la vida de la calle es dura y decidan buscarse un trabajo honrado.

Al cabo de un par de días, se enterarán por la tele de que fueron detenidos en San Francisco el dueño de un Sex Shop homosexual y su guardaespaldas en un coche robado (el Chevrolet Camaro) y han sido acusados de robo, tráfico de drogas, el asesinato de un traficante llamado Joe D'Amato y resistencia a la autoridad. Los polis corruptos han encontrado alguien a quien colgar el muerto y los personajes pueden esperar que les dejen en paz, así que, al fin y al cabo, es un final feliz.

SECUNDARIOS

Poli corrupto

Nombre: Robert Thompson

Descripción física: un irlandés de pelo castaño, de complexión delgada y pecoso.

Historial: Robert nunca fue trigo limpio, en cuanto vislumbró la posibilidad de sacarse un sobresueldo la aprovechó y arrastró a su compañero con él. Es un tipo frío y egoísta y que busca su beneficio por encima de cualquier otra cosa.

Poseciones: Ford Mustang dorado, esposas, revólver del .38 reglamentario, una pistola "limpia" para los apuros y una escopeta del 12 en el maletero.

Características: Coordinación +1, Entereza +2, Perspicacia +2, Reflejos +1.

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la ley (detective) +2, Contactos (bajos fondos) +1, Contactos (policiales) +2, Riqueza +2, Bajo sospecha (Asuntos internos) -1, Mala reputación (corrupto) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -2, Bajos fondos -2, Burocracia -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Conocimiento no académico (música celta) -3, Derecho -3, Discreción 0, Drogas -3, Empatía 0, Farsa 0, Idioma (español) -3, Inspección -1, Intimidación -2, Investigación -1, Liderazgo -1, Negociación 0, Sangre fría 0, Vigilancia -2.

Otro poli corrupto

Nombre: Ezequiel Harvest

Descripción física: un negro gordo y alto, de mediana edad, con la cabeza rapada y cara de pocos amigos. Viste con traje y corbata de poca calidad.

Historial: Ezequiel es un tipo duro que cree sobre todo en la fidelidad: a su mujer, a su trabajo, a su compañero... Nunca se hubiera mezclado en asuntos sucios si no hubiera conocido a Robert y ahora está demasiado metido para salirse. Aunque básicamente no es mala persona y no quiere hacer daño a nadie, está dispuesto a cualquier cosa para evitar el escándalo que supondría para su familia que se descubriese todo lo que ha hecho.

Poseciones: revólver del .357 y esposas.

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

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la ley (detective) +2, Contactos (bajos fondos) +1, Contactos (policiales) +1, Riqueza +2, Bajo sospecha (Asuntos internos) -1, Minoría racial (afroamericano) -1, Protegido (mujer y dos hijas) -2.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) -2, Atletismo 0, Bajos fondos -3, Burocracia -3, Conducción (coches) -2, Conocimiento del

lugar (Los Ángeles) -2, deporte (fútbol americano) -2, Derecho -4, Drogas -4, Inspección +1, Intimidación +1, Investigación -1, Negociación 0, Pelea +1, Sangre fría +1, Vigilancia -1.

Criminal sin escrúpulos

Nombre: Juan Gómez

Descripción física: un chicano gordo, de mostacho poblado y pelo negro en media melena, vestido con un polo de rayas y pantalones de tela.

Historial: Juan ha llegado a donde está pasando por encima de todo el mundo, mintiendo, traicionando, delatando y algún día todo eso le pasará factura y lo sabe. Juan es un chicano orgulloso de su éxito y del dinero que conlleva, un típico nuevo rico prepotente con la salvedad de que también es un asesino sin escrúpulos.

Posesiones: teléfono móvil, revólver del .44 dorado con culata de nácar, cartera con unos 1.000 pavos en efectivo.

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

Trasfondos: Afiliación (red criminal) +2, Contactos (bajos fondos) +2, Posición +2, Reputación (tipo duro) +1, Riqueza +3, Antecedentes penales (proxenetismo) -1, Mala reputación (de poco fiar) -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Bajos fondos -2, Burocracia -1, Conducción (coches) 0, Conocimiento del lugar (San Francisco) 0, Derecho -3, Discreción -1, Empatía -1, Expresión 0, Farsa +1, Idioma (inglés) -1, Intimidación -1, Juego -1, Liderazgo 0, Negociación +1, Pelea -1, Sangre Fría -1, Seducción -2, Vida social -2.

Actor sadomaso

Nombre: Jim Wilson, conocido como Big Boss Man

Descripción física: un tipo gigantesco de unos dos metros de altura y 220 kilos. Va vestido de policía y se tapa la cara con una máscara de cuero.

Historial: Jim es un hombre que está en el umbral de la subnormalidad y que fue maltratado y violado de pequeño. Ha encontrado en Juan una figura paterna a la que respetar y hace todo lo que este le diga. Además, disfruta con su trabajo.

Posesiones: esposas, tonfa, tarro de vaselina e instrumentos variados de tortura.

Características: Aguante +4, Coordinación -1, Cultura -4, Elocuencia -3, Fuerza +3, Perspicacia -2, Reflejos -1.

Trasfondos: Duro de Matar +1, Impávido +2, Reputación (actor sadomaso) +1, Antecedentes penales (intento de violación) -1.

Habilidades: Atletismo 0, Conocimiento del lugar (San Francisco) -3, Inspección -1, Intimidación +1, Oficio (tortura) -1, Pelea +1, Sangre Fría +2, Trato con Animales -3.

Policías típicos

Descripción física: varía desde el gordo comedonuts hasta el poli novato amante del culto al cuerpo.

Posesiones: uniforme, walki talkie, defensa, arma reglamentaria, esposas y linterna, aunque suelen llevar una segunda pistola por si acaso. Si van en coche patrulla, llevan una escopeta por vehículo.

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

Trasfondos: Afiliación (Departamento de Policía) +2, Agente de la ley +1, Aliado (confidente) +1, Reputación (honrado) +1, Protegidos (familia) -1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) -1, Armas de fuego (largas) -2, Conducción (coche o moto) -2, Conocimiento del lugar (la que le corresponda) -1, Conocimiento no académico (deportes) -2, Derecho -4, Drogas -4, Intimidación 0, Inspección -1, Investigación -3, Sangre fría 0, Vigilancia -1.

Delincuentes, matones y demás escoria

Descripción física: bastante dispar.

Posesiones: revólveres de gran calibre e Ingrams para los chicanos del motel, berettas 92 y tásers para los gorilas del Leather's.

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

Trasfondos: variados

Habilidades: dos o tres habilidades de combate a -2, Alerta -1, Atletismo 0, Conducción -2, Intimidación de -1 a 0, Sangre fría de -2 a 0.





Delincuente juvenil

Nombre: Tom Harper "High T"

Descripción física: eres un chaval negro, alto y fornido, con la cabeza afeitada y vestido a la moda rap, ya sabes: pantalones vaqueros anchos, deportivas y una camiseta de baloncesto que le quedaría grande a un verdadero jugador de baloncesto.

Historial: Eres un ejemplo típico de familia rota y chaval negro que acaba metido en problemas. Tu padre se largo al poco de enterarse que mamá estaba preñada y ella

tuvo que alternar un par de curros de mierda con tu crianza. Desde pequeño tuviste bien claro las cosas. Si eres negro sólo hay dos formas para tener pasta: ser un delincuente o jugar al baloncesto. Juegas bien pero no lo suficiente como para ir a la NBA, así que te decantaste por lo de la delincuencia. Lo de vender droga te venía un poco grande, así que empezaste dando palos en casas y robando algún que otro coche con tus colegas W-Ray y Tony. W-Ray es un gran tío, aunque últimamente pasa un poco de tí por el rollo del rap y de su grupo. Esperas que no te deje tirado para los palos porque con el cagado de Tony no podrías hacer nada.

De momento no eres más que otro manguí negro del montón pero te sientes como si fueras el jodido Corleone. Últimamente tu chica, Shelby, os está ayudando en los robos distrayendo a la gente y esas cosas. Estás con ella porque es blanca, al fin y al cabo, todos los negros

con pelas se follan a una blanca y crees que así estás más cerca del dinero.

Posesiones: poco más que una pistola y un poco de marihuana escondida debajo de la cama para que no la encuentre tu madre.

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

Trasfondos: Bajo sospecha (robo de coches) -1, Minoría de edad (17 años) -2, Minoría racial (negro) -1, Pobreza -1.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo -1, Armas de fuego (cortas) -1, Bajos Fondos -2, Deportes (baloncesto) -2, Cerrajería -2, Conducción (coches) -2, Conocimiento no académico (bandas) 0, Conocimiento no académico (música rap) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -2, Discreción -1, Drogas -4, Inspección -1, Intimidación 0, Pelea 0, Sangre fría -1.

Puntos de drama: 8



Rapero en ciernes

Nombre: Harvey Walters "W-Ray"

Descripción física: eres un joven negro y delgado con el pelo cortado estilo tablero de ajedrez. Vistes a la moda rap: pantalones anchos, camiseta de los Lakers y deportivas.

Historial: desde pequeño estuviste metido en rollos de bandas. Tus tres hermanos mayores pertenecían a la misma banda, los *Southside Devils Piru*. Dos están en la cárcel y uno

muerto. Tú ibas por el mismo camino pero te interesaba más la música que estar disparando a hermanos. Tampoco se puede decir que seas un santo. Te has dedicado a desvalijar casas y algún que otro coche con tus colegas High-T y Tony pero de algún sitio tienes que sacar para pagar el alquiler del apartamento en el que vives con tu hermana mayor para libraros de las palizas que os daba vuestro padrastro. High-T es un negro de puta madre, los tiene bien puestos y la gente le respeta aunque no esté en una banda, aunque últimamente está un poco gilipollas desde que se ha enrollado con un chocho blanco. Y ahora la puta blanquita hasta viene a ayudarnos a dar los palos. High-T no se da cuenta de que esa tía sólo está con él porque ahora le mola estar con un negro, sobre todo si es un ganso o lo parece.

Posesiones: vives en un apartamento alquilado y tienes el cuarto lleno

de cds, pósters y videos de grupos de hip hop.

Características: Cultura +1, Elocuencia +1, Entereza +1, Perspicacia +1, Reflejos +1.

Trasfondos: Influencia (moderada en las pandillas de su barrio) +1, Intolerancia (blancos) -2, Marca distintiva (tatuajes) -1, Minoría racial (negro) -1.

Habilidades: Alerta 0, Armas de fuego (cortas) -2, Armas de fuego (automáticas) -2, Atletismo -2, Bajos fondos -2, Bellas artes (música rap y hip hop) -1, Burocracia -2, Conducción (coches) -4, Conocimiento (historia del pueblo afroamericano) -2, Conocimiento no académico (música rap) -1, Deporte (baloncesto) -2, Discreción -1, Drogas -4, Empatía 0, Expresión 0, Farsa 0, Intimidación -1, Liderazgo 0, Negociación -1, Pelea -1, Sangre Fría 0.

Puntos de drama: 9



Criminal de poca monta

Nombre: Tony McPherson

Descripción física: eres un chaval negro con el pelo a lo rasta. Llevas pantalones cortos y una camiseta de Bob Marley.

Historial: eres un tío legal pero pareces un jodido delincuente. No sabes porqué es así, pero lo es. Si entras en un supermercado todo el mundo cree que vas a robar, las viejas se cambian de acera para que no les robes. Quizás es porque empiezas a

sudar en cuanto estás metido en un asunto feo y la verdad es que con tus colegas High T y W-Ray te metes en bastantes. Os dedicáis a pequeños palos en casas o a robar coches. No sacáis mucho pero sí lo suficiente para la marihuana y para los fines de semana.

Ultimamente se viene con vosotros la novia de T, una zorra blanca que está para mojar pan. No te mola demasiado que venga ella, no confías en que actuará bien en un momento de tensión aunque, por otra parte, tampoco confías demasiado en tu propia reacción. Estás ahorrando un poco para comprar un buen cargamento de maría y empezar a distribuir. Eso es dinero seguro sin tener que jugarse el culo todos los días.

Posesiones: poco más que tu ropa y una mochila con lo imprescindible para vivir.

Características: Cultura -1, Fuerza +1, Pericia +3.

Trasfondos: Duro de matar +1, Favor (la hija de un poli a la que salvaste de ser violada) +1, Adicción (marihuana) -1, Apariencia sospechosa -1, Minoría de edad (17 años) -2, Minoría racial (negro) -1, Pobreza -2.

Habilidades: Alerta 0, Atletismo 0, Cerrajería -2, Conducción (coches) -1, Conocimiento del lugar (tu barrio) -1, Conocimiento del lugar (Los Ángeles) -3, Conocimiento no académico (música rap) -3, Deporte (baloncesto) -2, Discreción 0, Empatía -2, Expresión -2, Farsa 0, Idioma (español) -2, Inspección -1, Medicina -4, Oficio (mecánica) -4, Pelea -1.

Puntos de drama: 10



Adolescente aficionada a los gangsta

Nombre: Shelby Sarandon

Descripción física: eres una chica joven y bastante mona, tienes el pelo rubio y cuidas bastante de tu aspecto.

Historial: eres una chica blanca y guapa en un barrio marginal de negros y chicanos. Tu madre no puede pagarse un apartamento en un barrio mejor. Así que tus opciones para que no te violaran en semanas alternativas era echarte un novio

duro. Ese es High T, un negro que se dedica a robar coches y casas. Además no lo puedes negar, te mola ese rollo gangsta y los tíos duros. Ultimamente estás ayudando a tu chico y a sus dos colegas en los atracos aunque sospechas que a ellos no le hace mucha gracia. W-Ray es un puto pringao que se cree que va ser el próximo Ice Cube y Tony es un puto cagado. La verdad es que a ti se te da bastante mejor que a ellos ser una delincuente. Quieres convencer a High T de mirar más alto y que no se contente con palos de aficionado. Quieres dinero de verdad, joyas, coches, ropa cara y que todas esas negras que te miran mal se mueran de envidia porque sus hombres no son capaces de comprarlas cosas bonitas. Un buen palo, algo serio y podrás pirarte de tu casa y dejar de aguantar a tu madre y a tus hermanos y hacer lo que quieras.

Posesiones: ropa, diskman, un spray antivioladores.

Características: Cultura +1, Elocuencia +2, Fuerza -1, Pericia +1, Perspicacia +1.

Trasfondos: Afortunado +3, Guapo +1, Riqueza +1, Minoría de edad (15 años) -3, Desapacible -2.

Habilidades: Alerta +1, Atletismo -2, Conducir (coches) -2, Conocimiento del lugar (tu barrio) 0, Conocimiento no académico (música pop) -3, Conocimiento no académico (música rap) 0, Discreción -2, Empatía +1, Farsa 0, Expresión 0, Idioma (francés) -3, Informática -4, Sangre Fría -1, Seducción 0, Vida Social -1.

Puntos de drama: 10

just for fun?

HABLANDO DEL DIABLO

Un año antes...

Las puertas del ascensor se abrieron y el señor Krane cayó casi de bruces de pura impaciencia. Corrió tambaleándose por el pasillo, tropezando con quien se cruzó, y finalmente se dejó caer sobre el mostrador de recepción.

- ¿Qué quiere? -le espetó disgustada una enfermera gruesa y de gesto agrio.

- Mi mujer... -las palabras se le atragantaban-. Martha Krane, busco a Martha Krane.

- Espere un instante -dijo la enfermera tecleando en su ordenador-. Sí, Martha Krane ingresó hace una hora y aún no ha salido del quirófano. Tendría que facilitarme usted algunos datos que...

- ¿Pero por qué? -gimió el señor Krane. Sollozaba ahogadamente, como si el pecho se le redujese por momentos de tamaño, aprisionando sus pulmones.

- ¿Se refiere a la causa de su ingreso? -la enfermera empujó al señor Krane fuera del mostrador con expresión de desagrado, como si se tratase de un desecho pringoso.

- ¿Qué le han hecho? -gritó repentinamente el señor Krane, levantándose de golpe y cogiendo con fuerza de los brazos a la enfermera. La mujer cambió su gesto del asco al miedo en una décima de segundo y se quedó mortalmente quieta-. ¿Qué le han hecho a mi Martha? ¿Dígame, qué le han hecho? -grito de nuevo.

- Nadie le ha hecho nada malo a su mujer -dijo la enfermera muy bajito-. Los médicos harán todo lo que esté en su mano para ayudarla, ya verá como... -sus labios temblaron por un momento-. Al parecer tenía quemaduras de primero, segundo y tercer grado que...

- ¿Quemaduras? -el señor Krane soltó los brazos de la enfermera, que se echó rápidamente hacia atrás conteniendo aún el llanto, y luego volvió a dejarse caer sobre el mostrador, derramándose hasta el suelo en un ovillo suplicante-. Ya basta, basta, basta de dolor, por favor, quiero que pare, no puedo más, basta, ya es suficiente -comenzó a balbucir en tono casi inaudible.

Había allí unas diez personas mirando al señor Krane -los que visitaban a algún paciente en una habitación cercana, un médico, un par de camilleros...-, pero en cuanto llegó el guardia jurado de la planta, la enfermera de recepción estalló en llanto nervioso, ahogando por completo las lamentaciones del señor Krane. El guarda fue directamente a intentar calmar a la enfermera en vez de tratar de averiguar que era lo que le había provocado tal ataque de nervios. Krane, a su vez, se arrastró fuera de la escena muy despacio, como si estuviese mortalmente herido y apenas se pudiese mover, echándose a morir de angustia en una habitación cercana llena de material quirúrgico.

- ¿Martin, está usted bien? -le preguntó una voz desde la puerta. Era un tipo corpulento vestido con una de esas camisas hawainas tan horter-ras.

- Tú... -dijo el señor Krane atragantándose.

- Me llamo Joe -se presentó el desconocido.

- Sabía que estabais detrás...

- Nosotros le apreciamos, Martin: no podemos abandonarle en un momento así -le explicó el hombre desde la puerta-. Siempre estaremos a su lado.

- No lo pensé... -dijo entonces el señor Krane para sí, y se puso de nuevo a llorar.

Joe le dio unos segundos para que se desahogase y luego le ayudó a que se levantase del suelo. Cuando se puso de pie, el señor Krane era ya un cadáver.

Anteayer...

- Fue un grave error, Michael -dijo Joe muy tranquilo-. Y no sé como vamos a arreglarlo.

- Mira Joe -explicó Mikie, con una de sus sonrisas de niño bueno-, yo quiero a ese hijo de puta como a un hermano, pero cuando te pasas, te pasas. Lo que ocurre es que como el Sr. C es su tío, pensamos...

- No, no pensasteis -le cortó Joe en plan paternal-, y de ahí el problema.

- ¿Qué dice el Gran Hombre? -preguntó Mikie con temor.

- Bueno -Joe le dio un sorbo a su café y lo saboreó unos segundos-, él necesita una cabeza y todavía no se ha decidido por una en concreto. Por eso estoy aquí.

- Sabes que nosotros estamos con Carroll ¿lo sabes, no? -saltó Mikie temblando.

- La cuestión es: ¿con qué Carroll? -preguntó Joe, oliendo el café de su taza.

- Con el Sr. Carroll, por supuesto. Estamos con él, siempre hemos estado con él -se apresuró atropelladamente-. Lo de matar a Law fue una caga-da tremenda, pero te juro que los chicos y yo no teníamos ni puta idea de que era de los nuestros. Fue cosa de Harry. Él era el que quería cargarse el negro, decía que Law se había chupado la mitad nuestro negocio.

Joe se quedó pensativo unos segundos.

- ¿Te gusta este sitio? -dijo después-. Es la primera vez que lo utilizo para una de estas pequeñas reuniones de trabajo

- Ah -Mikie no sabía que pensar. ¿Era una pregunta con trampa? La verdad es que a él nunca le había tocado hablar con Joe, eso siempre había sido cosa de Harry, así que no sabía de qué iba-. No está mal. Es limpio. Y el café es bueno.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

just for fun?

- No demasiado, en realidad -le corrigió Joe-. Pero es más tranquilo...
- No entiendo nada, Joe. Me estás asustando un poco -rió Mikie nervioso.
- ¿Dónde está Harry, Michael?

Hoy...

En la radio del coche sonaba "Red right hand", de los Bad Seeds, y Joe martilleaba distraídamente con los dedos en el volante, siguiendo el ritmo. De vez en cuando daba una calada a su cigarrillo, que entre los dedos de su mano izquierda, humeaba al borde de la ventanilla del conductor.

- ¿Puedo hacerle una pregunta? -era tarde y Joe había parado en el semáforo de un paso de cebra por el que, a aquella hora, quedaba descartado que nadie fuera a cruzar.
- Adelante -dijo muy serio el señor Krane.
- ¿Qué hace exactamente un contable? -inquirió entonces Joe.
- ¿Realmente no lo sabe? -respondió monocorde el señor Krane, sin dejar de mirar hacia delante, a la desierta calle.
- Supongo que no se limita a hacer sumas y restas. ¿Pero qué es lo que hace que no pueda hacer un ordenador?
- Puedo llorar.

Cuatro días atrás...

El parque estaba casi desierto, de no ser por la panda de chavales que estaban destrozando los columpios entre risas. Todos iban vestidos con camisetas de franela de cuadros, con solo el botón del cuello abrochado.

- Tengo que hablar contigo, Ronaldo -dijo muy serio Joe, mirando con indiferencia a los jóvenes que le devolvían la mirada desafiantes.
- Llámame Ronnie, tío -sonrió el pandillero acercándose-. Ronaldo solo me llama mi vieja.
- Mira Ronaldo -dijo Joe con gesto severo-, me dijiste que me ibas a ayudar y todavía estoy esperando resultados.
- Estas cosas llevan su tiempo -le respondió Ronnie sumiso-. El Sr. Carroll ha sido un tío legal, se ha portado muy bien conmigo, y te aseguro que Ronnie Vasquez no olvida sus deudas. Tengo a los Renegados buscando a ese tío en cada asqueroso rincón de esta puta ciudad. Te aseguro que lo encontraremos.
- Bien, porque ya te harás una idea de que, para que yo haya venido hasta aquí a hablar contigo, el tema debe de ser de la mayor importancia.
- Te lo agradezco, tío -Ronnie hizo un gesto como para darle la mano a Joe, pero este no movió sus manos de los bolsillos de la americana.
- Y cómprate un móvil -se despidió Joe con gesto enojado.

Hoy...

El mayordomo les abrió la puerta y, tras saludar respetuosamente a Joe, les hizo pasar a una pequeña habitación, que hacía las veces de sala de espera para los "asuntos oficiales". El señor Krane se sentó pacientemente en uno de los sillones que allí había.

- Está usted muy tranquilo, Martin -observó Joe, de pie aún. Luego se sentó en el sofá opuesto.

- ¿Por qué no iba a estarlo? -dijo el señor Krane cansinamente.

- Su situación es cuanto menos comprometida... -pero en ese momento se vieron interrumpido por una muchacha que entró en la salita, vestida con una vaporosa bata de seda sobre el pijama. Era una mujer realmente bella, de largo pelo rubio como las espigas, aunque parecía estar enferma, pues tenía la tez demasiado pálida y ojeras. Joe se levantó de inmediato.

- ¡Señorita Carroll! Espero que no la hayamos molestado -se apresuró a decir, acercándose a ella y intentando empujarla, como quien no quiere la cosa, fuera de la habitación.

- No, Joseph, estaba despierta -ella se hecho a un lado, evitando la maniobra de Joe-. Verás, querría hacerte un par de preguntas, si es que te puedo entretener unos momentos.

- En cualquier otro momento estaría encantado de ayudarla en lo que fuese, pero me temo que estoy esperando a que su padre me reciba.

- ¿Una reunión a estas horas? -preguntó intrigada-. Quizás tenga que ver precisamente con lo que quiero comentarte. ¿Es la reunión con este silencioso caballero que te acompaña? -inquirió la joven, lanzando una sonrisa amable al señor Krane.

- Mi nombre es Martin Krane -dijo el viejo levantándose de su asiento, y soy uno de los contables de su padre.

- Encantada, mi nombre es Linda -sonrió nuevamente.

- La reunión no puede tener nada que ver con lo que quiere comentarme, pues discutiremos un asunto de negocios sin importancia -explicó Joe.

- ¿Sin importancia? ¿A las tres de la madrugada? -la mirada de Linda era de total escepticismo-. En cualquier caso, tenga o no tenga que ver, déjame que te cuente: estoy muy preocupada por mi primo Harry.

- ¿Harry? -la cara de poker de Joe era perfecta.

- Hace un par de semanas que no consigo encontrarle -comenzó a relatar la joven-. Pero lo peor no es eso. Harry es un vividor y no me extrañaría lo más mínimo que se tomase un mes de vacaciones, por llamarlo de alguna manera, y permaneciera ilocalizable en ese tiempo. Aunque hubiera desaparecido un año, no me hubiera preocupado de no ser porque el otro día oí a dos hombres de papá hablar de él.

- ¿Qué hombres? -saltó Joe como aguijoneado.

- Dos de los consejeros de papá -respondió ella-. Dijeron que le estaban buscando por toda la ciudad y que no le habían encontrado. Y lo decían bastante preocupados.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

just for fun?

- No creo que estuvieran hablando de su primo, señorita Carroll -intentó tranquilizarla Joe.
- Estoy segura: dijeron su nombre y se refirieron a él como "el sobrino de Carroll". ¿No sabes nada, Joe? -sonó algo desesperada-. Te juro que no podré dormir hasta que sepa que él está bien.
- Lo último que he sabido de su primo Harry -siguió Joe- es que estaba en San Francisco por negocios. Debe tranquilizarse. Ha debido de ser un triste malentendido.
- Hubiera jurado... -dejó en el aire la chica, perdiéndose luego en oscuras cavilaciones.
- No se preocupe señorita -dijo entonces el señor Krane-. Conozco a Harry y es un chico muy inteligente. En cualquier caso sabrá cuidarse -la mirada del viejo le resultó a Linda tan sincera que, de repente comenzó a sentirse mejor.
- Gracias, señor Krane. Y gracias a ti también, Joseph -me quedo mucho más tranquila.
- Para lo que necesite -contestó Joe. El señor Krane simplemente hizo una levísima reverencia.

La joven salió de la habitación y Joe se quedó mirando fijamente al señor Krane, con la cabeza llena de interrogantes.

- ¿Joseph? -dijo el viejo ladeando la cabeza.
- Es como me llama el Sr. Carroll.

Hace una semana...

- Estoy haciendo todo lo posible, pero no hay forma -dijo el gordo detective Rayner-. El tipo se esconde como una rata en las cloacas.
- Quizás esté ahí -sugirió Joe-. ¿Habéis mirado?
- Hay mucha gente interesada en ese niñato, Joe -dijo el poli dando un mordisco a su grasiento bocadillo. Algo de aceite le cayó por la gabardina, confundiendo con el sin fin de manchas que este lucía-. Lo que tiene debe de ser material de primera.
- Solo es aire -respondió Joe, sopesando su café de starbucks en el vaso de papel-. Ni siquiera estamos seguros de que tenga esos papeles.
- No olvides a Capone, Joe, nunca le olvides -rió en una tos el detective, recolocando luego su trasero en el banco.
- Eso es historia antigua, Dennis, y ahora solo me interesa la actualidad.
- No te puedo grantizar nada -concluyó el gordo-. Los federales están metiendo las narices. Si le encontramos y ellos se hacen cargo, olvídate de que pueda ayudaros.
- Entonces esperemos que no se dé el caso.
- Pero -dijo casi en un eructo el gordo, alarmando a una vieja sentada en un banco cercano, que le miró con reprobación- ¿sabéis ya quién os la ha jugado?
- Tenemos una idea...

Hoy...

Joe siempre había tratado a la gente con la que tenía que "hablar" como si fuesen piezas en una cadena de montaje y su trabajo fuese ensamblarlas. Y, de esta manera, nunca había reconocido ni los componentes ni el producto final, nunca le había resultado familiar forma alguna. Hasta que, en aquel momento, le pareció que podía verse reflejado en el Sr. Krane. Y ese pensamiento le llenó de temor.

- Por qué me ha curado -dijo el señor Krane. Estaba arrodillado en sobre un montón de plásticos, con las manos atadas a la espalda con cinta americana, en medio de la gigantesca nave industrial vacía-. ¿Por qué si sabía que acabaríamos así?

- Cada cosa a su tiempo -dijo tranquilamente. Tenía una pistola con silenciador en la mano derecha y el cargador en la izquierda-. A lo mejor, si me dijese ahora lo que queremos saber, podría hacer una llamada y...

- Esto no es una ejecución legal -siguió igual de tranquilo-, Joseph, no estoy esperando la llamada del gobernador del estado por un aplazamiento o indulto de última hora. Además yo ya estoy muerto, lo estoy desde hace un año, y fueron precisamente ustedes los que me dieron muerte.

- Así que se va a llevar a la tumba el secreto de qué papeles le dio a Harry, ¿no?

- El Sr. Carroll se enterará pronto. Y usted también, Joseph. Deje que me lleve la única victoria que he logrado contra ustedes.

- Supongo que no significará nada para usted -dijo metiendo el cargador en la pistola-, pero esta tarea no es precisamente placentera para mí.

- Tiene razón, me da igual -sentenció el señor Krane, bajando la cabeza. Unas lágrimas resbalaron por su rostro.

- Ah, ya veo. Ustedes los contables son capaces de llorar. Pero... ¿cree que los hombres como yo somos capaces de llorar también? ¿Aunque no seamos contables?

- Sí, supongo que incluso ustedes son capaces.

- Pues se equivoca.

Ayer noche...

Apunto de entrar en el despacho del Sr. Carroll, el señor Krane se volvió a Joe, y por primera vez en todo el tiempo desde que le conociera, le sonrió.

- ¿Sabe? -giró el pomo y entreabrió la puerta-. En todo este tiempo, nunca le había visto en persona -y entro en la habitación, cerrando la puerta tras de sí.



talk to Vincenzo!!!

555-14461...

Ficha policial

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

Aguante		Coordinación		Cultura	
Elocuencia		Entereza		Fuerza	
Pericia		Perspicacia		Reflejos	

[illegible]

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

HERIDAS

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

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

Arma	Pr/Ma	CdF	Daño	Alcance	CP
				/ /	
				/ /	
				/ /	

[illegible]

PUNTOS DE DRAMA

DATOS DEL SOSPECHOSO

Sospechoso

Raza

Sexo

Edad

Estatura

Peso

Pelo

Ojos

Vehículo

Arma

Marcas distintivas

Licencia de conducir de CA

Buscado por

INFORMACIÓN SOBRE EL DELITO

INFORMACIÓN SOBRE EL SOSPECHOSO

ANTECEDENTES

PERFIL PSICOLÓGICO

Ficha policial

REPARTO

Ángel Paredes	Ronnie Vasquez
Rosendo Chas	Joe O'hara
Lorenzo Braschi	Fideo
Ivan Villaescusa	Vivaldi
Aroa de la Fuente	Deirdre O'Flaherty
Jokin García	William Wharton
Marce Andrade	Luca Torello
Felipe de las Heras	El viejo Bob
Axel Alonso	David
David Zurita	Lucius
Sergio Losilla	J. J.

y

Manuel J. Sueiro	Señor Carroll

Pandilleros	Eneko Medinabeitia
	Susana Arroyo
	Jorge Cerezo
	Juan Pablo Menchen
	Elena Prado
	Víctor Manuel de la Torre

Policías	Pedro J. Ramos
	Ismael Díaz Sacaluga
	Miguel Ángel Talha
	Sandra

Hombres del señor Carroll	Sergio Andreu
	Alejandro Borrego
	Alejandro García
	David García
	Ezanirac

Cientes del banco	Maria A. García
	David de Mingo
	Roberto Álvarez
	Raúl Izquierdo
	Laura Hernando
	Sergio Estévez
	José Luis Villarig
	Quentin Tarantino



HISTORIAS SOBRE UNA MISMA HISTORIA

La ciudad de Los Ángeles es una jungla de asfalto que el crimen organizado ha convertido en su feudo. Las calles son el territorio de guerra de las bandas enfrentadas a muerte por la defensa de sus colores y el control del tráfico de droga, mientras los señores del crimen mueven los hilos desde las sombras y la policía impotente y corrupta observa como el sueño americano se ha convertido en una pesadilla.

Desde las peligrosas calles de Compton hasta las lujosas mansiones de Bel Air una difusa línea separa la posibilidad de una vida mejor de la certeza de una muerte horrible. Es la vida y la muerte en Los Ángeles para los que eligieron quedarse al margen de la ley.

sLAng es un trepidante juego de rol de acción, drama y humor negro ambientado en el submundo criminal de la ciudad de Los Ángeles e inspirado en las películas del nuevo género negro, un juego en el que podrás interpretar a pandilleros tratando de ganarse el respeto en las calles, gangsters que dirigen sus dudosos negocios, policías dispuestos a romper las reglas si hace falta, atracadores a los que todo les sale mal o a cualquier otro estereotipo salido del cine o las novelas de serie negra.

Necesitarás un par de jodidos dados de seis caras para este juego.

Duración aprox. 342 páginas - BLANCO Y NEGRO



PVP: 28,95 €

IDIOMAS: Castellano

EXTRAS: **Completas reglas de acción** contemplando aspectos tan importantes como los enfrentamientos violentos, el estrés y el shock; **Living sLAng:** reglas para jugar sLAng en vivo; **Clichés:** 58 **personajes pregenerados** listos para jugar o para utilizar como personajes secundarios; Completas reglas de creación de personajes, incluyendo un **método de creación rápida** con el que crear un personaje te llevará solo un par de minutos y otro **detallado** con el que podrás controlar todos los aspectos del proceso de creación; **Una atenta mirada al mundo criminal** de la ciudad, desde las bandas callejeras y carcelarias hasta la Cosa Nostra y la mafia Rusa; **Todo lo que necesitas saber sobre la ley** y sus representantes, tanto las fuerzas del orden locales como las agencias gubernamentales; **Descripción de la ciudad** y el condado de Los Angeles, sus gentes, sus lugares y sus costumbres; Un **completo manual del DJ** con montones de ideas para dirigir el juego de forma dramática y creativa; **Decenas de ideas** para historias que jugar en mesa y en vivo; **Una historia introductoria** con formato de Road Movie.

NSR
DIEGO GARCIA

JUEGO
DE ROL

265x190
WIDESCREEN

NC-17 NO ONE 17 AND UNDER ADMITTED

Los propietarios del copyright han licenciado el juego incluyendo sus ilustraciones para su uso tanto doméstico como en jornadas. Todos los derechos quedan reservados. Cualquier copia, edición o reducción, corrección, reproducción o alquiler sin autorización expresa de los propietarios del copyright están terminantemente prohibidos y la realización de cualquiera de estas actividades haría incurrir en responsabilidades legales y podría dar lugar a actuaciones penales.

<http://www.nosolorol.com/sLAng>

slang@nosolorol.com