



OMERTA

EL PODER DE LA MAFIA

CRÉDITOS

Autores

Pedro Nieto y Andrés Ramos

Prólogo

Ricard Ibáñez

Coordinación Editorial

Ismael de Felipe y Juan Emilio Herranz

Editorial

Holocubierta Ediciones

<http://www.holocubierta.com>

Ilustración Portada

Jose María Campoy

<http://trazostudio.blogspot.com>

Ilustraciones interior

Manuel Sáez

<http://manusaez.blogspot.com>

Omar Hirsig

<http://omar-hirsig.blogspot.com>

Jorge Carrero

<http://www.jorgecarrero.com/>

Diseño Gráfico

Francisco Solier

<http://www.trecetigres.com>

Logotipo Omertà

Manuel Sáez

<http://manusaez.blogspot.com>

Corrección

José J. Rodríguez

Diseño de Hoja de Personaje,

Bandas y Persecución

Francisco Solier

<http://www.trecetigres.com>

Probadores del juego:

Azaneal, Sigbert, Buntke, Príncipe, Titoaur, Tecnócrata, Dairkan, Diego Pastor, Oscar Muñoz, Mercé Torrubiano, Carlos Pacheco, Carlos Jiménez, Javier Barrera, Shunden, Xavi Pedreira, Cardonet, Rubén Marrón, Sergio Martínez, Francisco Martínez, Santiago Castaño, Jose Buiza y Mario Grande.

Agradecimientos especiales:

Desde Holocubierta Ediciones queremos agradecer a Pedro y Andrés el que confiaran en nosotros y nos brindaran la oportunidad de llevar a cabo este magnífico juego. A Ricard por aceptar escribir el maravilloso prólogo que abre este libro. A Francisco por la paciencia (otra vez) que ha tenido soportándonos, durante días y días, los cambios y más cambios que hacíamos en el diseño. A José Joaquín por ser tan meticuloso con la corrección y por habernos ayudado tanto en el acabado del texto. A Manu y Omar por el genio creativo que tienen y que han plasmado en las ilustraciones. A Jose María por esa estupenda portada (y contraportada) que tan bien ha captado el espíritu del juego. A todos los probadores del juego, por la entrega y el tiempo que han dedicado a ayudarnos con el sistema de juego.

Por supuesto, y muy especialmente, a Eva, Lorena y Fede que han confiado en nosotros desde el principio y que nos han apoyado (y soportado) durante tantas y tantas horas, siempre con una sonrisa y un buen consejo.

Y a todos vosotros, que nos acompañáis en esta aventura que comenzamos en Octubre de 2010.

¡MUCHAS GRACIAS!

Ismael y Juan Emilio

Imprenta

Gráficas Diaz

ISBN

978-84-939561-3-4

Depósito Legal

GU-89-2012

ÍNDICE

PRÓLOGO	7	CAPÍTULO 4: HABILIDADES	114
INTRODUCCIÓN	8	1. Descripción de las habilidades	114
		2. Uso de las habilidades	120
PRIMERA PARTE: AMBIENTACIÓN		CAPÍTULO 5: CORAJE, SUERTE Y REPUTACIÓN	124
CAPÍTULO 1: ORIGEN E HISTORIA DE LA MAFIA	17	1. Coraje	124
1. Los orígenes	17	2. Suerte	126
2. Nueva york y la mafia	22	3. Reputación	127
3. Chicago y la mafia	43	CAPÍTULO 6: COMBATE	134
CAPÍTULO 2: LOS LOCOS AÑOS 20	52	1. Reglas básicas del combate	134
1. Estilo de vida	52	2. Reglas específicas:	
2. Los grandes cambios	60	Combate con armas de fuego	137
3. Ley y orden	63	3. Reglas específicas:	
4. Las familias y las bandas	66	Combate con	
SEGUNDA PARTE: SISTEMA DE JUEGO		armas cuerpo a cuerpo	147
CAPÍTULO 3: CREACIÓN DE PERSONAJES	71	4. Reglas específicas:	
1. Características	71	Combate con armas arrojadas	148
2. Profesión previa	74	CAPÍTULO 7: PERSECUCIONES	150
3. Desarrollo del personaje	103	1. Reglas básicas	
4. Ejemplo de		de las persecuciones	150
creación de personaje	111	2. Reglas específicas:	
		Persecuciones motorizadas	154
		3. Reglas específicas:	
		Persecuciones a pie	163

CAPÍTULO 8: ¡NECESITO UN MÉDICO!	166	CAPÍTULO 13: EJEMPLO DE AVENTURA	247
1. El daño y sus efectos	166	AVENTURA: RITUAL DE INICIACIÓN	251
2. Recuperación	169	AVENTURA: EL INTERCAMBIO	270
3. Perra vida	171	AVENTURA: EL EXPRESO DE MICHIGAN	280
CAPÍTULO 9: CREACIÓN DE BANDAS	177	APÉNDICES	
CAPÍTULO 10: EXPERIENCIA	201	Apéndice 1: Personajes históricos	301
1. Sistema de experiencia básico	201	Apéndice 2: Libros sobre la mafia	317
2. Sistema de experiencia avanzado	202	Apéndice 3: Películas y series sobre la mafia	320
CAPÍTULO 11: EQUIPO	207	Apéndice 4: Música para ambientar	322
TERCERA PARTE: ESCENARIO Y AVENTURAS		Apéndice 5: Hojas	328
CAPÍTULO 12: CREEKVILLE	215	Hojas de personaje	329
1. La ciudad	217	Hoja de banda	334
2. El crimen organizado	241	Hoja de persecución	335

PRÓLOGO

Lo mío con Pedro Nieto viene de largo. De mucho, que nunca es demasiado. Recién había re-flotado Caja de Pandora el Aquelarre cuando se puso en contacto conmigo un chaval, de nick Pedromen, diciéndome que tenía una campaña larga (ilarguísima!) para mi juego demoníaco medieval. Que la tenía desde hacía años, incluso se había puesto en contacto con Joc Internacional... lamentablemente, justo cuando caía en la bancarrota. Oportuno, el chaval.

Nos vimos con ciertos recelos por mi parte. Lo que menos necesitaba era un fan letal de esos de los que tanto abomina Cels Piñol. Para mi sorpresa me encontré con un buen colega de birras y risas, un excelente colaborador y, lo que es más importante, un amigo. Su Ad intra mare conoció dos ediciones, una con Caja de Pandora y otra con Crom. Es una campaña sangrienta, épica, y diabólica en más de un sentido. No es de extrañar que su segunda colaboración fuera un suplemento sobre la Santa Inquisición que se situó entre los más vendidos de la etapa Crom.

A Andrés Ramos lo conocí en la mesa de juego de un conocido común, Joaquín Ruiz, otro de los veteranos colaboradores de Aquelarre. En las febriles partidas de la Llamada de Cthulhu que jugábamos, la mortandad de los personajes nos hizo abandonar poco a poco a los sesudos profesores de universidad para ir cogiendo a detectives privados, agentes de la ley y gangsters. Muchos gangsters con metralletas Thompsons de tambor redondo. Andrés se documentó muy a fondo, tanto es así que publicó un artículo sobre la Mafia en la desaparecida revista Líder.

Cuando Pedro empezó a escribir un juego sobre ese mismo tema... estaban destinados a encontrarse. ¿Dónde lo hicieron? Quizá en una de las cenas que a veces organizaba la editorial para los colaboradores. O en una de las fiestecillas que de vez en cuando montamos los vetustos de la afición. No os los creáis si os dicen que fue en torno a una sola hamburguesa... enorme e indigesta... Es una historia que no viene a cuento, como tampoco viene lo de la "media" tapa de jamón... Ni lo de la costilla de dos kilos...

Y aquí está el fruto de esta relación: Bienvenido al mundo de Omertà: Donde las rubias son peligrosas; los políticos, corruptos; los limpiabotas, soplones; los periodistas, infatigables; los jueces, inapelables; los abogados, astutos; los detectives, honrados; las cantantes, mujeres fatales; los matones, brutales; los Capos, honorables; los taxistas, dispuestos; los agentes de la ley, vendidos (salvo los nueve intocables del señor Ness, por supuesto); las prostitutas, con un corazón de oro; el alcohol, prohibido; el cigarrillo, siempre en la boca. Donde hay una pistola en cada guantera y una petaca de licor en cada bolsillo. Donde uno es tan bueno como es de bueno su último puñetazo o su último disparo.

Dejémonos de demonios y de horrores primigenios. Ha llegado la hora de ponerse peligrosos de verdad...

Ha llegado la hora de la Omertà.

Ricard Ibáñez

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES ESTO?

Tienes en tus manos un juego de rol, y si te has detenido con interés en estas líneas, es porque quizá todavía no has tenido oportunidad de probarlo o lo has hecho más bien poco. Un juego de rol es algo que podrás usar con tus amigos y con lo que pasaréis infinitos buenos momentos. Un día, pasados muchos años, echarás la vista atrás y pensarás... *“Pues era cierto.”* El que escribe estas líneas, ahora que lo hace, se da cuenta de la cantidad de tiempo que lleva en esto y, sobre todo, la cantidad de gente maja, divertida e interesante que ha conocido y lo bien que se lo ha pasado con ellos.

“Si, pero todavía no me queda claro”, pensarás... y tienes razón.

Un juego de rol es básicamente interpretación, imaginación y diversión. Te diría que a partes iguales, pero no siempre es así. Veamos, ¿nunca leíste un libro o viste una película en la que te hubiese gustado haber vivido las aventuras o situaciones de sus protagonistas? ¿Nunca quisiste ser el personaje principal, o el tipo duro, el galán incorregible, el investigador en constante peligro o, en fin, cualquiera de las tantísimas posibilidades que puedan ocurrírsete? Pues eso conseguirás hacer con los juegos de rol, será la herramienta con la cual podremos interpretar cualquiera de estos personajes.

Con esto ya tenemos claro el primer componente de la fórmula de la que hablé antes: Interpretación + imaginación + diversión.

Vamos ahora a por el segundo componente: la imaginación.

En los juegos de rol podremos interpretar cualquiera de los personajes principales de tus historias favoritas, pero, a diferencia de otros juegos, donde puedes meterte en el pellejo de estirados elfos, rudos enanos, guerreros de escaso cerebro o clones en un mundo en que la felicidad es obligatoria, en Omertà interpretaremos a los tipos malos, pero esa es otra historia de la que hablaremos más adelante. A lo que vamos: para poder interpretar a nuestro personaje será necesario que nos planteen una historia, reto, desafío, misterio o como queramos llamarlo. Este desafío deberá introducirnos en el mundo de juego, y deberemos ser capaces de imaginarnos cuanto el director de juego (el narrador de la historia y al que nos referiremos con detalle más adelante) nos relate. El movimiento del mar, la leve sensación de mareo, el sol sobre nuestra cabeza, el sonido de las gaviotas, el crujido de los mástiles, las gotas de mar que nos salpican el rostro de cuando en cuando... ¿te lo imaginas? ¿Has llegado a visualizar las velas desplegadas e infladas por el viento? ¡Muy bien! De eso se trata, ¡ya hemos dado el primer paso!

En cuanto al tercer componente de la fórmula, la diversión, no te preocupes, pues si los dos primeros puntos funcionan, el tercero llega solo, la diversión está garantizada.

OMERTÀ, EL PODER DE LA MAFIA, EL JUEGO DE ROL

Ahora que tenemos más o menos claro qué es un juego de rol, vamos a ver qué es éste juego que tienes frente a ti, Omertà, el poder de la Mafia.

¿Recuerdas cuando antes te invitamos a pensar en películas o libros de los que te gustaría ser protagonista? Pues ahora te voy a dar algunos de estos títulos ¿Qué te parecen Los intocables de Eliot Ness, El Padrino, Muerte entre las flores, Uno de los nuestros...? Efectivamente, Omertà es el juego de rol donde podrás interpretar a los tipos duros de esas películas: matones, contrabandistas, hombres de honor, gánsters y, en definitiva, personajes relacionados en mayor o menor medida con el crimen organizado, o incluso con alguna de las más famosas Familias criminales.

Omertà te llevará a las principales ciudades de los Estados Unidos, donde la Mafia tuvo su mayor influencia, y podrás codearte con los más famosos y peligrosos gánsters de la época, como Al Capone, Charles “Lucky” Luciano, Vito Genovese y un larguísimo, etcétera como descubrirás en las siguientes páginas. Tus aventuras te harán moverte generalmente al otro lado de la ley, las actividades ilegales serán el pan de cada día, se te encomendarán difíciles tareas que te llevarán al límite de tu aguante, deberás demostrar tu valentía, tu arrojo, tu sangre fría, se te encargarán asesinatos, o mejor dicho, que lleves a “dar un paseo” a algún desgraciado que no será consciente de lo que sucede hasta que sea demasiado tarde, cobrarás impuestos a los comercios locales si es que quieren seguir disfrutando de vuestra protección, cruzarás la frontera en busca de alcohol ilegal que luego deberás traer de vuelta. Tendrás que convencer a los propietarios de los clubes y bares de la zona que compren vuestro alcohol, puede que no quieran hacerlo porque consideren que el precio es alto, o porque prefieren comprarle la cerveza a otros... y en ese caso deberás usar la imaginación para que acepten vuestra oferta o, al menos, para que nunca puedan volver a ven-

der una cerveza que no sea la vuestra, no sé si me entiendes...

Pero esto no es obligatoriamente así. Si lo deseas, podrás hacer que tus jugadores lleven personajes con trabajos más normales o cotidianos, e incluso podrán ser policías o agentes federales que luchen contra el crimen organizado. En Omertà, los jugadores pueden enfrentarse al crimen desde dentro de sus filas, contra bandas o Familias rivales, o desde fuera, como policías, comerciantes, camioneros, estibadores y un largo etcétera de profesiones a elegir. La forma en que ambos lados se encuentren durante la sesión de juego depende de ti, pero ese deberá ser el nexo común tanto en un bando como en otro durante las partidas de Omertà, el poder de la Mafia.

Con el reglamento que tienes en las manos tendrás suficiente información como para llevar a tus jugadores a través de todas las épocas de la Mafia italoamericana, desde sus orígenes hasta tiempos más modernos. Del mismo modo, no nos quedaremos únicamente en un estado o ciudad de los Estados Unidos, y con la información que encontrarás en el manual podrás saber cómo estaban las cosas en cuanto al crimen organizado se refiere en cualquiera de las principales ciudades donde la Mafia tuvo (y tiene) mayor presencia. No obstante, nos centraremos especialmente en una época muy concreta, los Estados Unidos de los años de Entreguerras, que ocupan desde el 1 de enero 1920, cuando entra en vigor la 18ª Enmienda de la Constitución (la Ley Seca) a partir de la iniciativa del congresista Andrew Volstead, pasando por su derogación en 1933 y llegando hasta finales de los 30. De igual modo prestaremos atención a las dos ciudades principales de esas décadas: Nueva York y Chicago.



MATERIAL NECESARIO

No busques el tablero de juego, ni miniaturas, ni marcadores ni parafernalia similar: Omertà, el poder de la Mafia no tiene nada de eso. Aquí cambiamos todo ese material por otra cosa que tiene mejor resolución, mejores gráficos y mejor calidad de sonido: la imaginación.

No obstante, hay unas pocas cosas que si son necesarias y que deberás reunir antes de empezar a jugar. Estamos hablando de un lápiz y una goma de borrar. Además, deberás fotocopiar la hoja de personaje que encontrarás en el manual (o imprimirte la copia que encontrarás en la página web de Holocubierta Ediciones), haz tantas fotocopias como jugadores reúnas para tu sesión de juego.

Finalmente necesitarás dados. Llegados a este punto, creo que será necesaria una explicación sobre el uso y funcionamiento de los dados. Veamos, Omertà funciona con un dado de cien caras, lo que llamaremos en adelante 1d100. Este dado, al ser arrojado sobre la mesa nos dará un resultado entre 01 y 00 (100). Por lo general estos dados son muy grandes y rodarán un montón, por ello existe otra variante del 1d100, a saber, dos dados de diez caras (2d10); estos dados no deberán ser iguales (por ejemplo, uno oscuro y otro más claro). Cuando los tires, deberás leerlos de la siguiente manera; uno de ellos (el más claro) marcará las decenas y el otro las unidades, así obtendremos los mismos resultados que tirando un dado de cien caras. Para no andar complicándonos con terminología que pueda confundirte, llamaremos 1d100 tanto al enorme dado de cien caras como a los dos dados de diez caras cuando los empleemos de este modo, ¿entendido?

Veamos un par de ejemplos:

- Tiramos 1d100 y obtenemos en el dado más claro que marca las decenas un 4, y en el oscuro de las unidades un 1. Por lo tanto hemos obtenido en la tirada un 41.
- Tiramos de nuevo los dados y obtenemos en ambos dados un 0. En este caso habremos obtenido un 100 (00).

Muy sencillo ¿verdad?

Ahora volvamos al tema del lápiz y la goma de borrar. ¿Recuerdas que hablamos de ellos y de las fotocopias de la hoja de personaje? Bien. Cuando rellenemos la hoja de personaje deberemos hacerlo siempre en lápiz, puesto que prácticamente todo cuanto allí apuntemos podrá variar durante la vida de nuestro personaje, y los valores anotados podrán ser modificados de forma más limpia y clara si lo hacemos así.

Y ahora que hablamos de los valores apuntados en la hoja de personaje, vamos a ver cómo funciona el sistema de habilidades en Omertà.

SISTEMA DE JUEGO

En Omertà usaremos el d100 para comprobar durante el trascurso del juego si el personaje que llevamos consigue realizar las pruebas que se le pidan con éxito o si, por el contrario, falla. Para ello deberemos tirar el d100 y comprobar si el resultado de la tirada es igual o inferior que nuestro porcentaje en la habilidad puesta a prueba.

Es decir, supongamos que nuestro personaje, un tal Jimmy “brincos”, tiene un valor en Conducir camión de 55%. Si el resultado de la tirada del d100 es de 55 o menos, habremos tenido éxito en la prueba. Si por el contrario obtenemos 56 o más, habremos fallado y el Don nos indicará que nos sucede a continuación.

Las tiradas de característica son prácticamente iguales. El Don nos dará un multiplicador a aplicar a la característica puesta a prueba. Esta operación nos dará un resultado, e igual que con las habilidades, tiraremos el d100 para tratar de sacar ése número o menos. Por ejemplo:

Jimmy “brincos” se encuentra en un apuro. Huye de un par de tipos con cara de pocos amigos que por si fuera poco van armados. Finalmente su carrera le lleva frente a una puerta que deberá cruzar si quiere salvar el pellejo. Tiene que darse prisa, puede oír los pasos apresurados que vienen tras él. La puerta está cerrada y Jimmy no tiene la llave... solo nos queda la posibilidad de tirarla abajo. El Don, teniendo en cuenta lo vieja que es la puerta, la fuerza de Jimmy y que éste puede tomar carrerilla para empujar con más ímpetu, decide darle un multiplicador de x3. Puesto que Jimmy tiene una fuerza de 20, al multiplicarlo x3 obtenemos un resultado de 60%. Ahora sólo nos queda tirar el d100 y ver si sacamos un éxito y la puerta se abre de golpe con un crujido, o si fallamos y Jimmy “brincos” debe enfrentarse a sus perseguidores con el hombro algo magullado.

Otra fórmula que puedes encontrarte durante el juego es la que suma o resta puntuación al resultado de un dado, por ejemplo: 1d6+2. Cuando te encuentres esta fórmula, recuerda que deberás sumar dos puntos al resultado de 1d6. Por ejemplo tiramos el dado de seis caras y

obtenemos un 3, le añadimos el +2, por lo que obtendremos un 5. Lo mismo sería con 1d10+2 o incluso a la inversa, pudiendo tener valores negativos que deberán restarse, por ejemplo: 1d3-1d4. En este caso, tirarás 1d3 y restarás al resultado el total de 1d4, ignorándose todo resultado negativo.

Más adelante encontrarás reglas para bonificar o penalizar las tiradas de habilidad o característica, pero de momento no ahondaremos en este punto, y basta con que tengas claro que éxito es sacar en la tirada el mismo valor o menos de la habilidad o característica puesta a prueba, y que fallo es sacar más.

Pero, hace un momento hemos hablado del Don, así que puede que te estés preguntando ¿Quién es éste? Pues vamos allá con el resto de...

TÉRMINOS DE JUEGO

Existen una serie de términos que hay que tener en cuenta a la hora de jugar a rol, por lo general son términos que usarás en la mayoría de juegos de rol que encuentres, con muy pocas diferencias. Desde el momento en que queden explicados a continuación, usaremos estos términos durante el resto de nuestro viaje por las páginas de Omertà.

1d3 – Un dado de seis caras dividido entre dos y redondeando hacia arriba.

1d4 – Un dado de cuatro caras.

1d6 – Un dado de seis caras.

1d8 – Un dado de ocho caras.

1d10 – Un dado de diez caras.

1d12 – Un dado de doce caras.

1d20 – Un dado de veinte caras.

1d100 – Ya sabes, un dado de cien caras, o dos dados de diez tirados a la vez, como explicamos antes.

PJ – Personaje Jugador: Este es el protagonista de nuestras aventuras. Se trata del personaje que llevarán tus jugadores, indiférentemente de que sea el gángster, el comerciante, el policía, el contrabandista, la prostituta o cualquier otro. Estos personajes serán quienes se enfrenten a tus aventuras, deberán resolver tus desafíos, superar tus obstáculos y aunar esfuerzos para llegar con buen pie al desenlace final.

PNJ – Personaje No Jugador: Se trata de todos los personajes que se encontrarán los PJs en tus aventuras. Estos PNJs serán interpretados por ti, así que será tu trabajo darles personalidad, manías, gestos, tonos de voz, tics y cuanto se te ocurra y quieras darles. Puedes simplemente decirles a los PJs que se encuentran ante el sargento Gordon de la comisaría y describirles físicamente como es, o puedes hacer eso mismo y además, cuando hable, darle un tono autoritario, hablar con el ceño fruncido y gesto grave, de este modo los PJs recibirán mucha más información de este PNJ y ayudarás a aumentar la interpretación durante la partida. Por si no ha quedado claro, los PNJs, son los extras y personajes secundarios de una película. Los protagonistas como ya sabes, son los PJs.

El Don – Éste es el papel reservado para ti si piensas dirigir Omertà. En otros juegos recibe otros nombres, como Director de Juego, o DJ, Master o Guardián por poner unos pocos ejemplos. Nosotros le llamaremos: el Don. Es quien dirige la partida: tú expones las situaciones, escenas y retos a los que deberán enfrentarse los jugadores y te aseguras de que se usan las reglas del juego (para algo tienes este manual en tu poder). Es sin duda el papel más difícil, porque además de tener que aprenderte el reglamento, luego deberás prepararte las aventuras que ofrecerás a tus jugadores, deberás improvisar (en cantidades inimaginables), solventar todas las dudas y colaborar activamente en que cada sesión

de juego sea lo suficientemente atractiva como para que tu grupo de juego quiera volver a por más otro día.

Aventura – Historia por lo general corta que puede solventarse en una o dos sesiones de juego, con una historia que comienza y acaba. Dependiendo de cómo lo hayan hecho tus PJs puede acabar en éxito o en fracaso, pero esa es otra historia.

Campaña – Sucesión de aventuras que pueden mantenerse unidas por una gran trama principal o simplemente jugarse una tras otra, aunque no otra cosa en común que los personajes. Estas campañas suelen aumentar en dificultad e intensidad a medida que avanzan. Cada aventura representará partes de la campaña, y si bien una aventura puede durar relativamente poco, una campaña puede extenderse en el tiempo desde meses hasta años. Por lo general, el Don permitirá que al finalizar cada aventura o sesión de juego los jugadores realicen las mejoras de experiencia, de forma que sus PJs mejoren al mismo tiempo que sube la dificultad de la campaña.

Sesión (o sesión de juego) – Quedas con los amigos, repartes los PJs y comienza la aventura. Unas horas después, tras intensas emociones, tiroteos, persecuciones o lo que sea que hayas preparado para ellos, recogéis las hojas y cada cual a su casa. Eso es una sesión de juego. Quizá no se haya terminado la aventura y debáis quedar otro día para concluirla en una nueva sesión, pero hoy no da tiempo para más.

CÓMO DIRIGIR OMERTÀ

En las próximas líneas vamos a darte unas pocas impresiones muy personales que puedes tener en cuenta a la hora de dirigir tus partidas de rol. Estas impresiones son, eso sí, como las lentejas, que o las tomas o las dejas. No se trata de que tomes estas impresiones como mandamientos inamovibles de los que no te puedas desviar, ni mucho menos. Tampoco trataremos de enseñarte a dirigir, pues no somos quiénes, y además de que sería ridículo... eso sólo lo puedes aprender de una manera: dirigiendo y dirigiendo.

De todos modos, queremos transmitirte estas impresiones personales de las que puede que decidas usar algo o bien, si así lo prefieres, puedes ignorar alegremente. Tú decides.

En primer lugar, tienes que tener claro que jugar a rol tiene como objetivo principal el pasar un buen rato. No pierdas de vista este punto, pues cuando una sesión de juego no resulta divertida es que hay algo que estamos haciendo mal.

Piensa que los juegos de rol son juegos de cooperación, así que, salvo que estés dirigiendo una aventura para un solo jugador (que las hay), todos los jugadores deberán participar en la aventura con el objetivo de superar con éxito el desafío que les hayas preparado. Cuanto más se involucren en la partida, más participarán en la misma, aportarán ideas y se ofrecerán para cuanto haya que hacer. Por el contrario, si pierden el hilo de la aventura o se aburren, comenzarán a hablar entre ellos de cualquier cosa al margen de la aventura o sacarán sus móviles y se pondrán a jugar o a lo que sea (no es broma,

yo lo he visto!). Un jugador que se excluye se aburre y busca comunicación con la gente más cercana, de modo que a los diez minutos tendrás a tres jugadores desconectados. Esto puede seguir en aumento progresivo y terminar con que se ha perdido el hilo y se echa a perder tu aventura. Te encontrarás más de una vez en estas circunstancias, no desesperes. Lo único que se puede hacer para tratar de evitarlo es... ¡hacerles participar! Cuando narres tus aventuras te darás cuenta que los más interesados por lo general se sentarán a tu lado, bien cerca, para oírte bien. Por ellos no deberás preocuparte, pues estarán bien atentos a tus palabras. Es el resto de jugadores, los que quedan más al fondo, a los que deberás prestar especial atención. Cuando dirijas tus partidas asegúrate de que se te oye bien desde el fondo de la mesa, cuando llegue el momento de tomar decisiones pregúntales, recordando que ellos también forman parte del grupo, demostrando que te interesa su opinión. De este modo no desconectarán tan fácilmente y será más difícil que el grupo pierda el hilo.

De igual forma, durante la creación del personaje es posible que no lo tengan todo claro, que se pierdan con las reglas o tengan dudas. Asegúrate de que no sea así. Ayúdales a crear el personaje que tengan en mente y ayúdales si hace falta con las partes más difíciles. Puede que durante la creación del personaje alguien del grupo se desoriente o se desmotive por no comprender la ficha o cualquier otra detalle. No dejes que sea así. Si alguien parece dudar levántate y colócate a su lado, échale una mano, pues si logran crear un personaje lo más parecido a la idea que tienen en mente se sentirán más satisfechos y disfrutarán más de tus aventuras.

Otro punto a tener en cuenta es el de que el Don juega CON los PJs no CONTRA ellos, hay una importante diferencia entre una cosa y otra. En tus manos estará llevarlos al límite, podrás arrojar con-

tra ellos mil adversarios, ponerlos entre la espada y la pared, hacerles sudar la gota gorda, que lleguen a tener la completa seguridad que de esta no salen. Pero en el fondo, siempre estará en tus manos decidir qué hacer a continuación. Mi sugerencia es que optes siempre por la opción de la jugabilidad y la diversión. El Don (por lo general) aprieta pero no ahoga.

Y finalmente, está la atmósfera que puedes crear para tus partidas de Omertà. Una buena ambientación puede ayudar a que tus jugadores se sumerjan más rápidamente en el entorno de juego. Esto es completamente opcional (como todos los apuntes anteriores), pero si finalmente te decides a ello, encontrarás en los anexos algunas recomendaciones musicales que pueden servirte de ayuda.

Recuerda, la finalidad es divertirse y que se diviertan los demás.

Ahora imagínate que has escrito una aventura que quieres que jueguen tus amigos, así que creáis los personajes, expones la partida, empezáis a jugarla, todo va bien, pero de repente los jugadores deciden salirse por la tangente abandonando completamente el camino que tenías preparado para ellos repleto de encuentros y problemas, deciden moverse por lugares que ni siquiera tenías preparados... ¿Qué pasa? ¿Por qué los jugadores han actuado de forma diferente a la que habías previsto? ¡Ah, amigo, bienvenido a los juegos de rol! Te encontrarás en esta misma situación miles de veces. Los jugadores suelen hacer cosas que pueden modificar lo que tenías preparado. En ese momento es cuando más deberás utilizar tu imaginación e improvisar cambiando la historia completamente o bien durante un periodo de tiempo en el cual, si te interesa, los iras reconduciendo estratégicamente hacia lo que tenías previsto. Y digo “si te interesa” porque

muchas veces, improvisando, pueden salir escenas memorables.

CÓMO JUGAR (O UNOS CONSEJOS PARA TUS JUGADORES)

Bien, los jugadores tendrán una hoja de personaje con una serie de Características de las que se derivarán después unas Habilidades en las que invertirán unos puntos para hacer de éste un personaje a su medida, a su gusto. Conseguirán darle más realismo describiendo cosas de su vida personal, e incluso haciendo una pequeña biografía (coherente) inventada por los jugadores. Así, cuando jueguen, podrán meterse más en su piel y no basar la partida tan sólo en el resultado de unas cuantas tiradas de dados, sino en actuar como crean ellos que actuarían en cada momento.

No obstante, no queremos (ni debemos) obligaros a jugar de una forma estricta. Tan sólo os damos una serie de consejos para que vuestras partidas sean mucho más divertidas. Podéis estar seguros, eso sí, de que cuando os metéis de lleno en uno de estos personajes (y no solo hablo de este juego, sino en general) la aventura se hace más amena, divertida y creíble, llegando de nuevo a la fórmula de la que hablábamos al principio: Interpretación + imaginación + diversión.

Aunque a todo esto te estarás preguntando: “Muy bien, pero... ¿Hoja de Personaje?, ¿Características, Habilidades?... ¿De qué diablos estáis hablando?...”

Pues muy fácil. Como ya te hemos dicho antes, dispondrás de una Hoja de personaje, donde



con unas sencillas tiradas de dados (de las que ya hablaremos más adelante), obtendremos unos valores que nos dirán cuán fuerte, diestro, habilidoso o incluso atractivo es nuestro personaje. Cuando ya tengas todas las características definidas, obtendrás unos puntos para repartir a tu elección en las diferentes habilidades del personaje, es decir, en aquello que sabe o que ha aprendido a hacer durante su vida a nivel particular o profesional, como por ejemplo conducir, robar, seducir, torturar o incluso en habilidades más comunes como percibir, escuchar, evitar,

etc... Pero tranquilo que de todo esto hablaremos con detalle a su debido tiempo.

Éstas sólo son unas pocas notas para que entendáis la mecánica del juego y en base a ello actuar de la forma que creáis conveniente, siempre y cuando no fastidiéis a nadie ni rompáis la armonía de una partida que bien dirigida y bien jugada la recordaréis durante años, al igual que un buen libro o una buena película. Os aseguramos que esto es cierto.



PRIMERA PARTE: AMBIENTACIÓN



CAPÍTULO I

ORIGEN E HISTORIA DE LA MAFIA

“Puedes conseguir más con una palabra amable y una pistola que sólo con una palabra amable.”

Al Capone, gángster

I. LOS ORÍGENES

Hablar de la historia de la Mafia puede resultar realmente largo si nos dedicamos a hablar de toda clase de Mafia, ya sea la irlandesa, la Yakuza japonesa, la rusa, la china, la albanesa o, dentro de la Mafia italiana, no sólo la siciliana o Cosa Nostra, sino también la Camorra napolitana, la 'Ndràngheta de Calabria o la Sacra Corona Unita de Apulia, que hoy en día tiene conexiones con las tres anteriores nombradas. Así pues, por ser la más conocida, atractiva y de la que hay mayor información histórica, nos decantaremos por la Cosa Nostra. Y si bien explicaremos brevemente sus orígenes en su tierra natal, Sicilia, serán sus comienzos en Estados Unidos y su evolución de lo que nos ocupemos detalladamente estas páginas, haciendo especial hincapié en los locos años 20 y los complejos 30, centrándonos principalmente en las ciudades de Nueva York y Chicago, que también son descritas detallada e históricamente para deleite o ayuda de los jugadores.

Tras la historia mafiosa de cada una de las dos ciudades se añade una relación de cada jefe (Boss) que se conoce desde principios del siglo XX hasta nuestros días, para saber quién regía cada Familia y en qué momento lo hizo. De la misma manera, se ha intentado que cuando se

describe un evento, reunión o cumbre histórica, añadir los nombres de los asistentes o participantes, para darle al juego un poco más de rigor histórico.

EL ORIGEN DE LA PALABRA MAFIA

Para conocer el nacimiento de la llamada Mafia tenemos que remontarnos al pasado, y concretamente a una isla situada al sur de Italia, Sicilia. Ésta es una tierra hermosa pero pobre en lo que a recursos se refiere, ya sean olivas, uvas, naranjas o pescado. Eso sí, posee hermosas zonas costeras y paisajes envidiables, si bien se dice que sus gentes son más bien ariscas, duras y muy suyas, posiblemente porque la suya es una historia de dolor y penurias por la que tantos pueblos conquistadores, entre ellos griegos, cartagineses, romanos, árabes y normandos, han pasado.

En lo referente a la tristemente famosa y conocida Mafia nacida en esta tierra, empezaremos con el origen de la misma palabra. La hipótesis más popular es que la palabra Mafia procede del vocablo árabe mahya, que se podría traducir por bravuconería, jactancia o chulería. Otro posible origen es que este término provenga de la antigua expresión toscana maffia, que querría decir miseria, o del sus-

tantivo árabe mu'afah, que significa protección de los débiles.

La primera vez que encontramos la palabra es en el argot de las calles de Palermo, donde mafioso era un adjetivo que significaba algo así como seguro de sí mismo o atrevido, y venía a significar algo especial, algo de lo que se está orgulloso y no se duda en demostrar o presumir de ello. Por entonces, el término Mafia no estaba en absoluto relacionado con lo que hoy nosotros relacionamos, esa Mafia de gángsters, coches esperando con el motor en marcha, vendetta, etc.

¿Cómo entonces adquirió esa palabra el significado que hoy conocemos? Existen varias teorías, una de las cuales nos sitúa en año 1863, cuando se estrenó una obra de teatro que escribieron unos actores itinerantes, que al parecer se basaron en una historia que escucharon de un tabernero anónimo de Palermo, del que se dice pudiera tener relación con el Crimen organizado. En cualquier caso, los dos actores, cuyos nombres también se desconocen, escribieron a raíz de aquella historia una obra que se llamó *I mafiusi di la Vicaría*, algo así como *Los mafiosos de la Vicaría*, haciendo referencia a la cárcel de la Vicaría. La historia trataba de una banda de hombres a las órdenes de un jefe que se redimía en un final con moraleja tan del gusto de la época, pues terminaba formando parte de un grupo de personas que como él se arrepentían de sus actos delictivos y dedicaban sus esfuerzos, a partir de ese momento, a hacer el bien. La obra hacía muchas referencias al respeto de las bandas, como el ritual de iniciación que se seguía o las extorsiones o *pizzus* (pagos) a cambio de protección, que casan perfectamente con lo que hoy conocemos como la Mafia y los mafiosos.

La cárcel de la Vicaría, que aparecía en la obra, demostró ser una auténtica escuela del crimen, pues

a esta cárcel (y otras del país) llegaron los primeros detenidos de la Mafia y, cuando se mezclaron con los demás presos, se dieron prisa en hacer que corriera su dogma. Los delincuentes que decidieron abrazar, entender o seguir este sistema o forma de vida basado en cosas como el respeto y la humildad se convirtieron en mafiosos cuando salieron de la cárcel, y así se multiplicó su número. Estos nuevos mafiosos sirvieron para que la Mafia se extendiera cada vez más y más por toda Sicilia y, con el tiempo, por Italia.

Otra teoría que existe acerca del origen de la palabra Mafia hace referencia a una muchacha siciliana que, a punto de casarse, fue violada por soldados franceses durante las Guerras Napoleónicas de principios del siglo XIX. Para castigar esta afrenta, un numeroso grupo de sicilianos se alzó contra los soldados de Napoleón al grito de *Morte A la Francia, Italia Anela*, (*Muerte a Francia, Italia ansía*) cuyas siglas si nos fijamos, forman la palabra Mafia. Otra versión de esta misma historia dice que la madre de la muchacha violada, al enterarse de lo sucedido, salió a la calle gritando *Ma fia, ma fia!* cuya traducción sería *Mi hija, mi hija* en el dialecto local, siendo este el detonante del alzamiento de los sicilianos contra los franceses.

En cualquier caso, para 1868 la palabra ya era usada de forma amplia, tanto que cuando Antonio Traina publicó su *Nuovo vocabolario sicilianoitaliano* hacía referencia a dicho término tal y como sigue: “Mafia: Neologismo para indicar acción, palabra u otras cosas de quien pretende hacerse el matón: *bravata*, *bravuconería*. Seguridad de ánimo, aparente osadía: *arrojo*. Acto o dicho de persona que quiere hacer ver más de lo que es: *fanfarronería*. Insolencia, arro-

gancia: prepotencia. Altivez, pompa. Ostentación. Nombre colectivo de todos los mafiosos”.

Por su parte, el diccionario enciclopédico Larousse también tiene una definición para el término Mafia: “1. Red de asociaciones secretas sicilianas dispuestas a tomarse la justicia por su mano y a impedir el ejercicio de la justicia oficial por medio de un silencio concertado. 2. Cualquier organización clandestina de criminales, y 3. Grupo secreto de personas que se apoyan entre sí para defender sus intereses”.

Como vemos, no existe un punto de partida oficial para el uso de ese término, por lo que tendremos que conformarnos con las historias y leyendas locales que hemos visto, y con otras tantas que no aparecen aquí recogidas.

LA MAFIA EN SICILIA

De lo que sí estamos seguros es de que la Mafia que nos referimos es una organización nacida en Sicilia donde se denominó Cosa Nostra, que en sus orígenes era una confederación dedicada a la protección y el ejercicio autónomo de la ley (justicia vigilante) y, más adelante, al crimen organizado.

Para que un hombre pueda entrar en la organización debe seguir una especie de ritual, surgido en la Sicilia de mediados del siglo XIX y que apenas ha cambiado hasta hoy. El mafioso que va a iniciarse es llevado en presencia de un grupo de jefes y subjefes. Uno de estos hombres pincha en el brazo o la mano del que está siendo iniciado (normalmente con una espina de naranjo salvaje) y le dice que derrame la sangre sobre una imagen sagrada, normalmente

un santo. El juramento de lealtad se realiza cuando la imagen es partida y quemada, simbolizando la aniquilación de los traidores. Sus miembros se denominaban a sí mismos mafiosos, es decir, hombres de honor. Los miembros de los distintos clanes mafiosos empleaban una serie de códigos de honor, inviolables, de los cuales el más conocido es la Omertà: el código de honor siciliano que prohíbe informar sobre los delitos cometidos, incluso cuando uno ha sido víctima de ellos.

Esta práctica es muy común en casos de delitos graves, cuando un testigo o una de las personas inculpidas prefieren permanecer en silencio por miedo de represalias o por proteger a otros culpables.

EL TÉRMINO OMERTÀ

En la cultura de la Mafia, romper el juramento de omertà se castiga con la muerte.

El término italiano Omertà es de origen incierto. Se encuentran trazos de su uso ya a partir del año 1800, y algunas teorías la relacionan con la palabra latina humilitas (humildad), que será después adoptada a los dialectos de la Italia meridional y modificada en umirtà, y de la forma dialectal se llegaría entonces a la forma italiana actual.

Si alguno de estos mandamientos es violado, aquel que lo incumpla morirá o será catalogado como un infami, un lentu di' nasciu (chivato), viviendo con deshonor y rodeado de desprecio por todos los suyos.

Además, una vez aceptado en la Familia, el miembro novel deberá dar prueba de su coraje, generalmente cometiendo un homicidio. Y tendrá que aprender sus limitaciones, entre ellas no poder di-



vorciarse, no tener parientes en la policía, ni ser él mismo policía, inspector médico, guardia municipal, homosexual, ni tan siquiera tener amantes fijas o, en todo caso, no debe saberse.

Durante siglos, Sicilia estuvo dominada por un sistema feudal que explotaba a decenas de miles de campesinos mientras una minoría gozaba de privilegios. Estas circunstancias se le consideran decisivas para el surgimiento de la Mafia. Por otro lado, la conducta delictiva se revelaba como la única manera de obtener privilegios en una sociedad que los reservaba sólo para los ricos terratenientes alia-

dos de las autoridades políticas; pues a falta de una estructura de gobierno organizada y capaz de proteger a los habitantes de la isla, éstos se vieron obligados a fortalecer los vínculos familiares como alternativa para obtener seguridad. Por esta razón los lazos de sangre son tan importantes en la Mafia.

En el siglo XIX surgieron los gabelotti o recolectores de impuestos, que administraban las propiedades de los aristócratas. Ellos obtenían a cambio un porcentaje de las cosechas obtenidas, aparte de arrendar a los campesinos

partes de sus tierras que habían dividido anteriormente para este fin y otorgándoles un porcentaje de la cosecha obtenida. Así pues, los gabellotti eran mediadores entre los propietarios y los campesinos. Poco a poco se volvieron cada vez más poderosos y se involucraron en actos delictivos: extorsionaban a los labriegos y organizaban grupos de ladrones y cuatrerros. Por esta razón se les considera a los gabellotti como antecedente directo de la Mafia y su manera de hacer negocios.

Con la unificación italiana, la situación no mejoró, viviendo la mayor parte de la población en la miseria, a merced de la nueva clase que ostentaba el poder político y económico. Una vez más se necesitaba hallar una forma de protegerse del gobierno, y la naciente Mafia se mostró como la posibilidad más efectiva para lograrlo, cobró fuerza y se estableció como un poder eterno.

En 1874, los índices de criminalidad en Sicilia habían crecido y el gobierno de Italia decidió poner orden enviando efectivos militares a la isla. El problema provocó la caída del gobierno conservador y surgió un gobierno liberal en el que la Mafia se hallaba bien representada. La Mafia siciliana se consolidó y ofreció al gobierno restablecer la calma en Sicilia, aprovechando la oportunidad para acabar con otros grupos rivales. De hecho, en Sicilia llegaron a existir cerca de doscientas Familias diferentes, algo más de la mitad de ellas situadas en Palermo. Entre todas ellas cabría destacar la Familia Motisi, una de las más antiguas, o la Familia Corleonesi, que tuvo gran importancia a finales del siglo XX a pesar de ser una familia relativamente joven.

Los mandamientos de la Omertà

1. Un hombre hecho debe acudir siempre en auxilio de un hermano con todos los medios de que disponga, incluso si eso pone en riesgo su vida o propiedades.
2. Un hombre hecho debe obedecer las órdenes de un consejo de hermanos más antiguos que él sin cuestionarlas nunca.
3. Un hombre hecho debe considerar una afrenta infligida por un no miembro de Cosa Nostra a un hermano como dirigida personalmente contra él y el resto de hermanos de Cosa Nostra, y debe estar dispuesto a vengarla a toda costa.
4. Un hombre hecho no debe jamás acudir a la policía, los tribunales de justicia o cualquier otra autoridad gubernamental en demanda de ayuda.
5. Y, por último, un hombre hecho, ni bajo el dolor ni la muerte, debe nunca reconocer la existencia de Cosa Nostra, discutir sus actividades o revelar el nombre de otro miembro de Cosa Nostra.

LA MAFIA SICILIANA EN NUESTROS DÍAS

Después de dos sangrientas guerras de la Mafia (1961-1963, 1978-1983) y los asesinatos de los jueces anti-Mafia Giovanni Falcone y Paolo Borsellino en 1992, Sicilia ha cambiado para siempre. La gente se manifiesta abiertamente contra la Mafia e incluso mafiosos como Il Capo di tutti Capi Salvatore Riina, más conocido como La Bestia, fue detenido. Pasados 13 años, su sucesor, Bernardo Provenzano, también fue detenido después de estar dentro de la Mafia cerca de cuarenta años. En noviembre del 2007 un nuevo sucesor de éste, Salvatore Lo Piccolo también fue capturado tras llevar más de veinte años en la organización.

Desde que Tommaso Buscetta se convirtió en un mafioso arrepentido, muchos han seguido sus pasos, traicionando a socios, compañeros y colegas, dando lugar a la detención de importantes capos del país. Y aunque la Mafia sigue ganando fortunas gracias a la extorsión, las drogas y otros delitos, ya no es la organización criminal más fuerte del mundo. Los tiempos han cambiado y ya nada es lo mismo. Atrás quedaron nombres de temidos y grandes Capos como Vito Cascio Ferro, Calogero Vizzini, Giuseppe Genco Russo, Michele Navarra, Michele Greco, Luciano Leggio, Salvatore Totò Riina o Bernardo Provenzano.

2. NUEVA YORK Y LA MAFIA

LA CIUDAD DE NUEVA YORK

La ciudad de Nueva York está ubicada en el noreste de Estados Unidos, más concretamente al sureste del Estado de Nueva York y aproximadamente a mitad de camino entre Washington D.C. y Boston. La urbe se encuentra situada en la boca del río Hudson, que la separa de Nueva Jersey y forma un puerto natural protegido que desemboca en el océano Atlántico. Nueva York, casi en su totalidad, está construida sobre tres islas: Manhattan, Staten Island y Long Island. La ciudad tiene diversos sobrenombres, como La Gran Manzana, la Ciudad que Nunca Duerme, la Capital del Mundo, Gotham, la Ciudad Imperial (The Empire City) o la Ciudad tan Agradable que fue Nombrada Dos Veces (The City So Nice They Named It Twice).

Aunque el poblamiento de la actual Nueva York (originalmente Nueva Amsterdam) comenzó a

principios del siglo XVII, fue la emigración europea del siglo XIX la que configuró la ciudad tal y como la conocemos, acogiendo diversas etnias, convirtiéndose en un centro cultural y político, desarrollando una arquitectura donde destacarían edificaciones como el Empire State, el edificio Chrysler, la sede central de la Organización de las Naciones Unidas o las tristemente desaparecidas torres gemelas del World Trade Center. La urbe también acabó por convertirse en un centro económico donde encontramos la Bolsa de Nueva York, en Wall Street. En lo que a turismo se refiere, si alguien viaja a Nueva York no debe dejar de visitar algunos lugares emblemáticos como la Estatua de la Libertad, la Isla de Ellis (a donde llegaron millones de inmigrantes a finales del siglo XIX y comienzos del XX), las producciones teatrales de Broadway, museos como el Metropolitano de Arte, los jardines de Central Park, el Zoológico del Bronx, el Jardín Botánico o el Rockefeller Center y Times Square, por citar unos pocos, ya que hay diversidad de lugares que se pueden visitar.

Nueva York se compone de cinco distritos o comunas llamados boroughs y entre todos los distritos hay cientos de barrios, muchos con una identidad y pasado propios. Aunque en la creación de las Familias mafiosas de Nueva York se llegaron a formar cinco, esto no quiere decir que cada una tuviera un distrito, ya que el reparto efectuado fue por las diferentes actividades legales e ilegales que cada Familia tenía en toda la ciudad y no por distritos ni zonas. Así pues los distritos o boroughs son:

Bronx: Es el distrito más al norte. En él se encuentra el Yankee Stadium, estadio de los Nueva York Yankees. Es la sede del Zoológico del Bronx, el zoológico metropolitano más grande

del país, con un área de 107,2 hectáreas y hogar de más de seis mil animales.

Brooklyn: Es el distrito más poblado de la ciudad, y de hecho fue una población independiente hasta que fue absorbida 1898. Brooklyn es conocido por su diversidad cultural, social y étnica, además de por su escena artística independiente. Tiene largas playas y destaca la península de Coney Island, donde se establecieron en 1870 los primeros parques de diversiones del país.

Manhattan: Es el distrito más densamente poblado y hogar de la mayoría de los rascacielos de la ciudad, aunque también posee un pulmón verde, el Central Park. Este distrito es el centro financiero de la ciudad, donde encontramos muchas corporaciones importantes, también la sede de la ONU, importantes universidades, museos, los teatros de Broadway, Greenwich Village y el Madison Square Garden. Manhattan está dividido por el Central Park en Upper East Side y Upper West Side, y al norte del parque se encuentra el barrio de Harlem.

Queens: Es el distrito geográficamente más grande y el condado más diverso étnicamente hablando de los Estados Unidos. En sus orígenes, el distrito era una colección de pequeños pueblos y villas fundados por los neerlandeses. En Queens están el Shea Stadium y los Nueva York Mets. Además, en el distrito se encuentran el Aeropuerto LaGuardia y el Aeropuerto Internacional John F. Kennedy.

Staten Island: Es un distrito de carácter suburbano. Está conectado con Brooklyn por el puente Verrazano Narrows y con Manhattan a través del ferry de Staten Island.

Para hacerse una idea, en la década de los años 20 el número de habitantes en la ciudad de Nueva York era de 5.620.000, mientras que en la década de los 30 aumentó hasta tener 6.930.400 habitantes.

LA ISLA DE ELLIS

Todos aquellos que emigraban desde Europa para dirigirse a Estados Unidos en busca de una nueva forma de vida, en busca del famoso sueño americano, debían pasar por la mayor aduana de la época, la Isla de Ellis (Ellis Island), un pequeño islote situado en el puerto de Nueva York, en la zona superior de la bahía próxima a Nueva Jersey. Más tarde, si los inmigrantes pasaban la inspección, eran enviados a sus respectivos barrios, divididos por nacionalidades y etnias.

Aunque la isla tuvo diversos usos, entre ellos el de fuerte, a partir de 1890 la isla de Ellis se convirtió en la principal aduana de Nueva York. Entre 1892 y 1954, aproximadamente doce millones de pasajeros entraron a los Estados Unidos a través de ella, pasando previamente una rigurosa inspección tanto de los antecedentes del inmigrante como de su situación médica. Se estima que tan sólo un mínimo porcentaje fue deportado (2%), siendo las causas más frecuentes la poligamia, el poseer un pasado criminal, el poseer ideas anarquistas y el portar alguna enfermedad infecciosa. Durante la época de juego, los años 20 y 30, las normas de inmigración serían mucho más estrictas, favoreciéndose la inmigración blanca y nortea antes que la mediterránea, africana o asiática.

En la actualidad, y desde 1965, la isla es parte del monumento nacional de la Estatua de la Libertad. Sigue siendo propiedad federal, si bien su uso se limita a funciones exclusivamente turísticas. En

1990 se añadió, además, el Immigration Museum, dedicado a la memoria de aquellos inmigrantes que ayudaron a construir el país. Más de cien millones de estadounidenses, una tercera parte de la población total, pueden encontrar entre sus antepasados a personas que pasaron por la Isla de Ellis.

LOS ORÍGENES DE LA MAFIA EN NUEVA YORK: LA MANO NEGRA Y DON VITO CASCIO FERRO

La Mano Negra era una forma de extorsión de principios de siglo firmadas con un sencillo dibujo de una mano negra. En Sicilia se dibujaba la mano, una daga o un cráneo. Si las cartas no surtían efecto, el

último aviso era pintando una mano negra en la puerta de aquel a quien iba dirigido el aviso. Según el periodista y escritor Michele Pantaleone, La Mano Negra fue fundada en Estados Unidos por inmigrantes, y más tarde fue llamada Cosa Nostra y posteriormente Cosa Nostra. Según Euloge Boissonade Unione, Mano Negra y Cosa Nostra eran lo mismo, y según el periodista Frederick Sondern Jr. La Mano Negra, Sindicato y Unione no eran más que entidades regidas por la Mafia o Hermandad. De hecho, hacia 1925 nunca se hablaba en los medios de comunicación de la Mafia, sino de Mano Negra o de asociación de malhechores.

Algunos inmigrantes italianos llegados a los Estados Unidos a través de Nueva York pertenecían a organizaciones criminales en su país



de origen. La Camorra, de Nápoles, había sido una guerrilla radical a principios del siglo XIX. La Mafia, de Sicilia aseguraba haber nacido en resistencia a la ocupación francesa (aunque la referencia más antigua que se tiene de la honorable sociedad data de la década de 1860). Estas sociedades secretas tenían rituales tan ricamente simbólicos como la masonería. Reporteros policiales perezosos, que al principio encasillaron a todas las organizaciones criminales italianas bajo el nombre de la Mano Negra (considerándolo un modus operandi en vez de una organización), más tarde las llamaron La Mafia.

El primer asesinato cometido por la Mafia en Nueva York pudo haber ocurrido en 1857, cuando el oficial de policía Eugene Anderson fue golpeado hasta la muerte por Mike Cancemi, al que el The New York Times describiría posteriormente como un “Líder Mafioso”. Durante la década de 1890, cuando el gobierno italiano puso a Sicilia bajo ley marcial por dos años, muchos mafiosi emigraron a los Estados Unidos. Tal vez el mafioso más conocido de Nueva York a comienzos del siglo XX fue Ignazio Saitta, alias Lupo the Wolf (Lupo el Lobo), que había emigrado tras haber asesinado a un hombre en su pueblo natal. Lupo y su socio, Giuseppe Morello, eran falsificadores y, además, manejaban una “industria del homicidio” en la calle 107 del East Side. Algunos atribuyen alrededor de sesenta asesinatos a la banda de Lupo.

Ante todo esto, un hombre hizo frente a esta organización. Se trataba de Joseph Petrosino, un policía y detective que se dedicó a limpiar las calles de Nueva York a finales del siglo XIX y principios del XX. Petrosino se sentía más cómodo disfrazado, por lo que se hacía pasar por obrero, gángster o mendigo. Esto le permitía

investigar libremente y recibir soplos sin llamar la atención. De esta forma, Petrosino fue capaz de descubrir varias mafias. En enero de 1905, el comisionado de policía William McAdoo puso a Petrosino a cargo de un equipo de cinco italianos. El sucesor de McAdoo, el general Theodore Bingham, añadió 25 hombres más, rebautizándolos como la Legión Italiana, y ascendió a Petrosino a teniente.

Morello, Lupo y otros, incluyendo un tal Vito Cascio Ferro, entonces recién llegado de Sicilia, se dejaron arrestar sin resistencia, posiblemente sabiendo que serían liberados bajo fianza. Petrosino persiguió a Cascio Ferro a Nueva Orleans, donde le perdió la pista.

En Sicilia, Vito Cascio Ferro todavía es considerado como el más grande jefe de la Mafia y el primer siciliano en ser llamado capo di tutti capi. Nació en 1862 en Palermo, hijo de campesinos, y durante 1880, iniciado bajo la ley de la Omertà, pasó a formar parte de los hombres de honor. Cascio Ferro entró en los Estados Unidos escondiendo su historia criminal, que había comenzado con un asalto en 1894 y que siguió a través de la extorsión, el incendio y la amenaza de secuestro de la Baronesa di Valpetrosa en 1899. A su llegada a los Estados Unidos, en 1900, vivió con su hermana sobre una tienda en la calle 103. Su mayor contribución al crimen americano fue la introducción del llamado wetting the beak (mojar el pico), una forma de extorsión en la que se extraía dinero por protección de pequeños negocios en pocas cantidades, asegurando así una cantidad de dinero considerable sin lisiar económicamente a sus dueños.

Tras volver a Sicilia, organizó todos los crímenes, desde los tratos más grandes hasta los robos de gallinas. Todos los criminales estaban más o menos archivados en su memoria; él les daba licencia y no podían hacer nada sin el consentimiento de la so-

ciudad o sin darle a la Mafia parte de las ganancias. Incluso los mendigos tenían que contribuir con un porcentaje regular de sus recolecciones diarias, como cualquier otro hombre de negocios. Cascio Ferro llevó a la organización a un estado casi perfecto sin hacer uso excesivo de la violencia. Siendo generoso, dio millones en préstamos, regalos y caridad. Por otra parte, se hacía cargo personalmente de cualquier error. Aquellos que no mojaban el pico conseguían que sus tiendas y hogares fueran destruidos y sus granjas quemadas.

En 1907, el Congreso de los Estados Unidos aprobó una ley que permitía la deportación de cualquier extranjero que hubiese escondido su pasado criminal. Dos años más tarde, en 1909, el general Bingham mandó a Petrosino en secreto a Italia con una lista de dos mil nombres. La rápida visita de Petrosino a Italia y su misión llegó a oídos de los mismos mafiosi que él había estado investigando anteriormente. Por eso, su visita el 12 de Marzo a Palermo sería bastante corta.

En la noche del 12 de Marzo, Don Vito se encontraba en la casa de un oficial del gobierno, un hombre que parecía tenerle el mayor de los respetos, cuando después de cenar se disculpó y salió de la casa dirigiéndose a la Piazza Marina en el distrito Tribunaria/Castellemare. Petrosino se encontraba allí (esperando a un informante o el tranvía que por allí pasaba, no se sabe con seguridad). Don Vito caminó hasta él y le disparó en la cara, aunque otras versiones dicen que fueron dos o tres asesinos a sueldo quienes hicieron los disparos. En cualquier caso, Petrosino estaba muerto y el Don regresó a su cena. Cuando lo arrestaron cuatro días después, sus amigos políticos insistieron que Don Vito había estado en su casa cuando Petrosino fue asesinado. El Don fue puesto en libertad sin haber negado estar involucrado en el crimen; de hecho, el Don no dijo ni siquiera una palabra.

A principio de los años 20, el poder de Don Vito era más grande que nunca. Tanto, que incluso envió a uno de sus mejores hombres a Estados Unidos con la intención de controlar los negocios efectuados allí. Se trataba de Salvatore Maranzano, quien una vez llegado al Nuevo Mundo se encontró con el que sería su eterno rival, Joe The Boss Masseria.

Mientras tanto en Roma, Italia, un nuevo primer ministro subía al poder. Para Benito Mussolini, la Camorra napolitana y la Mafia siciliana representaban un poder fuera de su control, así que en 1925 nombró a Cesare Mori, un policía profesional, como prefecto de policía de Sicilia. Mori emprendió una guerra sin cuartel contra la Mafia.

En 1929, Mori arrestó a Don Vito Cascio Ferro por asesinato; éste había sido ya arrestado casi setenta veces, aunque siempre salía absuelto. Pero esta vez le prepararon una trampa y acabó en prisión. Don Vito tardó poco en establecer su autoridad sobre la prisión de Ucciardone, manteniendo el orden y manejando los asuntos de la Mafia desde su interior. Don Vito acabó sus días en prisión, pero como muchos presos decían años más tarde, ocupar la celda en que Don Vito había vivido los últimos años de su vida, se consideraba como un gran honor.

LA KOSHER NOSTRA

Paralelamente a estos hechos, a caballo entre América y Europa, hubo otros sucesos que se desarrollaron íntegramente en la ciudad de Nueva York, y que fueron protagonizados por el llamado crimen organizado judeo-norteamericano o Kosher Nostra, término utilizado para

designar a la Mafia judía en Estados Unidos en la primera parte del siglo XX.

Meyer Lansky, Bugsy Siegel, Abe Reles, Lepke Buchalter, Waxey Gordon y Gurrah Shapiro fueron algunos de los primeros miembros de esta nueva organización que se conocen, pero uno en concreto sobresalió entre todos. Se trataba de Arnold Rothstein, un gangster de origen judío, apostador y jugador que tuvo la visión de convertir los años de prohibición de la Ley Seca (consultar página 65) en un negocio seguro. Con el alcohol, los garitos de juego, las diversas apuestas en el boxeo, la hípica, el béisbol y una gran red de informadores bien pagados que le hacían ganar el mayor número de veces, Rothstein se hizo millonario con apenas 30 años de edad; sus socios y colaboradores tampoco se podían quejar. Posteriormente, trabajaron para él personajes famosos como Dutch Schultz, Jack Legs Diamond, algunos de los nombres de la Mafia judía antes indicados o el propio Charlie Lucky Luciano que, por aquel entonces, aún respondía a su auténtico nombre, Salvatore Lucania, aunque ya empezaba a hacerse llamar Charlie entre sus amistades. Luciano llegó a decir de Rothstein: "Él me enseñó como vestir...". Y era verdad, porque una de las cosas que este hombre enseñó a los jóvenes maleantes que surgían era a tener estilo.

Tristemente, a Arnold Rothstein se le conoce más porque fue quien amañó la liga de béisbol de 1919, suministrando él mismo el dinero necesario para este fin. A este caso se le llamó "Escándalo de los Medias Negras" (Black Sox Scandal) donde ocho jugadores de los White Sox fueron acusados de jugar deshonestamente y perder a propósito para beneficiarse de jugosas apuestas.

El 5 de noviembre de 1928, Arnold Rothstein fue gravemente herido mientras realizaba algunos asuntos de negocios en el Park Central Hotel de Manhattan. Murió al día siguiente en el Hospital Policlínico de Stuyvesant, en Manhattan. El tiroteo fue supuestamente vinculado a unas espectaculares partidas de póker que duraban tres días, en las que Rothstein participó junto a otros amigos y socios. Aparentemente, Rothstein tuvo una pésima racha y terminó debiendo 320.000 dólares al final del juego, pero se negó a pagar la deuda, alegando que algunas de las partidas no fueron limpias y que algunos jugadores habían hecho trampas. De alguna forma se tuvo que saldar la deuda, por lo que Rothstein fue ajusticiado, según se dice, por un jugador y conocido asesino llamado George Hump McManus, que fue detenido por el asesinato, aunque poco después resultó absuelto por falta de pruebas. Rothstein, en su lecho de muerte, se negó a identificar a su asesino y fue enterrado en el Union Field Cemetery de Queens, después de haberse oficiado una ceremonia ortodoxa. Meyer Lansky, Bugsy Siegel y otros antiguos socios heredaron varias "empresas" de Rothstein tras su muerte.

Otra historia interesante y dramática es la de Jack Legs Diamond, un gangster menor que había trabajado para Rothstein y que hacía encargos para las Familias, pero que se atrevió a plantar cara ni más ni menos que al esquizofrénico de Dutch Schultz, aparte de a otras bandas. Sucedió durante los años de La Prohibición, después de morir Rothstein, cuando ya había efectuado trabajitos como ladrón, matón antihuelgas e incluso de asesino a sueldo. Legs acababa de comenzar a trabajar en el centro de Manhattan supervisando las ventas del contrabando de alcohol, saltándose los pagos indicados y molestando en su forma de actuar a los grandes capos. No pasó mucho tiempo hasta que Legs sufrió varios atentados de los que milagrosamente

salió ileso, pero finalmente, el 18 de diciembre de 1931, la suerte le abandonó. Justo después de ser declarado inocente en un juicio en el que lo acusaban de secuestrar a un transportista de sidra que supuestamente se había negado a colaborar con él, unos hombres enviados por Dutch Shultz (posiblemente por orden de Luciano) encontraron a Legs acostado en la cama en una casa de Dover Street en Albany, sobre las 5:30 de la mañana, y le dispararon tres veces en la parte posterior de la cabeza, acabando así con su vida.

LA GUERRA CASTELLAMMARESE

La Guerra Castellammarese (1929-1931) fue una lucha de poder muy sangrienta, por el control de la Mafia ítaloamericana, entre los hombres de Joe The Boss Masseria y los de Salvatore Maranzano. Se llamó así porque tanto Maranzano como la gran mayoría de sus hombres eran nativos de Castellammare del Golfo (Casteddammari en dialecto siciliano), una ciudad de la provincia de Trapani, Sicilia. A causa de algunos asesinatos realizados por Masseria, los Castellammarese de Maranzano buscaron vendetta (venganza), naciendo de esta manera La Guerra Castellammarese, también llamada La Guerra de los Castellammarese. Por la importancia de estos hechos como fuente de ideas y ambientación para aventuras, vamos a detenernos para conocerlos en detalles.

Todo empezó en los Estados Unidos, en la década de 1920, donde la Mafia estaba bajo el control de Joe The Boss Masseria, cuya Familia consistía principalmente en individuos que habían nacido en Sicilia, Calabria y Campania, todas ellas regiones del sur de Italia. Entre sus fieles se encontraban gente como Charlie Lucky Luciano, Albert Mad Hatter

Anastasia, Vito Genovese, Alfred Mineo, Willie Moretti, Joe Adonis o Frank Costello, por citar sólo algunos nombres. No obstante, el mafioso italiano Don Vito Cascio Ferro, cuya base de operaciones era Castellammare del Golfo, quería participar en los asuntos estadounidenses y mandó a uno de sus hombres de confianza, Salvatore Maranzano, a tomar el control de las operaciones. La Familia de los Castellammarese en los Estados Unidos incluía a mafiosos Joseph Joe Bananas Bonanno, Stefano The Undertaker Magaddino, Joe Profaci o Joe Aiello. Un observador exterior podría pensar que la Guerra Castellammarese era un conflicto entre las fuerzas de Masseria y Maranzano, pero quienes conocían la Mafia por dentro sabían que en realidad se trataba de un conflicto generacional entre la vieja guardia asentada en Sicilia, cariñosamente conocida como el Mustache Petes (que hacía referencia a los largos bigotes que lucían aquellos que provenían del viejo mundo) y los Young Turks, un grupo de jóvenes italianos menos cerrado.

Para 1928, en plena Ley Seca, las tensiones entre las dos facciones mafiosas antes nombradas eran más que evidentes, siendo habitual los secuestros de camiones que portaban alcohol, la destrucción de las destilerías ilegales del bando contrario o los enfrentamientos por la distribución ilegal del alcohol a los diversos garitos; además, también había roces en otros negocios, como el control de la prostitución, el racket (el pago de una protección por parte de los comercios), los secuestros, los asesinatos por encargo, los negocios con diversos sindicatos, los préstamos usurarios, los asaltos y el tráfico de bienes robados. Estos conflictos fueron siendo mayores en intensidad y frecuencia, así que se hizo necesario llevar a cabo La conferencia de Atlantic City en mayo de 1929, generalmente

considerada como la primera reunión del crimen organizado ocurrida en los Estados Unidos, cuyo resultado cambiaría para siempre el mundo criminal. La conferencia, que tuvo lugar en el Hotel President, fue dominada por mafiosos italoamericanos y judíos (por ejemplo, sólo acudieron dos irlandeses, siendo uno de ellos el guardaespaldas de Al Capone y el otro un jefe en actividades de contrabando) lo que llevó a algunos a pensar que se había acordado apartar a los irlandeses del mundo del Hampa. A lo largo de las sesiones se discutió sobre los roces que el contrabando de alcohol estaba provocando en Nueva York y Chicago, se acordó la eliminación sistemática de importantes criminales irlandeses con gran influencia en las actividades ilegales y en la vida política del país, pero sobre todo se tomó la decisión de reorganizar el mundo criminal y crear un sindicato nacional del crimen.

No obstante, en Nueva York continuaron los problemas. El primer síntoma de que la situación se estaba deteriorando fue la orden de asesinato contra Gaspar Milazzo, un nativo Castellammarese que era el presidente de la Unione Siciliana en Detroit, orden dada supuestamente por Masseria en represalia por un desplante que el primero le había hecho. Aquello no fue más que el principio, y pronto comenzó un reguero de venganzas y asesinatos entre diversos gángsters de las dos grandes Familias, la de Maranzano y la de Masseria. Fue el principio de su guerra.

La situación se complicó a partir del 26 de febrero de 1930, cuando Masseria ordenó el asesinato del que hasta entonces había sido un aliado, Gaetano Reina, pero que recientemente había cambiado de bando. La orden fue ejecutada por un joven Vito Genovese, que mató a

Reina de un disparo de escopeta a bocajarro, que le reventó la cabeza. No obstante, el 15 de agosto de 1930, los leales de Maranzano tuvieron la ocasión de vengarse y ejecutaron a un hombre clave de Masseria, Giuseppe Morello, en su oficina situada en East Harlem. Apenas un mes más tarde, Masseria sufrió un nuevo golpe cuando uno de sus hombres de confianza, Joseph Pinzolo, que debía sustituir el hueco dejado por Reina, fue asesinado por los leales a Reina, que se unieron formalmente a las fuerzas de los Castellammarese de Maranzano.

Estos reveses obligaron a Masseria a contestar también con sangre. El 23 de octubre de 1930, un aliado Castellammarese llamado Joe Aiello, presidente de la Unione Siciliana de Chicago, fue asesinado en dicha ciudad; Luciano confirmaría posteriormente que tras dicha muerte se encontraba Masseria, si bien el ejecutor había sido Alfred Mineo. Sin embargo, a pesar del asesinato de Aiello, los Castellammarese volvieron a golpear con dureza: El 5 de noviembre de 1930, Mineo y un miembro clave de la banda de Masseria, Steve Ferrigno, fueron asesinados; el 3 de Febrero de 1931, otro importante lugarteniente de Masseria, Joseph Catania, fue tiroteado y murió al cabo de un par de días a consecuencia de las heridas. Estos acontecimientos provocaron que un número importante de hombres Masseria desertaran y se unieran a la Familia de Maranzano.

Dos importantes hombres de Masseria, Luciano y Genovese, comenzaron a comunicarse con el líder de los Castellammarese, Salvatore Maranzano. A cambio de entregar a Masseria, Maranzano debía comprometerse a poner fin a la guerra. El capo accedió y, el 15 de abril de 1931, Giuseppe Joe The Boss Masseria fue conducido a una trampa en el Nuova Villa Tammaro, un restaurante situado en el número 2715 Oeste de la Calle 15 de Coney Island, Brooklyn; el local lo regentaba un tal Gerardo Scarpato, de ahí que Masseria y sus hombres,

habituales del lugar, lo llamaran Scarpatò's. Aquel día Luciano y Masseria habían almorzado juntos y, durante la sobremesa, comenzaron una amistosa partida de cartas. Tras jugar unas cuantas partidas, Luciano se excusó para ir al lavabo, y justo cuando desaparecía del salón comedor irrumpieron cuatro hombres armados que dispararon sobre Masseria, dándose a la fuga después. Los asesinos eran Anastasia, Genovese, Joe Adonis, y Benjamin Bugsy Siegel, a los que Ciro Terranova esperaba fuera en el coche de huida; la leyenda dice que se puso tan nervioso que fue apartado del asiento del conductor por Siegel, que fue quien al final condujo el automóvil.

Con la muerte de Masseria, la guerra tocó a su fin y la facción de los Castellammarese se encontró sin oposición. No obstante, Maranzano sabía que su posición era frágil y debía de tomar medidas si no quería que se produjeran nuevas guerras de bandas tan sangrientas y autodestructivas como la que recién acababa. Entre sus medidas estuvo el colocar al mando de cada una de las grandes zonas urbanas del Noreste y Medio oeste a una Familia, a excepción de Nueva York, que debido a la magnitud de la delincuencia organizada fue repartida entre cinco Familias distintas, llamadas La Comisión. Los jefes de las cinco Familias de Nueva York serían: Luciano (ahora la Familia criminal Genovese), Profaci (ahora Colombo), Gagliano (ahora Lucchese), Bonanno y Vicente Mangano (ahora Gambino). Todos, sin embargo, debían lealtad a Maranzano, que creó un puesto adicional para sí mismo capo di tutti capi o jefe de todos los jefes. Cada Familia del crimen iba a ser dirigida por un Don (jefe), quien sería asistido por un Sotocapo (una especie de segundo al mando); el rango de consiglieri se añadiría un poco más tarde. Por debajo del Sotocapo, la Familia se dividía en equipos, cada uno al mando de un Caporegime o Capo, que controlaba a un grupo variable

de soldados. Muchos de estos cambios todavía están en vigor hoy día.

Por desgracia para Maranzano, su reinado como capo di tutti capi fue de corta duración. Al fiarse demasiado de Charles Lucky Luciano, con quien ya había tenido varios desacuerdos, el jefe de jefes decidió contratar a Vincent Mad Dog Coll para que se encargara de él. El atentado fracasó y Luciano comprendió que si no actuaba deprisa, sus días estaban contados, así que pidió a Lansky que contratara a un grupo de cuatro pistoleros judíos, entre ellos Samuel Red Levine y Bo Weinberg, los cuales irrumpieron en el despacho de Maranzano, ubicado en el 230 de Park Avenue, Manhattan (despachos 925 y 926 de la Eagle Building Corporation), el 10 de septiembre de 1931, a las 14:50h, haciéndose pasar por agentes federales. Tras poner contra la pared a las ocho personas que trabajaban en las oficinas, entraron en el despacho de Maranzano disparándole y apuñalándole hasta matarlo. Luego abandonaron el despacho, no sin antes decirles a los empleados de la oficina que su jefe estaba muerto y que todo había acabado. El resultado final fue que ambas facciones perdieron la guerra, y los verdaderos ganadores fueron la generación más joven y más despiadada de la Mafia, encabezada por Luciano. Con su ascenso al poder, el crimen organizado estaba a punto de expandirse en una combinación verdaderamente nacional y multiétnica.

LA COMISIÓN Y LAS FAMILIAS

Después de la purga que significó La Guerra Castellammarese, que resultó en la aniquilación de las dos principales familias participan-

tes, Lucky Luciano se mostró hostil al cargo de capo di tutti capi. En lugar de eso, Luciano tenía en mente crear una especie de comisión con un reparto de funciones y áreas de influencia que evitasen las luchas internas. Además, aunque no quería perder la identidad siciliano-napolitana de la Cosa Nostra, sabía que para evitar nuevos conflictos debía permitir la participación de grupos de diferente origen étnico, convenciendo a los otros capos para asociarse con jefes de la Mafia judía como Meyer Lansky, Dutch Schultz, Louis Lepke Buchalter o Benjamín Bugsy Siegel.

Todo fue bien hasta diciembre de 1933, cuando el Senado de los Estados Unidos abolió la prohibición de producir y vender bebidas alcohólicas. Muchas de las Familias y sus asociados vieron cómo, de la noche a la mañana, el negocio se les había acabado. Para afrontar la situación, en 1934 se efectuó una cumbre del crimen en un hotel de Nueva York, con un discurso inaugural de Johnny Torrio, el antecesor de Capone en Chicago, quien dejó claro a todos los asistentes (tanto a los grandes jefes como a sus asociados) que a pesar del duro golpe que significaba el fin de la Ley Seca, aún quedaba campo suficiente en todo Estados Unidos para seguir haciendo negocios. Ahora bien, Torrio insistió que para sobrevivir a los nuevos tiempos había que evitar luchas intestinas y unirse, creando un organismo superior que les permitiera sobrevivir a los embates de la ley. Así pues, se realizó un nuevo reparto de actividades criminales y se creó, como parte de La Comisión, una rama especial para poner control, y llegado el caso eliminar, a los mafiosos que intentaran romper con la armonía que se había logrado. Esta rama especial es lo que conocemos como Murder Inc. (Asesinos S.A.), y se complementaba con una especie de sistema judicial, el Tribunal Cangu-

Nuevo reparto de actividades

Cada Familia permanecería independiente bajo la dirección de su jefe, no pudiendo actuar en las áreas pertenecientes a otras familias.

- Lucky Luciano se adjudicó las drogas, prostitución y trata de blancas a nivel nacional.
- Frank Costello, los juegos y la explotación de las máquinas tragaperras, así como los acuerdos (voluntarios o forzosos) con personas importantes como jueces, senadores, abogados, policías, etc. Todo ello a nivel nacional.
- Albert Anastasia se ocupó de los muelles de Brooklyn y de las ejecuciones de toda maniobra del sindicato.
- Joey Adonis Dotto, al igual que Costello, se dedicó a la corrupción de jueces y políticos, y además controló los sindicatos de los estibadores de los muelles, recaudando impuestos sobre los salarios de los obreros.
- Dando Phil tuvo el monopolio de los rackets en Luisiana.
- Meyer Lansky y su socio Benjamín Bugsy Siegel recibieron los rackets de Filadelfia y California, así como la gestión de casas de juego de Florida y Las Bahamas.
- Frank Erikson se quedó con las apuestas clandestinas y el racket en Florida.
- Louis Lepke Buchalter, chantaje y extorsión en el ramo de la costura, los cines, el transporte y las empresas harineras.
- Dutch Schultz, el que había sido el rey de la cerveza, aunque no formaba parte del sindicato, recibió los rackets de los restaurantes de Nueva York.

ro, cuya misión era dirimir las riñas internas, y cuyo objetivo era acabar con los ajustes de cuenta. Aunque los Capos podían utilizar sus propios pistoleros dentro de su territorio, La Comisión prefería resolver los problemas internos empleando Torpedos (asesinos a sueldo) ajenos a ella. Albert Anastasia solía ser el encargado de contratar a dichos ejecutores.

Las cinco Familias de Nueva York serían las mismas que había designado en su momento Salvatore Maranzano, con la misma estructuración y jerarquía, pero añadiendo algún cambio como el puesto de Consigliere (Consejero). Para alcanzar sus objetivos emplearían la corrupción policial, política y administrativa, además de las amenazas, la violencia, el asesinato y el chantaje. Así, los capos manejaban a sus secuaces y asociados (voluntarios o forzosos), desarrollando actividades tanto legales como ilegales. Entre las primeras encontramos negocios como la alimentación, inmobiliarias, recogidas de basura, transporte, confección, bares, cafeterías y restaurantes, muelles, sindicatos obreros y maquinaria; entre las segundas, todo tipo de juegos y apuestas (lotería, dados, carreras de caballos, boxeo y un largo etcétera), estupefacientes, usura, chantajes y rackets, alcoholes clandestinos, proxenetismo y prácticamente cualquier otro delito que podamos imaginarnos.

Los negocios de La Comisión prosperaron a un ritmo acelerado, y sus integrantes empezaron a buscar nuevos territorios hacia los que expandirse. Lucky Luciano escogió Cuba por su cercanía a los Estados Unidos, y mandó a La Habana a Corsican, Amletto Battisti y Lora. A la cabeza de los negocios en la isla del Caribe se encontraba el propio Meyer Lansky, actuando como enlace entre el general y futuro presidente Fulgencio Batista y la Mafia estadounidense desde 1934.

Lansky organizó un impresionante imperio en La Habana, hasta el punto de convertirse en el principal centro de lavado de dinero negro estadounidense y de contrabando de diamantes y oro, por no hablar de los beneficios que daba el control de casinos, hoteles, cabarets y restaurantes. También surgieron nuevos negocios, como el de la cocaína, dirigido a los turistas estadounidenses con dinero.

De hecho, La Habana se convirtió en una auténtica sala de fiestas para los estadounidenses adinerados, y personajes como el actor George Raft (amigo íntimo de Benjamín Bugsy Siegel) acostumbraba a traer invitados al Hotel Capri para ofrecerles toda clase de diversión a base de cocaína, sexo y juego.

HARLEM

Los problemas y guerras entre bandas habían cesado en la ciudad de Nueva York y todos los miembros de la Mafia estaban contentos con el reparto efectuado. Incluso en Harlem, el gueto negro de Manhattan, el negocio de las apuestas y la lotería estaban en buenas manos, las de Stephanie St. Clair, más conocida como Madame St. Clair, Policy Queen (Reina de la Política) o Queeny, una afroamericana alta (para ser mujer), de rasgos duros, modales refinados y con una sangre fría digna de cualquiera de sus oponentes masculinos. Esta mujer formó la famosa banda de Harlem The Forty Thieves (Los Cuarenta Ladrones), con una reputación tal que ni los gánsters blancos de otros territorios se atrevían a inmiscuirse en sus asuntos. Se había hecho con el barrio durante los años 20, en una guerra sangrienta y breve contra la banda de Bub Hewlett.

Uno de los principales hombres de confianza de Madame St. Clair fue Ellsworth Raymond Johnson, también afroamericano, más conocido como Bumpy Johnson; el apodo de Bumpy (Baches) le venía debido a una gran protuberancia que tenía en la parte posterior de su cabeza. Era un gánster apuesto, siempre a la moda y vesti-

do con ropa elegante. A pesar de su reputación de tipo duro, arrogante y que pocas veces daba su brazo a torcer debido a su temperamento, Bumpy Johnson tenía un lado amable, ya que la gente de Harlem sabía que solía ayudar a muchos de los pobres que habitaban este barrio, ya fuese con donaciones en efectivo o con regalos.

En lo referente a espectáculos, en Harlem había un local que sobresalía entre todos los demás: Cotton Club. En sus orígenes era un local llamado Club DeLuxe que abrió el ex-campeón de pesos pesados de boxeo Jack Johnson. Sin embargo, el garito no tuvo éxito y fue comprado en 1923 por el gángster Owney Madden, que se asoció con un antiguo conocido llamado Jean George Big Frenchy De Mange. El local era exclusivamente para clientes blancos, aunque los espectáculos que se ofrecían (orquestas, bailarines, cantantes) estaban protagonizados por hombres y mujeres afroamericanos. Allí actuaron nombres tan famosos como Cab Calloway, Count Basie, Duke Ellington, Louis Armstrong, Lena Horne, Bill Bojangles Robinson, Ella Fitzgerald, Nat King Cole, Billie Holliday o The Nicholas Brothers. El local pronto alcanzó fama y prestigio, y era frecuentado por las celebridades más conocidas de la época, como James Cagney, Charles Chaplin, Jimmy Durante, George Gershwin, Al Jolson, Mae West, Irving Berlin, Eddie Cantor, Primo Carnera y muchos más, así como gángsters de la talla de Dutch Shultz o Lucky Luciano. El local estuvo abierto de 1923 a 1936, salvando un breve periodo en 1925 en el que estuvo cerrado por venta de alcohol, si bien no volvió a tener problemas con la ley. Entre 1936 y 1940 se desplazó a Broadway, donde languideció debido a los cambios de gusto del público.

En 1935, Queeny y Bumpy tuvieron ciertos problemas con Dutch Shultz, ya que éste se entro-

metió en algunos negocios de Harlem, tomando posesión de ellos sin permiso alguno y de la forma más violenta posible, así que pidieron a Luciano que interviniera.

LA MUERTE DE DUTCH SHULTZ

Arthur Flegenheimer, más conocido como Dutch Shultz era un hombre cruel y despiadado al que pocos se atrevían a desafiar. Durante los años de la Ley Seca había recibido el apodo de Rey de la Cerveza debido al gran éxito que tuvo produciendo y distribuyendo dicha bebida, pero al legalizarse nuevamente el alcohol tuvo que introducirse en otros negocios. Para compensarle y mantener la paz, a Shultz se le ofreció manejar las extorsiones a restaurantes.

Sin embargo, a principios de 1933, Shultz tuvo que huir para evitar las inspecciones de Hacienda, dejándolo todo en manos de su mejor hombre, Bo Weinberg, quien no supo llevar bien los negocios, cayendo en manos de Lucky Luciano. Finalmente, tras ser descubierto y juzgado en dos ocasiones (pues huyó durante el primer juicio), representó el papel de ciudadano ejemplar y logró ser absuelto. Cuando volvió a Nueva York en 1935, lo primero que Shultz hizo fue deshacerse de Weinberg (que desapareció sin dejar rastro) y hablar con Luciano, quien con una ligera sonrisa en los labios le dijo que no debía preocuparse por sus negocios en la ciudad, pues ahora estaban en manos de otras personas.

Dutch Shultz sintió que le estaban robando, y aún se sintió más presionado cuando uno de los políticos que tenía comprados, el fiscal de distrito William C. Dodge, fue sustituido por Thomas E. Dewey, que profundizó en la investigación de los



negocios ilegales. Schultz se sintió asediado por Dewey y propuso al Sindicato su ejecución, aunque los jefes rechazaron la idea. Lejos de desistir, Schultz decidió ejecutarlo por su cuenta. Quiso contratar los servicios de Albert Anastasia, pero éste se olió algo raro y decidió primero hablar con Luciano. Al Sindicato no le interesaba para nada la muerte de un fiscal, y menos a manos de un jefe desobediente que estaba causando problemas en Harlem. Además, sus continuos ataques de furia y paranoia le hacían destacar demasiado ante la policía y la prensa, y eso no era bueno para los negocios. Todas estas razones hicieron tomar una determinación, se decidió eliminar al molesto Hollandés.

El 23 de octubre de 1935, en la planta baja del Palace Chophouse, lo que era el bar restaurante, Dutch Schultz recibió un disparo en la barriga por Charlie Workman, que a la vez, junto a Emmanuel Mendy Weiss segó la vida de dos de sus hombres y del genio de los números que ayudaba a Shultz en las estafas de apuestas en las carreras de caballos, Abbadabba Berman. La agonía de Schultz duró 24 horas, sin que sus pocas palabras finales desvelaran ningún secreto, tampoco el nombre de sus asesinos.

LUCIANO: PRISIÓN Y EXILIO

En la primavera de 1936, Lucky Luciano fue detenido por proxenetismo en Hot Springs, Arkansas, por orden del fiscal Thomas E. Dewey. Aunque en los juicios posteriores Luciano lo negara, lo cierto es que controlaba más de 200 prostíbulos sólo en la ciudad de Nueva York, lo que equivalía a cerca de un millar de mujeres. Desde luego, también poseía burdeles en otras tantas ciudades de Estados Unidos, y la policía llegó a calcular que tan sólo por

prostitución, la Familia Luciano se embolsaba más de 280 millones de dólares anuales.

El 11 de julio de 1936 comenzó el proceso, que duró hasta el día 17 del mismo mes, una semana en la que el jurado quedó del todo convencido de su culpabilidad, cayéndole una condena de 30 a 50 años de prisión. El lugar del encarcamiento fue en la prisión Clinton de Dannemora, un penal situado cerca de la frontera con Canadá y apodada Siberia. Desde la prisión, Luciano continuó controlando todos los negocios de la organización, en un principio a través de Vito Genovese, hasta que éste tuvo que huir a Nápoles para evitar ser acusado de asesinato en 1937, siendo sustituido por Frank Costello que ocupó el puesto que dejó Don Vitone.

Sin embargo, en 1942, mientras Luciano cumplía sentencia en el penal Clinton de Dannemora, una de las prisiones más duras que existían, recibió la visita de un abogado del hampa neoyorquina, Moses Polakoff. Éste le contó que los buques aliados situados en los puertos estadounidenses desde 1941 no habían parado de sufrir sabotajes. Las centrales sindicales de trabajadores del muelle estaban cooperando con el gobierno, pero el O.S.S. quería que los estibadores al servicio de la Cosa Nostra también les ayudaran. Ahí es donde Luciano podía entrar, y más que nada cuando Polakoff añadió que este mensaje venía directamente de parte del FBI. Lucky accedió, pero preguntó qué obtendría a cambio, a lo que su abogado contestó que no podían prometerle la libertad, pero sí trasladarlo a la prisión de Albany, un penal con toda clase de caprichos y lujos llamada la casa de campo. Luciano aceptó la oferta y, en pocas semanas, cesaron los sabotajes en los puertos.

Ya en 1942, cuando los anglo-americanos decidieron desembarcar en Sicilia en vez de en Cerdeña, volvieron a pensar en Luciano como embajador de la Mafia. Luciano accedió de nuevo y desde entonces disfrutó de una extraña libertad, ya que desaparecía de su celda misteriosamente durante días e incluso semanas. Lucky contactó con la Mafia siciliana, con ayuda de los capos antes citados, y tras negociaciones y planes trazados entre éstos y el gobierno americano, el 10 de julio de 1943 el ejército aliado desembarcó en las costas sicilianas. El 14 de julio de 1943, un Piper Club de la U.S. Air Force volaba rozando los tejados del pueblo de Villalba portando a lo largo de su carlinga una banderola amarilla con una enorme L negra en su centro, la L de Luciano. El avión dejó caer unos paquetes que contenían varias banderolas de menor tamaño pero con exacta inscripción que la del Piper Club, para que todo vehículo aliado las portara a la vista. Durante los días sucesivos, los ejércitos británico y norteamericano fueron invadiendo la isla, siempre con la ayuda de los capos de las diferentes zonas por donde pasaban. Estos, al cabo del tiempo, fueron nombrados alcaldes de los pueblos y ciudades donde residían por orden del gobierno militar americano. Sin duda, la ayuda de la Mafia fue fundamental para la rápida invasión de Sicilia. Otras ayudas a la causa fueron, por un lado, los capos Genco Russo, jefe de la Mafia en el sector del monte Cammarata; Vito Genovese, quien tuvo que refugiarse en Italia por problemas judiciales en Estados Unidos; Giuseppe Dotto (Joe Adonis), quien había conservado relaciones con los capi de Sicilia; y Calogero Vizzini, más conocido como Don Calo, que desde el pueblo de Villalba creó tal red de espionaje que llegaron a apodarse General Mafia. Por el lado del gobierno americano se tuvo la ayuda del oficial Joseph Russo, jefe del OSS (la predecesora

Extracto del New York Herald Tribune

Extracto del New York Herald Tribune en su número del 17 de julio de 1943:

“La Mafia es mejor de lo que parece... En Sicilia, los soldados americanos, ingleses y canadienses han comprobado que no hay combatientes más bravos que los mafiosi. Los mafiosi han contribuido a que esta invasión fuese posible...”

de la CIA, ligada por aquel entonces al ejército) en Palermo.

Después de los servicios prestados al gobierno de los Estados Unidos, Charlie Lucky Luciano pidió su indulto de prisión. Su abogado, Moses Polakoff, tras diversas reuniones y tratos con los dirigentes del país, consiguió el esperado indulto aunque con una condición: debía abandonar el país. A principios de enero de 1946, Luciano fue trasladado a la prisión de Sing Sing, y desde allí fue enviado a la Isla de Ellis, en el puerto de Nueva York, a la espera de la llegada del buque que lo llevaría a la libertad. Una libertad a medias, ya que iba a ser deportado a su Italia natal. Según un informe del FBI, los amigos del capo obsequiaron con un nuevo vestuario a Lucky, además de con 2.500 dólares en cheques de viaje sin firmar. Durante la noche del 8 de febrero, Luciano fue trasladado desde la isla a un buque atracado en el muelle 7 de la Terminal de Bush, en la desembocadura de la bahía de Gowanus, parte del litoral de Brooklyn. Este buque se llamaba SS Laura Keane, y estaba bajo el mando del capitán RH Salter. Se programó la salida del barco para el domingo 10 de febrero, y el día de antes se organizó una gran fiesta de despedida en el buque donde se citaron los más famosos gánsters de Nueva York. El puerto estaba repleto de periodistas, fotógrafos y agentes camuflados del FBI, pero salvo por Frank



Costello, Willie Moretti, Joey Adonis y unos pocos más, no sabemos realmente quiénes asistieron a la fiesta, aunque desde luego se dijo que habían sido muchos y que todos iban con ropas muy caras. En la fiesta no faltó la buena comida así como buenos vinos, durando la celebración hasta bien entrada la noche.

Al día siguiente, a las 9:00, el SS Laura Keene zarpó hacia su destino y Salvatore Lucania, ahora llamado Charlie Lucky Luciano vio por última vez su amada Estatua de la Libertad al pasar el barco cerca de ella. Probablemente se le haría un nudo en la garganta o una pequeña lágrima se derramó por su rostro al ver la estatua y recordar que esa misma fue la primera visión que tuvo de América, cuando de pequeño entró en el país, también por mar.

LA CONFERENCIA EN LA HABANA

A finales de 1946, Meyer Lansky y Lucky Luciano (que ya estaba deportado en Nápoles) organizaron la famosa conferencia en La Habana para tratar sobre diversos temas que les preocupaban. Esta conferencia se efectuó en el Hotel Nacional, gracias a los contactos de Lansky en Cuba con el presidente Fulgencio Batista. Así pues, en la semana del 22 de diciembre de 1946 se reunió a los principales representantes de la Mafia de Nueva York, New Jersey, Buffalo, Chicago, New Orleans y Florida. Varios jefes importantes del sindicato judío estaban en la conferencia para discutir sobre los negocios, pero, según las normas de la conferencia, los delegados judíos no podrían votar sobre las reglas o las políticas de Cosa Nostra. Sin embargo, no tendrían ningún obstáculo a la hora de formar parte en alguna de las empresas comunes.

Los artículos que se iban a tratar eran la dirección y autoridad dentro de la Mafia de Nueva York, los

intereses controlados de los diferentes casinos, hoteles y locales de espectáculos en La Habana, las operaciones del comercio de los narcóticos, y las operaciones de la Costa Oeste por parte de Benjamin Bugsy Siegel, especialmente el nuevo Hotel-Casino Flamingo, construido en Las Vegas. Luciano, que llevaba ausente de Estados Unidos varios meses, hizo mayor hincapié en la situación en Nueva York, un tema que interesaba especialmente a Vito Genovese, que había vuelto a Nueva York tras su exilio en Italia y no estaba contento con el papel de menor importancia que asumía en la organización.

Al abrirse la conferencia, Luciano aprovechó para dar las gracias a los asistentes y por los sobres (con dinero) que estos le habían entregado. Incluso el cantante Frank Sinatra apareció por allí, acompañado por dos primos de Al Capone, Charlie Rocco y Joe Fischetti, que por orden de Willie Moretti portaban un maletín para Luciano con 2.000.000 de dólares. Seguidamente, los temas se fueron resolviendo de manera unánime, si bien al llegar al caso de Siegel la cosa se puso más difícil.

Siegel había sido enviado en los años 30 por La Comisión para supervisar las actividades del juego en Los Ángeles y los envíos de narcóticos desde México. Durante su estancia en Hollywood, Siegel se dejó ver demasiado por todos sitios, ya que el mundillo del famoso le encantaba e incluso quería abrirse camino como actor (ni que decir tiene, que todo casting que hizo fue pésimo, pues era un malísimo actor). Un día que iba con su amante Virginia Hill en coche por el desierto de Nevada, llegaron hasta la ciudad de Las Vegas y tuvo una visión en la que pensó que se podría montar allí una ciudad del juego que rivalizara con Montecarlo. Así que empezó montando el Hotel-Casino Flamingo.

A partir de entonces todo fueron problemas, ya que el presupuesto inicial se disparó de un millón y medio de dólares a la friolera de seis millones. Para colmo, se descubrió que Virginia Hill estaba depositando grandes sumas de dinero en una cuenta bancaria de Suiza, lo que hizo sospechar que Bugsy estaba haciendo un desfalco a La Comisión para después escapar a otro país, todo ello con la excusa del hotel. Lansky, que en todo momento había estado apoyando a su amigo, pidió un poco más de tiempo, hasta la inauguración del hotel el 26 de diciembre de ese mismo año. Pero la inauguración fue todo un fracaso, y se decidió acabar con el problema de cuajo. Así, el 20 de junio de 1947, Bugsy fue asesinado en casa de su amante, Virginia. Dos tiros efectuados con un rifle le dieron en el torso y otros dos en la cabeza, haciéndole saltar su ojo izquierdo, que fue encontrado más tarde al lado del hogar que permanecía encendido.

En lo referente al problema entre Luciano y Genovese, Lucky dejó claro que mientras él no pudiera volver de su exilio, prefería que los negocios de la Familia Luciano continuara llevándolos Frank Costello. Don Vitone enfurecido, traicionó a Luciano, diciéndole al gobierno de Estados Unidos dónde se encontraba el gran capo durante su estancia en Cuba. No obstante, en los últimos años se ha descubierto que Genovese no actuó solo, sino que tenía tras él a Joseph Bonanno, quien aparte de haber querido seguir con la tradición de capi di tutti capi (en su persona, claro está), se la tenía jurada a Luciano por haber acabado con su jefe y mentor, Salvatore Maranzano. Aun con todo, la conferencia de La Habana fue un éxito, siendo considerada como la mayor cumbre del crimen organizado llevada a cabo desde la efectuada en Atlantic City, en 1929.

EL COMITE KEFAUVER

La primera audiencia sobre la investigación del crimen organizado en Estados Unidos comenzó el 10 de Mayo de 1950, llevándola a cabo el senador demócrata por el estado de Tennessee, Estes Kefauver. Dicha investigación se alargó a lo largo de un año, y en ella participaron el senador por Wyoming Lester Hunt, el senador por Maryland Herbert O'Connor, el senador por Wisconsin Alexander Wiley y el senador por New Hampshire Charles Tobey. Ante ellos pasaron más de 800 testigos entre los que hubo mafiosos como Frank Costello, la amante de Bugsy Siegel, policías, funcionarios de la administración, alcaldes e incluso gobernadores de diversos rincones del país.

Fragmento del interrogatorio a Frank Costello

- ¿Es Frank Costello su verdadero nombre?
- ¿Qué tiene que ver esto con el Comité? - preguntó Costello.
- Responda a la pregunta.
- Francesco Castiglia.
- ¿Cambió su nombre legalmente? - pregunta el Senador.
- Obtuve mi ciudadanía y cambié mi nombre por el de Frank Costello.
- El senador Wiley le preguntó de repente a Costello:
- ¿Qué puede usted decir sobre los principios de la Mafia?
- ¿Qué es la Mafia? - preguntó Costello al senador.
- Ni siquiera sé lo que es.

FUENTE: Eric Frattini, *Mafia 100 años de Cosa Nostra*.

Sólo la tarea de redactar la lista de personas que debían ser investigadas y de los testigos requirió un año de intenso trabajo, realizándose una investigación que costó la friolera de 25.000 dólares. No obstante, el miedo a las represalias hizo que la mayoría de los testigos se acogiesen a la quinta enmienda de la Constitución y se negasen a declarar, defendiendo así la ley más valorada por la Cosa Nostra, la Omertà.

Tras los interrogatorios, Estes Kefauver escribió un libro llamado Crimen en América, que pasó sin pena ni gloria, pero del que es interesante resaltar su evaluación sobre el crimen organizado:

1) *En los Estados Unidos de América existe un sindicato del crimen que abarca a toda la nación, pese a que lo nieguen numerosos criminales, los políticos a su servicio, algunos ciegos de nacimiento y otros que pueden estar honradamente equivocados.*

2) *Detrás de las bandas locales que forman el sindicato nacional del crimen hay una organización internacional que permanece en la sombra, conocida por el nombre de la Mafia, tan fantástica que a muchos estadounidenses les resulta difícil creer en su existencia.*

3) *La infiltración de los delincuentes en los negocios legales ha ido progresando de manera alarmante en Estados Unidos. El comité que presido ha descubierto varios centenares de casos en los que conocidos delincuentes, muchos de ellos mediante la coacción, se habían infiltrado en más de setenta negocios legales.*

EL REGRESO DE DON VITONE

Don Vitone (Vito Genovese) había regresado a los Estados Unidos desde su exilio voluntario en Ná-

poles tras la Segunda Guerra Mundial, había logrado limpiar su nombre y había vuelto a Nueva York, sólo para encontrarse relegado al cargo de caporegime, que él consideró, no sin razón, un puesto indigno para alguien de su experiencia y trayectoria. Finalmente, decidió poner fin a aquella situación y hacerse con el control de la Familia Luciano. Para conseguir su objetivo, primero debía deshacerse de Frank Costello, que era quien dirigía los negocios de Luciano en el país, y de Willie Moretti, lugarteniente de la familia.

Tras el comité Kefauver, Don Vitone decidió encargarse de su primer obstáculo, Moretti, aprovechando el malestar que su testimonio ante dicho comité había causado a La Comisión, que finalmente decidió cerrarle la boca de una vez por todas. Aunque ascendió, sus ansias de poder no quedaron satisfechas, y el 2 de mayo de 1957 encargó a su protegido, Vincent Gigante, el asesinato de Frank Costello.

Costello tuvo suerte, pues justo en el momento en que Gigante le disparaba, giró levemente la cabeza, obsequiándole con una herida vistosa pero que en absoluto resultaba mortal. Sin embargo, Gigante creyó que la herida habría acabado con su objetivo y se marchó del lugar sin comprobar el cuerpo.

Aunque Costello salió casi ileso, la experiencia y el cansancio que daban los años (ya rondaba los 65) le hicieron retirarse, dejándole el puesto a Don Vitone, quien a partir de entonces le dio su nombre a la Familia. No obstante, Costello continuaría conservando bastante influencia, y hasta sus últimos días recibió visitas de miembros de la Mafia que buscaban su consejo y amistad.

Aunque Don Vitone ya era el Don de la Familia, todavía tenía un par de obstáculos que le impedían actuar a sus anchas, los caporegimes Anthony Strollo y Anthony Carfano, fieles a Costello y hostiles al nuevo jefe, así que los mandó asesinar y los sustituyó por hombres de su confianza como Philip Lombardo, Gerardo Catena y Mike Miranda.

La última muerte de relieve orquestada por Don Vitone sería la de Albert Anastasia. Los últimos estudios parecen indicar que fue un favor personal que Don Vitone hizo, posiblemente con mediación de Joseph Bonanno, a Stefano Magaddino, Don de la Familia de Buffalo, que se encargaba de introducir drogas en los Estados Unidos a través de Canadá. El encargado de la ejecución sería Carlo Gambino, un hombre de Don Vitone que acabaría controlando a la familia de Anastasia y haciendo aún más firme el control de Don Vitone sobre la ciudad.

LA REUNIÓN EN APALACHIN

El 14 de Noviembre de 1957 se celebró la gran cumbre del Sindicato en una pequeña ciudad llamada Apalachin, en el estado Nueva York, cerca de la frontera con Pennsylvania. Ésta tuvo lugar en una impresionante finca de 20.000 metros cuadrados, propiedad de Joseph Barbara, hombre de negocios y Don de la Familia Bufalino, con fuertes vínculos con la Familia Bonanno. La petición de hacer dicha reunión partió de Vito Genovese. Sólo faltaron dos de los grandes, pues estaban en el exilio: Lucky Luciano en Nápoles y Joey Adonis en Roma, si bien transmitieron sus pareceres a través de correo.

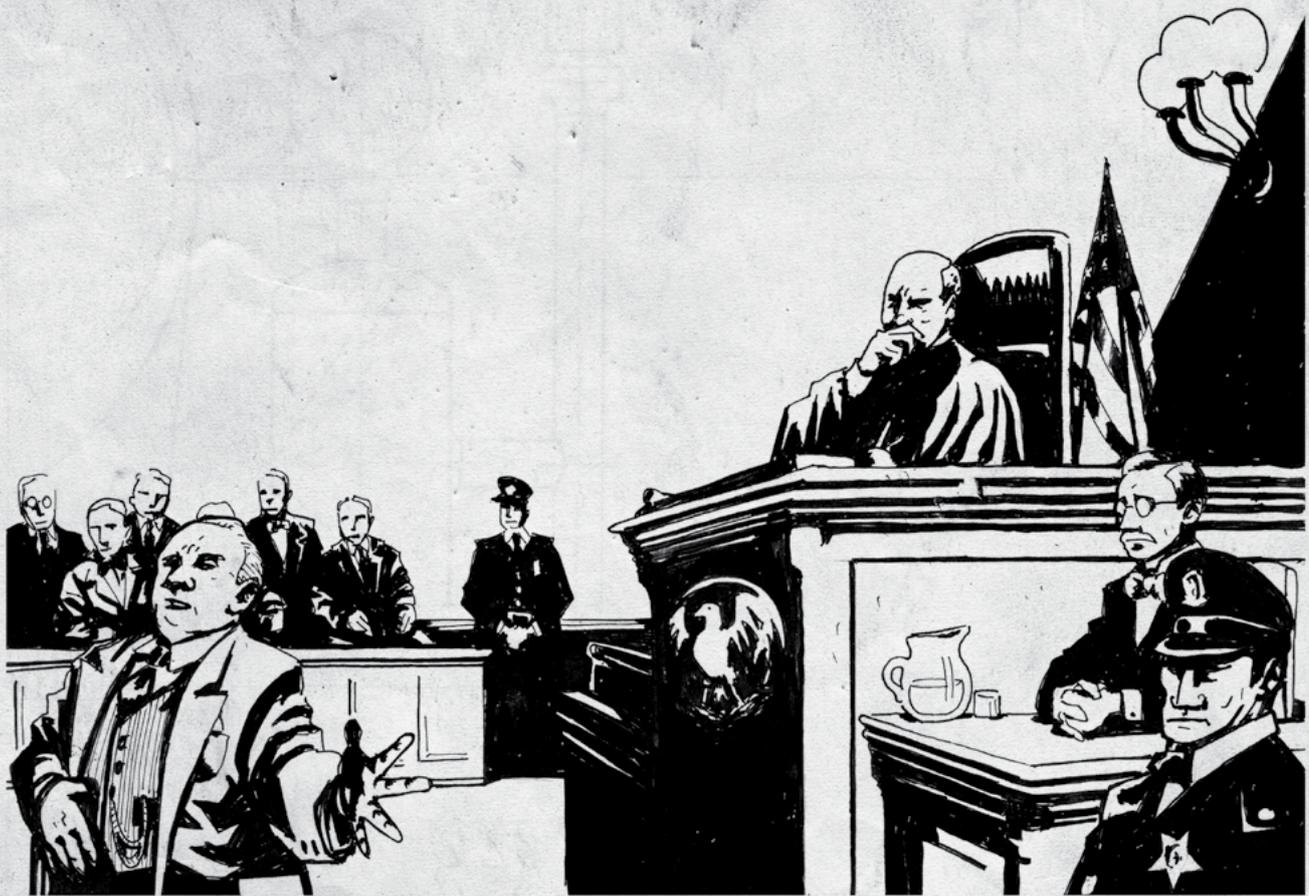
Durante la reunión, se aceptaron nuevos miembros de la Cosa Nostra, se habló de los problemas con los sindicatos, se debatió sobre los problemas y ventajas que daba el negocio de la droga (la principal desventaja era que atraía demasiado a la policía y el FBI) y, finalmente, se trató el tema de las guerras entre y dentro de las Familias, buscando poner fin a las hostilidades y mantener un frente común.

Sin embargo, a mitad de la reunión, alguien se dio cuenta de que la finca estaba rodeada de policías. No sabían si la policía había interceptado información sobre la cumbre o si alguien les había traicionado, y tampoco se pararon a discutirlo, ya que todos los asistentes salieron en estampida, intentando escapar a través de los campos cercanos o en sus propios coches aparcados en el exterior de la finca. La policía logró capturar a algo más de la mitad de los asistentes.

EL TESTIMONIO DE JOE VALACHI

Al acumular más poder, el Don de la Familia Genovese también se hizo más visible para la justicia y en 1959, Vito Genovese fue detenido en una redada antidrogas, juzgado y sentenciado a 15 años de cárcel en una prisión de Atlanta. Se dice que aquella operación estuvo orquestada por Lansky y el propio Lucky Luciano para vengar el atentado contra su amigo Frank Costello, aunque no hay pruebas que lo confirmen.

En prisión, Don Vitone no perdió el tiempo, pues al encontrarse con Joseph Valachi, un antiguo soldado de la organización de quien se rumoreaba que había hablado con el FBI, decidió asegurarse su silencio y mandó asesinarlo. Valachi sufrió varios atentados en prisión y aunque logró sobrevivir,



temía que los esbirros de Genovese acabasen con su vida antes o después. Finalmente, decidió hacer realidad los rumores, habló con el FBI y se convirtió en testigo protegido a cambio de declarar.

En octubre de 1963, Joe Valachi declaró ante el senador John L. McClellan en un comité del Congreso sobre la delincuencia organizada, confirmando que la Mafia existía. A lo largo de su declaración dio numerosos detalles de su historia, las operaciones y los rituales, ayudando incluso en la solución de varios asesinatos no resueltos hasta entonces, así como nombrando a muchos miembros de las grandes Familias del crimen. El efecto de su testimonio, que fue seguido por toda la nación a través de la radio, la televisión y los periódicos, fue devastador para la Mafia, que aún estaba conmocionada

por las detenciones durante la reunión en Apalachin.

Don Vitone montó en cólera y llegó a ofrecer hasta 100.000 dólares por la cabeza de Valachi, aunque las fuerzas de seguridad se encargaron de mantener vivo a su informante, que moriría en 1971 de causas naturales. De hecho, las memorias de Valachi y algunas entrevistas mantenidas con el periodista Peter Maas dieron lugar a la publicación en 1968 de *The Valachi Papers*, que luego se convertiría en una película de idéntico nombre (en España se conocería como *Los secretos de la Cosa Nostra*) en la que Charles Bronson interpretaría a Valachi. Este mafioso arrepentido también serviría como

base del personaje de Willie Cicci (Joe Spinell) en la exitosa película *El Padrino II*.

DE CARLO GAMBINO A JOHN GOTTI

Carlo Gambino, perteneciente a la Familia Mangano, se convirtió en el Don de dicha familia al acabar con la vida del anterior Don, Albert Anastasia, siguiendo órdenes de Vito Genovese. A partir de dicho momento, la Familia pasó a ser conocida como Gambino, y su estructura llega hasta nuestros días. Los negocios de esta Familia abarcaban, entre otros, las empresas de transporte, la construcción, los sindicatos y la recolección de basura.

Gambino fue conocido por su habilidad para mover los hilos desde las sombras, manteniendo sus operaciones en el más absoluto secreto y oponiéndose firmemente al narcotráfico, uno de los negocios que más atraía a las fuerzas del orden público. Gracias a esta hábil política, evitó la cárcel durante los casi veinte años que estuvo en el poder, falleciendo por causas naturales en 1976. Fue sucedido en el cargo por su primo y cuñado Paul Castellano, también conocido como Big Paul, que tenía por aquel entonces 61 años.

La elección de Castellano no fue bien recibida por parte de algunos miembros de la familia, como John Gotti. Gotti era un joven subordinado de la Familia que había ido subiendo peldaños gracias a su eficacia desempeñando los trabajos que le encomendaban. Como otros gánsters de su generación, Gotti no estaba de acuerdo con las ideas de los miembros más veteranos, especialmente con las de Castellano,

que quería seguir funcionando de la manera más limpia posible.

Bastó una chispa para que el conflicto estallara. Al morir en 1985 Aniello Dellacroce, mentor de Gotti, Castellano ni siquiera asistió a su funeral. A partir de ese momento, Gotti empezó a actuar por su cuenta e incluso comenzó a introducirse en el negocio del narcotráfico, haciendo que Big Paul entrase en cólera y pidiera su eliminación. Gotti comprendió que llevaba las de perder, así que orquestó un plan: Admitió su fallo y pidió perdón al capo, pidiendo a Castellano que se reunieran para solucionar pacíficamente las cosas. El 16 de diciembre de 1985, cuando Castellano y su lugarteniente Thomas Bilotti bajaban de su Lincoln negro para acudir a la reunión, ambos fueron abatidos a tiros, recibiendo seis disparos en el torso y la cabeza; uno de los asesinos se acercó a Castellano y, para no dejar cabos sueltos, le disparó el tiro de gracia. Fue un espectáculo rápido y frenético, ante la mirada de cientos de personas que realizaban sus compras navideñas, y entre todas esas personas se encontraba un John Gotti satisfecho con el trabajo que habían hecho sus muchachos.

Con la muerte de Castellano acababa la época de las grandes figuras de la Mafia y daba comienzo una nueva época con nuevos objetivos y un nuevo estilo de crimen organizado, cuyo mejor representante sería el propio John Gotti.

DE GOTTI HASTA NUESTROS DIAS

Los nuevos negocios de la familia Gambino hicieron que el FBI siguiese la pista a John Gotti y controlase sus llamadas. Para poder seguir con sus actividades, Gotti fingió que iba a visitar a una an-

Relación de jefes de las cinco familias de Nueva York

Esta es una relación de los diferentes jefes de la organización que han tenido las Cinco Familias de Nueva York, desde principios del siglo XX hasta nuestros días:

FAMILIA BONNANO

Nicola Schiro (1925-1930) - Salvatore Maranzano (1930-1931) - Joseph Bonanno (1931-1964) - Gaspare Di Gregorio (1956-1968) - Paul Sciacca (1968-1970) - Natale Evoca (1971-1973) - Philip Rastelli (1973-1991) - Joseph Massino (1991-2005) - Vincent Basciano (2005-2006) - Salvatore Montagna (2006-2009) - Vincent "Vinny TV" Badalamenti (2010-)

FAMILIA COLOMBO (Anteriormente Familia Profaci)

Joseph Profaci (1928-1962) - Joseph Magliocco (1962-1963) - Joseph Colombo (1964-1971) - Vincenzo Alois (1971-1973) - Carmine Persico (1973-)

FAMILIA GAMBINO (Anteriormente Familia Mangano)

Salvatore D'Aquila (1909-1928) - Al Mineo (1928-1930) - Frank Scalise (1930-1931) - Vincent Mangano (1931-1951) - Albert Anastasia (1951-1957) - Carlo Gambino (1957-1976) - Paul Castellano (1976-1985) - John Gotti (1986-2002) - Nicholas Corozzo (2002-)

FAMILIA GENOVESE (Anteriormente Familia Luciano)

Joe Masseria (1920-1931) - Lucky Luciano (1931-1946) - Frank Costello (1946-1957) - Vito Genovese (1957-1969) - Thomas Eboi (1969-1972) - Frank Tieri (1972-1981) - Vincent Gigante (1981-2005) - Mario Gigante (2005-2006) - Daniel Leo (2006-2007) - Paul DiMarco (2007-)

FAMILIA LUCCHESE (Anteriormente Familia Gagliano)

Gaetano Reina (1920-1930) - Gaetano Gagliano (1930-1953) - Gaetano Lucchese (1951-1967) - Carmine Tramunti (1967-1973) - Anthony Corillo (1973-1986) - Vittorio Amuso (1987-)

ciana viuda llamada Nettie, lo cual no levantaba sospechas, pero en realidad lo que hacía era entregarle un billete de 100 dólares y usar la casa como lugar de reuniones con sus hombres durante un par de horas.

George Gabriel, jefe de los agentes que vigilaban al capo, acabó oliéndose que algo raro pasaba, y ordenó a sus hombres poner micrófonos en ese piso. Durante semanas estuvieron a la espera de escuchar algo importante que implicara al mafioso, hasta que en diciembre de 1990 Gotti se reunió en el piso con su lugarteniente Frank LoCascio y hablaron largo y tendido de sus negocios, desvelando a su consigliere, Salvatore Sammy el Toro Gravano. Aquella conversación dejó muy claro que Gotti era el Don de la familia, y se incriminó él solo en una gran cantidad de actos criminales. Entre estas escuchas y otras grabadas en el Ravenite Club, local que frecuentaba, había material más que suficiente para emitir una orden de arresto. El 11 de diciembre de 1990, diez agentes y tres detectives del FBI esperaron en la entrada del Ravenite para detener a los principales miembros de la Familia Gambino, capturando a LoCascio, Gravano y al propio Gotti.

El juicio empezó tres meses después y fue todo un espectáculo para los ciudadanos estadounidenses, que pudieron seguirlo por prácticamente todos los medios de comunicación a su alcance. Gotti no paró de incordiar a su Consigliere Salvatore Gravano, acusándole de tener la culpa de su arresto, hasta que Sammy el Toro se temió convertirse en un cabeza de turco, por lo que acabó declarando contra su jefe, explicando todos y cada uno de los crímenes "negocios" que éste había llevado a cabo, todo ello ante los abucheos y aplausos del público asistente.

Tras la condena a cadena perpetua, el Don no quiso declarar nada, aunque su tranquilidad y su sonrisa habían desaparecido. Frank LoCascio habló por él: “Soy culpable de ser amigo de John Gotti. Si hubiera más hombres como él en este mundo, tendríamos un país mucho mejor.” Fuera, en la calle, cientos de manifestantes se pusieron del lado de Gotti, amenazando al jurado y al juez y tachando de “rata mentirosa” a Sammy Gravano. John Gotti murió el 10 de junio del 2002 en la prisión de Marion, Illinois.

La transformación que la Mafia había experimentado con Gotti se aceleró tras su detención y condena. Al igual que en Sicilia, la Mafia ha perdido fuerza no sólo por la competencia de otras organizaciones criminales, mejor armadas y (aunque parezca difícil) mucho más violentas. El criminal elegante, bien peinado, que podía ser confundido con un hombre de negocios y un filántripo y que tan bien quedó reflejado tanto en la novela como en la película de El Padrino, ha dejado de existir. No es que fueran unos angelitos, pero tenían clase, y fueron capaces de crear una organización que durante décadas funcionó en secreto y cuyo éxito no ha sido posible emular, menos aún superar. Al menos, que sepamos...

3. CHICAGO. Y LA MAFIA

LA CIUDAD DE CHICAGO

La ciudad de Chicago, conocida coloquialmente como Second City (La Segunda Ciudad) o Windy City (La Ciudad del Viento), se encuentra en el estado de Illinois, a lo largo de la costa suroeste del lago Michigan.

El clima de la ciudad acostumbra a ser muy variado, aunque las nevadas o ventiscas son frecuentes durante finales del otoño y todo el invierno, llegando en muchas ocasiones a ser muy intensas. Esto ocurre debido a que se encuentra en pleno subcontinente norteamericano, cerca de las tierras de Canadá.

La zona está habitada desde el siglo XVII, primero por los indios de Illinois (Potawatomis) y, desde 1795, cuando el área fue adquirida por los Estados Unidos, por emigrantes. En un principio el lugar no acogió más que un enclave comercial, siendo el principal punto de suministro para comerciantes y tramperos que iban hacia el Oeste. Poco a poco, la población aumentó y se creó una ciudad que pronto se especializó en la industria y el ganado. En 1848 se construyeron los canales Illinois y Michigan, interconectando los Grandes Lagos con el río Mississippi y aumentando la prosperidad de la zona. En 1865, tras la Guerra de Secesión, la guerra civil entre el Norte y el Sur de los Estados Unidos, el crecimiento de la ciudad fue imparable: Aumentó la población, se duplicaron los envíos de cereal y los comerciantes prosperaron. No obstante, el 10 de octubre de 1871, el Gran Incendio de Chicago destruyó la mayor parte de la zona central de la ciudad. El fuego comenzó en el distrito maderero de la zona oeste, destruyó casi 6,5 km de la ciudad, se llevó al menos 250 vidas y dejó a 100.000 residentes sin hogar. Más de 17.000 edificios fueron destruidos y las propiedades dañadas se estimaron en 200 millones de dólares. Aun así, después del incendio surgió una ciudad más grande y poderosa de lo que había sido.

Hoy en día, la ciudad es reconocida en diversos ámbitos. En deporte, el Chicago Bulls es valorado como uno de los equipos de baloncesto más conocidos del mundo gracias a la popularidad de uno de los mejores baloncestistas del mundo: Michael

Jordan. En lo que respecta al fútbol americano, la ciudad cuenta con los Chicago Bears. La música también influye en la fama de la ciudad, pues Chicago es conocida por su Chicago blues, Chicago soul, Jazz y su música Gospel o espiritual negra, además de la Opera Lírica de Chicago.

Durante las décadas 20 y 30, Chicago se dividía en 75 comunidades situadas en diferentes zonas de la ciudad, las que a su vez tenían repartidas las diferentes bandas delictivas que operaban en esa época aprovechándose de La Prohibición o Ley Seca, vendiendo ilegalmente alcohol en locales de su propiedad. De aquí surgieron nombres tan conocidos como Al Capone, Bugs Moran, Johnny Torrio, Hymie Weiss o Dion O'Banion.

A partir de la reunión celebrada en 1926, el reparto de zonas quedó de la siguiente forma:

- Los hombres de Weiss tendrían la Zona Norte.
- La Zona Suroeste la tendría Joe Saltis.
- La Zona Sur y la Zona Oeste la tendría Al Capone.

THE OUTFIT

La organización de Chicago es un sindicato del crimen que tiene una historia larga y extensa que data de mucho antes de La Prohibición en EE.UU. La organización de Chicago es distinta de la de sus primos, las Cinco Familias de la Cosa Nostra de Nueva York. Mientras que en Chicago existe tan solo una base o facción con un monopolio de la delincuencia organizada, en Nueva York las cinco familias compiten entre sí por el control de las actividades de crimen organizado. El control de toda esta organización es el llamado The Outfit.

Los primeros años de la delincuencia organizada en Chicago fueron marcados por la división de pandillas distintas que controlaban la zona sur y la zona norte y las organizaciones de la Mano Negra de la Little Italy (Pequeña Italia); antes de que James Colosimo controlara todo a principios del siglo XX.

Big Jim, que era como Colosimo sería apodado más tarde, nació en Calabria, Italia, en 1875, y emigró a Chicago en 1895, donde se convirtió en un peligroso delincuente. En 1909 ya tenía éxito y poder suficiente como para competir con la actividad delictiva de la Mano Negra. Esto supuso la adquisición de un personaje que entró a formar parte de la banda de Colosimo: su sobrino Johnny Torrio de Nueva York.

DE TORRIO A CAPONE

Más tarde, en 1919, Torrio, ya como mano derecha de "Big Jim", logró la entrada de Al Capone, quien ya había hecho algunos "trabajitos" en su nombre, a Chicago.

Capone era napolitano, cosa que no gustaba mucho a la organización formada básicamente por sicilianos, pero se ganó el respeto de los demás, tanto por su saber hacer, como por su carácter, más bien frío y duro. También ayudaba su aspecto, con esa cicatriz que cubría un lado de su cara. Causa por la que lo apodaban Scarface (Caracortada).

Colosimo y Torrio no cesaban de discutir por la forma de trabajar. En lo que a contrabando se refería, Big Jim no deseaba entrar en ese negocio, ya que afirmaba tener suficiente con las extorsiones, juego y prostitución. Torrio, en

cambio, quería seguir los pasos de otros, como los hermanos Genna (Sam, Vince, Pete, Angelo, Tony y Mike) quienes fueron pioneros en el negocio clandestino del alcohol. Residentes en Chicago, montaron prácticamente al día siguiente de la entrada en vigor del Acta Volstead o Ley Seca, una red de alambiques operados por inmigrantes italianos sin trabajo, a los que pagaban 15 dólares por día, un salario considerable por aquellos años. Los Genna ganaban 150.000 dólares mensuales libres de impuestos. Así pues, Torrio contó con la aprobación de los hermanos Genna y también con la de los hermanos Aiello, para preparar el asesinato de su tío. Frankie Yale fue quien lo ejecutó el 11 de mayo de 1920, en la entrada de un café, descargando las seis balas de su revolver en el cuerpo del pobre desgraciado.

En 1924, uno de los mejores hombres, y sucesor directo de Johnny Torrio, Mike Merlo, era asesinado por una de las mayores bandas irlandesas de Chicago, comandada por Dion O'Bannion. La otra banda irlandesa de importancia era la de Bugs Moran. Desde ese momento, Capone pasó a ser lugarteniente de Torrio.

A las 11:30 del 10 de noviembre de 1924, Mike Genna, Albert Anselmi y Giovanni "John" Scalice -hombres de Capone- entraron en la floristería regentada por Dion O'Bannion, situada en el 738 de North State Street, para recoger las coronas para el funeral de Mike Merlo y dispararon contra en el cuerpo del capo irlandés hasta matarlo.

En 1925 se celebraron elecciones en el Sindicato. Angelo Genna venció a Torrio, pero el liderazgo duró poco, ya que el 26 de mayo de 1925 Capone hizo asesinar a Angelo Genna, y en menos de un mes asesinó también a tres hermanos

de Angelo; los hermanos sobrevivientes se esfumaron, renunciando a cualquier beneficio del afluente negocio del alcohol. El ambiente entre bandas estaba enrarecido y el 24 de enero de 1926, Torrio fue tiroteado en su coche por la banda de Hymies Weiss, lugarteniente de O'Bannion, por la de Bugs Moran y por Vincent Drucci, un siciliano que trabajaba para la Mafia irlandesa y que estaba en contra de Al Capone y sus acciones. Torrio salvó la vida milagrosamente y a raíz del susto, y teniendo en cuenta su considerable fortuna, decidió marcharse a Italia entregando todo el control del negocio a Capone.

Torrio, como veíamos anteriormente, volvió de Italia en 1934 para reunir a las Cinco Familias de Nueva York, en un hotel de esta ciudad, donde propuso a sus líderes, como Lucky Luciano y otros, la paz entre Familias, así como la creación de una Comisión de la que todos pudieran sacar beneficios.

EL IMPERIO CAPONE

A principios de 1926, Al Capone ya controlaba 750 pistoleros, 18 guardaespaldas y poseía un auto blindado que pesaba siete toneladas. Su guardaespaldas principal era Filippo D'Andrea.

La residencia habitual de Capone era la familiar, la que compartía con su madre y su hermano Ralph, aunque también tenía una suite en el hotel de la calle 22 y otro apartamento en el Hotel Hawthorne en Cicero, sin olvidar el Hotel Lexington, donde tenía situado su cuartel general.

La forma en que Weiss se había comportado hasta entonces, hizo que Capone reflexionara y pidiera una tregua. Weiss se negó a dialogar y entonces Capone decidió acabar con él. El 11 de octubre de 1926, Hymies Weiss y cuatro de sus hombres cayeron muer-

tos, acribillados en plena calle. Pocos días después, los hombres de Weiss se reunieron con Capone en el Hotel Sherman, en una conferencia de paz. Alrededor de la mesa estaban, el propio Capone, Joe Saltis, Ralph Sheldon, Frank McErlane, Spike O'Donnell, Mike O'Donnell y otros. En la reunión se acordó que cada uno tendría su territorio y que respetaría el del contrario sin inmiscuirse en sus negocios. Así pues, la banda de Weiss se quedaba con la Zona Norte, la Zona Sur y Oeste para Capone, y la Zona Suroeste para Saltis. Además del reparto, también se encontraron entre los puntos a tratar las normas que a partir de entonces deberían seguir.

Durante años sucesivos, el apogeo y dinero fácil en abundancia, así como la fama, buena y mala, estuvieron de cara a Al Capone, ya que por fin el Sindicato controlaba el monopolio del alcohol, el juego y la prostitución. Este control lo llevaba a cabo con la ayuda de Frank Nitti, su lugarteniente y Jack Gusik, apodado Pulgar sucio, su contable. Además, contaba con numerosos abogados y

jueces en nomina. Pero en junio de 1928 Tony Lombardo, hombre de confianza de Capone, descubrió un complot. Scarface pidió a Frankie Yale que investigara el asunto y acabase con los enemigos de Lombardo. Yale se negó poniendo mil excusas y Capone envió entonces a uno de sus hombres, Amato, a que averiguase que demonios tramaba Yale. Amato resultó asesinado, tras lo cual, el 1 de julio de 1928, Capone hizo asesinar a Frankie Yale, que recibió más de un centenar de balas. El 7 de septiembre de 1928 le tocó el turno a Lombardo, quien caía asesinado por hombres de Bugs Moran y de Joe Aiello, cuya banda se había unido a la del irlandés.

Al morir Lombardo, Capone nombró como sustituto a Pasquale Lolordo, quien también murió asesinado por orden de Moran y Aiello, el 7 de enero de 1929.

En un estado de furia y venganza, Capone cometió la torpeza (o tal vez a cosa hecha, para desenmascarar a sus traidores) de sustituir al recientemente asesinado Lolordo por Joe Giunta, un colaborador de Aiello.

Poco más tarde, el 14 de febrero de 1929 tuvo lugar la famosa "Matanza del día de San Valentín". Siete hombres de Bugs Moran, Peter y Frank Gusemberg, James Clark, Adam Hyers, John May, Alfred Weishank y el doctor Reinhard Schiwimmer caían asesinados en el garaje S.M.C. Cartage Company sito en el 2.122 de North Clark Str. Ese día llegó a la dirección indicada un Cadillac negro, de este descendieron tres hombres vestidos de policía que ordenaron a la banda de Moran ponerse contra la pared. Ante eso Frank Gusemberg dijo: "no sabe quién es el dueño de este garaje". Fueron sus últimas palabras, los tres hombres abrieron fuego, Jack Machine Gun McGurn el primero, producién-

Normas de la Mafia acordadas por Weiss y Capone

1. Todos los miembros de la banda que hubieran sido heridos en altercados con otras bandas y que hubieran provocado muertes, quedaban amnistiados desde ese momento. Nadie podía levantar la mano contra ninguno de ellos, fueran de la banda que fuera.
2. Todas las bandas representadas renunciarían a la violencia en sus disputas con otras bandas. Se establecería el fin de los "raspados".
3. No habrían más invasiones de territorios, quedando explícitas las zonas de influencia de cada banda.
4. La violación de alguna de estas normas por una sola persona basta para que sea considerado como un acto conjunto de toda la banda y su jefe.



dose una de las matanzas más célebres de la historia de la Mafia. Ni que decir tiene que la coartada fue perfecta ya que a esa misma hora Capone estaba reunido con el fiscal Taylor. Pero para desgracia de Scarface, Moran no se encontraba en ese garaje, como se había pensado en un principio.

El presidente Herbert Hoover ordenó a la Oficina de Investigación que pusiese fin a los desmanes de Capone. El caso pasó a manos del intocable Eliot Ness, que tuvo que estudiar un expediente de un millar de folios.

Mientras tanto, la organización de Capone fue de las primeras en intervenir teléfonos, lo

que permitió descubrir a los traidores que durante tiempo habían hecho imposible la vida y negocios de Scarface, ya que estaban vendidos a su peor enemigo, Joe Aiello. Por este medio o por otro, el caso es que en mayo de 1929 Capone desenmascaró a sus tres traidores, Joe Giunta, Albert Anselmi y Giovanni Scalice, y en mitad de una cena de gala donde se reunió todo el Outfit de Chicago, Capone se levantó de donde estaba sentado, con una copa de champaña en su mano, aparentemente para pronunciar un brindis. En el momento en que levantaba la copa, la sonrisa desapareció de su cara, se puso pálido, frunció el ceño y con tono furioso gritó en italiano “¡Traidores!, ¡Perros!, ¡Malditos cerdos!”. Seguidamente arrojó el contenido de su copa al rostro de Giunta. Luego agarró de debajo de la

mesa un bate de béisbol que tenía a sus pies, mientras tanto, los hombres de Capone sacaron sus armas y apuntaron a los tres hombres para que no se movieran, Capone, sin prisa, dio la vuelta a la mesa hasta que estuvo detrás de Scalice, quien, sabiendo lo que le iba a ocurrir empezó a sudar y temblar nerviosamente mientras se santiguaba. El bate de béisbol en manos del furioso gangster cayó con tremenda fuerza hacia la cabeza de Scalice, quien cayó hacia delante salpicando los manteles con restos de su cerebro. Después le tocó el turno a Anselmi y finalmente fue Giunta, con quien Capone se ensañó mucho más que con los otros dos, asestándole tantos golpes que no se le pudo reconocer ni el rostro del pobre desgraciado. Seguidamente, tiró el ensangrentado bate al suelo, escupió a los cuerpos de los tres asesinados y ordenó que retirasen de su vista esos cadáveres.

Ese mismo mes tuvo lugar la famosa Conferencia de Atlantic City, en el Hotel President de la ciudad. Esta fue una reunión del Sindicato a nivel nacional, propuesta para la supresión de métodos violentos. Capone planteó la reorganización del Sindicato, previendo el final de la Ley Seca. A la salida de la reunión Al Capone fue detenido por tenencia de armas y condenado a un año en el presidio de Holmesburg. Una vez más es posible que esto fuera una coartada preparada, ya que poco después Bugs Moran caía asesinado. Desde la cárcel, Capone transmitía las órdenes y el mensajero era su hermano Ralph Capone.

En marzo de 1930 fue puesto en libertad por buena conducta y el 23 de octubre de ese mismo año ordenó el asesinato de Joe Aiello, que se ejecutó cerca de la esquina de West End y la avenida Kolmarl. Aiello fue trasladado al Garfield Park Hospital, donde ingresó ya cadáver. Al hacerle la autopsia, el forense le llegó a extraer de su cuerpo hasta un total de 59 balas.

Durante esa época, los federales al mando de Eliot Ness destruyeron gran cantidad de destilerías y evitaron un gran número de contrabandos de licor a diversos estados, así como a locales donde se distribuían.

El colmo para Capone fue la espectacular parada que Ness dirigió en la Avenida Michigan, delante del Hotel Lexington, donde Al Capone tenía instalado su cuartel general. Ness habló por teléfono con el mismísimo Capone y le dijo que a las once de la mañana iba a ocurrir algo delante de su hotel. A Capone le pico la curiosidad y decidió, junto a sus hombres, esperar a la hora señalada. Exactamente a las once, desfiló una impresionante procesión de cuarenta y cinco camiones confiscados a la organización y conducidos por agentes del Gobierno, armados. Más tarde y por boca de un delator de confianza, Ness se enteró de que minutos después del “desfile”, Capone había estallado en un estado de furia, rompiendo sillas, jarrones y volcando muebles a diestro y siniestro. Las pérdidas fueron cuantiosas, y Capone ordenó el asesinato de Ness y sus hombres, sus Intocables. Pero gracias a su antiguo mentor y jefe, Johnny Torrio, Capone desistió de esa idea, intentando mantener la calma.

No obstante, Ness continuó hostigando a Capone, ahora con inspecciones fiscales. Se descubrió que los libros del casino de Cicero, The Ship, tenían unos beneficios impresionantes. El análisis caligráfico determinó que aquellos libros fueron escritos por Louis Shumway, uno de los contables de Capone. Ness consiguió atrapar a Shumway, quien “cantó” lo que sabía e involucró a Fred Ries, que era quien trasladaba los sacos de dinero al Pinkert Bank de Cicero. Por el delito de negocio ilegal fueron procesados, en junio de 1931, Al Capone, Ralph

Capone y 68 gánsteres más. Capone intentó salvarse por todos los medios, ya fuera por medio de sus abogados como por un intento de intimidación del jurado. Pero el juez James H. Wilkerson halló culpable a Capone de fraude fiscal en los años 1925, 1926, 1927 y de omisión de declaración en 1928 y 1929. En total fue encontrado culpable en cinco de los veintitrés cargos que se le imputaban y el 17 de octubre de 1931, Al Capone y Frank Nitti, su lugarteniente, fueron condenados a 11 años de cárcel el primero y 18 meses el segundo, además de una multa de 50.000 dólares y los costes del juicio, que ascendían a unos 30.000 dólares. A Capone se le negó la libertad bajo fianza y fue llevado a la penitenciaría de Leavenworth.

Para buscar el favor de las autoridades se prestó a contar cuanto sabía sobre Johnny Torrio. Su declaración sirvió para llevar a Torrio a los Tribunales y condenarlo 2 años y medio por fraude fiscal.

El 3 de mayo de 1932, Al Capone fue trasladado al penal de Alcatraz, cumpliendo condena hasta el 16 de noviembre de 1939, fecha en la cual fue puesto en libertad por buena conducta, cumpliendo 8 de los once años a los que había sido condenado. Salió muy envejecido y enfermo de sífilis.

Este famoso personaje acabó sus días retirado de los negocios, viviendo en su mansión de Palm Island, Florida. Finalmente, la muerte lo encuentra el 25 de enero de 1947, fecha en la que es hallado en una bañera, atacado por enemigos mucho más cercanos de lo que esperaba: una neumonía y un derrame cerebral sufrido cuatro días antes. Se piensa que la sífilis contraída haya sido el origen de este desenlace.

NITTI THE ENFORCER

Cuando Frank Nitti salió de prisión en 1932, se hizo cargo de los negocios dejados por Capone en Chicago. Según dicen, todo esto sólo era una fachada, ya que quien mandaba realmente era Felice Paul The Waiter Ricca DeLucia, más conocido como Paul Ricca. Un dato que hace suponer esto es que Lansky y Luciano siempre hicieron negocios con Ricca, y no con Nitti, ya que lo consideraban un inútil.

Nitti empezó en el negocio de The Outfit junto a Capone, de quien siempre fue su lugarteniente. Apodado The Enforcer (El Ejecutor) por obligar con violencia a la gente a obedecer sus órdenes y por usar soldados de la Mafia y otros gánsteres de baja categoría para cometer actos de violencia, o por hacerlo él mismo otras veces.

El 19 de diciembre de 1932, varios policías liderados por los Sargentos Harry Lang y Harry Miller, entraron en la oficina de Nitti, en el apartamento 554 del 221 N. Boulevard LaSalle. Lang disparó tres veces a Nitti, impactando en la espalda y el cuello, pese a lo cual sobrevivió. Después, el policía se disparó a sí mismo, produciéndose una herida sin importancia, para hacer pensar que el tiroteo había sido en defensa propia, diciendo que Nitti había disparado primero. Más tarde se supo que el intento de asesinato fue ordenado por el recientemente electo alcalde de Chicago Anton Cermak, quien buscaba hacer presión para acabar con la Mafia en Chicago.

En febrero de 1933, Nitti fue indemnizado por intento de asesinato. Durante la sesión, Miller, el otro Sargento, testificó que Lang había recibido 15.000 dólares por matar a Nitti. Otro oficial uniformado testificó que había estado presente durante el tiroteo y dijo que Nitti estaba desarmado

en ese momento. Harry Lang y Harry Miller fueron despedidos de la policía y cada uno tuvo que pagar la vergonzosa cifra de 100 dólares por asalto menor.

Dos meses después, Cermak fue asesinado a tiros por Giuseppe Zangara, un inmigrante de Calabria con conocimientos militares de las fuerzas armadas italianas y cierta relación con The Outfit y la Cosa Nostra.

Las venganzas parecían estar ejecutándose, dejando limpia así la organización de Capone, al igual que su nombre. O por lo menos así lo creían. En 1943, algunos miembros importantes de la organización de Chicago fueron demandados por extorsión a la industria del cine en Hollywood. Ricca culpó de estos problemas a Nitti, acusándolo también de ser informante del FBI, ya que se le había visto varias veces con algún agente de esta organización.

Nitti, cansado ya de tanta habladuría, y de tantos problemas y chanchullos de la organización, decidió en un primer momento entregarse a la policía. Pero de sólo pensar lo mal que lo pasó anteriormente en una celda (por culpa de la claustrofobia) y que, según se dice, padecía un cáncer terminal, pensó que lo mejor sería quitarse la vida.

El 19 de marzo de 1943, se fue paseando por la línea del ferrocarril Illinois Central en North Riverside, Illinois, hasta que decidió pegarse tres tiros en la cabeza con un revolver calibre 32. Dos los erró porque se puso delante de un tren que se le acercaba y en el último momento saltó disparando a la vez. El conductor pensó que le disparaban a él, pero más tarde, cuando encontraron el cuerpo de Nitti, comprobaron los dos agujeros de bala en su sombrero. En lo que concierne al tercer disparo, este lo efectuó al llegar a una cerca ubicada a pocos pasos del lugar desde donde había saltado. Ahí se sentó en

el suelo, y apoyando el revolver contra su frente apretó el gatillo, acabando con su miserable vida.

DE RICCA A GIANCANA

Paul Ricca, napolitano como Torrio y Capone, sucedió a Nitti, aunque por poco tiempo, pues fue encarcelado el 30 de noviembre de 1943. La causa, el intentar extorsionar a la industria cinematográfica de Hollywood. A pesar de haber sido condenado a diez años de prisión, logró mover algunos hilos, y fue puesto en libertad al cabo de tan sólo tres años.

Quien arregló la libertad de Ricca fue Antonio Tony Accardo, también conocido como Joe Batters. Este había sido pistolero de Capone y su aspecto era el de un verdadero Gorila, con un metro ochenta y cinco de estatura, y noventa kilos, pero a excepción de otros Gorilas, este tenía también cerebro. Por haber liberado a Ricca, Accardo fue propuesto junto a otros colegas para suceder a Ricca, meta que consigue y que asume hasta 1957, año en que dejó el cargo para defenderse de acusaciones respecto al impuesto sobre la renta.

Su sucesor fue un siciliano de segunda generación llamado Sam Momo Giancana, de cuarenta y nueve años de edad y aspecto más bien afeminado. De la noche a la mañana, Giancana se había convertido en el hombre más poderoso de la segunda ciudad de Norteamérica.

Años más tarde, tras varios problemas tanto en el mundillo del espectáculo como en el de la política, Giancana fue asesinado el 19 de junio de 1975 en su casa de Chicago. Según el FBI,

este asesinato fue ordenado por Joseph Aiuppa, debido a que Giancana se negó a entregar un porcentaje considerable de los ingresos de una operación de juego ilegal en México.

DE AIUPPA HASTA NUESTROS DÍAS

Una vez desaparecido Giancana, Aiuppa subió al poder hasta el año 1986, en el cual fue encarcelado junto a su underboss John Jack el lacayo Cerone. Once años después fue puesto en libertad, contando en ese momento con 89 años de edad. Poco pudo disfrutar de su libertad, dado que falleció al poco tiempo.

Joseph Ferriola se hizo cargo entonces de la organización, pero al estar enfermo del corazón, Ferriola estuvo al mando tan sólo hasta 1989, pidiendo él y otros grandes mandos de The Outfit, que se hicieran cargo de ésta Samuel Carlisi y John DiFronzo.

Carlisi tomó inicialmente las riendas y se asoció con Anthony Chiamonti, quien cometió la torpeza de que el FBI grabara unas conversaciones, relacionadas con un trabajo de extorsión, en las que se nombraban también a los mafiosos James Marcello, Anthony Zizzo, Richard Gervasio, Bret O'Dell y el propio Carlisi. Todos ellos fueron encarcelados en 1992, recibiendo una pena de 14 años. Samuel Carlisi murió en prisión, en 1993, a la edad de 82 años. DiFronzo, se transformó entonces en el líder de la organización durante 10 años hasta el año 2003 en que James Marcello, que había sido el segundo de Carlisi y que había estado encarcelado con él lo sustituyó tan solo siendo jefe en funciones.

Marcello fue acusado, el 25 de Abril del 2005, de asesinato y extorsión por el Departamento de Justicia de los EE.UU. que puso en marcha en la ciudad de Chicago la Operación Secretos de Familia (Operation Family Secrets), condenando a 14 miembros y asociados bajo la Influencia de la Delincuencia y la Ley de Organizaciones Corruptas (Racketeer Influenced and Corrupt Organizations Act) (RICO). Se le acusó de asesinar a Nicholas D'Andrea en 1981 y a los hermanos Anthony Tony the Ant Spilotro y Michael Spilotro, en 1986. James Marcello fue declarado culpable y el veredicto no llegó hasta el 5 de Febrero del 2009, cuando fue sentenciado a cadena perpetua por pertenecer y trabajar para el crimen organizado y por asesinato. Según dice la prensa, Marcello, al oír la sentencia guiñó un ojo a los miembros de su familia, e incluso besó a su abogado. Así pues, DiFronzo volvió a tomar el relevo ya en el año 2007 y...

Relación de Jefes (Boss) de Chicago

Muchos son los que han estado al mando de The Outfit, la organización criminal de Chicago. Aquí dejamos una relación de sus nombres y las fechas en que lideraron dicha organización:

Giacomo Colosimo (1910-1920) - Johnny Torrio (1920-1925) - Al Capone (1925-1932) - Frank Nitti (1931-1943) - Paul Ricca (1931-1947) - Tony Accardo (1945-1957) Sam Giancana (1957-1966) - Sam Battaglia (1966-1967) - John Cerone (1967-1969) Felix Alderisio (1969-1971) - Joseph Aiuppa (1971-1986) - Joseph Ferriola (1986-1989) Samuel Carlisi (1989-1993) - John DiFronzo (1993-2003) - James Marcello (2003-2007) - John DiFronzo (2007-)

CAPÍTULO 2 LOS LOCOS AÑOS 20

“Los viejos días en los que papá pasaba las tardes en el bar bebiendo con los amigotes se han terminado y posiblemente nunca volverán.”

Elmer Davis, periodista

¡Bienvenido a los locos años 20! Estás a punto de adentrarte en una de las décadas más apasionantes de la historia de los Estados Unidos. La década en la que el trompetista Louis Armstrong hacía hervir las salas de baile con sus acordes de Jazz, los jóvenes danzaban al son del Charleston y las sensuales jóvenes conocidas como flappers rompían las convenciones de la hasta entonces conservadora moda. Fueron años de exceso y desenfreno, años de descuido, que quedarían magistralmente recogidos en la novela *El gran Gatsby* del novelista Scott Fitzgerald. Fue una época extraña, un oasis entre la guerra mundial que acababa de terminar y la que poco a poco se iría perfilando en el horizonte.

I. ESTILO DE VIDA

¿CÓMO VESTÍAN?

La moda masculina de los años 20 era mucho más formal que la actual. La indumentaria básica para todas las clases sociales era el pantalón oscuro con tirantes y la camisa blanca almidonada con cuellos desmontables sujetos por agujas y puños cogidos por gemelos desmontables; la posición económica de cada individuo dictaba la calidad de los materiales y del acabado. Entre las clases medias y alta era habitual usar chaleco y chaqueta acompañado

de corbata o pajarita, esta última a juego con los pantalones. En invierno era común emplear el abrigo largo y, para guarecerse de la lluvia, la gabardina. Se consideraba elegante llevar sombrero, prefiriendo las clases altas el sombrero de copa o el de fieltro, las clases medias optaban por el fedora (el sombrero de Indiana Jones) y el sombrero tirolés, mientras que las clases más populares se conformaban con llevar gorras. En épocas de calor, el sombrero panameño y el de gondolero eran muy populares, aunque sus precios solían estar fuera del alcance de las clases populares.

La forma de vestir y la calidad de las ropas se identificaba con la clase social de cada persona. Así, por ejemplo, los pantalones vaqueros eran considerados rudimentarios y daban una imagen muy pobre de la persona, mientras que un traje hecho a medida se consideraba algo distinguido. Sin embargo, además de las ropas también era importante cuidar la higiene personal: el pelo corto, peinado y engominado eran signos de distinción, mientras que el rostro debía de estar perfectamente afeitado o, en caso de llevar bigote o barba, debía estar igualada y cuidada.

En el caso de las mujeres, la moda sufrió importantes cambios, sobre todo en las grandes ciudades. Aunque las mujeres de cierta edad siguieron vistiendo de manera conservadora

como siempre, con largos trajes que ocultaban sus figuras y mostraban la mínima piel posible, los cambios producidos tras la Guerra Mundial trajeron consigo una nueva moda destinada a las mujeres más jóvenes, cuya principal seña de identidad fue la caída en desuso del corsé y el ascenso del sujetador, mucho más cómodo. Por un lado, se puso de moda un estilo que hasta entonces había sido masculino, empezando las mujeres a usar pantalones, camisas, chaquetas e incluso ropa deportiva, que obviamente era muy distinta a la actual. Por otro lado, la moda también tendió a explotar la sensualidad, y se volvió común usar vestido de cintura alargada y falda acortada hasta debajo de la rodilla, que permitía intuir las formas femeninas y resultaba mucho más erótico, acompañado por lo general con collares largos, que podían llegar a la altura

del ombligo. Por supuesto, para seguir la moda había que tener dinero, por lo que sólo las mujeres de clase media y alta podían permitirse adoptar estos estilos.

Al igual que en los hombres, la forma de vestir era la tarjeta de presentación de una mujer. Tanto el estilo más masculino como el sensual eran considerados modernos y atractivos, y no tenían por qué ser excluyentes: una chica podía vestir de manera sensual para una cena y usar un traje de deporte al día siguiente. A la ropa se sumaban elementos como el peinado, estando de moda el pelo corto y caído hasta las cejas, y los sombreros cloché que cubrían la frente. En lo referente al calzado, lo habitual era emplear zapato con tacón, pero algunas mujeres apostaron por las botas de montar y el calzado deportivo, sobre todo para disfrutar de su tiempo libre.

En los trabajos del campo y las fábricas, la vestimenta no era demasiado importante, siempre y cuando se guardase el decoro. Por el contrario, en las oficinas y comercios se esperaba que los empleados, incluso aquellos que no trabajaban de cara al público, fuesen correctamente vestidos, peinados y aseados. En los institutos, y sobre todo en las universidades, se esperaba que los jóvenes vistiesen igual que lo harían en una oficina, por lo que era habitual el uso de corbatas y chaquetas incluso entre los alumnos más jóvenes.

¿QUÉ COMÍAN Y QUÉ BEBÍAN?

En los años 20, los Estados Unidos ya eran una sociedad multiétnica, por lo que era posible encontrar todo tipo de restaurantes y comidas, si bien es cierto que no existía inquietud por conocer otras cocinas y sabores, salvo la alta cocina europea



(usualmente identificada con Francia), la cual era muy apreciada. Puesto que la agricultura estadounidense estaba bastante desarrollada, la comida tenía un precio razonable y en las ciudades siempre se podía encontrar carne, pescado, verduras y pan.

En las calles de las grandes ciudades era habitual encontrar todo tipo de puestos ambulantes de comida rápida, generalmente perritos calientes o hamburguesas para llevar, pero a lo largo de la década tuvieron que competir con un nuevo rival: las cadenas de comida rápida. La primera cadena que se hizo realmente popular fue la Automat, que en lugar de emplear camareros exponía la comida en vitrinas, que podíamos abrir depositando cinco centavos en una ranura anexa. Pronto la siguieron otras como A&W, conocida por sus hamburguesas, perritos calientes y cerveza negra de raíz, y White Castle, que hacía hamburguesas como si de una cadena de montaje se tratara (algo parecido a lo que McDonalds haría décadas más tarde) y las vendía por tan sólo cinco centavos.

En cuanto a las bebidas sin alcohol, las habituales leche, café y zumos empezaron a competir con los refrescos carbonatados, entre los que destacaban la Coca-Cola y los helados de soda (que mezclaban helado y refresco). Este tipo de bebidas tenían gran popularidad entre los jóvenes, que solían consumirlos en locales llamados fuentes de soda, a precios relativamente bajos.

Las bebidas alcohólicas más populares eran la cerveza, el whisky y el bourbon, aunque el vino también era relativamente popular, sobre todo entre los inmigrantes de origen hispano y mediterráneo. Entre las clases altas eran apreciados los buenos vinos europeos, que solían tener precios desorbitados. La venta de este tipo de bebidas quedó prohibida entre 1920 y 1933 a causa de la llamada Ley Seca, aunque eso no impidió que todas las clases

sociales siguieran consumiéndola a escondidas, recurriendo a un mercado negro dominado por la Mafia.

¿QUÉ VEHÍCULOS CONDUCIAN?

Los vehículos con motor de combustión estaban en pleno auge, aunque muchas carreteras no serían asfaltadas hasta 1927, por lo que estos vehículos estaban confinados a las grandes ciudades y a las principales carreteras del país; las gasolineras tampoco eran frecuentes lejos de los núcleos urbanos, por lo que era recomendable llevar siempre algunas latas de gasolina de reserva.

El modelo de transporte privado más popular era el coche, generalmente con capota convertible, que dejó de ser un objeto de lujo gracias a los económicos modelos Ford T y el Ford A. Las motos también se hicieron muy populares, sobre todo aquellas con sidecar, aunque eran poco prácticas en ciudades lluviosas. La ventaja de la moto frente al coche era su mayor maniobrabilidad y su menor precio. Finalmente, los camiones de caja abierta y caja cerrada se convirtieron en un modo de transporte de mercancías capaz de competir con los ferrocarriles.

Las ventajas de tener un vehículo propio eran múltiples. En primer lugar, era un símbolo de distinción, sobre todo si tu vehículo era más caro que el de tu vecino. En segundo lugar, daba mayor libertad a las familias, lo que les permitía trasladarse a vivir a los suburbios, más acogedores y con más espacio, sin por ello tener que abandonar sus trabajos en el centro de la ciudad. Esta migración del centro hacia la periferia transformaría de manera drástica el aspecto de las grandes ciudades a lo largo de los años.

El aumento del parque móvil obligó a las autoridades a tomar medidas, como el establecer normas de circulación vial y límites de velocidad, que podían variar de una ciudad a otra (mientras que en Chicago era de 16 Km/h, en Nueva York era de 48 Km/h). También era frecuente que se produjesen atascos, aunque no eran tan grandes como los actuales.

Las personas que no tuviesen transporte propio podían emplear el transporte público, al menos si vivían en una ciudad relativamente grande con tranvías, metros, autobuses y taxis. En algunas partes el transporte funcionaba magníficamente, pero en los lugares donde la ciudad crecía rápidamente solían quedar zonas aisladas o peor atendidas. Para conectar las ciudades por tierra era habitual el empleo del ferrocarril (la línea era realmente extensa) y los autobuses. El carbón había perdido su lugar primordial, y casi todos los transportes públicos usaban gasolina o electricidad.

El transporte por mar dentro del propio país era menos común, y las embarcaciones solían estar orientadas más hacia el recreo, como los lujosos yates, las lanchas rápidas (muy utilizadas para transportar el contrabando de alcohol), los veleros de recreo. Por supuesto, también había grandes embarcaciones de pasajeros y mercancías, que eran más lentos pero salían más rentables para abarcar grandes distancias.

El transporte aéreo aún tenía que evolucionar, pero ya existían compañías aéreas como la National Air Transport. Aunque los modelos de aviones mejoraban a cada año que pasaba, las primeras líneas de pasajeros no sólo eran bastante caras, sino también incómodas, al menos hasta que en los primeros años 30 se incluyeron lavabos y azafatas.

Modelos de vehículos de combustión privados

A continuación ofrecemos un listado de vehículos acompañados del año en que comenzaron a producirse.

Automóviles

- Buick Model 44 (1923)
- Cadillac Type 61 (1922)
- Cadillac Type 116 (1929)
- Chevrolet Capitol (1927)
- Chrysler Six (1924)
- Dussenberg J (1929)
- Ford Model T (1908)
- Ford Model A (1927)
- Lincoln Model L (1922)
- Mercedes Benz SS (1928)
- Packard Twin Six (1916)
- Rolls Royce Silver Ghost (1907)

Motocicletas

- Harley Davidson Silent Grey Fellow (1903)
- Harley Davidson The Flathead, (1929)
- Harley Davidson Knucklehead (1909)
- Excelsior (1919)
- Indian (1901)

Camiones

- Chevrolet AC (1929)
- Dodge ½ ton (1919) y ¾ ton (1927)
- Ford TT (1923)

¿QUÉ TRABAJOS TENÍAN Y QUÉ SUELDOS GANABAN?

En 1918, acabada la Guerra Mundial, la economía estadounidense creció a una velocidad descontrolada. El largo conflicto había hecho que las potencias europeas, las principales exportadoras hasta el momento, centrasen sus esfuerzos en la guerra y desatendieran el comercio. Estados Unidos no dudó en aprovechar ese hueco y, al mismo tiempo, ayudó a la débil economía europea con numerosos créditos.

Los créditos estadounidenses dispararon la demanda exterior de productos, lo que hizo que la industria aumentase su producción, las empresas mejorasen sus beneficios y la clase obrera tuviese trabajo. La mejora de la economía estadounidense disparó las ventas del mercado interno, lo que condujo nuevamente al aumento de producción, la mejora de beneficio y el incremento de la mano de obra.

Por lo tanto, la fuente de riqueza de los Estados Unidos eran las fábricas, situadas generalmente en las propias ciudades o sus inmediaciones. Eso produjo una emigración del campo a la ciudad, donde los agricultores esperaban encontrar una vida mejor, si bien no era lo común: los empresarios solían mantener los sueldos bajos y romper las huelgas contratando mano de obra inmigrante, desesperada y en consecuencia dispuesta a trabajar por menos dinero. En algunas ciudades se produjeron duras pugnas, en ocasiones sangrientas, entre los obreros y las fuerzas del orden, los sindicatos y los patronos.

En general, encontramos cuatro clases sociales:

- Mendigos e indigentes: Personas que no tenían medios de subsistencia, y a los que se tachaba generalmente de vagos y perezosos, aunque lo cierto es que entre ellos había numerosas personas ancianas sin recursos, enfermos crónicos sin posibilidad de trabajar y niños huérfanos o abandonados.

- Las clase populares: En el campo eran los jornaleros sin tierra, que se trasladaban con su familia allá donde hiciera falta recoger la cosecha, usualmente a cambio de un mísero jornal. En la ciudad, eran los obreros no especializados de las fábricas, los muelles y la construcción. La mayoría de los inmigrantes eran parte de este grupo, y entre ellos había una dura competencia por los trabajos. Sus ingresos anuales rondaban entre los 300 a 1.500 dólares anuales, cifra que podía ser mayor si la esposa y los hijos ayudaban a la economía familiar.

- La clase media: Este grupo era muy diverso y poco homogéneo. En el campo, eran los pequeños agricultores con un terreno pequeño o poco mecanizado. En la ciudad, eran los obreros de cuello blanco, es decir, los oficinistas, funcionarios y dependientes, aunque también los obreros especializados, que disfrutaban de mejores sueldos por desarrollar un trabajo más preciso. También se incluyen en este grupo los pequeños empresarios con negocios relativamente pequeños, como tiendas con un puñado de empleados, y algunas categorías profesionales como profesores, enfermeros, etc. Sus ingresos anuales rondaban entre 2.500 y 10.000 dólares, y por lo general se sentían orgullosos de que sus esposas no tuvieran que trabajar y sus hijos pudiesen acudir a la escuela y, con suerte, incluso al instituto.

- La clase alta: Eran las grandes fortunas que ganaban más de 30.000 dólares anuales, y que por lo general tenían grandes propiedades y empresas. También se cuentan entre este grupo a algunos profesionales muy prestigiosos, como grandes nombres de la medicina, la música o el cine.

¿CÓMO ERAN LAS VIVIENDAS?

En las grandes ciudades, lo normal es que cada comunidad tuviera un barrio propio, como el Harlem de los afroamericanos o el Little Italy de los italoamericanos en la ciudad de Nueva York. Allí solían vivir en pisos de alquiler, que en ocasiones estaban abarrotados, produciendo una cacofonía continua de pasos, gritos, conversaciones y peleas. Sin embargo, había gente que se negaba a abandonar aquellos barrios incluso cuando su situación económica mejoraba, puesto que consideraban que allí estaban sus raíces y su gente.

No obstante, la aparición de los suburbios, con amplias casas unifamiliares, pequeños jardines y una mayor sensación de seguridad impulsó a muchas personas de clase media a abandonar el abarrotado centro de la ciudad y comprar casas en las afueras.

En lo que a la Mafia respecta, solían sentirse más seguros en sus barrios, si bien es cierto que los capos solían tener su cuartel general algún edificio de oficinas o en la suite de algún hotel de la ciudad.



¿CUÁLES ERAN LAS FIESTAS?

Los Estados Unidos hay muy pocos días festivos, sin contar los domingos. Aunque algunos estados pueden tener alguna fiesta propia, éstas son las más comunes:

- **Año Nuevo:** Celebrado el 1 de enero.
- **El Día del Presidente:** Celebrado el tercer lunes de febrero. Conmemorándose el nacimiento de George Washington y Abraham Lincoln.
- **El Día de los Caídos:** Celebrado el último lunes de mayo. Homenajea a los soldados estadounidenses caídos en el cumplimiento del deber.
- **El Día de la Independencia:** Celebrado el 4 de julio. Conmemora la proclamación de la Declaración de Independencia que condujo a la fundación del país.
- **El Día del Trabajo:** Celebrado el primer lunes de septiembre. Es un homenaje a los trabajadores que sustentan la economía del país.



- **El Día del Armisticio:** Celebrado el 11 de noviembre. Celebra el día en que acabó la Primera Guerra Mundial. Hoy día es conocido como Día del Veterano, y su significado ha variado, conmemorando a los viejos combatientes que lucharon por el país.

- **El Día de Acción de Gracias:** Celebrado el cuarto jueves de noviembre. Conmemora la llegada de los peregrinos a América y la ayuda que recibieron de los nativos americanos.

- **Navidad:** Celebrada el 25 de Diciembre.

Otras celebraciones comunes son el Día de los Enamorados o San Valentín (14 de febrero), Halloween (la noche del 31 de octubre), el Día de San Patricio (17 de marzo) por parte de los irlandeses y la Fiesta de San Genaro (se celebra durante once días seguidos a mediados de septiembre) celebrada en el barrio de Little Italy, en Nueva York.

¿CÓMO SE DIVERTÍAN?

En los años 20, la tecnología revolucionó la forma de entretenerse, al mismo tiempo que la juventud de las grandes ciudades rompió con las normas y costumbres de sus mayores. Frente a la música tradicional, las nuevas generaciones preferían los nuevos estilos musicales que las orquestas tocaban en las salas de bailes, como el Jazz, el Charleston o el Dixieland, que ofrecían ritmos que la sociedad observaba con auténtico pavor, considerándolos frívolos, alocados e incluso lascivos. El alcohol, a pesar de la prohibición, siguió siendo un entretenimiento habitual de jóvenes y no tan jóvenes, con la salvedad de que cada vez era más habitual que las mujeres también lo consumiesen.

La radio revolucionó el entretenimiento doméstico, permitiendo conocer prácticamente al momento noticias, y excelentes reporteros deportivos ayudaron a hacer más cercanos los encuentros deportivos, entre los que destacaba el béisbol, que daría grandes estrellas como Babe Ruth, de quien se llegó a decir que ganaba más dinero que el propio presidente de los Estados Unidos. También destacaban jugadores como Branch Rickey, Ty Cobb o George Sisler, entre otros, que se convirtieron en auténticas celebridades nacionales. De igual modo, los combates de boxeo tuvieron gran relevancia y acapararon muchas páginas y minutos en los noticiarios, con celebridades como Jack Dempsey, que fue campeón mundial de los pesos pesados desde 1919 hasta 1926. Otros deportes igualmente populares eran el fútbol americano, el golf o el tenis, si bien no despertaban las mismas pasiones que los anteriormente mencionados.

Otra posibilidad que entregaron los aparatos de radio era estar al tanto de las modas musicales, si bien los fonógrafos y los discos se convirtieron en una auténtica obsesión para los más jóvenes, que encumbraron a artistas como Louis Armstrong, Duke Ellington, King Oliver, Red Nichols and his Five Pennies, Jelly Roll Morton o la Original Dixieland Jazz Band.

Aunque el público conservador de clase media y alta prefería acudir a ver musicales u obras de teatro, con actrices populares como Fanny Brice, Mae West o Ben Hetch, y obras hoy clásicas como *Rhapsody in Blue* (1924), *Sex* (1926) o *Front Page* (1928), lo cierto es que el gran público se rindió al cine, con grandes superproducciones que a pe-

Películas destacables de la época

- 1920, *La marca del Zorro, Doctor Jekyll & Mr. Hyde.*
- 1921, *Los cuatro jinetes del Apocalipsis, El Chico.*
- 1922, *Robin Hood, Oliver Twist, Sangre y Arena.*
- 1923, *La caravana de Oregón, Los diez mandamientos.*
- 1924, *El gavián de los mares, El Caballo de Hierro.*
- 1925, *El gran desfile, La quimera del oro.*
- 1926, *El maquinista de la General, El precio de la gloria.*
- 1927, *El cantor del Jazz (primera película sonora), Amor.*
- 1928, *Steamboat Willie (primera aparición de Mickey Mouse), El loco cantor.*
- 1929, *Los cuatro cocos, Las castigadoras de Broadway.*
- 1930, *Sin novedad en el frente, Los ángeles del infierno.*
- 1931, *Frankenstein, Mata Hari, Drácula.*
- 1932, *El expreso de Shanghai, Adiós a las armas.*
- 1933, *No soy ningún ángel, Mujercitas, King Kong.*

sar de ser mudas y en blanco y negro atrapaban a millones de espectadores en sus asientos. En 1927, con la aparición del cine sonoro, las salas de cine aumentarían aún más su público.

Los aficionados a la lectura tenían, entre otras posibilidades, una amplia selección de novelas que iban desde los autores de renombre como F. Scott Fitzgerald a los igualmente populares pero menos respetados escritores de revistas pulp, como Edgar Rice Burroughs, Robert E. Howard o H. P. Lovecraft. La prensa, por su parte, ofrecía numerosos complementos, desde secciones de deportes y sucesos a secciones de hogar y tiras cómicas.

¿QUE SISTEMA POLÍTICO HABÍA?

Estados Unidos es una república federal presidencialista que se rige por una Constitución que, a pesar de haber sido creada en 1787, se ha ido actualizando mediante la aprobación de diversas enmiendas.

El país se dividía, los años 20 y 30, en 48 estados (Alaska y Hawaii aún no tenían la entidad de estados, aunque formaban parte del país), cada uno de ellos con su propio gobernador y cámara de representantes. A su vez, el país está unido por un gobierno federal, a la cabeza del cual hay un presidente, un senado y un congreso. Tanto los gobernadores como los presidentes son elegidos para un mandato de cuatro años renovables.

Los dos partidos políticos más importantes a nivel nacional son el Partido Republicano y el Partido Demócrata, aunque en la época que tratamos también existían otros como el Partido Socialista de América y el Partido Progresista. A nivel estatal y local es más habitual encontrar fuerzas políticas

locales que no están adheridas a ningún partido en concreto y que, sobre todo a nivel de alcaldías, tienen tantas posibilidades como republicanos y demócratas.

Presidentes estadounidenses en los años 20 y 30

Woodrow Wilson, del 4 de marzo de 1913 al 3 de marzo de 1921 (Demócrata).

Warren G. Harding, del 4 de marzo de 1921 al 1 de agosto de 1923, (Republicano).

Calvin Coolidge, del 2 de agosto de 1923 al 3 de marzo de 1929 (Republicano).

Herbert Hoover, del 4 de marzo de 1929 al 3 de marzo de 1933 (Republicano).

Franklin D. Roosevelt, del 4 de marzo de 1933 al 12 de abril de 1945 (Demócrata).

2. LOS GRANDES CAMBIOS

EL PAPEL DE LAS MUJERES

Durante los años 20, la mujer recién avanzaba por caminos que hasta entonces habían tenido vedados. La sociedad americana vivía grandes migraciones desde el campo a la gran ciudad, donde las costumbres y la moral tradicionales se iban perdiendo en el ritmo vertiginoso de las grandes avenidas. Además, las puertas de la educación secundaria y las universidades se les estaban abriendo, algunas comenzaban a ganar sus propios sueldos y a tener unos sueños y ex-

pectativas muy diferentes a los de sus madres y abuelas.

Las que aprovechaban las nuevas oportunidades que tenían a su alcance rompían con la moda de corte victoriano y vestían prendas más sensuales y atrevidas (por ejemplo, los pantalones), usaban barras de labios y polvos de maquillaje, fumaban cigarrillos y bebían alcohol (vicios que hasta entonces habían sido puramente masculinos) y comenzaban a disfrutar de su sexualidad. También conseguían puestos de trabajo en oficinas y comercios, comenzaban a participar en la vida política y a ejercer el recién adquirido derecho al voto. Sirva como ejemplo de estos cambios el hecho de que en 1914, justo antes de estallar la Primera Guerra Mundial, había dos millones de mujeres con una profesión remunerada, pero para 1930, en plena Gran Depresión, a cifra se había multiplicado por cinco.

De hecho, a pesar de no ser muy numerosas, las mujeres comenzaron a ocupar puestos especialmente relevantes como gobernadoras de estado, policías, agentes del FBI o bomberos durante los años 20.

Sin embargo, ni los cambios eran tantos como algunas mujeres habrían deseado, ni la sociedad los sabía digerir. En primer lugar, los sueldos de las mujeres eran claramente inferiores a los de los hombres, incluso cuando desempeñaban el mismo trabajo que un hombre, y se esperaba que abandonara su trabajo cuando se casase. Aunque disfrutaban de su sexualidad, se esperaba que lo hicieran con una pareja estable, a ser posible su futuro esposo, y por supuesto fuera de la vista de los demás, creándose el concepto de la reputación femenina, en la que no importaba ser realmente casta, sólo aparentarlo

ante los demás. De igual modo, muchos hombres seguían esperando que, al casarse, una mujer abandonase su carrera y se dedicase al hogar y al cuidado de sus hijos.

Por su relevancia para la ambientación, vamos a detenernos en un arquetipo femenino en concreto: la mujer del gángster. Es estos años solían ser mujeres italianas o hijas de inmigrantes italianos, educadas según las costumbres rurales de Sicilia, es decir, educadas para cumplir los deseos de su esposo, criar a los hijos y ocuparse de la casa; aquellas que no eran de origen italiano, solían aprender cómo comportarse al relacionarse con otras esposas en los cerrados círculos de cada Familia. Por supuesto, con aquella mentalidad, a las mujeres no se les permitía ingresar en la Familia. De hecho, en fecha tan actual como 2004, un mafioso arrepentido llamado Antonio N. seguía manteniendo la opinión de que las mujeres eran: "Irracionales, chismosas, de poco fiar y, por ello, incapaces de someterse a la regla del silencio. Su tarea debe circunscribirse a traer hijos al mundo y a ocuparse de la casa." No obstante, tenemos constancia de que posteriormente, ya en los años 60 y 70 del siglo XX, las esposas comenzaron a hacerse cargo de los asuntos de sus maridos, sobre todo cuando estos eran detenidos o asesinados.

Los gángsters esperaban que sus esposas educaran a sus retoños en casa. A los varones se les inculcaban valores de los que no debían apartarse jamás, a saber, el honor, la venganza y la ley del silencio. A las hijas se les enseñaba a obedecer cuanto dijera la figura masculina: primero su padre y, una vez casada, su marido. Tanto a los hijos como a las hijas se les enseñaba a respetar por encima de todo a su padre, representación de la fuerza y la virilidad. Los hijos varones eran el orgullo de la familia, puesto que algún día habrían de ocupar el puesto de su padre, de tal modo que tener un hijo era una bendición. Por lo general, no se veía bien que los hijos



acudieran a instituciones educativas públicas ni privadas, siquiera la escuela parroquial, para evitar que ideas extrañas debilitasen sus lealtades.

EL RACISMO

A pesar de ser una sociedad que se había construido a partir de la inmigración, la sociedad estadounidense era tan racista como la europea. Los ciudadanos anglosajones o norteamericanos eran ciudadanos de primera clase, los europeos del este y mediterráneos llegarían a serlo en cuanto olvidasen sus viejas costumbres (usualmente con el paso de dos o tres generaciones), mientras que hispanoamericanos y afroamericanos eran ciudadanos de segunda categoría y los asiáticos y nativos americanos, de tercera.

La mayoría de las grandes ciudades poseían barrios en los que se concentraba la población inmigrante dividida por nacionalidades o etnias, independientemente de su nivel de rentas. Aunque en ocasiones era posible salir de esos barrios, los afroamericanos tenían numerosos problemas, pues el valor de una propiedad podía descender si, de repente, llegaba un vecino afroamericano o asiático. Los propios vecinos solían ser hostiles a la llegada de personas de distinto origen étnico.

Esta forma de racismo se perpetuaba en los empleos, con peores oportunidades laborales y menores sueldos para algunas nacionalidades y etnias, y en la propia legislación, pues desde finales del siglo XIX había adoptado el Separado pero iguales, que obligaba a que las comunidades étnicas vivieran separadas. Así, por ejemplo, los afroamericanos tenían sus propios colegios, además de asientos especiales en los espectáculos, parques y transportes públicos, generalmente de peor calidad. Inclu-

so había baños y salas de espera distintos para gente blanca (White people) y personas de otra etnia (Colored People), generalmente afroamericanos, asiáticos, nativos americanos y, en ocasiones, también hispanoamericanos si tenían un tono de piel muy oscura o rasgos indígenas.

Organizaciones como el Ku Klux Klan intentaban, sobre todo en el sur del país, escarmentar a aquellos que no aceptaban las cosas como eran, llegando a torturar e incluso matar a quienes desafiaban la segregación. No obstante, eso no quiere decir que todo el mundo fuese racista: Aunque los prejuicios eran muy poderosos, los movimientos contra la segregación comenzaron a ganar fuerza y, gracias al auge económico de los años 20, la movilidad social fue mucho mayor.

EL CRACK DEL 29 Y LA CRISIS ECONÓMICA

Tras la Guerra Mundial (1914-1918), los Estados Unidos aumentaron su producción de manera espectacular para proveer a las destrozadas potencias europeas y atender a los mercados que habían quedado desatendidos por la contienda. Sin embargo, a medida que avanzaba la década, las industrias europeas fueron recuperándose y dependiendo menos de los productos estadounidenses. Sin embargo, la economía estadounidense, con pocos controles estatales, siguió creciendo a pesar de la disminución de la demanda, fruto de la especulación, la manipulación de los libros de cuentas y la facilidad para obtener créditos. Llegado un punto, la industria funcionaba porque la banca proveía de créditos asequibles, y la banca daba créditos asequibles por la industria funcionaba.

3. LEY Y ORDEN

Aquel círculo vicioso estalló el 24 de octubre de 1929, en lo que se llamó El jueves negro. Cuando se hizo evidente que ciertas empresas aparentemente potentes estaban en pésimas condiciones, el pánico cundió en la bolsa de Wall Street (Nueva York) y las acciones se vendían a precios irrisorios, afectando incluso a empresas que tenían buena salud. Los bancos, que habían prestado más dinero que depósitos poseían, comprendieron entonces que no iban a ser capaces de recuperar sus inversiones, quebrando en unas ocasiones, congelando el crédito en otras. A ello se sumó un año excepcional en el campo, lo que trajo un descenso de los precios agrícolas y la ruina de muchos pequeños y medianos agricultores.

Ante los cierres de fábricas y los despidos provocados por la caída de las ventas, la legión de desempleados aumentó. Al aumentar la pobreza, disminuyó el consumo, provocando nuevos despidos y cierres de fábricas. Los barrios de chabolas, las legiones de desempleados a las puertas de los comedores gratuitos y la miseria se hicieron presentes en cada rincón del país. El gobierno, creyendo que aquella sería una crisis temporal, no tomó ninguna medida y la situación siguió deteriorándose.

La llegada al poder del presidente Franklin D. Roosevelt fue un nuevo punto de partida, al promover una política social (New Deal) que mitigó los efectos de la depresión económica y ayudó a remontar lentamente la situación.

Los Estados Unidos cuentan con un complejo sistema de cuerpos de seguridad, cada uno de ellos con una jurisdicción y función concreta, además de un enrevesado sistema judicial. A continuación daremos unas breves pinceladas sobre los mismos.

FUERZAS DEL ORDEN ESTATALES

La policía tiene jurisdicción dentro de la ciudad. Entre sus funciones están combatir el crimen, controlar el tráfico, vigilar manifestaciones y huelgas, etc. Se dividen entre los agentes de uniforme, que suelen patrullar zonas concretas a pie o en vehículo, y los detectives (generalmente con grado de oficial), que suelen investigar diversos crímenes (robo, asesinato, etc.) Tanto el agente de policía como el detective son cargos que requieren pasar unas pruebas técnicas y de conocimientos.

Los sheriff son la máxima autoridad legal dentro de un condado (una subdivisión del estado) y generalmente tiene una serie de agentes subordinados a sus órdenes. Las prerrogativas del sheriff varían enormemente en cada estado, de tal modo que en algunos es un cargo más burocrático (recaudar ciertos impuestos, etc.) mientras que en otros tiene competencias policiales.

FUERZAS DEL ORDEN FEDERALES

Las fuerzas federales recogen una gran cantidad de departamentos, desde el de Aduanas al del Tesoro, cada uno de ellos con jurisdicción en todos los es-

tados pero sólo en lo referente a su departamento. Algunos agentes federales famosos serían Isidore Izzi Einstein y Moses Moe Smith, dos fornidos y pequeños hombres que lograron detener a casi cinco mil delincuentes, de los cuales la gran mayoría acabaron siendo condenados por crímenes relacionados con la venta de alcohol.

En Omertà, la fuerza federal más habitual será la Oficina Federal de Investigación o FBI (Federal Bureau of Investigation). Fundada en 1908, es la principal rama del Departamento de Justicia, y está especializada en investigar y combatir crímenes que, por su magnitud, escapan a las fuerzas estatales. Entre 1920 y 1933, los llamados Años sin ley, el FBI luchó contra el crimen organizado, la venta de alcohol y el propio Ku Klux Klan.

Desde principios de 1924 y hasta el día de su muerte, cuarenta y ocho años después, el director del FBI fue John Edgar Hoover. Bajo su mando, la oficina creció rápidamente y atrajo a nuevos agentes mucho más preparados que sus predecesores. El sobrenombre de sus operativos sería Government Men o simplemente G Men (Hombres del Gobierno u Hombres G). Entre los hombres del FBI destacarían Melvin Purvis, un joven que entre finales de los años 20 y principios de los 30 logró gran fama deteniendo a numerosos enemigos públicos en Chicago, y Eliot Ness y sus Intocables.

EL SISTEMA JUDICIAL

En los Estados Unidos existen dos sistemas judiciales: uno estatal que varía según la zona, y uno federal que es común para toda la nación. El estatal tiene dos tribunales, uno de primera instancia para actuar en todo tipo de casos y un tribunal superior para cuestiones de ley estatal. El federal fue

creado para los casos que quedaban fuera de la jurisdicción de un estado (por ejemplo, porque afectase a diversos estados o porque fuese un crimen federal).

En cualquier caso, el proceso judicial es similar en todos los Estados Unidos. El fiscal o la acusación privada deben presentar pruebas (documentos, testigos, etc.) de la culpabilidad del acusado. El acusado puede contar para su defensa con un abogado, ya sea privado o de oficio. Aunque el juez conduce el proceso e impone el castigo acorde a la legislación, declarar al acusado inocente o culpable es tarea de un jurado popular. Existe la posibilidad de recurrir la sentencia hasta llegar al Tribunal Supremo, aunque este tipo de acciones son caras.

Aunque hay excelentes abogados de oficio, una buena firma de abogados puede aprovechar

Las razones para ser ejecutado

- Asesinar, secuestrar o planear la muerte de un miembro del gobierno, el Congreso o el Tribunal Supremo.
- Asesinato premeditado.
- Asalto sexual que resulte en muerte de la víctima.
- Explotación sexual de menores que produzca la muerte del explotado.
- Torturas que produzcan la muerte.
- Tráfico de drogas a gran escala.

Algunos estados, además, contemplan la pena de muerte en casos como asaltos sexuales con violencia, secuestro e incluso robo. No obstante, la ley no es ciega, y en los años 20 y 30 un tribunal no trataba igual a un anglosajón que a un afroamericano, un asiático o un latino, siendo por lo general más duras las condenas de estos últimos.

mucho mejor vacíos legales, conseguir testigos y desarmar más fácilmente la estrategia de la fiscalía. No obstante, ni el mejor de los abogados puede triunfar cuando el acusado tiene en su caso testigos fiables y una tonelada de pruebas en su contra.

En cuanto a la aplicación de las penas, éstas dependían de la legislación de cada estado. En treinta y ocho de los cuarenta y ocho estados existía la pena de muerte, que entre 1920 y 1935 estuvo en auge (más de ciento cincuenta ejecuciones al año) y tuvo pocos opositores. Entre las formas de ejecución se encontraban la horca, el fusilamiento, la silla eléctrica y la cámara de gas (ésta última sólo a partir de 1924).

LOS GRANDES ENEMIGOS: ALCOHOL, PROSTITUCIÓN Y JUEGO

Además de los crímenes habituales, como podían ser robo, extorsión, tráfico de drogas, contrabando de tabaco y falsificación, las autoridades de los años 20 y principio de los 30 tuvieron que luchar contra el contrabando de alcohol, las redes prostitución y el juego con apuestas.

La prohibición de vender alcohol fue el resultado de la lucha de diversos grupos de presión que veían en la ingesta de alcohol un mal que destruía familia, provocaba enfermedades y estimulaba la delincuencia. Tras décadas de luchas, estos grupos lograron que el Congreso aprobase la Decimotava



Enmienda a finales de 1917, que prohibía la venta de alcohol, desde bebidas de baja graduación como vino y cerveza a licores y aguardientes. En 1919, la Ley Volstead aclaraba que “ninguna persona fabricará, venderá, cambiará, transportará, importará, exportará, o entregará, cualquier licor embriagador excepto los autorizados por esta ley.” Esta ley llegó a ser conocida como La Prohibición o, más popularmente, como la Ley Seca. Aunque el consumo de alcohol se redujo considerablemente, pronto apareció un mercado negro, controlado por la Mafia, que importó, fabricó, distribuyó y comercializó todo tipo de bebidas alcohólicas. Con el paso de los años, se hizo patente que la prohibición del alcohol había ocasionado más problemas que beneficios, y finalmente se aprobó la Vigésimo Primera Enmienda, que volvía a permitir la venta de alcohol en los Estados Unidos.

La prostitución fue otro problema que se combatió, tanto por convicción moral como por ser un rentable negocio de explotación y tráfico de seres humanos. Existían prostíbulos camuflados de clubes, salones de masajes y similares, generalmente destinados a una clase media y alta, por los que iban circulando diversas muchachas y, si se sabía buscar, también muchachos. Una misma persona solía controlar diversos prostíbulos, de tal manera que las prostitutas iban pasando de uno a otro. En general, las prostitutas no solían beneficiarse de la venta de sus cuerpos, o al menos no tanto como los dueños de los prostíbulos.

Finalmente, el juego fue otro crimen, o mejor dicho, el juego con apuestas. Éste podía presentarse de diversas formas, desde lotería, apuestas deportivas o partidas de juegos de azar. Sin embargo, tras la crisis económica de 1929 se consideró que la legalización del juego podría reactivar la economía de algunas zonas. En 1931, Nevada legalizó el juego

y, poco después, comenzaron a construirse los primeros casinos en Las Vegas.

4. LAS FAMILIAS Y LAS BANDAS

El crimen organizado podía estar formado por bandas o por Familias. Las primeras podían estar compuestas por personas de diferente origen étnico, nacional o cultural (por ejemplo, una banda podría estar formada por afroamericanos, italianos, irlandeses y judíos). Por el contrario, las segundas estaban compuestas solamente por italianos (en muchas ocasiones sicilianos) e italoamericanos, además de tener un ritual de iniciación en el que se introducía al nuevo miembro de la Familia en la ley del silencio, es decir, en la Omertà. Sólo a partir de los años 30 comenzarían a aparecer los primeros asociados cuyos orígenes no eran italianos.

A pesar de sus diferencias, Familias y bandas no eran excluyentes. Por ejemplo, muchas Familias no tenían el tamaño necesario para abarcar todos los negocios ilegales que estaban a su alcance, así que empleaban bandas para dirigir algunos de sus negocios.

La mayor fuente de ingresos de las Familias solían provenir del contrabando de alcohol, seguida por el juego, la prostitución y el pago de “protección” por parte de pequeños negocios, sobre todo cuando una Familia controlaba grandes zonas de una ciudad. Algunas Familias también controlaban diversos sindicatos de trabajadores si creían que eso podía servir a sus intereses, como por ejemplo ocurría en las ciudades con muelles, por donde entraba una importante cantidad de contrabando. Aunque los sobornos a las autoridades podían ser caros,

aseguraban que los negocios siguiesen funcionando.

Los miembros de una Familia esperaban ascender dentro de las filas de la organización, ganar una cantidad de dinero mucho mayor de la que obtendrían trabajando en una fábrica o un comercio, y sabían que si algo les pasaba, su mujer e hijos serían protegidos por el Don. Muchos gánsters, al prosperar, les gustaba vestir bien, llamar la atención e incluso aparecer en los medios de comunicación, como sucedía con Al Capone, aunque a la larga esta forma de actuar sólo lograra atraer la atención de las fuerzas del orden.

A pesar de las ventajas que tenía trabajar para la Mafia, también las Familias solían reservar duros castigos a quienes rompían la Ley del Silencio. Algunos ejemplos eran:

- **El Barril:** Sistema de ejecución que hizo famoso Ignazio el Lobo Sietta, de La Mano negra. Éste consistía en introducir el cuerpo de la víctima en un barril de serrerín y lanzarlo al río para que se hundiese.
- **Ejecuciones públicas:** Eran justamente eso, asesinatos de una o más personas en locales públicos, normalmente con ametralladoras Thompson u otras armas de fuego, sirviendo de aviso para los demás miembros de la Familia y asociados.
- **Corbata siciliana:** Técnica de asesinato que consiste en estrangular a la víctima con un cable de acero.
- **El Italiano:** Era una forma de ejecución rápida, donde la víctima era sujeta por

dos hombres mientras que un tercero le colocaba una cuerda al cuello para estrangularlo.

- **La Mano muerta:** Era una técnica utilizada para paralizar a una víctima antes de matarla por sorpresa. Consistía en estrechar fuertemente la mano derecha de la víctima para que no pudiese desenfundar arma alguna, y dispararle a continuación con la izquierda. Este sistema era muy utilizado por asesinos zurdos como Albert Anselmi, uno de los ejecutores más famosos de Al Capone.
- **Los Ojos del muerto:** Era un método de ejecución empleado solamente por aquellos miembros de Cosa Nostra que hubiesen tocado a la esposa de otro miembro de la organización. Éste consistía en paralizar a la víctima con un cable de acero al cuello, apretando lo suficiente para no estrangularlo, pero sí lo suficiente para evitar que gritase. Otro ejecutor se encargaba con un estilete de arrancarle los glóbulos oculares a la víctima mientras ésta aún estaba con vida.
- **Pasta con sorpresa:** Ingeniosa forma de ejecución, en la que se colocaba una pequeña bomba entre la pasta que la víctima iba a consumir (normalmente espaguetis) y, cuando ésta introducía el tenedor, la carga explosiva se activaba, estallándole en la cara.
- **Zapatos de cemento o Dormir con los peces:** Era otro método de asesinato en el que se introducían los pies de la víctima en un cubo, sólo para rellenarlo de cemento rápido. Cuando ya estaba seco, se lanza

a la víctima al agua, que se ahogaba sin remedio.

COMPOSICIÓN DE UNA FAMILIA

Las Familias están fuertemente jerarquizadas. Las relaciones entre los superiores y sus subalternos no sólo son económicas, sino que se también se crean lazos de compañerismo, honor e incluso vínculos familiares que ayudan a cohesionar la organización. A continuación incluimos una escala de los cargos, de mayor a menor orden:

Don

Es el jefe (Boss) de una Familia y el miembro más poderoso de la misma. Es el encargado de negociar con otras Familias, decidir los campos de actuación de sus hombres y dirigir los negocios.

Consigliere

Es el consejero del Don, y está justo por debajo de él en jerarquía, aunque no tiene poder real sobre los hombres y recursos de la Familia.

Sotto Capo

Es el lugarteniente (Underboss) del Don, encargado de controlar el día a día de las operaciones de la Familia. Una Familia muy grande podría tener varios Sotto capos.

Capo

Es la abreviación de Capodecina o Caporegime, y designa al líder de un escuadrón compuesto por entre diez y quince soldados. Son un puesto de po-

der intermedio, y dependiendo del tamaño de una Familia, su número puede ser mayor o menor.

Soldados

Son los hombres de la Familia que hacen el trabajo sucio. Es el puesto más bajo que se puede tener dentro de una familia.

Los asociados

Los asociados no son considerados como miembros de la Familia y normalmente ni tan siquiera son italianos. No obstante, son aliados de la Familia, y suelen colaborar a la hora de encargarse de los trabajos difíciles o sucios.

Lenguaje gestual

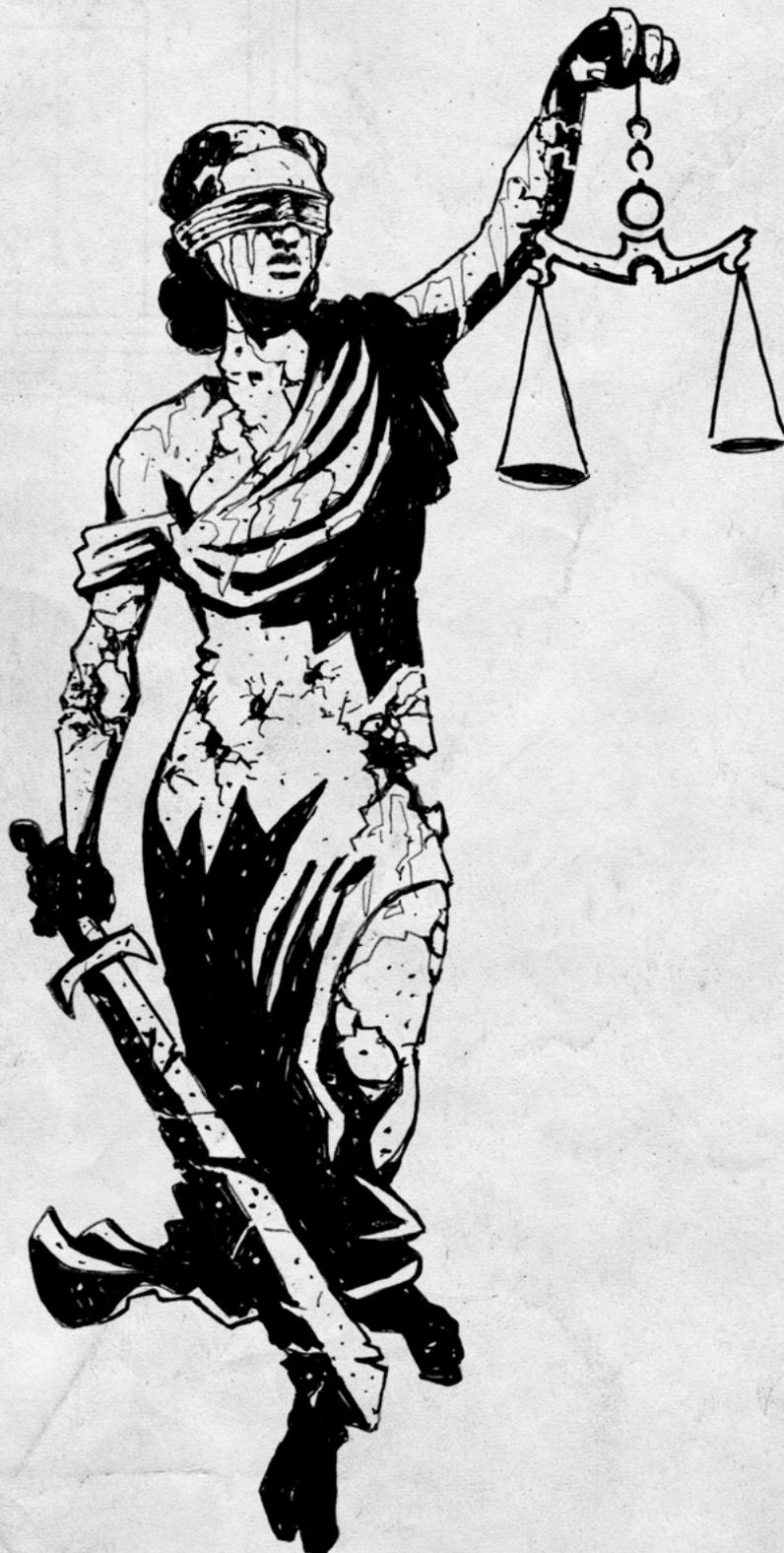
Aparte de emplear una jerga propia, los gángsters empleaban diversos gestos para comunicarse, lo que les permitía hacerlo de manera discreta y sin necesidad de entablar conversación. Estos son algunos ejemplos:

- Si el gangster se coloca el sombrero inclinado hacia la izquierda, significaba que más tarde se vería con la persona a quien le hace el gesto.
- Si por el contrario se inclina el sombrero hacia la derecha, está informando a quienes le mirasen que en ese momento no podía hablar, pues estaba siendo vigilado.
- Si el sombrero se inclina hacia atrás, es una señal de socorro.

Cada Familia podía tener sus propios códigos, así que invitamos a los jugadores a que creen los suyos propios.



SEGUNDA PARTE: SISTEMA DE JUEGO



CAPÍTULO 3

CREACIÓN DE PERSONAJES

“¿Yo robo bancos para ganarme la vida, ¿tú que haces?”

John Dillinger, atracador

I. CARACTERÍSTICAS

Lo primero que debemos de hacer a la hora de crear un personaje jugador (PJ) es averiguar los valores de sus características, que serán la base a partir de la cual se desarrollará. Las características muestran nuestros principales valores en aquello que nos forma como seres humanos: FUE (fuerza), AGI (agilidad), CON (constitución), INT (inteligencia), PER (percepción), COM (comunicación), DES (destreza) y PRE (presencia). Veámoslas en detalle:

FUE (fuerza): Describe el potencial físico del PJ. De esta cifra se obtendrá el modificador al daño que aplicaremos a los combates cuerpo a cuerpo y a los ataques con armas arrojadas. Además, servirá como parte del cálculo para obtener los puntos de vida originales.

AGI (agilidad): Representa la velocidad y reflejos del PJ.

CON (constitución): Indica la forma física, salud y resistencia a enfermedades o venenos del PJ. Un valor muy bajo equivaldrá a una salud quebradiza, y un valor muy alto nos dará un aspecto muy saludable. También nos servirá para obtener las medidas físicas del PJ, como

peso y altura. Además servirá como parte del cálculo para obtener los puntos de vida originales.

INT (inteligencia): Mide el nivel intelectual del PJ. Un valor muy elevado nos mostrará a un tipo con estudios superiores, quizá con alguna carrera terminada si el PJ lo desea y, por supuesto, con la aprobación del Don. Un nivel muy bajo puede llegar a mostrarnos a un completo analfabeto.

PER (percepción): Describe la capacidad del PJ para captar los acontecimientos que suceden en su entorno.

COM (comunicación): Representa la capacidad del PJ para comunicarse con su entorno. Un PJ con un valor muy alto puede ser alguien muy locuaz o parlanchín, mientras que un valor muy bajo puede representar a un tipo parco en palabras.

DES (destreza): Indica la capacidad manual del PJ. Puede ser importante en trabajos de precisión o muy laboriosos.

PRE (presencia): Mide el atractivo físico del PJ. Un valor muy alto nos hará atractivos, mientras que un valor especialmente bajo puede llegar a significar una apariencia desagradable, cuando no una evidente fealdad.

Normalmente para desarrollar las acciones del jugador en Omertà, haremos una tirada de la habilidad (consultar página 120) que más se ajuste a lo que el jugador desee hacer. Cuando no hallemos una habilidad que se ajuste a lo que pretendemos hacer, podremos usar la característica que creamos que más se pueda ajustar. ¿Qué porcentaje de éxito tendremos? Para averiguarlo, multiplicaremos la característica a usar x1, 2, 3, 4 ó 5, dependiendo de la dificultad que consideremos aplicable. Cuanto mayor sea el multiplicador, mayor será la facilidad con que podamos realizar la prueba. No será lo mismo tratar de desatarnos de un nudo simple y no demasiado apretado (x5) que desatarnos de una cuerda bien apretada (x1). Si fuere necesario, podríamos aplicar modificadores de hasta x1/2, si

la cuerda tuviese, por ejemplo, varios nudos marineros.

Para obtener el valor de las características los jugadores deberán lanzar 3d10 y quedarse con **los dos resultados más altos**. Si uno de los ocho resultados es inferior a 5 puede repetirlo, pero sólo podrá hacer esto **una vez**, sustituyendo el antiguo valor por el nuevo resultado. Si éste nuevo resultado fuera inferior (que ya es mala suerte) se queda con la primera tirada. Cada uno realiza este proceso ocho veces, y deben anotar temporalmente los ocho resultados de las tiradas al margen de la hoja de PJ.

Llegados a este punto los jugadores deberán decidir qué valor asignan a cada característica:

Las tiradas más altas deberán asignarlas según la profesión que tuviera el PJ antes de entrar a formar parte de la Familia. Más adelante, en el apartado correspondiente, encontrarás estas profesiones (consultar página 74) y las características predominantes. Échale un ojo ahora, y que coloquen las tiradas más altas donde se indique.

¿Cuándo se usan las características?

FUE: Romper una atadura o alzar un peso.

AGI: Agarrarse a algún saliente en última instancia en una inoportuna caída o mantener equilibrio en una superficie resbaladiza.

CON: Resistir venenos o enfermedades.

INT: Realizar cálculos matemáticos y resolver problemas mentales.

PER: Recordar un dato concreto de algo que se haya visto u oído anteriormente o identificar el acento de un interlocutor.

COM: Normalmente, todas las habilidades en base a COM cubrirán lo suficiente cualquier posibilidad como para no recurrir a esta característica. De todos modos, quizá tú encuentres como acudir al valor de esta característica en tus sesiones de juego.

DES: Deshacer el nudo de alguna atadura o hacer malabares.

PRE: Que se te acerque la rubia despampanante del dub o dar buena imagen al entrar por la puerta.

Nota sobre la dificultad de juego

Si quieres que tus partidas supongan un mayor reto para tus jugadores, si quieres ponérselo más difícil de salida, puedes hacer que sus características sean directamente el resultado de la tirada de 2d10 en vez del sistema habitual de tirar 3D10 y escoger dos. Del mismo modo puedes ignorar la regla del resultado menor de 5.

Tú decides.

Se reparte el resto de tiradas de forma que los valores más altos vayan a parar a las características que consideren predominantes en su personaje, y las más bajas a aquellas características que consideren menos importantes o que crean que tienen menos que ver con la imagen mental que tienen de lo que será su personaje.

Una vez asignadas las características, pasaremos a obtener otros datos que nos darán una idea más definida del PJ:

Bono al daño en combate cuerpo a cuerpo (FUE): Este modificador se aplicará al daño que el PJ haga cuando esté en combate cuerpo a cuerpo, tanto desarmado (usando sus puños, por ejemplo) como con arma contundente, blanca o arrojada.

Valor de FUE	Bono al daño
02 - 05	-1d4
06 - 11	-
12 - 16	+1d4
17 - 20	+1d6

Puntos de vida (FUE/2 + CON/2 +1d10): Suma la mitad de la Fuerza y la mitad de la Constitución del PJ y suma 1d10. Así obtendremos los puntos de vida que tendrá el personaje. Ten en cuenta que se redondea hacia arriba si es necesario.

Aspecto (PRE): Con el resultado de esta tirada consultaremos la siguiente tabla donde se nos dirá cuál es el atractivo físico y sexual, el encanto o sex appeal, y los modificadores a ciertas habilidades relacionadas.

Valor de PRE	Aspecto	Modificadores
02 - 05	Desagradable en extremo	+10 Intimidar/-25 seducción
06 - 11	Tira 1D6:	
	1 - 3	Más bien feo oiga
	4 - 6	Del montón. Una cara como tantas otras
12 - 16	Agradable	-
17 - 18	Atractivo	+15 seducción
19 - 20	Sensacional	+20 seducción

Coraje (COR): Se hace una tirada de 1d100 y si obtienen un resultado de 20 o menos, se repite la tirada. Escribe el valor de COR en la casilla de Coraje Actual en la hoja de personaje. La utilidad del Coraje se explica en un capítulo posterior (consultar página 124).

Coraje Máximo: El Coraje máximo es la puntuación más alta que el PJ puede llegar a tener en COR. Se calcula sumando el COR inicial + 5 puntos por cada año dentro de una familia + 20% de la suma anterior.

Por ejemplo, Toni Belardo lanza 1D100 para obtener su valor de COR y obtiene un 35, que será su valor inicial. Sabiendo que ha pasado tres años al servicio de una Familia, calculamos su Coraje Máximo: A la tirada base de 35 de sumamos 15 (+5 por cada año) por servir a una Familia, lo que nos da un resultado de 50. El 20% de 50 es 10, así que en también lo sumamos y obtenemos un valor final de 60.

Reputación: La reputación del PJ viene dada con un valor que oscila entre el 1 (valor inicial) y el 20. Más adelante encontrarás notas más extensas sobre la reputación (consultar página 127), de momento es suficiente con que marquen el 1 en la hoja de personaje.





Grupo: Llegados a este punto, tendrán que decidir el grupo cultural al que pertenece cada PJ. Y es que, aunque un personaje sea de nacionalidad estadounidense, no es lo mismo provenir de una familia anglosajona que haberse criado en un gueto negro o ser hijo de inmigrantes judíos de la Europa oriental. Para seleccionar el grupo existen dos métodos: El primero es que elijan directamente el grupo étnico de entre las opciones que se dan en la tabla de nacionalidades. El segundo método, por si eres un enfermo del sonido de los dados, es que hagan una tirada en la misma.

Tirada de 1d10	Nacionalidad
1 - 4	Anglosajón
5 - 8	Italiano / Italoamericano
9 - 10	Judío, Afroamericano, Irlandés, etc...

Un dato importante a tener en cuenta es que durante la época que abarca este manual (años 20 y 30) ningún personaje podrá ingresar en la Familia si no tiene raíces italianas y, a ser posible, éstas sean sicilianas, si bien esto último no es obligatorio. Los PJs de otras nacionalidades podrán colaborar con la Familia, hacer trabajitos, ayudarles, en definitiva, ser asociados con los que se contará en caso de necesidad, pero no serán considerados Hombre de honor.

Idioma: Todo PJ tendrá de salida su idioma natal a un valor igual a su INTx5. Si tenemos un PJ nacido fuera de los Estados Unidos, tendrá además conocimientos de inglés con una base igual a su INTx3. Ten en cuenta que si quieres que un PJ tenga más puntuación en inglés u otro idioma, deberá invertir puntos de generación (consultar página 103).

Si un personaje es italoamericano, deberán decidir cual de los dos idiomas será el principal y cual su

La mujer en Omertà

Tal y como se describe en la ambientación histórica (consultar página 60), las mujeres no podían ser gánsters, pero eso no quiere decir que los PJs femeninos estén vetados en Omertà, ni mucho menos. La mayoría de las profesiones que describimos en este apartado pueden ser desempeñadas tanto por hombres como mujeres, y nadie impide a un PJ femenino asociarse con delinquentes (y si no, mirad el ejemplo de Bonnie y Clyde).

secundario, otorgando al primero de ellos el valor resultante de su INTx5 y al segundo un valor igual a su INTx3.

2. PROFESIÓN PREVIA

Los PJs, antes de ingresar en la Familia, habrán trabajado cierto tiempo desempeñando algún tipo de profesión. Pasado un tiempo, y por el motivo que el jugador y el Don acuerden, el PJ habrá entrado a formar parte de la Familia, en algunos casos abandonando su antigua profesión y en otros no, según le convenga. En cualquier caso, el PJ obtiene de esta profesión previa experiencia, conocimientos y habilidades posibles.

Para ver qué profesión ejercía un PJ, tus jugadores pueden simplemente elegir una de las que se dan a continuación, la anotan en el apartado correspondiente de la hoja de personaje y siguen las instrucciones que se dan.

Si tus partidas van a ser al margen del crimen, es decir, tus PJs no van a pertenecer a ninguna Familia criminal, deberán escoger del mismo modo una profesión pero ignorando todas las reglas relacionadas con los gánsters.



1d100	Profesión	Tirada 1d6	Especialidad	1d100	Profesión	Tirada 1d6	Especialidad
1-3	Académico	-		42-44	Empleado de banco	-	
4-6	Actor / actriz	1-2	Teatro	45-47	Escritor	-	
		3-4	Vódevil o Revista	48-52	Estibador	-	
		5	Estrella de cine	53	Federal	-	
		6	Especialista de cine	54-56	Femme Fatale+	-	
7-10	Bailarina de club	-		57-59	Flapper+	-	
11-13	Bombero	-		60-64	Granjero	-	
14-18	Chófer	1-3	Camionero	65-67	Juez	-	
		4-6	Taxista	68-71	Jugador profesional	-	
19-21	Cigarreras+	-		72-74	Músico	-	
22-25	Comerciante	-		75-76	Médico	-	
26-28	Contable	-		77-80	Periodista	-	
29-34	Delincuente	1	Atracador de bancos	81-84	Policía	-	
		2	Carterista	85-88	Político	-	
		3	Contrabandista	89-93	Prostituta*	-	
		4	Especialista en cajas fuertes	94-96	Representantes del espectáculo	1-2	Director *
		5	Asesino convicto			3-4	Manager artístico *
6	Otros	5-6	Técnico *				
35-38	Deportista	1-3	Béisbol	97-100	Sacerdote	1-3	Católico
		4-5	Boxeador			4-5	Protestante
		6	Otros			6	Rabino
39-41	Detective privado	-					

* Todos ellos pueden ser de Teatro, Vódevil, Revista o Cine
+ Estas profesiones son exclusivas para personajes femeninos, salvo que el Don diga o contrario.

Por otra parte, puede que encuentres que algunas profesiones exigen tener un Coraje (COR) mínimo, pues requieren de un fondo de coraje mayor que otras, ya que no es lo mismo enfrentarse a peligros a diario que trabajar en una oficina con un horario fijo. Si nuestra tirada de COR es menor que el valor de COR mínimo, nuestra puntuación aumenta hasta alcanzar el mínimo necesario.

Opcionalmente, y si eres un amante del azar, incluimos una tabla numerada para que puedan obtener la profesión previa tirando dados.

Una vez hayamos hecho nuestra elección, marcaremos en la hoja de personaje las habilidades que favorece dicha profesión. Esto nos servirá, como veremos más adelante (consultar página 103), para poder gastar los puntos de generación que nos han conferido los años de práctica en nuestro oficio. Lo que aparece al lado de la profesión entre paréntesis es la característica predominante, a la que deberemos destinar nuestra tirada con el valor más alto. Si apareciesen dos o más características predominantes, serán los valores más altos los que deberemos anotar en el orden que se desee.

Académico (INT)

Un personaje perteneciente a esta profesión puede ser un profesor de universidad, un maestro de escuela, un científico, un investigador de campo, un estudiante o cualquier profesión con un trasfondo similar. Esta profesión engloba todas las ramas académicas que puedan ocurrírsete, por ejemplo, físicos, historiadores, químicos, biólogos, geólogos, teólogos, paleontólogos y un larguísimo etc.

Habilidades

Académicas (3 campos de estudio a elegir)
Diplomacia
Escuchar
Idioma (a escoger)
Intuir
Percibir
Revisar libros



Actor / actriz (DES, COM)

Esta profesión tuvo muchas variantes en los años 20 y 30, ya que tenemos a los actores con formación clásica que actuaban para un público selecto y acomodado, aquellos especializados en el vodevil y revista con un público más popular, y por supuesto los actores de cine. En general, los actores con una formación clásica veían con desdén el vodevil y consideraban a los artistas de la gran pantalla como “actorcillos de tres al cuarto del cine”.

La popularidad de los actores variaba según el lugar donde trabajaran. En las grandes ciudades era frecuente encontrar zonas, incluso barrios enteros como Broadway, volcados con los teatros y los musicales, y los actores eran conocidos y respetados por los asiduos a dichas representaciones. Las localidades más pequeñas tenían que conformarse



con pequeños teatros y barracas a los que no solían llegar actores de renombre. Por su parte, los actores de cine eran conocidos en todas partes gracias a sus películas y era normal que aparecieran en las revistas de cotilleo. No obstante, con la llegada del cine sonoro muchas de estrellas fracasaron y se hundieron en el más absoluto de los anonimatos, ya que sus actuaciones exageradas ya no eran necesarias o sus voces poco agraciadas disgustaban al público. Mención especial merecen los Especialistas, a quienes nunca se les dio la importancia que realmente tenían (y tienen), jugándose la vida en las escenas más peligrosas.

Ni que decir tiene que la vinculación del gremio de actores con la Mafia siempre existió, como demuestran la amistad del actor George Raft con el gángster Bugsy Siegel, la relación del Rat Pack de Frank Sinatra con mafiosos de la ta-



lla de Sam Giancana o la del director Howard Hawks con Al Capone.

Habilidades

Charlatanería
Diplomacia
Disfrazarse
Elocuencia
Escuchar
Percibir
Profesión (Bailar)
Profesión (Cantar)
Seducción

El Especialista cambiará bailar y cantar por dos de las siguientes a escoger por el jugador:

Conducir (escoger qué vehículo)
Nadar
Pelea
Saltar
Tregar

Bailarina de club (PRE)

Este tipo de artista puede encontrarse actuando en un antro de mala muerte junto a los muelles o en el local de moda de la ciudad, puede ser una entusiasta corista de segunda fila o la artista principal cuyo nombre aparece resplandeciendo en la marquesina.

Este tipo de PJs puede llegar a atraer a personajes importantes que la rondan como moscones e intenten conseguir sus atenciones, por lo que puede tener acceso a conversaciones privadas entre ricos clientes, cargos notables de la ciudad que frecuentan el club y la invitan a tomar una copa mientras la cubren de pieles y diamantes. También podría ser cortejada por algún guapo italiano bien parecido

que pertenezca a una Familia, es peligroso le dicen sus compañeras... si, ipero es tan excitante!

Notas: La bailarina de club es una profesión solo disponible para personajes femeninos.

La bailarina debe de tener al menos un valor de 15 en PRE.

Habilidades

Discreción
Disfrazarse
Elocuencia
Escuchar
Evitar
Juego/apuestas
Profesión (Bailar)
Profesión (Cantar)
Seducción

Bombero (FUE)

Valientes y decididos, los bomberos no dudan en arriesgar sus propios pellejos por el bien de la comunidad. Acuden en sus pesados camiones y se lanzan contra las llamas, entran en edificios que son auténticos infiernos y rescatan de un horrible final a los heridos, ancianos y niños atrapados en sus entrañas. Son considerados verdaderos héroes, pues se lanzan sin pensarlo al peligro cuando la mayoría de la gente se quedaría parada sin saber qué hacer.

Coraje mínimo: 50



Habilidades

Arma blanca*
Conducir camión o coche
Correr
Escuchar
Evitar
Percibir
Primeros Auxilios
Saltar
Tregar

* Se considera que el arma con el que se encuentran más cómodos es el hacha, que suelen emplear en su trabajo.



Chófer (DES)

El país se detendría si no hubiera transportistas que llevaran las mercancías allá donde fueran necesarias. Ganado, combustible, alimentos, industria textil y, por supuesto, cajas de contrabando repletas de alcohol proveniente de Canadá. En esta profesión englobamos también a los taxistas, como por ejemplo los pertenecientes a la compañía Yellow Cab de Chicago.

Habilidades

- Callejeo
- Charlatanería *
- Conducir coche *
- Elocuencia
- Escuchar *
- Intuir
- Mecánica
- Percibir
- Regateo

Si queremos que nuestro personaje sea conductor de camión, sustituimos las habilidades con un asterisco por las siguientes:

- Conducir camión
- Intimidar
- Pelea



Cigarrera (COM)

Siempre con su bandeja cubierta de tabaco o de dulces (en este caso se las llamaría candy girl), estas muchachas trabajan en los principales clubes de la ciudad, teatros, casinos y restaurantes. La cigarrera pasea atenta a que alguien le haga un gesto, momento en que se acerca a ofrecer sus productos junto a la mejor de sus sonrisas. Normalmente lle-

van vestidos con los colores del local donde trabajan, grandes lazos sobre sus peinados y vestidos que muestran generosas parcelas de su anatomía.

Una cigarrera (o *candy girl*) podrá moverse por el local donde trabaje con total libertad, pudiendo enterarse de asuntos privados, descubrir si a alguien lo vigilan, etc.

Nota: La cigarrera es una profesión sólo disponible para personajes femeninos.

Habilidades

Callejeo
Charlatanería
Discreción
Escuchar
Intuir
Juego/apuestas
Percibir
Regateo
Seducción

Comerciante (DES, INT)

Esta profesión engloba a los pequeños y medianos comerciantes que dirigen todas esas tiendas que jalonan las calles, agolpadas unas contra otras, desde el barbero hasta el vendedor de leche, pasando por el mecánico, el sastre, el panadero, el funerario y un larguísimo etcétera.



Habilidades

Charlatanería
Conducir (coche o camión)
Contabilidad
Elocuencia
Escuchar
Intuir
Percibir
Profesión (especialidad según el comercio: sastre, cocina, etc.)
Regateo



Contable (INT)

Profesión indispensable si nos referimos a la Mafia, sobre todo si tenemos en cuenta que la detención y condena de Capone se produjo por evasión de impuestos. Los contables son personas rodeadas de montañas de papeles, encargadas de llevar los números al día, cuadrar cuentas, hacer balances, calcular impuestos y obtener las cifras de las ganancias. Claro que también tendrán una posición inmejorable a la hora de desviar fondos o manipular números en beneficio de otros o de uno mismo.

Habilidades

Charlatanería
Contabilidad
Diplomacia
Elocuencia
Intuir
Leyes
Percibir
Revisar libros
Soborno



Delincuente (DES)

Es una época difícil. Las largas horas de trabajo, las luchas y huelgas de trabajadores nos hablan de una situación laboral muy complicada que se volvió aún peor a partir del Crack del 29. En los barrios más humildes, hubo jóvenes que crecieron en la calle, ya fuese porque sus familias no mandaban a sus hijos a las escuelas o porque estos no veían sentido a estudiar si luego no iban a poder encontrar un trabajo, así que se buscaban la vida con el pillerío, los pequeños crímenes, las navajas y, en ocasiones, incluso las pistolas como herramientas de trabajo. Así se hacían los delincuentes, que se veían obligados a sobrevivir de la forma que fuera,

aprendiendo a trapichear, a negociar con cualquier cosa, aceptando trabajos peligrosos, atracando bancos, robando carteras a despistados, e incluso matando por encargo, poniendo en peligro la libertad y la propia vida.

Esta profesión está dividida en seis posibilidades según una tirada de 1d6:

1. Atracador de bancos: Ésta es su especialidad. Arma en mano entra en el banco de turno, aunque no hace ascos a ciertos comercios, y en el menor espacio de tiempo posible trata de llevarse la máxima cantidad de dinero. Una vez el saco lleno, toca correr antes que lleguen los polizontes.

Coraje mínimo: 40

2. Carterista: En ocasiones armado con una navaja intimidando al primer despistado que se cruza en su camino, y en otras aprovechando las aglomeraciones de los tranvías y el metro, trata de hacerse con una buena cartera con la que salvar el día o con suerte, la semana.

Coraje mínimo: 35

3. Contrabandista: Desde que se instauró la Prohibición, el negocio del contrabando se convirtió en una mina de oro. El Crimen organizado es quien se encarga de los grandes pedidos, y suelen necesitar conductores valientes que no abandonen la carga a la vista de un coche patrulla.

Coraje mínimo: 35

4. Especialista en cajas fuertes: tiene un tacto fino, paciencia e inventiva para abrir cajas fuertes, lo que puede hacerle muy valioso a la hora de planificar atracos a bancos, joyerías, etc.

Coraje mínimo: 35

5. Asesino convicto: Es un tipo buscado por la policía. Mató a alguien, si fue a sangre fría o quizá un accidente es cosa suya, la cuestión es que le atraparon y decidió no estar mucho tiempo entre barrotes. Está fichado y le busca la policía por asesinato y por prófugo, todo un reto.

Coraje mínimo: 40.

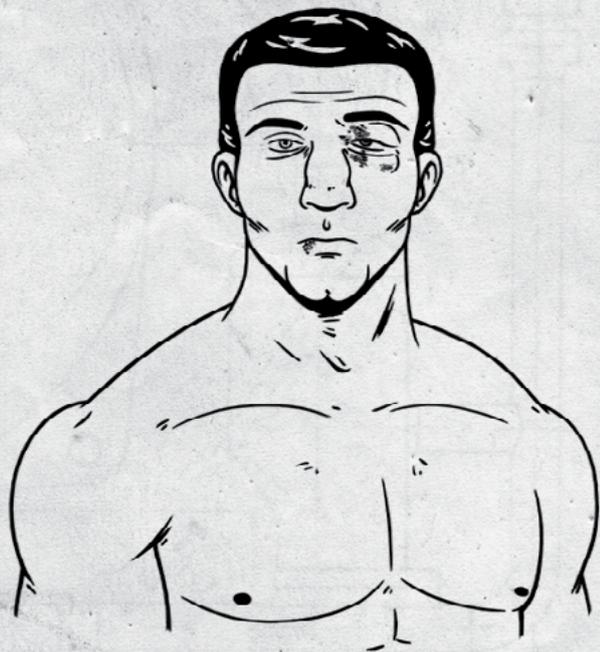
6. Otros: A desarrollar con ayuda del Don, En este caso, deberán ajustar las habilidades al nuevo perfil criminal así como considerar si debe de haber un Coraje mínimo.

Habilidades

Arma blanca
Arma de fuego: Corta
Callejeo
Cerraduras
Juego/apuestas
Pelea
Regateo
Soborno

A éstas, se añade otra habilidad según la especialidad:

Atracador de bancos: Disfrazarse.
Carterista: Robar.
Contrabandista: Conducir camión.
Especialista en cajas fuertes: Discreción.
Asesino convicto: Esconderse.



Otros: Se elige la habilidad más adecuada con el visto bueno del Don.

Según la especialidad existirá un porcentaje de estar Fichado por la policía. En el caso de sacar en 1d100 este mismo valor o menos, deberemos marcar la casilla adecuada en nuestra hoja de personaje.

Atracador de bancos: 50%

Carterista: 25%

Contrabandista: 40%

Especialista en cajas fuertes: 25%

Asesino convicto: 100%

Otros: El Don deberá adjudicar un porcentaje adecuado. Los anteriores valores pueden servir de guía.

Deportista (FUE, CON)

Es un profesional o aficionado de algún deporte. El jugador debe de hacer una tirada de 1D6 para ver en qué está especializado:

1-3. *Béisbol*

4-5. *Boxeo*

6. *Otros.* En este caso podrá elegir el deporte que desee como por ejemplo un jockey, un corredor de fondo, un nadador o cualquier otro.

Habilidades

Callejeo

Correr

Escuchar

Evitar

Intimidar

Lanzar

Pelea*

Percibir

Saltar

* Se considera que el boxeador prefiere emplear sus puños cuando realiza una tirada de Pelea, mientras que el jugador de Béisbol opta por el bate.

Los PJs que practiquen un deporte que no sea ni el béisbol ni el boxeo tendrán otra habilidad relacionada con su deporte, que el jugador y el Don decidirán conjuntamente.

Detective privado (PER)

Un pequeño despacho situado en un piso alto de cualquier edificio de la ciudad de los rascacielos. La puerta de entrada a dicho despacho es de madera, con una cristalera en su parte superior donde puede leerse el nombre de quien tiene alquilado este cuartucho. El interior no es mucho mejor: justo enfrente de la puerta hay una vieja silla y, delante de ella, una destartada mesa con cientos de papeles encima, trabajo atrasado y recortes de periódicos con anotaciones hasta en sus bordes, aprovechando al máximo cada hoja. Un teléfono, una pequeña lamparilla, un cenicero lleno de colillas con un cigarrillo aún encendido en su borde, consumiéndose, y una botella de lo que parece whisky o bourbon medio llena con un sucio vaso de cristal a su vera. Frente a la mesa hay otra silla, para los clientes, y una ventana justo en la pared que hay detrás de la mesa, con una persiana a tiras por la que entra la luz del luminoso intermitente de un club cercano. Se trata del despacho del detective privado.

Acostumbraba a ser más bien duro y frío, importándole el dinero más que cualquier otra cosa. Ocupándose en la mayoría de los casos de infidelidades matrimoniales, fraudes o espionajes industriales, aunque de vez en cuando también podía involucrarse en algún asunto más turbio de donde sacar más dinero. Podía tener como contactos a sus propios soplones e incluso a algún policía, ya que no era extraño que estos detectives privados hubieran sido antiguos policías que dejaban la placa por una u otra razón, convirtiéndose en investigadores a sueldo.

Coraje mínimo: 35.



Habilidades

Arma de fuego: Corta
 Callejeo
 Cerraduras
 Conducir coche
 Discreción
 Fotografía
 Leyes
 Percibir
 Revisar libros

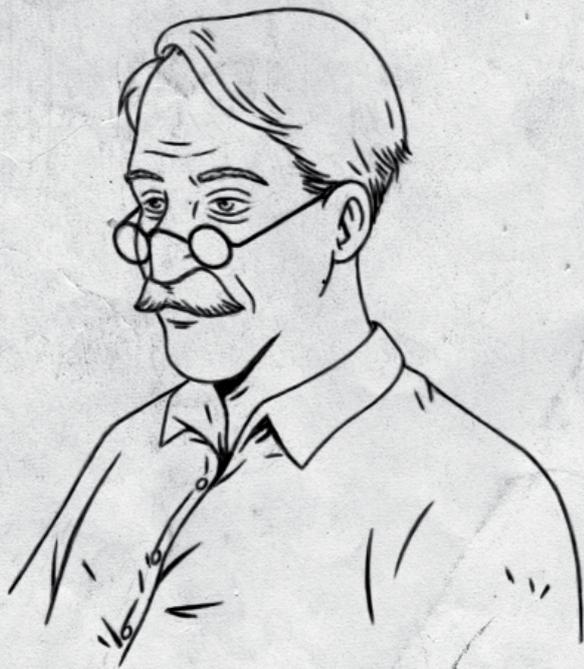


Empleado de banco (DES, INT)

Desde el empleado de ventanilla hasta el director, pasando por la cajera, el interventor o el chico de los recados, cualquier posición es válida dentro de esta profesión. Los empleados de banco trabajan con el fruto del esfuerzo de sus clientes, reciben los ingresos de ciudadanos de a pie, de empresas u organizaciones, como el sindicato de ganaderos o de transportistas, lo cuentan y almacenan en la caja fuerte hasta que es requerido. Pero los empleados de banco también pueden formar parte de intrincados planes de atraco como ojos y oídos dentro del edificio, o pueden recibir periódicamente maletines llenos de dinero negro de alguna Familia local que ingresa de este modo los beneficios producto de sus turbios negocios.

Habilidades

Charlatanería
 Contabilidad
 Diplomacia
 Elocuencia
 Escuchar
 Falsificar
 Ocultar
 Percibir
 Revisar libros



Escritor (INT, PER)

En esta época, un escritor podía dedicarse tanto a libros, novelas, revistas, guiones de teatro o incluso de cine. El género negro gustaba particularmente porque relataba cosas que pasaban o podían pasar, y las revistas sensacionalistas hacían su agosto inventando noticias o explotando la noticia del momento, como asesinatos sin resolver o la famosa Matanza del día de San Valentín.

El trabajo de los escritores que trataban sobre crímenes siempre era vigilado por la Mafia, sirviendo como ejemplo el caso de El Padrino, cuya versión cinematográfica estuvo vigilada muy de cerca por la Familia neoyorquina de Joseph Colombo, que movió sus hilos para que en la película (la primera parte) no se dijera en ningún momento la palabra Mafia.

Habilidades

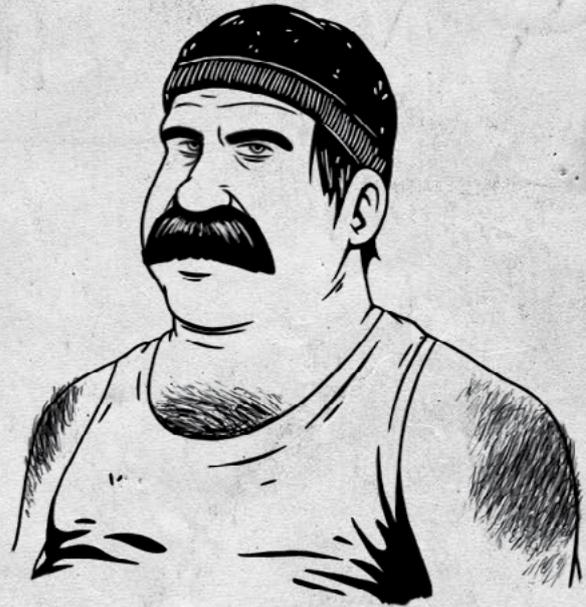
Callejeo
Charlatanería
Diplomacia
Elocuencia
Idioma (otro a escoger aparte del propio)
Intuir
Percibir
Profesión (Redactar*)
Revisar libros

* Con redactar, nos referimos a la habilidad que usará un escritor profesional para ganarse la vida con su obra. El uso de esta habilidad nos dirá si lo escrito tiene calidad para ser o no publicado, dependiendo de la categoría de éxito.

Estibador (FUE)

Un rudo estibador que trabaja en el muelle de la ciudad se maneja entre hierro, salitre y otros tipos duros que pugnan por llevarse el trabajo y la paga. Es un trabajo muy físico y se trabaja al raso, da igual si el tiempo acompaña o no. Si falta o no cumple como se espera, otro trabajará por él mañana y perderá el jornal.

La zona portuaria es un lugar inmejorable para todo tipo de negocios al otro lado de la ley. Sus



tinglados poco vigilados, el tránsito marítimo ilegal con cargas y descargas a altas horas de la madrugada, sin duda una profesión que puede relacionarse muy fácilmente con el mundo del crimen organizado.

Nota: Esta profesión es sólo para PJs masculinos.

Habilidades

Arma blanca*
Callejeo
Conducir camión
Escuchar
Intimidar
Juego/ apuestas
Lanzar
Tregar
Pelea

* Se considera que el arma con el que se encuentran más cómodos es el gancho, que suelen emplear en su trabajo.



Federal (INT, PER)

Esta profesión no debería tomarse a la ligera, puesto que el PJ todavía trabaja realmente para alguna agencia pública y, por lo tanto, se ha infiltrado en una familia para obtener datos de golpes, fechas, nombres, direcciones y todo aquello que pueda obtener. El PJ debería tener mucho cuidado puesto que, si le descubrieran, la Familia no dudaría en remover cielo y tierra para acabar con su vida. De todos modos, es decisión de El Don dejar o no escoger esta profesión o, incluso, decidir a qué agencia pertenece, como por ejemplo el FBI, la Oficina Federal de Narcóticos, el Departamento del Tesoro o la Unidad Especial contra el Crimen Organizado.

También existe la posibilidad contraria, que el personaje se leal a una Familia (ya sea por voluntad propia o porque le extorsionen) y sirve de espía dentro de las oficinas de la agencia, informando sobre a quiénes tienen en el punto de mira, cuándo se producirán redadas, contra quiénes hay ordenes de arresto, si hay infiltrados, etc.

Nota: En el FBI y otras agencias había una edad mínima de acceso, además de unos estudios previos obligatorios, con lo que es imposible ingresar a los 17 años. Por lo tanto, si alguien escoge esta profesión comenzará con 20 años.

Coraje mínimo: 40

Habilidades

Académica (Criminología)

Arma fuego: Corta

Arma fuego: Escopeta

Conducir coche

Contabilidad

Discreción

Leyes

Percibir

Pelea



Femme fatale (INT, PRE)

En los años 20, a la Femme Fatale se la conocía con el nombre de Vamp, ya que este tipo de mujeres extraía de sus víctimas todo aquello que le interesara, tanto sexual como económicamente. Estas mujeres siempre se acercaban a alguien de quien poder aprovecharse, utilizando sus armas de seducción y su inteligencia con frialdad absoluta.

En la Mafia se han podido encontrar algunas de estas mujeres al lado de famosos gánsteres, como por ejemplo es el caso de Virginia Hill, que estuvo al lado de Bugsy Siegel después de haber estado con otros mafiosos y famosos, viviendo gracias a ellos una vida de lujos. También sería la profesión de mujeres que extraen información seduciendo a sus víctimas, como la espía Mata Hari.

Nota: Esta profesión es solo disponible para PJs femeninos.

Coraje mínimo: 35.

Habilidades

Arma de fuego: Corta
Cerraduras
Diplomacia
Discreción
Elocuencia
Escuchar
Percibir
Robar
Seducción

Flapper (PRE)

Más que una profesión, se trata de un estilo de vida que causó furor en los años 20. Las flappers vestían faldas cortas, sin corsé, largos collares, un corte de pelo característico llamado bob cut, bailaban jazz a toda velocidad en clubes clandestinos, se ma-



quillaban mucho, bebían, fumaban con largas boquillas... ¡e incluso conducían! En definitiva, representaban todo aquello que la sociedad consideraba inmoral o inadecuado.

Había muchas chicas provenientes de familias desahogadas económicamente que, para huir de la fuerte represión hogareña, decidían escaparse a escondidas por las noches para asistir a estos clubs, donde rompían con los moldes.

Nota: Esta profesión no podrá ser escogida en tus partidas más allá de los años 20, pues tras el Crack del 29 este estilo de vida fue desapareciendo. Por otra parte, la Flapper es una profesión solo disponible para PJs femeninos.



Habilidades

Callejeo
Charlatanería
Conducir (coche o moto)
Diplomacia
Discreción
Escuchar
Juego/apuestas
Profesión (Bailar)
Seducción

Granjero (DES, FUE)

Las inmensas tierras fértiles de este país requieren de alguien que se encargue de trabajarlas y obtenga el producto necesario para alimentar a las muchedumbres de las grandes ciudades. Pero la ganadería y agricultura no tienen horario de oficina, sino que requiere duras jornadas de sol a sol, 7 días a la semana y 365 días al año. El granjero es el alma de la sociedad americana, sin ellos fallaría la cadena básica de alimentación.

Los granjeros pueden encontrarse en todos los estados a lo largo y ancho del país, en pueblos de granjeros o en ranchos distantes y apartados a kilómetros del núcleo urbano más importante. Inmensos graneros pintados de rojo, molinos de viento, mugido de vacas y el característico olor a estiércol identifican estas zonas. Nada que ver con la idílica granja en la que el viejo Tom reposa en su mecedora sin nada mejor que hacer que darle profundas chupadas a su vieja pipa de maíz mientras, en el interior el hogar, Ma prepara sus famosos pastel de manzana para los nietos de la ciudad.

Habilidades

Arma de fuego: Escopeta*
 Conducir camión
 Conducir maquinaria
 Contabilidad
 Escuchar
 Percibir
 Profesión (elegir entre ganadero, agricultor, apicultor o cualquier otra similar)
 Regateo
 Seguir rastros

Juez (INT)

Se trata de un funcionario público que se encarga de administrar justicia. Se encarga además, una vez el jurado ha decidido sobre la inocencia o culpabilidad del acusado, de dictar las penas que han de imponerse.

Desde luego, si hay una profesión a la que cualquier Familia criminal pueda tener en el punto de mira es ésta. Los jueces podrán ser blanco de sobornos, chantajes, amenazas y atentados. Pueden mantenerse firmes y luchar contra el crimen, imponiendo duras penas y trabajando junto a los fiscales para luchar contra el crimen organizado, o pueden aceptar sobornos y tratar con guante de seda a los culpables, a sabiendas que volverá a las andadas en cuanto ponga un pie en la calle.

Nota: Si escogemos esta profesión no comenzaremos desde los 17 años, sino desde los 25 debido a los estudios previos obligatorios que habrá pasado hasta llegar a ser Juez.

Habilidades

Académica (Derecho)
 Conducir coche
 Diplomacia
 Elocuencia
 Escuchar
 Intuir
 Leyes
 Percibir
 Revisar libros





Jugador profesional (INT, PER)

Es alguien a quien le encanta ver la cara que ponen sus oponentes cuando ven que vuelve a tener la mejor mano y ha vuelto a ganar. Es un profesional, puede que con el taco jugando al billar, jugando al póker o tal vez las apuestas, pero eso da igual, lo importante es que le gusta apostar, le gusta jugar y el tacto del dinero. No puede evitarlo, allí donde haya una buena apuesta tratará de apuntarse e ir a por todas. Si no tiene suerte, buscará partidas clandestinas y usará de todos sus trucos para hacerse con el dinero. Fingirá que es mucho más malo de lo que realmente es, jugará por debajo de su nivel, perderá unas cuantas veces y para que sus rivales se confíen, sólo para que suban las apuestas y pueda limpiarles los bolsillos.

Le gusta tener contactos en hipódromos, canódromos o estadios de boxeo, cuida a sus informantes, les da generosas propinas cuando el soplo vale la pena. Teniendo a sus contactos contentos, él gana dinero.

Habilidad

Callejeo
Charlatanería
Correr
Escuchar
Intuir
Juego/apuestas
Percibir
Regateo
Soborno



Médico/Veterinario (INT)

Un profesional de la medicina que puede tener cualquier tipo de especialidad médica, que puede trabajar para el hospital de la ciudad o tener su propia consulta privada en casa. Los médicos son los

mejores amigos de los PJs cuando llegan las heridas de bala y toca salir corriendo a un sitio de confianza donde no vayan a avisar a la policía. Siempre va bien saber dónde vive uno de estos profesionales para llamar a su puerta cuando vienen mal dadas. Puede que el jugador trabaje habitualmente para la Familia o puede que una noche lluviosa, mientras dormía plácidamente en casa, llamaran a la puerta y, al abrirla, entraran atropelladamente unos tipos que transportaban en volandas a un individuo malherido por arma de fuego al que se le escapaba la vida en forma de terrible hemorragia.

Por otra parte, podría tratarse de un veterinario al que vinieron a buscar para que extrajera la bala de forma clandestina a un gángster, ya que era lo más cercano y, a fin de cuentas, los dos saben poner inyecciones, ¿no?

Nota: Si escogemos esta profesión no comenzaremos desde los 17 años, sino desde los 25 debido a los estudios previos obligatorios que habrá pasado hasta llegar a ser Médico/Veterinario.

Habilidad

Arma blanca: Escalpelo

Académica (una especialidad científica como biología, zoología, toxicología, etc.)

Elocuencia

Escuchar

Intuir

Medicina

Percibir

Primeros auxilios

Revisar libros

Si escogemos un veterinario, las tiradas de medicina y primeros auxilios serán para animales, en caso de utilizarse para seres humanos tendrán solamente la mitad de su valor original (redondeando hacia abajo).



Músico (DES)

Los años 20 al 30 fueron increíbles musicalmente hablando: el foxtrot, el charleston y el jazz engendraron músicos como King Oliver, la orquesta de Jerry Roll Morton, Louis Armstrong al frente de sus Hot Five, Duke Ellington y un larguísimo etcétera de grandes artistas. La mayoría de los locales tenía música en directo, desde el lugar para famosos al garito menos acogedor, por lo que los músicos tenían numerosas oportunidades de ganarse la vida.

Puede ser trompetista en un club de jazz, concertista, violinista que ha pasado épocas mejores, músico callejero, maestro de conservatorio o cualquier otra cosa que se le ocurra. Sin embargo, la vida del músico no es fácil y, a falta de un golpe de suerte, hay que mendigar de aquí para allá en busca de un buen contrato. En la



mayoría de los casos ser músico significa estar todo el día en la carretera con los chicos de la banda, buscando ferias donde tocar, dando clases particulares o quizá, con suerte, con un contrato para tocar cada noche en un club de moda. En todo caso, el músico es el único que tiene realmente un violín dentro de la funda.

Habilidades

Callejeo
 Charlatanería
 Correr
 Elocuencia
 Escuchar
 Juego/apuestas
 Profesión (Tocar un instrumento a decidir)
 Regateo
 Seducción

Periodista (PER)

Allá donde haya una buena noticia estará el periodista, libreta y cámara en mano, para obtener la foto o el titular de la primera plana de mañana. En estos tiempos que corren, no faltan las noticias de ajustes de cuentas, guerras entre bandas, huelgas y piquetes, partidas de contrabando interceptadas, clubs clandestinos donde se han llevado a cabo redadas y un largo etcétera. ¡Solo hay que estar atento y hacerse con la primicia!

La historia guarda bastantes ejemplos de periódicos controlados por Familias criminales que usaron la prensa como poderosa herramienta para el acoso y derribo de influyentes personalidades. Falsas noticias, acusaciones airadas, montajes fotográficos... todo vale para sembrar la duda entre los ciudadanos, enviar una prometedora carrera al olvido o aupar a un cargo público a un protegido.

Habilidades

Callejeo
 Charlatanería
 Conducir coche
 Elocuencia
 Escondarse
 Escuchar
 Fotografía
 Percibir
 Soborno

Policia (PER)

Es un agente de la ley y el orden. Proteger y servir es el lema del cuerpo, y trabajo desde luego no falta. La Mafia se encarga de ello, pero no son los únicos: Rateros, contrabandistas, delincuentes comunes, timadores... la situación es crítica y la policía debe emplearse a fondo, obligándole a emplear su revólver Colt Police Positive del 32, su arma reglamentaria, más de lo que quisiera. No obstante, hay quien asegura que la policía está corrupta y que reciben suculentas pagas bajo mano para hacer la vista gorda. ¿De que lado está el personaje?

Coraje mínimo: 35

Habilidades

Arma fuego Corta
Callejeo
Conducir coche o motocicleta
Discreción
Escuchar
Evitar
Leyes
Pelea*
Percibir

* Se considera que el arma con el que se encuentran más cómodos es la porra, que suelen emplear en su trabajo.

Político (COM)

Cree que la situación política actual puede mejorarse, y por eso está ahí, haciendo campaña, tratando de ganar votos, haciendo mítines, estrechando manos y besando niños. Siempre tiene una chapa con una foto suya y el eslogan del partido en el bolsillo. Disfruta con los baños de masas, le gusta ha-



blar en voz alta y clara, prometer el cambio y ser aplaudido por ello.

Tal vez esté convencido de la necesidad del cambio, pues hay mucho por mejorar, o puede que sea simplemente un títere colocado por alguna Familia poderosa con el fin de tener a un aliado bien situado.

Habilidades

Callejeo
Charlatanería
Diplomacia
Elocuencia
Escuchar
Intuir
Leyes
Percibir
Regateo



Prostituta (PRE)

En las frías e impersonales esquinas, bajo pobres farolas de luz amarillenta, en clubes selectos, en locales clandestinos donde suena el jazz a toda velocidad y el whisky se descarga por la puerta de atrás... en todos estos lugares se pueden encontrar prostitutas.

Las prostitutas trabajan con su cuerpo a cambio de dinero y, por lo general, buena parte de estos beneficios se los lleva un proxeneta, desde el chulo de medio pelo hasta la madame dueña del club.

Nota: La prostituta es una profesión solo disponible para PJs femeninos, salvo que el Don diga lo contrario.

Habilidades

Callejeo
Discreción
Elocuencia
Escondarse
Escuchar
Intuir
Regateo
Robar
Seducción

Representantes del espectáculo (DES, INT, COM)

Los representantes son personas que viven por y para el espectáculo. Su oficio concreto depende del resultado de ID6:

- 1-2. Director
- 3-4. Manager artístico
- 5-6. Técnico

El director es el encargado de que la obra, ya sea en un teatro, una barraca o un estudio de cine, llegue a buen puerto. Generalmente tiene poco poder de decisión, ya que los productores suelen imponer a los artistas principales y los presupuestos de cada espectáculo.

Los managers pueden buscar actuaciones para sus artistas o, a la inversa, buscar actuaciones para un local. En estos años, algunos ya comienzan a trabajar buscando voces para la radio y actores para el cine, lo que reporta muchos más beneficios que el circuito habitual de locales y clubes.

Los técnicos suelen ser los personajes más desconocidos, los encargados de que todo vaya bien, ya sea preparando los escenarios, iluminándolos o grabando tras una cámara. Su trabajo es decisivo, pero su aportación es anónima.

La relación de la Mafia con el espectáculo ha sido siempre de lo más relevante, puesto que algunas carreras de actores, directores o guionistas han recibido un empujoncito de famosos mafiosos, sin contar la subvención a diversas películas, lo que permitía controlar lo que el cine decía sobre la Mafia.



Habilidades

- Charlatanería
- Conducir coche o camión
- Contabilidad
- Diplomacia
- Elocuencia
- Intuir
- Leyes
- Percibir
- Regatear

Los Técnicos pueden cambiar una de las habilidades anteriormente citadas y sustituirla por una de las siguientes:

- Fotografía
- Mecánica



Sacerdote (COM, INT)

La profesión de sacerdote recoge tres religiones posibles relacionadas con la Mafia. Lanza 1D6 para saber a cuál está adscrito tu sacerdote:

1-3. Católicos: Pertenecen a la Iglesia Católica, hacen voto de castidad y representan al Papa de Roma en una iglesia que le ha sido asignada. Son los encargados de administrar los sacramentos, entre ellos el perdón de los pecados, sin poder revelar después el secreto de la confesión.

4-5. Protestantes: No siguen los preceptos de la Iglesia Católica ni son una religión unitaria, sino que existen diversos grupos con diferencias doctrinarias. Algunos de estos grupos permiten el matrimonio de sus pastores y sólo reconocen dos sacramentos, el bautizo y la eucaristía. El protestantismo es la religión predominante en los Estados Unidos de estos años.

6. Rabinos: Son aquellos que practican la fe hebrea en el judaísmo y se rigen por la Torá, un conjunto de libros sagrados. Los Rabinos acostumbran a estar muy unidos a su gente para enseñarles sus costumbres, rituales e historia.

No es extraño relacionar a cualquiera de estos ministros de Dios con la Mafia (italiana sobre todo), ya que a pesar de su vida criminal (o tal vez a casa de ella) los gánsters acostumbran a ser muy devotos y creyentes.

Habilidades

Académica (Teología)
Contabilidad
Diplomacia
Elocuencia
Escuchar
Idioma (por ejemplo, Latín o Hebreo)
Percibir
Regateo
Revisar libros

CHAVALES COMO PERSONAJES

Aunque lo habitual es que los PJs comiencen la partida a los 17 años, también es posible jugar con chavales que tienen entre 8 y 16 años. Para ello deben tener en cuenta las siguientes reglas.

Características

A la hora de crear el PJ no tiraremos 3d10 y escogemos los dos resultados más ventajosos, solamente tiraremos 2d10 y nos quedaremos con el resultado que obtengamos. Ninguna característica puede pasar de 15.

Habilidades

Si el PJ que queremos interpretar tiene entre 8 y 12 años, repartiremos solamente 40 puntos de experiencia entre todas las habilidades.

Si tiene entre 13 y 16 años, repartiremos la mitad de los puntos que normalmente repartiría entre sus habilidades redondeando hacia arriba (consultar página 103).

Coraje

No hay mínimo, así que nos quedamos con el resultado que obtengamos en ID100.

Tabla de características personales

No tiene que hacerse ninguna tirada.

Edad y experiencia

Los chavales comienzan con la edad que han elegido tener, entre 8 y 16 años, y sólo pueden aumentarla jugando, a diferencia del resto de personajes. Por lo tanto, ni suman ID10 años por profesión ni ID6 años por pertenecer a una Familia.

Profesión previa

Un PJ menor de 17 años no es un estudiante que vive una infancia desahogada, sino un joven criado en un entorno marginal que debe ganarse la vida, sobre todo en estos tiempos. Para ver la profesión que desempeña, haz una tirada de ID6 o elige el oficio que prefieras:



1-2. *Limpiabotas*

3-4. *Repartidor de periódicos*

5-6. *Primeros trabajos para alguna banda local*

Las características predominantes y las habilidades por profesión son las siguientes:

Limpiabotas (PER)

Lustra los zapatos de la gente, usualmente en alguna zona de oficinas o alguna calle central, con lo que se va ganando unos centavos con los que ayudar en la casa. Mientras ejerce su oficio, la gente habla de asuntos turbios creyendo que un niño no entenderá lo que dicen, o le dan propinas si lleva mensajes o algún paquete a alguna parte oscura de la ciudad.

Habilidades

Callejeo
 Charlatanería
 Correr
 Elocuencia
 Escuchar
 Ocultar
 Percibir
 Profesión (Limpiabotas)
 Robar

Repartidor de periódicos (CON)

Se levanta muy temprano para vender periódicos, llevándose una comisión mínima. A lo mejor tiene suerte y logra una ruta de reparto por los barrios acomodados, pero lo más habitual es que tenga que venderlos por las esquinas. Nadie sospecha de un niño que vende periódicos, y eso puede permitir al PJ a entrar en lugares y escuchar conversaciones que de lo contrario no estarían a su alcance.

Habilidades

Callejeo
 Charlatanería
 Correr
 Elocuencia
 Escuchar
 Evitar
 Percibir
 Regateo
 Robar

Primeros trabajos para banda local (PER)

Los gánsters tienen todo lo que idolatra: clase, dinero, buenos trajes y el respeto del barrio... ¿que niño no querría ser uno de ellos? Ya sea porque pagan bien, ya sea porque quieren formar parte de una Familia, un PJ se ha asociado con la Mafia y realiza pequeños trabajos aprovechando que es menor y que un niño levanta menos sospechas que un adulto.

Habilidades

Arma blanca*
 Callejeo
 Charlatanería
 Correr
 Escondarse
 Escuchar
 Pelea
 Percibir
 Robar

* Se considera que el arma con la que está más familiarizado es la navaja.

INGRESOS Y AHORROS (OPCIONAL)

Si deseas más detalle en el aspecto económico durante tus partidas de Omertà, sobre todo si juegas en la modalidad de personajes al margen del crimen, puede que te interese lo que a continuación encontrarás con respecto a los ahorros e ingresos de tus personajes dependiendo de su profesión inicial. Si prefieres que comiencen relativamente pobres, entrega 2d10 dólares a los PJs gánsters y 1d2 a los chavales.

Puesto que todo PJ tiene una profesión que en ocasiones aún compagina con su carrera criminal, es interesante saber cuanto dinero posee. Por cada profesión se da un salario medio anual que abarca aproximadamente de mediados de los años 20 hasta principios de los 30. Calcula el 30% de esa cifra y esos serán los ahorros del PJ, incluyendo su efectivo al inicio de sus aventuras.

Ten en cuenta que si un PJ ya no desarrolla su empleo, no tendrá dichos ingresos. Si les dedica menos tiempo del requerido, serán menores de lo que se señala. Algunas profesiones no son realmente profesiones, así que en esos casos no se incluye sueldo anual, sólo unos ahorros base.

Por otro lado, los PJs que trabajen para una Familia poseerán un sueldo o sobresueldo que les permitirá vivir mucho mejor de lo que sería de esperar. Como Don, deberás encargarte de que reciban estos sobresueldos de acuerdo a los trabajos que vayan realizando y del éxito de sus misiones. La Familia se encargará de que no les falte nada, de que tengan una vivienda fija y dinero para buenos trajes si hace falta, pero sólo si cada misión termina con éxito. Si los PJs empiezan a estropearlo todo, si los éxitos no llegan, las pagas comenzarán a ser cada vez más pobres. Si unos ganan, todos ganan. Si unos pierden, todos pierden.

¿De qué cantidad hablamos cuando decimos que cobrarán buenas pagas? Una gran paga sería del orden de 200 a 400 dólares al mes. A partir de aquí, calcula cuanto pueden sacar de los trabajos para los que sean llamados. No los acostumbres a grandes tajadas de miles de dólares, porque esto no era habitual en los niveles más bajos de la organización.

Sueldos anuales

Académico

Los profesores y demás académicos con trabajo ganan 3.100 dólares anuales.

Los alumnos no tienen ingresos y tampoco ahorros.

Actor / actriz

Los actores y actrices normales ganan 2.100 dólares anuales.

Las estrellas de cine ganan 35.000 dólares anuales.

Bailarina de club:

Dependerá de la clase del local. Tiraremos 1d10 para hacernos una idea:

1-5. Antro en el distrito portuario. Ganan 525 dólares anuales.

6-8. Local clandestino en el distrito comercial. Ganan 915 dólares anuales.

9-10. Local de moda donde se divierten los más notables personajes de la ciudad. Ganan 1.350 dólares anuales.

Bombero

Ganan 1.290 dólares anuales.

Chófer

Ganan 624 dólares anuales.

Cigarrera

Dependerá de la clase del local. Tiraremos 1d10 para hacernos una idea:

1-5. Antro en el distrito portuario. Ganan 415 dólares anuales.

6-8. Local clandestino en el distrito comercial. Ganan 550 dólares anuales.

9-10. Local de moda donde se divierten los más notables personajes de la ciudad. Ganan 825 dólares anuales.

Comerciante

Dependiendo de lo próspero del negocio podrá dar mayores o menores beneficios. Tiraremos 1d10:

1-4. Negocio pobre. Apenas se sostiene, poca clientela, mal ubicado. Ganan 850 dólares anuales.

5-8. Negocio en crecimiento. Zona céntrica, cada vez tiene más clientela. Ganan 1.000 dólares anuales.

9-10. Gran negocio. En el centro, local de moda, todo el mundo quiere comprar en él. Ganan 1.400 dólares anuales.

Contable

Ganan 950 dólares anuales.

Delincuente

No tienen ingresos fijos. Para calcular sus ahorros dales la siguiente cifra según especialidad:

Atracador de bancos: 3d10+10 dólares.

Carterista: 1d10+5 dólares.

Contrabandista: 2d10+10 dólares.

Especialista en cajas fuertes: 2d10+5 dólares.

Asesino convicto: 1d10+10 dólares.

Deportista

Dependerá del nivel que tengan. Tiraremos 1d10 para determinarlo:

1-6. Aficionado. Ganan 300 dólares anuales.

7-9. Joven promesa. Ganan 550 dólares anuales.

10. Estrella del deporte. Ganan 5.000 dólares anuales.

Detective privado

No tienen ingresos fijos.

Ahorros: 4d10+10 dólares.

Empleado de banco

Ganan 1.200 dólares anuales.

Escritor

No tienen ingresos fijos. Su fortuna se mide directamente por su porcentaje en la habilidad de Redactar:

01 - 45%	2d10+5 dólares
46 - 65%	4d10+10 dólares
66 - 85%	5d10+10 dólares
86 - 95%	200 dólares
96 - 100%	300 dólares

Estibador

Ganan 400 dólares.

Federal

Ganan 2.200 dólares.

Femme Fatale

Sus ingresos se miden por la fortuna del hombre u hombres a los que seduce.

Ahorros: 200 dólares



Flapper

No tienen ingresos. Proviene de una familia adinerada por lo general y el dinero no les preocupa más que para despilfarrarlo. Tampoco tienen ahorros propios, aunque conseguirán cuanto precisen si convencen a sus reacios y conservadores padres.

Granjero

Ganan 925 dólares anuales.

Juez

Ganan 5.800 dólares anuales.

Jugador profesional

No tienen ingresos fijos. Su fortuna se mide directamente por su habilidad de Juego/apuestas:

01 - 45%	3d10+5 dólares
46 - 65%	5d10+10 dólares
66 - 85%	6d10+10 dólares
86 - 95%	200 dólares
96 - 100%	500 dólares

Músico

No tienen ingresos fijos. Su fortuna se mide directamente por su habilidad de Profesión (Instrumento):

01 - 45%	1d10+5 dólares
46 - 65%	3d10+10 dólares
66 - 85%	5d10+10 dólares
86 - 95%	250 dólares
96 - 100%	450 dólares

Médico

Ganan 3.382 dólares anuales.

Periodista

Ganan 1.150 dólares anuales.

Policía

Ganan 1.290 dólares anuales.

Político

Ganan 2.000 dólares anuales.

Prostituta

No tienen ingresos fijos. Su fortuna se mide directamente por su característica de Presencia:

02 - 05	1d10 dólares
06 - 10	3d10+5 dólares
11 - 15	4d10+10 dólares
16 - 19	85 dólares
20	125 dólares

Uno de los grandes

Debido a la cantidad de dinero que solía moverse en el ámbito mafioso por las fechas de juego en que discurriría Omertà, a mediados de los años 20 se acuñó un término para reducir el tiempo general de las conversaciones. La palabra Grand (grande), un billete de mil dólares, se convirtió en el valor básico a la hora de realizar negocios.

También existió el C, el billete de cien dólares, pero el Grande, fue el más extendido y de uso más común. A la hora de jugar a Omertà, no te divides de usar este término:

"Le dio 5 de los grandes al policía para que se olvidara de lo que había ocurrido allí"

Representantes del espectáculo

Ganan 1.350 dólares anuales.

Sacerdote

Ganan 850 dólares anuales

3. DESARROLLO DEL PERSONAJE

Ya tenemos los cimientos de lo que va a ser cada personaje, pero aún nos queda profundizar en sus historias y saber de lo que son capaces. Puesto que las personas somos la suma de cuanto hemos aprendido, cuanto hemos visto hacer y cuanto hemos practicado a lo largo de nuestra vida, repartiremos unos puntos de generación que nos permitirán definir mejor las habilidades (consultar página 114) de cada personaje. Dichos puntos dependerán

de la profesión previa, la vida dentro de la Familia y las aficiones.

Antes de que empecemos a repartir puntos de generación, recuerda que todas las habilidades dependen de una característica. El valor de dicha característica será el porcentaje básico y cada punto de generación gastado la mejorará en +1%.

Por ejemplo, Richi Polosky tiene una AGI de 12, por lo que su habilidad de Discreción será inicialmente del 12%; si quisiera mejorarla al 20%, debería de invertir 8 puntos de generación.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Una vez que tenemos elegida la profesión previa y anotadas las habilidades de la misma, vamos a determinar cuánto tiempo se ha ejercido dicho oficio. Todos los personajes comienzan con 17 años, salvo que el apartado de profesión diga lo contrario. A esa edad sumamos entre 1 y 10 años de experiencia laboral, o si lo preferimos tiramos 1d10 y aplicamos el resultado. Por supuesto, si se ha elegido crear personajes que sean chavales no ha de sumarse años ni experiencia laboral alguna.

Cuando la partida comienza, se supone que los PJs llevan varios años al servicio de la Familia, por lo que deben de sumarse 1d6 años. Recuerda que por cada año de servicio a la Familia, se ganará +5 puntos a COR hasta el máximo de 100.

Si el PJ decidió sin tirada la cantidad de años que estuvo en su profesión previa, obtendrá 5 puntos por cada año dedicado para gastar únicamente en las habilidades de esa profesión. Por otra parte, si



el PJ tiró 1d10 para obtener la cantidad de años que estuvo en su profesión previa, obtendrá 10 puntos por cada año dedicado para gastar únicamente en las habilidades de esa profesión.

Por cada año que el PJ pase al servicio de la Familia, obtendrá 10 puntos para gastar únicamente en las habilidades obtenidas por su nueva profesión, que es la de gángster. Debido a la peligrosidad de su vida como gángster, por cada año de servicio a la Familia haremos una tirada en la Tabla de eventos durante los primeros años. De este modo veremos que tal le ha ido al PJ hasta la fecha. Además, sólo por ingresar en la Familia, se obtiene automáticamente otro punto de Reputación.

Las habilidades de gángster son las siguientes:

Arma fuego: Corta
 Arma de fuego: Metralleta o Escopeta
 Callejeo
 Evitar
 Intimidar
 Pelea*
 Percibir
 Tortura

* Se considera que el arma con la que está más familiarizado es la navaja.

Si alguna habilidad ya venía favorecida por la profesión previa del PJ, se vuelve a marcar para indicar que en ella se pueden invertir tanto puntos provenientes de la profesión previa como de los que se entregan ahora por pertenecer a una Familia.

EXPERIENCIA MILITAR

Estados Unidos entró en la Primera Guerra Mundial el 6 de abril de 1917. Mientras que todos los países implicados llevaban ya varios años de conflicto, los Estados Unidos comenzaron una campaña de reclutamiento y entrenamiento apresurada pero efectiva conocida como el Servicio Selectivo, pasando de 130.000 soldados antes de comenzar la guerra a tener 2.000.000 de soldados sobre suelo europeo al final del conflicto, y otro 1.000.000 en camino. Por eso, es posible que los PJs hayan combatido en la guerra o, al menos, hayan sido entrenados para la misma (debería haber tenido un mínimo de 18 años en 1918). Esto es completamente opcional, aunque lo aconsejable sería que el PJ fuera a la guerra antes de haberse convertido en gángster. Las mujeres no eran entrenadas para la guerra, así que esto sólo es posible si utilizas un PJ masculino.

Tira 1d10 para ver cómo le fue al PJ en la guerra:

1d10	Resultado
1-5	Regresa sano y salvo.
6-9	Regresa antes de hora, por alguna herida que no dejará más secuela que una vistosa cicatriz en un lugar a determinar al azar. Tira en la Tabla de localizaciones (consultar página 137).
10	Regresa antes de hora con terribles secuelas, tira de nuevo 1d10 en la siguiente tabla de Secuelas para determinar cuál.

1d10	Secuelas
1-2	El PJ cojea ostensiblemente (-25 a correr).
3-4	Manco (DES reducida a la mitad redondeando hacia arriba).
5-6	Traumas psicológicos a decidir entre el PJ y el Don, por ejemplo claustrofobia, depresión, pesadillas, insomnio, etc.
7-8	Quemaduras. Determinar con la Tabla de localizaciones la parte del cuerpo afectada. Si es en el rostro -5 PRE (hasta un mínimo de 2).
9-10	El PJ sufre la llamada "Gripe española" que mató en la época, según algunos, a cerca de 100 millones de personas en todo el mundo. Sobrevive a ella pero sufre sus terribles secuelas, como infecciones secundarias o neumonías que le dejan debilitado. Las características de FUE, AGI y CON quedan reducidas a 5 y las habilidades dependientes de éstas, no podrán pasar de un máximo de base característica x5.

Todos los PJs que hayan ido a la guerra deberán mejorar inmediatamente cada una de las siguientes habilidades con 2d10 a cambio de envejecer un año más y de haber sobrevivido a los horrores de la guerra:

Arma: Fusil
Escondarse
Evitar
Explosivos
Lanzar
Percibir
Saltar

CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Todo PJ podrá tirar en esta tabla un mínimo de una vez y un máximo de dos a su elección. De este modo descubriremos algunas peculiaridades del PJ que estamos creando. Los resultados de esta tabla deberán aplicarse de inmediato.

OTROS PUNTOS DE GENERACIÓN

Además de la experiencia profesional, cada persona tiene aficiones con las que llena su tiempo libre. Para plasmar esa experiencia adquirida en su tiempo libre, sumamos las características de: **Inteligencia, Percepción y Destreza**, y multiplicamos el resultado x8.

Estos puntos podemos repartirlos como queramos. Si la mayoría van a las habilidades de profesión previa o de gángster, nos toparemos a un personaje entregado su trabajo, mientras que si repartimos entre otras habilidades no profesionales, consideraremos que el personaje tiene otras inquietudes además de su empleo.

La única limitación que hemos de tener en cuenta es que, cuando se trate de habilidades que no pertenezcan ni a la profesión previa ni a la de gángster (las que no hayamos marcado con una señal, vamos) tienen un máximo de su característica predominante x2. Las habilidades que sí pertenezcan a la profesión previa o a la de gángster pueden llegar hasta un máximo del 100%.



Características Personales

1d100	Característica personal	1d100	Característica personal
01	El PJ es un sádico y disfruta provocando dolor. Golpea y dispara sin necesitar muchos motivos, ha sido contratado para matar y no le ha temblado el pulso al hacerlo. Fue detenido y logró evadirse de la prisión. Ahora está en busca y captura. El PJ está Fichado, con todas sus consecuencias. Suma +25% a Tortura, +25% a un Arma a su elección y +20% a Coraje.	55-57	Fanfarrón. Tiende a recargar todas sus historias, normalmente saliendo muy favorecido en todas ellas. +25% a Charlatanería.
02 - 05	El PJ es un as del volante. Disfruta con el riesgo y la velocidad. +25% a Conducir automóvil o motocicleta.	58	El PJ tuvo acceso a estudios superiores. +5 a INT, hasta un máximo de 20.
06 - 07	El PJ es un saco de huesos. -30 kilos.	59 - 60	El PJ es muy bajito. -30 cms.
08 - 10	Ludópata. No pierde ocasión de participar en apuestas o timbas de cartas, dados, etc. Le cuesta mucho abandonar una partida en marcha. -20% a Juego/apuestas.	61 - 63	Superviviente. El PJ hará lo que sea por sobrevivir. Abandonará a sus compañeros y huirá si vienen mal dadas. -10% a Coraje, +25% a Correr.
11	El PJ es un autentico mulo. +5 a FUE, hasta un máximo de 20.	64 - 66	Rata de biblioteca. Disfruta estando entre libros. El saber no ocupa lugar y dedica a leer tanto tiempo como puede. +25% a una habilidad Académica y +25% a Revisar libros.
12 - 15	Mitopía importante. Los disparos efectuados a blancos a veinte metros, sufrirán un -25% a Armas de fuego. Los disparos a larga distancia le serán imposibles, considerándose fallos automáticos.	67 - 69	Seductor incorregible. +25% a Seducción.
16 - 18	De pronto fácil. El PJ no duda en sacudir primero y preguntar después. +25% a Pólea.	70	El PJ tiene un pico de oro, si le dejan hablar se libraría de cualquier acusación. +5 a COM, hasta un máximo de 20.
19 - 22	El PJ tiene un hijo a su cargo. La historia puede ser tan complicada como acuerden entre PJ y Don, y de hecho, animamos a que trabajen esta trama en beneficio del trasfondo del PJ. Deberéis crear un PJ siguiendo las reglas de creación de chavales y el PJ deberá encargarse completamente de él.	71 - 73	Oído fino. +25% a Escuchar.
23	El PJ tiene reflejos de gato. +5 a AGI, hasta un máximo de 20.	74 - 75	Es un autentico gigante. + 30 cms.
24 - 25	El PJ disfruta comiendo y bebiendo, lo hace siempre que puede aún a costa de su forma física. Suma 30 kilos al peso.	76 - 79	Característica física. Tira 1d6 para ver la notoriedad de la misma: 1-4. Leve: Por ejemplo calvo, barbado, pelirrojo, etc. 5. Moderada: Leve bizqueo (-15% a Percibir), tic nervioso (-15% a cualquier acción delicada o de precisión), etc. 6. Grave: Cojera pronunciada (-25% a correr), manco (DES reducida a la mitad redondeando hacia arriba), tuerto (PER reducida a la mitad redondeando hacia arriba), etc. Entre el Don y el PJ podrán improvisar otros defectos y sus posibles penalizadores.
26 - 28	Ambidiestro. Puede usar ambas manos con la misma sertura. No sufrirá modificador alguno por mano torpe.	80 - 83	Fobia o Filia. A decidir entre el jugador y el Don. Algunos ejemplos son: Agorafobia: Temor a los lugares públicos. Astrafobia: Temor a los truenos, relámpagos, rayos y tormentas. Hoplofobia: Temor a las armas de fuego. Rutilofobia: Miedo a los pelirrojos. Coprofilia: atracción al estiércol. Crematistofilia: atracción producida al pagar por sexo. Hematofilia: Atracción a la sangre. Pirofilia: Atracción hacia el fuego. Etc.
29 - 33	El PJ gana una cicatriz. Tira para localización aleatoria (consultar página 137).	84	El PJ es muy manoso, le gustan los trabajos finos y toda manipulación delicada. + 5 a DES, hasta un máximo de 20.
34	El PJ tiene una salud de hierro. +5 a CON, hasta un máximo de 20.	85 - 87	Gafe. El PJ está siempre presente cuando algo sale mal. Nadie le quiere cerca cuando se juega a las cartas, los dados o similar. -20% a Juego/apuestas a todos los PJs conocidos del PJ cuando éste esté presente. En cualquier otra situación, si algo puede salir mal estando el PJ presente, saldrá mal. Tú como Don tienes la última palabra en esto, explétalo, disfruta con ella.
35 - 38	Adicción al alcohol. El PJ NECESITA beber cada día. El Don tiene en su mano aplicar modificadores negativos por estado de humor en caso de no conseguir bebida o por estado de embriaguez si fuese el caso. Estos modificadores deberían ir desde un -10% hasta un máximo de -30% a todas las tiradas.	88 - 90	Conocedor de la calle. +25% a Callejea.
39 - 41	Conocedor del carácter y las reacciones del hombre. +25% a Intuir.	91 - 92	Duro de Oído. -25 Escuchar. Además, cuando duerme es muy difícil que se despierte por algún ruido a no ser que sea especialmente fuerte.
42 - 44	Defecto en el habla, quizá habla coceante o tartamudez. -25% a Charlatanería y -20% a Elocuencia.	93 - 96	Vista de lipe. +25% a Percibir.
45 - 47	Sexto sentido. En caso de una posible emboscada, el PJ tiene derecho a una tirada de PER x 3 para percatarse de que algo va mal.	97	El tipo se cuida. Siempre repeinado, uñas en perfecto estado, limpio, perfumado y bien afeitado. + 5 a PRE, hasta un máximo de 20.
48	Torpe por naturaleza. -5 a DES, hasta un mínimo de 2.	98 - 99	El PJ tiene un gran corazón, ayuda a los demás sin pensárselo dos veces. Hay quien puede aprovecharse de su bondad en beneficio propio, pero otros confiarán en él y cuidarán su amistad por considerarle un tipo de plena confianza. -25% a Intuir.
49 - 50	¿Es un tipo con suerte? Empieza con 1 punto de Suerte y cada vez que termine una aventura obtendrá uno más al margen de los que pueda dar el Don (mínimo 1).	00	Es un gallina. El PJ odia la confrontación directa. Tratará de evitarlo siempre que pueda. -25 a todas las habilidades de combate, incluido pelea y -15 a Coraje.
51	El PJ tiene unos sentidos extraordinarios, pocas cosas escapan a su vista u oído. +5 a PER, hasta un máximo de 20.		
52 - 54	Clase y distinción. El PJ viste siempre con los mejores trajes, su porte es imponente, conduce los mejores coches, etc. (siempre dando dentro de sus posibilidades). +10% a Diplomacia y +20% a Seducción.		

Eventos durante los primeros años

Id100	Incidente	Id100	Característica personal
01 - 09	Hay un chivatazo y un trabajo encomendado al PJ acaba en un violento tiroteo con las fuerzas del orden. El PJ debe de hacer una tirada de CON:3, y en caso de fallarla determinar gravedad de las heridas en la tabla de Heridas.		Ahora descubrimos la intensidad de su odio hacia tu PJ. Vuelve a lanzar Id6: 1. Muy leve: No se acuerda del problema que tiene contigo. Si no vuelve a tu cara, no te prestará atención. 2. Leve: Casi no se acuerda de ti. Si no vuelve a oír tu nombre ni a verte la cara quizá, no te pasará nada. 3-4. Moderada: Ha prometido hacértelas pagar aunque, de momento, no sabe cómo localizarte. Si vuelve a encontrarse ante ti no dudará en desenterrar su arma y abrir fuego o arrestarte. 5. Grave: Le has ofendido gravemente. No dudará en matarte o arrestarte si te encuentra, y si tiene recursos, pondrá una pequeña recompensa por tu cabeza o avisará a sus compañeros para que te acosen. 6. Muy grave: Hará todo lo que pueda por acabar contigo y con tus seres queridos. No descansa d'ándole vueltas a la cabeza sobre cómo encontrarte y de qué modo hacerte sufrir. Ha puesto, si procede, una cuantiosa recompensa por tu cabeza o ha movilizado los recursos de un cuerpo de seguridad contra ti. El Don jugará estos resultados a su conveniencia para sacar todo el jugo posible.
10 - 20	Al PJ se le encarga el cobro de impuestos por protección en algunos locales. Realiza una buena labor.		
21 - 24	En el punto de mira. Una agencia gubernamental (FBI por ejemplo) sigue al PJ desde hace tiempo. Si el PJ saca una tirada de Intuir y luego una de percibir, se dará cuenta de esto y les dará esquinazo. En caso de fallar alguna de estas tiradas, al inicio de todas tus aventuras tira Id6, con un resultado de 1 un coche de Federales seguirá al PJ enterándose de los movimientos de este, con todo lo que ello conlleva. Durante las aventuras, el PJ tendrá derecho de nuevo a esas dos tiradas una vez por día para tratar de despistarlos. En el momento en que la saque, los Federales desaparecerán definitivamente.	62 - 66	GANANCIA ECONÓMICA. En uno de tus últimos encuentros con tipos armados, al registrar sus cuerpos encontraste un sobre amarillo con la nada despreciable cantidad de 1d20 x 100\$. Decidiste guardártelos para ti sin decir nada a nadie. Al parecer, nadie se ha dado cuenta.
25	Escapa milagrosamente de una redada de la policía. +1 punto de Suerte.	67 - 76	Trabajos menores de chófer y guardaespaldas, sin incidentes destacables.
26 - 30	El PJ se ve envuelto en un asunto de faldas. Tira Id6: 1-3. Vira relaciones esporádicas sin importancia. 4-6. Su relación se consolida. Tira Id6 a continuación para ver el estado de esta relación: 1-3. Broncas y problemas conyugales. 4-6. Relación excelente.	77 - 82	Viaje a Italia. Los motivos pueden ser muy variados, por ejemplo visita de cortesía de alguien de la familia al que acompañas como guardaespaldas. Márcate el idioma Italiano y hazle un aumento de experiencia normal cuando el PJ esté acabado y listo para jugar. En caso de no tener este idioma, puedes anotártelo con tu valor de INT.
31 - 33	El PJ participa activamente en una acción contra una Familia o grupo rival. Sus acciones no pasan desapercibidas y llaman la atención de personas influyentes, gana +1 a la Reputación.	83 - 86	El PJ sufre una emboscada. Que haga una tirada de COR. Si la saca, logra deshacerse de todos los implicados de forma casi milagrosa y gana +5 a Coraje. Si la falla, logra escapar pero resulta herido. Determina gravedad.
34 - 39	El PJ sufre una emboscada nocturna contra su persona. Existe un 25% de posibilidades de resultar herido. Determinar gravedad en la tabla de Heridas.	87 - 89	Hombre de confianza. La excelente trayectoria del PJ no pasa desapercibida para sus superiores. Es promocionado a caporegime. En caso de que este resultado vuelva a aparecer, ignórala.
40 - 44	Al PJ le ordenan hacer una visita al dueño de un local al que se le reclaman ciertos pagos desde hace varios meses. Viéndolos venir, el comerciante intenta pagar al PJ bajo mano el 10% de la deuda original, un total de 200\$ libres de impuestos, para que no le golpee. Que el PJ haga una tirada de Coraje. En caso de sacar la tirada, que el PJ decida si acepta el dinero. En caso de quedárselo, existe un 20% de posibilidades de ser descubierto, con lo que se le aplicará al PJ un serio correctivo que queda en manos del Don.	90 - 97	El PJ participa en acciones violentas contra grupos armados. El renuevo que se organiza ocupa las primeras páginas de los periódicos durante varias semanas. Lanza Id6: 1-2. El PJ tiene una actitud acorde a lo que se espera de él. Colabora activamente y no duda en apretar el gatillo en los momentos más difíciles. Tira Id6 de nuevo y a continuación mejora cada una de las habilidades (listadas con Id10): 1-2. Conducir coche y Arma de fuego corta. 3-4. Metralleta y Escudarse. 5-6. Discreción y Lanzar. 3-4. El PJ demuestra una actitud férrea. No duda en liderar un pequeño grupo de torpedos y sus acciones, especialmente crueles, aparecen al día siguiente en primera página de los periódicos locales. El PJ gana un +1 a la Reputación y el respeto de sus compañeros. Además, podrá aumentar una pareja de habilidades como se explica en el resultado anterior. 5-6. El PJ ha demostrado tener un par de coj... y un coraje a prueba de bombas. Sus acciones son especialmente salvajes y aparecen al día siguiente en primera página de los periódicos locales. En la familia esto no ha caído en saco roto. Puede aumentar una pareja de habilidades como se explica en el primer resultado, además de ganar +2 a la Reputación y +1 la Suerte.
45 - 49	El PJ participa en una espectacular persecución con los federales. Que haga una tirada de Conducir coche o de Armas de fuego a su elección, pero sólo una de ellas. Si supera la tirada, podrá aumentarla mediante la experiencia de la forma habitual (consultar página 201) cuando el PJ esté acabado y listo para jugar.	98 - 99	El PJ se ve envuelto en un asunto de faldas con la chica de un miembro importante de la familia. Pese a saber que es muy peligroso jugar con la mujer de alguien de la familia, la tentación ha sido superior. De todos modos, esto ha quedado ya atrás y nadie parece haberse dado cuenta de nada, aunque la chica es algo caprichosa y podrá tratar de jugar con el PJ con el peligro de que alguien note "algo raro" entre ellos. Como Don, puedes usar estas circunstancias para añadir emoción a las aventuras.
50 - 56	Atrapado. El PJ es sacado de la circulación en una redada. Permanece en los calabozos Id12 meses hasta que la Familia logra sacarlo. No obstante, desde este momento, el PJ está fichado, con todas sus consecuencias.	00	Una agencia gubernamental entabla contacto con el PJ, ofreciéndole protección y un nuevo comienzo (nueva identidad, trabajo, casa y una cuenta bancaria razonable) si testifica contra la Familia en la que viene trabajando. De llegar a hacerlo, el PJ pasa a ocupar un puesto privilegiado en la lista de los más buscados por la familia. El jugador deberá hacerse un PJ nuevo, y tú, como Don, puedes aprovechar el hecho de tener que encontrar y dar un paseo a este PJ como una aventura en sí.
57 - 61	Enemigo jurado. Lanza Id6 para ver el tipo de enemigo y otro Id6 para saber quién es el enemigo: 1-2. Delincuente: matón de calle, proxeneta, etc. No pertenece a ninguna familia mafiosa. 3. Policía: Un personaje influyente dentro del cuerpo te tiene en el punto de mira. 4. Criminal: Un peligroso criminal ha jurado hacértelas pagar. No pertenece a ninguna familia mafiosa. 5. Gangster: Un torpado de otra Familia te tiene entre ceja y ceja. Espera ajustar cuentas contigo. 6. Federal: Un miembro destacado de alguna agencia gubernamental tiene tu foto clavada en el corcho de pared de su despacho.		

EVENTOS DURANTE LOS PRIMEROS AÑOS

Como dijimos anteriormente, debido al riesgo que se vive en el día a día en el negocio de la Mafia, por cada año de servicio en la Familia (seis años como máximo) haremos una tirada en la tabla de Eventos en los primeros años que puedes encontrar en la pagina de la izquierda.

LLEVANDO PERSONAJES AL MARGEN DE LA FAMILIA (OPCIONAL)

Omertà, el poder de la mafia está diseñado para que los jugadores entren casi inmediatamente a formar parte de una Familia o, al menos, colaborar estrechamente con ella. No obstante, si deseas que tus jugadores lleven ciudadanos de a pie, sin ninguna relación aparente con la Mafia, podrás hacerlo fácilmente creando el personaje de la forma acostumbrada pero deteniéndote en el punto que vas a dar puntos por convertirse en gángster. Es decir, no entregues



las habilidades relacionadas con los gángsters, los puntos de generación que conlleva trabajar para una familia ni el segundo punto de Reputación. Finalmente, deberán tirar en la tabla de Características personales pero no en la de Incidente.

Esto permite que los jugadores se introduzcan en la Mafia poco a poco, conozcan sus reglas y jerarquía a medida que van jugando, y avancen o retrocedan puestos acorde a sus acciones. Por ejemplo, en la primera aventura introductoria incluida en este libro (consultar página 251), los PJs comenzarán como personajes al margen de la Familia y, durante el transcurso de la aventura, tienen posibilidad de demostrar su valía y, con suerte, convertirse en hombres de honor.

Otra posibilidad es que los PJs se relacionen con la Mafia sin llegar a inmiscuirse directamente en sus asuntos sucios. Por ejemplo, mucha gente trabaja para cada Familia de forma indirecta: abogados, médicos, mecánicos, vigilantes, soplones y un larguísimo etcétera. Si desean jugar sin ser gángster, pueden escoger cualquier profesión que se te ocurra y darle un tono completamente distinto a tus aventuras. En este tipo de aventuras podrán encontrarse, por ejemplo, con que alguien de una Familia viene a pedir un favor más o menos legal, por lo cual pueden ofrecer dinero, algo ilegal o directamente chantajear. En algunas descripciones y profesiones se incluyen ideas para este tipo de partidas.

Si quieres tus aventuras desde el lado de la ley, deberemos igualar los puntos de los PJs con los que se obtienen por pertenecer a una Familia. Sustituye el 1D6 años al servicio de la Familia por 1D6 años extra ejerciendo la profesión que los PJs tengan. De este modo, ambos tipos de personajes tendrán los mismos puntos a repartir.

Omertà es un juego donde se interpretarán por lo general a tipos duros, bien armados, siempre atentos a sus espaldas, gánsteres que trabajan para una

Familia del crimen, pero como hemos visto, no es la única manera. Llevar personajes de a pié, gente normal, trabajadores que deben fichar, sudar para ganar su salario, dejarse la espalda, abrir y cerrar cada día su negocio, puede dar con aventuras increíbles, será cosa tuya como Don introducir a tus PJs en ellas.

TABLA DE MOTES (OPCIONAL)

Una vez tengan creados los personajes, posiblemente querrán ponerles un buen mote. Por lo gene-

ral, los motes se obtendrán durante las andanzas del PJ, pudiendo ser su manía más notable, una característica física peculiar, alguna rareza en su forma de trabajar, su arma favorita o cualquier cosa que sea distintiva.

Pero... ¿y si no sale ése mote que busca? No deben preocuparse, puesto que aquí incluimos una tabla donde, con una sola tirada, obtendrán un mote al azar para un PJ. Si no creen que se adecue bien al PJ, pues nada, a tirar de nuevo.

Motes

1d100	Mote	1d100	Mote	1d100	Mote	1d100	Mote
01	Afortunado	26	Dinero	51	Hombre de hielo	76	Ferrocarril
02	Alambre	27	Dolor de cabeza	52	Hayuelos	77	Pesimista
03	Albóndiga	28	Dos veces	53	La garra	78	Pie muerto
04	Alegre	29	El barbero	54	La hormiga	79	Pies de plomo
05	Animal	30	El carricero	55	La nariz	80	Piruetas
06	Bambino	31	El cojo	56	Labios	81	Puño
07	Bateador	32	El curioso	57	Lavacoches	82	Quebrantahuesos
08	Bolsa de golf	33	El dentista	58	Lobo	83	Quemarrapa
09	Botas	34	El feo	59	Lupas	84	Rey alcachofa
10	Buenas noches	35	El grande	60	Mandíbula	85	Rótulas
11	Capitán	36	El guapenao	61	Máquina de matar	86	Salami
12	Cara cortada	37	El justo	62	Marinero	87	Siciliano
13	Cara de mono	38	El largo	63	Martillo	88	Silencioso
14	Cara de niño	43	El loco	64	Mediohuevo	93	Tenazas
15	Chucho	39	El millonario	65	Montaña	89	Simpático
16	Chuleta de cerdo	40	El músico	66	Morritos	90	Sin piedad
17	Cirujano	41	El profesor	67	Mudo	91	Sombrero
18	Cocodrilo	42	El tímido	68	Músculos	92	Sonrisas
19	Colmillo	44	El traje	69	Navaja	94	Tenedor
20	Yagüero	45	El veterinario	70	Nervios	95	Torniquete
21	Culo frío	46	El viejo	71	Nudillos	96	Tres dedos
22	Dedo flojo	47	Flequillo	72	Ojos azules	97	Trípode
23	Destornillador	48	Gordo	73	Palomita de maíz	98	Veinte ojos
24	Diablo	49	Gorila	74	Pasos cortos	99	Vineta
25	Dientecillos	50	Grito	75	Pecoso	00	Zurdo

Los motes que encontrarán son todos masculinos, pero pueden cambiarle el género. Algunos de los Motes que incluimos son auténticos, ¿sabrías distinguirlos?

4. EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

Vamos a crear un personaje para Omertà paso a paso, de tal modo que puedas comprender mejor los mecanismos de creación de un PJ.

Nuestro chico será un tal Jimmy Bonomo, al que se conoce como *Brincos* por su gusto por saltar muros, colarse por balcones o brincar escaleras de incendio abajo.

Para empezar, realizaremos las tiradas de 3d10 para las características. Son ocho tiradas que apuntaremos en un margen de la hoja de PJ de forma temporal hasta que sepamos dónde las colocaremos. La primera tirada nos da 8, 4 y 3, al tener que quedarnos con dos de los tres resultados, nos quedamos con el 8 y el 4, que nos da un total de 12. Lo mismo haremos otras siete veces, tirando 3 dados y quedándonos con los dos resultados más favorables. De este modo, hemos obtenido estos resultados: 12, 11, 19, 10, 14, 20, 15 y 4 la verdad es que no podemos quejarnos de las tiradas que nos han salido. Las reglas nos indican que podemos repetir una tirada una sola vez si la puntuación obtenida es inferior a 5, así que tachamos el 4, hacemos una nueva tirada y obtenemos un 8. El cambio ha sido para mejor.

Seguidamente elegiremos profesión para Jimmy Brincos Bonono. Nos decidimos por hacerle estibador que trabaja en los muelles de Brooklyn,

cargando y descargando buques, un trabajo muy físico que nos lleva a poner la tirada más alta en FUE. Por lo tanto, los puntos quedarán repartidos de la siguiente manera:

FUE 20, AGI 15, CON 19, INT 8, PER 12, COM 14, DES 10, PRE 11

Al haber conseguido unas tiradas bastante buenas, podemos decir que nos ha salido un tipo por encima de la media. Brincos es un tipo muy fuerte, bastante diestro y parlanchín. Tiene una salud de hierro, aunque no ha podido dedicar mucho tiempo a estudiar. En cuanto a su atractivo, pues es un tipo de lo más normal.

Seguidamente calcularemos el bono al daño mirando su FUE, que en su caso es de +1d6. A continuación calcularemos los puntos de vida de Brincos, para ello haremos el cálculo de $FUE/2 + CON/2 + 1d10$, esta fórmula nos da un total de 26,5 ($20/2 + 19/2 + 7$) que redondeamos hacia arriba y se convierte en 27. Señalaremos este número en el apartado correspondiente de la hoja de personaje.

Siguiendo con el proceso de creación, ahora vamos a ver la PRE de Brincos. Ésta es de 11, consultamos la tabla y vemos que hemos de tirar 1d6. Obtenemos un 4, por lo que Brincos es del montón, una cara como tantas otras.

A continuación tiraremos 1d100 para ver el valor de COR de nuestro personaje. Tiramos el dado y obtenemos un 23. Mira por donde ya hemos encontrado el punto débil de Brincos: las agallas no son su fuerte precisamente, y quizá en una situación extrema no logre salir adelante. Escribimos en el círculo de Coraje Máximo esa misma cifra.

Seguidamente escribimos 1 en el círculo de Reputación.

El siguiente paso es ver el origen de Brincos, en nuestro caso escogemos que pertenezca al grupo italoamericano. Si hubiésemos querido, podríamos



haber hecho una tirada para ver su grupo, pero hemos preferido escogerlo directamente. De este modo ya podemos repartir las bases en los idiomas que conoce. Jimmy domina el italiano con un valor de INTx5 y el inglés a su INTx3, con lo que se le nota a la lengua su origen debido a su marcado acento.

Ahora vamos a marcar las habilidades que nos favorece la profesión de estibador: Arma blanca (Gancho), Callejeo, Conducir camión, Escuchar, Intimidar, Juego/apuestas, Lanzar, Tregar y Pelea. Una vez señaladas las habilidades, tiraremos 1d10 para ver cuantos años hemos dedicado a esta profesión. Existe la posibilidad de que elijamos nosotros mismos los años de trabajo, pero en este caso hemos decidido confiar en el azar. Hemos obtenido un 4, así que tenemos que *Brincos* entró en el muelle a trabajar a los 17 y actualmente tiene 21. Como nuestra partida se desarrolla en 1920, *Brincos* podría haber tenido interés en ir a la guerra, pero no ha sido así. Jimmy considera que allí no se le había perdido nada.

En este punto podríamos detenernos si no quisiéramos que nuestro PJ perteneciera o trabajara al servicio de alguna Familia, pero no va a ser así.

Brincos prefiere una vida de acción y peligros al otro lado de la ley, por no hablar de los beneficios que cree que le reportará todo ello. Así que tiramos 1d6 para ver cuantos años lleva en la Familia: obtenemos un 5, así que ya tenemos la edad total de nuestro gángster: 17 de base + 4 años en el puerto + 5 en la familia = 26 años. Seguidamente marcamos las habilidades favorecidas por la actual profesión de gángster que no coincidan con la profesión previa de estibador, a saber: Arma de fuego: Corta, Evitar, Percibir y Tortura, además de escoger la navaja al bate de béisbol y la escopeta a la metralleta. A continuación, ya que es parte de una Familia, marcamos 2 en la tabla de Reputación.

Llega la hora de repartir puntos en nuestras habilidades. Para ello, tenemos que sumar los valores de las características INT, PER y DES, multiplicando el resultado x8, en nuestro caso obtenemos 240 puntos. Además, tenemos 40 puntos (10 por año dedicado a la profesión previa) para las habilidades de esta profesión, y otros 50 para las habilidades de gángster, obtenidos por los años dedicados a la Familia. El reparto se lleva a cabo de la siguiente manera:

- Los 50 puntos de gangster se van íntegros a Pelea.
- Los 40 puntos para las habilidades de estibador quedan repartidos como sigue: 30 puntos a Conducir camión y 10 a Pelea.
- Los 240 puntos de generación van repartidos de este modo: 30 a Callejeo, 30 a Conducir camión, 15 a Arma blanca (Gancho), 30 a Intimidar, 10 a Trepar, 30 a Percibir y 45 a Arma de fuego: Escopeta. También suma 30 a Saltar y 20 a Escuchar, pues aunque no son de su profesión, podemos invertir puntos hasta un máximo de su característica base x 2.
- Finalmente, sumamos el valor base que tiene cada habilidad (la misma puntuación que la característica de la que dependen).

A continuación, añadimos los puntos extras a nuestro valor de Coraje por cada año en la profesión de gángster. *Brincos* ha estado 5 años como gangster, con lo que suma +25 puntos a su base de 23, quedando su COR en 48, mucho mejor. A continuación anotamos esa cifra más el 20% (redondeando hacia arriba) al apartado de Coraje máximo en el apartado correspondiente de la hoja de personaje. En el caso de *Brincos*, queda en un 58 su valor máximo de Coraje.

Ya casi hemos terminado. Decidimos realizar solo una tirada en la tabla de Características personales, así que lanzamos 1d100 y obtenemos un 33: una cicatriz. Tiramos en la tabla de localización y obtenemos un 3, brazo derecho. Apuntamos estos datos en la parte correspondiente de la hoja de personaje.

Seguidamente, tiraremos en la tabla de eventos en los años que lleva *Brincos* en la Familia. Como se explica, haremos una tirada por año, así que deberemos tirar cinco veces. Los resultados son:

Obtenemos un 31. *Brincos* participa en una acción contra un grupo organizado rival. Sus acciones no pasan desapercibidas y llaman la atención de personas influyentes, así que gana +1 a la Reputación. Anotamos esto en la parte correspondiente de la hoja de personaje.

Lanzamos nuevamente y el resultado es 06: Nuestro PJ acabó en un violento tiroteo, así que hacemos una tirada de CONx3 para no resultar herido, que en nuestro caso sería 57 (CON 19 x3): Arroja los dados y obtiene un 55, isale airoso por los pelos!

Una nueva tirada arroja un 80. *Brincos* viaja a Italia y, al conocer el idioma italiano por ser italoamericano, lo mejorará con 1d10. Sacamos un 6 y lo sumamos inmediatamente.

Al lanzar una vez más los dados obtenemos un 34. Nuestro PJ sufre una emboscada nocturna. Existe un 25% de posibilidades de resultar herido, así que tiramos los dados y el resultado es un 92, por lo que no sufrimos herida alguna.

Tiramos los dados una última vez y sacamos 23. Estamos en el punto de mira de una agencia federal. Si saca una tirada de Intuir y luego una de Percibir, se dará cuenta de esto y les dará esquinazo. Es complicado, porque en Intuir tiene 12%, pero el azar nos sonríe y y ¡saca un 01!! En percibir tiene 52%, pero tira los dados y saca un 65. Al fallar una de las dos tiradas no se da cuenta de lo que ocurre, y durante la primera sesión que juegue tendrá que tirar 1d6, si saca un 1, un coche sin placas ni marcas, con dos tipos en su interior, le seguirá enterándose de todos sus movimientos y acciones. Si logra superar ambas tiradas en una futura sesión de juego, les dará esquinazo.

Ya solo queda ultimar algunos detalles como equiparlo o apuntar su descripción física. ¡Jimmy *Brincos* Bonono ya está listo para jugar a *Omertà*!

CAPÍTULO 4

HABILIDADES

“Necesitas saber algo más que disparar si quieres llegar a algo en esta vida.”

Vito Genovese, gángster

En este capítulo vamos a ver las habilidades, que representan las capacidades y conocimientos de los PJs y PNJs, y aprenderemos cómo se utilizan.

I. DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Las habilidades se dividen en comunes, de combate y nuevas habilidades. Cada una de ellas incluye una pequeña descripción y, entre paréntesis, la abreviatura de la característica predominante. Recuerda que el porcentaje base de todas las habilidades es dicha característica, si bien el Don puede impedir que un PJ emplee una habilidad que no posea (por muy inteligente que sea un PJ, no tiene por qué saber biología si no la ha estudiado con anterioridad).

HABILIDADES COMUNES

Estas habilidades representan las capacidades y conocimientos de los PJs y PNJs que no están directamente relacionadas con el combate.

Académica (INT)

Bajo este nombre incluiremos cualquier conocimiento académico que posea el PJ., desde arqueo-

logía, arquitectura, biología, botánica, física, geología, historia, química, etc. Las habilidades académicas significan que el PJ ha tenido acceso a una educación media en los niveles más bajos y, quizás, incluso ha estudiado una carrera universitaria y tenga un porcentaje alto de conocimiento. El Don es quien tiene la última palabra a la hora de decidir lo que un PJ ha podido estudiar.

Callejeo (PER)

Representa el conocimiento que el PJ tiene de los bajos fondos, pudiendo obtener así información de los soplones, mercancía ilegal en el mercado negro, etc. También nos sirve para entender y usar el argot de la calle y las costumbres y usos de la Mafia.

Cerraduras (DES)

Habilidad para forzar cualquier cerradura, tanto puertas, como cajas fuertes. Dependiendo de la dificultad de la cerradura, se podrá aplicar un modificador mayor o menor a la tirada. Un modificador normal para abrir una puerta de un motel de mala muerte sería de +20%, pero abrir una caja de caudales puede llegar a tener una penalización de -40% o incluso más. El Don es quien decide las penalizaciones o bonificaciones a la hora de emplear esta habilidad.

Charlatanería (COM)

Con esta habilidad un PJ puede confundir a golpe de verborrea a su interlocutor, de tal modo que éste acceda a lo que se le pida, obviamente hasta dentro de unos límites razonables. Por ejemplo, con esta habilidad el PJ podrá pasar a un local privado sin invitación, sonsacar información o cualquier cosa parecida. Sin embargo, una vez el PJ deje de hablar, la confundida víctima tardará 1D4 asaltos en darse cuenta de que le han confundido, actuando seguidamente en consecuencia.

Conducir (DES)

El PJ que posea esta habilidad podrá manejar adecuadamente un vehículo a motor o podrá reconocer modelos o marcas. Conducir tiene las siguientes especialidades: camión, coche y motocicleta, y cada una funciona como una habilidad independiente.

Contabilidad (INT)

Es la habilidad para llevar libros de contabilidad, el registro de bienes, compras y ventas, deudas y haberes... aunque también permite jugar con los números, manipular los libros de cuentas, blanquear dinero o redireccionarlo a otras cuentas sin levantar sospechas. Otra posibilidad es emplear esta habilidad para descubrir si las cuentas se han manipulado.

Correr (AGI x2)

Aunque la mayoría de los PJs podrán correr, con esta habilidad pueden hacerlo a la máxima velocidad posible, siendo muy útil en situaciones como persecuciones.

Diplomacia (COM)

Esta habilidad permite a los PJs saber comportarse adecuadamente tanto en reuniones socia-

les como de negocios, además de guardar la compostura en presencia de personajes que requieran de un trato deferente o especialmente respetuoso, como pueda ser el Don de una Familia. Una pifia en esta habilidad significa una ruptura bastante grave del protocolo, y puede meter al PJ en un grave aprieto.

Discreción (AGI)

Con un éxito en esta habilidad el PJ podrá moverse silenciosamente y sin llamar la atención. Esta habilidad es útil tanto a la hora de pasar por una zona vigilada como cuando se sigue a una persona sin llamar su atención.

Disfrazarse (DES)

Capacidad para cambiar de aspecto mediante otras ropas, maquillaje, postizos y otros trucos similares. Un uso correcto de esta habilidad puede despistar a cualquier observador que no esté atento. Esta habilidad es muy importante a la hora de tratar de modificar las posibilidades de ser reconocidos mediante la Reputación (consultar página 127).

Elocuencia (COM)

Representa el talento de expresarse de forma fluida y convincente. Un éxito con esta habilidad podría convencer a una persona de casi cualquier cosa, siempre y cuando no se roce lo absurdo.

Esconderse (AGI)

Es la técnica de aprovechar el entorno para ocultarse, por ejemplo, refugiándose en las sombras de un callejón o aprovechando las cajas apiladas en un muelle. Hay que tener en cuenta que para que la habilidad funcione hay que mantenerse quieto, y si se desea moverse sin hacer ruido habrá que realizar una tirada de Discreción.

Escuchar (PER)

Con esta habilidad, un PJ puede ser consciente de cualquier sonido a su alrededor, pudiendo identificarlo e incluso, si es una conversación, comprender partes importantes de la misma. Evidentemente, el Don debe aplicar modificadores positivos o negativos dependiendo de la intensidad del sonido y la distancia a la que se genere.

Evitar (AGI)

Mide los reflejos del PJ para ponerse a salvo en cualquier situación, siempre y cuando esté al tanto de que corre peligro inmediato. Puede emplearse para esquivar golpes, pero también para quitarse del camino de un coche o impedir que los cristales de una ventana le alcancen.

Explosivos (DES)

Representa el conocimiento de cómo colocar y manejar cargas explosivas, las cantidades a usar, los efectos de los diversos tipos de explosivos, etc. Por otro lado, también servirá para desmantelar explosivos si fuese necesario (consultar página 149).

Falsificar (DES)

Es la técnica para crear copias muy parecidas, en ocasiones idénticas, de cualquier documento. Ten en cuenta que para un correcto uso de esta habilidad será necesario disponer del tiempo y el material adecuado. El Don puede establecer penalizaciones a causa de la escasez de tiempo, materiales o la dificultad que represente el documento en sí, puesto que no es lo mismo falsificar una firma que falsificar un carnet de Agente del Tesoro.

Fotografía (PER)

Mide el talento que se posee para usar cámaras fotográficas, así como el conocimiento de técnicas fotográficas y de revelado. Esta habilidad sufre

penalizaciones o bonificaciones acorde al tiempo y material del que se disponga.

Idioma (INT)

Aunque el idioma natal de un PJ es INTx5; un PJ puede aprender otros idiomas. El porcentaje que tenga permitirá saber la fluidez y el acento que tiene al manejar dicha lengua.

Intimidar (PRE)

Representa la capacidad de una persona para coaccionar a otra y obtener lo que desea. Hay muchas maneras de intimidar, ya sea amenazando con la fuerza bruta, con un arma o simplemente usando con sabiduría las palabras. Es una habilidad útil, por ejemplo, para convencer a una persona para que hable o pague el dinero que debe.

Intuir (PER)

Esta habilidad tiene dos formas de uso. En primer lugar, el Don puede hacer una tirada secreta y, si tiene éxito, avisar al PJ de que tiene el presentimiento de que algo va a pasar, pero sin dar excesiva información. En segundo lugar, un PJ puede decidir hacer una tirada, que el Don efectuará en secreto, para conocer las verdaderas intenciones de un interlocutor del PJ, aunque nuevamente será un presentimiento vago que los jugadores tendrán que interpretar. Una tirada fallida no ofrece información útil. También es posible, para crear tensión, que el Don haga tiradas secretas en momentos de calma y, si las tiradas dan como resultado un fallo, avisar a los jugadores de que algo va a ocurrir.

Juego/ apuestas (INT)

Hay numerosas ocasiones en las que un PJ puede apostar sus dólares, ya sea en timbas de póker amistosas, en casas juego o en los hipó-



dromos. Esta habilidad mezcla las corazonadas y la observación para que las partidas y las apuestas favorezcan a quien la emplee.

Lanzar (FUE)

Mide la puntería a la hora de arrojar objetos. Se emplea tanto para lanzar un balón a una canasta como para tirar un cóctel molotov. De igual forma, se puede emplear para impactar con armas arrojadas.

Leyes (INT)

Con el uso de esta habilidad sabremos las prohibiciones o leyes vigentes en cada estado, las penas impu-
tables y las normativas específicas.

Mecánica (DES)

Conocimiento y capacidad para manipular y reparar cualquier componente mecánico, como arreglar el motor de cualquier vehículo. Dependiendo de la complicación de la reparación y el material del que se disponga, el Don puede aplicar un modificador positivo o negativo a la tirada.

Medicina (INT)

Representa el conocimiento científico para diagnosticar y tratar enfermedades, y también para practicar cirugía. Evidentemente, es necesario disponer del tiempo y material adecuado para poder curar a alguien (consultar página 169).

Nadar (FUE)

Capacidad del PJ para desplazarse por el agua. Sirve tanto para nadar por la superficie como para bucear bajo ella. Pueden existir bonificaciones o penalizaciones según el estado del agua por donde se desplace el PJ, no siendo lo mismo nadar en una piscina que atravesar los rápidos de un río.

Ocultar (DES)

Esta habilidad mide el talento del PJ para ocultar objetos, ya sea entre sus ropas o en el entorno en que se encuentre. La categoría de éxito de esta prueba (consultar página 123) debería modificar la tirada de Percibir de quien trate de encontrarlos.

Percibir (PER)

Representa el talento para estar al tanto de cualquier cosa de interés que ocurra en las proximidades del PJ. La distancia a la que ocurra un suceso o el tamaño de la cosa a advertir pueden proporcionar tanto bonificaciones como penalizaciones. Con esta habilidad, un PJ puede descubrir si alguien le sigue, encontrar algo de interés entre las posesiones de un fiambre en medio del callejón o descubrir una pequeña anotación al margen en un libro de contabilidad.

Profesión (Depende)

Esta habilidad mide los conocimientos y talentos profesionales que permiten desempeñar un oficio concreto. La habilidad requiere elegir una especialidad, como Agricultura, Apicultura, Bailar, Ganadería, Instrumento musical, Limpiabotas, Redactar o cualquier otra que no se pise con las habilidades descritas en este apartado. El Don puede permitir que un PJ tenga una habilidad que no sea de su profesión, pero que puede haber aprendido como un hobby. Son el Don y el jugador quienes deben acordar la característica que regirá la especialidad.

Primeros auxilios (INT)

Refleja los conocimientos y destrezas médicas de un PJ a la hora de atender heridas con carácter de urgencia. Un éxito permite recuperar 1D4 puntos de vida (consultar página 169).

Regateo (COM)

Con esta habilidad podremos conseguir que un vendedor nos rebaje el precio de un objeto o un servicio. Por supuesto, siempre hay un mínimo del que el vendedor no querrá bajar y unos modificadores que dependerán de la rareza del objeto, la necesidad que el vendedor tenga de deshacerse de él, etc. Por ejemplo, no será lo mismo conseguir un succulento descuento de un vendedor de coches al que le va bien que de un ladrón que quiere deshacerse lo antes posible de un vehículo robado.

Revisar libros (INT)

Siempre que tengamos que buscar información de cualquier tipo entre libros, documentos, periódicos y similares se emplea esta habilidad. La única excepción son los libros de contabilidad, que requieren una tirada de Contabilidad.

Robar (DES)

Esta habilidad representa el talento de un PJ para hacerse con bienes ajenos sin llamar la atención, como es el caso de los carteristas. El Don debe tener en cuenta posibles modificadores por tamaño o lugar de escondite del objeto a robar. Una pifia en esta habilidad permite a la víctima descubrir el intento de robo.

Saltar (FUE)

Es la capacidad de un PJ para salvar distancias horizontal o verticalmente impulsándose y tomando carrerilla. El Don debe aplicar el sentido común a la hora de usar esta habilidad, tenien-

do en cuenta las características del PJ, la distancia a cubrir y el sobrepeso con el que cargue.

Seducción (PRE)

Representan los encantos de un PJ para conquistar a otra persona, ya sea con una finalidad erótica o simplemente para poder manipular a la otra persona con facilidad, por ejemplo, para sonsacarle información. Se recomienda que esta habilidad sólo la utilicen los PJs (no los PNJs), pues resulta mucho más divertido e interesante que interpreten estas escenas.

Seguir rastros (PER)

Muestra la capacidad de un PJ para poder encontrar y seguir indicios del paso de una persona, un animal o un vehículo. El terreno, el efecto del clima sobre el terreno o el tiempo que haya pasado desde que se dejaron las huellas pueden modificar las tiradas.

Soborno (COM)

Con esta habilidad se puede conocer el precio de una persona (que no siempre tiene por qué ser dinero) y ofrecerlo de forma velada pero inequívoca. Hay que tener en cuenta que algunas personas tendrán un precio demasiado alto para que los PJs puedan sobornarles, mientras que algunas personas simplemente son honestas y no aceptarán sobornos de ningún tipo. Corresponde al Don decidir todos estos detalles.

Tortura (DES)

La habilidad para obtener información mediante el dolor o la promesa del mismo. Esta habilidad tiene un mecanismo especial (consultar página 174).

Trepar (FUE)

Representa el talento para escalar cualquier superficie más o menos vertical. El Don debe aplicar los modificadores pertinentes dependiendo del tipo de superficie, entorno o incluso el tiempo que se dedique a la acción.

HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades de combate son las que afectan directamente la capacidad de lucha del personaje, representando su talento a la hora de manejar diversas armas.

Armas blancas (DES)

Representa el talento para desenvolverse en un combate con cualquier arma de filo, como puedan ser navajas, cuchillos o machetes.

Arma de fuego: Corta (DES)

Esta habilidad engloba los revólveres y las pistolas. Esta habilidad no requiere especialización, y sirve para manejar cualquier arma de fuego corta que pueda aparecer en el juego. Esta habilidad también sirve para conocer modelos y calibres de cualquier arma que se puedan encontrar.

Arma de fuego: Escopeta (DES)

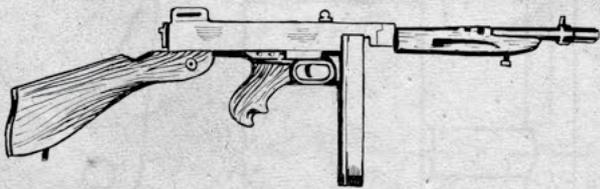
Representa la capacidad para manejar y reconocer cualquier escopeta que se pueda encontrar en una partida, independientemente del modelo del arma o de que sea de cañones recortados.

Arma de fuego: Fusil (DES)

Mide la capacidad para manejar y reconocer cualquier fusil que aparezca a lo largo de la partida.

Arma de fuego: Metralleta (DES)

En Omertà, reduciremos las metralletas que se pueden encontrar los PJs a una sola, la Thompson o Tommy gun: la clásica metralleta de tambor redondo. Este tipo de arma tiene reglas especiales (consultar página 141).



Pelea (DES)

Con esta habilidad se mide tanto el talento para combatir cuerpo a cuerpo como con armas contundentes, es decir, tanto con puñetazos y patadas como con porras o bates.

NUEVAS HABILIDADES

Durante las partidas de Omertà pueden darse situaciones que requieran el uso de alguna habilidad que no aparece en el listado anterior. Para cubrir esa posibilidad, la hoja de personaje incluye espacios donde pueden incluirse nuevas habilidades, ya sean como especialidades de Académica y n, ya sean como habilidades independientes. Algunos ejemplos de nuevas habilidades podrían ser Albañilería, Cocinar, Hacer nudos marineros, Montar, Navegar y un largo etcétera.

Por supuesto, una vez más, es el Don quien tiene la última palabra en cuanto a qué habilidades pueden introducirse en la partida o poseer los PJs. Nosotros sugerimos que sólo se introduzcan nuevas ha-

bilidades cuando sirvan para dar mayor profundidad a un PJ, y es que muchas veces los PJs que dominan habilidades extrañas y extravagantes, incluso si no son realmente útiles, son los más recordados.

2. USO DE LAS HABILIDADES

A lo largo de una partida, tanto los PJs como los PNJs querrán usar sus habilidades. Para saber si han tenido éxito o no, simplemente se deberá lanzar 1D100 y comparar el número resultante con el valor de la habilidad que se emplee. Si el número obtenido es igual o menor que la puntuación de la habilidad, la habilidad tendrá éxito. Si por el contrario el número obtenido es mayor, la tirada resultará un fracaso.

En todo caso, al margen de críticos o pifias (consultar página 121), consideraremos que un 01 natural será siempre un éxito y un 00 siempre un fracaso.

MODIFICADORES A LAS TIRADAS

Cada vez que se realiza una tirada de habilidad, el Don evalúa la situación y puede dar una bonificación o penalización a la tirada según la dificultad que entrañe la acción a realizar. A medida que aumenta la dificultad, mayor será la penalización al porcentaje de la habilidad y, por lo tanto, más difícil será que consigamos un éxito en el intento. Para entendernos, no será lo mismo trepar un rugoso tronco de árbol que un muro liso de cemento. La tabla de abajo es

orientativa, y el Don puede atribuir bonificaciones o penalizaciones aún mayores si lo considera oportuno.

Tipo de dificultad	Modificador
Muy fácil	+40
Fácil	+20
Normal	+0
Difícil	-20
Muy difícil	-40
Increíble	-60

Pudiera ser que la acción que desee llevar a cabo un PJ escape de toda dificultad, ya sea por su sencillez (leer tranquilamente la prensa en un idioma que se conoce) como por su complejidad (saltar de un rascacielos a otro). Será el Don quien dedica qué acciones se realizan o fracasan automáticamente.

Por ejemplo, imaginemos que nuestro viejo conocido, Brincos, trata de salir de Central Park, donde ha llevado a cabo un trabajito cuyo resultado requiere que salga a toda pastilla del lugar. Es bien entrada la madrugada, así que el parque está cerrado. Al llegar hasta el límite exterior del parque, Brincos trata de trepar por el muro interior, el cual es de cemento, completamente liso. El Don considera que la acción resulta muy difícil, y por tanto aplica un modificador de -40 a su porcentaje en la habilidad de Trepar. Teniendo en cuenta que tiene un 40% en dicha habilidad, sus posibilidades serán del 0% ($40 - 40 = 0\%$). Viendo que así no lo conseguirá nunca, descubre un árbol bas-

tante grande cuyas ramas más altas sobresalen por encima del muro y declara su intención de escalarlo para salir del parque. El Don considera que la acción es difícil, así que sólo aplica una penalización de -20 ($40 - 20 = 20\%$). El jugador que interpreta a Brincos tira ID100 y obtiene un 12, por lo que consigue escalar el árbol y reptar hasta la rama que lo saca del parque. Ahora quizá sea necesaria una tirada de Saltar para no recibir daño en el salto hasta el otro lado, pero eso es otra historia.

CRÍTICO

En cualquier tirada que hagamos, si obtenemos en la tirada de ID100 un número igual o menor que el 10% de la puntuación de habilidad que tengamos (teniendo en cuenta los modificadores de dificultad), la tirada supondrá un éxito crítico.

Un crítico supone realizar la acción requerida, pero además conseguir beneficios extras por una consecución especialmente brillante. Algunos ejemplos pueden ser realizar la acción mucho más deprisa de lo normal (por ejemplo, en chequeos de Percibir, o Revisar libros), alcanzar una distancia mayor (por ejemplo, en chequeos de Saltar o Lanzar), hacer el daño máximo (en Combate), conseguir mayor información (por ejemplo, en tiradas de Charlatanería, Elocuencia o Regateo). Esto no son más que algunos pocos ejemplos y, por supuesto, el Don tiene la última palabra en cuanto al alcance de una tirada crítica.



Valor	Crítico
01-10	01
11-20	02-
21-30	03-
31-40	04-
41-50	05-
51-60	06-
61-70	07-
71-80	08-
81-90	09-
91-00	10-

Valor crítico, o menos.

PIFIA

Llamamos pifia a una tirada de ID100 en la que obtengamos 90 más la decena del porcentaje que tengamos en la habilidad que estemos usando: Si tenemos un 85% de porcentaje, la pifia en esa habilidad será de 98 a 00; si tenemos un 05%, la pifia será de 90 a 00, etc. Como vemos en la tabla de abajo, cuanto mayor es nuestro dominio en cualquier habilidad, menos posibilidades tenemos de realizar una pifia.

La pifia es lo contrario al éxito crítico, es decir, un resultado en una acción tan catastrófico que puede procurarnos terribles consecuencias. Al igual que los críticos, la pifia también tiene efectos secundarios, si bien en estos casos pueden ser fatales. Algunos ejemplos pueden ser tropezar y caer con la posibilidad de recibir daño (por ejemplo, en chequeos de Correr, Saltar o Tregar), que el arma se encasquille (en Combate con armas automáticas o semiautomáticas), incomodar a nuestro interlocutor o hacer que desconfíe de nosotros (por ejemplo, en tiradas de Charlatanería, o Regateo). Esto no son más que algunos pocos ejemplos, y de nuevo es

el Don quien tiene la última palabra en cuanto al alcance de una pifia, si bien recomendamos que siempre cause los peores efectos posibles o justo lo contrario de lo que se deseaba.

Valor	Pifia
01-09	90+
10-19	91+
20-29	92+
30-39	93+
40-49	94+
50-59	95+
60-69	96+
70-79	97+
80-89	98+
90-99	99+
00	00

Valor de pifia, o más

HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS ENFRENTADAS

En ocasiones, los PJs se encontrarán con que tienen que medirse con un oponente. Las posibilidades son muchísimas, desde tiradas de Discreción contra tiradas de Escuchar a tiradas de Esconderse contra tiradas de Percibir, pasando por una sencilla tirada de FUE contra FUE para bien quién vence en un pulso. El procedimiento en todos estos casos siempre será el mismo: Se calcula en primer lugar la dificultad para dicha tirada y seguidamente se tira el ID100. A continuación se comparan los resultados para ver si hemos tenido éxito o no.

- Si uno saca la tirada y el otro no, se considerará que éste gana la prueba enfrentada. Por





ejemplo, descubre al escondido, se mueve sigilosamente sin ser descubierto o gana el pulso.

- Si ambos tuvieran éxito pero uno de los enfrentados lograra un crítico, quien lo obtuviera gana la prueba enfrentada. En caso que ambos sacaran crítico, la prueba enfrentada queda en empate y deberá sostenerse un asalto más.

- Si ambos fallan o ambos pifian, deberá repetirse la prueba el siguiente asalto, considerando un empate o fuerzas igualadas.

- Si alguno de los enfrentados sacara una pifia, daría la victoria automáticamente al contrario.

- En caso de que ambos saquen la tirada correctamente, se considerará que las fuerzas están igualadas. Entonces deberemos recurrir a la Categoría de éxito de cada tirada (ver unas líneas más abajo). Quien saque mayor diferencia en su categoría de éxito, ganará la prueba. Si aun así se diera un empate, se considera que no hay ningún vencedor y se debe volver a tirar el siguiente asalto.

CATEGORÍA DE ÉXITO, LA EXPERIENCIA ES UN GRADO

La categoría de éxito es el valor resultante de restar al porcentaje de habilidad el resultado

del dado. Cuanto mayor sea el número resultante, mayor será la categoría de éxito. Así, en el caso de una prueba enfrentada, si ambos contendientes sacaran la tirada, quien lo haya hecho por mayor categoría de éxito ganará el enfrentamiento. Las categorías de éxito no deben aplicarse ni al combate (consultar página 134) ni a las persecuciones (consultar página 150), que poseen reglas propias.

Por ejemplo, Brincos llega al otro lado del muro del parque. Se detiene tras un vehículo estacionado y, agazapado, observa a su alrededor. Así descubre el brillo rojizo del cigarro que se está fumando uno de los hombres de Moretti en la acera de enfrente. Brincos tiene que salir de la zona inmediatamente, pero sin alertar a ese tipo de aspecto hosco. Decide usar la habilidad de Discreción, en la que tiene un 60%. Sin embargo, Salvatore, que así se llama el matón de Moretti, tiene órdenes de estar atento, así que usará su habilidad de Percibir, en la que tiene un 45%. La tirada de Brincos es un 36, y la Salvatore un 28. La categoría de éxito de Brincos es de 24 ($60 - 36 = 24$) y la de Salvatore es de 17 ($45 - 28 = 17$), así, Brincos se escabulle al sacar mayor categoría de éxito en esta prueba enfrentada.

CAPÍTULO 5

CORAJE, SUERTE Y REPUTACIÓN

“Pensaba que nada podía asustarme, que tenía nervios de acero. Y aun así, mirando el rostro de aquel cadáver que había sido mi amigo, comprendí que la muerte es algo a lo que nunca te acostumbras.”

Eliot Ness, agente federal

I. CORAJE

La puntuación que tengamos en Coraje mide las agallas de un PJ. En el capítulo dedicado a la creación de personajes hay un apartado que explica cómo se obtiene dicha puntuación (consultar página 73).

El Coraje se emplea cuando hay que poner a prueba al valor y autocontrol de un PJ. Un ejemplo sería si un PJ recibiese la orden de ejecutar a un anciano por negarse a pagar la protección que la Familia le exigía. Esta tirada es necesaria cuando los PJs quieren hacer algo arriesgado o peligroso, por ejemplo, cargar desarmados contra un enemigo armado con una escopeta. También puede pedirse una tirada de Coraje cuando un PJ esté en la encrucijada moral de obedecer una orden que se le ha dado y que va contra sus principios, por ejemplo, ejecutar a sangre fría a un niño. Finalmente, el Coraje también puede utilizarse para resistir los efectos de la tortura, aunque esto se explicará con más detalle en el apartado *¡Perra vida!* (consultar página 171).

El Coraje se emplea igual que una habilidad, es decir, lanzamos 1D100 y, si se obtiene igual o menor valor que Coraje tenga el PJ, se considera un éxito: El jugador podrá decidir libremente qué hace su personaje. En caso de fallar la tirada, e in-

dependientemente de los deseos del jugador, el PJ se queda agarrotado y no es capaz de reunir el valor suficiente para realizar la acción que tenía en mente. Por ejemplo, en una situación de combate no sería capaz de lanzarse contra un enemigo mejor armado, o en el caso de tener un conflicto moral acabaría haciendo caso a su conciencia. Fallar una tirada de Coraje puede acarrear importantes consecuencias, así que es algo a tener muy en cuenta.

Cada vez que se realice una tirada de Coraje y se falle, el PJ perderá 1D6 puntos del total que tengamos. Por otra parte, sacarla correctamente supondrá ganar 1D3 puntos. Sacar un 01 en la tirada de Coraje supondrá ganar 1D10 puntos, pero si se saca un 00 se perderá 1D10. Ningún PJ puede tener más Coraje de lo que se indica en Coraje Máximo, ni menos de 0.

A medida que el Coraje de un PJ descienda, también descenderá su valor y sangre fría, lo que muestra que la vida criminal le ha hecho mella, siendo más habitual que desobedezca órdenes, poniéndose en peligro a sí mismo y a sus compañeros. Si en algún momento el Coraje del PJ desciende hasta el 10% del valor inicial, supondrá que el PJ está realmente pasando una mala temporada, lo que le acarreará una penalización de -40% a todas las acciones que emprenda hasta que vuelva a estar por encima de



este 10% mínimo y será un manojito de nervios. Cuando un PJ pierda su último punto de Coraje, simplemente no puede seguir acarreado esa vida, y el jugador pierde todo control sobre él. Por supuesto, su Familia no verá con buenos ojos que alguien desaparezca de repente así como así, y puede que sus antiguos compañeros deban darle caza.

Obviamente, los jugadores estarán interesados en mantener unos valores de Coraje altos. ¿Cómo conseguirlo? Además de superando las tiradas de Coraje, como ya dijimos, también podemos obtener puntos a través de la regla del 100+ (consultar página 201). Otra opción es tomar unas vacaciones, es decir, alejándose de toda acción y violencia durante, al menos, unos cuantos días. Por cada semana de descanso que disfruten, los PJs tienen derecho a hacer una

tirada de Coraje. Si la superan, recuperarán ID3 puntos, y si la fallan no pierden punto alguno. Si se sacara en esta tirada un 01 se ganarían ID6 puntos, pero en caso de sacar un 00 se perderán estos ID6. Una semana de descanso significa:

- Que no se participe ni presencie combate de ningún tipo.
- Que no se participe en ninguna persecución.
- Que no sufra atentado físico ni psicológico de ningún tipo.



2. SUERTE

En un mundo en donde los PJs tienen que moverse entre Familias enemigas, persecuciones, tiroteos y otros peligros, tener a la diosa fortuna de su parte no les vendrá mal. Si la suerte no acompaña a los PJs, estos darán posiblemente con sus huesos en el suelo de un oscuro callejón, o sumergidos en el océano con un bloque de cemento en los pies. Y es que, cuando fallan todo lo demás falla, sólo queda la Suerte.

En Omertà, la Suerte puede usarse de dos maneras diferentes y ambas pueden ser decisivas a la hora de solventar una situación de vida o muerte:

- La primera forma de emplear dichos puntos es durante una situación desesperada de la que parece muy difícil salir. Si el PJ invierte un punto de Suerte, puede sacarse de la manga lo que necesite, siempre dentro de unos límites lógicos que el Don deberá establecer. Si el PJ está en medio de un tiroteo no puede pedir así por casualidad que aparezca un vehículo blindado para escapar tranquilamente, ni podrá conseguir que su rival fallezca de un paro cardíaco. Ante todo, el Don debe tener en cuenta que la Suerte funciona de manera sutil, y su uso sirve para ayudar a los jugadores y sus PJs, pero nunca para mandar al desagüe una buena partida.

Por ejemplo, Brincos ha sufrido una encerrona y ha terminado arrojado por un terraplén derecho a las rocas que hay varias decenas de metros más abajo, justo donde rompen las olas del océano. Brincos gasta un punto de Suerte y, mientras rueda hacia el borde del acantilado, sus ataduras se enganchan en unas raíces, con lo que se detiene su descenso hacia lo que parecía

una muerte segura. Claro que ahora... ¿falta ver como va a soltarse de las cuerdas?

- La segunda manera de emplearlo es gastar un punto para poder repetir una tirada. Podemos tratar de repetirla tantas veces como deseemos mientras tengamos puntos de Suerte para gastar. Los puntos de Suerte no pueden usarse para obligar a un oponente a repetir una tirada, tan sólo podremos repetir nuestras tiradas.

Por ejemplo, Brincos intenta convencer a un paseante que le ha visto para que le ayude a salir del terraplén donde se encuentra, pero sin avisar a la policía. Como el paseante se encuentra reticente, Brincos realiza una tirada de Charlatanería que no tiene éxito, por lo que el hombre llamaría a la policía. Para evitar tal eventualidad, Brincos invierte un punto de Suerte y puede volver a repetir la tirada.

Los puntos de Suerte, salvo que se hayan obtenido en la tirada de Características Personales o Incidentes mientras se crea al PJ (consultar página 106 y 108), se obtienen a través del juego. Cada vez que un PJ obtenga un crítico en cualquier tirada que no esté relacionada directamente con el combate, éste obtendrá un punto de Suerte. Otra forma de ganar Suerte es al final de una sesión de juego, premiando de esta manera cada acción meritoria que un PJ haya desarrollado a lo largo de la partida.

Los puntos de Suerte no tienen límite, es decir, un PJ puede tener tantos como logre acumular. Por otro lado, los puntos de Suerte no son como los puntos de Vida ni Coraje, y una vez que se han gastado desaparecen para siempre.

3. REPUTACIÓN

La Reputación representa la facilidad con la que un PJ o PNJ puede ser reconocido. Así, cuando un PJ se encuentre ante una situación en la que hay posibilidades de que su rostro, descripción o nombre le delaten, se arrojan 2D10 y, si se obtiene el mismo número o menor que nuestro valor de Reputación, será reconocido. Esto puede ser bueno en algunas ocasiones, puesto que otros criminales pueden respetar a un PJ con una buena Reputación, pero también puede ser malo, sobre todo cuando se es buscado por las fuerzas de la ley.

El Don puede aplicar modificadores negativos a la Reputación, aumentando la dificultad para ser reconocidos. Los modificadores negativos se conseguirán si el PJ supera una tirada de **Disfrazarse**. En este caso podremos aplicar un modificador de -2 a nuestro valor de Reputación por cada margen de diez puntos de éxito con que saquemos la tirada. Una pifia no aplicará modificadores ni positivos ni negativos, pero si el PJ es reconocido, el observador se dará cuenta, además, que el PJ está tratando de pasar desapercibido usando de algún tipo de disfraz.

Afortunadamente para los jugadores, no todo el mundo debe efectuar una tirada de Reputación. Su uso queda reservado para los miembros (hombres de honor o asociados) de cualquier Familia y, si el PJ está Fichado (consultar página 129), también para las fuerzas del orden.

Por ejemplo, Sam Cutler tiene que moverse por una zona donde sabe que hay hombres de Moretti. Sam sabe que si es reconocido pueden darle un paseo muy bonito por el muelle, con visita a los bancos de coral

incluida. Por lo tanto, Sam trata de camuflar su aspecto usando su habilidad de Disfrazarse 35%, tira el dado y obtiene un 24. Del valor obtenido hasta el valor total, hay 11 puntos de diferencia, ya que nos interesan los márgenes de 10 puntos, tendremos un modificador de -2 a la tirada de reconocimiento. Si hubiese sacado en la tirada por ejemplo un 12, tendríamos un margen de éxito de 23 puntos. Con que nos interesan los márgenes en grupos de diez, aplicaremos un modificador a la tirada de -4.

Pero la Reputación, como ya adelantábamos, también representa el estatus de un PJ o PNJ dentro de una Familia. En un principio, los PJs no serán más que lo que soldados o torpedos, lo que se reflejará en una baja puntuación de Reputación. Con el tiempo irán adquiriendo más puntos, lo que significará que es un personaje notorio dentro de su Familia, por lo que tendrá subordinados, adquirirá mayores beneficios y, por supuesto, también nuevas responsabilidades y obligaciones. Por ejemplo, los PJs con responsabilidades tendrán que dar cuenta de sus acciones cuando éstas lleven a un fracaso (incluso pueden tener que pagar con sus vidas si es un fracaso estrepitoso), y al mismo tiempo tendrán que lidiar con otros miembros de la Familia que puen-

Notas sobre la jugabilidad de Omertà

Si bien la Cosa Nostra posee una jerárquica, existen diversos grados de mando, siendo el antepenúltimo escalón el Capo, después los demás PJs (soldados) y finalmente los asociados. No obstante, es recomendable que las aventuras de Omertà no se convierta en un juego táctico en el que los PJs cumplen ciegamente y sin pensar las órdenes recibidas, quedando prácticamente anulados por sus superiores.

san que merecen ocupar dicha posición. Llegar es fácil, mantenerse no.

En términos de juego, por lo general, cuando un PJ obtiene 10 puntos de Reputación puede ascender a *Caporegime* (Lugarteniente) si el Don lo consiente, pasando entonces a liderar un equipo compuesto por entre diez y quince *soldados*. De todos modos, no es obligatorio tener diez puntos de Reputación para ser ascendido, y el Padrino de la Familia o cualquier cargo relevante de ella puede decidir ascender a un PJ según sus méritos y su trayectoria criminal. También es posible tener un cargo de poder gracias al azar durante la creación del PJ.

Si en un grupo de jugadores se diera el caso de que hay varios PJs que pueden ser Capo, se le otorgará este dudoso beneficio al que más puntos de Reputación posea. En caso de empate, los propios PJs deben decidir quien será el cabecilla, y si no se ponen de acuerdo, que lo arreglen con ID10: El que saque más alto será el nuevo Capo. ¿Por qué ese matiz de dudoso beneficio? Porque el PJ elegido como Capo estará al mando de los demás jugadores, así que será el responsable que todo vaya bien y se cumplan los objetivos encomendados. Si estos no se cumplen o se falla en la misión, el Capo será al

Acción	Puntos de Reputación	Sugerencias
La misión es un éxito	+ 1 Pto	
La misión es un fracaso	0 Ptos	
La misión es un fracaso absoluto	- 1 Pto	Dale un paseíto al Caporegime.
Acción heroica del PJ	+1 Pto	
Actitud cobarde del PJ	-1 Pto	
Salvar la vida a un superior	+2 Ptos	Este superior podría deberle un favor al P.J.
Salvar la vida al Don de la familia	+3 Ptos	Ascenso a Caporegime. El Don le deberá un favor.

que querrán ver en privado los mandos superiores para pedir explicaciones... y si estos están especialmente molestos por el fracaso del PJ, la vida de este puede peligrar.

Se obtienen (o pierden) puntos de Reputación al final de cada partida, a modo de recompensa (o castigo). El Don tiene la última palabra en los puntos a repartir, aunque aquí presentamos una tabla orientativa.

Es posible que la alta Reputación de un PJ empiece a ser un problema: Siempre hay alguien con una arma a mano, es reconocido una y otra vez, o empiezan a aparecer agentes federales siguiendo sus pasos. Por lo tanto, es posible que algún jugador quiera que su PJ disminuya su valor de Reputación. Para ello, hay que dar un descanso al PJ: Se solicita a la Familia durante una partida permiso para desaparecer una temporada y se exponen las razones. Si ésta da su beneplácito, el PJ puede desaparecer tranqui-



lamente una temporada. En términos de juego, por cada aventura de Omertà que no juegue ese PJ, bajaremos nuestra Reputación en un punto. Nótese que nos referimos a una aventura completa, no a una sesión de juego.

¡FICHADO!

Durante la creación del PJ, uno de los resultados de la Tabla de eventos (consultar página 108) es que haya sido detenido y pasase un tiempo en prisión, por lo que se estará Fichado. A lo largo de sus vidas como miembros de una Familia, también es probable que los PJs acaben siendo detenidos en alguna ocasión y acaben siendo fichados. Es ese caso, los PJs deben ponerse una cruz en la casilla correspondiente de la hoja de personaje.

El principal inconveniente de estar fichado es que los cuerpos de seguridad del estado pueden reconocer al PJ. Ésta es la única circunstancia en la que alguien no perteneciente a una Familia u organización criminal puede tirar por Reputación.

En caso de que el PJ se encuentre en otra ciudad, estado o país, habrá de sumar a la tirada de 2D10 el modificador que se detalla en la tabla de abajo. Así, nadie con 10 puntos o menos en Reputación sería reconocido fuera de su propia

Lugar de reconocimiento	Modificador
Su ciudad.	+0
Otra ciudad pero mismo estado.	+10
Otra ciudad en otro estado.	+15
Otro país.	+20

ciudad, a no ser, claro, que el Don tuviera razones para decidir lo contrario.

Si un PJ es reconocido, pueden pasar varias cosas, dependiendo de los puntos de Reputación, las órdenes oficiales que tengan los agentes y, por supuesto, las extraoficiales que puedan tener (por ejemplo, por estar a sueldo de la Familia a la que pertenece el PJ). En la siguiente tabla se puede ver qué ocurrirá acorde a la Reputación del PJ:

Puntos de Reputación	Acción	% tipo
1 a 5	Simple vistazo	100% policía
6 a 10	Intimidación	75% policía 25% Gob.
11 a 16	Seguimiento	50% Policía 50% Gob.
17 a 20	Llamada a central	75% Gob. 25% Policía

En tus aventuras de Omertà puedes decidir libremente quienes son los que aparecen casualmente y reconocen a tus jugadores, pero si deseas hacerlo al azar, tienes en esta tabla unos porcentajes que te dirán en cada caso que probabilidades hay de que sean la policía o agentes del gobierno los que aparecen.

A continuación se explican con mayor detalle las acciones aparecidas en la tabla:

- **Simple vistazo:** El oficial que reconoce al PJ sabe que trabaja para cierta Familia del crimen organizado, pero no le considera importante y no intervendrá, salvo que se esté cometiendo un delito. Si el PJ reconocido está un poco atento, con una tirada de Percibir con un -20 se dará cuenta de que está siendo observado desde la distancia, pero nada más.
- **Intimidación:** El oficial o el agente que reconoce al PJ sabe que trabaja para cierta familia del crimen organizado, y está decidido a ponerle nervioso. Así, se acercará a él y tratará de ponerle nervioso con preguntas y comentarios despecti-



vos sobre, por ejemplo, su origen italiano, el traje que lleva puesto o cualquier otra cosa. Acabará siempre con alguna frase lapidaria, como por ejemplo: “*Escucha maldito spaghetti de mierda! Será mejor que saques tu trasero de mi vista inmediatamente, ¿me has entendido?*” Si el PJ falla una tirada de Coraje, morderá el anzuelo, perderá los nervios y sacará su puño a pasear, lo que terminará de la peor manera para el PJ. El Don es libre de terminar esta escena como desee, pero lo aconsejable es que el PJ dé con sus huesos en el suelo, con un fuerte dolor en la boca del estómago y escupiendo sangre, pero nada más lejos de ahí.

- **Seguimiento:** El oficial o el agente que reconoce al PJ sabe que trabaja para cierta familia del crimen organizado, conoce su nombre y posición en la Familia, y está decidido a saber qué se trae entre manos, por lo que lo seguirá cautelosamente durante ID3 horas para ver en qué está metido. Si pasadas esas horas el PJ no ha hecho nada extraño o sospechoso, el oficial o el agente dará media vuelta y se largará. Durante estas ID3 horas, cada media hora, el PJ tendrá derecho a una tirada de Percibir con un -20 para darse cuenta que está siendo observado. Si sacara la tirada, podrá tratar de perderlo de vista.

¿Y qué significa extraño o sospechoso? Básicamente cualquier cosa que un federal o un policía pueda considerar inusual, ilegal o potencialmente peligroso. Por ejemplo reunirse con otros compañeros de ‘trabajo’, conducir a altas horas de la noche, salir de la ciudad o esperar dentro de un coche con el motor en marcha, etc. Si el oficial o el agente cree que se va a producir un crimen, llamará refuerzos a la primera oportunidad, lo que provocará la aparición de la policía o los federales con ID6 coches, sirenas, porras, pistolas y detenciones.

- **Llamada a la central:** El oficial o el agente que reconoce al PJ sabe que trabaja para cierta Familia del crimen organizado, sabe su nombre y posición en la Familia, y está dispuestos a averiguar qué demonios está tramando, por lo que avisará a la central a la primera sospecha que tenga de que se está produciendo algo extraño o sospechoso. Así, si el PJ está en medio de alguna misión, ésta se irá al traste con la aparición de la policía o los federales, que irrumpirán con ID12 coches con muchas sirenas, seguidos poco después por la prensa, curiosos, etc. Si el PJ no está realizando nada sospechoso, pasadas ID6 horas de atento seguimiento dejará de ser perseguido. Igual que en el apartado anterior, el PJ tendrá derecho a una tirada de Percibir, pero con un -40, cada media hora de seguimiento. Si sacara la tirada, sabría que le persiguen y podría tratar de perderlo de vista.

Los PJs que no pertenezcan a una Familia también pueden estar fichados, sobre todo si son delincuentes. Para saber qué ocurre con estos PJs fichados que no son Hombres de honor, hay que consultar la siguiente tabla. Hay que tener

en cuenta que en estos casos nunca aparecerán agentes del gobierno, salvo que estemos hablando de un PJ cuya profesión sea **Asesino convicto** o tengamos una Reputación de 16 o más.

Puntos de Reputación	Acción
1 a 5	Intimidación
6 a 15	Seguimiento
16 a 20	Detención

SOBORNANDO A LA AUTORIDAD

Existe un método de ahorrar problemas a los PJs, y consiste en sobornar a las fuerzas del orden. Ten en cuenta que esta regla es sólo para PJs relacionados con la Mafia, no para delincuentes ni otros PJs fichados ajenos al crimen organizado. Estos no podrán sobornar a la autoridad.

Para sobornar a las autoridades hay que seguir dos pasos:

- En primer lugar, el PJ tiene que ser consciente que lo están siguiendo y entonces, acercarse a su perseguidor para ofrecerle el soborno. Para entonces, el Don ya tiene que saber si estos son agentes de policía o federales.
- Seguidamente, el PJ tiene que realizar una tirada de **Soborno**, modificada como sigue:

Tipo de unidad	Modificador
Policía	-20%
Agente Federal	-40%
Agente de la Prohibición	-80%

Tipo de unidad	Resultado	Efecto	Notas (solo para Creekville)*
Policía	Éxito	1	La policía será siempre la perteneciente a Creekville. No serán reconocidos por policías de otros estados salvo si tienen una Reputación superior a 16.
	Fallo	2	
	Crítico	3	
	Pifia	4	
Agente Federal	Éxito	5	Por lo general no habrá federales en Creekville. Si se diera el caso, sólo puede significar que han venido a investigar un caso en concreto.
	Fallo	6	
	Crítico	7	
	Pifia	8	
Agente de la Prohibición	Éxito	9	Por lo general no habrá Agentes de la Prohibición en Creekville. Si se diera el caso, sólo puede significar que han venido a investigar un caso en concreto.
	Fallo	10	
	Crítico	11	
	Pifia	12	

*Creekville es un escenario de juego que se incluye en este manual (consultar página 215) y donde podrán situarse las partidas.

Es el Don quien decide si incluir o no Agentes de la Prohibición en tus partidas. Estos agentes, dependientes directos del Departamento del Tesoro, se encargan de velar por el cumplimiento de las leyes relacionadas con el consumo de alcohol.

Dependiendo del resultado de la tirada tendremos uno u otro resultado, como vemos en la tabla.

Efectos

1. El oficial de policía acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1D10x10\$.
2. El oficial de policía se ofende y amenaza al PJ con acusarle de intento de soborno a la autoridad. El PJ deberá hacer una nueva tirada de **Soborno** y pagar inmediatamente 2D6x10\$. Si fallase la tirada de **Soborno**, el agente golpeará al PJ con la porra en la boca del estómago y, tras amenazarle con no quitarle el ojo de encima, se irá.

3. El oficial de policía acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1D6x10\$.

4. El oficial de policía se ofende profundamente ante la actitud del PJ y lo detiene acusado de intento de soborno a la autoridad. Ya no valen nuevas tiradas de **Soborno** ni ninguna cantidad de dinero. Si el PJ no logra escapar, la escena terminará con el PJ encerrado durante 1D12 meses.

5. El agente federal acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1D10x100\$.

6. El agente federal se ofende y amenaza al PJ con acusarle de intento de soborno a la autoridad. El PJ deberá hacer una nueva tirada de **Soborno** y pagar inmediatamente 2D6x100\$. Si fallase la tirada de **Soborno**, el agente, muy ofendido, detendrá al PJ a la fuerza y le llevará a la central, donde pasará la noche en el calabozo

acusado de cualquier cosa. Al día siguiente será puesto en libertad.

7. El agente federal acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1D6x100\$.

8. El agente federal se ofende profundamente ante la actitud del PJ y lo detiene acusado de intento de soborno a la autoridad. Ya no valen nuevas tiradas de **Soborno** ni ninguna cantidad de dinero. Si el PJ no logra escapar por sus propios medios, la escena terminará con el PJ encerrado durante 2D12 meses.

9. El Agente de la Prohibición acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1D3x1000\$.

10. El Agente de la Prohibición se ofende y amenaza al PJ con acusarle de intento de soborno a la autoridad. El PJ deberá hacer una nueva tirada de **Soborno** y pagar inmediatamente 2D6x100\$. Si fallase la tirada de **Soborno**, el agente muy ofendido detendrá al PJ de malas maneras y le llevará a la central, donde pasará en el calabozo 48 horas, pasadas las cuales será puesto en libertad.

11. El Agente de la Prohibición acepta el soborno con una sonrisa. Coge sus ganancias y se aleja del lugar. El PJ deberá pagar inmediatamente 1000\$.

12. El Agente de la Prohibición se ofende profundamente ante la actitud del PJ y lo detiene acusado de intento de soborno a la autoridad. Ya no valen nuevas tiradas de **Soborno** ni ninguna cantidad de dinero. Si el PJ no logra esca-

par por sus propios medios, la escena terminará con el PJ encerrado durante 1D4 años.

Existe un modificador a la cantidad de dinero a pagar, dependiendo de la Reputación que tenga nuestro personaje. En la siguiente tabla te viene detallado. Ten en cuenta que donde pone Total hace referencia al total obtenido en la tirada de dólares a pagar.

Ptos de Reputación	Modificador
1 a 5	Total /2
6 a 10	Total
11 a 15	Total x 1,5

En caso de no disponer de dinero y tratar de sobornar a un agente de la ley, nos llevará directamente al resultado de la pifia dependiente del tipo de unidad con el que estemos tratando.



CAPÍTULO 6 COMBATE

“Matar a un conejo, matar a un ciervo, incluso matar a un oso, es sencillo. Apuntas bien y disparas. Pero el hombre es el animal más difícil de matar. Cuando apuntas a un hombre te palpita el corazón, tus pensamientos interfieren. Si puedes, toca siempre el cuerpo con la escopeta para asegurarte de que está muerto. El hombre es el animal más difícil de matar. Si se escapa, volverá para matarte.”

Salvatore Maranzano, gángster

En Omertà existen tres tipos de combate: con armas de fuego, cuerpo a cuerpo y a distancia. El primero se refiere al combate empleando pistolas, escopetas, metralletas, etc. La segunda modalidad de combate se podrá llevar a cabo sin armas o con armas blancas o contundentes que tengan un alcance menor de dos metros de distancia. El último tipo de combate es el que emplea armas arrojadas, como cuchillos.

I. REGLAS BÁSICAS DEL COMBATE

Independientemente del tipo de combate, el mecanismo básico siempre es el mismo: Se calcula el orden de actuación, cuántas acciones efectúan y finalmente se realiza una tirada de habilidad para saber si el ataque tiene éxito, y en caso de que así sea, el oponente puede intentar parar o evitar el ataque. Veamos en detalle estos tres aspectos:

INICIATIVA

Antes de empezar una ronda de combate, los PJs y PNJs hacen una tirada de Iniciativa para conocer el orden en el que actuarán. La tirada consiste en

IDI0 + AGI. El orden de actuación irá de mayor a menor, es decir, el PJ o PNJ con el resultado de Iniciativa más alto será el primero en actuar, seguido de quien posea el segundo resultado más alto, y así sucesivamente. En caso de empate, irá en primer lugar quien tenga mayor puntuación en el valor de AGI. Si aun así existe un empate, actuará primero el PJ antes que el PNJ. Si hay empate entre PJs, sus acciones ocurren al unísono; sucede lo mismo si el empate es entre PNJs.

Por ejemplo, Brincos está enzarzado en combate con Happy Holydays Mallone. Brincos y Happy tienen el mismo valor de AGI, un 15. Tiramos IDI0. Jimmy obtiene un 6, con lo que suma un 21, mientras que Mallone saca un 3, sumando un 18. Por tanto, Brincos actúa en primer lugar.

ACCIONES EN COMBATE

PJs y PNJs tienen siempre una acción de combate. Cada acción posterior que deseen realizar, tendrá un -20% acumulativo. En caso de que se usen armas de fuego, hay que recordar que éstas tienen un límite de disparos por asalto.

Por ejemplo, Brincos ataca a Happy. Para ello, utiliza su habilidad de Arma de fuego: Corta con un porcentaje de 60% y efectúa dos disparos. El primero de ellos será con su 60% original, el segundo disparo será con un 40% ($60 - 20 = 40\%$) No podría efectuar un tercer disparo puesto que el arma que empuña no permite realizar más de dos disparos por asalto.

TIRADA DE ATAQUE

Las tiradas de ataque son tiradas de habilidades normales, es decir, necesitamos obtener el mismo número o menos que tengamos en la habilidad que empleemos. Para representar las complicaciones que se pueden dar en un combate, se pueden aplicar diversos modificadores. Cada tipo de combate incluye diversos modificadores según el tipo de arma, la distancia, etc.

Personajes ambidiestros

Usar la mano torpe comporta un modificador de -40%, al que se le podrá añadir cualquier otro modificador oportuno. Para evitar discusiones, el Don considerará que la mano útil de cada PJ es la misma que la del jugador que lo interpreta.

Si algún PJ adquiere la capacidad de ser ambidiestro a través de la Tabla de Características personales, podrá beneficiarse de la capacidad de realizar un ataque con cada mano sin penalizador alguno por mano torpe. Si después de este primer ataque sin penalizador desea realizar algún otro ataque, entonces deberá aplicársele el modificador por acción posterior de -20%.

PARAR Y EVITAR EN COMBATE

Parar y evitar son acciones defensivas con las que se puede evitar ser impactado, si bien es necesario estar al tanto del ataque. Por lo tanto, los ataques por la espalda, los disparos realizados por un francotirador sin localizar y todos aquellos que cojan a la víctima por sorpresa no pueden evitarse de ninguna manera.

Parar un ataque sólo es posible cuando éste sea cuerpo a cuerpo, es decir, cuando se ha empleado la habilidad de Arma blanca o Pelea. El porcentaje de éxito es igual al del arma que se emplee en la parada. Por ejemplo, si usamos un cuchillo se tiraría por Arma blanca, pero si empleamos una porra o los brazos se tiraría por Pelea. Cada parada en un mismo asalto después de la primera tendrá una penalización de -20%.

Cuando se para un ataque, el defensor no sufre daño. La única excepción es cuando se para desarmado el ataque de un arma, es decir, cuando se interponen los brazos o piernas para detener una navaja, una porra, un martillo o algún arma similar; en ese caso, recibiremos la mitad de daño que haga el arma. NO se pueden parar ataques físicos en los que se empleen armas naturales (como puños o pies) con armas cuerpo a cuerpo (como martillos o bates).

Evitar se puede usar tanto en un combate cuerpo a cuerpo como en un tiroteo. En el primer caso, cuerpo a cuerpo, basta con superar la tirada y el defensor evitará todos los ataques provenientes de un sólo atacante. En un tiroteo hay que realizar una tirada de Evitar y, de tener éxito, todos los ataques tendrán un -25% contra el defensor.



Evitar conlleva realizar movimientos bruscos, como arrojarse al suelo, rodar, moverse en zigzag, etc. Por ello, el defensor también sufrirá una penalización de -20% a su siguiente acción y, además, no podrá realizar acciones delicadas (por ejemplo, no podrá recargar el arma, sacar fotografías, etc.) La esquivada está reducida a una sola por asalto.

Por ejemplo, cuando Happy saca una pistola, Brincos comprende que lleva las de perder y se lanza entre dos coches para ganar tiempo y desenfundar su revólver. Tira el dado para Evitar y supera la tirada. Happy dispara a Brincos con su pistola: A su 55% , le restamos el 25% de la evasión de Brincos y nos queda un 30% , le restamos un -25% por la cobertura del coche,

y nos queda un 5% . El matón tira el dado y saca un 80 . Falla su ataque y no puede disparar más puesto que se le aplicaría un -20% por acción posterior y nos quedaría la posibilidad de tiro en negativos.

LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Si la tirada de ataque resulta un éxito y el ataque no es parado ni evitado, se tira en la tabla de localización que aparece más abajo y, una vez se sepa dónde se ha impactado, se calcula el daño y se resta directamente a los puntos de vida del oponente.

Tabla de localizaciones

Resultado d10	Localización
1 a 3	Pecho
4 a 5	Abdomen
6	Brazo derecho
7	Brazo izquierdo
8	Pierna derecha
9	Pierna izquierda
0	Cabeza*

* Daño multiplicado x2

Por ejemplo, Brincos acaba de dar un puñetazo a Happy. Al arrojar el dado de localización obtiene un 0, así que el directo de Brincos ha dado en la cabeza de su rival. Eso significa que Brincos ha hecho el doble de daño a Happy.

MOVIMIENTO EN COMBATE

Un combatiente puede desplazarse hasta 5 metros y realizar una acción sin recibir por ello penalización alguna. Puede ser en el orden que se desee, es decir, moverse y atacar, atacar y moverse, o atacar mientras se mueve.

Si el PJ desea forzar la máquina y recorrer una distancia mayor, podrá recorrer hasta 15 metros (un *sprint*) a cambio de sufrir una penalización de -20% a sus acciones durante ese asalto. La única acción que se puede realizar mientras se corre es emplear un arma.

Cualquier ataque a distancia dirigido contra un blanco que alcance los 15 metros de velocidad o más por asalto (un corredor, un coche, un jinete al galope, etc.) sufrirá una penalización de -15%.

Combates dinámicos

Los combates nunca son situaciones estáticas donde dos enemigos se sitúan el uno frente al otro y se golpean hasta que uno cae al suelo. Desde un combate de boxeo a un tiroteo en un callejón, los contrincantes se mueven, buscan posiciones ventajosas y aprovechan las debilidades de su contrario. Para que eso sea posible, el Don debe describir bien el entorno y explicar tan detalladamente como pueda la situación de cada combatiente. Por ejemplo: ¿Es un callejón oscuro, está el suelo resbaladizo, hay cubos de basura, cuánta luz hay, hay puertas traseras o escaleras de incendio por las que tratar de retirarse?

2. REGLAS ESPECÍFICAS: COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Los combates con armas de fuego con aquellos que emplean revólveres, pistolas, escopetas, metralletas o fusiles. Aunque el mecanismo básico es idéntico al que ya hemos visto, existen diferentes opciones y modificadores que pueden usarse a lo largo de un combate con este tipo de armas.





Tabla de Armas de Fuego

Armas	Arma de Fuego	Base	Daño	Cargador	DPA	Distancia	Notas
Revólver .22	Corta	DES	ID6+1	6	3	30m	Muy difícil de percibir
Pistola .22	Corta	DES	ID6+1	7	3	30m	Muy difícil de percibir
Revólver .32	Corta	DES	ID8+2	6	2	50m	Difícil de percibir
Pistola .38	Corta	DES	ID10	9	2	50m	Difícil de percibir
Pistola .44	Corta	DES	ID10+1	9	1	50m	Muy fácil de percibir
Revólver .44	Corta	DES	ID10+1	6	1	50m	Muy fácil de percibir
Revólver .45	Arma corta	DES	ID10+2	6	1	50m	Muy fácil de percibir
Thompson	Metrallera	DES	ID10+2	20	*	100m	Imposible de ocultar
Lupara (recortadas)	Escopeta	DES	*	2	2	*	Imposible de ocultar
Escopeta .20	Escopeta	DES	*	8	2	*	Imposible de ocultar
Fusil .22	Fusil	DES	ID8+1	5	2	150m	Imposible de ocultar
Fusil .32	Fusil	DES	2D8+1	5	1	200m	Imposible de ocultar
Fusil .38	Fusil	DES	2D8+2	5	1	300m	Imposible de ocultar

DPA: Disparos por asalto.

Distancia:

Si se dispara a menos de un metro del objetivo se aplica un bonificador de +25% a la posibilidad de acierto y se obtiene un +5 al daño. Se considera que es un disparo a Bocajarro o quemarropa

Si se dispara a la mitad de la distancia del arma se aplica un bonificador de +10% a la posibilidad de acierto y se obtiene un +2 al daño. Se considera ataque a Distancia corta.

Si se dispara hasta el máximo indicado no se aplican modificadores. Se considera un ataque a Distancia normal.

Si se dispara hasta una vez y media la distancia del arma, se aplica un modificador de -25% a la posibilidad de acierto. Se considerará un ataque a Distancia Larga.

Si se dispara hasta el doble, se aplica un -50% a la posibilidad de acierto. Se considera un ataque a Distancia máxima.

Base: Se refiere al valor de la característica citada. Este valor será la base de uso en cada arma indicada.

* Consultar reglas especiales (consultar página 143).

Notas: Aquí encontrarás las dificultades para localizar a simple vista el arma bajo la ropa, la sobaquera o similar. Muy difícil de percibir otorgará un -40% a la tirada para detectarla. Difícil tendrá un modificador de -20% y Muy fácil de +40. Las imposibles de ocultar serán detectadas automáticamente.



Tabla de Modificadores de Combate

Tipo de ataque o situación	Modificadores	Ejemplos/ notas
Disparo apuntando	+0% / +15% / +30%	Primer asalto = +0. Segundo asalto = +15. Tercer asalto = +30.
Disparo a boca jarro	+ 25%	A menos de un metro.
Cobertura del 25%	-15%	En pie tras una boca de incendios.
Cobertura del 50%	-25%	En pie tras un automóvil.
Cobertura del 75%	-40%	Asemado a una ventana.
Cobertura del 100%	N/A	Tras un muro.
Disparar desde posición elevada	+15%	Desde una azotea.
Disparar a blanco en posición elevada	-15%	A objetivo en una azotea.
Disparar a blanco en movimiento	-15%	Consultar movimiento en combate.
Cambio de blanco	-20%	Modificador para cada cambio.
Disparo a ciegas	-40%	Conociendo posición del objetivo.
Disparo preciso	-30% / -50%	Dependiendo de tamaño de blanco.
Movimiento de esquivar	- 25 %	Consultar Esquivar en combate.

En un combate con armas de fuego hay numerosos aspectos que pueden favorecer o estorbar al atacante, y todos los modificadores que se obtengan son acumulables. En esta página se ofrece una tabla con los modificadores más habituales que se usarán en un combate.

DISPARO APUNTADO

Este tipo de ataque requiere que el PJ apunte a su objetivo de dos a tres asaltos sin perder el contacto visual ni realizar ninguna otra acción. Si dispara tras dos asaltos apuntando, obtendrá un +15% al disparo; si dispara tras tres asaltos apuntando, un +30%. Aunque se puede apuntar cuanto tiempo se desee, el bonificador máximo

nunca superará el +30%. Estas bonificaciones sólo se aplican al primer disparo que se realice.

Si el PJ apunta y dispara con un rifle (y sólo con ese arma), podrá impactar a su objetivo en la parte del cuerpo que desee: torso, abdomen, brazos, piernas o cabeza. Si se desea un disparo más afinado, por ejemplo, contra un objeto que lleve en las manos, habrá que tener en cuenta las reglas de Disparo preciso (consultar página 140).

Por ejemplo, Toby el Tuba ha accedido a una azotea desde donde planea eliminar a un hombre de Moretti. El Tuba tiene un rifle que maneja con un 60%. Así, se sitúa en posición, apunta a su objetivo durante tres turnos y, al cuarto, ¿dispara? Como ha apuntado tres asal-

tos, suma a su 60% de base un +30%, así que el porcentaje total era de 90 (60%+30%=90%). Arroja el dado y obtiene un 78, por lo que el disparo resulta un éxito y alcanza al blanco. El Tuba decide que el disparo iba a la cabeza, y ahora debe tirar el daño.

CAMBIO DE BLANCO

Cada vez que se cambie de blanco en un mismo asalto de combate, el atacante sufre una penalización de -20% a la tirada de ataque.

Por ejemplo, Brincos sigue enzarzado en combate con Happy. El combate parece alargarse más de lo debido cuando aparece por la entrada del callejón otro tipo cubierto con una larga gabardina y armado con una Thompson. Brincos gana la iniciativa y decide tratar de disparar a ambos tipos. Así, su habilidad de 60% le permite disparar sin penalización la primera vez, pero su segundo disparo -20%, por ser su segunda acción y otro -20% por cambiar de blanco.

DISPARO A CIEGAS

Disparar a ciegas consiste en atacar con un arma de fuego cuando no tenemos una visión clara del adversario, por ejemplo, contra una silueta medio oculta por la oscuridad o cuando se dispara desde detrás de un muro sin asomar la cabeza. No obstante, en ambos casos hay que tener una idea aproximada de dónde se encuentra el adversario, o de lo contrario se fallará.

Aunque el ataque tiene un -40%, el atacante puede disparar tras una cobertura sin descubrirse, evitando que le acierten.

Por ejemplo, Brincos lo está pasando realmente mal en mitad del tiroteo en el que se encuentra. Los disparos de la metralleta le han obligado a ocultarse tras un viejo vehículo abandonado en el callejón. Brincos, agazapado, decide echarle agallas y asomar su arma a ciegas para disparar. A su 60% se le resta -40% por Disparo a ciegas, lo que le deja un total de 20%. El jugador tira los dados y saca un 91, con lo que tras asomar la mano y disparar vuelve a esconderse mientras las balas de la Thompson continúan agujereando el vehículo. Por suerte, al estar totalmente cubierto, Brincos está momentáneamente a salvo.

DISPARO PRECISO

Un Disparo preciso es un ataque con arma de fuego que se realiza contra una zona concreta del objetivo, por ejemplo, un disparo entre los ojos, a las manos, las rodillas, un objeto sujeto por el blanco, etc. Dependiendo del tamaño y distancia a la que se encuentre el objetivo, los modificadores pueden ser desde un -30% a un -50%, incluso más si se tratara de un objeto muy pequeño y distante.

Este tipo de disparos puede incapacitar a un individuo, de tal manera que un disparo a las rodillas imposibilitaría efectuar persecuciones a pie o acciones como trepar, saltar o nadar hasta

que se reciba atención médica; un disparo a las manos impediría usar la mano herida en combate o de realizar tareas manuales delicadas hasta que se reciba atención médica.

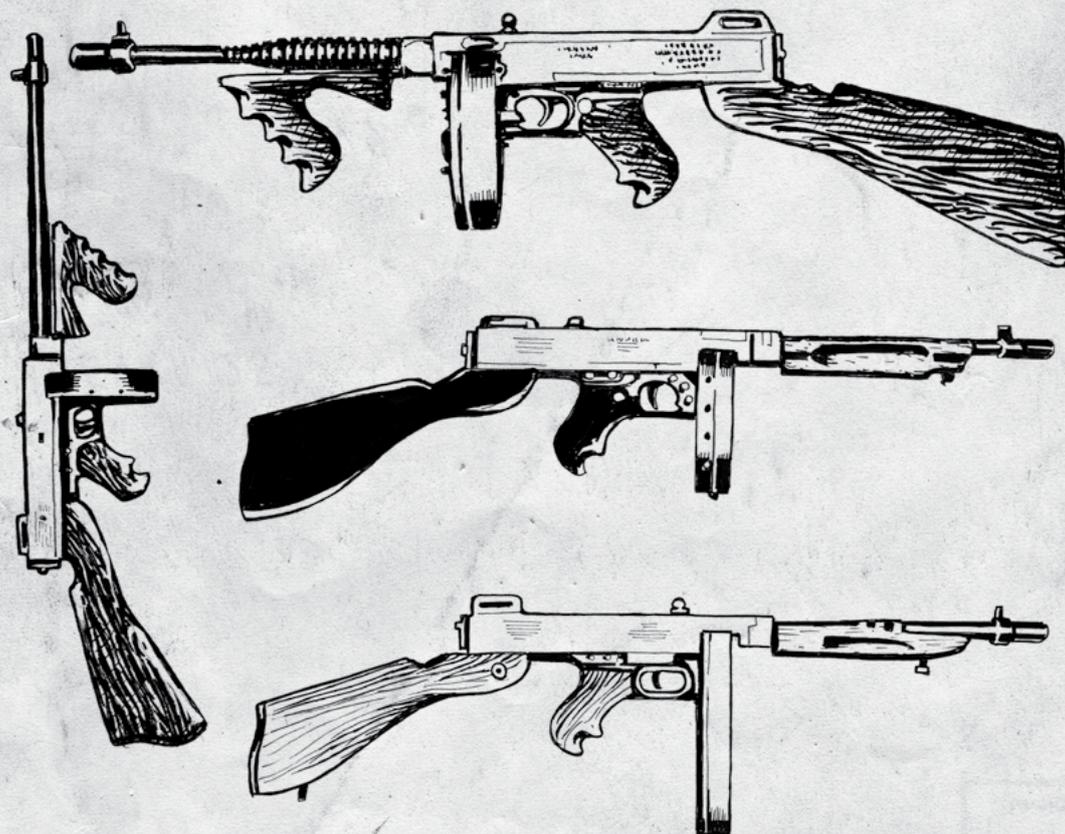
Un disparo preciso puede efectuarse en el mismo asalto que se declara o combinarse con Disparo apuntado.

METRALLETAS THOMPSON

La Thompson es el arma de repetición por antonomasia de los gánsters, una ametralladora muy ruidosa (había quien se taponaba los oídos

con algodón a la hora de usarla), difícil de manejar y con mucho retroceso, pero que permite diversos modos de ataque que dan gran ventaja en el combate.

Este tipo de arma permite disparar muchas balas por asalto, pero hay un **tope máximo de balas que pueden impactar** en un objetivo: DES/2 + FUE/2. Otro dato a tener en cuenta con estos ataques es que debe ignorarse la tabla de localizaciones, pues las ráfaga alcanzan todo el cuerpo de forma indiscriminada, sin importar dónde impacten exactamente. De hecho, el arma tiene tanto retroceso que hace imposible efectuar con ella disparos precios o apuntados, por lo que sólo podremos realizar los ataques que vienen a continuación detallados.



Concentrar fuego

Esta forma de ataque nos permite disparar de forma continuada sobre un objetivo en un mismo asalto. Se realiza una tirada normal de habilidad sumando y restando los modificadores que sean aplicables y, si se tiene éxito, se tira 1D20 para saber cuántas balas alcanzan al objetivo. La primera bala da de forma automática, y por cada 5% de categoría de éxito que se haya tenido, impacta una bala más. No obstante, independientemente de lo que digan las tiradas del dados, hemos de tener en cuenta que nunca impactarán más balas que el tope máximo del atacante. Si la tirada de ataque resultara un fallo, también se tira 1D20 para ver la cantidad de balas que se han perdido en el ataque.

Por ejemplo. Brincos sigue agazapado tras el viejo vehículo, mientras el coche recibe una lluvia de balas de los dos tipos armados. Dátiles Fischetti, que así se llama el tipo de la Thompson, dispara concentrando fuego sobre el vehículo, tratando de intimidar lo suficiente a Brincos. Dátiles tiene un 65% de habilidad con el arma, lanzamos los dados y obtenemos un 37, por lo que consigue impactar. Seguidamente tira 1D20 para ver cuántas balas pueden alcanzar su objetivo, obteniendo un 8 (su tope máximo es de 10). Ahora, sabiendo que 8 balas pueden alcanzar el coche, sumaremos un 5% por bala a la tirada de habilidad (37) y cada bala que esté dentro del margen de éxito (65) impactará. La primera bala no sufre modificador, la segunda sube la tirada a 42 (37+5), la tercera sube a 47 (42+5), la cuarta bala sube a 52 (47+5), la quinta bala sube a 57 (52+5), la sexta bala sube a 62 (57+5), la séptima

sube a 67 (62+5), con que pasamos del valor de habilidad que tenemos (65) esta bala y las restantes hasta la cifra obtenida con el D20 (una) fallarán. Por tanto, siete balas alcanzarán al vehículo.

Vaciar cargador

Como su propio nombre indica, esta acción consiste en vaciar todo el cargador mientras la bocacha del arma escupe fuego, iluminando la cara desencajada del atacante mientras llena de plomo a su objetivo. Para realizar este ataque, el cargador debe de estar como mínimo al 50% de su capacidad. Tras hacer una tirada de habilidad, teniendo en cuenta todos los modificadores oportunos, al tirar el daño se sumará +5 por cada bala que haya impactado (independientemente de cuántas balas hubiese en el cargador, nunca podrá superar el tope máximo del atacante). Si a la hora de utilizar la opción de vaciar cargador hubiese más de un objetivo, y entre ellos no hubiese más de dos metros de distancia, el atacante podrá repartir el daño a conveniencia entre los objetivos. Si este nuevo objetivo a dos metros del original tuviese a su vez a otro blanco a dos metros suyo, también se podrá enlazar el ataque, y así seguir enlazando ataques mientras entre blanco y blanco no haya más de dos metros.

Por ejemplo, Brincos se encuentra agazapado tras el viejo vehículo, que está convirtiéndose por segundos en un colador. En ese momento, alguien más entra a escena. Dick Wallace, un compañero de Brincos, aparece por la entrada del callejón, Thompson en mano, y sorprende a los dos hombres de Moretti de

espaldas. Dick levanta su Thompson a media altura y vacía el cargador sobre ellos, aprovechando que entre uno y otro no hay más de dos metros. El porcentaje de Dick en la Arma de fuego: metralleta es de 70%, tira el dado y obtiene un 51, con lo que vacía el cargador entre los dos tipos mientras el fuego ilumina su rostro. El cargador está lleno, pero como su tope máximo es de 15, éstas son las balas que impactan. Dick tira el daño (1D10+2) y obtiene 9, a lo que y le suma 75 puntos de daño (5x15 balas). En total hace 84 puntos de daño, que dividido entre los dos, nos da 42 puntos para cada contrincante, suficiente para acabar con ambos de un plumazo. Brincos, al hacerse el silencio finalmente, levanta la cabeza poco a poco y descubre a su amigo que le sonrío con el arma humeante alzada.

Ráfagas cortas

Con la Thompson también se pueden realizar ráfagas cortas de tres balas. Para realizar este tipo de ataque se realiza una tirada de habilidad con todos los modificadores que sean oportunos. Si la tirada resulta un éxito, tiraremos 1D3 para ver cuantas balas alcanzan al objetivo. En este tipo de ataque, sí que tendremos en cuenta la tabla de localizaciones, y se arroja un dado en dicha tabla para la primera bala, y las otras balas se repartirán entre pecho y abdomen. Luego

se procederá a calcular el daño de forma individual por cada bala disparada. Estas tres balas no pueden dividirse entre varios objetivos, aunque sí es posible disparar varias ráfagas por asalto con las penalizaciones oportunas (-20% por cada ráfaga extra y otro -20% cada vez que se cambie de blanco).

Ráfagas largas

Otra forma de disparar a múltiples blancos será hacerlo sin levantar el dedo del gatillo repartiendo plomo en una línea continua entre blanco y blanco. La principal ventaja de este modo de ataque es que no hay que hacer nuevas tiradas de ataque por cambio de blanco, y las desventaja es que en el tránsito de un objetivo a otro se pierden dos balas extras por metro de distancia que haya entre los blancos. Otra desventaja a tener en cuenta es que cualquier cosa que haya entre los objetivos será susceptible de ser alcanzada, con lo que mucho cuidado con usar de este modo si tenemos compañeros en la línea de fuego. Cada objetivo sufrirá el impacto de 1D3 balas.

ESCOPETAS Y LA LUPARA

Las escopetas hacen daño dependiendo de la distancia a la que se disparen (ver tabla de abajo), perdiendo fuerza y en consecuencia provocando menos daño a medida que los perdigones recorren más distancia. En la tabla de abajo se puede ver la relación Distancia/Daño.

Arma	Distancia / Daño		
Lupara	0 a 2 metros / 5D6	3 a 10m / 3D6	11 a 20m / 1D6
Escopeta 20	0 a 10m / 3D6+2	11 a 20m / 2D6+1	21 a 30m / 1D6

La Lupara es el nombre que se le daba a las escopetas de cañones recortados, cuya principal cualidad era la gran cantidad de daño que podía provocar a quemarropa y corta distancia, debido a las postas de sus cartuchos, que se abrían como un mortal abanico que podía convertir en un amasijo de carne deforme a su objetivo. El problema de este tipo de arma era, no obstante, que perdía eficacia a la hora de emplearse a distancias medias y largas.

CRÍTICO Y PIFIAS CON LAS ARMAS DE FUEGO

En caso de obtener un crítico en el combate con armas de fuego se provoca el daño máximo con el arma que estemos utilizando.

Una pifia significa que el arma se atasca o que la munición es defectuosa. No se podrá volver a usar ese arma hasta que se desencasquille. Para hacer esto debe hacerse una tirada de la misma habilidad del arma que se esté usando a la mitad de su valor o una tirada de mecánica. En todo caso, habrá que consultar la siguiente tabla para ver el tiempo de reparación según el tipo de arma:

Tipo de arma	Para desencasquillar
Arma corta	1 asalto
Metralleta	2 asaltos
Escopeta	1 asalto
Fusil	2 asaltos

CHALECOS ANTIBALAS

Tras la Guerra Mundial se comenzó a emplear con más frecuencia chalecos antibalas confeccionados con algodón y tela, cuyo precio era realmente exorbitante: 80 dólares. El crimen organizado comenzó a usarlo con asiduidad, obligando a las fuerzas del orden a emplear arma y munición de mayor calibre.

Traducido a las reglas de juego, un chaleco antibalas protege de TODO el daño sufrido en torso y abdomen con las siguientes armas: Revólver .22, Pistola .22 y Revólver .32. Para el resto de pistolas y revólveres, el chaleco restará tan sólo un punto de daño al total sufrido en torso y abdomen. Escopetas, fusiles y la Thompson no ven su daño modificado en absoluto, ni tampoco las armas de combate cuerpo a cuerpo.

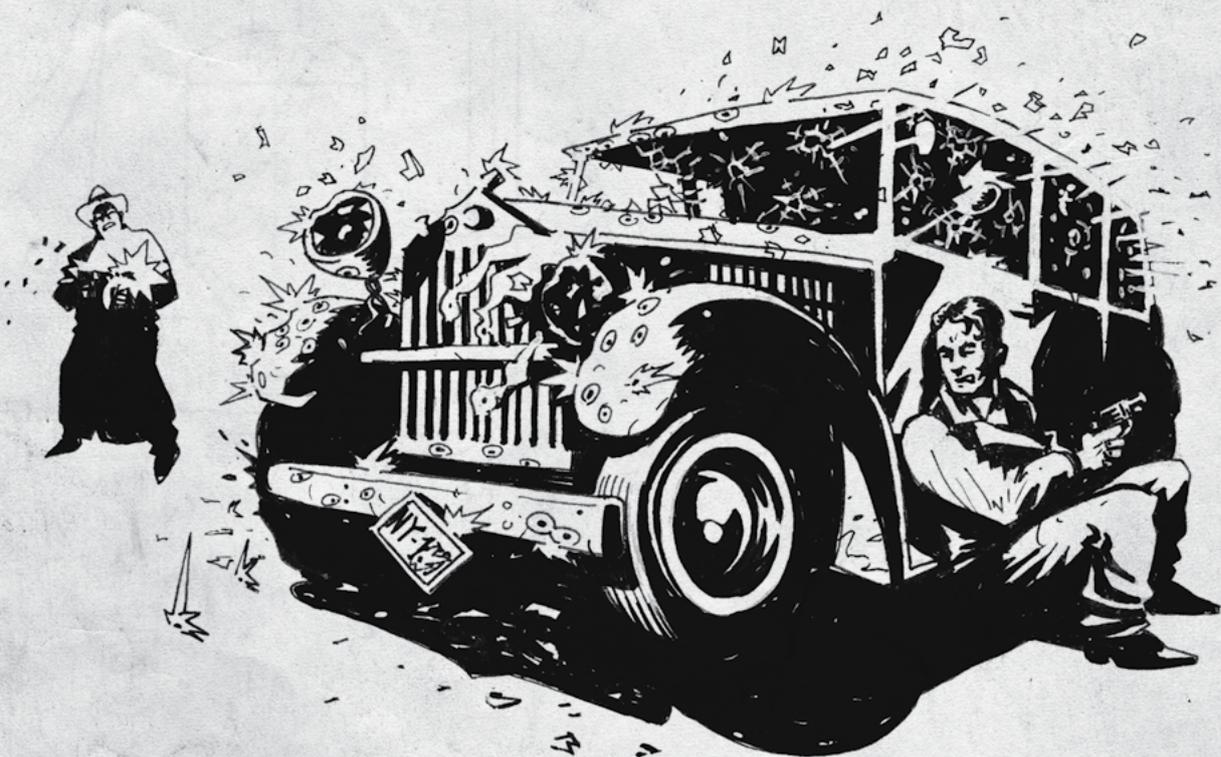
El único inconveniente de los chalecos antibalas es la poca maniobrabilidad que ofrecen, de tal modo que quien los use deberá lanzar ID10/2 para calcular su iniciativa, en lugar del ID10 habitual.

Será cosa del Don permitir que los PJs accedan o no a material de este tipo. Nuestra recomendación es que no sea empleado como material estándar en las aventuras, sino sólo en ocasiones concretas.

EJECUCIONES

La "Matanza del día de San Valentín" del 14 de febrero de 1929 posiblemente sea, si no la más famosa, al menos la más cinematográfica de las



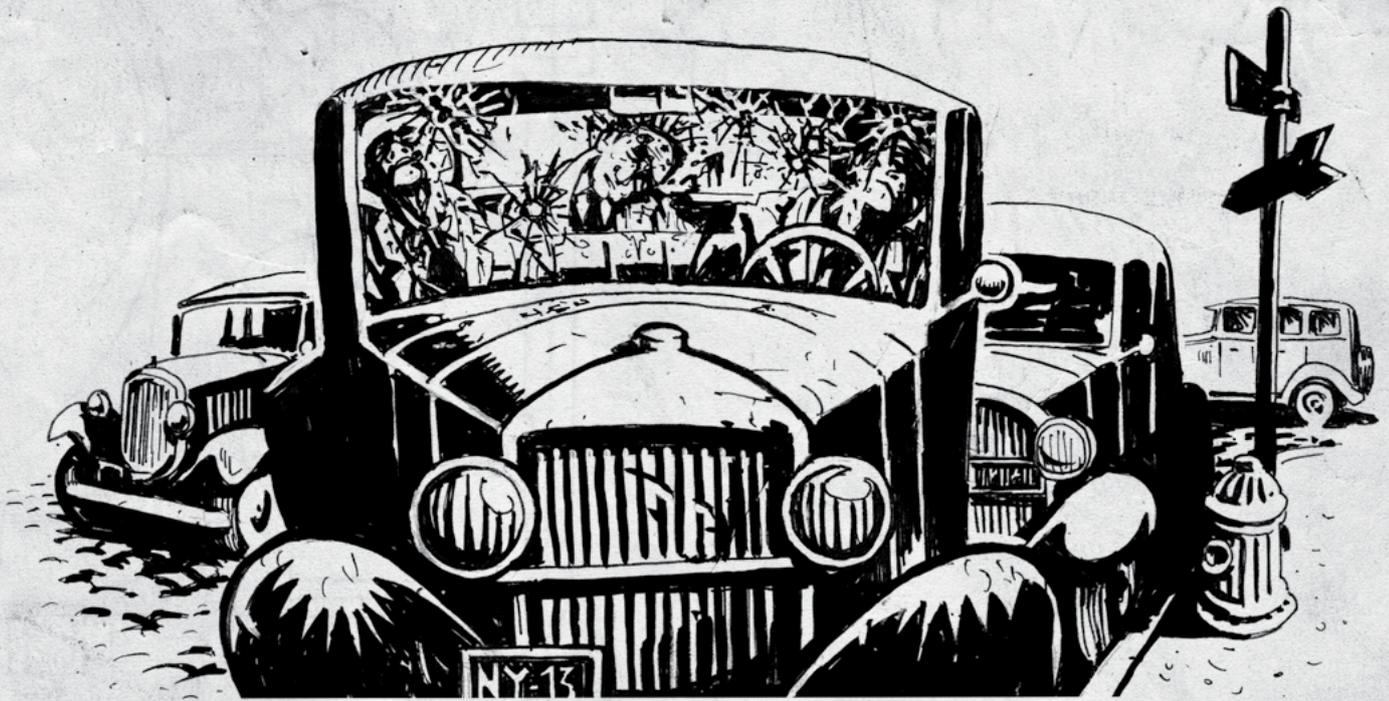


ejecuciones de la Mafia. En el presente apartado explicaremos cómo realizar este tipo de acciones, ya sea porque los PJs sean los ejecutores o los desgraciados que se encuentren frente al ojo negro de la Thompson.

Aunque ya hay reglas para disparar a distancia corta (consultar página 134), éstas han sido pensadas para hacer el combate dinámico, y puede resultar que durante una ejecución la mala suerte se conjugue para dar como resultado que las víctimas salgan de rositas viendo como alrededor suyo, la pared muestra un montón de desconchones y ladrillos reventados. Un completo desastre. Por lo tanto, en este apartado

vamos a ver reglas para ejecuciones, que harán que éstas sean mortales y vistosas. Ahora bien, sólo se puede producir una ejecución si se da uno de los siguientes casos:

- Para que un PJ pueda ser ejecutado debe estar desarmado y acorralado, sin ninguna vía de escape. Si los PJs tienen realmente posibilidades de escapar a través de alguna acción, como alcanzar un arma y combatir, o convencer a través de habilidades como Seducción, Elocuencia, Charlatanería o incluso Soborno, entonces no podrán ser ejecutados.
- Para que los PNJs puedan ser ejecutados, bastan que estén desarmados y los PJs armados.



Ahora bien, los PJs deberán superar primero una tirada de Coraje salvo que tengan Coraje 60 o más, en cuyo caso se sobreentiende que son capaces de disparar contra un enemigo totalmente derrotado.

Para acabar con uno o dos objetivos, podemos usar cualquier arma de fuego. Para acabar con tres o más objetivos sin posibilidad de respuesta, tan sólo se puede usar la Thompson. Si se emplea un arma corta, como una pistola, se puede entonces a la cabeza para multiplicar el daño. Si se emplea una Thompson, se emplean las reglas de ráfaga larga (consultar 143) sin olvidar la regla del número máximo de balas que pueden alcanzar al blanco (consultar página 141).

Independientemente del arma que usemos, emplearemos la misma mecánica: Se tira por el arma empleada y, si se obtiene una pifia, el arma se encasquilla y la situación puede dar un giro inesp-

rado. En caso de obtener cualquier otro resultado, se considera que se impacta al contrario, haciéndose el daño habitual y sumando los modificadores de daño por distancia corta (+2).

Una vez hecho el ataque y calculado el daño, quedará por ver cómo han quedado las víctimas. Es posible que alguno no esté muerto y quede tirado en el suelo, lamentándose por su mala fortuna. Será la hora de dar los tiros de gracia para rematar la faena y acabar con cualquier posible testigo.

A la hora de aplicar esta regla, aconsejamos al Don que tenga especial cuidado con los PJs. No podemos olvidar que las ejecuciones son situaciones límite y que, a fin de cuentas, los protagonistas de la partida son los PJs. Por ello, siempre deberían tener la oportunidad de escapar, retrasar su destino o, en el peor de los casos, entablar combate y caer luchando como hombres

de honor, pues de lo contrario la partida sería muy frustrante. No obstante, si los jugadores han sido especialmente torpes y descuidados como para llegar a esta situación y no han sido capaces de evitarlo, adelante, que lo paguen.

naturales (puños y piernas) o armas que tengan un alcance máximo de dos metros de distancia entre los contendientes (porras, cuchillos, martillos, etc.). El mecanismo básico es idéntico al que ya hemos visto al principio del capítulo.

3. REGLAS ESPECÍFICAS: COMBATE CON ARMAS CUERPO A CUERPO

A continuación, te ofrecemos dos tablas con contundentes y blancas (cortantes). Son solamente una selección de las armas más comunes que se pueden encontrar, y el Don puede ampliar este listado si así lo desea.

El cuerpo a cuerpo recoge toda aquella modalidad de combate en la que se empleen armas

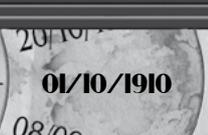
Armas contundentes	Habilidad	Base	Daño	Notas
Bate de béisbol	Pelea	DES	ID6	-
Puño americano	Pelea	DES	+1	Se añade al daño del puñetazo.
Botella	Pelea	DES	ID3	Se romperá al usarla.
Culatazo	Pelea	DES	+2	Con cualquier arma.
Porra	Pelea	DES	ID4+1	-
Martillo	Pelea	DES	ID6	-
Llave inglesa	Pelea	DES	ID4+1	-
Tubería de plomo	Pelea	DES	ID6+1	Quedará inútil ID6 usos después.
Silla o taburete	Pelea	DES	ID6+2	Se romperá al usarla.
Taco de billar	Pelea	DES	ID4+1	Se romperá ID6 usos después.
Bola de billar	Pelea	DES	ID6	Suele envolverse en un pañuelo.
Puñetazo	Pelea	DES	ID3	Incluye patada, cabezazo, etc.

Armas blancas	Habilidad	Base	Daño	Notas
Navaja, puñal o escalpelo	Arma blanca	DES	ID4+1	Muy difícil de percibir
Hacha	Arma blanca	DES	ID6+2	Imposible de ocultar
Cuchillo o machete	Arma blanca	DES	ID4+2	Difícil de percibir
Cuchillo de carnicero	Arma blanca	DES	ID6+1	Muy fácil de percibir
Gancho de estibador	Arma blanca	DES	ID4	Muy difícil de percibir

Base: Se refiere al valor de la característica citada. Este valor será la base de uso en cada arma indicada.

Daño: A todas las tiradas de daño deberá añadirse el modificador al daño por FUE.

Notas: Aquí encontrarás las dificultades para localizar a simple vista el arma bajo la ropa, la sobaquera o similar. Muy difícil de percibir otorgará un -40% a la tirada para detectarla. Difícil tendrá un modificador de -20% y Muy fácil de +40. Las imposibles de ocultar serán detectadas automáticamente.



CRÍTICO Y PIFIAS CON LAS ARMAS DE CUERPO A CUERPO

En caso de obtener un crítico en el combate cuerpo a cuerpo, se provoca el daño máximo con el arma que estemos utilizando.

Una pifia dejará al atacante en una posición desventajosa, no siéndole posible realizar ninguna otra acción, ni siquiera esquivar o parar.

4. REGLAS ESPECÍFICAS: COMBATE CON ARMAS ARROJADIZAS

Las armas arrojadas son aquellas que, impulsadas con fuerza bruta, pueden dañar al objetivo, ya sea de manera contundente (una piedra o una bola de billar) o lacerante (un cuchillo). También es posible emplear explosivos como armas arrojadas, aunque en este caso el atacante hará bien en tener en cuenta el alcance máximo de la explosión.

El mecanismo básico es idéntico al que ya hemos visto al principio del capítulo. Para manejar este tipo de armas siempre se emplea la habilidad Lanzar y el daño siempre es el mismo que el que se encuentra en las tablas de Armas contundentes y Armas blancas, añadiéndose también el modificador al daño por FUE.

DISTANCIA

La distancia óptima a la que puede arrojarse un objeto es FUE + 5 metros. Distancias mayores o menores nos darán los siguientes modificadores:

- Si se lanza a la mitad de la distancia óptima se aplica un bonificador de +10% a la tirada de Lanzar. Se considera ataque a Distancia corta.
- Si se lanza hasta la distancia óptima no se aplican modificadores a la tirada de Lanzar. Se considera un ataque a Distancia normal.
- Si se lanza hasta una vez y media la distancia óptima, se aplica un modificador de -25% a la tirada de Lanzar. Se considerará un ataque a Distancia Larga.
- Si se lanza hasta la distancia óptima multiplicada por dos, se aplica un -50% a la tirada de Lanzar. Se considera un ataque a Distancia máxima.

Las armas arrojadas y el peso (regla opcional)

Un atacante puede lanzar peso máximo del 10% de su FUE en Kg. A partir de ahí, por cada 0,5 Kgs de más se restará 1/2 metro a la distancia máxima.

EXPLOSIVOS

Además de armas arrojadas normales, también se pueden lanzar explosivos. Los más habituales son los cartuchos de dinamita y el cóctel Molotov. Los cartuchos de dinamita tienen una mecha que puede encenderse con un mechero; pueden unirse varios cartuchos con cinta adhesiva, aunque eso aumentará el peso de la carga a lanzar. Por otro lado, el cóctel Molotov es una botella con líquido inflamable (generalmente gasolina) en su interior, siendo la mecha

Explosivo	Habilidad	Daño 0-2 m	Daño 3-4m	Daño 5-6 m	Daño 7-8 m	Notas
Cartucho de dinamita	Lanzar	5D6	4D6	3D6	1D6	Un cartucho pesa 0,5 Kgs.
Cada cartucho extra	-	+5	+4	+3	+2	
Cóctel Molotov	Lanzar	3D6	1D6	-	-	Si no se apaga se sufrirán 1D3 puntos de vida por asalto

un pañuelo empapado en combustible al que se prende fuego.

Los explosivos tienen un área de acción, siendo el daño mayor en el epicentro y menor a

medida que la explosión avanza. Todos los que se encuentren en el área de una explosión recibirán daño acorde a la distancia a la que se encuentren del epicentro.

Colocar explosivos

Es posible utilizar la dinamita sin arrojársela, aunque para ello es necesario superar una tirada de Explosivos. Un éxito permite saber cuánta cantidad es necesaria para conseguir el efecto deseado (un crítico permite descubrir zonas especialmente sensibles, una pifia significa colocar una cantidad mínima o desorbitada). Luego se enciende la mecha y se huye. También es posible colocar un detonador. El detonador puede ser de relojería, de tal modo que la explosión se produzca a una hora concreta, o saltar cuando se de una circunstancia especial (al arrancar el motor de un coche, al pisar una zona del suelo, al descolgar un teléfono, etc.). En estos casos se requieren dos tiradas de Explosivos: La primera para calcular la cantidad de explosivo y colocar el detonador adecuadamente, y la segunda para ver qué tal se ha colocado la carga (un crítico puede hacer que la explosión sea más mortal, mientras que una pifia puede hacer que no pase de un ruidoso susto o que el aparato estalle en las manos de quien lo esté colocando).



CAPÍTULO 7

PERSECUCIONES

“Cada agente tenía una escopeta, un fusil y una pistola. Primero abrimos fuego contra el coche que se acercaba. Antes de que el coche llegara a nuestra altura, ya habíamos vaciado la munición de los fusiles y cogimos las escopetas... Empezó a salir humo del coche, parecía que estuviera en llamas. Entonces se nos acabó la munición de escopeta y desenfundamos las pistolas y el coche pasó junto a nosotros y avanzó cincuenta metros antes de salirse de la carretera. Estuvo a punto de volcar. Seguimos disparando hasta que ya no nos quedó munición.”

Ted Hinton y Bob Alcorn, los agentes que acabaron con la vida de Bonnie y Clyde

Una de las situaciones habituales que envolverán a los PJs serán las persecuciones, ya sean en coche, motocicleta, camión o a pie. Una persecución es algo más que una tirada de dados, es un momento trepidante en el que se pueden producir tiroteos, choques e incluso derribos. A continuación se presentan un amplio abanico de reglas que tiene como objetivo dar emoción y una pizca de realismo a las persecuciones.

I. REGLAS BÁSICAS DE LAS PERSECUCIONES

Los protagonistas de las persecuciones se pueden resumir en dos actores: La persona o personas que van delante (el perseguido) y el individuo o individuos que van detrás (el perseguidor). El objetivo del perseguido es perder de vista al perseguidor, y el objetivo del perseguidor es alcanzar al perseguido.

- 1- Perseguido y perseguidor declararan su velocidad de movimiento.
- 2- Los PJs y PNJs que vayan a realizar alguna acción tiran por Iniciativa (ID10 + AGI).

3- Se realizan todas las tiradas de habilidad relacionadas con el manejo de los vehículos teniendo en cuenta los modificadores oportunos. Es decir, se tira por **Conducir coche**, **Conducir motocicleta**, **Conducir camión** o **Correr**, dependiendo de la forma de desplazamiento.

4- Se realizan el resto de acciones que se deseen llevar a cabo teniendo en cuenta los modificadores oportunos.

5- Se calcula la distancia que separa a perseguido y perseguidor según el resultado de las tiradas de habilidad.

6- Repetir el proceso hasta que el perseguido se aleje o se detenga.

DISTANCIAS

Siempre que se comience una persecución, el Don debe calcular antes de hacer nada más la distancia que separa al perseguido de su perseguidor. Las distancias son la base de toda persecución, pues dependiendo de ella se podrán realizar diversas acciones.

Las distancias se dividen en distintos grados: Corta, Media, Larga, Extrema y Perdida. Así, las distancias quedarán marcadas como:

Grados de distancia

Contacto: 0 metros.

Corta: 10 metros.

Media: 20 metros.

Larga: 30 metros.

Extrema: 40 metros.

Perdida: 50 metros o más.

Después de realizar las tiradas de habilidad correspondientes, deberemos calcular las nuevas distancias según el éxito o fracaso que hayamos obtenido. Veamos cómo:

- Si ambos implicados obtienen el mismo resultado (por ejemplo, ambos aciertan o ambos fallan, ambos obtienen un crítico o una pifia) mantendrán las distancias.
- Si el perseguido saca un éxito en la tirada y el perseguidor falla, la distancia aumentará un grado (por ejemplo, de media a larga). A la inversa, si el perseguido falla la tirada pero el perseguidor la supera, la distancia disminuirá un grado (por ejemplo, de extrema a larga).
- Si alguno de los implicados saca una tirada crítica gana dos grados de distancia en su beneficio (por ejemplo, un perseguidor reduciría la distancia de extrema a media).⁹
- Si alguno de los implicados saca una pifia pierde un grado de distancia automáticamente y, además, se enfrentará a un suceso con su vehículo que podrá acabar en un accidente (consultar página 156).

Si el perseguidor llega al grado de distancia Perdido, perderá de vista su objetivo (éste lo hará generalmente callejeando y desapareciendo de su vista, aunque también puede ser de manera más espectacular, cruzando la vía justo antes de que pase el tren o atravesando un puente justo antes de que se eleve). Por el contrario, si el perseguidor llega al grado de distancia Contacto, podrá intentar detener a su presa.

ACCIONES

A lo largo de una persecución hay que distinguir dos tipos de acciones: las que realiza el conductor del vehículo, que no puede hacer otra cosa más que conducir y mirar la carretera, y las personas que le acompañen, que sí pueden realizar otras acciones.

Disparar y arrojar desde un vehículo en movimiento a otro vehículo en movimiento no es nada fácil, y habrá que aplicar diversos modificadores de combate (consultar página 139), como el de disparar a un objetivo en movimiento (-15%), modificadores por distancias para cada arma, etc.

No obstante, es posible que se deseen hacer cosas que no están recogidas en el apartado de combate. Aquí incluimos algunas opciones:

Tipo de acción	Tirada
Embestrir	Conducir * S/M
Salto entre vehículos	Saltar -20%
Aguantar	FUE
Derrape y giro de 90°	Conducir * -20%
Giro de 180°	Conducir * -20%
Derribar **	Pelea -15%

* Tirar por habilidad según el vehículo que conduzcamos.
 ** Sólo para persecuciones a pie.
 S/M - Sin modificador

Embestir

Esta acción consiste en dar un volantazo y lanzar el vehículo propio contra el del oponente, y sólo se puede llevar a cabo en distancia de contacto y entre vehículos motorizados. Ambos conductores deben hacer una tirada de **Conducir** enfrentada. Si el atacante gana, habrá una colisión (consultar página 158); si falla, puede salirse de la carretera y colisionar. Si cualquiera de los conductores pifia, la colisión es segura.

A la hora de realizar una embestida, el tamaño del vehículo implicado puede dar un bonificador al atacante. Un vehículo más pequeño puede embestir a uno más grande sin que sufra penalización, salvo las motocicletas, que sólo pueden embestir a otras motocicletas. En la siguiente tabla se ve la bonificación a la tirada de **Conducir** que recibe el atacante:

Atacado / Atacante	Motocicleta	Coche	Furgón	Camión
Camión	+30%	+20%	+10%	0%
Furgón	+20%	+10%	0%	0%
Coche	+10%	0%	0%	0%
Motocicleta	0%	No puede	No puede	No puede

Salto entre vehículos

Esta acción permite saltar de uno a otro vehículo. Sólo puede llevarse a cabo en distancia de contacto y jamás podrá saltarse sobre una moto. Hay que realizar una tirada de **Saltar** a -20%. De fallar, el atacante dará de bruces contra el suelo y recibirá 1D8 puntos de daño. Además, si se saca un 1 en 1d10, el atacante caído será aplastado por una de las ruedas del vehículo, sufriendo un daño adicional de

1D12 en el caso de coches y furgones, y 1D20 en el caso de un camión. Una pifia significa caer bajo las ruedas del vehículo, sufriendo el doble del daño indicado anteriormente.

Aguantar

Una vez abordado el otro vehículo, es posible que el conductor del mismo haga giros, frenazos y acelerones con la intención de desembarazarse del nuevo ocupante indeseado. Para saber si el atacante se desprende del vehículo ha de sacar una tirada de **FUEx4** si el vehículo va a velocidad de Marcha, x3 a velocidad de Escape y multiplicada x2 a velocidad de Escape+1; una vez aferrado, tendrá un -20% a todas sus acciones. Si en algún momento el que aguanta sobre el vehículo falla la tirada, saldrá despedido y se hará 1D8 puntos de daño al caer al suelo.

Derrape y giro de 90°

Esta maniobra permite tomar una curva de manera más arriesgada, pero a cambio ofrece algunos preciosos metros de ventaja. Puede llevarse a cabo a cualquier distancia pero sólo con vehículos motorizados. Hay que superar una tirada de **Conducir** a -20%. Cuando la realiza el perseguido, permite separarse un nuevo grado de distancia del perseguidor; si este último desea repetir la maniobra, deberá superar la misma tirada, y en tal caso logrará anular la ventaja que el perseguido hubiese logrado. En caso de fallo, existe posibilidad de sufrir una colisión, mientras que una pifia hará que el vehículo colisione irremediabilmente.

Giro de 180°

Al realizar esta acción, el perseguido da un giro brusco con su coche y encara a su perseguidor. Esta acción puede llevarse a cabo a cualquier distancia, pero sólo entre vehículos motorizados, puesto que ente personajes, sería automático y no haría falta tirada alguna. Para tener

éxito se necesita superar una tirada de Conducir -20%. Un fallo puede producirnos una colisión, mientras que una pifia hará que ésta sea inevitable.

Si el perseguido cambia de sentido, el perseguidor puede elegir repetir la maniobra y, en tal caso, podrá continuar la persecución a la misma distancia. Si prefiere girar sin hacer esta maniobra, perderá



dos grados de distancia. Finalmente, también está la opción de encararse al otro coche y causar una colisión.

Derribar

Realizando esta acción, el perseguidor cae sobre el perseguido y lo arroja al suelo, cortando su huida. Esta acción sólo puede llevarse a cabo en distancia de Contacto y entre personas, nunca entre vehículos. Para conseguirlo, será necesaria una tirada de Pelea -15%. Un éxito significará que a caen al suelo, mientras que un fallo significa que el perseguido logra alejarse un grado de distancia.

2. REGLAS ESPECÍFICAS: PERSECUCIONES MOTORIZADAS

VELOCIDAD

Un factor muy importante en las persecuciones con vehículos a motor va a ser la velocidad a la que se desplazan tanto el perseguido como el perseguidor. No obstante, en Omertà hemos tratado de usarla de un modo ameno y sencillo para que las persecuciones no se conviertan en una orgía de cálculos, aceleraciones, distancias de frenado, etc. Por ello, las velocidades se resumen en cuatro tipos: Detenido, Marcha, Escape y Escape +1.

Detenido

El vehículo se encuentra parado o detenido, por lo que no se pueden sufrir accidentes, salvo que otro

automóvil choque contra él. Si se diera este caso, los ocupantes sufren un daño igual al que sufran los ocupantes del vehículo que colisione contra éste +2 si su velocidad era Escape, y +3 si era Escape +1. El coche quedará en el mismo estado que quede el coche que colisione + ½ a velocidad Escape, +1 a Escape +1.

Marcha

El movimiento normal del vehículo cuando se conduce de manera tranquila y se respetan las normas de circulación y velocidad. Marcha es la única fase de movimiento que permite ir en marcha atrás. Una colisión a esta velocidad apenas producirá daño.

Escape

En esta velocidad se sacrifica seguridad por velocidad. Por supuesto, conducir a esta velocidad por ciudad es peligroso, máxime si se realizan maniobras complejas.

Escape +1

Es la máxima velocidad que puede alcanzar un vehículo. A esta velocidad conducir por ciudad es casi un suicidio y, en caso de tener un accidente, los resultados pueden ser catastróficos.

En términos de juego, cada asalto que se circule una velocidad superior a la del contrincante, se obtendrá un grado de distancia de beneficio (es decir, el perseguido aumenta la distancia y el perseguidor la acorta). Si la velocidad fuera

superior a la del contrincante en dos (por ejemplo, uno va en Marcha y el otro en Escape +1), se obtendrán dos grados de distancia de beneficio.

En general, se supone que pasar de una velocidad a otra requiere un asalto entero. No obstante, para darle mayor emoción a la persecución, si el Don lo cree oportuno, puede permitir que se puedan subir o bajar dos marchas o más de golpe para obtener algún efecto concreto en la conducción, e imponer los modificadores que crea oportunos. Nuestra sugerencia, no obstante, es que no se entre en tal nivel de detallismo, pues ralentiza el juego y resta diversión a la persecución.

Una vez están claras las velocidades de cada uno de los implicados, hay un porcentaje de sufrir un accidente según el tipo de acción que los conductores realicen. Así mismo, conducir a una u otra velocidad por ciudad, carretera o campo a través, de día o de noche, puede dar penalizadores a la habilidad de Conducir (ojo, no a las tiradas relacionadas con accidentes). Si se falla la tirada de habilidad por culpa de estos modificadores, se sufrirá una colisión. El Don es libre de aumentar o disminuir los modificadores indicados si considera que no se ajustan al entorno. Por ejemplo, si es más fácil circular a Escape +1 por la ciudad porque las calles están cortadas o libres de tránsito, la penalización podría ser de -10% en lugar de -20%.

Por ejemplo, Jimmy Brincos y Dick Wallace están inmersos en una persecución conduciendo un camión repleto de cajas de licor ilegal en plena noche. Tras ellos, un coche con dos hombres de Moretti tratan de detenerles. La persecución llega a la ciudad, con lo que Brincos reduce la velocidad de Escape +1 a

Vía	Velocidad	Diurna/ Nocturna	Modificador
Ciudad	Marcha	Diurna y nocturna	+0%
Ciudad	Escape	Diurna	-15%
Ciudad	Escape	Nocturna	-10%
Ciudad	Escape +1	Diurna	-20%
Ciudad	Escape +1	Nocturna	-15%
Carretera	Marcha	Diurna y nocturna	+0%
Carretera	Escape	Diurna	+0%
Carretera	Escape	Nocturna	-10%
Carretera	Escape +1	Diurna	-10%
Carretera	Escape +1	Nocturna	-20%
Campo	Marcha	Diurna y nocturna	+0%
Campo	Escape	Diurna	-10%
Campo	Escape	Nocturna	-10%
Campo	Escape +1	Diurna	-15%
Campo	Escape +1	Nocturna	-20%

Ciudad: Todo entorno urbano, desde Nueva York al pueblo más pequeño del estado.

Carretera: Toda vía transitable fuera de entorno urbano. En aquella época no estaban tan bien señalizadas ni congestionadas como en nuestros días, y la iluminación brillaba por su ausencia.

Campo: Todo aquello que no sea entorno urbano ni carretera, ya sean campos, arboledas, faldas de montaña, etc.

Escape, teniendo de entrada un penalizador de -10%. Los hombres de Moretti no la reducen, así que continúan a Escape +1 con un modificador de -15%.

INCIDENTES

Durante una persecución pueden realizarse diferentes acciones al volante con el propósito de aumentar o reducir la distancia que separa a los vehículos. En el caso de sacar una pifia durante una tirada de Conducir, sucederá un incidente que pondrá al vehículo y sus ocupantes en peligro. Lanzando ID10 se puede ver el tipo de Incidente que se produce (si no se adecua al entorno, el Don puede repetir la tirada o elegir otro). Acto seguido, si así se indica, se deberá de realizar una tirada por Conducir para evitar que se produzca una colisión.

ID10	Incidente	Tiradas
1	Cruce de peatones	*Conducir
2-3	Mancha aceite, combustible	*Conducir -20%
4-5	Cruce de vehículo	*Conducir -20%
6-7	Semáforo en rojo	*Conducir
8	Reventón	*Conducir -20%
9	Fallo del motor	Sin tirada
10	Pelida	Sin tirada

* Tirar por habilidad según el vehículo que se conduzca.

Cruce de peatones

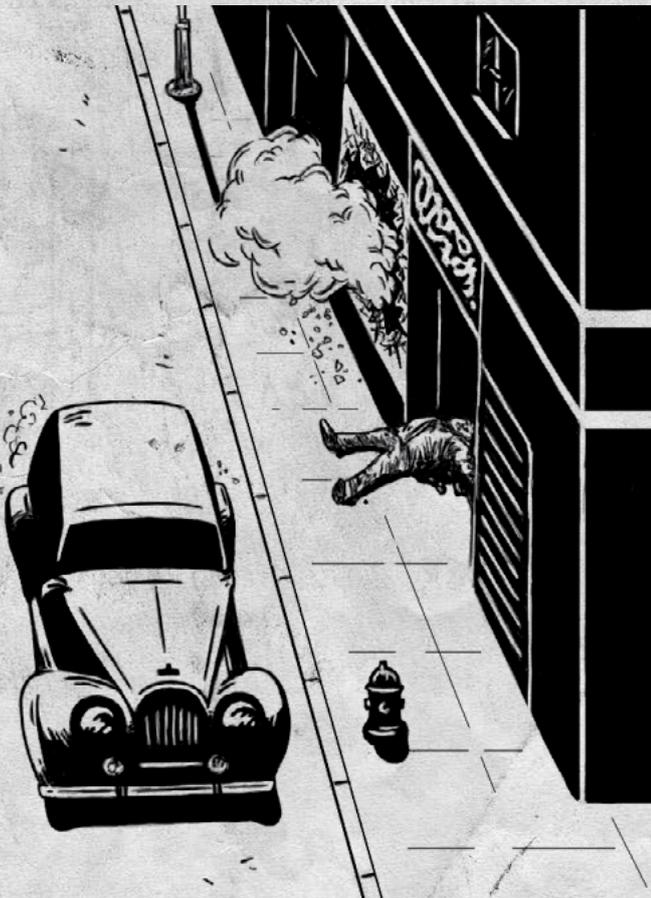
En caso de fallar la tirada, el vehículo no puede evitar un grupo de peatones. El Don decide, según la situación, si hay muertos o heridos, además de la importancia de estos peatones.

Mancha de aceite o combustible

Si se falla la tirada, el vehículo pierde agarre y culea en una y otra dirección, perdiendo un grado de distancia a favor del contrincante (el perseguido aumenta su distancia y el perseguidor la disminuye).

Cruce de un vehículo

De no superar la tirada, colisiona contra otro vehículo y se pierden dos grados de distancia en beneficio del contrincante.



Semáforo en rojo

Hay que acelerar a fondo para atravesar un cruce antes de que se interpongan otros vehículos. Si se falla la tirada, no queda más que detenerse por el paso de dichos vehículos y la persecución finaliza.

Reventón

Uno de los neumáticos revienta y el vehículo sufre un brusco giro que será difícil de controlar. En caso de superar la tirada, el vehículo no colisiona pero resulta difícil de manejar, sufriendo un -15% a todas las tiradas de Conducir. En caso de no superar la tirada, se sufre una colisión y se da por concluida la persecución.

Fallo del motor

Algo falla en el motor del vehículo, quizá el tapón del radiador salte y una columna de agua caliente y vapor salga del morro del vehículo o simplemente se clave una de las piezas móviles del motor, pero el resultado es que el vehículo quedará detenido y finalizará la persecución.

Policía

De repente empiezan a sonar sirenas de la policía alrededor del vehículo. Los agentes están dispuestos a poner fin a la persecución. Da igual cómo hayan aparecido, (quizá salieron de detrás de un cartel publicitario en la carretera o de un callejón en la ciudad), pero lo verdaderamente importante es que un nuevo vehículo se ha introducido en la persecución, con lo que

la persecución incluirá a perseguido, perseguidor y policía.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos son incidentes que no aparecen a causa de una pifia, sino porque el Don desea añadir emoción a la persecución o acortarla en caso de que se esté durando demasiado. A diferencia de los incidentes normales, un obstáculo requiere una tirada de **Conducir** tanto por parte del perseguido como del perseguidor (y de la policía, en caso de que se hubiese sumado). Los dos obstáculos que se presentan a continuación no son más que un ejemplo, y pueden crearse otros de acuerdo al entorno del lugar donde se desarrolle la persecución.

Puente levadizo

La persecución lleva a los vehículos hasta un puente levadizo que pasa por encima de una masa de agua, una vía de ferrocarril o algo similar. Justo cuando van a cruzar, la maquinaria se pone en marcha y los contrapesos tiran de cada segmento de puente, que empieza a empinarse cada vez más. El coche que va delante chocará contra la valla de seguridad, reventándola y siguiendo su carrera hacia lo alto: el conductor deberá tirar por la habilidad de **Conducir** adecuada y aplicar un modificador desde -20% a -60% dependiendo de lo alto que se encuentre el puente. Evidentemente, el que venga detrás lo tendrá peor, puesto que el puente habrá continuado alzándose. Cada dos grados de distancia, hará que el perseguidor tenga un -20% acumulativo a su tirada. En caso de fallar, se produce una colisión, ver más adelante para ello.

Adelantar un tren

La persecución lleva a los vehículos hasta una vía de ferrocarril que discurren paralelas a la carretera. Un tren se acerca por detrás, y si el perseguido logra cruzar la vía con suficiente velocidad, podrá dejar atrás a su perseguidor. La idea no es mala, pero es muy arriesgada. Si el perseguido lo quiere intentar y supera una tirada de **Coraje**, esperará lo suficiente para y cruzará en el momento justo, dejando atrás a su perseguidor. Si el perseguido lo intenta pero no supera la tirada, se agarrota, no calcula correctamente y el tren... bueno, dejaremos en las manos de la cruel mente del Don decidir qué sucede a continuación. Puede que destruya el vehículo acabando con todos sus ocupantes o puede que sencillamente el conductor clave el pie en el freno y el vehículo se detenga finalmente a escasos centímetros de la vía mientras la locomotora traquetea y aúlla con gran estrépito frente a los lívidos ocupantes del vehículo. En cualquier caso, la persecución acabará de una u otra manera.

COLISIONES

Al fallar una tirada de **Conducir** existe la posibilidad de colisionar contra otro vehículo, un edificio, una farola o cualquier otra cosa. De las tres tablas que hay más abajo, se selecciona la que coincida con la velocidad del vehículo colisionado y se mira en la columna de **Incidente** la acción que se estaba realizando. Para saber si la colisión desemboca en un accidente más serio, hay que hacer una tirada de % de accidente con **ID100**:

- Si se obtiene un resultado igual o menor a dicha cifra, los pasajeros del vehículo sufren el daño que se indique en **Puntos de vida pasajeros** y debe calcularse el Estado del vehículo

(consultar página 160). Por último, el accidente hace que se pierda un grado de distancia en beneficio del contrincante.

- Si se saca un resultado superior a dicha cifra, se evita el accidente pero se pierde un grado de distancia en beneficio del contrincante. De este modo, el coche habrá estado muy cerca de la catástrofe, pero se mantendrá la estabilidad sin sufrir daños.

*Por ejemplo, los hombres de Moretti dan alcance a Brincos y Dick. Brincos se la juega e intenta embestir con su camión a los perseguidores, pues se encuentra a distancia de contacto. El único modificador que tiene es de -10% por velocidad de **Escape** durante la noche. Tira los dados y saca un 39, lo consigue, con lo que lanza su camión contra el coche de los hombres de Moretti. El perseguidor que va al volante del vehículo tiene un 85% ¿no está nada mal?, pero se le resta un -20% por la diferencia de tamaño entre el camión y el coche, lo que da un total de 65%. Tira los dados y... ¡¡ un 73!! El perseguidor no logra dominar el vehículo y debe dirigirse a la tabla de colisiones adecuada, la de velocidad **Escape+1**. Allí vemos que existe una posibilidad del 70% de sufrir el accidente, tira **ID100** y saca un 23, con lo que el coche de los hombres de Moretti recibe un importante topetazo. Sus ocupantes sufren **ID6** puntos de daño letal. El coche, por su parte, sufre unos desperfectos de 1%.*

Velocidad: Marcha

Incidente	% accidente	Puntos de vida pasajeros	Estado vehículo
Embestir	40%	ID6 contusión	- 1
Derrape y giro de 90°	30%	ID6 contusión	- ½
Giro de 180°	40%	ID6 contusión	- ½
Cruce de vehículo	Automático	ID6 contusión	- 1
Reventón	Automático	-	-
Puente levadizo	Automático	*	**

Velocidad: Escape

Incidente	% accidente	Puntos de vida pasajeros	Estado vehículo
Embestir	50%	ID6 letal	-1 ½
Derrape y giro de 90°	40%	ID6 letal	- 1
Giro de 180°	50%	ID6 letal	- 1
Cruce de vehículo	Automático	ID8 letal	- 1 ½
Reventón	Automático	ID6 letal	Volcado
Puente levadizo	Automático	*	**
Fallo en conducción	Automático	ID6 letal	- 1 ½

Velocidad: Escape +1

Incidente	% accidente	Puntos de vida pasajeros	Estado vehículo
Embestir	70%	ID10 letal	- 2
Derrape y giro de 90°	60%	ID10 letal	- 1 ½
Giro de 180°	70%	ID10 letal	- 1 ½
Cruce de un vehículo	Automático	ID12 letal	- 2
Reventón	Automático	ID10 letal	Volcado
Puente levadizo	Automático	*	**
Fallo en conducción	Automático	ID10 letal	- 2

* Es el Don quien decide el daño que sufren los ocupantes dependiendo de lo que haya bajo el puente: un río, un pedregal, el océano, un buque, etc.

** Igual que en el punto anterior. El vehículo puede quedar con apenas un rasguño, destrozado, sumergido bajo las aguas o en el interior de las calderas de un buque, a decisión del Don.

Volcado: El vehículo queda inservible. Deberán cambiar de vehículo para seguir adelante.



ESTADO DEL VEHÍCULO, PUNTOS DE RESISTENCIA Y TOLERANCIA

Finalmente tendremos que saber en qué estado queda un vehículo en el caso de sufrir un accidente.

Todo vehículo tiene unos puntos de resistencia. En las tablas de colisiones se hace referencia a daños con números enteros y fraccionados, estos valores serán los que se descontarán de los puntos de resistencia del vehículo. Cuando los puntos de resistencia lleguen a 0, el vehículo quedará inservible y será necesario encontrar otro medio de transporte.

Por otra parte, todo vehículo tiene un nivel de tolerancia pasado el cual, los amortiguadores, la estabilidad, el motor o la dirección pueden fallar,

haciendo más difícil la conducción. Así, cuando los puntos de resistencia perdidos por un vehículo alcancen el nivel de tolerancia del mismo, conducir ese vehículo será más difícil y tendrá dos efectos inmediatos:

- No se podrá alcanzar la velocidad de Escape +1.
- El vehículo se conducirá con un -20%.

BALAS Y EXPLOSIVOS CONTRA VEHÍCULOS

Embestir un vehículo no es la única forma de detenerlo. También se pueden usar métodos expeditivos como disparar o lanzar explosivos. A continuación veremos cómo los ataques con-

Tabla de Estado del Vehículo

Tipo de vehículo	Habilidad de conducción	Puntos de resistencia	Nivel de tolerancia
Motocicleta	Conducir motocicleta	2	1
Moto con sidecar	Conducir motocicleta	3	2
Coche	Conducir coche	5	2
Furgón	Conducir coche	6	2
Camión	Conducir camión	6	3
Camión pesado	Conducir camión	8	3
Camión Bomberos	Conducir camión	7	3
Furgón blindado	Conducir camión	9	3

ccionales pueden afectar a diferentes vehículos y a sus ocupantes.

Cuando usemos armas de fuego, habrá que calcular el daño de cada bala. En la tabla que se ofrece más adelante se puede ver cuántos puntos de resistencia se pierden en función del daño que reciba el coche. También existe la posibilidad de que alguna bala perdida alcance a los ocupantes de forma accidental, en la misma tabla se encuentra el porcentaje de que esto ocurra en cada asalto. En el caso de sacar lo mismo o menos que se indica en el porcentaje, el azar (por ejemplo, lanzando ID10 y perdiendo aquel que saque el número más alto) habrá de determinar cuál de los ocupantes del coche recibe la bala. Finalmente, habrá que ver qué otros daños recibirá el vehículo a medida que va encajando plomo.

Los camiones pesados, vehículos blindados y similares sólo serán afectados hasta la mitad de su resistencia, es decir hasta la suma de puntos de daño 71 – 80, y no podrán ser destruidos a golpe de munición normal. Para ello será necesario dinamita u otros sistemas más creativos.

Puntos de daño Puntos de resistencia % bala perdida Daños al vehículo

0-25	-	01%	Cristales rotos, chapa perforada
26-35	- ¼	05%	Anterior + 1 rueda pinchada
36-45	- ¼	10%	Anterior + 1 rueda pinchada
46-55	- ½	15%	Anterior + 1 rueda pinchada
56-64	-1	20%	Anterior + Todas las ruedas pinchadas
65-74	-1	30%	Anterior + daños en motor 1
75-85	-1	40%	Anterior + daños en motor 2
86-95	-1	60%	Anterior + daños en motor 3
96 +	-2	80%	Anterior + daños en motor 4

Ruedas: Cada rueda pinchada otorga un modificador a cualquier tirada de conducción de -10% acumulable a cualquier otro modificador.

Daño motor: Modificador acumulable a las tiradas de conducción. Daño motor 1 -10%, Daño motor 2 -20%, Daño motor 3 -30% y Daño motor 4 -40%.

Una forma muy efectiva de acabar con un vehículo de un plumazo es el uso de dinamita o lanzando cócteles Molotov. Cuando se utilicen, consultaremos las siguientes tablas, donde aparecen los diferentes tipos de vehículos más comunes, y de-

pendiendo de la cantidad de cartuchos de dinamita o de los cócteles Molotov lanzados, existirá un porcentaje cada vez mayor de destruir el vehículo en cuestión. Al explotar un vehículo, el Don puede decidir que dañe su entorno (por ejemplo, a un vehículo que tenga al lado).

Cartuchos usados	Vehículo	% explosión directa	Puntos de aguante
1	Motocideta con o sin sidecar	100%	-
1	Coche	50%	4
2 +		100%	-
1	Furgón	40%	5
2 +		100%	-
1	Camión	35%	3
2 +		100%	5
1	Camión pesado	30%	2
2		60%	5
3 +		100%	-
1	Furgón blindado	30%	2
2		50%	5
3 +		100%	-

Cócteles usados	Vehículo	% explosión directa	Puntos de aguante
1	Motocideta con o sin sidecar	100%	-
1	Coche	35%	2
2		65%	4
3 +		100%	-
1	Furgón	25%	2
2		65%	4
3 +		100%	-

En algunos casos la posibilidad de destruir el vehículo no es del 100%. Si se realiza una tirada y no se obtiene la cifra requerida, el vehículo seguirá funcionando pero se le restarán inmediatamente los puntos de resistencia que se indiquen. Nótese que los cócteles Molotov, puesto que no tienen un compuesto explosivo como la dinamita, hacen que la probabilidad de destruir el vehículo sea menor, de ahí que se no sirvan de mucho contra camiones, camiones pesados ni furgones blindados.

Una vez calculado el daño del vehículo, hay que considerar el daño que sufren los pasajeros:

- Siempre que el resultado de un ataque termine en explosión, todos sus ocupantes morirán en el acto.
- En cualquier otro caso, se tira el daño normal de la dinamita o el cóctel Molotov y se divide entre dos si estalla en el exterior o aplicar el daño entero si estalla en el interior. Ese será el daño en el centro mismo de la explosión. Para mayores distancias, se calcula el daño de la forma habitual teniendo en cuenta las distancias (consultar página 148).

Consejos

El Don no debe permitir que una mala explosión mande al garete una aventura, por lo que puede modificar a su conveniencia la potencia de la explosión en beneficio de una buena sesión de juego. Si quiere que algo estalle, que lo haga, y de la forma más espectacular posible. De igual modo, si no le conviene acabar con un vehículo (o lo que lleve en su interior), pues éste simplemente deja de funcionar o no estalla hasta que los PJs hayan recuperado lo que hay en su interior.

Privilegios del Don.



3. REGLAS ESPECÍFICAS: PERSECUCIONES A PIE

Cuando una persecución se realice a pie, seguiremos exactamente el mismo procedimiento que con los vehículos, con la diferencia de que la única maniobra que podremos hacer es Derribar (consultar página 154), que la habilidad que usaremos será Correr y que obviamente habrá modificadores negativos si el perseguido o perseguidor están heridos, no llevan ropa cómoda para correr, hay muchos transeúntes o la meteorología no acompaña (por ejemplo, si el suelo está congelado); tampoco será lo mismo una carrera por las pavimentadas aceras de la ciudad que a través de un maizal. Los perseguidos pueden tratar de aprovechar el entorno en su beneficio, y será tarea del Don ofrecer las he-

rramientas necesarias para ello: Cubos de basura, escaleras de incendio, un tranvía que pasa y al que poder encaramarse, el desfile del 4 de Julio, en fin... ¡lo que sea!

Fallar una tirada representará como mínimo perder una distancia en beneficio de nuestro contrincante. Será cosa del Don agravar los resultados de un fallo en la habilidad de correr en plena persecución.

Igual que antes, la tabla de la página siguiente muestra los incidentes que se pueden dar a causa de una pifia en una persecución a pie. Simplemente deberá tirarse ID10, consultar el resultado y aplicarlo inmediatamente.

ID10	Incidente	Tiradas
1	Tropezón	Saltar
2-3	Carrito de venta callejera	Evitar -20%
4-5	Cruce de un vehículo	Saltar -20%
6-7	Semáforo en rojo	Correr
8	Multitud	Percibir -20%
9	Torcedura	Sin tirada
10	Policia	Sin tirada

Tropezón

Cualquier cosa puede aparecer de la nada (una boca de incendios, un niño, una señal de tráfico, etc.) y llevar a uno de los corredores a dar un buen revolcón por el suelo si no se supera una tirada de Saltar. Una vez en el suelo, se pierden dos grados de distancia y ID2 puntos de vida de contusión.

Carrito de venta callejera

Un vendedor de perritos calientes, un limpiabotas o un vendedor de periódicos se interpone con un voluminoso carro frente a uno de los corredores, que de no superar una tirada de Evitar -20% chocará y acabará en el suelo, recibiendo ID2 puntos de daño de contusión y perdiendo un grado de distancia. Con un poco de suerte no habrá que huir del dueño del carrito, puesto que puede que éste corra tras su carrito descontrolado.

Cruce de un vehículo

Igual que en persecución con vehículo (consultar página 156). En este caso la tirada requerida será de Saltar -20%. Fallar la tirada significará colisionar

contra el vehículo, sufrir ID4 puntos de contusión y perder dos grados de distancia.

Semáforo en rojo

Igual que en el caso de persecución con vehículos (consultar página 157).

Multitud

La persecución pasa justo por una zona céntrica donde hay mucha gente, quizá a la entrada de un cine de estreno, una ópera o unos grandes almacenes. En definitiva, el perseguidor tendrá que realizar una tirada de Percibir -20% y en caso de fallarla perderá de vista a su objetivo, terminando la persecución de esta manera. Si la saca, podrá perseguirle pero perderá un grado de distancia. Obviamente, este incidente sólo se aplica cuando pifia el perseguidor.

Torcedura

Un mal paso y el tobillo cede, provocando un intenso dolor. Se pierde un grado de distancia y se sufre un penalizador permanente de -20% a la habilidad de Correr hasta que se reciba atención médica. Además, se pierden ID4 puntos de daño de contusión.

Policia

Igual que en la persecución entre vehículos (consultar página 157), pero el agente que aparece va a pie.





CAPÍTULO 8

¡NECESITO UN MÉDICO!

“Los que tienen miedo mueren todos los días, los que no lo tienen mueren sólo una vez.”

Paolo Borsellino, juez asesinado por la Mafia.

I. EL DAÑO Y SUS EFECTOS

En Omertà, antes o después, el tiempo de las palabras pasará y será el momento de que hablen las armas y los puños. Llegarán entonces las heridas, y con ellas la urgencia para que alguien las trate, saque esa bala maldita y cosa las heridas. Será el momento de gritar: ¡Necesito un médico!

TIPOS DE DAÑO

Antes de tratar una herida, primero hemos de saber qué tipo de herida es. En las partidas en Omertà se pueden encontrar dos tipos de heridas, las producidas por **Daño de Contusión** y las de **Daño Letal**.

Daño de Contusión

Es el daño que se recibe a través de peleas donde no se empleen armas, es decir, aquellas en las que sólo se usen puñetazos, patadas y similares. Aunque estas heridas pueden dejar hecho polvo a un combatiente, resultan mucho menos letales que las recibidas por un arma y por lo mismo es más fácil su recuperación sin la necesidad de una atención médica.

Cuando se llega a 0 puntos de vida o menos por culpa de **Daño de Contusión**, se cae **inconsciente** durante un minuto (6 asaltos) por cada punto de daño que hayamos recibido más allá del 0 con un mínimo de uno. Si mientras un PJ o PNJ es atacado mientras está inconsciente, independientemente de que se le haga **Daño Contundente** o **Letal**, morirá al instante.

Daño Letal

Es el daño producido por un arma (cualquiera), y las heridas que provoca resultan mucho más difíciles de curar.

Cuando se llega a 0 puntos de vida o más allá por culpa de **Daño Letal**, se cae **inconsciente** y hay peligro de morir desangrado; de hecho, si se recibe cualquier ataque estando inconsciente se morirá automáticamente. La única forma de recuperar la conciencia y estabilizarse es obteniendo un éxito en una tirada de **Primeros auxilios** antes de que pasen 5 asaltos. Esta tirada tendrá un penalizador de -10% por cada asalto posterior al primero, representando así la lucha entre la vida y la muerte que llevarán a cabo tratando de taponar la herida cortando la hemorragia. Si la tirada tiene éxito, el personaje se queda automáticamente en 0 puntos de vida y, acto seguido, recupera 1D4 puntos de vida.

Por ejemplo, Happy Holydays Mallone, que ya está bastante tocado y al que le quedan únicamente 2 puntos de vida, recibe un disparo que le quita 5. Afortunadamente para él, su socio Dátiles Fischetti estaba cerca y puede tratar de cerrarle esa fea herida. Se pone inmediatamente manos a la obra con su escaso 35% de Primeros auxilios. Fischetti falla su primer intento. Vuelve a probar suerte, esta vez con un -10% por ser el segundo asalto, lo que le deja un total de 25%. Arroja los dados y saca un 14, por lo que estabiliza a Mallone (se queda en 0) y además recuperará 1D4 puntos de vida. Si hubiera fallado, la siguiente tirada hubiera tenido un -20%, y la siguiente un -30%. Si tras cinco asaltos no hubiese tenido suerte, Mallone habría muerto.

Puesto que ambos tipos de daño son diferentes a efectos de recuperación (consultar página 169), hay que señalarlos de forma distinta cuando los recibamos. Para ello encontrarás en la hoja de PJ los espacios adecuados. En caso de recibir ambos tipos de daño, los sumaremos. Es decir, si un PJ primero recibe Daño de Contusión por un puñetazo y a continuación sufre Daño Letal de un disparo, ambos daños deben sumarse. Recuerda que el daño que reduzca a 0 o menos los puntos de vida es el que hay que consultar a efectos de inconsciencia.

EFFECTOS DEL DAÑO

A medida que se van recibiendo heridas, PJs y PNJs irán viendo sus capacidades mermadas.

Obviamente, hay personas que aguantan mucho mejor el castigo físico que otras, lo que se refleja un poco más adelante en las Tablas de Fatigado y Rendido. Allí se indican, según los puntos de vida totales (los que tiene al ser creado) de un PJ, el punto a partir del cual se le aplican las reglas de Fatigado, Rendido, Aturdido y KO.

Como hemos dicho antes, cada vez que haya una tirada de ataque obtendremos una localización que indica a donde irá a parar la bala o el puñetazo, pues bien, a continuación vamos a ver cómo responderá el PJ cuando los daños se vayan acumulando en sus carnes.

Fatigado

Al llegar a este nivel, la persona nota que le falta resuello y comienza a maldecir mentalmente el jaleo en el que se ha metido. Se debe realizar una tirada de CONx3 para poder seguir combatiendo, o de lo contrario se dejará de sumar ID10 a su AGI a la hora de calcular la iniciativa, ya no se disfrutará de bonificación al daño para el cuerpo a cuerpo y, además, todas las habilidades con base de FUE, DES y AGI sufrirán un penalizador de -10%.

Tabla de Fatigado

Puntos de vida totales	Puntos de vida actuales
10 o -	3
11 - 22	4
23 - 30	5
27 - 30	5

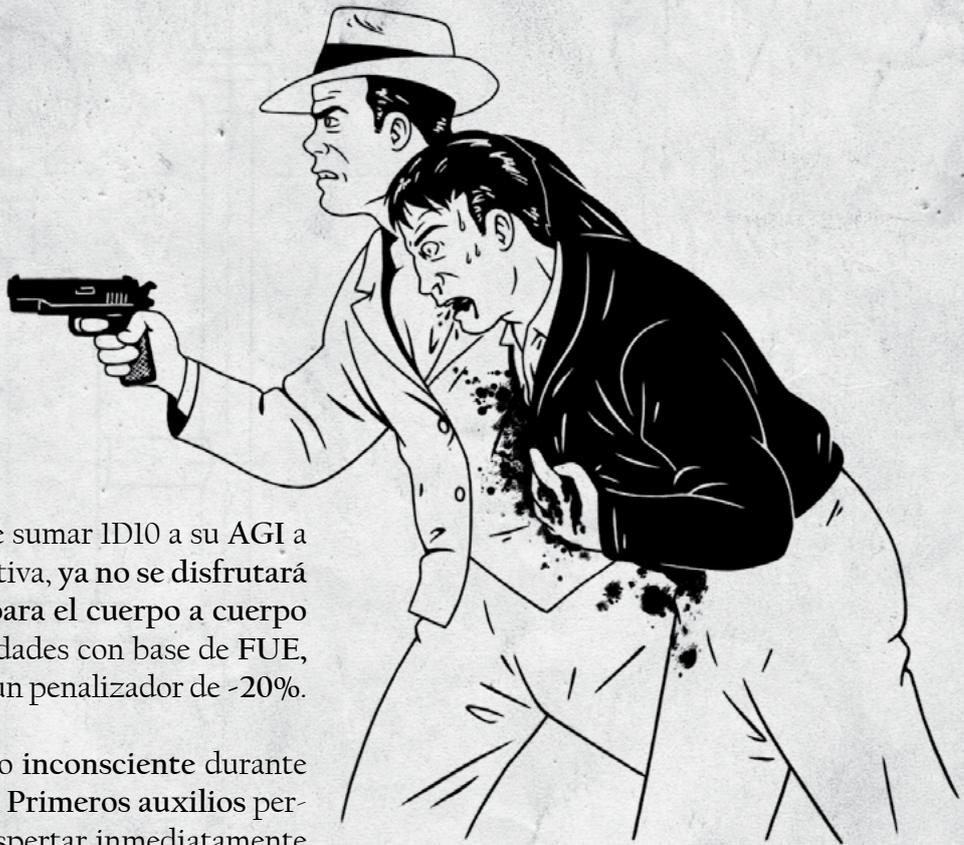
Rendido

En este punto, la mirada se nubla, el sudor perla la frente y empapa la espalda, todas las articulaciones gimen de dolor y se hace evidente que la situación está realmente mal. Nuevamente hay que realizar una tirada de CONx3:

- Si se supera, se dejará de sumar ID10 a su AGI a la hora de calcular la iniciativa, ya no se disfrutará de bonificación al daño para el cuerpo a cuerpo y, además, todas las habilidades con base de FUE, DES, AGI y PER sufrirán un penalizador de -20%.

- Si se falla, se cae al suelo inconsciente durante ID10 minutos; un éxito de Primeros auxilios permitirá a un compañero despertar inmediatamente al caído. Al recuperar la consciencia, ya sea porque ha pasado el tiempo o porque se le han hecho primeros auxilios, despertará con todas las penalizaciones descritas anteriormente.

Los efectos negativos descritos tanto en **Fatigado** como **Rendido** se aplicarán hasta que los puntos de vida sean restaurados por encima el nivel de herida: **Fatigado**.



Aturdido

Los golpes que se dan durante el cuerpo a cuerpo pueden provocar que un contrincante quede aturdido. Si los puntos de vida que se pierden a lo largo del combate suman 7 o más, el herido tendrá una posibilidad del 25% menos su CON de quedar aturdido. Esto sólo sucederá usando armas cuerpo a cuerpo contundentes (como bates o martillos) o puñetazos y patadas, no siendo posible quedar aturdido cuando se reciben heridas de armas blancas (como cuchillos o hachas).

Si el objetivo salva la tirada de aturdimiento, la próxima vez que sufra 7 o más puntos de daño en el mismo combate, tendrá un 50% menos su CON de posibilidades. Si aún y así no queda

Tabla de Rendido

Puntos de vida totales Puntos de vida actuales

60 -	1
7 - 22	2
23 - 30	3

aturdido y vuelve a recibir en el mismo combate 7 o más puntos, subirá el porcentaje a 75% menos su CON. Si de todos modos no se aturde el muy bestia, la próxima vez tendrá un 100% menos su CON de posibilidades. Una persona aturdida podrá seguir en pie y actuando con -40% a todas su acciones durante ID3 asaltos.

KO

Las armas contundentes, los puños y los pies pueden dejar a alguien fuera de combate. Si se consigue un crítico en la tirada de Pelea y el rival no consigue evitar ni parar, además de realizarse el daño máximo también se logrará dejar KO inmediatamente al adversario si éste no supera una tirada de CON x2. Una persona que queda fuera de combate no recuperará el sentido hasta pasados ID10 asaltos.

También existe otro modo de dejar KO a un blanco. Si se golpeará por la espalda con éxito a un objetivo que no supiese que tiene a alguien detrás, éste debería sacar una tirada de CON x2 para no quedar fuera de combate ID10 asaltos.

2. RECUPERACIÓN

Los puntos de vida pueden recuperarse de dos maneras: Empleando conocimientos médicos para atender a un herido de forma inmediata (imprescindible en casos graves) y con tiempo, dejando que el cuerpo y la medicina actúen para sanar las heridas.

Heridas críticas (Regla opcional)

Si deseas añadir la posibilidad de que determinados golpes puedan causar daños especialmente cruentos en tus combates, puedes usar la siguiente regla.

Si se recibe un ataque que por sí solo restara al menos tantos puntos de vida como CON+1, se habrá recibido una herida crítica. En este caso, el Don deberá decidir qué tipo de herida crítica recibe la víctima. Hay que tener en cuenta que, cuanto más daño pase del mínimo sugerido (puntuación de CON+1), más grande será la herida, pudiendo llevar incluso a la muerte en casos extremos y especialmente dramáticos (dependiendo del arma y lugar de impacto)

Algunos ejemplos de heridas críticas son:

- -ID4 dientes perdidos, -2 a la PRE (mínimo 2).
- Nariz rota -2 a la PRE y +10% a intimidar.
- Lesiones cerebrales permanentes. Se pierde capacidad de dicción y de concentración: -2 a COM y a la INT, quedando su labio inferior ligeramente descolgado y atascándose en ocasiones al hablar.
- Cicatrices.
- Miembros amputados.
- Vuela la tapa de los sesos, arterias seccionadas o cualquier efecto igualmente mortal.

RECUPERACIÓN INMEDIATA

Cuando una persona recibe daño que no provenga de armas de fuego, podrá ser atendida inmediatamente con la habilidad de Primeros auxilios. Se puede intentar la tirada una vez por persona, pero cada herida (que no puntos de vida) sólo puede ser atendida con éxito una sola vez por día. Si al día siguiente la herida aún no ha sanado, se puede repetir la tirada. Superar una tirada de Primeros

auxilios hará que se recuperen 1D4 puntos de vida. Un crítico recuperará 4 puntos directamente, pero una pifia conllevará perder 1D4 puntos de vida.

La cosa cambia si hablamos de una herida de bala. Recibir un disparo es algo que no debe tomarse a la ligera y que sólo puede tratar alguien con conocimientos de **Medicina** e instrumental adecuado. Si nadie extrae las balas, el cuerpo no podrá empezar a curarse de ninguna de las maneras e incluso es posible que se produzca una infección.

¿Cómo se extrae una bala?

El médico (o veterinario, matasanos o lo que sea) deberá realizar una tirada de **Medicina** por cada una de las heridas de bala recibidas, pudiendo extraerlas si obtiene un éxito. Operar sin anestesia, equipo adecuado, con poca luz o en movimiento daría modificadores negativos. Cada bala extraída permite una tirada de **Primeros Auxilios** de la forma descrita anteriormente. Si se falla no podrá extraerse la bala, y aunque se puede repetir la tirada cuantas veces se desee, cada fallo conllevará que el herido pierda 1 punto de vida. Si se diese una pifia, algo habrá ido endiabladamente mal y el paciente perderá mucha de sangre, que en términos de juego significan 1D4 puntos de vida menos. A continuación, el matasan... perdón, el médico podrá tirar de nuevo por **Medicina** a ver si tiene más suerte.

Por ejemplo, Jimmy Brincos recibe dos heridas de bala y, una vez está en el suelo, una patada en la boca. Allí le dejan por muerto (no lo está, pero el muy ladino se lo hace). Ha perdido un total de 16 puntos de vida (5 con la primera herida de bala, 8 con la segunda y finalmente 3 con la patada) y no ha llegado hasta los 0

Balas alojadas	Horas transcurridas	Tirada
1	2	CONx5
1	4	CONx4
1	6	CONx3
2	2	CONx4
2	4	CONx3
3+	2	CONx3
3+	4	CONx2
3+	6	CONx1

puntos de vida (ha tenido mucha suerte), así que consciente, pero muy quietecito, sigue en el suelo sobre un charco de su propia sangre. Más tarde aparece su amigo Frank y lo lleva inmediatamente en coche a ver al doctor Sanderson, el médico de la Familia. Una vez allí, con el material médico necesario. El médico tiene 80% en Medicina, intenta sacar la primera bala y obtiene una tirada de 12, así que la extrae sin problema; la segunda se resiste, porque el médico obtiene un 86 y Brincos pierde 1 punto de vida. El doctor Sanderson no pierde la paciencia, lo vuelve a intentar y obtiene un 47, extrayendo así la segunda bala. Ahora, Brincos puede beneficiarse de hasta dos tiradas exitosas de Primeros Auxilios, una por herida de bala.

En caso de no extraerse alguna bala, la cosa empezará a complicarse. El herido deberá de tirar cada dos horas por CON con los modificadores que se explican en la siguiente tabla. Fallar alguna de estas tiradas representará la muerte del PJ por pérdida masiva de sangre y shock del

sistema. A partir de la sexta hora, deberá tirarse cada hora.

Recuerda que incluso si se ha estabilizado a un herido en 0 puntos de vida, si tiene una herida de bala deberá tirar pasadas las dos primeras horas en la tabla anterior.

LA RECUPERACIÓN CON TIEMPO

El cuerpo humano tiene una capacidad increíble de recuperación, si bien requiere tiempo y, sobre todo, **descanso**.

En el caso del **Daño por Contusión**, pasadas 24 horas de reposo, se recuperarán **TODOS** los puntos de vida perdidos por este tipo de daño.

El **Daño Letal** es más complicado, y requiere **completo reposo** (no participar en ninguna actividad física notable, como persecuciones, carreras, o combates) durante 24 horas para que el organismo y el tratamiento recibido actúen correctamente y se recuperen uno o dos puntos de vida según el valor de CON:

CON	Puntos de vida / Día	Requisito
2 - 5	1	CONx5
6 - 17	1	-
18 - 20	2	-

Un valor de CON entre 2 y 5 es tan bajo, que el organismo tendrá muchos problemas para recuperarse, por lo que será necesario obtener, además, una tirada de CONx5. Si se falla, el organismo estará respondiendo negativamente y no sólo no habrá recuperación, sino que ade-

más se perderá un punto. Con el resto de valores de CON no es necesaria tirada alguna para ver si respondemos favorablemente o no. Sencillamente, tras 24 horas de completo reposo, recuperaremos los puntos de vida indicados en la tabla.

Si por la razón que sea un PJ no puede permitirse el lujo de permanecer en completo reposo, deberá hacer una tirada de CONx3 al final del día. Si la saca con éxito, ganará 1 punto de vida sin importar su valor de CON. Si falla, perderá 1 punto de vida. Es decisión del Don decidir qué acciones interrumpirán la recuperación.

Una tirada de Medicina ayuda a la recuperación siempre y cuando se obtenga un éxito:

- Evita que se pierda 1 punto de vida si se falla la tirada de CON.
- Dobra la recuperación.
- Cualquier enfermedad o veneno que atacase el organismo afecta con una cuarta parte de su fuerza original.

3. ¡PERRA VIDA!

Durante el transcurso de las partidas, los PJs podrán encontrarse en situaciones que pondrán a prueba su integridad física tales como caídas, asfixia, quemaduras, frío, electricidad y un largo etcétera. A continuación daremos explicaciones sobre cada una de estas situaciones.



CAÍDAS

No será infrecuente en la vida de los PJs preparar por lugares empinados por los que, con un poco de mala suerte, acaben resbalando y cayendo de bruces al suelo, sin contar las veces en las que sean arrojados al vacío, fallen una tirada de **Saltar** o algo por el estilo. En todos estos caso, existirá la posibilidad de hacerse daño con la caída.

Cada fracción de tres metros provoca la pérdida de **ID6** puntos de daño letal a partir de los tres primeros. Si la caída fuese controlada, es decir, si se saltara expresamente con la intención de caer al suelo, existiría la posibilidad de hacer una tirada de **Saltar** y, en caso de sacarla, evitar la mitad del daño.

ASFIXIA

Siempre que una persona no consiga introducir oxígeno en sus pulmones (a causa del humo, estar sumergido o cualquier otra razón), cabrá la posibilidad de que sufran daño por asfixia. En todos los casos la regla a seguir será la misma: Una vez hayan pasado tantos asaltos como la mitad del valor de **CON** redondeando hacia arriba, se tirará por **CONx5** el primer asalto, en el siguiente asalto **x4**, en el siguiente **x3** y así hasta **x1**. En el preciso momento en que se falle una de estas tiradas, se perderá 1 punto de vida por asalto cada asalto hasta llegar a 0, momento en que se producirá la muerte.

Al volver a respirar, se recuperan 2 puntos de vida por asalto.

FRÍO, CALOR Y QUEMADURAS

Otra posibilidad de perder puntos de vida y encontrar una muerte muy desagradable es a través del frío o el calor. Los PJs pueden acabar en el interior de la cámara frigorífica de un matadero o en el horno crematorio de unas pompas fúnebres, descubriendo que tanto el frío como el calor es mortal a tales extremos.

Tanto el frío intenso como el calor sofocante provoca la pérdida de 1 punto de vida por hora de exposición. Si los puntos de vida **descienden hasta el 10%** (redondeando hacia arriba) de los puntos de vida originales se **perderá la consciencia** (en el caso del frío será un adormecimiento, en el caso del calor será un desvanecimiento). Cuando se llegue a los 0 puntos de vida, la persona muere congelada o sofocada.

Cuando además de calor haya fuego o ácidos, el cuerpo sufrirá mayor daño. Con el ácido un cuerpo incluso podrá llegar a disolverse (de hecho, el ácido fue un sistema bastante utilizado, tanto por la Cosa Nostra siciliana como por la Mafia americana para deshacerse de cadáveres, borrar huellas o dificultar el reconocimiento de algún cuerpo). En Omertà hemos querido simplificar al máximo las reglas de ácido (obviando tipos, potencias, etc.) para no obstaculizar el desarrollo del juego. En la tabla de Quemaduras se pueden comprobar los efectos de las mismas.

ELECTRICIDAD

Otra posibilidad de perder puntos de vida es a través de la electricidad, ya sea cayendo sobre

Tabla de Quemaduras

Tipo de quemadura	Daño Letal	Notas
Cigarro	1 pto.	Si se falla una tirada de CON x4
Encendedor	ID2 ptos.	Si se falla una tirada de CON x4
Lámpara de aceite o similar	ID4 ptos.	Por asalto si no se apaga
Soplete o similar	ID6 ptos.	Por asalto si no se apaga
Horno crematorio	ID8 ptos.	Por asalto si no se apaga
Llamas *	ID10 ptos.	Por asalto si no se apaga
Ácido	ID12 ptos.	Por ataque. Puede disolver la carne

* Se refiere a estar completamente cubierto de llamas.

un tendido eléctrico o ser electrocutado mientras se está atado y con los pies descalzos dentro de un barreño de agua. En todo caso, la electricidad supondrá la pérdida de ID8 puntos de **daño letal** por aplicación, a no ser que se saque correctamente una tirada de CONx2, en cuyo caso se pierde sólo la **mitad redondeando hacia arriba** (1 punto de daño como mínimo).

VENENOS

Existen muchos tipos de veneno que podrán aplicarse en pequeñas (o no tan pequeñas) dosis para acabar con alguien. El origen de los mismos puede ser variado, animal, vegetal o compuestos químicos. Nuevamente, en Omertà presentamos un sistema sencillo que facilita la fluidez del juego.

Los ingestión de venenos conlleva una tirada de CONx5 en el caso de los venenos más débiles y hasta x1 o incluso x1/2 si son muy fuertes. El efecto del veneno puede ser de lo más variado, y el Don puede crear lo que desee según convenga a la aventura, desde fiebres y temblores (que podrían dejar a la víctima con -20% a todas sus acciones durante horas) hasta la muerte, pasando por fuertes diarreas, visión nublada, sudoración o caer en un profundo sueño semicomatoso.

La manera de tratar un envenenamiento es usando Medicina.

TORTURA

Tarde o temprano, los PJs acabarán sufriendo o aplicando métodos expeditivos para obtener información. La tortura es el medio más laborioso para hacer hablar a alguien, pero también uno de los pocos en los que se sabe que, antes o después, se obtendrán resultados. La tortura básicamente consiste en aplicar cualquiera de los métodos explicados anteriormente, ya sea electricidad, asfixia, frío o calor, pasando por cualquier otro más o menos creativo que los PJs o el Don decidan usar.

Cuando se tiene a un pobre informador involuntario atado a una silla o a donde sea, se debe decidir cómo se torturará a la víctima (recuerda que si se le hace mucho daño y pierde la consciencia el proceso se alargará y se tardará más en saber lo que se quiere.), realizar las preguntas y a continuación llevar a cabo una tirada de Tortura, y según el resultado se obtendrá mayor o menor información.

- Un éxito significa que se tortura a la víctima. podremos aplicar la tortura normalmente y se aplica el daño que sea (por frío, calor, electricidad, asfixia,

etc). Una vez realizada, la víctima deberá tirar por CONx2. Si la falla, dirá inmediatamente todo lo que sepa; si la supera, no dirá una sola palabra sobre lo que se le ha preguntado.

- Un fallo indica que, aunque se le ha hecho el daño normal, el torturado no dirá nada de utilidad.

- Con un crítico, la víctima sufre el daño normal o la mitad redondeando hacia arriba, a elección del torturador. Además, cantará inmediatamente todo cuanto sepa al respecto de lo que le hayamos preguntado.

- Con una pifia, habrá que tirar ID6:

1-5: Se aplica el doble del daño pues al torturador se le habrá ido la mano, lo que quedará reflejado en en feas quemaduras, cicatrices, etc. Si el torturado no muere de inmediato, caerá inconsciente y no se recuperará hasta que pasen ID10 minutos o se le realice correctamente una tirada de Primeros auxilios.

6: El torturador ha puesto la mano donde no debía y es él quien sufre el daño normal según el sistema empleado. Quizá toque el cable pelado y le de la corriente, o toque la brasa, se corte o golpee la pared al falla un puñetazo.

Si se prefiere golpear una y otra vez hasta obtener información, deberá tirarse únicamente por Tortura, no siendo necesario tirar por Pelea. El daño que se aplica será el normal ID3 más el modificador de daño del torturador.

Más cruel y rápido es mutilar a la víctima. En este caso, se requiere instrumental y una tirada de Tortura. Con un éxito, se cortará la parte

Tabla de amputación

Miembro amputado Daño letal recibido % Shock CON x Notas

Dedo	ID3	02%	CON x2	% de shock acumulable por cada dedo cortado
Mano / Pie	4+ ID6	25%	CON x1	Primeros auxilios o muere en ID12 asaltos
Brazo / Pierna	6+ ID12	50%	CON x ½	Primeros auxilios o muere en ID6 asaltos
Órgano reproductor	ID6	25%	CON x ½	Primeros auxilios o muere en ID12 asaltos

% Shock: Si se amputa lo indicado y se saca este porcentaje o menos, la persona cae inconsciente ID10 minutos o hasta que se aplique una tirada correcta de Primeros Auxilios.

CON x: La tirada que se ha de sacar para resistir la tortura.

deseada y, obviamente, eso conllevará daño y la posibilidad de caer inconsciente, pero también será más fácil que el torturado hable. Si se pifia durante una amputación, el torturador puede cortarse él mismo un dedo o algo similar con el instrumental.

Efectos de la amputación

Si se amputa una **mano** se reducirá la DES en 5 puntos permanentemente (mínimo de 2). Se aplicará además un penalizador de -25% a Conducción y Tregar.

Si se amputa un **pie** se reducirá la AGI en 5 puntos permanentemente (mínimo de 2). Se aplicará además un penalizador de -25% a Correr, Evitar, Saltar y Tregar.

Si se amputa un **brazo** se reducirá la DES en 10 puntos permanentemente (mínimo de 2). Se aplicarán además un penalizador de -50% a Conducción y Tregar.

Si se amputa una **pierna** se reducirá la AGI en 10 puntos permanentemente (mínimo de 2). Se aplicará además un penalizador de -50% a Correr, Evitar, Saltar y Tregar.

CORAJE Y TORTURA

Una de las maneras de resistir una tirada exitosa de Tortura es mediante el Coraje. La víctima apretará los dientes y los puños, y tratará de aguantar lo que le hagan sin decir una sola palabra. Esta tirada es decisión de la víctima.

El Coraje tendrá un modificador negativo igual al daño recibido a lo largo de TODA la tortura, y se tira justo antes de hacer la tirada de CONx2. Si se supera la tirada, se resiste sin decir una sola palabra, pero se pierden ID6 puntos de Coraje, reflejando así cómo el uso continuado de la tortura puede minar la moral de cualquiera. Si se fallara la tirada de Coraje, igualmente se pierden ID6 pun-

Coraje del torturador (Regla opcional)

La mayoría de la gente se sentirá indispuesta ante la simple idea de torturar a una persona. Incluso los gánsters más jóvenes pueden tener reparos para aplicar algunos métodos expeditivos. Si el Don lo desea, puede requerir una tirada de Coraje por parte del torturador. De no superarla, no tendrá el valor suficiente para provocar daño a la víctima.

tos de Coraje y, a continuación, se tira CONx2 para evitar en última instancia hablar.

Si con este uso de Coraje se llegase a 0 puntos en dicha habilidad, NO se retira al PJ, tal y como se explicaba en el capítulo de Coraje, suerte y reputación (consultar página 124). Simplemente quedará a 0 temporalmente, siendo imposible seguir aguantando. Más tarde, cuando termine la tortura, se recuperarán puntos al ritmo de 10 por hora hasta el valor original que se tenía cuando empezó la tortura.

Por ejemplo: Jimmy Brincos ha caído en las manos de un par de hombres de Moretti. Estos quieren averiguar donde guardan el último envío de alcohol ilegal de Canadá. Así que dicho y hecho, lo sientan en una silla, le atan las manos a la espalda y deciden pasarlo por un cable eléctrico a ver si consiguen que se ilumine como un árbol de navidad. Con los pies descalzos en un barreño de agua, Brincos ve su futuro muy



negro. Gianfranco el Largo, un tipo tan bajito como feo (que no es poco) tras varios intentos de obtener información por las buenas, decide aplicar el cable. Las chispas saltan cuando aplica la electricidad, Brincos aprieta los dientes y gime de dolor, pero está decidido a no decir una sola palabra. El daño de la electricidad es de 1D8, tiramos el dado y sacamos un 6. Seguidamente tiramos por CON x2 por Brincos para ver si sufrimos todo el daño o la mitad. Brincos tiene una CON de 19, así $19 \times 2 = 38$. Tiramos el dado y saca un 81, con lo que fallamos, por tanto, sufriremos los seis puntos de daño. Ahora deberíamos tirar de nuevo por CON x2 para evitar ceder a la tortura. Pero Jimmy tratará de aguantar por agallas, así usamos el Coraje. El valor de Brincos es de 48. A esto deberemos restarle los 6 puntos de daño, con lo que nos queda un valor de 42. Tiramos los dados y sacamos un 61, con lo que fallamos. No sólo restaremos los seis puntos de daño a los puntos de vida de Brincos, si no que también perderemos 1D6 puntos de Coraje. Si la hubiese sacado, Brincos perdería igualmente los puntos de vida y los de Coraje PERO NO cederá a la tortura, con lo que no soltará prenda. Tiramos el 1D6 para ver la pérdida de Coraje, sacamos un 1, así que nos queda un Coraje de 47 para afrontar el siguiente turno.

Si en el siguiente asalto se le volviera a aplicar tortura, tiraríamos el daño, supongamos que sacamos esta vez un 3, con lo que nos quedaría un modificador de 6 (del turno anterior) + 3 (de este turno) = -9. A la tirada de Coraje le aplicaremos un modificador de -9. Así tendremos, $47 - 9 = 38$, cada vez será más difícil aguantar...

CAPÍTULO 9

CREACIÓN DE BANDAS

“¿Crees que tu jefe es estúpido? Bien, pues recuerda esto, si él fuera más listo seguramente no tendrías trabajo.”

John Gotti, gángster.

Llevar tipos duros, torpedos enviados por nuestros superiores, encargarse de los trabajos más sucios, llevar esta vida al límite esta muy bien... pero ¿y si los PJs quieren organizar su propio grupo criminal?

Lo que se encuentra a continuación son unas reglas completamente **opcionales** para que se usen a conveniencia en las partidas. Omertà está diseñado para que jugar como se prefiera dentro de las diversas alternativas que se entregan. En el caso de estas reglas podrán jugar como una pequeña banda de criminales que crecerá a medida que jueguen aventuras y prosperen en los negocios, siempre considerando que no estarán bajo la protección de una Familia del crimen, por lo que los PJs estarán solos, tendrán que hacerse un nombre además de ganarse el respeto desde cero, abrirse paso en las calles pugnando por lograr el control de las mismas, enfrentarse a otras bandas, a la policía, a vecinos que se atreven a desafiarlos, y puede que hasta a algún peso pesado del crimen como Capone.

En las ciudades reales (Nueva York o Chicago) con estas reglas se crean bandas, no Familias, pues las Familias están claramente identificadas (consultar página 42) y creémos que introducir reglas para incluir otra más en el marco de aventuras resultaría perjudicial para el hilo histórico del juego, así que no añadiremos nada

que pueda afectar a la verdadera historia de la Mafia y sus Familias. Solamente se podrá crear una Familia del crimen, no una banda que trate de abrirse paso desde el arroyo, en Creeville. En esa ciudad ficticia todo tiene cabida.

Una banda funcionará siempre en el lugar donde más influencia tenga, no abandonará sus calles de buenas a primeras salvo por una buena razón, como por ejemplo la presión de los federales, el aumento insostenible de redadas policiales y detenciones o los ajustes de cuentas que puedan sufrir si no mantienen sus acuerdos con algún Capo principal de la ciudad.

¿COMO CREAR UNA BANDA?

Lo primero para crear la banda es que el Don indique a los jugadores la ciudad en que piensa organizar sus partidas de Omertà. Una vez se tenga claro en que ciudad se moverá la banda, **se deberá repartir tres puntos entre las características** de banda. Los PJs podrán repartirlos como deseen, teniendo en cuenta estos dos puntos:

- No pueden otorgar más de dos puntos a ninguna de ellas.
- Deben repartirse obligatoriamente de arriba abajo, es decir, primero a Integrantes, luego Área de in-



fluencia, después Recursos, Contactos y finalmente Respeto. Este orden es sólo para la creación de la banda, una vez comiencen las aventuras, los puntos podrán repartirse entre las diferentes características sin necesidad de seguir ningún patrón.

Esta es la descripción de cada característica.

Integrantes

Toda banda comienza su andadura reuniendo un grupo de personas con ideas o propósitos afines, siguiendo la definición de la palabra banda: Grupo de gente armada. Entre los integrantes se encontrarán lógicamente, los PJs. Todo el grupo debe pertenecer a la misma banda y si por azares del destino algún PJ muere durante una aventura, el siguiente PJ que se haga pertenecerá a la misma banda contando como uno de los integrantes totales de la misma.

Área de influencia

A medida que aumente el número de Integrantes de la banda, será capaz de controlar y explotar una mayor zona, esta será el Área de influencia. Esta área empezará siendo pequeña, quizá una o dos calles, y más tarde, a medida que aumente nuestra su en la zona, podrá extenderse a barrios o distritos enteros, o puede que a sectores específicos, como el puerto, o a sindicatos, como el de camioneros, por poner un ejemplo.

Recursos

Al aumentar el Área de influencia, obtendrá mayores beneficios, así que ganará y almacenará mayores Recursos.

A la inversa la cosa cambia por un pequeño matiz. Si pierde algún punto de característica haciendo que ésta descienda hasta dos puntos de su inmediatamente anterior (la inmediata hacia arriba), rebajaremos esa característica 1 punto. Se debe prestar atención pues pueden producirse efectos en cadena y tener que rebajar más características para cumplir con esta regla.

El único caso en que si desciende dos niveles afectará a la característica inmediatamente posterior (la inmediata hacia abajo) es **Integranes**, que hacia arriba no puede afectar al no haber nada.

En el ejemplo anterior, si hubiéramos perdido un punto de característica que nos hubiera bajado **Contactos** hasta el valor de 1, deberíamos rebajar un punto de **Recursos**.

TABLAS DE CARACTERÍSTICAS

A continuación encontrarán unas tablas que se deben consultar para averiguar en qué favorece cada valor en cada característica de banda. Si en algún resultado se pide tirar un dado, esto se debe hacer inmediatamente. Si en alguna ocasión se obtiene dos puntos de golpe en la misma característica, sólo se aplicará el efecto del valor más alto, no el intermedio.



Tabla de Integranes

Puntuación	Resultado
1	El grupo de PJs
2	1D10 + 5 Integranes
3	1D10 +15 Integranes
4	2D10 +20 Integranes
5	2D10 +30 Integranes
6	2D10 +40 Integranes
7	3D10 +50 Integranes
8	3D10 +60 Integranes
9	3D10 +70 Integranes
10	3D10 +100 Integranes

El número de **Integranes** serán los PJs que podrán usar los jugadores durante las aventuras antes de que la banda desaparezca. Es decir, si de entrada tenemos 5 jugadores, y con una puntuación en esta tabla de 2 (1D10 + 5 Integranes) obtenemos un 8 (3 en la tirada + 5 Integranes = 8) quiere decir que podremos perder todos los PJs (5) y tres más. Llegados a este punto, la banda habrá desaparecido y deberá crearse una nueva.

Es decir, mientras haya Integranes en la banda, la banda existirá. Es importante recordar que el resultado de la tirada de Integranes **incluye a los PJs**. Si perdemos un PJ podremos crear uno nuevo que se restará del total de Integranes que puede tener la banda. Siguiendo el ejemplo, si sólo tuviésemos 4 PJs, podríamos hacernos 4 PJs más antes de desaparecer la banda. Si fueran 6 PJs, sólo podríamos añadir 2 más. Por lo tanto, cuanto más nivel se tenga en esta característica, mayores posibilidades habrá de

que la banda perdure pese a perder Integrantes durante las aventuras.

Cuando se pase de un nivel a otro, se tirarán los dados según la fórmula indicada en el nivel de característica y ese será el nuevo valor de Integrantes. NO se sumará al anterior valor. Puede que el valor suba o baje con esta nueva tirada, representando así la llegada de nuevos miembros o su baja por diferentes motivos (asesinatos, desapariciones, etc.).

Si la puntuación de esta característica aumentara mucho, la banda tendría muchos efectivos en las calles, con lo que el Área de influencia aumentará, así como los beneficios obtenidos. Por el contrario, si disminuye, no controlará tantas zonas y perderá territorios.

Tabla de Influencia

<i>Puntuación</i>	<i>Resultado</i>	<i>Notas</i>
1	<i>Un local habitual</i>	
2	<i>Una calle</i>	
3	<i>Calle original y dos calles anexas</i>	
4	<i>Pugna por el distrito</i>	<i>Se inicia la pugna</i>
5	<i>Pugna por el distrito</i>	
6	<i>Distrito y Pugna por centro clave</i>	<i>Distrito conseguido y nueva pugna</i>
7	<i>Distrito y Pugna por centro clave</i>	
8	<i>Centro clave y Pugna por sindicato</i>	<i>Centro conseguido y nueva pugna</i>
9	<i>Centro clave y Pugna por sindicato</i>	
10	<i>Distrito, Centro clave y Sindicato</i>	

PUGNAS

Cuando entremos en un nivel donde se hable de la pugna por algo concreto, quiere decir que habremos entrado en confrontación directa por una zona específica. Estas zonas están arriba indicadas, y se refieren a diferentes lugares, como veremos.

Desde el momento en que se inicie una pugna, el Don deberá darle mayor prioridad a estos hechos cuando dirija sus partidas. Evidentemente toda banda tendrá muchos asuntos entre manos sobre los que ocuparse, pero las pugnas siempre serán especialmente difíciles. Consiguiéndolas avanzarán más rápidamente en su carrera a ser una banda principal en la ciudad donde se centren las aventuras, así que, del mismo modo que la recompensa será grande, el debe hacer que grandes sean también los problemas a los que se deben enfrentar para conseguir con éxito sus pugnas. O dicho de otro modo, centra tus aventuras en las Pugnas o en asuntos relacionados con ellas cuando entren en el nivel en que se abre esta circunstancia, pero no desatiendas cualquier otro problema que puedan tener.

Pugna por distrito

El Área de influencia se habrá expandido a través de las calles de una zona concreta de la ciudad. Los hombres de la banda recorrerán sus calles, vigilarán sus esquinas, sabrán quien entra y quien sale, pero alguien tiene los mismos intereses o quizá solamente quiere evitar que la banda esté allí. El Don deberá decidir qué planes tienes para los PJs. Puede ser que quienes pugnen por el distrito sean los mismos vecinos que se oponen a la presencia de los PJs y el resto de muchachos de la banda. Puede



decidir que sea otra banda rival con los mismos intereses, lo que convertirá las calles en campos de batalla con ajustes de cuentas, tiroteos y sangre en las aceras. O quizá la misma policía es la que trata de frenar su avance, pues tiene noticias de la expansión de la banda y trata de mantenerlos hacina- dos en sus calles originales sin que pueda crecer su Área de influencia, lo que dará con duros enfrenta- mientos y grandes titulares en la prensa.

Pugna por centro clave

La banda ha avanzado en el Área de influencia, ha salido más allá de sus calles iniciales, su distrito está controlado pero no se detendrá ahí. Ahora necesita hacerse con el control de algún centro clave que pueda suponer beneficios para seguir creciendo como banda. Llegados a este punto, nuevamen- te el Don deberá encargarse de ofrecerles el centro

clave que pueda resultarles interesante aunque no deberá ser fácil. Nunca lo es.

Algunos centros claves, por poner unos pocos ejemplos, son: el puerto, un desguace, el ba- surero, un local principal de la ciudad (puede ser de juego, de ocio o similar), un hipódromo, un canódromo, y un largo etcétera. Se trata de lugares cuyo control permite hacerse con im- portantes beneficios o ventajas respecto a otras bandas.

Desde el momento en que comiencen estas pugnas, el Don añadirá a sus aventuras enfren- tamientos con otros grupos que quieran hacer- se con el mismo centro o que sean los actuales dueños del lugar en cuestión y no quieran per- derlo. En el puerto podrían enfrentarse a gru- pos de estibadores que no quieren claudicar y se niegan a que les reajusten sus pagas, en el basurero podrían enfrentarse a los trabajado-

res o al grupo que controle el lugar con peleas entre montañas de basura, tiroteos en el desguace, carreras y persecuciones entre las gradas a reventar de gente del hipódromo, y todas las situaciones similares que puedan ocurrírsele.

Además no debe olvidar que puede seguir apretándoles por el mantenimiento del distrito. Puede que quede algún rescoldo difícil de apagar y tengan que dividir sus fuerzas para seguir pugnando por el centro clave mientras deben mantener la guardia alta para no perder fuerza y presencia en el distrito. Pese a tener a estas alturas el control del distrito, pueden encontrarse de vez en cuando focos de resistencia o atentados esporádicos con el objetivo de evitar que se confíen.

Pugna por sindicato

La banda ya tiene el distrito y un centro clave bajo su control. Los ingresos son importantes, los hombres se pueden mover con relativa tranquilidad por sus calles, pero no pueden detenerse aquí. Ahora van a controlar un sindicato a través del cual poder controlar un área concreta de la ciudad más allá de su distrito o centro clave.

Existen sindicatos prácticamente de todos los trabajos, y controlar uno de estos significa controlar a todos los trabajadores del lugar sindicado, y en cualquier lugar de la ciudad. Si no alguien no es del sindicato, no está protegido y deberá atenerse a las consecuencias. Algunos sindicatos pueden ser: estibadores, basureros, taxistas, camioneros, conductores de tranvía, pescadores, de algún comercio específico, etc.

Tener el control de alguno de ellos es cerrar el grifo o abrirlo a voluntad de una parte importante y necesaria para el buen funcionamiento de la ciudad donde se estén dirigiendo las partidas. Los sindicatos son poderosas herramientas que pueden lucrar enormemente si se sabe manejarlos. Por ello, no será fácil conseguir el control de uno de ellos pues otras bandas pueden estar interesadas del mismo modo. Lo que se sugiere es que una banda rival e igualmente poderosa como la de los PJs, ya tenga el control sobre este sindicato y que estos tengan que arrebatárselos el control del lugar a golpe de plomo. Los tiroteos serán el pan nuestro de cada día, la prensa hará eco de los terribles encontronazos entre ambas bandas, encontronazos donde aparecerá la policía uniéndose a la fiesta.

El sindicato será la última fase en el crecimiento de la banda como tal, así que el Don no debe ponérselos fácil. Del mismo modo, debe recordar que puede que aparezcan focos de resistencia, asaltos o redadas policiales tanto en el centro clave como el distrito donde tengan el control, con lo que puede que tengan que dividirse para no perder su fuerza en estos sitios.

Tabla de Recursos

<i>Puntuación</i>	<i>Resultado</i>
1	<i>Lo que cada cual lleva consigo</i>
2	<i>100 dólares semanales</i>
3	<i>500 dólares semanales</i>
4	<i>750 dólares semanales</i>
5	<i>1.000 dólares semanales</i>
6	<i>1.250 dólares semanales</i>
7	<i>1.500 dólares semanales</i>
8	<i>2.000 dólares semanales</i>
9	<i>2.500 dólares semanales</i>
10	<i>5.000 dólares semanales</i>

En esta tabla de **Recursos** encontramos los diferentes beneficios que se obtienen por subir de nivel en esta característica. A medida que la banda progresa, que se expanda y aumenten sus integrantes, conseguirá mayores ingresos producto del impuesto de protección a los locales que se encuentren en su distrito, producto de los beneficios que le reporta el centro clave que tenga controlado y finalmente, el importante porcentaje que le llegará desde su sindicato, amén de venta de alcohol de contrabando o cualquier actividad que pueda reportarle beneficios.

Por otra parte, igual que llegan los ingresos llegarán los pagos. A medida que la banda se expanda, aumentando sus integrantes, aumentarán también los pagos de estos. Todos los muchachos querrán su paga, querrán su pedazo de pastel. Nadie trabaja gratis, y eso los muchachos lo saben muy bien, y si no llegan los beneficios, posiblemente se irán a otra parte donde si que sean bien recompensados.

Para no complicar este apartado en exceso y para mantener nuestra premisa en lo que a simplicidad de reglamento se refiere, la **regla de pagos** será muy sencilla. Cada integrante de la banda cobrará 20 dólares entre aventura y aventura. Si no se tuviera suficiente efectivo para pagar a **todos** los integrantes, se borrará una marca en la característica de Integrantes, con lo que primero se tendrá que volver a tirar el dado para ver en qué cifra quedan los Integrantes de la banda y segundo, puede que tengan que reajustar otras características por la regla de "las X arrastran".

Estos beneficios pueden acumularse, es decir, si terminando un ciclo entre aventuras tengo un sobrante de, por ejemplo, 500 dólares, al siguiente ciclo entre aventuras se debe volver a ingresar la cantidad que corresponda por nivel de característica y sumaremos estos 500 dólares.

Tabla de Contactos

<i>Puntuación</i>	<i>Resultado</i>
1	<i>Unos a otros</i>
2	<i>Comerciante local</i>
3	<i>Soplón</i>
4	<i>Policía sobornado/Soplón</i>
5	<i>Abogado corrupto /Comerciante local</i>
6	<i>Policía sobornado/Soplón</i>
7	<i>Concejal del distrito /Comerciante local</i>
8	<i>Abogado corrupto/Soplón</i>
9	<i>Alto mando policial/Comerciante local</i>
10	<i>Alto mando policial/Juez</i>

En esta tabla de **Contactos** encontramos ciertas ventajas en forma de personajes de cierta influencia o poder de algún tipo que pueden ayudar a superar los efectos de las tablas de eventos entre aventuras a las que más tarde nos referiremos. Del mismo modo, podemos usar estas ventajas durante las aventuras en nuestro beneficio, librándonos gracias a los soplones de las redadas policiales, evitar detenciones de miembros de la banda gracias a policías sobornados, o conseguir que salgamos del calabozo enseguida con abogados, concejales o incluso jueces corruptos.

Será decisión de los jugadores escoger cuál les interesa más cuando aparezcan dos opciones. Por ejemplo, en el nivel 4 encontramos Policía sobornado/Soplón, así que deberán decidir cual quedarse, perdiéndose la opción contraria.

Quede claro que cada vez que se suba de nivel se ganará un nuevo contacto, pero **NO** perderán los que no se hayan usado hasta el momen-



to, por lo que se puede acumular cuantos Contactos se quiera sin límite.

A continuación se detalla para qué sirve cada contacto y cuánto cuesta usar algunos de ellos.

Comerciante local

Se trata de un tendero del Área de influencia de la banda. Puede ser el barbero, el lechero, el dueño del bar de la esquina, incluso el dueño de su local habitual. Este comerciante le prestará su local como refugio si fuese necesario o algo de dinero en caso de urgencia. Si fuera usado de este modo, entregará 500 dólares, aunque inmediatamente se perdería, además del comerciante local, un nivel en Contactos.

Soplón

Este personaje se escabulle entre las callejuelas, pasa desapercibido, trata de ver sin ser visto y de escuchar cuanto se cuece alrededor para jugar con toda esa información en beneficio propio. El soplón puede informar a la banda de redadas policiales o de asaltos de otras bandas a su Área de influencia, permitiendo que se pueda preparar y salir bien parada. Naturalmente, el soplón tiene un precio. Cada vez que se use los servicios del soplón se deberá pagarle 100 dólares, los que se deberán descontar inmediatamente del capital de la banda.

Policía corrupto

Este agente que se pasea por el Área de influencia de la banda con aspecto confiado y las ma-

nos a la espalda, es un agente corrupto que aceptará dinero a cambio de hacer la vista gorda sobre sus negocios, pasar información sobre los movimientos de la policía e incluso ayudar a los muchachos sin llamar la atención en caso de necesidad. El policía lo hará a cambio de una suculenta cantidad de dinero. Cada vez que se use al Policía sobornado, deberán pagarle 100 dólares, que se descuentan inmediatamente del capital.

Abogado corrupto

El abogado les defenderá a cambio de una buena cantidad de dinero. Al abogado no le importará si son o no culpables, si lo hicieron o no, si apretaron el gatillo o si ni siquiera estuvieron allí. El abogado sólo quiere una buena cantidad de dinero y se encargará de evitar que los hombres entren en la cárcel, quedando libres inmediatamente. Los honorarios del abogado corrupto son 300 dólares por servicio, que se deben descontar inmediatamente del capital.

Concejal del distrito

Mejor que un policía corrupto, es un concejal corrupto que dictará leyes sobre las propiedades de la banda, evitando así que puedan echarle de las mismas y favoreciendo la presencia en su Área de influencia. El concejal evitará una sola vez que pueda perder una de sus propiedades (Distrito o Centro clave, no Sindicato). El Concejal no se arriesgará a que puedan señalarlo de favorecer a una banda de maleantes si no es por una buena cantidad de dinero. Así que sus honorarios están en 500 dólares, que se descontarán inmediatamente del capital.



Alto mando policial

No se trata de un patrullero que está todo el día en la calle pasando frío y pateando las duras calles de la ciudad. Se trata de un tipo importante en la comisaría, puede ser el Teniente, el Subinspector o incluso el Capitán, el Don lo decide. Lo que sí está claro es que este tipo aceptará un sobre bien repleto de billetes a cambio de alguno de sus favores. El mando policial puede pasar información sobre los movimientos de la policía, sacar alguno de los muchachos del calabozo inmediatamente, romper una ficha haciendo que quede limpio (borrar la marca de "fichado"), e incluso atentar contra un enemigo de la banda ordenando detenciones o redadas. Evidentemente, esto no será gratis, y si el riesgo es grande, grandes deben ser sus estipendios. El Alto mando policial cobrará 1.000 dólares, que se deben descontar inmediatamente del capital.

Juez

El juez es la figura definitiva. Siendo como es una de las máximas representaciones de la justicia de la ciudad, no hay nada que esté más allá del alcance de su mano o su voluntad, así que obteniendo el favor del Juez se puede conseguir cualquier beneficio que pudiera dar cualquier figura de las descritas anteriormente. Sus honorarios están a la altura, así que contar con la ayuda del Juez supondrá un pago de 2.000 dólares, que se descontarán descontar inmediatamente del capital.

Finalmente está la característica **Respeto**, sin la cual no se puede consolidar la banda como firme y temida. Sería algo así como el nivel de banda. Gracias a él, ésta aumentará en categoría, será cada vez mejor tenida en cuenta y ac-

cederá a mejores recompensas, pero también a mayores adversidades.

El Respeto no otorgará ninguna ventaja física inmediata, es decir, no se puede aprovechar para evitar una redada, tampoco se puede pagar a los hombres con Respeto. Es la última en la tabla de características porque es la más difícil de aumentar, pero no quiere decir por ello que sea la menos importante, quizá sea todo lo contrario.

Como se puede ver, la tabla de características está dividida por una franja amarilla y otra roja, cada vez que crucen estas nuevas franjas, aumentarán las dificultades y los beneficios, representando de forma figurada la mejoría de la banda. Pero se debe tener en cuenta, y aquí es donde entra en juego el Respeto, que NO se podrá cruzar la línea amarilla con ninguna característica si antes Respeto no ha llegado al menos al nivel de puntuación seis, y del mismo modo, no se podrá cruzar la línea roja si antes Respeto no ha alcanzado el nivel ocho.

Respeto es necesario y obligado para ascender de nivel, pero perderlo puede arrastrar a la banda de regreso hacia atrás. Si Respeto desciende o llega a situarse a un nivel de puntuación por debajo de cada sección coloreada, se perderán automáticamente todos los niveles marcados en color en TODAS las características, debiéndose reajustar todo de nuevo.

Veamos el siguiente ejemplo:



Tenemos Respeto en nivel de puntuación seis, con lo que la banda ha podido aumentar otras características por encima de la franja amarilla sin problemas.



Debido a cierto incidente desafortunado, se pierde un nivel de puntuación en Respeto, quedando a un nivel de la primera zona coloreada. Con lo que se debe reajustar toda la tabla y perder niveles en varias características.

Integrantes	X X X X X X	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Área de Influencia	X X X X X X	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Recursos	X X X X X X	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Contactos	X X X X X X	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Respeto	X X X X X X	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○

Es así como quedará la tabla tras los reajustes. Se habrán perdido dos niveles en Integrantes, uno en Área de influencia y uno en Contactos. Sin duda, un duro golpe para la banda.

El Respeto es importante en toda banda, del mismo modo que en las Familias del crimen organizado. Sin Respeto, los hombres no apoyan, las Áreas de influencia se escapan del control, los Recursos se vuelven escasos y los Contactos deciden dar la espalda.

TABLAS DE EVENTOS ENTRE MISIONES

Al terminar cada aventura (no sesión de juego) será el momento de usar una tabla donde aparecerá algún evento que deberemos superar con éxito para no perder algún nivel de característica. Para usar esta tabla el Don deberá hacer una tirada oculta de 1D100 teniendo en cuenta estos modificadores:

Primera fase de banda (las seis marcas blancas): -20 a la tirada.

Segunda fase de banda (las siguientes dos marcas de color gris claro): +0 a la tirada.

Tercera fase de banda (las últimas dos marcas de color gris oscuro): +10 a la tirada.

Una vez el Don tenga el resultado modificado, que consulte la tabla y obtendrá un evento. Este evento puede usarlo de dos maneras diferentes, como se explica a continuación, o utilizar ambas indistintamente. Él es quien tiene la decisión en sus manos. Si un día tiene pocas ganas, puede usarlo de evento puro y duro entre partida y partida, tirando el dado y usando la resolución rápida, o más adelante, en otra ocasión, convertir el evento en la base de su próxima aventura.

Primer método

El que nosotros te recomendamos. El Don lee el evento sin decir nada sobre lo que les espera, convirtiéndolo en parte de la próxima aventura (o aventuras) de Omertà. De este modo, esta tabla puede servirle como un generador aleatorio de ideas de aventuras.

Cuando tenga el resultado, el Don puede adaptarlo a su línea argumental de juego, y la recompensa o penalización a la banda de los PJs vendrá determinada por el éxito o fracaso de la misión. Así, el evento cobra una perspectiva más profunda, al ser "roleado", lo que puede ser mucho más divertido para el grupo de juego y por supuesto, más laborioso para el Don que tendrá que desarrollar la aventura.

De este modo las aventuras tendrán una gran carga de contenido añadido, ya que además de cuanto pueda introducir en ellas el Don, tendrá los añadidos dependientes del nivel de banda, es decir, las pugnas por distrito, centro clave o sindicato y además, el evento obtenido por tirada en la siguiente tabla.

Segundo método

Aplica el evento directamente, si se supera con éxito se podrá obtener algún beneficio o, como mínimo, no perder nada quedando todo como estaba. Esta es la forma más sencilla de aplicar

el evento, tirar los dados, consultar y leer para que los PJs traten de superar el dilema expuesto. Es un método válido si se va justos de tiempo, pero no es el más indicado si se quiere sacarle el máximo partido a las situaciones que se detallan a continuación.

ID100	Evento
-19 a 05	<i>Son tiempos tranquilos para la banda y los muchachos, lo cual es bastante inquietante...</i>
06 a 10	<i>Uno de los PJs (determinar al azar) se aventura más allá de las calles de su distrito en busca de dinero fácil. Encuentra a una pareja de tortolitos en una calle poco transitada en ese momento, así que armado con una navaja sale al paso pidiéndoles la pasta si no quieren pasarlo mal. Lamentablemente, el tipo resulta ser un poli y decide lucirse ante su chica. El PJ deberá realizar una tirada de Evitar o recibir un puñetazo que le dejará KO varios minutos (y el ojo como un pimiento), lo justo para que el policía reduzca al PJ y pida apoyo. Si esto ocurriese, el PJ despertará entre rejas, Fichado y deberá pagar la fianza de 200 dólares para poder salir inmediatamente. Si saca la tirada de Evitar, el PJ reducirá el tipo y conseguirá 5D10 dólares. Al descubrir que se trata de un policía, el PJ saldrá corriendo del lugar. Se puede evitar todo esto empleando un Policía corrupto.</i>
11 a 13	<i>¿Golpe de suerte? Se produce un tiroteo en una calle cercana. La pasma anda tras unos tipos que no habían visto nunca antes. Uno de ellos, malherido, se arrastra hasta el local de la banda. Nada pueden hacer por él, pero encuentran en su bolsillo interior un sobre amarillo (con un buen fajito de billetes? - ¿Qué diablos? - piensan, pero agarran la pasta y se deshacen del fiambre rápidamente. Ganan 500 dólares.</i>
14 a 20	<i>La mitad de los PJs (determinar al azar) se encuentran haciendo un trabajito en un distrito que no es el suyo cuando, de repente, son detectados por la banda que controla esas calles. Cuando se dan cuenta los PJs, se encuentran en medio de un tiroteo y superados en número, por lo que deberán salir a toda prisa. Que superen una tirada cada uno de Correr y Arma de fuego. Quien falle la tirada de Correr recibirá una herida que les dejará una cicatriz para toda la vida (tirar al azar en tabla de localizaciones). Quien falle las dos será atrapado y torturado hasta obtener información. Si supera una tirada de Coraje no dirá palabra y saldrá magullado y con una cicatriz al azar de regalo (como antes). En caso de fallar, la información es preciosa para ellos y pierden un nivel de Recursos.</i>
21 a 28	<i>Un coche patrulla reconoce a uno de los PJs (el que más Reputación tenga, en caso de empate, determinar al azar) y se inicia una persecución a través de las callejuelas del distrito. Que este PJ supere una tirada de Correr o será arrestado. Si utiliza un Comerciante local saldrá de esta, aún sin pasar la tirada de habilidad, escondiéndose en su local. Si resulta detenido debe hacer una marca en la casilla Fichado y pagar la fianza de 200 dólares para poder salir inmediatamente. En caso contrario, este PJ no podrá jugar la siguiente aventura pues estará entre rejas,</i>

ID100

Evento

29 a 33	<p>Un par de tipos trajeados han aparecido por el distrito haciendo preguntas incómodas sobre la banda o los muchachos. Con el empleo de un Soplón, los PJs son puestos sobre aviso y nada sucede. En caso de no usarlo, el Don realiza la próxima tirada de eventos sin modificador a la tirada si están en la primera fase de banda (les decir, si se encuentra en algún lugar desde la primera a la sexta marca). Si se encuentra por encima, usará los modificadores habituales.</p>
34 a 38	<p>Día de cobro. Un par de policías en nómina se acercan por el distrito para cobrar su paga. Tendrán que pagar inmediatamente 200 dólares si no quieren perder inmediatamente un nivel en Contactos.</p>
39 a 45	<p>A raíz de un malentendido, varios vecinos comienzan a gritar a uno de los integrantes de la banda. La gente que pasa por el lugar decide aunar fuerzas y añadirse a los gritos. Esto da voluntad a la gente y pronto llueven verduras podridas y piedras sobre los PJs. Un par de tipos comienzan a dar puñetazos y pronto todo se va de las manos hasta organizarse una batalla campal. Que los PJs hagan tiradas de Intimidar y Armas de fuego o Pelea. Al menos la mitad del grupo deberá superar con éxito ambas pruebas, de lo contrario, el alzamiento funciona y se pierde inmediatamente un nivel en Área de influencia. Con un Policía corrupto se evitará la pérdida de este nivel al interceder en beneficio de la banda.</p>
46 a 49	<p>Uno de los PJs (determinar al azar) está tomando un trago o llamando por teléfono desde la cabina de un bar de su propio distrito. Le ha parecido ver que un tipo se encaraba con el camarero y finalmente abandona el local. Acto seguido el PJ se acerca a ver qué ha sucedido y descubre que se trata de uno de los hombres de una banda rival que ha tratado de convencer al camarero de que compre su cerveza. Este dice que lo ha rechazado varias veces, pero según ha dicho el tipo, esta será la última vez que venga a molestar - Mire, se ha dejado el maletín - dice el camarero fijándose en el que descansa sobre uno de los taburetes. En el maletín hay un explosivo, y si el PJ no saca una tirada de Correr volará en mil pedazos igual que el bar entero. La banda perderá un nivel de Integrantes. Si se emplea un Soplón, se podrán enterar de las intenciones de colocar el explosivo y evitar todo lo demás.</p>
50 a 55	<p>Los PJs (todos) se encuentran pasando un buen rato en la parte de detrás del club donde suelen quedar. El alcohol corre a raudales, el humo de los puros lo llena todo como si de una neblina se tratase, risas de los amigos, sonido de dados al rodar y... alguien da dos golpecitos en la puerta. Es la señal de que hay policías en el local. Se hace el silencio y aguardan a que pase el peligro. Que el PJ con menor porcentaje en Discreción haga una tirada. Si la falla, sin querer golpea una botella, cae y se rompe, haciendo que la poli se fije en la puerta y la tire abajo. El grupo puede escapar eso si, por la puerta trasera, pero el local queda clausurado por tenencia ilegal y por permitir jugar sin licencia. La banda pierde una marca en Recursos. Si se usa al Concejal del distrito, no perderán nada.</p>
56 a 58	<p>¿Golpe de suerte? Los beneficios de esta última semana han sido espectaculares. La venta de alcohol se dispara, el juego funciona mejor que nunca, los clubes están llenos, las chicas se emplean a fondo. Ganan 1.000 dólares.</p>

ID100

Evento

59 a 63	<p>Parece que el nuevo teniente de policía tiene ganas de agradar a sus superiores. La presencia policial es cada vez mayor y las redadas y detenciones se suceden una tras otra por todo el distrito. La última aparición de la policía pilló desprevenidos a todos los PJs. Entraron y se llevaron a todos los presentes, ¿a todos? Lamentablemente encontraron armas y alcohol en el almacén, y ahora se frotan las manos pensando en qué van a hacer con los PJs. Todo aquel que tenga señal de Fichado es juzgado y encarcelado, retirándose a su PJ durante ID10 años y un día (se recomienda retirar el PJ y hacer uno nuevo). Los que no estén fichados, ahora lo están, y además habrá que pagar fianzas para poder salir libres. 200 dólares por cabeza. Quien no pueda pagar seguirá el camino de la prisión que tomaron sus compañeros. Se pierde, además, una marca en Recursos y una en Integrantes. Todo esto puede evitarse con un Soplón, un Abogado corrupto o un Alto mando policial.</p>
64 a 68	<p>¿A huir tocan? Todo ha sido una maldita trampa. En el lugar acordado, a la hora acordada pero esos desgraciados tardaban en llegar, los muchachos ya se daban cuenta de algo iba mal, así que dentro de lo que cabe, pudieron prepararse para salir pies en polvorosa. Uno de los PJs (ellos deciden) deberá tirar por Conducir el camión cargado de alcohol a toda velocidad mientras tres de sus compañeros disparan a sus perseguidores. Si todos sacan sus tiradas con éxito podrán salvar el pellejo y la mercancía, y nada ocurrirá. Si alguien falla una sola tirada, lograrán detenerlos y pese a lograr escapar, tendrán un 50% de probabilidad de sufrir una herida (determinar cicatriz al azar) perdiendo además el camión con la mercancía. En este caso se borrará una marca de Recursos y otra de Respeto. Si emplean un Soplón podrán repetir una tirada fallada, repitiendo esta acción tantas veces como chivatos puedan permitirse.</p>
69 a 72	<p>¿Han cogido al jefe? Al parecer la policía entró a las bravas en su casa, era una buena cantidad de agentes nerviosos y ansiosos por usar sus armas. Se lo llevaron casi a rastras mientras le leían sus derechos. ¿Qué van a hacer? Será necesario emplear un Abogado corrupto y un Alto mando policial o perderán un nivel de Integrantes, uno de Contactos y uno de Respeto. Si no pueden pagar, el jefe será encerrado en una prisión de donde no saldrá en ID10 + 5 años, así que se recomienda retirar este PJ crear uno nuevo y claro, elegir un nuevo jefe de la banda.</p>
73 a 77	<p>Uno de los PJs al azar tendrá un agri dulce encuentro. Una rubia despampanante coqueteará con él durante toda la velada, tomarán unas copas, bailarán y se irán finalmente al apartamento de él donde retozarán un buen rato, hasta que en un momento dado, ella se levantará para ir a empolvase la nariz... un par de minutos después entrarán en la habitación cuatro hombres de una banda rival. Sacarán de la cama al PJ y lo atarán a una silla en calzoncillos donde será golpeado en busca de información relevante. Que el PJ supere una tirada de Coraje, si la saca, aguantará las sacudidas y despertará inconsciente en su apartamento y solo. Si la falla, se perderá un nivel de característica de banda por cada 10 puntos que se fallen en la tirada. El primero se perderá en Recursos y el segundo en Contactos. En todo caso, el PJ ganará una cicatriz al azar según la tabla adecuada. Si todas las tiradas resultan un éxito, la banda ganará un nivel de Recursos y otro de Respeto, cada PJ ganará un punto de Reputación.</p>

78 a 80	<p>Un Capo mafioso de la ciudad parece que anda molesto con las últimas acciones de la banda. Un coche negro ha llegado a la calle, las puertas se abrieron al unísono y de él cuatro tipos bajaron. Este es el primer y último aviso - dijeron - el jefe está muy disgustado con vosotros, así que será mejor que en adelante os andéis con ojo. Al parecer, el problema radica en cierto territorio por el que los PJs se están moviendo. La próxima vez que en una tirada en esta tabla se obtenga un valor de 78 a 80, se aplicará directamente el resultado 91 a 95, a no ser que se emplee un Concejal del distrito y un Alto mando policial. En ese caso, se vuelve a aplicar este mismo encuentro.</p>
81 a 83	<p>¿Redada policial? Los coches patrulla aparecieron de repente desde ambos lados de la calle cerrando cualquier posible salida. Salieron y detuvieron a tantos como se encontraban en el local y en la puerta del mismo (todos los PJs). Llenaron varios furgones y se los llevaron a comisaría. A saber qué encontraron para usar en contra de la banda. Todo aquel que tenga señal de Fichado es juzgado y encarcelado, retirándose a su PJ durante ID10 años y un día (se recomienda retirar el PJ y hacer uno nuevo). Los que no estén fichados, ahora lo están, y tendrán que pagar una fianza de 200 dólares por cabeza para poder salir libres. Quien no pueda pagar seguirá el camino de la prisión que tomaron sus compañeros. Se perderá además, una marca en Recursos, una en Integrantes y una de Respeto. Todo esto puede evitarse con dos Soplones, un Abogado corrupto y un Alto mando policial.</p>
84 a 87	<p>Donde las dan las toman. ¿Esos desgraciados de la banda rival van a enterarse de lo que pasa cuando se meten donde no les llaman? Se ha preparado un asalto a su local, cuando más concurrido se encuentre. Llegada la hora, un grupo numeroso de miembros de la banda (y todos los PJs) suben a los coches y entran por la puerta principal haciéndose oír. Así, entre disparos, gritos, cristales rotos y música jazz, cada uno de los miembros participantes deberá superar una tirada de Armas de fuego y Pelea. Además, deberá haber un conductor por cada cuatro PJs o fracción. Este PJ conductor esperará fuera con el motor en marcha y a la hora de huir, deberá superar una tirada de Conducir coche. Si algún PJ falla una de sus tiradas, o las dos, la banda perderá 2D10 miembros (una sola vez y en el resultado no se contabilizarán los PJs). Si los conductores fallan su tirada, la banda perderá un nivel de Recursos y uno de Integrantes. Si todas las tiradas resultan un éxito, la banda ganará un nivel de Recursos y otro de Respeto, cada PJ ganará un punto de Reputación.</p>
88 a 90	<p>Aquel tipo endenque vio a hombres de la banda y ahora es el testigo principal del juicio contra ella por el asesinato del Concejal. Si el tipo habla, está en peligro la continuidad de la banda y la libertad de sus integrantes. Alguien tiene que ir al apartamento donde lo tienen custodiado y, disfrazado de poli, encargarse de él. Definitivamente. Para ello deberán encargarse dos miembros, uno subirá para encargarse del asunto (el que menos Reputación tenga) y el otro aguardará abajo en el coche. El primero deberá sacar con éxito una tirada de Disfrazarse y otra de Coraje. Superado esto se habrá encargado del tipo y ahora deberá huir, para lo cual el segundo hombre deberá superar una tirada de Conducir coche. Si se falla alguna tirada, la banda perderá dos niveles de Integrantes, uno de Área de influencia, uno de Contactos y otros dos de Respeto, además, los dos PJs que fueron a encargarse del asunto serán juzgados y encarcelados durante ID10 años y un día (se recomienda retirar estos PJs y hacer unos nuevos). Esto puede evitarse con el empleo de un Juez y dos Abogados corruptos.</p>

ID100

Evento

<p>91 a 95</p>	<p>La noticia ocupa la primera plana de los principales periódicos de la ciudad. La guerra entre bandas puede haber llegado a su fin, de la forma más cruel posible. La principal Familia del crimen local parece haber dado un golpe definitivo, y utilizando explosivos, han volado por los aires el local principal de la banda, un par de almacenes y ametrallado a varios miembros desde coches oscuros a toda velocidad. La banda pierde tres niveles en Integrantes, tres en Área de influencia, dos en Recursos y dos en Respeto. Esto se puede impedir con el uso de cinco Soplones, un Alto mando policial y un Juez.</p>
<p>96 a 100</p>	<p>Rescate en el presidio. Es necesario ayudar a escapar a un tipo que está realizando trabajos forzados en la carretera estatal. Bajo la atenta mirada de varios policías armados, los presidiarios trabajan durante todo el día, será durante el transcurso de la mañana cuando el grupo aparecerá y a plomo y fuego tratará de liberar al preso que tiene, al parecer, información vital para la banda. El grupo (un máximo de cuatro) en el que al menos uno debe de ser el conductor, deberá sacar correctamente una tirada de Armas de fuego, Intimidar y Pelea. Tras esto, conseguirán reducir a los guardas y liberar al objetivo, que rápidamente se subirá en el vehículo. Seguidamente, serán necesarias nuevas tiradas por la persecución con tiroteo que se produce. Será necesario sacar dos veces esta serie de tiradas: Conducir coche y dos de Armas de fuego con un -25%. Si sacan estas dos series de tiradas correctamente, lograrán escapar con el hombre que puede ser, si así lo desean, algún PJ que por algún resultado en esta tabla haya terminado en la cárcel. Si sacan todas las tiradas, ganarán un nivel de Integrantes, dos de Contactos y dos de Respeto. Si fallan alguna de estas tiradas, serán alcanzados y detenidos (todos los participantes), siendo juzgados y encarcelados durante ID10 años y un día (se recomienda retirar estos PJs y hacer unos nuevos). Además, si fallan, pierden un nivel de Integrantes, uno de Recursos y dos de Respeto. Todo esto puede evitarse con el empleo de un Juez, dos Abogados corruptos y un Alto mando policial.</p>
<p>101 a 105</p>	<p>Un soplón ha informado de la llegada de un cargamento de alcohol de madrugada. El cargamento pertenece al principal capo mafioso de la ciudad, será peligroso, pero vale la pena intentarlo. Todos los PJs participarán, además de un buen puñado de integrantes de la banda. El Don deberá determinar que tres PJs se encargarán de conducir los voluminosos camiones de contrabando. Todos los PJs deberán sacar correctamente una tirada de Armas de fuego, una de Intimidar y una de Pelea. Con lo que nadie contaba era con la llegada de los Agentes del Tesoro? Se organiza un tiroteo cruzado y toca huir. Todos los PJs deberán superar una nueva tirada de Armas de fuego y una de Correr. Seguidamente, los conductores deberán superar dos tiradas de Conducir camión. Si todas las tiradas resultan un éxito, la banda logra huir con el cargamento, ganando dos puntos de Recursos y tres de Respeto, aunque deberán invertir obligatoriamente en un Soplón. Si fallan alguna tirada, los Agentes del Tesoro les cercarán, en ese caso, los PJs tendrán derecho a una tirada de Correr y otra de Esconderse. Si sacan ambas, logran huir abandonando el cargamento. Si fallan una sola tirada, serán detenidos, juzgados y encarcelados, retirándose estos PJs durante ID10 años y un día (se recomienda retirar los PJs y hacer nuevos), además, se perderá tres niveles en Integrantes, dos en Recursos y tres en Respeto. Para evitar todo esto se debe invertir en cinco Soplones, dos Altos mandos policiales y un Juez. En todo caso, los PJs implicados quedarán Fichados.</p>



ID100

Evento

106 a
110

Elliot Ness y sus intocables entran a través de la puerta del almacén con uno de sus camiones reforzados. El estruendo es brutal, carreras, gritos de alto, disparos, la policía inundándolo todo y realizando detenciones. Los PJs (todos) pueden optar por hacer una de estas dos combinaciones de tiradas: Correr, Discreción y Esconderse o bien, Armas de fuego, Discreción y Pelea. Si fallan alguna de las tiradas serán detenidos, juzgados y encarcelados, retirándose estos PJs durante ID10 años y un día (se recomienda retirar los PJs y hacer nuevos). Si sacan las tiradas, deberán huir pues no queda otra opción. En este caso deberán realizar una tirada de Correr y Esconderse o bien Esconderse y Conducir coche. Si se falla alguna de estas tiradas, serán detenidos, juzgados y encarcelados, retirándose estos PJs durante ID10 años y un día. Si superan todas las tiradas habrán evitado su detención y ganado un nivel en cada una de las cinco características de banda. Si fallan alguna, además de la condena, la banda quedará disuelta definitivamente al perder todos sus bienes, locales, material, huir todos sus integrantes y desaparecer todos sus Contactos ante el miedo de ser acusados de complicidad por los agentes del tesoro. Llegados a este punto deberá comenzarse de cero con la creación de una nueva banda.

Nota a los PJs detenidos

Cualquier PJ detenido y/o encarcelado, automáticamente quedará Fichado debiendo hacerse una marca en el lugar adecuado de la hoja de personaje.

PERO... ¿QUIÉN ES EL JEFE?

Es posible que a estas alturas quede aún esta duda. Como se ha visto, se habla del jefe de la banda en alguna ocasión en la tabla de eventos. Seguro que será un momento importante durante la creación de la banda. Cada vez que se plantea esta pregunta existe la posibilidad de acabar como el Supergrupo del cómic de Superlopez, cuando siempre que se tenía que decidir quien era el jefe, la escena terminaba irremisiblemente en una batalla campal a la que se añadía el robot Latas mientras gritaba "Yo también quiero una oportunidad".

La sugerencia para decidir quién será el jefe, más allá de la creación de un PNJ como jefe de la banda, es que lo decidan los PJs a votación popular. Si el escogido quiere ser el jefe de la banda, pues perfecto, pero si éste no acepta el cargo o bien deciden usar otro sistema para escoger el jefe, se sugiere que se use una sencilla fórmula para dar con el más adecuado de los hombres para ese cargo.

El jefe de la banda será aquel PJ que tenga la puntuación más alta entre la suma de su característica de Presencia y su habilidad de Intimidar en el momento de crear la banda.

Se pone como ejemplo a Charlie Luciano:

Transcurrían los locos años 20, a mediados de los mismos, Charlie Luciano y su pequeña banda formada por hombres de la talla de Frank Costello, Meyer Lansky o Benjamin "Bugsy" Siegel trabajaban para un gran hombre de negocios, Arnold Rothstein. Éste enseñó a estos muchachos a tener buenos

modales y vestir bien, aunque su trabajo se considerara como dentro de "lo criminal".

Al morir Rothstein (asesinado, claro está), Luciano y los demás se buscaron la vida por su cuenta, pero llegaron al punto en que se dieron cuenta de que alguno de ellos debería mandar sobre los otros. Alguien debía tomar las decisiones, tomar las riendas del negocio. Alguien debía ser el Boss (Jefe).

Así pues, ya que los dos más indicados eran Lansky y Luciano, el primero ideó algo para hacer ver a su amigo quien debía ser el jefe. Luciano y Lansky estaban sentados en el reservado de un bar del penoso barrio donde se criaron. Fuera, en la calle, estaba Siegel, quien por orden de Lansky, le pidió a un chaval de unos 12 años, con aspecto andrajoso y barriobajero que entrara dentro del bar y se acercara al reservado, donde le ofrecerían un trabajo. El chaval entró, miró a su alrededor y vio al fondo del local una puerta con un cartel que ponía "reservado" y se dirigió hacia ella. Golpeó con su puño cerrado un par de veces en la puerta, hasta que una voz, la de Lansky, le pidió que entrara. El muchacho se encontró con la imagen de dos hombres elegantemente vestidos, sentados detrás de una mesa en la que había un par de vasos, una botella medio vacía y un cenicero con unos cigarrillos puros consumiéndose en él. Sin pensárselo dos veces, el chaval se acercó hasta Luciano y le preguntó sobre el trabajo que le iban a dar. Lansky, interrumpió al muchacho y dándole una moneda le dijo que acababa de

hacer el trabajo y que podía marcharse. Luciano estaba atónito, mientras que Lansky le comentó que sobraban las palabras.

Ya fuera por su aspecto, su presencia, como por su don de gentes o simplemente porque el destino quería que fuera así, ese era el efecto que Luciano transmitía en la gente y era él quien debía ser la imagen del grupo, el Boss.

CÓMO SUBIR DE NIVEL LA BANDA

Al principio de todo ya se habló de los niveles de características que subirán o bajarán y que puede que arrastren a las características adyacentes mientras se mueven. Ahora se explicará cómo se obtienen los puntos con los que la banda crecerá y se hará poderosa.

El sistema es muy sencillo. Cada vez que termine una aventura de Omertà (NO la sesión de juego), el Don permitirá subir de nivel los PJs. Del mismo modo que premia el éxito e interpretación de los PJs con experiencia, si usan estas reglas, será trabajo del Don premiar con puntos de banda para que ésta aumente.

Por lo general, se premiará a los PJs con 1 punto de banda (con muchísima suerte 2, pero no debería ser lo habitual). Estos puntos no deben ser puntos abiertos, es decir, que los PJs puedan emplear en la característica que les plazca, estos puntos serán concretos para una u otra característica que el Don decidirá y que vendrá estrechamente ligada con el éxito o fracaso de la aventura recién jugada, por lo que tiene que tener claro qué significa cada característica de banda.

Las posibilidades son infinitas, pero a continuación se presentan unos cuantos ejemplos de puntos de bandas con los que el Don puede hacerse una idea de por dónde van los tiros.

Acción	Punto de banda
Ayudar a fugar del presidio o de los trabajos forzados a algún hampón.	+1 a Integrantes
Relacionarse con delincuentes y conseguir que les ayuden.	+1 a Integrantes
Contactar con algún asesino a sueldo y ponerlo en nómina.	+1 a Integrantes
Sabotear instalaciones de bandas rivales.	+1 a Área de influencia
Conseguir locales que les paguen el impuesto de protección.	+1 a Área de influencia
Comprar locales, como clubes, bares, restaurantes, etc.	+1 a Área de influencia
Robar un banco.	+1 a Recursos
Conseguir que personajes notables les paguen siendo amenazados.	+1 a Recursos
Contrabando. Robar cargamentos o traerlo y venderlo por su cuenta.	+1 a Recursos
Ayudar a bandas afines o a Familias del crimen.	+1 a Contactos
Conseguir que un personaje notable entre en nómina.	+1 a Contactos
Sobornar altos cargos de la policía.	+1 a Contactos
Acabar con una banda rival.	+1 a Respeto
Conseguir la gratitud de un Capo principal de una Familia del crimen.	+1 a Respeto
Sobrevivir a un ataque de una Familia del crimen o de Agentes del Tesoro.	+1 a Respeto

Estos son unos pocos ejemplos que el Don podrá utilizar en sus aventuras, pero no son los únicos. Podrá desarrollar sus propias recompensas según el camino que tomen sus PJs durante las aventuras que vivirán. Del mismo modo que

las recompensas pueden ser positivas, también podrán ser negativas. Así, fracasos en misiones, pérdidas de locales, sufrir muchas bajas, que les roben material, equipo, vehículos o alcohol de contrabando, que les obligue a retroceder una banda rival o una Familia del crimen perdiendo terreno, sufrir redadas o situaciones similares en las que salgan desfavorecidos, supondrá ganar puntos de banda negativos. Por lo general 1, aunque según el caso, pueden llegar a ser 2, pero no debe ser lo habitual.

PERSONAJES PREGENERADOS

A continuación te detallamos una relación de personajes pregenerados para que puedas utilizarlas en tus partidas, ya sea como PJs o como PNJs.

Puedes utilizarlos en tus propias partidas o campañas y, con pocos cambios, se adaptarán perfectamente al trasfondo que estés utilizando.

Todos ellos representan una banda que pertenece a la Familia Costello (o lo que es lo mismo, a la Familia Luciano) en los últimos años 30 y en los 40, aunque puedes modificar las fechas para poder usarlos durante la época de la Ley Seca, que es dónde se centra el trasfondo principal del libro básico.

VINCENZO CALABRESE (Boss - Jefe)

Nacido el 11 de Noviembre de 1902 en Lauropoli, Calabria.

Su madre Francesca murió en el parto y en 1903 se trasladó junto a su padre Gaetano a los EEUU, donde al llegar a la Isla de Ellis se le americanizó el nombre (Vincent). Transcurridos dos años su padre contrajo segundas nupcias con una mujer irlandesa llamada Mary-Kate O'Neill, a la que su marido siempre llamaba Maria.

A causa de una pelea ocurrida cuando tenía 15 años, Vincenzo luce una preciosa cicatriz que le cruza el rostro. Su apodo es "Vinny el loco".

Regenta una casa de apuestas y prostíbulo en el Bronx desde el año 1935.

Características

FUE 16	AGI 14	CON 11	INT 16
PER 16	COM 10	DES 13	PRE 9

Mod. Daño +1d6

Ptos de vida. 19 Coraje. 85 Reputación. 15

Habilidades

Charlataneria 84%, Conducir 64%, Contabilidad 69%, Leyes 20%, Descubrir 74%, Esconderse 50%, Escuchar 85%, Evitar 73%, Intimidar 80%, Intuir 57%, Lanzar 30%, Elocuencia 70%, Primeros auxilios 50%, Regateo 60%, Robar 20%, Saltar 65%, Tregar 60%, Torturar 75%, Idioma(ingles) 100%, Idioma(italiano) 35%,

Juego/Apuestas 65%, Pelea 72%, Navaja 85%, Arma corta 80%

VINCENT COLBERT

(Underboss - Subjefe)

Nació el 23 de Septiembre de 1904 en el East Side de New York. De padres Irlandeses llegados a EEUU en 1903. Su padre, Sean Patrick Colbert se puso a trabajar como estibador en el puerto, mientras su madre, Kathleen se dedicaba a limpiar las casas de la gente adinerada.

Desde bien pequeño estuvo relacionado con el crimen y la delincuencia, siendo uno de los asesinos más utilizados por la Mafia, en la línea de Bugsy Siegel y Albert Anastasia o mejor que ellos.

Es la mano derecha de Vincenzo Calabrese a quien conoce desde que le salvó la vida cuando tuvo el desgraciado incidente en el que un tal Benjamín "Bugsy" Siegel le rajó la cara dejándole su conocida cicatriz.

Características

FUE 16	AGH 15	CON 16	INT 14
PER 17	COM 8	DES 16	PRE 16

Mod. Daño +1d6
Ptos de vida. 21 Coraje. 80 Reputación. 12

Habilidades

Conducir 50%, Leyes 20%, Descubrir 65%, Esconderse 70%, Escuchar 70%, Evitar 60%, Intimidar 90%, Intuir 55%, Lanzar 40%, Idioma (ingles) 75%, Idioma (italiano) 10%, Primeros

auxilios 50%, Regateo 45%, Robar 20%, Saltar 40%, Tregar 40%, Torturar 75%, Pelea 80%, Cuchillo 90%, Arma corta (mano derecha) 95%, Arma corta (mano izquierda) 85%, Seduccion 70%, Juego/ Apuestas 65%



ANGELO NARVINO

(Caporegime - Lugarteniente)

Nació el 2 de Noviembre de 1914, en el Bronx, New York.

Aunque nació en EEUU se siente completamente siciliano, ya que toda su familia y su círculo de amistades son todos de esta bella isla mediterránea.

Hasta ahora solo ha hecho pequeños "trabajitos", pero aspira a hacerse un buen nombre en el mundo de la Honorata Societá.

Es el lugarteniente de Vincenzo Calabrese, a quien espera suceder algún día, puesto que su mejor arma es la astucia y no los puños.

Características

FUE 14 AGI 15 CON 16 INT 15
PER 16 COM 13 DES 12 PRE 18

Mod. Daño +1d4
Ptos de vida. 20 Coraje. 65 Reputación. 9

Habilidades

Disfrazarse 85%, Revisar libros 69%,
Charlataneria 65%, Conducir 56%, Leyes
45%, Descubrir 63%, Discrecion 60%, Es-
condense 65%, Escuchar 69%, Evitar 36%,
Intimidar 47%, Intuir 45%, Idioma (ingles)
75%, Idioma (italiano) 30%, Juego/Apues-
tas 40%, Ocultar 25%, Elocuencia 55%, Pri-
meros auxilios 70%, Percibir 75%, Seguir
rastros 70%, Regateo 60%, Robar 45%,
Saltar 41%, Seduccion 85%, Tregar 50%,
Torturar 25%, Pelea 50%, Arma corta 70%

STANISLAV ARKAMOV

(Consegiere)

Nació en el 1897, de origen judeo-ruso. Estudia en Yale, Derecho y Economía.

Había estado trabajando en función de con- table y abogado para Giuseppe "Joe the Boss" Masseria hasta que este murió asesinado por orden de Lucky Luciano, pasando entonces a ser consigliere (consejero) de Vincent Calibre-

se. Jamás le perdonó a Luciano que hubiera ordena- do matar a su jefe.

Aparte de tener los sentidos desarrollados, lle- va siempre con él un cortaplumas multiuso y en su casa guarda una escopeta. En ocasiones utiliza unos puños americanos (2).

Le gusta vestir elegante y lleva guantes de cuero negro, gabardina y abrigo con presillas interiores preparados para sujetar la mencionada escopeta.

Se le suele ver con gente influyente de New York.

Características

FUE 13 AGI 14 CON 10 INT 16
PER 17 COM 17 DES 15 PRE 10

Mod. Daño +1d4
Ptos de vida. 15 Coraje. 75 Reputación. 8

Habilidades

Revisar libros 40%, Charlataneria 60%, Leyes
75%, Descubrir 75%, Discrecion 70%, Escuchar
60%, Intimidar 60%, Intuir 75%, Idioma (in-
gles) 100%, Idioma (ruso) 100%, Idioma (ita-
liano) 45%, Seguir rastros 25%, Regateo 50%,
Contabilidad 75%, Pelea 95%, Arma corta 20%,
Cuchillo 25%, Lupara 50% Guante con nudillos
(puño americano) 80%

ROBERTO VINELLI

(Soldado - Gorila)

Nació el 1 de Abril de 1911 en el Bronx, New York. Es primo carnal de Angelo Narvino.

Le falta algo de iniciativa e instinto por lo que habitualmente se le suele utilizar para hacer los trabajos sucios que le manda su superior más inmediato, su primo. Odia a las mujeres porque siempre se han reído y burlado de él, debido a su aspecto y su "inteligencia distraída".

Características

FUE 19 AGI 13 CON 18 INT 8
PER 7 COM 7 DES 15 PRE 8

Mod. Daño +Id6
Ptos de vida. 20 Coraje.45 Reputación. 6

Habilidades

Conducir 75%, Descubrir 45%, Esconderse 41%, Escuchar 65%, Evitar 28%, Intimidar 80%, Intuir 20%, Idioma (ingles) 55%, Idioma (italiano) 40%, Mecánica 75%, Ocultar 25%, Persuadir 20%, Robar 40%, Torturar 55%, Pelea 90%, Arma corta 77%, Escopeta del 12 ó Lupara 40%

CHIARA DI BAGGIO

(Soldado - Asesina - Torpedo)

Nace en 1920 en el barrio de Red Hook, Nueva York. Nacida en una familia de estibadores de origen siciliano, se inicia como aprendiz en un taller de costura de Brooklyn, dentro de la zona de influencia de la Familia Luciano, donde hace sus primeros trabajos como soldado o asesina (a pesar de ser mujer y con las dificultades que esto acarrea).

Ya en la década de 1940 es contratada por Anna Genovese como costurera y modista personal, aunque su verdadera profesión es la de asesina a sueldo. Al poco tiempo, y tras convertirse en persona de confianza de la esposa de Vito Genovese, pasará a trabajar para la Familia Genovese.

Todo esto solo es una tapadera ya que realmente, Chiara trabaja para Vincenzo Calabrese, quien pertenece a la Familia Costello y que le pide a la joven que se infiltre en la Familia Genovese para averiguar que intenciones tiene Don Vitone.

Características

FUE 9 AGI 17 CON 13 INT 16
PER 16 COM 17 DES 15 PRE 15

Mod. Daño -
Ptos de vida. 16 Coraje.75 Reputación. 8

Habilidades

Charlataneria 45%, Conducir 30%, Leyes 15%, Descubrir 80%, Discrecion 60%, Escuchar 65%, Intimidar 25%, Intuir 80%, Idioma(ingles) 70%, Idioma (frances) 25%, Elocuencia 80%, Regateo 20%, Seduccion 60%, Pelea 50%, Cuchillo 25%, Arma corta 65%

CAPÍTULO 10

EXPERIENCIA

“Nadie nace siendo un criminal, se aprende a serlo.”

J. Edgar Hoover, director del FBI

Cada vez que finalice una partida de Omertà, será hora de repasar cómo ha transcurrido la aventura y de premiar a los jugadores con experiencia para mejorar sus PJs. Esta experiencia permitirá que los PJs tengan mejores porcentajes de habilidad y puedan enfrentarse a misiones cada vez más difíciles y a enemigos cada vez más poderosos.

I. SISTEMA DE EXPERIENCIA BÁSICO

Durante toda sesión de juego llegará el momento en que el Don pida realizar una prueba de habilidad de algún tipo, desde **Tregar** o **Pelea** a **Regateo** o **Charlatanería**. Cada vez que se saque un éxito en una tirada de habilidad, el jugador hará una marca en el casillero que hay al lado de la habilidad en cuestión.

Al finalizar la aventura, cada jugador lanza ID100 por cada una de las habilidades que su PJ tenga marcadas: Si el resultado de la tirada es superior que el porcentaje que se tenía originalmente, dicha habilidad mejorará en ID10. Una vez hechas todas las tiradas de experiencia, las marcas de las casillas se borran.

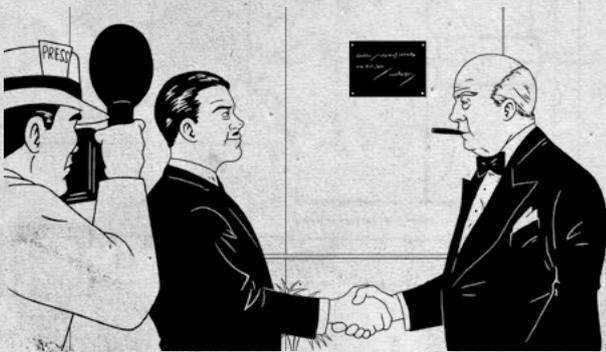
LA REGLA DEL 100+

Hay que tener en cuenta que ninguna habilidad podrá superar el 100%, salvo que a la hora de subir una habilidad que ya esté por encima de 91, saquemos con el D10 una cifra que, al sumarla al porcentaje original, nos lleve más allá del 100. En ese caso, se sube la habilidad hasta este nuevo valor y ya NUNCA más podremos subir la habilidad en cuestión.

Por otra parte, pasar del 100% en alguna habilidad, además de los beneficios evidentes, supondrá otra ventaja añadida y no menos importante: Cuando una persona se sabe excepcional en alguna habilidad, esto le motiva en lo personal, aumentando su confianza en si mismo, su valor y, a efectos de juego, su **Coraje**. Por ello, cuando un PJ suba de nivel una habilidad (sea cual sea) más allá del 100%, los puntos que suba por encima de esta cifra también se añadirán al **Coraje**, hasta un máximo de 100. Esta será la única manera de subir nuestro **Coraje** más allá de nuestro **Valor máximo de Coraje**.

Por ejemplo, tenemos que subir de experiencia a Dick Wallace. Dick tiene un 95 en Explosivos. Realizamos la tirada de ID100 para comprobar si mejoramos o no y sacamos un 96. Justito justito logramos sacar más del porcentaje original. Así que tiramos ID10 y obtenemos un

7, con lo que subimos la habilidad de Explosivos a 102%. Dick es un auténtico fuera de serie con los explosivos. Sin embargo, ya nunca podrá mejorar esta habilidad, puesto que es imposible que saque más de 100 con ID100. Además, sumaremos esos 2 puntos que pasan de 100 al Coraje de Dick.



2. SISTEMA DE EXPERIENCIA AVANZADO

Aunque el sistema de experiencia que hemos explicado anteriormente es muy sencillo y rápido, también es cierto que puede resultar injusto, puesto que es muy difícil mejorar en habilidades en las que se tiene escaso porcentaje. Por ello, en Omertà ofrecemos un sistema de experiencia avanzado que, si el Don lo desea, puede emplearse para complementar el sistema anteriormente mostrado.

Las habilidades se dividen bajo esta regla en tres grupos: **Habilidades académicas**, **Habilidades prácticas** y **Habilidades físicas**. A la hora de aprender alguna de estas habilidades deberemos tener en cuenta que sólo podremos concentrar-

nos en un grupo de habilidades por vez, es decir, o nos concentraremos en subir las habilidades académicas, o las prácticas, o las físicas.

HABILIDADES ACADÉMICAS

Si un PJ quiere aprender una de las habilidades que se recogen en la siguiente tabla, no le quedará más remedio que hincar los codos alrededor de un libro y asistir a clases. Es decir, que tendrá que invertir dinero y tiempo.

Habilidades Académicas	
Académica	
Idioma	
Leyes	
Medicina	
Primeros Auxilios	
Revisar libros	

El jugador elige una **habilidad** sobre la que ponerse a trabajar. A continuación, debe pagar 25 dólares por cada punto que desee aumentar (en concepto de libros, clases, etc.), siendo el máximo INT/2 por intento. A continuación, se realiza una tirada de INTx4 y, si resulta exitosa, mejora la habilidad hasta el nivel pactado. Si falla, no mejora y pierde el dinero igualmente.

Sólo puede hacerse un intento de mejora cada seis meses en tiempo de juego. Es decir, si una aventura termina en enero de 1927 y la siguiente comienza en julio de ese mismo año, sí podría intentar aprender una habilidad; por el contrario, si la siguiente aventura se desarrollara en marzo de 1927, tendrían que esperar algo más.

Una vez alcanzado de esta manera un porcentaje igual a su base x3, el coste subirá a 50 dólares por punto que se suba (especializarse significa pagar por libros más caros y profesores más capacitados). Una vez alcanzado así un porcentaje igual a la base característica x 4 la única forma de aumentar dicha habilidad será mediante el sistema de experiencia básico.

Sólo se puede estudiar una habilidad a la vez y, en el momento en que se abandone el estudio de la misma, ya no se podrá volver a aumentar por este sistema. Se podrá escoger, eso sí, otra habilidad de las listadas y volver a empezar el proceso con ella.

HABILIDADES PRÁCTICAS

Estas habilidades recogen un amplio grupo de actividades que no se aprenden en libro ni colegio alguno, sino que han de practicarse. En la tabla de la derecha se recoge cuáles son.

Este amplio grupo de habilidades se mejorarán con el uso cotidiano. A efectos de juego, cuando pase un tiempo entre una aventura y otra de al menos seis meses (siempre en tiempo de juego), antes del inicio de la siguiente sesión, se puede intentar mejorar cualquiera de estas habilidades hasta un máximo de tres. Para poder llevar a cabo esto, el jugador deberá exponer al Don qué ha estado haciendo en esos meses para haber practicado dichas habilidades, de tal modo que no sea un simple “quiero aumentar estas tres”, sino que la historia del PJ se expanda. Una vez hecha la exposición, y siempre con el visto bueno del Don, el jugador podrá intentar subir estas habilidades. Para ello, se tira 1D100 por cada una de ellas y, si se obtiene en la tirada

<i>Habilidades Prácticas</i>
<i>Armas de fuego (todas)</i>
<i>Callejeo</i>
<i>Cerraduras</i>
<i>Charlatanería</i>
<i>Conducir</i>
<i>Contabilidad</i>
<i>Diplomacia</i>
<i>Discreción</i>
<i>Disfrazarse</i>
<i>Elocuencia</i>
<i>Esconderse</i>
<i>Escuchar</i>
<i>Explosivos</i>
<i>Falsificar</i>
<i>Fotografía</i>
<i>Intimidar</i>
<i>Intuir</i>
<i>Juego/apuestas</i>
<i>Mecánica</i>
<i>Ocultar</i>
<i>Percibir</i>
<i>Profesión</i>
<i>Regateo</i>
<i>Robar</i>
<i>Sedución</i>
<i>Seguir rastros</i>
<i>Soberno</i>
<i>Tortura</i>

un resultado igual o menor que la base de la habilidad x3, se podrá aumentar 1D10.

Una vez alcanzado así un porcentaje igual a la base característica x 3 no podrá seguir aumentarse con este sistema esa habilidad.

HABILIDADES FÍSICAS

Finalmente, tenemos las habilidades que sólo podrán mejorarse sudando la camiseta, es decir, con esfuerzo físico: Corriendo por el parque, entrenando en el gimnasio, participando en competiciones de aficionados, etc. Estas habilidades son las que se detallan en la siguiente tabla:

Habilidades Físicas

Correr
Evitar
Lanzar
Nadar
Pelea
Saltar
Trepar

Con este sistema se pueden entrenar como máximo dos habilidades a un mismo tiempo, a elección del jugador. Cuando haya pasado un tiempo entre aventuras de al menos seis meses (siempre en tiempo de juego), antes del inicio de la siguiente sesión de juego, el jugador hará una tirada de 1D100 sobre la característica base x2. Si tiene éxito, aumentará la mitad de la característica base, redondeando hacia arriba. Una vez alcanzado de esta manera un porcentaje igual a la base x4 no podrá aumentarse más esa habilidad mediante este sistema.

La tabla que encontraras en la pagina siguiente resume el sistema de experiencia avanzado.

Una vez se ha alcanzado el máximo permitido por el sistema de experiencia avanzado en una habilidad, la única posibilidad de seguir aumentándola es mediante el sistema de experiencia básico, es decir, usándola durante las partidas.



Por ejemplo, seguimos con nuestro amigo Jimmy Brincos. Hemos decidido subirle algunas habilidad en la que nunca tiene éxito, y que por lo tanto no logra subir mediante el sistema de experiencia básico. Elegimos mejorar Revisar libros los primeros seis meses pues su capacidad de lectura es muy lenta; luego intentaremos aumentar su Escuchar y Profesión (Saxofón); para ello, el jugador expone al Don que Brincos, para calmar los nervios, ha comenzado a escuchar Jazz, mejorando su oído, y se ha decidido a apuntarse a clases nocturnas en la trastienda de un club del distrito portuario. Finalmente, intentaremos aumentar su habilidad de Saltar.

Empecemos con la habilidad académica. Brincos se empeña en leer y leer libros. La INT de Brincos es de 8, así que como mu-

Tipo de habilidad	Tirada necesaria/requisitos	Tiempo mínimo	Mejora	Habilidades simultaneas	Tope máximo
Académicas	INT x 4. 25\$ por cada +1% hasta llegar a base característica x3. Después 50\$ por cada +1% hasta llegar a base característica x4	Un intento de mejora cada seis meses de tiempo de juego.	Lo pagado en dólares	Sólo 1	Base característica x4
Prácticas	ID100 por habilidad a mejorar. Éxito si obtenemos un resultado igual o menor que la base de esa habilidad x3. Necesaria exposición al Don de nuestros propósitos.		ID10	Máximo 3	Base característica x3
Físicas	Tirada de característica base x2		Valor de la característica predominante entre 2, redondeando hacia arriba.	Máximo 2	Base característica x4

cho podrá mejorarlo 4 puntos (la mitad de su puntuación) y pagamos 100 dólares (25\$ x 4). Seguidamente, realizamos una tirada de INT x4 (8 x 4 = 32) y sacamos un 69, por lo que hemos fallado. Para que Brincos pueda intentarlo de nuevo deberán pasar al menos seis meses en términos de juego. Pasado este tiempo deberá volver a pagar y tirar de nuevo los dados a ver si esta vez lo consigue. En todo caso, el límite de Revisar libros será 32% (INT x4).

Seguidamente, vamos a ver qué tal se le dan las clases de saxofón, durante las cuales, también aleccionará su oído. Previamente hemos hablado con el Don explicándole que Brincos disfruta con la música y quiere

aprender a tocar el saxo. Para ello, contactó con un amigo suyo músico que trabaja en un mal club del distrito portuario y pasa algunas tardes tocando en la parte de detrás del mismo, haciendo ladrar a los perros y llorar a los niños del vecindario con sus prácticas. De la última aventura jugada por Brincos a la siguiente, han pasado en términos de juego al menos seis me-





ses, con lo que ha tenido tiempo de practicar y quizá, aprovechar el tiempo. El Don está de acuerdo con la historia, así que consiente en que intentemos subir estas habilidades.

Tiramos ID100 por cada una de ellas y, si obtenemos en la tirada un resultado igual o menor que la base de esa habilidad $\times 3$, lo habremos conseguido y podremos subirla ID10. Profesión (Saxofón) tiene como característica base DES. Brincos tendrá un 30% de posibilidades de conseguirlo (10 de su DES $\times 3 = 30$): Tiramos los dados y sacamos un 40, mala suerte, la habilidad no mejora. Vamos ahora a la habilidad de Escuchar, donde tendremos una posibilidad del 36% (12 de su PER $\times 3 = 36$). Tiramos los dados y sacamos un 07, con lo que conseguimos mejorar esta habilidad en ID10. Tiramos este dado y sacamos un 3. Seguidamente, modificamos la hoja de personaje sumando 3 al valor

de Escuchar. El siguiente intento por mejorar estas habilidades deberá ser cuando hayan pasado en tiempo de juego, al menos seis meses.

Por último, Brincos tratará de mejorar su habilidad de Saltar pues es su método de escape favorito. Saltar tiene como base de característica la FUE de Brincos, que es 20, así que tendremos unas posibilidades del 40% ($20 \times 2 = 40$). Tiramos los dados y sacamos un 11, así que conseguimos mejorar esta habilidad en 10 puntos (el resultado de dividir entre 2 el valor de la característica base) y a continuación lo anotamos en la hoja de personaje.

CAPÍTULO II

EQUIPO

“Jamás he sido pobre y preferiría morir antes que serlo.”

Lucky Luciano, gángster

Por si los PJs tienen que salir de excursión y quieren andar bien equipados, a continuación ofrecemos un detallado listado con bastante equipo junto a sus precios de finales de los años 20. Será cosa del Don decidir sobre la disponibilidad y precio del material en el lugar donde se encuentren, pues no será lo mismo una gran ciudad que un pueblecito en lo más profundo de Texas.

ARMAS Y ACCESORIOS

Cartuchos, calibre .22	— \$,02
	por cartucho
Cartuchos, Calibre de Pistola	— \$,03
	por cartucho
Cartuchos de Rifle	— \$,04
	por cartucho
Cartuchos de Escopeta	— \$,05
	por cartucho
Granada	— \$7
Visor telescópico	— \$60
Silenciador	— \$50
TNT, 1 cartucho	— \$10
Látigo	— \$2
Látigo, Flagelo	— \$5

AUTOMÓVILES

Auburn 1931 Convertible Cabriolet	— \$1045
Alfa Romeo Spyder de 1929	— \$6150
Buick 60 Coupé 1933	— \$1310
Buick de 1934	— \$925
Cadillac 1931	— \$2845
Chevrolet 1935 Standard	— \$465
Chevrolet, camioneta de media tonelada	— \$650
Chevrolet Six (1930)	— \$555
	a \$755
Chrysler Coupé 1932	— \$1925
Chrysler Imperial	— \$2995
Custom Roadster 1930	— \$995
Chrysler, sedán	— \$645
Dodge 1935	— \$9500
Duesenberg	— \$58
(el chasis, a partir de \$2500 la carrocería)	
Ford 1929 (usado)	— \$535
Ford 1934 V8	— \$610
	a \$610

Lincoln 1927 (usado)	— \$125
Lincoln Brougham 1930	— \$7000
Lincoln LeBaron Roadster 1935	— \$5000
Mercedes SSK/SSKL (solo se fabricaron 33)	— \$8550
Packard	— \$2150
Plymouth 6 1933	— \$445
	a \$545
Pontiac, cupé	— \$585
Studebaker 1934 Camioneta	— \$625
Studebaker 1935 Sedan	— \$1330
Studebaker 1930 (usado)	— \$200

COMIDA

Arroz (por kg.)	— \$,12
Azúcar (por kg.)	— \$,11
Bacón (por kg.)	— \$,5
Bananas (por kg.)	— \$,15
Café (por kg.)	— \$,57
Cebollas (por kg.)	— \$,07
Cereales desayuno (paquete de 250 gr.)	— \$,08
Chuleta de cerdo (por kg.)	— \$,44
Huevos (docena)	— \$,29
Jamón (por kg.)	— \$,68
Leche (por litro)	— \$,14
Mantequilla (por kg.)	— \$,61
Margarina (por kg.)	— \$,28
Naranjas (docena)	— \$,27
Pan (barra ½ kg.)	— \$,09
Patatas (por kg.)	— \$,05
Pierna de cordero (por kg.)	— \$,48

Pollo (por kg.)	— \$,48
Queso (por kg.)	— \$,53
Salmón (lata de 450 gr.)	— \$,19
Ternera, costillar (por kg.)	— \$,48
Ternera, filete (por kg.)	— \$,58
Ternera, solomillo (por kg.)	— \$,63
Tomates (lata de 450 gr.)	— \$,09

COSAS DE CASA

Alfombra, lana 3x4 metros	— \$5,85
Aspiradora	— \$18,75
Batidora eléctrica	— \$9,95
Butaca	— \$39,00
Cafetera eléctrica, tipo percolador	— \$1,39
Cama (Doble) y colchón de muelles	— \$14,95
Cepillo de dientes	— \$,10
Cepillos para el pelo	— \$2,00
Comedor, 8 piezas	— \$46,50
Cubertería de 26 piezas	— \$5,00
Dormitorio, 3 piezas	— \$49,95
Estufa, gas	— \$23,95
Hojas de afeitar (10)	— \$,49
Jabón (6 pastillas)	— \$,40
Lámpara, Cobre	— \$1,95
Lavadora eléctrica	— \$44,95
Manta, lana	— \$1,00
Mantel, lino	— \$1,05
Maquillaje	— \$1,50
Máquina de afeitar eléctrica	— \$15,00
Máquina de coser eléctrica portátil	— \$24,95
Maquinilla de afeitar	— \$4,00
Mesa, de bridge	— \$1,00

Mesa, de comedor de nogal estilo Louis XV	— \$124,00
Mesita de café de caoba	— \$10,75
Pasta de dientes (grande)	— \$,25
Peines	— \$,09
Perfume, por onza	— \$1,00
Perlas, orientales cultivadas	— \$35,00
Piano, Cola	— \$395,00
Plancha eléctrica	— \$2,00
Sábanas, Dobles	— \$,74
Secreter, Colonial de nogal	— \$54,00
Sofá	— \$19,95
Sofá, Chippendale de caoba	— \$135,00
Toalla, Baño	— \$,30

ELECTRÓNICA

Antena de Radio	— \$2,00
Auriculares	— \$1,25
Cámara de Cine, 8mm	— \$29,50
Cámara de Fotos	— \$5,00
Cámara - Kodak box brownie	— \$3,00
Cámara (de Bolsillo), carrete de 8 fotos	— \$20,00
Despertador	— \$1,00
Disco	— \$,50 a \$2,50
Microscopio x425	— \$16,00
Microscopio x235	— \$13,00
Microscopio x150	— \$11,00
Microscopio x100	— \$5,00
Radio (consola)	— \$75,00
<i>(a principios de década a \$9,95 a finales)</i>	

Radio transmisor	— \$200,00
Reloj (Bolsillo/ bonito)	— \$40,00
Reloj (Bolsillo/ medio)	— \$10,00
Reloj (pulsera / bonito)	— \$22,00
Reloj (pulsera / medio)	— \$5,00
Sistema de Megafonía	— \$37,00
Tocadiscos	— \$9,00

ENTRETENIMIENTO

Banjo	— \$16,00
Batería	— \$65,00
Bicicleta (niño)	— \$10,95
Cochecito para muñecas	— \$4,98
Damas	— \$0,15
Guante de baseball	— \$3,95
Guitarra	— \$9,00
Harmónica	— \$1,75
Juego de tablero	— \$1,00
Juguete de cuerda	— 3 por \$0,59
Patines	— \$1,25
Pelota de baloncesto (cuero)	— \$1,25
Pelota de baseball	— \$1,05
Raqueta de tenis	— \$4,00
Rifle de aire comprimido	— \$1,19
Saxofón	— \$50,00
Tren eléctrico	— \$10,00
Triciclo	— \$3,98
Trineo	— \$1,45
Trompeta	— \$15,00
Violín, medio	— \$9,00
Violín, bueno	— \$45,00

EQUIPO DE AVENTURA

Binoculares x4	— \$8,00
Binoculares x5	— \$12,00
Binoculares x6	— \$14,00
Brújula	— \$1,50
Canoa, madera	— \$12,00
Caña de pescar, media	— \$1,50
Caña de pescar, bonita	— \$10,00
Catre	— \$4,00
Cordel de lino (50yds)	— \$3,30
Equipo de Cocina	— \$1,25
Garfio	— \$2,00
Lámpara de Gas	— \$4,00
Máscara anti-gas	— \$7,00
Pala	— \$1,00
Paracaídas	— \$20,00
Pico	— \$1,00
Saco de dormir, verano	— \$1,00
Saco de dormir, invierno	— \$3,00
Telescopio	— \$16,00
Tienda 7x7 a prueba de agua	— \$11,00
Tienda - impermeabilizada	— \$22,00
Tienda, individual	— \$5,00

EXTRAS PERSONALES

Bandolera	— \$,50
Billetera	— \$2,00
Bolsa, cuero	— \$,90
Cinturón	— \$1,00
Funda de Pistola	— \$1,00



Gafas	— \$9,00
Maletín	— \$1,00
Mochila, cuero	— \$6,00
Mochila, tela	— \$2,00

MEDICINA

Aspirina (bote 50 tabletas)	— \$,25
Esparadrapo (rollo 30 metros)	— \$,80
Estetoscopio	— \$4,25
Jeringuilla	— \$2,50
Medicina con receta	— \$2,00
Muletas	— \$1,50
Quinina (varias dosis)	— \$5,00
Tiritas (caja de 50)	— \$2,00
Tratamiento para el corazón (digitalis)	— \$8,00
Vacuna difteria (varias dosis)	— \$8,00
Vendas, gasa (10 metros)	— \$0,90

MISCELÁNEA

Bicicleta	— \$30,00
Cadena (por metro)	— \$0,70
Caja fuerte a prueba de fuego	— \$12,00
Candado	— \$1,00
Cigarrillos (paquete de 20)	— \$,15
Empaste Dental	— \$1,00
Encendedor	— \$,39
Equipo de Arqueología	— \$20,00
Equipo de soldadura/corte	— \$95,00
Gasolina, por galón (3,79 litros)	— \$,10
Grilletes/Esposas	— \$5,00
Juego de Dibujo	— \$7,00
Juego de Ganzúas	— \$10,00
Juego de Herramientas de Carpintería	— \$10,00
Juego de Herramientas de Mecánica	— \$25,00
Kit Médico	— \$10,00
Libro (diario en blanco)	— \$,60
Libro (diario bueno con cierre)	— \$2,50
Máquina de Escribir	— \$37,00
Neumático Firestone	— \$3,69
Novela, pulp	— \$,10
Papel de fumar (100)	— \$0,05
Periódico	— \$,05
Pipa	— \$,83
Pluma Estilográfica	— \$,85
Regla de Cálculo	— \$3,00
Rueda de automóvil completa	— \$6,20
Tabaco (medio kilo)	— \$1,00
Tabaco de mascar (1 onza)	— \$0,05
Tijeras, buenas	— \$5,00
Tinta	— \$,20

RESIDENCIAS

Apartamento en de alquiler en Nueva York (zona alta), 1 habitación	— \$1.400 al año
Apartamento de alquiler en Nueva York (Park Avenue), 6 habitaciones	— \$3.000 al año
Bungalow de estuco en California, 5 habitaciones	— \$3.750 al año
Casa de campo en Inglaterra, 8 habitaciones, 3 baños	— \$4.250 al año
Casa moderna, 6 habitaciones, garaje para 2 coches	— \$2.800 al año
Casa de campo, 7 habitaciones	— \$5.000 al año
Villa en Italia, 12 habitaciones	— \$1.7000 al año

SERVICIOS

Asistencia legal	— \$2,00+
Barbero	— \$,25
Comida, desayuno	— \$,25
Comida, comida	— \$,50
Comida, cena	— \$,75
Corte de pelo	— \$,25
Dentista	— \$3,00+
Entrada de cine	— \$,10
Entrada de cine con refresco y palomitas	— \$,23
Lavandería	— \$,25
Prostituta	— \$2,00

VESTUARIO

Abrigo, Grueso	— \$11,00
Abrigo, Tela	— \$6,98
Abrigo, Leopardo	— \$92,00
Abrigo, Visón	— \$585,00
Albornoz, hombre	— 4,00
Albornoz, mujer	— 1,00
Botas de montar	— \$10,00
Camisa	— \$,69
Camisa, de Gamuza	— \$3,00
Chaqueta de Traje	— \$6,75
Chaqueta, de Vuelo de Cuero	— \$20,00
Chaqueta, Recia de Cuero	— \$17,00
Chaqueta, Suave de Cuero	— \$10,00
Corbata de Seda	— \$,70
Guantes de cuero	— \$1,45
Impermeable	— \$2,69
Juego, Ropa Gruesa	— \$5,00
Juego, Ropa Elegante	— \$10,00
Medias de Seda	— \$,69
Mono de trabajo	— \$1,35
Pantalones, Buenos	— \$3,00
Pantalones, Trabajo	— \$1,25
Sombrero fedora	— \$2,00
Sombrero Stetson	— \$5,00
Suéter, pullover	— \$1,95
Suéter, lana	— \$1,69
Traje, Golf	— \$20,00
Traje, elegante	— \$32,00
Traje, Esmoquin	— \$25,00
Traje, lana (hombre)	— \$10,50
Traje, lana (mujer)	— \$3,98
Traje, pobre	— \$12,00

Vestido, normal (cuerpo entero)	— \$3,00
Vestido, bueno (cuerpo entero)	— \$10,00
Vestido, lana	— \$1,95
Zapatos, Cuero	— \$1,79
Zapatos, Cuero de Reptil	— \$6,00
Zapatos, Elegantes	— \$4,00
Zapatos, Mujer	— \$,69

VIAJE

Aire, NY a Chicago (ida y vuelta)	— \$86,31
Aire, Chicago a LA (ida y vuelta)	— \$207,00
Tren, Chicago a San Francisco (ida y vuelta)	— \$80,50
Tren, abono mensual 50 millas	— \$10,39
Mar, crucero por Europa de 2 meses	— \$495,00
Mar, crucero por las Bermudas de 10 días	— \$110,00
Mar, vuelta al Mundo, 3 meses	— \$749,00
Mar, San Francisco a Hawaii (ida y vuelta)	— \$220,00
Mar, NY a San Francisco, vía Panamá	— \$120,00

También ofrecemos el valor del dólar en diferentes épocas, por si el Don quiere incluir otros artículos:

\$1,00 DE 1918 EQUIVALE \$15,00 DE 2012.

\$1,00 DE 1923 EQUIVALE \$13,00 DE 2012.

\$1,00 DE 1928 EQUIVALE \$13,00 DE 2012.

\$1,00 DE 1933 EQUIVALE \$17,50 DE 2012.





TERCERA PARTE: ESCENARIO Y AVENTURAS



CAPÍTULO 12 CREEKVILLE

Chicago, Nueva York, Detroit y muchas otras ciudades importantes y cargadas de historia referente al crimen organizado han sido tratadas hasta ahora en el manual que tienes entre las manos. ¿Qué tal si ahora damos una vuelta más de tuerca y nos sumergimos de lleno en una nueva ciudad? Una ficticia, aunque en un contexto real. De esta forma podrás elegir entre utilizar una ciudad histórica real (descritas en la sección de Historia de la Mafia) o bien esta nueva que te presentamos.

Al igual que otras grandes ciudades imaginarias como Metrópolis, Arkham o Gotham City, hemos creado una donde podrás lanzar a tus PJs para que corran infinitas aventuras, convertirse en “hombres hechos”, trabajar para una Familia criminal, realizar trabajos donde pondrán en peligro sus pellejos una y otra vez, verse envueltos en tiroteos, participar en trepidantes persecuciones y un larguísimo etcétera. Claro que, si lo que prefieres es no llevar a personajes relacionados directamente con el mundo del crimen, Creekville también te servirá para ambientar este tipo de aventuras. ¿Un agente de policía que participa en una redada contra un local de venta de alcohol clandestino? ¿Un candidato a la alcaldía que sufre presiones por parte de una Familia local para que se retire de la candidatura? ¿El dueño de un restaurante que se ve envuelto en un ajuste de cuentas y tiene que decidir entre testificar o no hacerlo?

¿Un estibador que presencia cómo de un coche salen tres tipos y arrastran a un desgraciado hacia el borde del muelle con no muy buenas intenciones y tiene que plantearse si intervenir o ser un mero espectador? ¡Cualquier cosa es posible, tú pones el límite!

Te daremos información suficiente sobre esta ciudad, las Familias más relevantes, la Familia para la que trabajarán los PJs por defecto si decides introducirlos en Omertà desde esta ciudad, el organigrama legal de la misma, la Alcaldía, el Departamento de Policía, los edificios más importantes, plazas, calles, etc.

En las páginas siguientes, encontrarás información suficiente para que tus PJs empiecen sus aventuras tanto a un lado como al otro de la ley. Si deseas que sean personajes fuera del entorno criminal podrás hacerlo. Si decides relacionarlos con el mundo del hampa, podrás hacerlo también, y puede que ése sea el punto de inicio de su larga y prometedora carrera criminal que podría llevarles más allá de los límites de esta ciudad, hasta otras importantes Familias de Chicago o Nueva York. Podría ser que fueran ellos quienes decidan cambiar de aires en busca de algo más grande acorde a sus pretensiones, o simplemente, que tengan que abandonar Creekville porque las cosas se hayan puesto realmente mal para ellos. En todo caso, tú como Don decides como usar este entorno de juego. Puedes centrarte en Creekville para dirigir tus aventuras,



puede que la incluyas en tu mapa de juego y quieras que simplemente, pasen por ahí o incluso que sea el objetivo de algún encargo para la Familia a la que pertenezcan.

Puedes añadir cuanto quieras a Creekville hasta convertirla en TÚ ciudad. Tus propios edificios, tus organizaciones, tus tramas o intereses. Trae tu partido político, trae una nueva banda de hampones a la ciudad y que traten de abrirse paso en las calles de Creekville enfrentándose a las Familias del crimen, trae un nuevo capitán de policía con ganas de limpiar las calles a fondo, tráete a personajes

históricos a la ciudad, trae a Capone, a Los Intocables, trae al candidato Hoover en campaña para la presidencia de los Estados Unidos, cambia edificios o lugares concretos por otros a tu gusto, cambia si lo deseas el campo de béisbol por un hipódromo, en fin, sácale todo el juego posible a Creekville.

Por el momento, tus PJs tienen mucho espacio y tanto tiempo como tú desees para moverse y crearse un nombre y una reputación en el mundo de Omertà, el poder de la Mafia.

I. LA CIUDAD

GEOGRAFÍA

Creekville se encuentra situada en el noroeste del estado de Ohio, en el extremo occidental del lago Erie y es atravesada en diagonal por el río Maumee. Esta parte del estado se caracteriza principalmente por su tierra poco accidentada, sin demasiados desniveles salvo por unos pocos montes dispersos, contando con las altitudes más bajas de todo el estado. Su suelo es muy fértil y su producción de maíz notable, sobre todo en el valle del Maumee, al oeste de la ciudad.

Creekville ocupa unos 186kms² creciendo desde la orilla del Erie hacia el interior y expandiéndose a norte y sur. Ronda los 225.000 habitantes, en un aumento demográfico progresivo desde hace un par de décadas, un aumento en el que tiene mucho que ver la floreciente industria que se está dando en todo el estado.

CLIMA

El clima de Creekville es templado y el paso de las estaciones se distingue perfectamente, siendo todas ellas bien pronunciadas, con veranos templados e inviernos muy crudos. La falta de montañas o grandes desniveles en la zona hace que no haya obstáculos físicos para las corrientes de aire que pueden llegar desde cualquier punto, haciendo de esta zona un lugar donde el clima puede variar bruscamente sin previo aviso. Es éste uno de los principales motivos

para que sea una zona tan ventosa, aunque de hecho, todo el estado lo es. En invierno, la temperatura se mantiene en una media de -5 °C, y en verano de 24 °C. La tasa de precipitación media anual es de 80 centímetros y la nieve, aunque es común que aparezca, lo hace de forma ligera debido a la proximidad del lago. No obstante, para todo hay excepciones, como las terribles inundaciones de 1913, las peores que se recuerdan hasta la fecha. Otra excepción fue durante el invierno del 1901, cuando una terrible nevada dejó Creekville bajo un manto de ochenta y tres centímetros de nieve.

HISTORIA

Hay quien asegura que Creekville, se cimentó sobre un asentamiento perteneciente a la Corona española que fue abandonado cuando ésta se retiró hacia otras tierras. De todos modos, sobre este respecto los historiadores no se ponen de acuerdo y tampoco hay documentación que despeje todas las dudas que genera esta teoría.

La versión más documentada indica que un grupo de colonos británicos decidió, en una primavera de 1806, que este era un lugar perfecto para levantar una ciudad. Así, Creekville fue creada al amparo del lago Erie, entorno a una iglesia dedicada a San Miguel, la cual sobrevive hoy día escondida en una pequeña plazuela del distrito portuario con el mismo nombre. Pronto adquirió importancia por su estratégica posición y se convirtió en uno de los principales puertos. A través de sus muelles llegaban viajeros y comerciantes que se establecían aquí o proseguían viaje, haciendo que la ciudad fuera creciendo en cuanto a tamaño y población, llegando muy pronto a los 1.000 habitantes. Aparecieron nuevos hoteles, nuevos comercios, puestos de tra-



bajo y el número de habitantes se triplicó en poco más de dos años.

Más tarde, el día 10 de septiembre de 1813, se inició la llamada Guerra de 1812 entre Estados Unidos y el Reino Unido. Creekville fue testigo de una de las batallas que ocurrieron durante el conflicto, el cual se libró tanto en tierra como en agua; hablamos de la Batalla del lago Erie. En esta contienda, nueve navíos estadounidenses se enfrentaron a seis navíos británicos siendo la victoria para los primeros.

La victoria estadounidense dio estabilidad a este territorio, donde cada vez florecían más y más ciudades debido al importante aumento de inmigrantes que llegaban dispuestos a quedarse y prosperar.

Creekville ganó importancia por su situación estratégica y creció notablemente. La zona portuaria inicial se abrió a este y oeste, a ambos lados del río Maumee y siguió expandiéndose. Comenzaron a formarse los principales barrios o distritos de la ciudad, donde la gente continuaba instalándose. El primer barco a vapor en navegar el lago Erie, el Walk-in-the-Water, atracó en sus muelles en 1818 y años después, hacia el 1860, llegó la vía férrea, lo que abrió Creekville por tierra a otros estados. Otra vía importante de comunicación que ayudó también a fomentar la industria y el comercio en Creekville fue el Miami and Erie Canal, con un tamaño de alrededor de 400 kilómetros, construido entre 1825 y 1845 y al que la vía ferroviaria, de hecho, seguía casi en paralelo.

Entre los años 1861 y 1865 se desarrolló La Guerra de Secesión, un conflicto muy importante en la historia de los Estados Unidos. En este conflicto se enfrentaban las fuerzas de los estados del Norte (la Unión) contra La Confederación. El estado de Ohio se posicionó en contra de la esclavitud y ayudó notablemente al refugio de esclavos a través de

sus líneas férreas y envió un gran número de voluntarios a primera fila del conflicto. Creekville no se quedó atrás y por sus tierras pasaron una importante cantidad de esclavos que escapaban de la guerra en busca de la libertad, pasando a través del lago hacia el océano o siguiendo su ruta hacia el norte. Creekville detuvo durante la guerra los trabajos de desarrollo que venía practicando desde hacía años que habían dado como fruto el aumento de su territorio y la aparición de nuevos distritos y edificios principales, como los cimientos del nuevo Hospital General.

Cuando terminó el conflicto, hubo un aumento de la población en todo el estado y, por supuesto, en Creekville, que ya rondaba en 1889 los 75.000 habitantes. Este aumento siguió al alza con el gran crecimiento industrial que se produjo en todo el estado. Manufacturas, recursos naturales y ganado daban trabajo y prosperidad. Por entonces, estaban terminando la expansión principal de la ciudad que le llevaba a la creación de nuevos edificios de varias plantas, en lo que sería más tarde conocido como el Uptown. La zona este y oeste continuaban creciendo como parte del proyecto de ampliación de Creekville, en vista del constante aumento de población que sacudía la ciudad. A finales de 1880 se terminaba la ampliación del Mound Builders Stadium, donde juega el equipo de béisbol Creekville Pirates, que más tarde cambiaría de nombre.

Llegado el año 1913 se produjeron unas terribles inundaciones que afectaron duramente al estado de Ohio. Los canales sufrieron graves daños y muchos fueron abandonados desde entonces, quedando su infraestructura para otros usos. Estas inundaciones provocaron más de trescientas víctimas en todo el estado y unas pér-

didadas materiales cifradas en 100 millones de dólares. En Creekville, el agua fue especialmente dura con la zona portuaria y las zonas cercanas al río donde se estaban llevando a cabo construcciones. Las aguas subieron hasta los dos metros en algunos puntos.

Puesto que Creekville creció a ambos lados del río Maumee, ambas orillas debían unirse con puentes. El más alejado de la costa es el Port Lawrence Bridge, de uso exclusivamente ferroviario. El siguiente puente es el Vistula Bridge, recargado puente de hierro muy amplio, con dos carriles de circulación en ambas direcciones, además de accesos peatonales. De paso obligatorio para los que cruzan la ciudad con la intención de seguir ruta más allá de esta. El tercero es el Veterans Bridge, un viejo puente con un carril en cada sentido y acceso peatonal que también fue afectado con las crecidas del río en el 1913, una sección del mismo se desmoronó y debió ser reconstruida.

LOS DISTRITOS DE CREEKVILLE

Como hemos dicho anteriormente, la ciudad creció en diferentes distritos que fueron espontáneamente adquiriendo importancia de forma individual y colaborando conjuntamente en hacer de Creekville una ciudad importante, tanto por su posición estratégica a orillas del lago Erie casi en la frontera con Michigan, como por su industria.

A continuación echaremos un vistazo a los diferentes distritos de Creekville. Veremos como se formaron, que peculiaridades tienen, como están distribuidos, que encontraremos en ellos, y unos cuantos detalles sobre algunos de los

puntos más interesantes que se encuentran en ellos y que nos servirán para ambientar nuestras partidas en las calles de esta floreciente ciudad.

Distrito portuario

El primer barrio o distrito que apareció en la ciudad fue el distrito portuario. Esto lo hace el más antiguo de la ciudad, donde encontraremos los más vetustos edificios, algunos prácticamente en ruinas. Este distrito, dedicado completamente a la pesca y al transporte de mercancías por mar y tierra, pronto creció y se expandió a ambos lados del río Maumee.

Las calles del distrito portuario son estrechas, existen numerosos callejones y, en ocasiones, da la impresión de que las plantas superiores de las casas van a tocarse unas con otras inclinadas hacia delante, como tratando de asomarse para ver mejor lo que se cuece en sus calles. De fachada a fachada en muchas de sus callejuelas pueden verse tendederos con ropa de todos los tamaños y colores al aire, costumbre muy italiana, pues los pisos son pequeños y no hay sitio donde tender la ropa salvo afuera, en el balcón.

Menos unas cuantas vías principales y anchas, como la Main Avenue, que cruza Creekville y va a morir al puerto, el resto son calles pequeñas, adoquinadas la mayoría, llenas de secretos y peligros, un mal lugar para pasear de noche y que por lo general todo el mundo evita a esas horas.

El distrito portuario, pese a todo, es un centro muy importante para la ciudad. En él se encuentra el puerto, toda la zona de trabajo de cara al lago y es punto de paso obligado para los transportistas que vienen y van 24 horas al día en sus camiones con carga y descarga día si, día también.

Viendo que en el puerto siempre hay trabajo, muchos restaurantes y bares se abrieron aquí para que los

trabajadores del puerto –estibadores, camioneros, marinería de los barcos en tránsito, pescadores, etc.–, pudieran parar a comer entre turno y turno, tras una larga ruta metido en un camión o tras días de travesía a bordo. Del mismo modo, florecieron prostíbulos, moteles, casas de juego, algún local donde se organizan peleas y, por supuesto, con la llegada de la prohibición, salas ilegales donde el alcohol corre a raudales y el jazz suena a toda velocidad.

El distrito portuario tiene algunas localizaciones principales a tener en cuenta, puesto que a buen seguro, serán usadas en tus partidas en Creekville. Aquí haremos una breve descripción, que esperamos ampliar en futuras publicaciones.

Lógicamente tenemos, el **muelle**, el recinto donde se trabajan los buques mercantes y los camiones de transporte que llegan a través del lago, se trata del segundo puerto en importancia del estado, tan sólo por detrás de Cleveland.

El sistema de trabajo en el muelle se basa en el sistema “a dedo”. Cada mañana, a primera hora, todo aquel que quiere optar a trabajar en el muelle se acerca hasta la puerta principal de acceso, donde termina Main Avenue, y espera allí a que lleguen los tipos del sindicato en busca de mano de obra. Por lo general, hay siempre menos trabajo que voluntarios. Los tipos del sindicato escogen a dedo, normalmente a gente de su confianza, gente que ya ha trabajado anteriormente con ellos o con aspecto robusto. Será muy difícil de este modo que un recién llegado que nunca antes ha trabajado en el muelle sea escogido de entre el numeroso grupo que cada día, haga frío o calor, aguarda frente a la puerta del muelle su oportunidad.

Una vez los del sindicato han escogido, los seleccionados pasan al interior, entre las protestas de los que tendrán que volver a sus casas con las



manos en los bolsillos, y son llevados con el camión hasta el buque que trae la faena, donde comenzarán a trabajar hasta terminarlo o hasta que anochezca, lo que suceda antes primero. Después aparecerán los del sindicato con dinero en efectivo y pagarán en mano a cada uno por el trabajo realizado. Los estibadores sólo pararán para comer o echar un cigarro si pueden esconderse por ahí. La parada para la comida no es muy larga, lo justo para ir a algún

bar o restaurante de la zona portuaria, comer y volver al tajo.

Por la noche, otro grupo de estibadores será seleccionado con el mismo sistema y trabajarán hasta la mañana siguiente, cuando habrá un nuevo cambio de turno. Esto se repetirá una y otra vez mientras haya buques que faenar.

No es inusual que a la hora de cobrar aparezca alguien que no ha trabajado durante la jornada y agarre al estibador de aspecto más enclenque o tranquilo y le obligue, por la fuerza si la intimidación no funciona, a perder la paga en beneficio propio. Es la ley del más fuerte. Los del sindicato no intervienen, sólo contratan y pagan; si es al que ha trabajado durante la jornada perfecto, pero si es al matón que acaba de aparecer y ha dado una paliza al que ha trabajado las doce horas, pues también. Los del sindicato a veces hacen apuestas sobre el resultado de la pelea, y sólo cuando el asunto se va de las manos y aparece alguna arma de fuego ponen pies en polvorosa y llaman a la policía. Para cuando ésta aparece pueden encontrarse un fiambre o dos según el caso, ningún testigo de lo sucedido, y el sindicato acaba ahorrándose una paga.

Las peleas pueden ser con navaja o con los famosos ganchos portuarios. Tampoco es raro que la pelea derive en una batalla campal con todos los estibadores presentes lanzados a la refriega. La gente defiende su trabajo, bueno, a decir verdad, estaría mejor decir su paga. Y lo hacen con uñas y dientes, palos y navajas.

La forma de trabajo en el muelle es muy sufrida, muy física. Con los ganchos que cada uno lleva sujeto al fajín, cargan sacos a la espalda y los amontonan (estiban) en grandes pilas ordenados en el interior de los tinglados. Mane-

jan graneles a paladas, cargan carretas tiradas por mulas y las descargan en los tinglados, etcétera. Es un trabajo muy duro al raso, ni el frío, ni el calor, ni la lluvia ni el viento detienen al estibador, salvo condiciones climáticas extremas, como fuertes nevadas.

La **lonja**, situada en la orilla sur del distrito portuario es el lugar de atraque de la flota de pesqueros que abastecen Creeville con los pescados típicos del lago Eire. Allí se subasta el género fresco y se distribuye tanto en la ciudad como en camiones a otras ciudades cercanas.

En el distrito portuario también destacan las **dependencias portuarias y los sindicatos**. Se trata de un par edificios de dos plantas desde donde se coordinan todas las operaciones relativas al puerto, incluyendo control de llegada y salida de todos los buques, control aduanero, almacén de decomisos y administración. En la entrada del edificio, junto a las escaleras, hay una placa conmemorativa que indica el lugar donde llegaron las aguas en las inundaciones de 1913. La marca esta situada a 1,91 centímetros del suelo. También se encuentran aquí las oficinas del sindicato de estibadores y el sindicato de transportistas, ambos sindicatos controlados principalmente por hombres de Panepinto (consultar página 243).

Los **Astilleros Cardon**, en funcionamiento desde el año 1851, son un negocio fructífero que ha sabido adaptarse perfectamente a los nuevos tiempos, pasando de las embarcaciones de vapor a los propulsados por motor diesel. Actualmente es el hijo de Michael, Narcissus Cardon, quien dirige la empresa, que es capaz de construir buques de acero de hasta 5.000 toneladas.

Si hay un local donde pasar un buen rato en el distrito portuario, escuchando buena música, en bue-

na compañía, donde las muchachas bailan y ríen sin pudor, donde los tipos más gallitos visten sus mejores trajes y usan su mejor repertorio de chistes y conversaciones ingeniosas para llevarse a la más guapa del local, ese es Lucciano's. Este local pertenece a Don Gaspare Panepinto y es el lugar de diversión favorito de sus hombres. Aquí beben, juegan a cartas en su parte de atrás y lo pasan en grande cuando tienen algo de tiempo libre. Pero no sólo estos tipos frecuentan el local, muchos otros vienen por aquí porque no está bien visto hacerlo. Así como los principales hombres de la ciudad se divierten en el Luigi's, a este club vienen de escondidas los hijos e hijas de estos. Si sus padres se enteraran pondrían el grito en el cielo "¡Pero hija! ¡En el distrito portuario!" Pero es así. El Lucciano's se llena casi cada noche, sobre todo los fines de semana, donde es un hervidero de actividad. Música, chicas bonitas, tipos apuestos, vendedoras de cigarrillos, alcohol y humo de cigarros son otros habituales en el local. Todo el mundo tiene cabida en Lucciano's, marineros, flappers, bailarinas, humoristas, artistas y músicos, todos pueden entrar, pero siempre dentro de un orden. En este local no se toleran peleas ni abusos de ningún tipo. Si alguien se desmadra y se propasa con alguna chica o busca pelea, no está en el lugar adecuado. Será puesto inmediatamente en la calle, arrojado a la basura y puede que hasta con un pequeño correctivo de propina a manos de los hombres de Panepinto.

Consejo

Si usas Creekville tal y como nosotros te lo sugerimos, jugando con personajes pertenecientes a la Familia Panepinto, este será el punto de inicio de la gran mayoría de tus aventuras.

Perdido entre las callejuelas del distrito se encuentra el Panepinto's Bar, un pequeño restaurante de modesto aspecto. De las paredes del restaurante cuelgan fotos de la bella patria italiana, recortes de prensa y fotos enmarcadas con noticias relacionadas con algunos jugadores de béisbol, como Babe Ruth o Peter Grandson, y fotos de algunos famosos del cine como Rodolfo Alfonso Raffaello Pierre Filibert Guglielmi di Valentina D'Antonguolla, más conocido como Rodolfo Valentino. Tras la barra encontraremos a Frank, el camarero, un tipo de unos cuarenta y tantos con unas pronunciadas entradas, sempiternamente vestido con camisa blanca y pantalones negros, siempre atareado secando vasos con un paño, limpiando la barra o atendiendo mesas. Frank no se despista y siempre tiene un ojo en la puerta, y si pasa alguna cosa rara no dudará en sacar y usar el bate de béisbol que tiene escondido bajo la barra.

Al fondo de la sala, por el tramo largo, justo antes de llegar a dos puertas, donde una da a los servicios y otra a la cocina, hay una mesa que siempre está reservada. En esa mesa suele encontrarse Don Gaspare Panepinto, por lo general disfrutando de un vino, leyendo el periódico o reunido con Boldini, su hombre de confianza. Desde esta mesa controla la calle, viendo sin ser visto a través de la cristalera.

En la cocina hay dos puertas más, una da al callejón de atrás, donde se encuentran los cubos de basura y donde Benny, el cocinero, sale a fumar de cuando en cuando si la faena se lo permite. La otra puerta lleva a la cámara donde se guardan los alimentos.

Después de la barra hay otra puerta, y es a través de ella donde encontraremos lo que esconde este local. Al cruzarla llegaremos, a través de un



corto pasillo, a una sala con un billar donde se entretienen los hombres de Panepinto, también hay una puerta que da al callejón y otra puerta que da a un despacho. En este despacho trabajan Don Panepinto y Boldini, y es donde se reunirán normalmente con los PJs cuando tengan algo que decirles. Es, en pocas palabras, el lugar de origen de prácticamente todas tus aventuras dentro de la Mafia si juegas en Creeville. Por cierto, en el despacho, hay una puerta disimulada (muy difícil de percibir) que da al sótano del edificio de al lado. De esta puerta, que sólo se usa si vienen mal dadas, sólo tienen conocimiento Don Panepinto y Boldini.

Y, finalmente, está Wilson Street. Si hay una calle peligrosa en Creeville, esta es la Wilson Street. Situada entre la 7 y Hook Street, es una calle de una sola dirección, como prácticamente todas en este distrito. En esta calle, Joe Finnegan (consultar página 246) dirige con pulso firme a la banda de irlandeses que antaño se repartían prácticamente todo el pastel del puerto de la ciudad, amén de numerosos comercios que debían pagar sus escandalosos impuestos. La Wilson Street es el último reducto de la banda de irlandeses. Quien pase por esta calle se encontrará grupos de ellos en cada esquina, con sus gorras caladas, miradas furibundas y gestos como contraseñas que dicen mucho más de lo que parece a simple vista. Los hombres de Finnegan suelen reunirse en el patio interior de un taller

mecánico, allí juegan a cartas o a los dados y beben alegremente escuchando la radio, entre que aparece y no alguna oportunidad de dar un buen golpe.

Distrito central

Este es sin duda el corazón de la ciudad. Hacia esta zona se expandió cuando aumentaron sus habitantes, haciéndolo en primer lugar en la orilla norte del río y posteriormente en la sur. Originalmente, eran tierras de cultivo, pero estas desaparecieron ya hace mucho en beneficio de calles, avenidas y casas de una o dos plantas, que años después crecieron a lo alto hasta convertirse en enormes edificios y rascacielos.

El distrito central, es el epicentro económico de la ciudad. Aquí se encuentran prácticamente la totalidad de los comercios; largas avenidas repletas de escaparates donde se exponen variados productos. Maniqués vestidos con pieles y amplios sombreros de última moda, joyerías, zapaterías, barberías, restaurantes y todo aquello que puedas imaginar.

Prácticamente todas las líneas de transporte de la ciudad pasan por este distrito y los tranvías cruzan sus calles a rebosar de gente que se mueve agolpada en sus amplias avenidas. La principal estación de autobuses, y donde se compran por lo general los billetes está ubicada aquí. De la Bus Station salen y llegan a diario los autobuses cargados de pasajeros. La estación dispone de una amplia sala de espera con un enorme reloj que adorna la pared sobre los paneles con horarios de salida y llegada de los autobuses. Junto a las ventanillas donde atienden amables empleados que nos venderán los billetes se encuentra la consigna donde podremos guardar nuestras maletas hasta la hora de salida.

El distrito central también es el lugar donde se encuentran las oficinas de los principales negocios e industrias de la ciudad, además de varios periódicos, bancos, una decena de institutos de enseñanza y una emisora de radio, la WCRS (Creekville Radio Station). En este distrito todo parece suceder a gran velocidad, coches, camiones y tranvías recorren sus calles arriba y abajo. En sus aceras caminan caballeros con sus esposas prendidas del brazo, trabajadores que acuden a sus puestos de trabajo o a casa tras una dura jornada, pillastres en busca de una víctima descuidada, policía, chicos con periódicos gritando a todo pulmón los principales titulares, gente que pasea mirando escaparates de forma distraída, haciendo tiempo o sencillamente disfrutando del bullicio.

Pero no sólo encontraremos comercios aquí, también hay viviendas, de hecho, es el distrito donde mayor índice de población hay, por ser el más grande en cuanto a terreno ocupado, y la gente se reparte entre apartamentos, hoteles, pensiones... y los calabozos de la comisaría del distrito central.

En Creekville hay nueve comisarías repartidas por los diferentes distritos, no obstante, la principal y donde más trabajo se amontona es la Comisaría Central. Un total de 193 hombres se encargan de mantener los calabozos repletos de delincuentes, una cantidad importante teniendo en cuenta que hay un total de 1016 agentes en toda la ciudad. En esta comisaría cuentan con una flota de 25 coches patrulla, 5 furgones y 40 motocicletas Harley-Davidson, todos estos vehículos se encuentran en servicio patrullando la ciudad y las carreteras, o bien en el parque vallado de la policía, justo detrás de la comisaría, constantemente vigilados por un agente en una garita.

La comisaría del distrito central es siempre un hervidero de actividad, por su escalinata de entrada, flanqueada por dos columnas bajas con sendos globos blancos, pasan constantemente policías, detenidos, mujerzuelas arrestadas que no dejan de escandalizar, y de cuando en cuando un detenido de relumbrón rodeado de una hueste de reporteros que pugnan por obtener la mejor fotografía mientras asaltan a preguntas a los policías que lo escoltan, entre otros. Esta comisaría es la fuerza principal de Creekville, y sus agentes patrullan desde la ciudad hasta su límite jurisdiccional allá en la gasolinera de Tommy en la carretera 23. Sus efectivos pueden desplazarse y patrullar por toda la ciudad, pero se centran especialmente en el distrito central y el distrito portuario, pues en estos dos distritos es donde mayor población se encuentra reunida y donde mayor índice de criminalidad se registra.

En Creekville hay dos periódicos. Cada mañana ambos llenan las principales esquinas de la ciudad de muchachos que venden sus ejemplares gritando a todo pulmón los titulares de primera plana. En ocasiones, pugnan entre ellos para ver quien es el que más grita y consigue atraer al comprador que se lleve un diario. Se ha dado el caso en que estos duelos acaban llegando a las manos y dan con un montón de ejemplares de periódicos desparramados por la calle, arrastrados por el viento, y la gente en corrillo alrededor de ambos contendientes que se revuelcan por el suelo mientras se dan de mamporros hasta que son separados.

El **Creekville Tribune** es uno de los dos periódicos de la ciudad. Ocupa un edificio entero situado en la Main Avenue con la 12. Tiene seis plantas y una enorme marquesina donde puede leerse el nombre del periódico perfectamente.

El **Creekville Tribune** es un periódico sobrio, que pulsa la actualidad de la ciudad y no se corta a la hora de lanzar primeras planas escandalosas afectando a quien sea. No se casan con nadie y por ello, en ocasiones han tenido problemas con respetables personajes de la ciudad al verse envueltos en asuntos de aceptación de sobornos, favoritismos, corrupción o asuntos similares.

Por otra parte, está el **Chronicle**, que se lleva la otra mitad de los lectores de periódicos de la ciudad. Se encuentra en la misma calle, tan sólo unos números más abajo, de hecho, desde las ventanas de uno se ven los otros, cosa hasta cierto punto graciosa pues ambos directores tienen en sus despachos telescopios fijos en sus ventanas y se controlan mutuamente, como tratando de adivinar qué tiene uno sobre la mesa, o qué está leyendo el otro. Esto raya lo absurdo cuando, en ocasiones, se descubren uno a otro observándose por el telescopio.

El **Chronicle** tiene grandes letras con el nombre del periódico en la fachada del edificio de siete plantas, las que pueden leerse de arriba abajo desde gran distancia. Este es un periódico en el que la Familia Moretti tiene un contacto de peso, concretamente el redactor jefe Lester Irving, un tipo de pelo cano y bigote fino justo por encima de su labio y un dedo por debajo de su nariz. Un tipo desconfiado y con la suficiente poca ética como para aceptar sobornos con los que publicar una foto de su madre en actitud comprometida si hiciera falta. Lester no duda en aceptar suculentas pagas a cambio de permitir o promover la publicación de algunas noticias, y si es necesario, gracias a una notable red de contactos en los bajos fondos, es capaz de preparar truculentos montajes en contra de quien haga falta mientras el beneficio sea importante. A través de él se han llevado a cabo campañas de desprestigio contra algunos candidatos a la alcaldía o incluso jueces que aparecieron en grandes titulares en bra-

zos de señoritas de compañía en montajes con claros intereses destructivos.

En la quinta y sexta planta de un edificio de oficinas situado en el Trade Boulevard, se encuentra la WCRS cuyas siglas pueden verse claramente en lo más alto de la fachada. Esta emisora de radio se inauguró en 1922, y desde entonces no ha hecho más que crecer y crecer llegando a cada vez más oyentes. La programación incluye diariamente transmisiones de clases de historia, realizan experimentos de química en un estudio preparado para tal efecto y muchas otras actividades de este tipo que sirven para estimular el aprendizaje de los oyentes. La música también tiene cabida en la WCRS con los grupos más punteros del momento, como Glenn Miller y su orquesta, Duke Ellington, Guy Lombardo, Bing Crosby, Benny Goodman y muchos otros. La WCRS tiene sala de audiciones para que cualquier orquesta pueda actuar en directo, además de servir como banda sonora y apoyo de las radionovelas que mantienen en vilo a familias que no se pierden uno solo de sus capítulos diarios. La WCRS transmite también los partidos de béisbol que se ofrecen todos los fines de semana en el Mound Builders Stadium, para ello cuenta con la narración de dos profesionales, Ted Taylor y Harry Powell auténticas celebridades en cuanto al deporte radiofónico se refiere.

En Creekville hay 27 hoteles de mayor o menor categoría. También hay un importante número de pensiones y apartamentos en alquiler, de entre los cuales, muchos son lugares donde apenas uno puede si caerse muerto, aunque los apartamentos y pensiones de peor categoría se encuentran principalmente en el distrito portuario. De entre todos estos hoteles, destacaremos dos.

El **Hotel Richmond** es un lujoso hotel con siete plantas y un total de 50 habitaciones, entre las que

destacan sus tres suites que ocupan la penúltima planta y sobre todo, la suite **Imperator**, que ocupa la última planta por completo y dispone de una amplia terraza con piscina y vistas a las principales avenidas de Creekville. Durante mucho tiempo fue el hogar de Don Salvatore Moretti (consultar página 244) y su hueste de guardaespaldas, los cuales pululaban por todo el hotel atentos a cualquier rostro extraño. Nadie entraba o salía del hotel sin que los guardaespaldas les dedicaran profundas miradas de desconfianza, nadie usaba el ascensor de acceso directo a la última planta puesto que estaba reservado únicamente para el señor Moretti y sus hombres.

El otro hotel a destacar es el **Hotel Robert Cavelier**. Su aspecto es formidable tanto por fuera como por dentro, predominando los mármoles, los dorados y las cortinas color burdeos. Dispone de cinco plantas y un total 60 habitaciones, además de cinco suites entre las que destaca la **Imperial**, que ocupa prácticamente la totalidad de la última planta con unas vistas excepcionales. El hotel dispone de un gran comedor con escenario para representaciones musicales, patio para orquesta, una amplia pista de baile y un servicio excelente, por no hablar de su cocina francesa y sus vinos de importación, los cuales eran los mejores de la ciudad hasta que se implantó la prohibición. No obstante, hay quien asegura que por la adecuada cantidad de dinero, el hotel puede disponer de alguna de esas botellas de vino para eventos privados entre sus clientes. Evidentemente esto son sólo habladurías... o no, vaya usted a saber.

El **Hospital General**, si bien es el principal hotel de la ciudad, no es el único, puesto que hay dos más en Creekville, uno situado en el distrito jurídico (Hospital de la Esperanza) y otro

en el mismo distrito central, al otro lado del Maumee, el Hospital de San Miguel. El Hospital General es muy grande, consta de dos alas de dos plantas cada uno. El edificio principal tiene tres plantas y es de construcción cuadrada, dando a varios patios centrales con fuentes donde los enfermos pueden pasear tranquilamente a la sombra de los árboles que le dan un aspecto apaciguador y sereno al recinto. Goza de una flota propia de ambulancias, un total de quince vehículos que dan servicio a toda la ciudad, llevando a los pacientes a cualquiera de los hospitales dependiendo de la cercanía a los mismos y de la disponibilidad de medios, como habitaciones o doctores de guardia. El hospital goza del más adelantado material, del personal más preparado y de un cuadro médico envidiable que lo convierte, no sólo el mejor hospital de la ciudad si no también en uno de los mejores de todo el estado.

El Hospital General se nutre de parte importante del dinero asignado por la administración y también, en algunas ocasiones, por donaciones privadas de personas que quedan especialmente agradecidas por la atención recibida, como es el caso del concejal Robert Lingenford que pudo salvar su pierna gracias a las atenciones recibidas cuando todo parecía indicar que la perdería a raíz de un accidente mientras limpiaba su escopeta de caza.

El más antiguo de los hospitales de la ciudad es el **Hospital de San Miguel**. Se trata de un macizo edificio cuadrado de dos plantas de piedra con entrada lateral para las urgencias. En la morgue del hospital trabaja el doctor Dexter Willoughby, médico forense que colabora con el departamento de policía en casos de investigación criminal relacionados con cadáveres. Realiza autopsias y cumplimenta los partes

médicos que después serán utilizados en acusaciones, detenciones y posteriores juicios. El doctor Willoughby tiene buenos contactos con la policía, concretamente con el sargento Conaill, ese testarudo irlandés a quien considera un amigo y con quien comparte algunas aficiones.

El Hospital de San Miguel sirvió como centro de acogida de heridos y refugiados durante la guerra de secesión. Muchos huidos de la guerra, gente que había perdido todo o temía por su vida y la de los suyos, acabaron pasando por Creekville y fueron atendidos en este hospital donde todavía se conservan algunas fotografías de estos hechos en las paredes de la recepción del mismo.

Justo detrás del hospital se encuentra un comedor de beneficencia en los que se sirve sopa y se reparten mantas entre los vagabundos que hacen cola a diario en su puerta. Este comedor está atendido por hermanas de la iglesia de Saint Marie y unos pocos voluntarios que se dedican principalmente a repartir, limpiar y cocinar, aunque también a vigilar que no se organicen jaleos como alguna vez ha ocurrido.

Consejo

Si deseas usar a la Familia Moretti como punto de partida por defecto para tus PJs, el Luigi's será el lugar donde deberán iniciarse la mayoría de tus aventuras.

Si estamos en el distrito central no podemos olvidarnos de hablar del Luigi's. Se trata de un famoso club al que asisten cada noche una multitud de grandes personajes de Creekville, desde banqueros, abogados y cargos públicos, a jueces, policías y



concejales. El Luigi's es uno de los locales más elitistas de la ciudad, se podría asegurar que sin duda es actualmente el local de moda. Es el lugar donde las mujeres lucen sus mejores vestidos de importación del brazo de sus elegantes maridos. Se trata de darse un baño de masas, una pugna por ser la estrella de la noche, la mejor vestida, la envidia de los demás, la comidilla de los corrillos, y así todas las noches. Frente al porche en semicírculo en el que se puede leer el nombre del local escrito con cientos de bombillas, se detienen lujosos coches de los que descenden grandes personalidades a los que el chófer sale corriendo a abrir la puerta. Manteniendo a los mirones y la prensa a un lado, además de recibir a los clientes en sus coches, se encuentran varios porteros que custodian la entrada y vigilan que nadie cruce los pivotes dorados con gruesos

cordones trenzados de color granate que delimitan la zona de acceso al local y por donde nadie puede pasar.

Desde la calle puede oírse la música swing del interior del local. La orquesta en vivo mantiene un ambiente animado, de constante fiesta. Tocaban mientras acompañan los números musicales de cantantes y bailarines que cada día actúan en Luigi's. La música es la principal apuesta del local, además de su enorme pista de baile rodeada de mesas donde poder tomar algo mientras se pasa una agradable velada rodeados de lo mejor de la sociedad de Creekville. Luigi's es suntuosidad, servicio de primera, lujo, despilfarro, música y actuaciones, los mejores cócteles y una carta de vinos y champagne excepcional. De todo ello se encarga en primera persona el dueño del local, Don Salvatore Morretti. En la primera planta del local, a la que se asciende por dos escaleras en semicírculo que rodean la pista de baile, encontraremos mesas a las que sólo se puede acceder mediante reserva previa. Aquí arriba es donde puede encontrarse las noches de mayor concurrencia al dueño del local, en la mejor mesa, rodeado de hombres de confianza (todos armados, por supuesto), casi siempre reunido con tipos con los que llega a acuerdos, con quien firma negocios, a los que propone alianzas o con quien las rompe. En alguna ocasión, muy discretamente, un negocio o desacuerdo se cierra con el desafortunado interlocutor saliendo disparado por la puerta de atrás al callejón, donde es arrojado al adoquinado tras ser vapuleado convenientemente.

Existe otro interesante local en este distrito, se trata de El gimnasio de Tony. Tony Gazzo militar de carrera y ex-combatiente de la primera guerra mundial, regresó a su querida Creekville después del conflicto de una sola pieza. Te-

nia en mente algunos proyectos para ocupar la pensión del estado, abrir un bar o quizá un gimnasio, y finalmente se decidió por lo segundo. Con la ayuda de su buen amigo, el pequeño Ritchie (pequeño de estatura, no de edad. Tiene 41 años y apenas mide 1'45), consiguió obtener la licencia y abrir su gimnasio, el cual, debido a un problemilla con un par de hombres de Moretti –que se zanjó de entrada con los dos tipos de pelo repeinado saliendo de allí con alguna pieza dental menos y la nariz partida–, ahora no sólo ofrece grandes combates de boxeo, sino que también sirve como almacén de la Familia. De cuando en cuando, un camión aparece por la noche para descargar algunas cajas que se llevan a la parte de atrás. Es un alto y peligroso precio a pagar por mantener su gimnasio, pero Tony teme a Moretti, y está dispuesto a todo por conservar intacto su sueño, el gimnasio.

Con el tiempo el local comenzó a tener popularidad y todo tipo de clientes, daba igual nacionalidad, raza o religión, entrenaban y cada mes se ofrece un combate donde las apuestas mueven cantidades cada vez más importantes de dinero.

Distrito jurídico

Creekville sufrió varios empujones demográficos durante su historia, todos ellos coincidiendo con el fin de los principales conflictos bélicos, de este modo, la ciudad creció remontando el curso del río llegando hasta su punto más alejado del lago. Este distrito marca el límite de la ciudad hacia el oeste, son sus altos edificios los primeros que se ven cuando nos acercamos a la ciudad desde la 23. Aquí es donde se encuentran los más imponentes edificios, bancos,

oficinas, y sobre todo, puesto que de ello extrae su nombre el distrito, los juzgados de Creekville. Entre este distrito y el distrito central es donde se reparten la mayor cantidad de habitantes de la ciudad. Los edificios son más altos que en ninguna otra parte de la ciudad, formando un característico perfil, donde por sus amplias avenidas arboladas, circulan los tranvías. Aquí encontramos plazas de tonos grises salpicadas por algunos árboles donde detenernos a leer el periódico mientras descansamos sentados en sus bancos, estatuas representativas de los más ilustres personajes que han pasado por Creekville a lo largo de su historia.

Sin duda, el pulmón de la ciudad es el **Oak Park**. Este grandioso parque, que recibe su nombre por el tipo predominante de árboles que en él pueden encontrarse, los robles, se encuentra en la división de los distritos jurídico y el central. Recorren su interior serpenteantes caminos de tierra batida que llevan de punta a punta del parque a través de los lugares de mayor interés del mismo. Así podremos admirar el viejo roble tricentenario, el árbol más viejo del parque y de características formidables, el Museo Botánico o el lago central, donde además de patos, hay pequeñas barcas que por unos pocos centavos se pueden alquilar para remar tranquilamente por sus mansas aguas. El parque está rodeado con una cerca con seis puertas que se cierran obligatoriamente durante la noche hasta el día siguiente, amén de la aparición de patrullas de policía que rondan por el parque durante toda la noche. Estos coches rondan los tortuosos caminos en busca de despistados, borrachos que duermen la mona, adolescentes en busca de intimidad o incluso de desarrapados que buscan la tranquilidad del lugar para llevar a cabo sus turbios negocios. Cualquiera que se encuentre en el parque a esas horas, una vez detenido, será indefectiblemente acompañado al exterior o bien retenido y multado según decidan los agentes a tenor de las circunstancias.

Además del Hospital de la Esperanza, nos encontramos en medio de una zona de gran actividad financiera, donde se dirige la fuerza económica de las mayores empresas de la ciudad, como la cementera Smeaton & Johnson o el Banco de Creekville, entre otros. En su límite norte, colindante con el East Town, se encuentran las cocheras de la Autoridad de Transporte Metropolitano de Creekville (ATMC), punto de partida de los tranvías que recorren la ciudad.

En un enorme edificio de piedra se encuentran los **Juzgados de la Ciudad**. A través de la amplia escalinata de piedra pasaremos bajo un pesado dintel sobre el que se yergue orgullosa y ciega la estatua de la justicia, ojos vendados, espada en una mano, balanza en la otra. En el interior de estos concurridos juzgados, encontramos una quincena de salas, algunas de ellas especialmente grandes y preparadas para albergar una gran cantidad de asistentes. La prensa suele aumentar su presencia acorde a la relevancia del caso, de este modo puede no aparecer un solo reportero o darse el caso de tener problemas a la hora de subir por las escaleras que acceden a los juzgados debido a la agobiante presencia de los que están dispuestos a todo con tal de sacar la foto o la declaración que llenará las primeras planas de los rotativos.

Situada en la plaza de la independencia, la Alcaldía es un vetusto edificio de roca oscurecida por el paso del tiempo al que se accede subiendo una amplia escalinata. Tras estos dieciocho escalones se llega a un amplio porche jalonado de largas columnas por donde podremos finalmente entrar en el edificio. Sobre la entrada, descansando en estas columnas, un enorme dintel muestra grabados y esculturas relacionadas con la Guerra de 1812 que enfrentó a los Estados Unidos contra el Reino Unido y sus colonias canadienses.

La Alcaldía tiene tres plantas muy espaciosas y de altos techos abovedados. El edificio principal está reservado para el alcalde y los concejales, y para los funcionarios con trabajos o responsabilidades estrechamente relacionadas con los primeros. En el interior de esta sección se puede encontrar además de los despachos de todo este personal, salas de juntas y una gran sala de prensa que se utiliza tan sólo en ocasiones especiales. Al ser la alcaldía el principal punto de administración y proyección de la ciudad, hay constantemente mucho movimiento en su ala administrativa.

En las afueras de la ciudad se encuentran las instalaciones de la **Cementera Belford Scott**. Se trata de una mole de hierro y depósitos cubiertos constantemente de una capa de un dedo de suciedad gris que tiñe por completo el lugar, dándole un aspecto sucio y desagradable. Sus chimeneas escupen durante todo el día columnas de humo que salpican de esa porquería gris toda la zona. La Cementera Belford Scott es un negocio crucial en Creekville, da trabajo a una importante cantidad de hombres tanto directa como indirectamente y su producto se vende por todo el país. Los turnos de trabajo se

Consejo

Si tus PJs son contrarios a Moretti, puede que acaben en algún momento traídos al interior de esta fábrica cervecera en desuso, con los ojos tapados para que no puedan situarse. Una vez aquí sufrirán en sus carnes palizas, torturas e interrogatorios, por parte de los hombres de Moretti,

Si por el contrario trabajan para Moretti, más de una vez se les encomendará traer a algún pobre desgraciado aquí dentro para aplicarle duros correctivos.

marcan mediante una sirena que puede oírse perfectamente desde los alrededores. Las instalaciones se encuentran bordeadas por una valla alta metálica y si durante el día puede verse la fábrica como una mole gris y humeante, por la noche las luces que salpican su estructura le dan un aspecto extraño e incierto lleno de ángulos y sombras.

Cerrada durante la prohibición y vuelta a abrir oficialmente el día después del fin de la misma, la **cervecería Moretti** pertenece a la Familia Moretti desde que le hicieron una oferta al antiguo propietario que, al parecer, no pudo rechazar. Según cuentan, un buen día de la noche a la mañana el antiguo propietario, un inmigrante alemán cogió a su familia y abandonó el estado para no regresar nunca más. Moretti mantuvo el embotellado, personal e infraestructura cambiando únicamente el nombre de la marca.

Durante la prohibición, la cervecería estuvo cerrada, pero eso no quiere decir que estuviera abandonada. Fue usada por Moretti y sus hombres como lugar de reuniones, incluso como enorme sala de interrogatorios más o menos crueles. Aquí, quienes se oponían a Moretti eran traídos con los ojos vendados, eran atados a una silla y puestos en contacto muy íntimo con cuerdas, bates de béisbol, sacacorchos y muchos otros ingeniosos y muy dolorosos elementos. Los más afortunados perdieron mucha sangre, los menos, la vida. Lo apartado de la cervecería respecto a la ciudad la convirtió en un lugar idóneo donde planear operaciones, golpes, o llevar a pobres diablos a que pasaran un mal rato. Un muro de cerca de los tres metros rodea el recinto y además hay perros sueltos por la noche, a los que mantienen con la dosis justa de comida, con lo que suelen estar hambrientos y de muy mal humor.

En este distrito se encuentra una gran nave de dos plantas que alberga el **departamento de bomberos de Creekville**. En la planta principal se encuentran los camiones Mack, donde son puestos a punto de continuo. Los camiones deben estar siempre en perfectas condiciones, y siempre hay al menos uno de ellos (de un total de cinco), abierto, su motor desmontado y las piezas puestas en perfecto orden a un lado mientras el mecánico hurga en sus tripas. En la planta superior hay un gimnasio donde el personal puede mantenerse en forma, vestuarios, duchas y dormitorios con literas para un total de 25 hombres. También puede encontrarse el despacho del capitán Robert Kowalski, una sala de reuniones en la que puede encontrarse un gran mapa de la ciudad, y al final del corredor, la centralita donde la encantadora señorita Perkins (única mujer que trabaja en el departamento) se encarga de atender todas las llamadas.

Situado tras el Oak Park, en una gran edificación de piedra y amplia escalinata sobre la cual un enorme dintel muestra grabados sobre la fundación de la ciudad, se encuentra el **Museo de Historia**. Tres mástiles coronan esta entrada sosteniendo al viento otras tantas banderas, la americana en el centro, la del estado de Ohio a la izquierda, más conocida como la Ohio burgee en forma de cola de golondrina y la de Creekville a la derecha, con sus tres franjas horizontales, blanca la del centro con un círculo rojo en su mitad y del mismo azul las franjas restantes.

Una vez en su interior y a lo largo de sus salas, descubrimos no sólo los orígenes de la ciudad, si no también todo lo relacionado con esta parte del estado, sus guerras; como la Franco-India, parte de la Guerra de los Siete Años o Guerra Carlina, la Guerra de Independencia de los Estados Unidos o la Guerra de 1812 entre otras. Encontraremos muestras de la historia de los indios que poblaban



estas tierras, como los hurones, los Delaware, los Ottawa, los Shawnee, y especialmente las tribus iroquesas, aunque también se profundiza en los Mound Builders (constructores de montes), indígenas que se supone fueron los primeros en poblar estas tierras mucho antes que los indios y llamados así por los pequeños montículos de tierra que construían para sus ceremonias y de los cuales, por cierto, queda uno en Creekyville, cerca del estadio de béisbol.

En otra de las alas del museo, la izquierda, encontraremos un apartado dedicado a la flora y fauna del estado, también encontraremos un apartado dedicado a los fósiles y representaciones de escenas cotidianas en la vida de los indios americanos a cargo de maniqués ataviados de forma adecuada en decorados que simulan sus poblados o incluso escenas de caza en sus valles, bosques y monta-

ñas. En la parte de detrás del museo, más allá de las oficinas, se encuentra el almacén donde se embalan y conservan las piezas que salen de la exposición hasta que son reclamadas por sus dueños o destinadas a otros museos.

Distrito periférico

La periferia se extiende en un suave ascenso hasta Bald Mount, siendo este el punto más alto de Creekyville. El distrito periférico ocupa una buena franja de terreno y se puede dividir en dos partes bien diferenciadas, por un lado la parte más cercana al lago y por otro lado la contraria que asciende en casas y mansiones unifamiliares por la falda del Bald Mount, en un camino serpenteante hasta lo más alto del monte. El Bald Mount y prácticamente toda la zona

periférica está salpicado de arboledas de mayor o menor densidad, principalmente de robles y castaños. Bald Mount está cubierto de estos árboles casi por completo, salvo en las zonas pobladas y en su cima, que está curiosamente libre de todo árbol en un círculo casi perfecto que recuerda a una cabeza pelada, de ahí el nombre que recibe el monte.

En uno de los últimos recodos de la carretera, casi en lo más alto, encontraremos un mirador apartado donde las parejas vienen en busca de intimidad. Desde este lugar, se puede ver toda la ciudad, el puerto, el lago y unos amaneceres magníficos. Aunque no sólo los amantes se acercan hasta aquí, también es un lugar ideal para que nadie moleste si quieres hacer hablar a alguien con tranquilidad. Por mucho que grite la víctima, nadie podrá escucharle, y la amenaza de una caída a plomo desde el mirador hasta las rocas del fondo suelen dar buen resultado por lo general.

Pero en este distrito, además del Bald Mount, encontraremos otras localizaciones importantes y que merecen su propia descripción, como el estadio de béisbol, el cementerio o las mansiones donde viven algunos de los principales hombres de la ciudad.

Al otro lado de Bald Mount se encuentra el **Cementerio de Creekville**. Se accede a él siguiendo Cypress Avenue, una larga y tortuosa calle que asciende por el monte más allá del mirador. La calle lleva tras una glorieta directamente al camposanto. El cementerio tiene unas buenas vistas al lago y a las tierras de cultivo de las afueras de Creekville y ocupa el mismo lugar desde la fundación de la ciudad. Lo único que ha cambiado es su tamaño, ahora es mucho mayor y repta por la falda de Bald Mount quedan-

do ésta repleta de nichos y panteones, además de interminables hileras de cipreses de alargadas sombras. El sacramental está rodeado de una valla de hierro negro con una única puerta principal sobre la cual, en un semicírculo, aparece el nombre del lugar "Cementerio de Creekville". Estas puertas jamás se cierran, aunque puede hacerse y de hecho, la gruesa llave que lo hace la posee el guarda Gordon en su caseta. El guarda no siempre se encuentra en el cementerio, sólo viene cuando discute con su esposa (cosa bastante común por cierto), en ese caso, su estancia en la caseta puede alargarse durante meses.

El **Mound Builders Stadium**, o estadio de béisbol de Creekville, está situado en la parte más baja de Bald Mount. Se construyó al final de la década de los 70, cuando el béisbol crecía y se hacía cada vez más fuerte por todo el este del país. El Creekville Stadium, como era conocido en esa época, empezó a recibir visitas cada vez que los Creekville Pirates jugaban sus partidos de liga, y muchos de los comerciantes de Creekville vieron eso como negocio y empezaron a montar pequeños tenderetes donde se vendían todo tipos de golosinas, refrescos y salchichas. Más tarde, en 1890 se construyeron unas gradas para las personas más importantes de Creekville, se amplió el recinto para acoger a más público, pasó de tener un aforo para 200 personas a tener uno de 4.000 y se le renombró como Mound Builders Stadium porque el anciano Jeremy Toddest, encargado del mantenimiento del estadio desde que este fue construido, siempre contaba que el lugar donde está el estadio era un asentamiento de la antigua tribu india con el mismo nombre. De hecho, cerca del estadio, en su parte trasera cercana a la falda del Bald Mount, puede encontrarse un pequeño montículo atribuido a esta tribu y que sigue en pie hoy día. Actualmente el estadio se llena de vida y color cada semana, y si los éxitos acompañan quizás vuelva a recibir una nueva ampliación.

El equipo de béisbol de Creekville fue fundado en 1880 por un grupo de estibadores del distrito portuario en el que destacaba Alexander McMartin, bajo el nombre de Creekville Pirates, al año siguiente se inscribieron en una pequeña liga amateur, pero a mitad de la 2ª temporada tuvieron que abandonar por problemas económicos. Después de aquello se dedicaron a buscar patrocinadores para poder sacar el equipo adelante, pero no fue hasta 1885 que John Murdoch, un empresario emigrado de Providence se fijó en ellos mientras entrenaban en un campo improvisado en el muelle. John les proporcionó la financiación suficiente para reconstruir el equipo, mientras Alexander se encargaba de buscar nuevos talentos, se trasladaron de su pequeño local del distrito portuario al Creekville Stadium, situado en Bald Mount, donde se construyó una escuela de béisbol justo al lado para captar y entrenar a los jóvenes interesados.

Desde 1886 a 1899 participó en la Western League donde consiguió tres campeonatos de liga, los dos primeros en el 1889 y 1891. Los títulos ganados y las hazañas de Alexander McMartin en el terreno de juego en los primeros años del Creekville Stadium captaron la atención de muchos ciudadanos de Creekville y cada vez eran más los que llenaban las gradas del estadio, así que no tardaron en remodelarlo para aumentar su capacidad y renombrarlo, tal como hemos visto. En 1896, con la retirada de Alexander de los terrenos de juego se pensó que el equipo no saldría adelante, pero Alexander se hizo cargo del equipo desde los despachos y dos años más tarde conseguía contratar a Peter Grandson, una de las jóvenes estrellas de Nueva York y así se hizo con su tercer título de liga en el 1899.

En 1900 la Western League pasó a ser la American League, una de las dos Ligas Mayores, y los Creekville Pirates se vieron obligados a cambiar su nombre pasando a llamarse Creekville Béisbol Club,

para poder participar en esta liga por la similitud con otro equipo (Pittsburgh Pirates) de la National League (la otra liga mayor). En 1905 consiguió ganar su primera American League y poder disputar las World Series con un récord de 14 victorias consecutivas y un gran Peter Grandson que era tentado por los grandes clubs de todo el país, pero no sólo perdieron la World Series por 4-1 frente a Nueva York Giants, en el último partido de la serie, si no que también perdieron a Peter después que una pelota golpeará la rodilla con tanta fuerza que tuvo que abandonar el béisbol después de aquello.

Los años posteriores fueron pasando, los aficionados fueron perdiendo el interés, y las deudas fueron creciendo hasta que el equipo estuvo a punto de la desaparición en el año 1916, pero Alexander nunca se dio por vencido y junto con su socio John consiguieron un nuevo socio con poder económico para levantar al equipo, Don Salvatore Moretti, quien se hizo con el 35% de los derechos del equipo, lo renombró como Creekville Cadillacs, pagó las deudas y contrató nuevos jugadores. Entre estos destacaron el Puertorriqueño Franky Ximenez y el Mejicano Alejandro Escuredo, quienes junto a Peter Grandson, que había vuelto al equipo esta vez como entrenador, consiguieron volver a llenar las gradas y ganarse de nuevo a los ciudadanos para que animaran a los "blacks", como eran conocidos en Creekville por su uniforme completamente de negro, y así llegar a ganar la American League de 1918 y posteriormente la World Series contra Chicago Cubs por 4-2. En la actualidad, el Creekville Cadillacs es uno de los equipos favoritos para ganar lo que sería su 3ª American League y su 2ª World Series y la ciudad está más volcada que nunca con el equipo aunque son muchos los que le siguen llamando

Creekville Pirates en lugar de Creekville Cadillac.

La Universidad de Creekville, inaugurada en 1872, es una de las 13 universidades que existen en la actualidad en Ohio y es una de las más importantes del estado. Sus cualificaciones siempre han despuntado, estando por encima de la media nacional. Creekville, ha sido cuna de grandes personalidades y célebres personajes, que luego han ocupado cargos importantes en la sociedad americana, desde senadores, gobernadores e incluso deportistas, a escritores y actores de cine, como la dulce Rhonda Mayo, estrella rutilante que compartió cartel con actores de la talla de Douglas Fairbanks, o John Barrymore, por poner un ejemplo.

La Universidad de Creekville se encuentra a los pies del Bald Mount, rodeada de un cuidado campus donde pasean arriba y abajo los estudiantes y profesores de camino a sus aulas. El camino de tierra que lleva hasta la entrada principal se abre en una amplia glorieta con una estatua en lo alto de un pedestal, dedicada al primer director que tuvo la universidad, Stephen Deshaun. La universidad está compuesta por cuatro edificios, el principal en forma de H alargada que es el lugar donde se encuentran las aulas y se imparten las clases. Los otros tres edificios son las residencias de los estudiantes y el gimnasio, junto a la pista de atletismo que rodea el campo de fútbol. En sus gradas se agolpan familiares y aficionados en los partidos de la liga que enfrenta al equipo local, los Creekville Gulls, llenándolo todo con los colores del equipo, azul y amarillo. La Universidad de Creekville es el orgullo de la ciudad, a ella llegan año tras año estudiantes de todo el país y se les prepara para convertirse en hombres de provecho, educándoles bajo firmes premisas de

honor, responsabilidad y liderazgo, los pilares básicos en la educación de la Universidad.

Uptown

Finalmente nos encontramos este distrito, donde se reúne la flor y nata de la ciudad. Lo mejor (y también lo más corrupto) de Creekville vive en este distrito del que no destacaremos ningún lugar en especial como hicimos en los anteriores distritos. El uptown se encuentra en el lado norte del río Maumee, colinda con el Oak Park y los distritos central y periférico. El uptown asciende por la loma del Bald Mount y se extiende a su sombra. Una sinuosa carretera une las mansiones que forman este distrito por completo. Las avenidas están cuidadas, los árboles y los setos que dividen las mansiones son debidamente atendidos, el césped que recorre estas suaves lomas parece una alfombra, composiciones florales aparecen aquí y allá como estallidos de colores brillantes, azul, morado, rosa, salmón, carmesí y blanco. La policía patrulla este distrito día y noche, siendo sus calles las más seguras, limpias y cuidadas con diferencia de todo Creekville.

Desde la zona más alta del uptown puede verse el puerto, el lago, toda la ciudad y las zonas de cultivo más al oeste. Tan sólo un par de tranvías, el 51 y el 52, llegan hasta este distrito, concretamente hasta la Plaza del Condado de Lucas donde dan la vuelta y regresan dirigiéndose hacia el distrito comercial.

En el uptown se encuentran las mansiones de los principales personajes de la ciudad, el alcalde, concejales, jueces, ricos empresarios, como Bob Redden y esposa, quienes son los propietarios de la cementera Smeaton & Johnson; el director del Banco de Creekville y Don Salvatore Moretti, entre muchos otros personajes notables de la ciudad.

Moretti vive aquí con su esposa e hijos, en una impresionante villa ajardinada con muro exterior, convertida en un bunker casi inexpugnable, patrullada por hombres armados y perros. La mansión tiene dos plantas, piscina, pista de tenis y unos enormes jardines con fuentes de piedra traídas desde Roma, donde fueron preparadas por maestros canteros. Moretti es un fanático de la seguridad, no repara en gastos, se dice que en su mansión tiene constantemente 20 hombres de guardia, amén de media docena de perros.

EL TRANSPORTE EN CREEKVILLE

Creekville es una vasta ciudad que parece no parar de crecer. Sus avenidas son cada vez más largas y sus edificios cada vez más altos. La periferia de Creekville se extiende ganando terrenos que pasan a ser cultivos propiedad de granjas distantes unas de otras, con coloridos graneros rojos que destacan entre los dorados maizales. El constante crecimiento de la ciudad y su población, hace necesario el transporte público que conecta no sólo la ciudad de punta a punta, sino también la ciudad con el resto del estado e incluso con estados vecinos.

Silver Arrow Company

Se trata de la empresa de autobuses que mantiene línea regular con los estados vecinos. Estos autobuses viajan hasta Michigan, Indiana, Kentucky, Virginia occidental y Pensilvania, y dentro del mismo estado tienen ruta hasta Cleveland, Columbus y Cincinnati. Estos recorridos pueden llegar a ser muy largos, empleando varios días de ruta con paradas en moteles o restaurantes de carretera concertados, donde se espera la llegada de los autobuses con los brazos abiertos. Aquí alojan y alimentan

a los pasajeros en la medida de sus posibilidades. Es decir, quien se lo pueda permitir disfrutará de alojamiento y comida caliente, quien no pueda, deberá conformarse durmiendo en el interior del autobús.

Silver Arrow cuenta con una flota de trece autobuses GM modelos U-16 y 29 con el clásico distintivo de la empresa en sus laterales, una flecha plateada sobre la cual puede leerse el nombre de la compañía.

Si nos desviamos a la entrada de Creekville, encontraremos una zona con naves industriales y almacenes de diferentes empresas, allí se encuentra el parque de autobuses de la compañía, donde son puestos a punto, reparados y limpiados para volver a la circulación. En el tinglado de la Silver Arrow Company hay un completo taller mecánico con suficiente personal como para mantener la flota de autobuses en perfecto estado. También se encuentran aquí las oficinas principales de la empresa, desde donde el señor Bob Redden la dirige cuando no se encuentra de negocios fuera de la ciudad.

Por lo general la Silver Arrow es una compañía eficiente, jamás ha tenido un accidente que se cobrara vidas humanas. Sus 93 empleados visten uniformes acorde a su posición, desde los monos de los mecánicos, las camisas blancas con una plaquita en el bolsillo del pecho donde se puede leer el nombre del empleado, hasta los pantalones oscuros, zapatos y gorra de los chóferes.

Es una empresa con una excelente salud, el hecho de que recientemente hayan comprado dos nuevos autobuses así lo atestigua. Bob Redden vive por y para los negocios, y no para de buscar las mejores ofertas para todo tipo de asuntos,

desde los mejores acuerdos con moteles y restaurantes que se beneficiarán de sus paradas, hasta los ingresos por publicidad que lucen los autobuses en su interior, nuevas rutas y cualquier otra cosa que le pueda suponer recortar gastos. Bob Redden dedica muchísimo tiempo al negocio familiar. Fue criado con la filosofía del “Hazlo tú y no habrán fallos” que le inculcó su padre, lo cual repercute negativamente en su situación familiar. Su esposa está verdaderamente harta de tanto viaje, pero no quiere abandonar la cómoda situación económica en la que se encuentra, así que prefiere vivir sin privaciones y satisfacer sus necesidades con Nelson, el limpia piscinas, un joven y fornido puertorriqueño de muy buen ver que tiene completamente satisfecha con sus servicios a la señora Redden.

El tranvía

En el distrito jurídico, en su límite norte, colindante con el East Town, se encuentran las cocheras de la Creekville Electric Railway, que es el nombre de la empresa que se encarga del mantenimiento y del personal que trabaja de una forma o de otra para los tranvías, desde los revisores, conductores, taquilleros, mantenimiento y un largo etcétera. Desde estas cocheras salen diariamente los diferentes tranvías que recorren la ciudad de punta a punta, de distrito a distrito. Repartidos de esta manera, los números de los tranvías son, los 11, 12 y 13 para el distrito portuario, los 21, 22, 23 y 24 para el distrito central, los 31, 32, 33, 34 y 35 para el distrito jurídico, los 41, 42 y 43 para el distrito periférico y finalmente el 51 y 52 que llegan hasta la plaza del condado de Lucas, a la entrada del Uptown, llamada así por el nombre del condado donde se encuentra Creekville. Las cocheras

son el origen de un abigarrado complejo de vías que se extienden como enredaderas por las principales calles de la ciudad. Un total de 18 tranvías se reparan el servicio diario, cuatro tranvías por distrito y dos que permanecen siempre en las cocheras de retén.

Si bien la Creekville Electric Railway es la empresa que lleva los tranvías y se encarga de su perfecto funcionamiento, además del correcto estado de su infraestructura, tanto raíles como catenaria, depende directamente de la Autoridad de Transporte Metropolitano de Creekville (ATMC), que supervisa también la Yellow Cab de taxis de la ciudad.

Los tranvías son parte integrada del decorado de la ciudad. Todas sus principales avenidas están surcadas en su parte central por los raíles y por el entramado eléctrico del que se alimentan para su funcionamiento. Su campana suena aguda cuando llega a las diferentes paradas o cuando hay peatones o vehículos en su recorrido, no hay transporte mejor para moverse por la ciudad, y si al llegar a la parada acaba de salir, tan sólo



hay que correr tras él y no se tardará en alcanzarlo, en horas punta no serán pocas las manos que se ofrecerán a ayudar a subir a bordo a los rezagados.

Taxis

Como decíamos antes, la Autoridad de Transporte Metropolitano de Creekville (ATMC), supervisa también la Yellow Cab, esto es, la flota de taxis. En la actualidad hay un total de 530 taxis en Creekville, todos ellos con el característico color amarillo y negro inconfundible, igual que en tantas otras ciudades, como Nueva York o Chicago. Los taxis cobran por distancia recorrida, y actualmente sus tarifas están alrededor de los cincuenta centavos por milla. Siempre encontraremos alguno de ellos mientras caminamos por las principales avenidas de la ciudad, no así en la periferia o el distrito portuario, donde serán más difíciles de ver, que no imposibles, sobre todo en la cercanías de algunos clubs nocturnos.

Los taxis tienen sus propias paradas en lugares clave del distrito central o jurídico, incluso en las cercanías del Mound Builders Stadium los días de partido, junto a la parada del tranvía 41. Allí aguardan en respetuosa fila hasta que son reclamados por algún cliente. Mientras tanto, los chóferes salen del coche y se reúnen en corrillos compartiendo noticias, charlando del último partido de los "blacks" o simplemente, fumando un cigarrillo y disfrutando del día mientras estiran las piernas tras tantas horas al volante. Si alguien quiere ponerse al tanto rápidamente de cualquier noticia destacable (o de cualquier rumor por extraño que sea) ocurrido en Creekville, un buen lugar donde hacerlo es subiéndose a un taxi. Por unos pocos centavos disfrutarán de un buen viaje con charla en profundidad sobre cualquier tema que el cliente saque, y si el cliente es tímido o más bien reservado, será el taxista

quien se encargue de sacar a relucir cualquier asunto y así hacer el viaje más ameno, desde el tiempo, hasta el resultado del último partido de béisbol, pasando por los escándalos políticos más recientes o el último cadáver encontrado flotando en los muelles.

Los taxistas tienen en su vehículo la herramienta de su trabajo, lo cuidan y mantienen a punto pues si éste falla, no hay ingresos con que llenar el plato. Es su bien máspreciado, y no es extraño verlos los fines de semana en la periferia con cubos de agua jabonosa limpiándolos hasta dejarlos relucientes.

Estación de trenes

La Cincinnati, Hamilton and Dayton Railroad fue la primera compañía ferroviaria en operar en el estado de Ohio. Esta línea originalmente llevaba desde Cincinnati a Hamilton y luego a Dayton, una distancia de apenas 95 km, todavía muy lejos de Creekville.

Más tarde, fue la Chesapeake and Ohio Railway, ya en 1860, la que se unió al floreciente mercado ferroviario que sacudía los Estados Unidos. En su afán de conectar las dos costas a través de una gran línea ferroviaria que sirviera como sistema de desarrollo financiero y transporte, esta compañía fue visionaria en su época y una de las que más fuerte apostó por conseguir implantar el ferrocarril, creciendo así en envergadura, llegando sus vías cada vez más lejos, y en poder adquisitivo. De este modo compraron otras líneas menores de estados vecinos. Todas estas líneas unidas crearon una importante red que atravesaba montañas y cruzaba puentes larguísimos que siguen funcionando a día de hoy, como el Puente de Sciotoville construido

como parte de la ruta entre Ashland, Kentucky y Columbus, Ohio.

Esta compañía fue la que cimentó el principal entramado ferroviario de Ohio aunque pronto tuvo que negociar con otras compañías que llegaban con fuerza y ampliaban las rutas ferroviarias existentes ampliando tramos y llegando cada vez más lejos.

Durante los años 20, 30, es decir, los años que nos interesan en términos de juego, es la Baltimore and Ohio Railroad (B&O) la compañía que gestiona el tránsito de trenes por Creekvilleville. Esta compañía construyó puentes de granito que siguen en pie hoy en día y sobre los que siguen pasando trenes. La B&O compró compañías más pequeñas, como la Hamilton and Dayton Railroad de la que hablamos al principio y continuó creciendo hasta llegar a abarcar 13 estados. Sin embargo, otras compañías también pasan por la ciudad, como por ejemplo la Chesapeake and Ohio Railway, con sus famosos convoyes de carbón.

La estación de trenes de Creekvilleville, creada un 6 de septiembre de 1833, se encuentra situada en el distrito periférico, su entrada a la ciudad se realiza por Port Lawrence Bridge, el puente más alejado de la costa. Desde allí cruza la periferia dejando su estela de humo blanco y se detiene en la estación situada a pies del Bald Mount. El nombre de la ciudad aparece bien claro en la placa de los dos andenes, por donde cada día pasan multitud de pasajeros hacia sus puestos de trabajo tanto en Creekvilleville como fuera de ella, en dirección a Defiance, Detroit, Ottawa o cualquier otro destino. Los hay que buscan un nuevo futuro lejos de Creekvilleville, los recién llegados en busca de una nueva oportunidad, hombres de negocios y un largo etcétera. En la

estación se encontrarán pasajeros, mozos cargados con voluminosos equipajes en carretillas, taxis aguardando en las amplias escalinatas de la entrada de la estación, gente aguardando en la sala de espera al amparo del inmenso reloj de esfera blanca que adorna la pared, el jefe de estación armado con su silbato y su banderín atento al reloj de cadena, algún policía, algún vendedor de periódicos, algún ladronzuelo en busca del primer despistado al que sustraerle la bolsa, el vapor de las locomotoras, el silbido anunciando la salida inminente, en fin... esta estación es el lugar ideal si tus PJs tienen que abandonar el estado o la ciudad. Si tienen que sacar a alguien de Creekvilleville pueden subirlo en el primer tren que salga de la ciudad, también puede ser el punto de origen de trepidantes persecuciones o puede que su punto final, terminando en emocionantes carreras subiendo al tren en marcha.

ORGANIGRAMA POLÍTICO

A continuación daremos unas pocas pinceladas sobre cómo está gobernada la ciudad, quienes son los hombres más influyentes y en definitiva, quien parece que lleva las riendas en Creekvilleville.

Creekvilleville está gobernada por el alcalde conservador Walter C. Randall, un tipo de unos cincuenta y tantos que se sigue manteniendo en forma. Conserva todo su pelo, aunque completamente cano, su sonrisa (la cual ensaya cada mañana durante veinte minutos frente al espejo) es una línea perfecta de dientes blancos como perlas, y cuando lo hace, sus ojos azules se convierten en apenas dos rendijas, unos ojos que escudriñan atentos a sus interlocutores. Walter Randall viste trajes caros, sus zapatos siempre están impecables y se rumorea que los cambia cada semana. Le gusta dejarse ver por clubes selectos de la ciudad, acompañado

por lo general de alguna despampanante rubia sujeta del brazo. Randall es el alcalde títere de Moretti, que ocupa el puesto a cambio de importantes sumas de dinero, y que fue ganado en una campaña electoral llena de incidentes e irregularidades. Algunos hombres de Moretti se situaron en colegios electorales y amenazaron a los votantes con no dejarles votar si no lo hacían a Walter Randall. Veintitrés de los cuarenta y dos colegios electorales fueron controlados por los hombres de Moretti, y esto les supuso los votos suficientes como para colocar a Walter Randall en la alcaldía en el lugar que dejó el difunto George T. Scott, ejecutado por orden de Moretti por alzarse contra este mafioso hasta su muerte.

Desde entonces, la oposición constante al alcalde Randall es el demócrata Isaac Abberton. Su partido ocupó la alcaldía durante tres mandatos seguidos, curiosamente hasta que Moretti se instauró en la ciudad y sus contactos fueron cada vez más numerosos y poderosos, resultando en la ejecución antes mencionada. Isaac es hermano del ex concejal George Abberton, quien también fue asesinado. Esto fue realizado poniendo explosivos en su coche cuando abandonaba las protestas contra las inversiones del alcalde Randall en materia de construcción de infraestructuras y edificios que llevaban años paralizados, incluso desde poco después de colocarse la primera piedra. Estas obras despertaron las sospechas del difunto Abberton, que veía en ello una clara malversación de fondos que iban a parar hacia no estaba claro qué cartera. Abberton se levantó contra el alcalde y sus hombres de confianza y cuando empezó a ser una molestia, su coche estalló una gris mañana en que se dirigía a su trabajo. Ahora Isaac Abberton, sin pruebas de absolutamente nada, sin nada que poder demostrar, pero convencido de la culpabilidad del alcalde Randall, no cesará en su empeño por encontrar tarde o temprano la prueba definitiva que le inculpe.

Sospecha que Walter goza del apoyo de la Mafia local, y pese a subvencionar investigaciones privadas para encontrar pruebas que así lo demuestren y poder destituirle, hasta ahora no ha logrado nada.

Isaac Abberton es un tipo de cuarenta y seis años, emprendedor, decidido y muy orgulloso. Tiene buenos contactos, como un bufete de abogados de la ciudad y algún que otro periodista local. Pero nada con lo que poder preocupar a Walter C. Randall, al menos de momento. Sin embargo Abberton es persistente y tenaz, y sabe que tarde o temprano Randall y los suyos se equivocarán, y esa será la oportunidad que tanto anhela de hacer justicia y que su partido vuelva a gobernar la ciudad.

Walter C. Randall dirige la ciudad junto a doce concejales que forman el concejo. La mitad de ellos están repartidos por los diferentes distritos de la forma que sigue: Uno para el distrito portuario, dos para el distrito central, dos para el distrito jurídico, dos más para el uptown y finalmente uno para el distrito periférico. Los restantes se encargan de toda la ciudad, coordinación, desarrollo y administración. Tanto el alcalde como los concejales son elegidos para gobernar en periodos de cuatro años.

La pugna por el sillón de la alcaldía es encarnizada. Intereses, sobornos, amenazas y traiciones se suceden en el entorno político de la ciudad, asesinatos, palizas intimidatorias, sobres repletos de billetes y apartamentos en llamas o coches bomba. Moretti, quien está detrás de todo esto, trata de mantener su posición ventajosa a toda costa. Isaac Abberton y su equipo de confianza se mantiene al acecho ante cualquier pista que puedan aprovechar para sacar de la alcaldía a Walter C. Randall y sus concejales.

corruptos, que no son todos, pues unos pocos apoyan a Abberton en voz baja, sin que quede clara su posición por temor a que pueda sucederles algo desagradable.

Entre las piezas que juegan en un lado u otro, destacan algunos nombres, como el sargento Conaill, un testarudo irlandés que sirve en la comisaría del distrito central. El sargento Conaill fue quien llevó la investigación de la muerte del difunto Abberton y quien tuvo que dar el caso por cerrado cuando no obtuvieron pista alguna sobre los asesinos. El sargento, no obstante, cree que hay alguien detrás, alguien poderoso y que permanece en las sombras. Conaill recibe de cuando en cuando cartas anónimas en las que se da referencias sobre la posible aceptación de sobornos y tratos de favor en firmas de acuerdos por parte del alcalde Randall. Las cartas no tienen ningún valor de cara a un juicio, es decir, poco se podría hacer con ellas pero sirven al menos, para hacer que este testarudo y desconfiado sargento, se ponga sobre alerta. Cuando Isaac Abberton se puso en contacto con él para contarle sus inquietudes, sus sospechas sin fundamentos, el sargento Conaill no quiso darle esperanzas aventuradas, no le dijo nada de las misteriosas cartas, pero le aseguró que trataría de averiguar qué estaba sucediendo, mientras secretamente compartía sus sospechas. Esto supuso un gran alivio para el candidato Abberton que encontraba de esta manera a alguien que estaba dispuesto a acompañarle en esta cruzada.

Pero... ¿Quién envía esas notas revelando datos tan comprometedores para al alcalde Randall? Conaill no lo sabe, pero cree firmemente que esa es letra de mujer. Una letra redondeada, de trazos delicados, inclinada levemente hacia la derecha.

La trama política de Creekville puede ser alargada tanto como tú quieras, la lucha de poderes podría ser tremenda, aumentando en una escalada de terror que acabe con cadáveres y explosiones, mentiras y traiciones, úsala en tu día a día en Creekville, llena las primeras planas de los periódicos con la pugna por la alcaldía.

2. EL CRIMEN ORGANIZADO

A Creekville, como a muchísimas otras ciudades del continente, llegaron inmigrantes (italianos, irlandeses, judíos, polacos, etc). Un grupo muy importante de ellos eran hombres de honor, criminales pertenecientes a la Mafia decididos a probar suerte en este nuevo campo de trabajo que eran los Estados Unidos. Así, entre 1901 y 1913 más de un millón de sicilianos llegaron a costas norteamericanas. Muchísimos de ellos se quedaron en Nueva York, pero muchos otros probaron suerte en otros lugares, como Kansas City, Chicago o Detroit, por poner unos pocos ejemplos. Del mismo modo, llegaron a Creekville, donde prosperaron y se hicieron dueños de todo lo que tuviera visos de ser clandestino, ilegal o prohibido. También se hicieron dueños, con el pasar de los años, de la zona del puerto, llegando a controlarlo por completo (similar a lo que pasó en Nueva York, donde los Italianos llegaron a controlar el 75% del personal, relegando a segundo plano a los irlandeses que tenían hasta entonces el monopolio).

No sólo sicilianos llegaron a Creekville. El primer grupo que llegó y se hizo dueño de las calles de Creekville fue un grupo criminal organizado de "Camorristas" (la Camorra, procedente de Nápoles, es una variante menos organizada de la Mafia

siciliana). De entre estos “Camorristas” destacó por encima de todos su Capo, Salvatore Moretti. Moretti fue durante años, desde su llegada a Creeville, el Capo dominante de la ciudad. Extorsionó al resto de la comunidad italiana presente, amenazaba, chantajeaba y cobraba impuestos abusivos por una supuesta protección a todo tipo de comercios. Moretti supo granjearse los favores de los principales hombres de la ciudad, como el alcalde, jueces, etc. De este modo, a base de sobornos e intimidación, nadie osaba levantar la mano contra la Familia Moretti. Esto fue así durante años hasta la llegada de Panepinto, Boldini y algunos picciotti (soldados de la Mafia).

Al poco de llegar a Creeville, Don Gaspare tuvo un encuentro en un silo del puerto con dos de los hombres de Moretti, que terminó con estos acribillados a balazos por el acompañante de Don Gaspare, Vincenzo Boldini. El incidente no hubiera pasado de aquí si no fuese porque resultó que uno de estos hombres, era Antonino Grassi, la mano derecha de Moretti, y el otro su hombre de confianza, el llamado Totó “El gordo”. Don Salvatore, al enterarse de este incidente mandó enseguida a varios hombres a aclarar qué demonios había sucedido. Cuando estos hombres llegaron de noche al hotel donde descansaba Panepinto, ametralladoras en mano y dispuestos a tener una acalorada discusión, se encontraron inmersos en una trampa de fuego cruzado que los llenó de plomo casi al instante. Ni uno solo de los cuatro hombres enviados sobrevivió al ataque, ni siquiera el quinto que aguardaba abajo en un sedán negro. Este también fue acribillado sin llegar a tocar el acelerador.

Con estos cinco hombres, más la importante pérdida de Antonino Grassi, su mano derecha, y Totó, Moretti se encontró que había perdido, no sólo a siete de sus hombres, si no además muchísima credibilidad entre los locales que el cobraba por pro-

teger y algunos de los hombres principales de la ciudad.

El nombre de Panepinto empezó a sonar cada vez más fuerte en Creeville, y cuando Don Gaspare se puso en marcha junto a su hombre de confianza, Boldini, para diseñar el plan de acción en Creeville de cara a hacerse con el control de parte de la ciudad; descubrieron que la gente mostraba cierta simpatía hacia ellos. Como no tardaron en averiguar, los métodos de Moretti eran crueles en extremo, esto añadido al hecho que en menos de 48 horas, los hombres de Don Gaspare habían acabado con seis hombres y la mano derecha de Moretti, convirtió a Don Gaspare en un respetado Capo en Creeville.

No sería justo decir que Don Gaspare es el capo más poderoso de la ciudad, pero tampoco debemos pensar que es Moretti. Se podría decir que existe un empate, unas constantes tablas que en ocasiones oscilan a uno u otro lado, pero nunca por mucho tiempo. Moretti tiene el apoyo de hombres poderosos de la ciudad, alcaldes, jueces, policías, etc, una importante cantidad de gente en nómina. Panepinto no tiene al apoyo de hombres tan poderosos, pero sus negocios generan muchísimo dinero, más del que es capaz de generar Moretti.

Así, se podría decir que uno tiene el poder y el otro la fortuna. Ambas Familias pugnan por sobresalir y predominar, siendo hasta la fecha imposible sentar a ambos Padrinos en una misma mesa para tratar de pactar o llegar a acuerdos sobre jurisdicciones o territorios. La guerra entre ambas Familias está en la calle, y las acciones que realizan una contra otra ocupan primeras planas en la prensa local.



La ciudad de Creekville está básicamente dividida entre tres grupos que se reparten el pastel, sacando mayor o menor tajada como veremos. De estas tres, dos son las más importantes y están directamente enfrentadas entre ellas. Estas son la Familia Panepinto (por defecto a la que pertenecen nuestros PJs) y la otra es la Familia Moretti. Finalmente, se encuentran los irlandeses de la Wilson Street.

Si bien los que llevan más tiempo en la ciudad son los irlandeses, estos se vieron relegados a un segundo plano cuando aparecieron los hombres de Moretti y sus ametralladoras. Su descenso no cesó, puesto que también aparecieron los picciotos de Panepinto. De este modo, parece que los irlandeses son la parte más baja del escalafón criminal de Creekville, eso sí, son huesos duros de roer y no conviene subestimarles. No se casan con nadie, tienen sus propios

intereses y no dudarán en pactar o atacar a cualquiera con tal de obtener beneficios.

A continuación veremos cómo se reparten el territorio estas Familias, y sus principales negocios y contactos. Más adelante encontraremos las características de los integrantes de las mismas.

FAMILIA PANEPINTO

Año de creación (en Creekville): 1904

Padrino:

Don Gaspare Panepinto

Miembros principales:

Don Vincenzo Boldini (sottocapo)

Samuel Leví (consigliere)

Ámbito: Distrito portuario.

Poderes:

- Muelles.*
- Transporte (camiones).*
- Restaurantes.*
- Suministro de alcohol.*
- Sindicato de camineros y estibadores.*
- Clubes nocturnos.*

Sobre la Familia

La Familia Panepinto se nutre principalmente de los ingresos del puerto y del contrabando de alcohol, el resto de negocios le aportan ingresos menores que le permiten ser el grupo criminal que mayores beneficios recibe en Creekville.

La posición de la Familia Panepinto es muy precaria, ya que si bien goza de los mayores beneficios, no cuenta con la simpatía de los principales hombres de la ciudad. Este dudoso beneficio se lo lleva la Familia Moretti, quienes disfrutan entre sus protectores con el Jefe de policía J. Pescara, algunos mandos intermedios del mismo cuerpo y hasta el mismísimo alcalde de la ciudad.

La Familia Panepinto comparte el control de la venta de alcohol ilegal en la ciudad con la Familia Moretti, su único rival serio en este asunto. Don Gaspare tiene contactos en Québec y Montreal, desde donde envían el contrabando a Creekville. La ruta de transporte es una vía difícil, puesto que en cualquier momento puede darse un chivatazo que podría hacer aparecer desde a los hombres de Moretti, hasta a la policía. Don Gaspare no está dispuesto a dejar de lado la principal vía de ingresos de la Familia, los riesgos son altos, pero los ingresos mayores aún.

En el siguiente puesto de la lista de ingresos de la Familia, se encuentra el muelle, el transporte y los

sindicatos de los mismos. Nada entra por el puerto de Creekville sin que la Familia se entere, controle y supervise. En el sindicato de estibadores y en el puerto en general, se encuentran en ocasiones con problemas con los irlandeses. Los hombres de Finnegan tratan en ocasiones de boicotear los camiones de Panepinto o el trabajo de los estibadores italianos en el muelle. Se trata de una lucha que se remonta años atrás, desde que los italianos relegaron a los irlandeses de los muelles a un segundo plano. Primero fueron los hombres de Moretti, y ahora los de Panepinto. Sea como sea, quien domina el muelle controla una buena fuente de ingresos, pero hereda también una buena fuente de problemas, los irlandeses de la Wilson Street.

La siguiente inversión fuerte de la Familia son los clubes nocturnos, como el "Club 42" o el "Lucciano's" donde se toca música en directo y se bebe a ritmo de jazz. También se encuentran en este mismo nivel una docena de restaurantes, entre ellos destaca el "Panepintos' Bar", local de reunión de la Familia y punto de inicio de casi todas las aventuras de nuestros PJs.

FAMILIA MORETTI

Año de creación: 1892

Padrinos:

Don Patricio Moretti (muerte natural)

Don Salvatore Moretti

Miembros principales:

Joey Marcello (sottocapo)

Gaetano Balestro (consigliere)

Ámbito: Uptown y Distrito central principalmente.

Poderes:

*Fabrica de cerveza
(clausurada durante la prohibición)
Suministro de alcohol
Taxis
Apuestas / juego
Concesionario Cadillac
Luigi's*

Sobre la Familia

Fue la primera Familia italiana en llegar a esta ciudad, por entonces sólo estaban aquí los irlandeses y la delincuencia habitual en toda ciudad, nada del otro mundo.

Don Patricio Moretti, padre del actual padrino de la Familia, era quien estaba al mando, y sus crueles tratos, su violencia desahogada y sus métodos intimidatorios no se perdieron cuando Don Patricio murió, ya que su hijo Salvatore es todavía más peligroso que su padre. Desde el primer día, los métodos de la Familia se han basado en el respeto a través del miedo, y este es su modo de actuar básicamente. Si a esto le añadimos que Moretti tiene muy buenas relaciones con algunas de las personas mejor posicionadas de la ciudad, tenemos en esta Familia una fuente inagotable de problemas.

Los ingresos de esta Familia vienen de diferentes sitios, siendo el principal de ellos el alcohol. Al igual que la Familia Panepinto, los Moretti disponen de algunos contactos en Québec, de donde traen alcohol de contrabando en Creeville. Además de ello, procuran enterarse de las rutas y fechas de transporte de la Familia Panepinto, y realizan ataques con la intención de requisar todo el material, o en ocasiones sencillamente usan de sus contactos con la policía

para que sean ellos los que detengan los camiones y lo requisen.

Otro punto fuerte de ingresos de Moretti es el juego. Controla las máquinas tragaperras, y las carreras de caballos a través de una oficina de apuestas.

La línea de taxis de Creeville está bajo el control de Moretti. Son un total de 113 coches cuyos conductores deben pagar importantes sumas de dinero por sus licencias, además de elevados porcentajes mensuales. El sindicato de taxistas está también bajo control de la Familia a través de John Lonnegan, el tipo que lo dirige.

Existe en Creeville un concesionario Cadillac, en el distrito central, cerca del distrito jurídico. Este concesionario, llamado "Bob Cadillac", está bajo el control de la Familia Moretti, motivo por el cual los tipos más importantes e influyentes de la ciudad, que apoyan y aceptan sobornos de Moretti, tienen siempre en su parking un cadillac, como el caso del Alcalde Randall o el Juez Atkinson, por ejemplo.

A raíz de la prohibición (la Ley seca) el gobierno clausuró todas las destilerías o fabricas de alcohol, entre ellas, la fabrica de cerveza de la Familia Moretti. Ahora, la fábrica permanece cerrada, aunque se sigue usando su infraestructura para realizar en su interior topo tipo de negocios de la Familia. Retener a tipos contra su voluntad, almacén temporal, escondite, etc. La fábrica cerró el mismo año que se instauró la prohibición, y sigue cerrada hasta la fecha.

Hay que destacar entre las propiedades de Moretti, el club Luigi's, del que hablamos anteriormente. Se trata del lugar de moda actualmente en Creeville, un lugar donde se pasean las principales celebridades de la ciudad, donde el lujo y la ostentación bailan al ritmo de swing.

LOS IRLANDESES

Año de creación: 1870

Padrinos:

Dinny Coonan (Asesinado)

Ernie Monaghan (Encarcelado)

Joe Finnegan

Miembros principales:

Eddie Bean (Mano derecha de Joe)

Ámbito: Wilson Street

Poderes: Reducidos al control de su calle, antiguamente tenían mucha presencia en los muelles, pero ahora ya no. Aún y así, mantienen débiles contactos en el sindicato de estibadores y algunos prostíbulos.

Sobre la banda

Esta escisión de las Dagas de la Mano Blanca, vino a parar a Creekville hacia 1870, por entonces, sin rivalidad en las calles del distrito portuario y los muelles, se hicieron por la fuerza con ellos, asentándose hasta ocupar cerca del 70% de personal del muelle. Los irlandeses usaban de la fuerza bruta en todos sus negocios, a través del miedo y los asesinatos lograban sus propósitos sólo debiendo preocuparse de las autoridades locales, demasiado torpes como para echarles el guante.

Casi veinte años más tarde, llegaron los hombres de Moretti que empezaron a ganarles terreno en las calles y en los muelles, lo que los llevó a la primera guerra ítalo irlandesa. Los asesinatos, los ajustes de cuenta y las bombas ocupaban las primeras planas del periódico local, hasta que apareció Panepinto y sus muchachos. El revés sufrido por la Familia Moretti les llevó a parar toda acción violenta contra los irlandeses, preocupados ahora de Panepinto. De esta manera los irlandeses, demasiado debili-

tados como para continuar esta batalla, fueron finalmente expulsados y relegados a la Wilson Street mientras tienen que presenciar como Panepinto y Moretti se reparten el pastel.

De los negocios de los irlandeses, tan sólo les queda ahora algo de presencia en el sindicato de estibadores y controlan todos los negocios de la Wilson Street, un total de seis locales, algo demasiado pequeño para llamar la atención de ninguna de las otras organizaciones criminales de la ciudad. Éstas consideran a los irlandeses algo molesto pero soportable... como una mosca que nos ronda por la nariz, y poca cosa más.

Los irlandeses, liderados por Joe Finnegan, no se casan con nadie, y no les importa atacar tanto a hombres de Moretti como de Panepinto, y si es necesario, atacan a unos u otros en su propio beneficio, tratando de provocar peleas entre ellos. Esta táctica ha sido utilizada en varias ocasiones con buenos resultados.

La especialidad de los irlandeses son los explosivos, y su táctica, la confrontación directa. No evitarán peleas y no conocen ni la sutileza ni los buenos modales, sin embargo Finnegan, el actual jefe de la banda, no es del todo estúpido, y sabe que si se enfrentara directamente con alguna de las Familias criminales de la ciudad tendría las de perder, así que opta por el desgaste, sabotajes, provocar enfrentamientos entre las otras Familias, robando mercancías a las demás Familias, etc.

El día que muera Finnegan, muy posiblemente será el fin de la presencia de las Dagas de la Mano Blanca en la ciudad, puesto que sólo su pulso firme logra controlar a la inmensa mayoría de descerebrados que forman este grupo criminal. Sin Finnegan, la segunda guerra ítalo irlandesa no tardaría en producirse, lo que muy posiblemente daría con el fin de los irlandeses.

CAPÍTULO 13

EJEMPLO DE AVENTURA

Hemos leído sobre los tipos de dados que nos harán falta, comprendemos sus abreviaturas, hemos aprendido a leer las tiradas que haremos con ellos, que es un PJ, un PNJ, sabemos quién es el Don, pero... todavía no tengo claro cómo debo dirigir una partida de Omertà ¿Cómo les planteo a los PJs lo que ocurre a su alrededor? ¿Cómo les pido que hagan tal o cual tirada? ¡Esto es un follón!

¡Que no cunda el pánico!

A continuación vamos a escribirte lo que podría ser perfectamente una partida de rol en casa con los amigos. Te servirá para que te hagas una idea de cómo debe ser una partida de rol, si es que no tienes mucha experiencia en esto, si por el contrario, eres de los que ya llevan muchos tiros pegados, sáltate tranquilamente este apartado y vas a por el siguiente.

Será como leer el guión de una peli de gánsteres y como en todas las pelis, habrán protagonistas, en este caso, los jugadores que se sentarán conmigo alrededor de la mesa y con quienes jugaremos la partida de rigor. Permítenos que te presentemos a los protagonistas de la siguiente escena.

Percy, un trompetista de color que se saca un sobresueldo colaborando con cierta Familia local, interpretado por *Ivan*.

Finucci, un periodista de nacionalidad italiana que colabora puntualmente con la Familia, interpretado por *Jonathan*.

Ronald J. Hitford, un contrabandista de poca monta, interpretado por *Paquito*.

Gianluca Cortese, un tipo sin escrúpulos al que llaman cariñosamente cicatriz, nunca se separa de su querida Thompson y es el personaje que lleva *Alex*.

Y finalmente *Pietro*, un feo camionero siciliano interpretado por *Sandra*.

Quien escribe será el *Don*, como sabes, es como llamamos en Omertà al director de juego, es decir, lo que harás tú.

Antes de llegar al punto donde comenzaremos a leer, la aventura habrá llevado al grupo de jugadores por otros muchos sitios, hasta que finalmente las pistas les han llevado hasta el puerto, donde han descubierto al guarda que vigila el acceso muerto. Alguien ha tenido la gentileza de hacerle un nuevo orificio de salida en el cráneo y ahora descansa sobre un charco de su propia sangre.

El Don: Bien, pues así están las cosas. No se ve un alma a simple vista, por el día pasan muchos camiones por esta zona, pero ahora nada de nada. La verja de entrada al muelle está abierta de par en par, parece una invitación a que paséis...

Alex: Sí, sí, una invitación... quiero tirar por percibir a ver si veo alguna otra cosa. No me creo que no haya nadie por aquí.

Jonathan: ¡Yo saco el arma!

El Don: De acuerdo, Alex, tira los dados.

Alex: ¡Toma ya, un 28, la saco!

El Don: Muy bien, asomas la cabeza por la ventanilla de tu lado y no ves nada raro. Claro que... el camión en el que venís es grandote y no puedes tener una visión completa de todo cuanto os rodea, para ello habría que bajar del camión.

Sandra: Oye, yo acelero y paso al interior del muelle.

Ivan: Espera, espera, vamos a echar un vistazo a ver si hay algo por aquí, no puede ser que no haya nadie. ¿Hace mucho que se han cargado al guarda?

El Don: No tienes ni idea Ivan. Tu trompetista no tiene conocimientos médicos y además, estáis en el camión, desde aquí poco más podéis ver. Si queréis más detalles tendréis que bajar...

Sandra: Que no paro. Sigo adelante.

Alex: Bueno, pues si no paras, yo estaré atento a lo que pueda ver desde aquí.

Ivan: Yo también.

Paquito: Yo estoy atrás, junto a las cajas que transportamos, así que puedo vigilar la retaguardia, por si alguien apareciera. Además, es de noche, si viene



un coche veremos sus luces, ¿no? ¿Hay mucha luz en el muelle?

El Don: Pues no. Por lo que podéis ver, no hay apenas luces. Veis los enormes tinglados cerrados y sobre las puertas de cada uno, una lámpara que ilumina un enorme panel donde se indica el número de tinglado, pero esas luces están lejos. En la línea de atraque podéis ver un buque con bandera de Panamá que está trabajando. Un grupo de estibadores descargan fardos muy voluminosos de sus bodegas. Las luces del bu-

que tienen esa zona iluminada, si os acercáis, podrán veros, aunque claro, las luces de vuestro automóvil deben llamar bastante la atención, es de noche.

Sandra: Vaya, es verdad.

Ivan: Bueno, seguro que ya nos han visto, no vamos a ponernos nerviosos ahora, ¿no?

Jonathan: Oye, no quito ojo a los alrededores, ¿eh? Quiero controlar las entradas y salidas, si hay vehículos, gente... ¡No me fío de nada!

El Don: Comprendo Johnny. Tira por percibir...

Jonathan: La saco, un 11.

El Don: Nada destacable.

Sandra: Bueno, ya estamos en el muelle. ¿Y ahora qué?

Paquito: Nos dijeron que lleváramos la mercancía hasta el silo número 3, allí nos esperarían para hacer el intercambio. ¿Frente a qué silo estamos pasando ahora?

El Don: Sandra y Alex que estáis en la cabina del camión, podéis ver claramente que estáis pasando frente al silo número 4, así que suponéis que debe ser el siguiente.

Sandra: Pues sigo adelante.

Jonathan: ¿Veo algo raro? Sigo atento, ¿eh?

Paquito: ¿Algo raro aquí detrás? Recuerda que estaba mirando por la parte de detrás.

El Don: Sandra, efectivamente, llegáis frente al siguiente silo y veis pobremente iluminado por una vieja bombilla amarillenta que se trata del silo número 3. No veis a nadie en las cercanías,

pero eso sí, atracado al frente, hay un barco pesquero, unos diez o doce metros de eslora. Hacedme todos una tirada de percibir, Jonathan, Paquito, vosotros con un -20.

Jonathan: ¿Con un -20? Pues me queda un triste 20... fallo, un 89.

Paquito: ¡Yo la saco, con un 26!

Sandra: La saco.

Ivan: Y yo.

Alex: Yo también, con un 01, eso es un crítico, ¿no?

El Don: Si señor. Veamos, Sandra, Ivan y Alex, veis movimiento en el interior del barco. Tú, Alex, incluso afirmarías que has visto tres siluetas, en una de ellas has detectado el brillo de la brasa de un cigarro. Paquito, tú que estás mirando por la parte de detrás, ves que por un momento, iluminado por la luz de la bombilla del silo 5, un coche sin luces que ha pasado muy lentamente por debajo. Hazme una tirada de Intuir...

Paquito: La saco.

El Don: No hago más que confirmar lo que ya supones Paquito. Ver ese coche circular tan lentamente y sin luces te ha producido una sensación... extraña... cuanto menos inquietante.

Paquito: ¡Tenemos compañía!

Alex: ¡Cómo esperaba este momento! ¡Compruebo que la Thompson está cargada y bajo del camión de un salto!

Jonathan: ¡Y yo! Me pongo al otro lado del camión, no quiero quedar expuesto.

Sandra: Acelero hasta el barco pesquero, quiero ver si esos tipos son los que nos esperan.

Ivan: Tengo mi arma a punto, no quito el ojo de encima al barco.

El Don: Las luces de vuestro camión barren el puerto hasta iluminar el barco, ahora claramente veis que dentro hay tres tipos, uno de ellos, que fuma un grueso cigarro, da un silbido y los otros dos saltan al muelle mientras se remangan la camisa. No veis que vayan armados ni nada por el estilo.

Ivan: Cuando estemos encima, me asomo por la ventanilla y les encaño.

El Don: Llegas a la distancia que deseas. ¿Qué les dices?

Ivan: (Haciendo el gesto de apuntar con ambas manos alrededor de una pistola imaginaria) Muy bien tipos listos, levantad las manos ¡Quiero verlas!

El Don: Hazme una tirada de intimidar Ivan.

Ivan: 09, ¡la saco! (sin dejar de encañar con la pistola imaginaria).

El Don: Los dos tipos que habían saltado al muelle levantan las manos de golpe, con los ojos como platos, sin embargo el del cigarro sonríe mientras el puro se sostiene en su labio con increíble equilibrio. Se lleva la mano al frente, haciendo de visera, puesto que las luces del camión le tienen cegado y te contesta – Muy bien, vamos a tranquilizarnos, nosotros no queremos problemas, ¿verdad chicos? – los otros dos niegan con la cabeza a toda velocidad – sólo hemos venido a por esas cajas que traéis, las cargamos, os pagamos y nos vamos, ¡un trabajo sencillo! Nadie tiene que ponerse nervioso...

En este momento, oís un sonoro chirrido y las luces de un vehículo atraviesan la oscuridad desde detrás de vosotros. Un coche aparece de la nada derechito hacia vosotros, pero no es el único, de detrás del

tinglado número 3 sale un camión rugiendo mientras empezáis a oír disparos.

Jonathan: ¡Eh, yo estaba vigilando todo el rato! ¿de dónde ha salido ese camión?

Paquito y Alex: ¡Disparamos!

Jonathan: ¡Y yo, y yo!

El Don sonríe ante la perspectiva de una nueva escena de acción. Los jugadores agitan los dados en sus manos, repasan las hojas de personaje por enésima vez por si el porcentaje en sus armas hubiera variado. Esperan que se declare el turno de iniciativas y pronto, una vez más, las balas zumbarán de nuevo. Pero nosotros lo dejaremos aquí.

Como ves, narramos la historia, les damos todos los detalles necesarios, les damos tanto como ellos te requieran, si hacen falta tiradas de dados, las pedimos y a continuación les damos los nuevos datos. Ellos te ayudarán a componer la aventura, tratarán de sorprenderte con planes a veces espectaculares, deberás improvisar si es necesario, escúchales, que la aventura fluya, como en una peli de gánsteres.

AVENTURA: RITUAL DE INICIACIÓN

En Omertà los PJs, como sabes, pertenecen a una Familia que te ha sido descrita en profundidad en el apartado correspondiente. ¿Y cómo fue el momento de su ingreso? ¿Cómo fueron a parar a esa Familia? En esta primera aventura trataremos de dar respuesta a esas preguntas. En Ritual de iniciación los PJs ingresarán en una de las Familias que se describen en la ciudad de Creekville, aunque con pequeños cambios lo puedes adaptar a cualquier ciudad que desees.

Allí darán sus primeros pasos en esta nueva vida de emociones y riesgos. Para jugar esta primera aventura introductoria tendrás que tener en cuenta una serie de requisitos a la hora de crear los PJs. Al ser esta una aventura que comienza con los PJs dedicándose a lo que fuera que hacían antes de ingresar en la familia, deberás ignorar del apartado de creación de personajes, todo lo que hace referencia a las habilidades que se adquieren por la nueva profesión de Gánster, y las tiradas en la tabla de eventos durante los primeros años en la Familia. Los puntos que pensaban destinar en las habilidades de gánster, si quieren, que se los reserven hasta terminar la aventura. Cuando lleguemos a la parte de otorgar experiencia, indícales las habilidades de gánster y entonces que se repartan los puntos como quieran. Si deciden no reservar puntos y gastarlos todos ahora, no hay problema, que lo hagan como quieran.

De todos modos, esto no quiere decir que siempre que hagas PJs nuevos vayas a pasarles en primer lugar por esta aventura, solamente los primeros PJs que hagas para Omertà. Si más adelante haces nuevos PJs, pásales por todas las fases de creación, incluídas las que descartamos para esta aventura.

**JUEVES,
7 DE FEBRERO DE 1920,
19:15PM**

CREEKVILLE. DISTRITO PORTUARIO PANEPINTO'S BAR

Los PJs se encuentran por el motivo que hayáis considerado oportuno en dicho restaurante, descansando del viaje que los haya traído hasta aquí, o en espera de algún capataz del puerto a quien dirigirse para pedir trabajo, o lo que fuere que hayáis pactado entre el Don y los PJs.

El olor a pizza, queso y pasta inunda casi toda la estancia, en la barra la gente lleva a cabo diferentes conversaciones, rien, comentan la jornada de trabajo, etc. En las mesas, la gente come abundantes platos de pasta con carne. Los PJs serán atendidos en la barra o en alguna mesa, da igual. Podrán tomar lo que deseen... ¿lo que deseen? Bueno... no hay

que olvidar que la Ley seca lleva poco más de un mes en vigor, la tenencia de alcohol en un local público es delito, y ningún local quiere jugársela con la ley. Bueno... hace poco más de un mes que está en vigor, y algunos locales, sólo algunos de los oscuros y sucios tugurios de los barrios bajos o de esta zona del puerto, se atreven a servir algo de whisky de contrabando.

Así que si algún PJ pide algo de alcohol, el camarero limpiando con un mugriento trapo, levantará una ceja y mirará con suspicacia al PJ o PJs. Nunca se sabe... puede aparecer de la nada algún tipo del gobierno o de la Oficina del Tesoro, sacar a pasear su placa y cerrar el negocio en un santiamén. Así que... ¿quién demonios son estos tipos que piden alcohol así, abiertamente?

- *Esta prohibido... ¿es que no lo saben?* - obtendrán como respuesta del tipo alto, estrecho de hombros y con poco pelo que les atenderá, Frank, el dueño del restaurante.

Los PJs puede que pregunten por lo que hayáis decidido que vienen a buscar a Crekkville. Trabajo, a



alguna persona, etc. Si preguntan por trabajo, les dirán que pueden probar a pasar mañana por la mañana por la entrada del muelle, quizá allí, cuando vengan a pedir trabajadores, se fijen en ellos y los contraten por un día. Si lo que buscan es un lugar donde descansar, les indicarán varios moteles y algún hotel cercano. Si quieren cenar, pues en una de las mesas junto a una amplia ventana donde se pueden leer las letras que anuncian el local, podrán sentarse y comer pizza, pasta, risotto o cualquier otra cosa de la gastronomía italiana.

Cuando lleven un rato en el bar, que hagan una tirada de **Percibir**, y en caso de sacarla correctamente, verán cómo un tipo con traje y aspecto sonriente entra en el restaurante y hace un gesto con la mano hacia Frank, que le devuelve la sonrisa.

- *Frank, ¿amico?* - dice el recién llegado cruzando por delante de la mesa de los PJs y cruzando el local hacia una puerta que da a la parte de detrás.

- *¿Jimmy?* - contesta igual de sonriente Frank haciendo un gesto típicamente italiano con ambas manos uniendo las puntas de los dedos.

Así, el recién llegado llega hasta la puerta y la cruza. Los PJs no habrán visto nada por el hueco de la puerta abierta.

Deja a los PJs un rato más, mientras degustan los famosos espaguetis con albóndigas de Frank. Si te preguntan sobre si oyen o ven algo raro por la zona de esa puerta de atrás, diles que no. Aunque un poco más tarde, si los PJs están atentos, o si sacan correctamente una tirada de **Percibir** -20, descubrirán a Frank que sale de detrás de la barra con una botella de licor me-

dio oculta en su delantal. Tiene toda la pinta de ser whisky... Y si preguntan...

- *Esta prohibido... ¿es que no lo saben?*

Una hora más tarde, cuando ya va quedando poca gente en el restaurante y afuera ya ha oscurecido, que hagan los PJs una nueva tirada de Percibir -20 para darse cuenta de que un vehículo se ha detenido en la acera de enfrente y por lo menos hay tres tipos en su interior.

Si los PJs se fijan en este vehículo, descubrirán que de los tres tipos, dos salen y uno se queda dentro. Los dos tipos que han salido, visten largas gabardinas oscuras y llevan sombreros bien calados. Mantienen las manos dentro de los bolsillos de las gabardinas. Si algún PJ te pide una tirada de **Intuir**, dile en caso de éxito que tiene la sensación de que algo va mal.

En este momento ya deberían estar diciendo cosas como que se apartan de la ventana, o aprovechan para irse al lavabo, etc. En caso contrario, verán como los dos tipos cruzan la desierta calle y uno de ellos se separa para dirigirse hacia la derecha, saliendo de su línea de visión, mientras que el otro, llegados a cinco metros de la cristalera, tras la cual están los PJs, sacará de debajo de su gabardina una Thompson y abrirá fuego sobre todo bicho viviente en el restaurante. De la bocacha de la ametralladora saldrán varias columnas de fuego que iluminarán el rostro desencajado del tipo que no deja de disparar sobre el restaurante.

En el interior, los cristales lloverán sobre los PJs, el espejo del fondo reventará, la caja registradora quedará como un colador, las estanterías se descolgarán, tres tipos de los que quedaban todavía en la barra bailarían en sacudidas

nerviosas mientras las balas les atraviesan, la sangre cubrirá la barra y salpicará a los PJs. ¿Y los PJs? A menos que te dijeran alguna estupidez como no cubrirse a tiempo, en cuyo caso que reciban directamente el daño de 1d6 balas, tendrán un 10% cada uno de recibir 1d3 balas.

Mientras tanto, lo más prudente será quedarse bien agachado y rezar para que se le acabe bien pronto el cargador. En este punto, que hagan los PJs una tirada de **Escuchar**. En caso de sacarla correctamente, podrán oír una serie de disparos en la parte de detrás, coincidente con la puerta por al que entró aquel tipo sonriente.

En este momento, terminan los disparos de la ametralladora, pero se escuchan ahora los disparos de otra Tommy en la parte de detrás. ¿Que hacen los PJs? Si alguno de ellos levanta el cuello para ver lo que sucede con el tipo de delante del local, se encontrará con la mirada directa del tipo, que parece ignorarle y da media vuelta para subir al coche con la ametralladora todavía humeante. El tipo tenía una amplia cicatriz en su mejilla derecha.

En la parte de detrás, cesan ahora los disparos de la Thompson. Si los PJs están atentos, verán cómo la segunda silueta engabardinada sale corriendo de detrás del callejón (porque estaba en el callejón que da a la parte de detrás) y sube también al coche que, por supuesto, con el motor en marcha, acelera con un chirrido para poner distancia de por medio. Antes de perderse de vista, de la ventana de detrás asoma de nuevo la Thompson para abrir fuego sobre el restaurante, obligando a agacharse a todos los presentes de nuevo. Si los PJs estaban de pié, ahora tendrán un 05% de posibilidades de recibir una bala.

JIMMY BRINCOS

Casi en cuanto se va el coche, los pocos clientes que quedaban en el restaurante salen corriendo a la calle para perderse de vista, algunos heridos corren ayudados por otros, y Frank saldrá de su escondite y correrá por encima de los cristales que inundan el suelo hacia la puerta de detrás, la abrirá y se perderá de vista tras ella sin cerrarla a su paso. Los PJs oirán perfectamente que no deja de quejarse en voz alta.

- *¿Mamma mía? ¿Mamma mía? ¿Santa Madonna?*

Ahora llega uno de esos momentos en que los PJs o se involucran o cierra el libro y saca el parchís. ¿Se acercan los PJs (los únicos presentes en el restaurante, aparte de Frank) a mirar tras esa puerta? ¿O se van por la puerta escurriendo el bulto? Esperemos que el espíritu de nuestros PJs sea el que se espera de ellos, y crucen la puerta a ver qué demonios sucede...

En la trastienda, a la que se accede por un pequeño corredor, descubrirán una mesa redonda tirada en el suelo, sangre y cartas de póquer. Además de los cuerpos de cuatro hombres acribillados. Al fondo, una puerta permanece abierta y por ella se ve la pared del callejón de detrás. La puerta está descolgada de una de sus bisagras, y se puede adivinar con una tirada de Percibir, la huella de un zapato en su parte externa. Señal de que derribaron la puerta de una patada. Al parecer, sorprendieron a todos los presentes sin dar tiempo a que cogieran sus armas, ya que estas asoman de las sobaqueras de los presentes.

Frank se agacha para comprobar el estado de los presentes.

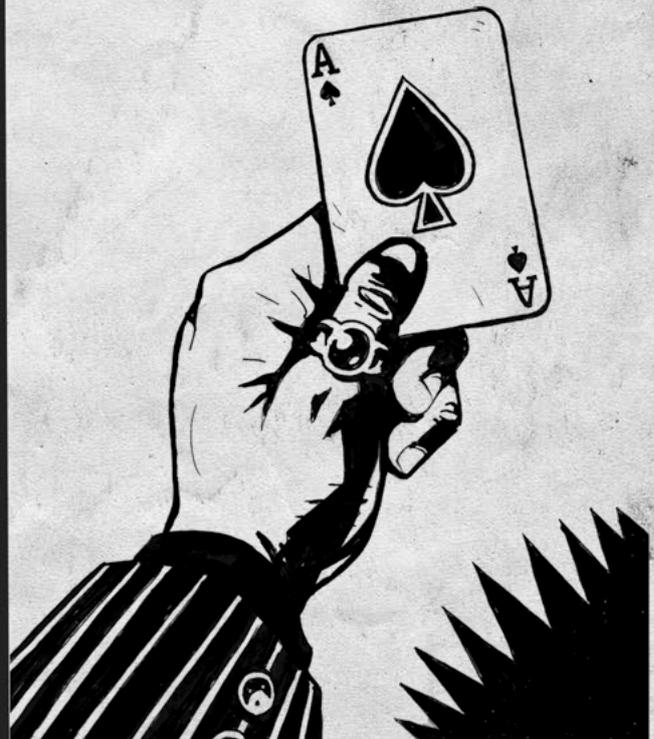
- *¿Signore Luigi, signore Jimmy?... Tomy... ¿Signore Luca? ¿Mamma mía? ¿Santa Madonna?* - se queja llevando las manos al cielo sin reparar en los Pjs.

Se supone que tarde o temprano los PJs se harán notar, momento en que Frank se levantará de un salto.

- *¿Que desgracia? ¿Mamma mía...están todos muertos?* - seguirá en su monólogo lastimero.

- *No me metas en el hoyo tan pronto Frank...* - exclama entonces uno de ellos.

- *¿Jimmy?* - se alegrará Frank, juntando sus manos en una palmada.



Si los PJs se agachan a comprobar el estado de los presentes, descubrirán con unas tiradas de **Primeros Auxilios**, que están todos muertos, menos Jimmy, que malherido, todavía colea.

EN ANTECEDENTES Y UN ENCARGUITO

Una vez levanten a Jimmy y lo sienten en una silla, se enterarán de algunas cosas mientras Frank cierra la puerta, levanta la mesa volcada y sale a cerrar el restaurante.

Jimmy Bonomo, que así se presentará el tipo de traje que vieron entrar hace ya un buen rato, estaba jugando una partida de cartas cuando de repente se abrió la puerta y un hombre de Moretti disparó sobre todos.

- *¿ al parecer... – mira a sus compañeros caídos y se muerde el labio inferior – han hecho un buen trabajo, ¡malditas sabandijas? ¡Ouch?*
- se queja de la herida sufrida.

Necesitará unos segundos para reponerse, y enseguida tratará de levantarse, pero el dolor se lo impedirá. Quizá los PJs le digan ahora eso de no se mueva, descanse, necesita reposo y tal. Pues bien, será entonces cuando Jimmy les explique algo más.

- *Tienen que ayudarme, por favor... – Jimmy está muy malherido, y es incapaz de valerse por sí mismo, como habrán descubierto con alguna tirada correcta de Primeros Auxilios – he de encontrarme con unos amigos en el muelle... a medianoche... en el tinglado número dos...*

con el coche... por favor, vayan al tinglado, es importante... les estaremos muy agradecidos.

Volvemos a la encrucijada del parchís, si no quieren acompañarle, hasta aquí hemos llegado. En caso contrario, podrán preguntar algo a Jimmy. Si los PJs le preguntan algo sobre ese tal Moretti, Jimmy les dirá que es un tipo muy peligroso al que no conviene molestar.

Así que a medianoche, ¿no?... si los PJs comprueban sus relojes, se darán cuenta de que falta algo más de una hora para el encuentro en el muelle.

- *Por favor... – Jimmy se llevará la mano a la americana y extraerá las llaves de un vehículo (y de paso los PJs verán asomar la culata de un revolver).*

Jimmy, en este momento, caerá inconsciente definitivamente, Frank volverá de cerrar el restaurante y les preguntará a los PJs que decisión tomarán. Si le piden a Frank que se encargue del asunto, Frank tratará de convencerlos para que lo hagan ellos. Insistirá en que los “amigos” de Jimmy les agradecerán generosamente la ayuda si aceptan el encargo – y los amigos de Jimmy pueden ser muy generosos cuando se lo proponen – añadirá. Además, Frank les dirá que Jimmy no puede salir en ese estado, que conviene llevarlo al médico, y que el mismo se encargará de ello.

Si los PJs deciden tomar alguna precaución y se asoman a ver si siguen por aquí los hombres de Moretti, que salgan al exterior, y que hagan una tirada de **Percibir** si lo desean para descubrir que no hay nadie en toda la calle, salvo alguna luz solitaria en alguna ventana. La oscuridad de la noche llena la calle de sombras. En la acera de enfrente, encontrarán dos coches aparcados, uno de ellos, según les dirá Frank, es el de Jimmy, un Bolt Ace Fordor color azul. Supondremos que finalmente, los PJs

cruzarán la calle y subirán al vehículo. Tras ellos, las luces del Panepinto's bar se apagan, Frank ha cerrado por hoy.

CAMINO AL MUELLE

Finalmente, los PJs se pondrán en marcha hacia la zona de muelles. Deberán tomar la calle principal hasta los muelles, hay tiempo más que de sobra. Al girar la esquina, pasarán frente a una gasolinera con taller de neumáticos. Frente al taller, hay un par de vehículos y un camión aparcados. Si los PJs te piden una tirada de Percibir -20, descubrirán que ese vehículo coincide con el mismo que vieron aparcar frente al restaurante. Y ahora que se fijan... tres siluetas están fuera del vehículo con el maletero abierto, parecen hablar sobre algo, cuando de repente ven pasar el coche y los tres parecen cesar en sus conversaciones para quedarse mirándolo.

Tomen las precauciones que tomen, los tres tipos entrarán disparados al vehículo y arrancará en un momento para echarse a toda velocidad tras ellos. Se inicia una persecución en toda regla.

Si los PJs no tienen armas, podrán haber cogido los revolver de los compañeros de Jimmy abatidos. Si no lo hubieran hecho, quizá Jimmy les habrá dejado su pistola. Y si fisgonean un poco, no tardarán en encontrar otra más en la guantera.

Y ya que hablamos de fisgonear... si los PJs cuando llegaron al coche decidieron abrir el maletero a ver qué demonios es tan urgente, encontrarán un maletín cerrado, que esconde en su interior un sobre amarillo con 7.000 dólares. También encontrarán una escopeta de cañones recortados y una caja de munición (18 cartuchos).

Pero a lo que íbamos. La persecución se llevará a cabo en ciudad y de noche, lo que según las reglas, comporta una serie de modificadores obligados. Los perseguidores se pondrán a velocidad escape, así que los PJs, que empezarán a distancia media de los perseguidos, deberán ponerse como mínimo a esa velocidad si no quieren ver recortadas las distancias en una por asalto (de media a corta y de corta a contacto).

Usa las reglas de persecución del manual mientras ésta se lleve a cabo, y ten en cuenta lo siguiente. En el coche de los perseguidores hay tres hombres, uno conduce y los otros dos disparan. Uno lo hará desde el lado del copiloto y el otro desde detrás. Los modificadores aplicables son los siguientes:

- Velocidad. *Escape*, por ciudad y de noche: -10% (para el conductor).
- Velocidad. *Escape +1*, por ciudad y de noche: -30% (para el conductor).
- Disparar desde objeto en movimiento: -15%.
- Distancias y coberturas. Ten en cuenta que tratar de disparar a un neumático es un disparo preciso, y a toda velocidad y de noche, no podría bajar de un modificador de -40%. Del mismo modo, alcanzar a uno de los ocupantes de cualquier vehículo, tendrá el inconveniente añadido de la cobertura que ofrece el mismo vehículo.
- Finalmente, ten en cuenta que un coche tiene 5 puntos de aguante y 2 de tolerancia.

La persecución durará un máximo de cinco asaltos, pasados los cuales, los hombres de Morretti se perderán de vista. Si los PJs lo consiguen antes, pues mejor para ellos, pero en caso contrario, serán ellos los que abandonarán la carrera. ¿Para qué...? Bueno... pronto los veremos de nuevo.

Los hombres de Moretti tratarán por todos los medios de detener a los PJs. Están decididos a comprobar si ese es o no es el coche de Jimmy. Si antes que terminen esos cinco asaltos lograsen detener a los PJs, los desarmarán y llevarán al muelle, donde creen que se está cociendo algo. Pasa directamente al apartado **En las manos de Moretti**.

EL MUELLE

Finalmente, llegarán hasta la zona portuaria. Para ello cruzarán el distrito portuario. La calle principal del distrito lleva casi directamente a los muelles, pronto encontrarán algunos locales abiertos con sus luces amarillentas, bares y clubes de mala reputación. Diez minutos más tarde llegarán a la parte externa del muelle, mal iluminada, con un par de tinglados que lo delimitan y una garita tras una valla de acero entrelazado. Una luz ilumina pobremente la garita desde fuera y cuando los PJs se detengan, escucharán una emisora de deportes hablar sobre el partido de los Giants del fin de semana. Cuando se detengan los PJs en espera que alguien asome, verán que nadie sale a recibirles. Es inútil que toquen el claxon, nada de nada...

Una tirada de **Percibir** les permitirá descubrir un pequeño rastro de algo oscuro que sale del interior de la garita. Si se deciden a bajar del coche y echar un vistazo, encontrarán que la verja está abierta, y al correrla a un lado con un agudo chirrido, llegarán a la garita, donde encontrarán a un tipo grande, con la frente despejada y barriga prominente recostado en una silla con un agujero de bala en la nuca, de donde sale la sangre que descubrieron (ese rastro oscuro).

Una tirada de **Medicina** podrá decirles que lleva muerto menos de una hora.

¿Y ahora que...? Bueno, los PJs tienen una serie de datos que sería interesante que recordaran.

¿Siguen adelante? Bien. Una vez crucen la valla de acceso a los muelles, cruzarán por el camino adoquinado hasta la línea de mar, verán atracado un mercante de nombre Kalkavan. Una grúa trabaja sobre su bodega y un grupo de estibadores de aspecto rudo descargan fardos en tierra. Estos los colocan en una cinta mecánica que los desliza hasta unos camiones, donde son cargados. Cuando los PJs pasen con su coche, la grúa estará sacando una izada de balas.

Pronto dejarán atrás este buque y podrán seguir adelante. De este modo, llegarán a una zona menos iluminada donde se encuentran una serie de tinglados. Sobre cada uno de ellos aparece en grande el número de tinglado que es, así, a la altura del seis, descubrirán unas luces que se encienden y apagan dos veces. Un vistazo y una tirada de **Percibir** realizada correctamente les permitirá darse cuenta que hay un vehículo oculto entre las sombras que les ha hecho una señal. Debe de ser el contacto. Desde aquí es imposible que descubran la identidad de los ocupantes de dicho vehículo.

Si siguen adelante sin detenerse continúa leyendo. Pero si se detienen pasa al apartado **En las manos de Moretti** más adelante.

Si los PJs no se detienen (porque quizá recuerden que se les dijo el tinglado número dos, y no el seis), cuando estén pasando frente a las puertas del tinglado, perdiendo de vista el coche que les hizo señales, un camión saldrá a todo gas del interior de la nave y les cerrará el paso deteniéndose frente a ellos con una chirriante frenada. Inmediatamente,

de su interior saldrán dos tipos armados con escopetas y el conductor del camión que asomado por la ventanilla les encañonará con su revolver.

- *Muy bien amigos, ¿salgan del coche? Jimmy, ¿se te acabó la suerte?*- gritará uno de los tipos, bajito y con cara de pocos amigos. Todos ellos parecen muy decididos a usar las armas si es necesario.

Los PJs se darán cuenta que ha dicho Jimmy, el tipo que les encargó este recadito... maldita la hora, puede que estén pensando ahora.

Llegados a este punto pueden darse un par de situaciones. O que los PJs saquen las armas y se lïen a tiros, o que abrumados por las circunstancias decidan tirar las armas y salir del coche. En este segundo caso, dirígete al apartado **En las manos de Moretti**, más adelante.

Si sacan las armas, tú mismo, líate a tiros con ellos, recuerda los posibles modificadores al combate, como la cobertura que puede darles el coche y tal. Los tipos que están de pie frente a ellos no tienen coberturas (salvo el conductor del camión) pero tendrán un +5 a la iniciativa, ya que están con las armas en la mano preparados para disparar, con lo que es más difícil para los PJs actuar en primer lugar.

Si las cosas no se acaban de tranquilizar, y antes de hacer una carnicería con tus pobres PJs, acaba de convencerles con una larga ráfaga de Thompson que reventará las ruedas de su coche, romperá los cristales cubriendo a los PJs de ellos, hará saltar la tapa del motor y caer una de las puertas del coche (pero no les hará daño, tan sólo es para convencerles de que lo tienen muy mal). Si echan un vistazo, verán que el coche que les hizo señales ha aparecido tras ellos y de su interior dos tipos armados con



Thompsons están acribillando su vehículo hasta dejarlo inútil.

Y ahora... ¿salen del coche con las manos bien altas? Bueeeno.

EN LAS MANOS DE MORETTI

No muy lejos se llevarán a los PJs, de hecho, al mismo tinglado numero seis. En su interior, verán que varias lámparas cuelgan de los altos techos por largos cables iluminando pobremente el interior del tinglado. En el centro de la luz, verán una mesa de madera con un maletín negro, parece de esos de medico. Y también verán una vieja silla de madera. Los PJs podrán contar

un total de cinco hombres, todos vestidos con trajes que enseguida se quitarán para quedar en mangas de camisa, mostrando las sobaqueras que llevan algunos de ellos.

Una vez que ya les han quitado sus armas, arrastrarán a los PJs de malas maneras hasta una pequeña sala que hay aparte, como si fuera un pequeño almacén aparte en el interior del tinglado, y allí serán arrojados al suelo todos menos uno, por decisión del tipo bajito y malcarado.

- *Traed a ese, comenzaremos por él...* – dirá sonriente mostrando sus dientes amarillos.

Por más que los PJs empiecen a lloriquear o gritar cosas como “no se qué es lo que quieren de nosotros”, “se equivocan, no conocemos a ningún Jimmy”, etc, será inútil. Los hombres de Moretti no se van a dejar engañar tan fácilmente.

Una vez sentado el PJ elegido al azar por ti para comenzar el show, le atarán las manos a la espalda, y los pies con cinta aislante. El tipo bajito abrirá el maletín y ante la vista de los PJs aparecerán una serie de objetos metálicos y brillantes de uso quirúrgico.

- *Está bien amigo, tú eliges como quieres hacerlo. Por un lado puedes cantar como Caruso y decirnos cuanto queramos saber... o por otro lado, puedes hacernos perder algo de tiempo y hacerlo difícil. En cuyo caso...*
– el tipo bajito meterá la mano en el maletín y sacará una especie de alicates de aspecto muy afilado – *te iré cortando dedo tras dedo hasta dejarte las manos tan redondas como las patas de un elefante, ¿capicci?*

Deja ahora unos segundos para la gloria de tu PJ, puede decidirse por lloriquear como una magdalena, del estilo, “no, por favor, yo no se nada”, “acabo de llegar a la ciudad”, “por favor, tengo hijos y mujer”, etc, o quizá le eche valor y empiece a largar lindezas del estilo de “como me pongas la mano encima será lo último que hagas enano de los cojones”. No estaría mal.

La cosa es que mientras los compañeros del desafortunado están encerrados, la atención se la llevará el pobre elegido al azar. De éste nos encargaremos más tarde, sin embargo, volvamos a los otros, puesto que estos tienen una oportunidad de hacer algo.

Si sacan una tirada de **Percibir** –20 correctamente, encontrarán en el fondo de la sala una vieja tapa de hierro bajo una serie de cajones y trastos en desuso. Si apartan con cuidado los trastos que hay sobre ella, descubrirán una especie de tapa de desagüe o alcantarillado. Para abrirlo será necesaria una tirada de **FUEx 3**, si la consiguen, vendrá a recibirles un olor muy desagradable que surge de la oscuridad de su interior, hacia la cual se pierde de vista una herrumbrosa escalera de pared. La decisión puede parecer difícil. Irse en busca de alguna ayuda exterior y dejar a su compañero en manos de estos tipos o quedarse a ver que pasa.

Si deciden quedarse, lee más adelante el apartado **El interrogatorio** y adecua la historia en consecuencia. Aunque te adelanto, que después de dejarle las manos al desafortunado PJ sin un solo dedo, irán a por otro PJ, y si no consiguen lo que buscan, irán a por otro y otro, Y si, finalmente, no obtienen nada, los eliminarán e irán derechos al fondo del océano a criar mejillones en sus huesos. Acabando así la historia.

Si los PJs optan por irse en busca de ayuda, sigue leyendo.

De este modo, los PJs descenderán por el oscuro agujero mientras escuchan de fondo los gritos de su compañero. Tras un descenso de unos seis metros, llegarán al bordillo resbaladizo que circunda la corriente de residuos de Creekville. No hace falta ninguna tirada para darse cuenta que hay una débil luz proveniente de algún lugar más adelante, parece filtrarse desde el techo.

No creo que tarden mucho en ponerse en camino, más si cabe escuchando los gritos de su compañero y con la sensación de que esos tipos pueden darse cuenta en cualquier momento de que los pájaros han escapado del nido.

Así, siguiendo por ese bordillo, por el que cruzará alguna rata gorda como un gato pequeño, no tardarán en encontrar, tras una veintena de metros más allá, un rayo fino de luz que viene de una tapa como la que abrieron para entrar aquí. Huelga decir que si se dedican a correr por aquí abajo o realizar alguna acción similar, pueden ir derechitos a la corriente de residuos si fallan una tirada de AGI x2, lo que hará que el PJ quede cubierto de deshechos.

Efectivamente, una nueva tapa aparece sobre sus cabezas, y hasta ella lleva otra escalerilla de hierro. Si suben por ella, no tardarán en llegar hasta la tapa que, levantándola muy poco a poco, les mostrará que da al exterior del tinglado número seis. Desde aquí, no verán ni una sola alma, además, la luz que ilumina esta zona es muy pobre, proveniente de una vieja y torcida farola.

Si deciden no salir por aquí y continúan adelante, encontrarán otra salida de alcantarilla veinte metros más allá, esta sale frente al tinglado número cuatro. Si siguen avanzando encontrarán con un

ruido pesado una amplia boca de desagüe por la que este río de inmundicia va a parar al océano. Por aquí los PJs no tendrán manera de subir a tierra, a no ser que salten al océano a probar suerte, allá ellos. En principio contamos que harán lo lógico, que es subir por la primera boca de alcantarilla o la segunda.

En el primer caso, cuando salga el segundo de ellos, con una tirada de Escuchar, oirá un silbido que entona alguna cancioncilla. Si el PJ se vuelve, verá cómo del hangar número seis sale uno de los hombres de Moretti. Éste llega hasta la esquina del tinglado, apoya su escopeta contra la pared y se pone a orinar sin dejar de silbar.

Si a alguno de tus PJs se le ocurre acercarse a dejar KO al tipo, ten en cuenta que tardará tres asaltos en orinar, pasados los cuales, cogerá la escopeta y volverá a entrar al tinglado. Un total de cuatro asaltos de espaldas y se vuelve. Para que el PJ llegue hasta él sin problemas, serán necesarias tres tiradas de Discreción contra el Escuchar del gánster. Si lo consigue, podrá dejar KO al tipo según las reglas, de forma automática si llega a sus espaldas sin ser detectado. Si lo consigue, podrán hacer con él lo que gusten, además claro, tienen su escopeta. Si por el contrario, deciden no moverse hasta que vuelva a entrar en el tinglado, perfecto. Cinco asaltos después entrará de nuevo perdiéndose de vista y los PJs serán libres para moverse.

En todo caso, es hora de que decidan a dónde dirigirse, y la opción más evidente que puede ocurrírseles es la de seguir camino al tinglado número dos, donde se supone que encontrarán a alguien que espera que entreguen el recado de Jimmy. Quizá sean amistosos y puedan echarles una mano, por lo menos para tratar de sacar a su compañero de las manos de esos tipos.

Si los PJs no llegan a este razonamiento, y abandonan el muelle a pata y no se preocupan de nada más (ni de su compañero) déjales que lo hagan. No merecen el calificativo de aventureros que se espera de todo jugador de rol. Escaparán vivos, su amigo será golpeado hasta que muera, además, puede que hayan obtenido de él la dirección y nombres de sus compañeros huídos (déjales con esta sensación) y hasta aquí la aventura. Ahora puede que les busquen los hombres de Moretti y los hombres de Panepinto (el Jefe de Jimmy), puesto que han desaparecido con el coche y el dinero. Será mejor que sigan camino y abandonen Creekville.

Pero supongamos que se deciden a ir al tinglado dos a probar suerte.

TINGLADO 2

Un buen rato después de camino por el mal iluminado muelle de Creekville, a través de charcos de agua salada, aceite, grasa y combustible, encontrarán el tinglado número dos. Ya desde fuera verán dos coches estacionados y junto a ellos, dos tipos de duro aspecto con gabardinas y sombrero hablando ente si.

Si los PJs se acercan a ellos (o si son descubiertos) los dos tipos sacarán sus revólveres de algún lugar bajo la gabardina y los encañonarán.

- *¿Quietos ahí? Las manos bien altas, ¿que pueda verlas?* - ordenará uno de ellos.

- *Vaya, vaya, qué tenemos aquí...* - bromeará el otro dándole vueltas a un palillo entre los dientes.

Si los PJs están tan preocupados como se supone que deben de estarlo, no tardarán en contarles toda la historia acerca de ese tal Jimmy, el recado, el coche, Moretti y su amigo prisionero. Lo cierto es que al nombrar a Moretti, ambos tipos fruncirán el ceño de forma desconfiada. Una tirada de Intuir puede servirles para captar que evidentemente conocen a ese tal Moretti.

- *¿Jimmy? ¿Jimmy Brincos Bonomo?* - pregunta el primero de los tipos.

Que hagan una tirada de Elocuencia +20 si siguen esta línea de conversación, o prémiales con bonificadores o penalizadores según la historia que cuenten.

No deberían tardar mucho en pasar al interior del tinglado. Previamente los habrán cacheado para quitar cualquier arma que lleven encima (se dan cuenta que no tienen, pues se las quitaron al ser encerrados, salvo que hayan dejado K.O. al que salió a orinar y se hayan quedado con la escopeta). En el interior, encontrarán a seis tipos sentados alrededor de una mesa, bajo una de estas largas lámparas que mantiene en penumbras el resto del tinglado. Otro tipo armado que permanece en pie, al ver entrar al grupo con sus dos compañeros, se acercará escopeta en mano.

- *¿Qué demonios sucede?* - preguntará.

- *Jefe, ¿estos tipos tienen algo importante que contar?* - contestará el que les ha recibido en el exterior del tinglado, ignorando a su compañero y dirigiéndose hacia uno de los engominados tipos que hay sentado alrededor de la mesa.

- *¿Qué sucede, Carollo?* - preguntará el tipo bien vestido mirando con desconfianza a los PJs - *espero que sea realmente importante...*

- *Es sobre Brincos y Moretti...* - explica Carollo señalando a los PJs con el pulgar y dándoles la entrada para que se presenten y sobre todo, expliquen lo sucedido.

Si explican con detalle lo sucedido, no tardarán en captar la atención de los presentes. El tal Jefe parecerá evaluar las posibilidades.

- *Si no quieren servir de criadero de mejillones, espero que no nos estén preparando alguna mala jugada... Carollo, Mondadientes, Bruno, vamos a echar un vistazo a ese tinglado.*

Así, se levantarán todos los presentes. Un tipo vestido con chaqueta de pana se despedirá del Jefe dándole un apretón de manos y subirá al camión, donde le espera alguien que lo arranca en este momento.

Por cierto, que será a este tipo vestido de pana a quien le deberán entregar el sobre con el dinero del coche de Jimmy. Los PJs lo entregarán, ¿no...? El resto de los presentes, seis tipos, más el Jefe y los PJs, saldrán del tinglado y se acercarán a los coches. Allí, les devolverán la escopeta (si es que la tenían) y si a alguno le falta alguna, del maletero de sus coches sacarán tantas como necesiten (pistolas y revólveres).

El resto de la escena plantéala como desees. El Jefe opta por entrar a saco, derribar con el coche la puerta del tinglado y disparar a todo lo que se mueva, claro que si hay algún compañero de los PJs preso, esto puede ser un peligro para su integridad. Así que estarán abiertos a sugerencias de los PJs puesto que además ellos han estado dentro y pueden conocer la distribución del tinglado.

Otra opción será entrar por la alcantarilla de nuevo a la sala donde los tenían retenidos e iniciar el asal-

to desde allí. En todo caso, este asunto está en tus manos.

Pero... veamos cómo va el interrogatorio del PJ aquel que dejamos en manos de los hombres de Moretti.

EL INTERROGATORIO

Mientras los PJs trataban de escabullirse del tinglado, uno de ellos fue escogido por el tipo ese de corta estatura y mal carácter para hacerle unas preguntitas (consultar página 174). Las preguntas irán por este camino:

- *¿Cuál es tu nombre?*
- *¿Sois hombres de Panepinto?*
- *¿Dónde está Jimmy?*
- *¿Qué es lo que os ha traído hasta aquí?*
- *¿Quién os espera en el muelle?*
- *¿Dónde?*
- *¿Para qué?*

Muy posiblemente el pobre PJ no sabrá por donde van los tiros y no tardará en contestar que no sabe nada de nada. Finalmente, es posible que le acabe contando la historia del restaurante de Frank, de cómo por casualidad acabaron en medio de este asunto entre Jimmy y ellos. Pero claro, Gianfranco El largo, que es el tipo bajito que realiza el interrogatorio no está satisfecho con estas respuestas. Así que pronto extraerá del maletín un puño americano y golpeará al PJ, repitiéndole la pregunta una y otra vez, mientras el resto de hombres aguarda en círculo fumando y negando con la cabeza cada vez que el PJ da una respuesta inadecuada.

Así, El largo pronto aplicará sobre el PJ sus procedimientos, Sí, es así de cruel el asunto. El PJ no sabrá cómo, pero empezará a recibir puñetazos mientras se le hacen preguntas y preguntas a las que no tiene respuesta. Aplica las reglas de tortura del manual mientras sigues jugando con los demás PJs. Lo cierto es que cuando acabe esta partida este PJ se llevará un recuerdo más bien amargo de la misma, pero en fin...

Algo más tarde, cuando haya perdido el PJ la mitad de los puntos de vida a golpes, El largo se quitará el puño americano y lo dejará en el maletín. Entonces, se encenderá un cigarro y tras echarle el humo al PJ (que a estas alturas estará sangrando y puede que tenga la nariz rota) volverá a preguntarle por lo mismo de nuevo. Cuando lleve la mitad del cigarro fumado, volverá a dirigirse hacia el maletín y esta vez sacará un utensilio metálico con aspecto de tenazas. Cogerá el dedo meñique de la mano izquierda del PJ (desde detrás, puesto que tiene las manos atadas a la espalda) y le susurrará de nuevo alguna de esas preguntas al oído. Si el PJ no da una respuesta adecuada, mientras los compañeros de El largo vuelven a negar con la cabeza, el tipo de las tenazas cortará el dedo del PJ. Así, sin más. Los gritos del PJ resonarán por todo el tinglado.

El largo dejará que el PJ recapacite sobre lo que le puede llegar a pasar si no responde, y está decidido a seguir cortando dedos, tal y como le advirtió al principio, cuando lo ataron a la silla. De todos modos, no alargues la agonía de forma innecesaria, e interactúa con el resto de PJs volviendo a este PJ de vez en cuando. Para cuando lleguen los PJs, volverán a oír los gritos de éste cuando el largo le corte el segundo o tercer dedo de la mano izquierda, dependiendo de qué humor te encuentres.

Y espero que no se retrasen mucho en regresar... glups.

Por otra parte. Si los PJs se desentienden del asunto y abandonan el muelle sin involucrarse, abandonando a su compañero a su suerte, tras cortarle todos los dedos, le pegarán un tiro en la cabeza y finalmente, metido en el coche que los trajo hasta el muelle, lo arrojarán al océano. Fin de la historia.

Si el PJ, viendo su pellejo en peligro, decide improvisar e inventa las respuestas para evitar el mal trago, El largo dará vueltas a las mismas preguntas para tratar de encontrar una incongruencia en ella. Si la encuentra... Zas!

También existe la posibilidad de que el PJ cante finalmente como un tenor y les diga lo del tinglado número dos, lo de que Jimmy les pidió el favor de venir aquí y todo lo demás. El largo mostrará una sonrisa muy desagradable y volviéndose hacia los demás, les indicará que ya tienen todo lo que precisaban. ¡Nos vamos!, dejad aquí a estos desgraciados, más tarde nos encargaremos de ellos. Así, todos saldrán del tinglado y se dirigirán hacia el número dos, donde comenzará un tiroteo en toda regla. De nuevo llegados a este punto, deberás llevarlo a tu manera.

Claro que puede que se crucen los hombres de Morretti con los PJs encontrando ambos el tinglado vacío. Ya veremos.

En todo caso, procura salvarle el pellejo a El largo. Este gánster servirá de motivación a por lo menos uno de tus PJs para pensarse lo de entrar en la Familia. Así, podrás hacer que aparezca en futuras aventuras de Omertà.

HOMBRES DE HONOR

La historia terminará o bien con los PJs acribillados a tiros o bien los hombres de Moretti muertos. En el primer caso, pues se acabó la partida, mala suerte. Nadie les dijo que sería fácil.

En el segundo caso, y dependiendo del valor demostrado (acciones en el tiroteo, resistiendo el interrogatorio sin decir ni mú, etc.), el Jefe se volverá hacia los PJs, quizá en medio del tinglado, con el olor a pólvora en el aire y cuerpos ensangrentados por todos lados para decirles unas palabras, mientras el resto de los muchachos dan una vuelta por el tinglado asegurándose que no hay nadie más escondido ni sorpresas de última hora.

- Habéis demostrado tener valor e integridad, y eso son grandes valores en los tiempos que corren. Mi nombre es Vincenzo Boldini. Estamos pasando tiempos muy difíciles aquí en Creekville, como habéis podido ver. Y hombres como vosotros nos irían muy bien. Lo que os estoy ofreciendo, es que colaboréis con la Familia. La principal familia de Creekville. No será un camino de rosas, los hombres de Moretti, otra Familia, nos pisan los talones. Tratan de echarnos de los muelles, de las calles, tratan de desprestigiarnos, pero con hombres como vosotros, la familia prevalecerá. La paga es buena, vestiréis buenos trajes, tendréis buenos coches, os codeareis con gente poderosa de la ciudad, las más hermosas mujeres querrán acompañaros y satisfaceros. La familia Panepinto os está abriendo las puertas, y sólo se abren una vez en la vida. Pensároslo si queréis, pero daros prisa en tomar una decisión. Si finalmente os decidís, acercaros por el Panepinto's Bar, en el distrito portuario.

Tras esta charla, sólo quedará subir en los coches y abandonar los muelles. Antes de esto, meterán

los cuerpos de los cadáveres en el camión de Moretti y lo arrojarán al océano. Así, acabará la misión en los muelles de Creekville. ¿Dónde quieren los PJs que los dejen?

PANEPINTO'S BAR (UNOS DÍAS MÁS TARDE)

¿Y qué habrán decidido nuestros PJs? Si finalmente acceden, no tendrán problemas en encontrar el Panepinto's Bar. Una cristalera con el nombre del local y un cartel en la fachada lo anuncian. En la puerta, varios tipos con el aspecto de los que conocieron en el tinglado número dos, charlan sin dejar de gesticular. Cuando lleguen los PJs dejarán de hacerlo y los miraran de arriba abajo.

- *Vaya, ¿qué tenemos aquí?* – oirán una voz que sale del interior. Así, aparecerá Brincos, al que seguro que recordarán – *¿pero qué hacéis ahí fuera? Vamos, pasad, pasad* – invitará indicándoos el camino con la mano ante la sorpresa de los dos tipos de la puerta – *¿Eh? ¿qué miráis? ¿Son amigos míos?*

Esta última frase obrará milagros ante los dos tipos, que entrarán sonrientes tras los PJs cerrando la puerta a su paso, haciendo sonar la campanilla de la puerta.

En el interior del bar, serán conducidos a la parte de detrás. Cruzarán un pasillo, verán un billar donde varios tipos juegan una partida mientras fuman y beben, y finalmente serán invitados a esperar un segundo mientras Jimmy pica a la puerta y entra en un despacho. Poco después saldrá con el mismo semblante son-

riente e invitará a entrar a los PJs. En el interior del despacho encontrarán a Boldini, que por su gesto parecerá reconocerlos y a otro sujeto sentado tras una amplia mesa.

- *¿Caramba qué sorpresa?* – dirá Boldini levantándose – *Don Gaspare, estos son los hombres de que le hable. Los del asunto del muelle.*

- *Ah sí, recuerdo lo que me contaste. Se portaron como leones, ¿no es así?* – ofrecerá su mano a los PJs – *soy Don Gaspare Panepinto, siéntense, ¿prego?*

- *¿Y bien...? ¿Habéis tomado una decisión?* – preguntará Boldini mirándolos fijamente, sirviéndose un whisky. A ver qué te contestan, y seguidamente Don Gaspare tomará la palabra de nuevo.

- *Si estáis decididos a ingresar en la familia, tened en cuenta que es un viaje sin retorno. No hay marcha atrás una vez entréis a formar parte de ella. Tendréis que realizar un juramento que firmareis con vuestra propia sangre, y el quebrantamiento de este juramento se paga con la vida. Arriesgareis vuestras vidas en cada esquina, estaréis en el punto de mira de muchos hombres, atentaran contra vosotros, quizá contra vuestras familias, pero a cambio formareis parte de una gran Familia. Una familia llena de hermanos y amigos, donde la preocupación de uno es la preocupación de todos, donde los problemas de uno son los de todos, donde el bienestar de uno, es el bienestar de todos. ¿Estáis dispuestos a cruzar esa línea que convierte a los hombres en Hombres de Honor?*

Supondremos que dirán que sí, si no, para qué han venido.

De este modo, Boldini dejará pasar a Brincos y Mondadientes, al que también conocieron en el tinglado del muelle, y si están vivos, también pasarán Carollo y Bruno. Don Gaspare se levantará de su sillón (se espera que todos harán lo propio) y con gesto solemne volverá a hablar ante todos.

- *Nos reunimos aquí para aceptar a unos nuevos miembros. Ahora estáis ingresando en la honorable sociedad de Cosa Nostra, la cual acoge sólo a hombres de valor y lealtad. Entrás vivo y sales muerto. La pistola y el puñal son los instrumentos mediante los cuales vives y mueres. Cosa Nostra está antes que cualquier otra cosa en la vida. Antes que la familia, antes que el país, antes que Dios. Cuando se te llame, debes acudir aunque vuestras madres, vuestras esposas o vuestros hijos estén en su lecho de muerte. Hay dos leyes que debéis obedecer sin titubear: nunca traicionareis los secretos de Cosa Nostra y nunca violareis o tocareis a la esposa o a los hijos de otro miembro. La violación de cualquiera de estas leyes significa la muerte sin juicio o advertencia. Levantad vuestro dedo – en este punto, Boldini os entrega una aguja para que os pinchéis la yema haciendo brotar una gota de sangre – *Esa gota simboliza vuestro nacimiento en nuestra familia. A partir de ahora somos uno hasta la muerte. Ahora sois hombres hechos, amigos nuestros, unos soldados de la familia.**

- *¿Así se hace? ¿Enhorabuena?* – Jimmy será el primero en hablar, sonriendo y dando un par de palmadas en la espalda del PJ que tenga más cerca

- ¿esto hay que remojarlo? Carollo, ¿saca el whisky?

Boldini y Don Gaspare darán la mano a los PJs certificando el ingreso en la familia.

Ahora, ya están preparados para jugar a Omertà.

EXPERIENCIA

Permíteles realizar los aumentos de experiencia normalmente. Dale además a todos un punto de reputación, menos al pobre PJ que hemos tenido toda la aventura atado a una silla siendo víctima de El largo y los demás hombres de Moretti, a éste dale dos puntos de reputación, se los habrá ganado. Además, ahora, si decidieron reservar puntos para las habilidades de gánster, será el momento adecuado para repartirlos. Diles las habilidades de esa nueva profesión y que hagan el reparto a su conveniencia.

PNJS

FRANK

El tipo tras la barra

FUE 10 Alt:1'68 Peso: 62 Edad: 44
 AGI 12 Mod. Daño: -
 CON 13 Ptos. de vida: 16
 INT 10 Coraje: 58
 PER 16 Reputación: 4
 COM 15 Aspecto: Del montón
 DES 15 Apodo: -
 PRE 10

Habilidades

Contabilidad 40%
 Escuchar 60%
 Percibir 60%
 Profesión (camarero) 80%
 Profesión (cocinero) 85%
 Regateo 50%

Armas

Bate de béisbol 40% 1d6 *

* Siempre tiene un bate a mano debajo de la barra

CAROLLO D'ANGELO

Piccioto de la Familia Panepinto

FUE 13 Alt:1'74 Peso: 76 Edad: 23
 AGI 12 Mod. Daño: +1D4
 CON 15 Ptos. de vida: 20
 INT 11 Coraje: 81
 PER 15 Reputación: 4
 COM 15 Aspecto: Atractivo
 DES 15 Apodo: Cara de niño
 PRE 17

Habilidades

Callejeo 70%
Charlatanería 50%
Conducir camión 55%
Conducir coche 50%
Correr 60%
Discreción 50%
Escuchar 50%
Evitar 60%
Juego/ apuestas 60%
Percibir 55%
Regateo 35%
Seducción 75%

Armas

Arma corta (pistola 38) 65% ID8+1
Metralleta (Thompson) 60% ID10+2
Pelea 55% ID3 + ID4

FILIPPO SANTINO

Soldado de la Familia Panepinto

FUE 10 Alt:176 Peso: 80 Edad: 31
AGI 18 Mod. Daño: -
CON 15 Ptos. de vida: 19
INT 10 Coraje: 63
PER 15 Reputación: 5
COM 10 Aspecto: Del montón
DES 10 Apodo: Mondadientes
PRE 10

Habilidades

Callejeo 50%
Conducir camión 75%
Conducir coche 85%
Conducir motocicleta 65%
Correr 65%
Escondarse 35%
Escuchar 45%
Evitar 50%

Juego/ apuestas 45%
Mecánica 50%
Percibir 45%
Robar 45%

Armas

Arma corta (revolver 44) 60% ID10
Metralleta (Thompson) 55% ID10+2
Pelea 50% ID3
Bate 45% ID6

FILIPPO SANTINO

Soldado de la Familia Panepinto

FUE 20 Alt:168 Peso: 86 Edad: 32
AGI 7 Mod. Daño: +ID6
CON 19 Ptos. de vida: 25
INT 6 Coraje: 91
PER 10 Reputación: 5
COM 10 Aspecto: más bien feo
DES 10 Apodo: Pugno di ferro
PRE 10

Habilidades

Callejeo 40%
Escuchar 40%
Evitar 40%
Intimidar 65%
Juego/ apuestas 40%
Percibir 60%
Primeros Auxilios 25%
Tortura 70%

Armas

Arma corta (revolver 44) 55% ID10
Pelea 80% ID3+ID6
Bate de béisbol 65% ID6+ID6
Navaja 45% ID4+1+ID6

VINCENZO BOLDINI

Sottocapo de la Família Panepinto

FUE 15 Alt.172 Peso. 69 Edad. 37
AGI 15 Mod. Daño +1D4
CON 15 Ptos. de vida. 20
INT 12 Coraje. 89
PER 18 Reputación. 16
COM 12 Aspecto. Agradable
DES 15 Apodo. Jefe
PRE 13

Habilidades

Callejeo 75%
Conducir camión 50%
Conducir coche 60%
Diplomacia 35%
Discreción 50%
Escuchar 60%
Evitar 55%
Intuir 45%
Juego/ apuestas 65%
Percibir 70%
Regateo 60%
Seducción 30%
Soborno 60%
Tortura 60%

Armas

Arma corta (revolver 44) 75% 1D10
Metralleta (Thompson) 60% 1D10+2
Pelea 65% 1D3+ 1D4

DON GASPARE PANEPINTO

El Don

FUE 17 Alt.1'68 Peso. 78 Edad. 56
AGI 13 Mod. Daño +1D6
CON 17 Ptos. de vida. 22
INT 15 Coraje. 78
PER 20 Reputación. 18
COM 17 Aspecto. Del montón
DES 10 Apodo. El Don
PRE 12

Habilidades

Callejeo 65%
Conducir coche 50%
Diplomacia 65%
Elocuencia 70%
Escuchar 50%
Intuir 60%
Juego/ apuestas 45%
Leyes 25%
Percibir 65%
Regateo 40%
Soborno 75%
Tortura 35%

Armas

Arma corta (pistola 38) 60% 1D8+1
Metralleta (Thompson) 75% 1D10+2

GIANFRANCO EL LARGO

Enano cabrón al servicio de Moretti

FUE 12 Alt: 1'47 Peso: 52 Edad: 36
 AGI 17 Mod. Daño: +1D4
 CON 11 Ptos. de vida: 16
 INT 15 Coraje: 59
 PER 16 Reputación: 8
 COM 10 Aspecto: más bien feo
 DES 17 Apodo: El largo
 PRE 09

Habilidades

Callejeo 60%
 Conducir coche 50%
 Correr 40%
 Discreción 65%
 Escuchar 60%
 Evitar 50%
 Intuir 60%
 Juego /apuestas 60%
 Percibir 75%
 Tortura 85%

Armas

Arma corta (pistola 38) 85% 1D10
 Metralleta (Thompson) 60% 1D10+2
 Pelea 45% 1D3+1+1D4 (puño americano)
 Bate de béisbol 55% 1D6+1D4

GÁNSTER DE REPARTO

Aquí incluiremos todos los gánsteres restantes, de uno y otro bando.

FUE 10-15 Alt: varía Peso: varía Edad: variable
 AGI 10-15 Mod. Daño: +0 / +1D4
 CON 10-15 Ptos. de vida: 12
 INT 10-15 Coraje: variable
 PER 10-15 Reputación: 1-3
 COM 10-15 Aspecto: variable
 DES 10-15
 PRE 5-20

Habilidades

Conducir coche 50%
 Correr 50%
 Discreción 40%
 Escuchar 50%
 Evitar 40%
 Percibir 50%

Armas

Arma corta (pistola 38) 50% 1D8+1
 Metralleta (Thompson) 50% 1D10+2
 Pelea 50% 1D3 + variable



AVENTURA: EL INTERCAMBIO

Los PJs en esta aventura viajarán hacia la frontera con Canadá para hacerse con un importante cargamento de whisky. Tendrán que viajar hasta allí, quitarse de en medio a un grupo de matones y, finalmente, viajar de vuelta con los camiones evitando algunos problemas, como agentes del Tesoro o los mismos torpedos de la otra Familia criminal. En definitiva, un viaje muy agradable en el que no deberán escatimar en combustible y plomo si no quieren quedarse por el camino criando malvas. Como todas las aventuras, esta también tiene un inicio, concretamente, a medio camino de Québec por la interestatal 201, en un camión Graham Bros. y si lo precisan, quizá también un sedán Packard de 1921. Pueden intercambiar impresiones y de paso, recordar cómo fue la reunión con el sottocapo Vincenzo Boldini, no hace mucho, en Creekville.

La otra opción es que juegues este inicio de la forma normal, con la reunión con Vincenzo y el caporegime, y la posterior llamada de éste a los muchachos (el resto de PJs) para ponerse en camino.

**JUEVES,
16 DE MARZO DE 1925,
19:15 PM**

CREEKVILLE. DISTRITO PORTUARIO, PANEPINTO'S BAR

El PJ escogido como caporegime habrá recibido la orden de reunirse con Vincenzo Boldini en el Panepinto's bar. Vincenzo es el sottocapo, así que le valdrá no retrasarse si no quiere verlo de mal humor. De este modo, puedes quedar antes de la sesión de juego con este jugador y jugar esta pequeña introducción. La escena inmediatamente posterior será la que hemos descrito al principio, con todos los PJs finalmente en el camión camino de Canadá.

En la mesa reservada de siempre, al fondo del Panepinto's bar, Vincenzo Boldini aguarda al PJ. Es un tipo de 37 años, moreno, con el pelo siempre peinado y brillante con la raya al lado. De ojos negros y mirada intensa, luce un fino bigote que viene a terminar casi donde comienza una cicatriz en su mejilla derecha, producto del mordisco de un perro en su infancia, pero este es un detalle que no todo el mundo conoce, al menos, los PJs no.

Tras el saludo de cortesía inicial y ser invitado a sentarse, Vincenzo pondrá al tanto al PJ.

- Verás - nombre del PJ - la situación es esta. Hemos recibido una llamada desde Chicago, Johnny Torrio, un importante Capo local, nos ha pedido un favor, ya sabes, para estrechar lazos y todo eso, ¿comprendes? Al parecer tienen un problema con los irlandeses, bueno, de hecho, tienen una verdadera guerra organizada. El hombre de confianza de Torrio, Capone, le ha dado el paseo a O'Banion, el líder de los irlandeses, un buen trabajo. Al parecer emplearon la mano muerta, ¿te lo puedes creer? En fin - nombre del PJ - a lo que vamos. Johnny se ha enterado de que los irlandeses han hecho un importante pedido de alcohol para sus prostíbulos y ahí es donde entramos nosotros. Nos han pedido que interceptemos el convoy, nos hagamos con él y nos encarguemos de todos los irlandeses. El orden lo dejo en tus manos, ya me entiendes. Así que reúne a los chicos, coged un par de vehículos y dirigiros hacia Newport, hasta el Lago Memphremagog en Québec. Allí llegaréis al puente Saint Pierre, cuya carretera se une más adelante con la interestatal, lo que se convierte en un lugar perfecto para que hagáis vuestro trabajo. El convoy de irlandeses con el whisky pasará, según nuestros informantes, el sábado por la mañana, no tenemos más información, ni número exacto, ni hora exacta. Tocaré improvisar. Así que no la caquéis, ¿entiendes? Estaba seguro.

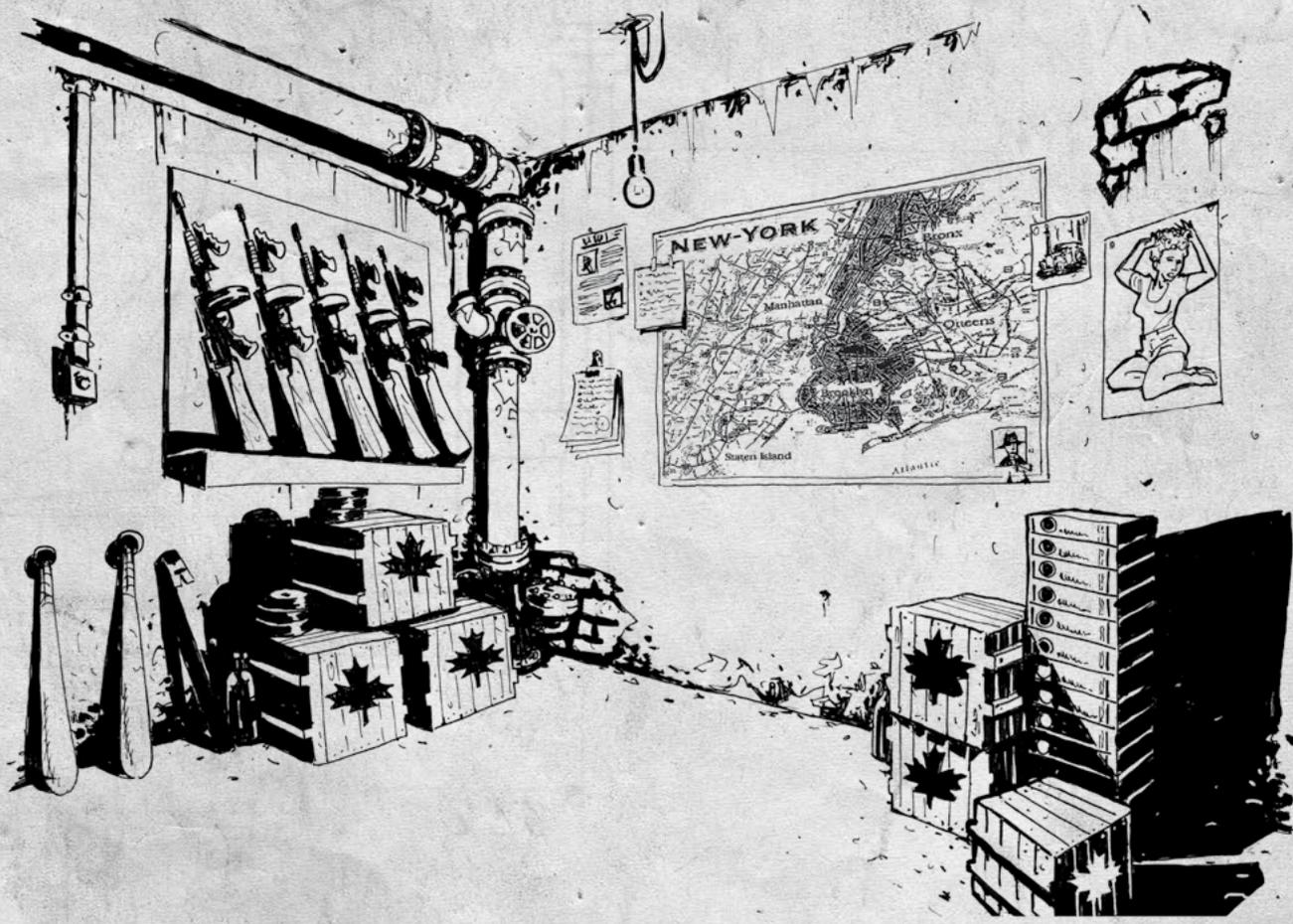
No habrá tanda de preguntas y respuestas. Vincenzo no sabe más que lo que acaba de decirle, aunque para poner algo más nervioso al PJ le puede decir que Don Gaspare no quiere fallos, así que si no los detienen en ese puente, deberán buscar la forma de hacerlo.

- A Don Gaspare no le interesa quedar mal con nuestros amigos de Chicago, ¿capisci?

Si el PJ considera que necesitan algo de equipo, se les dispondrá de la forma habitual, es decir, haciendo una visita al local de Jerry. El local se encuentra en una planta baja junto al Panepinto's bar. Se entra por una escalera que desciende en la acera hasta una vieja puerta negra. Si se pica de la forma adecuada, Jerry, en mangas de camisa, abrirá la puerta y les conducirá hasta un sótano con una ventana casi tocando el techo, por donde se ven los pies de la gente que pasea por la calle.

- Me avisaron de que veníais - dice Jerry dejando el cigarro puro que se está fumando a un lado, sobre un cenicero repleto de cadáveres de otros cigarrillos - en fin... ¿qué es lo que necesitáis?

Para las armas de mano no habrá problema. Entregará también si lo desean, escopetas de cañones recortados y munición. Si desean algo mayor, como Thompsons, el jugador que lleva al caporegime deberá sacar correctamente una tirada de Elocuencia o de Charlatanería -20%, si la obtuviese se le entregarían tantas como precisara. Si precisan de algo mayor, como explosivos, por ejemplo, la tirada necesaria sería de Elocuencia -20% o de Charlatanería -40%. Sólo puede haber un intento de conseguir el material, si se falla la tirada no puede volver a intentarlo nadie. Mala suerte.



**SÁBADO,
18 DE MARZO DE 1925,
00:15 AM**

**CANADÁ. QUÉBEC,
LAGO MEMPHREMAGOG**

Tras más de un día de carretera en el vetusto Graham, los PJs habrán cruzado la frontera con Canadá sin mayores contratiempos y se irán encontrando con el típico paisaje canadiense. Montañas y lagos aparecerán por todas partes,

y hacia allí deberán dirigirse si no quieren llegar tarde a su cita.

Durante el camino, como decíamos, podrán haberse puesto al tanto de la misión. Ahora ya es tarde para que hagan preguntas o pedir algo de equipo, así que con lo que lleven puesto y lo que haya previsto el jugador que interpreta al caporegime, se encontrarán en una zona cada vez más fría.

Este entorno debería hacerles sentir bastante incómodos, puesto que se encontrarán rodeados de basta naturaleza, bosques de pinos y cedros, abedul amarillo, arce rojo, fresno, roble,

nogal y olmo, grandes praderas y animales salvajes. A lo que están acostumbrados, vaya. Además, hace frío, y empeorará durante la noche.

Las señales (en francés) indicarán la dirección hacia el Lago Memphremagog, y tras un tortuoso camino por la carretera llena de polvo y cruzada de vez en cuando por animales, darán con el inmenso lago. Siguiendo por la carretera que lo bordea, llegarán hasta el puente St. Pierre. De cerca de los cien metros de largo, cruza el Río Negro que alimenta el lago. Es de hierro rojo, aunque el paso del tiempo ha levantado la pintura y muestra óxido casi por todas partes. Si se detienen a echar un vistazo, y de paso estiran las piernas, que efectúen una tirada de **Percibir**, con éxito descubrirán una cabaña de guardabosques en lo alto de una loma cercana, a unos quinientos metros.

Por cierto, desde el puente al río de debajo hay una caída de siete metros y el río es profundo, ¡además de que está frío del carajo! De nada.

Durante la ruta hasta el lago es posible que se hayan visto en algún contratiempo, para ver de qué tipo, que hagan una tirada de **IDI00** en la siguiente tabla por cada tres horas de conducción. Teniendo en cuenta que tardarán unas veintisiete horas para llegar al destino, el total de tiradas es **nueve**. Por otra parte, sólo será necesaria una tirada por fracción horaria, da igual la cantidad de vehículos que lleven. El resultado será aplicable a uno de los vehículos por vez (salvo **Perdidos**, que es para ambos). Por otra parte, ten en cuenta la cantidad de ruedas de recambio de que disponen, que por lo general será de sólo una.

<i>1d100</i>	<i>Resultado</i>	<i>Notas</i>
01-75	<i>Sin contratiempos</i>	-
76- 80	<i>¿Pinchazo?</i>	+ ½ hora
81-89	<i>Recalentamiento del radiador</i>	+ 1 hora
90-00	<i>Perdidos. Buscar ruta alternativa.</i>	+ 2 horas

Al llegar a destino suma el tiempo por los posibles incidentes sufridos. Este tiempo extra se añadirá a las **00:15** horas previstas de llegada. ¿Por qué? Pues porque a continuación aparecerá un horario de los acontecimientos que están por venir donde se encuentran los PJs. Ellos esperan a los irlandeses y su cargamento de whisky, pero eso no será lo único que se asome por el lugar, para desespero de los PJs que pueden llegar a sentir que se les está yendo el asunto de las manos.

Recuerda que este horario es inamovible, cada uno de los eventos se irá desarrollando cuando le llegue el turno, y será labor del Don hacer que los PJs tengan constancia de ellos (con las debidas tiradas) y que vayan ocurriendo uno tras otro o todos a la vez.

Por otra parte, cada vez que los PJs quieran dar una vuelta por el hermoso lugar a donde los hemos enviado, deberías ser cuidadoso con el entorno. Recuerda que hace frío, y escondidos en los frondosos bosques hay animales salvajes, alguno de ellos puede darles un buen susto. Ciervos, alces, caribús, osos negros y castores, son sólo algunos ejemplos.

HORARIO DE LOS ACONTECIMIENTOS

00:15 horas - Supuesta hora de llegada de los PJs al lugar de los hechos.

Recuerda aplicar los modificadores pertinentes a esta hora de llegada, puede que si han tenido muchos incidentes durante el trayecto hayan llegado más tarde de lo previsto.

04:45 horas - Llegada de los matones de Mike Inferno.

07:31 horas - Llegada de los agentes del Tesoro y la Guardia Montada de Canadá.

08:15 horas - Llegada de los irlandeses y el cargamento de whisky.

Y AHORA POR PARTES

Mike Inferno es un gánster que pretende subsistir en el negocio sin pasar por el aro de lo que dicte Johnny Torrio y sus hombres. Lo que sucede es que tampoco traga a esos malditos irlandeses, así que ha ideado un plan para ganarse la confianza de la tercera comunidad en discordia en Chicago, los polacos, que operan al igual que él, en el lado sur de la ciudad. Se ha enterado de la llegada del cargamento de whisky y de la ruta que realizarán los irlandeses, y eso es suficiente. Así que ni corto ni perezoso se presentará en persona con unos cuantos torpedos en el puente de St. Pierre y tratará de hacerse con la preciada carga. Más tarde, la revenderá a muy buen precio a los polacos, en un gesto de cortesía que servirá para estrechar relaciones y hacerse más fuerte contra Torrio, los irlandeses y mantener limpias sus calles. Inferno está acostumbrado a trabajar a la vieja usanza, por ello, no ha dudado en

encargarse personalmente de este trabajo. Conducirá uno de los dos vehículos que aparecerán hacia las cuatro de la madrugada rasgando con sus focos la oscuridad de la zona donde se supone que ya llevarán bastante rato los PJs.

Si los PJs están durmiendo la mona, sin hacer guardias ni nada por el estilo, esto puede acabar bastante mal. Los hombres de Mike descubrirán los vehículos de los PJs y la cabaña, se acercarán con mucho cuidado, entrando a las bravas armados con sus Thompsons, dispuestos a averiguar quién demonios son estos tipos. Si los PJs fueran cogidos por sorpresa serán desarmados, atados a las sillas y amordazados en paños menores (no se merecen menos, imira que no hacer guardias!). Inferno querrá saber que diantre hacen los PJs aquí, para quien trabajan, etc. No querrá oír ni hablar de negocios, el whisky lo quiere sólo para él, así que nada de repartir.

Si por otra parte, los PJs no hubiesen llegado todavía, Mike y sus muchachos descubrirán la cabaña y decidirán que es un buen lugar para esperar el cargamento. Así que cuando lleguen los PJs descubrirán aquí los coches aparcados y si no se andan con ojo serán recibidos con una lluvia de plomo, puesto que se dispondrán guardias durante toda la noche.

Inferno es un tipo malcarado, mal perdedor, mal jugador y habla de si mismo en tercera persona, pero los tiene cuadrados. Y eso es importante. Emplea un lenguaje vulgar, es barriobajero donde los haya, siempre está de mal humor y esto le hace lo suficientemente carismático como para hacer que salga de esta con vida. Si vienen mal dadas, no dudará en abandonar la escena con uno de sus coches, eso si, antes de desaparecer se encargará de que los PJs sepan su nombre, su vanidad será su perdición algún día.

- Eh, vosotros ¿Bastardos? Mike Inferno se ha quedado con vuestras caras ¿Esta la pagaréis? Oh sí, tarde o temprano, ¿la pagaréis? - y con un chirrido de sus ruedas abandonará el lugar.

Los agentes del Tesoro y la Guardia Montada de Canadá están dispuestos a cortar esta operación de raíz. Al parecer, un soplo ha hecho que la noticia del whisky de los irlandeses haya sido más escuchada que la primera retransmisión radiada en directo de un encuentro de los Chicago Cubs. Así, el agente especial Maxwell con dos agentes más, y la colaboración de la Guardia Montada, al mando del capitán McDonald, han organizado una operación para atrapar a esos contrabandistas con todo el cargamento, y mira tú por donde, resulta que este puente es el mejor indicado para ello. Mira que hay sitio, pues no, tenía que ser aquí.

Este nutrido grupo llegará a lo grande, y si los PJs están atentos no tardarán en escuchar cascadas de caballos y ruido de motor de los dos coches que se acercan a toda velocidad. No obstante, lo harán por el otro lado del puente, así que deberán estar atentos. Allí, se detendrán, y agentes y canadienses descenderán de sus vehículos para observar el terreno y organizarse. Evidentemente, tarde o temprano, alguien señalará hacia la cabaña (preferentemente un guardia montado). Los PJs no sabrán de qué demonios están hablando, pero una cosa está clara, como parte de su plan está que un grupo les aguarde en la cabaña. Así que disponen de algo de tiempo antes de que el grupo de agentes se acerque hasta aquí.

El plan es el siguiente

La guardia montada esperará en aquél lado del puente, escondidos entre los árboles y los desniveles del terreno hasta que pasen los camiones del contrabando. Cuando estos camiones se encuentren cruzando el puente, esperarán a que los agentes del Tesoro (los que se acercan hasta la cabaña donde están los PJs) les cierren el paso con sus vehículos. En ese momento, la Guardia Montada aparecerá haciendo relinchar los caballos al más puro estilo hollywoodiense. La escena está servida.

Claro que puede haber algunos contratiempos, y todos ellos tienen a los PJs como protagonistas. Si los PJs no están al tanto de la llegada de los agentes del Tesoro, estos podrán haber descubierto los vehículos de los PJs afuera y tomarán precauciones. Colocarán sus vehículos en posición y atrincherándose detrás y con ayuda de un megáfono les gritarán:

- ¿Les habla el departamento del Tesoro de los Estados Unidos de América? ¿Salgan con las manos en alto? - en tono solemne.

Si se inicia un tiroteo, la Guardia Montada lo oirá y la mitad de la dotación abandonará su puesto al otro lado del puente para ir a ver que sucede y unirse a la fiesta. Evidentemente, si el tiroteo se alarga demasiado, el resto de la dotación se acercará a ver que sucede.

Si los PJs han estado atentos (bravo por ellos) y ven que los coches se acercan hacia la cabaña, pueden poner pies en polvorosa, hacerse fuertes dentro, tratar de esconderse para emboscarles después, en fin... muchas son las posibilidades y será tu trabajo como Don improvisar según por donde vayan sus acciones.



Si logran reducir a los agentes, de una forma o de otra, a ver que hacen a continuación. Si les tratan de sonsacar información, será necesaria la Tortura, en caso de sacarla correctamente obtendrán toda la información escrita, incluido el plan para detener a los contrabandistas, de los que saben que llegarán hacia las ocho de la mañana según sus contactos.

Que se vayan con ojo con un enfrentamiento abierto con los agentes y la Guardia Montada, puede que lo pasen francamente mal, al fin y al cabo es un grupo muy numeroso.

Si deciden poner pies en polvorosa, salvarán el pellejo, pero fracasarán estrepitosamente en su misión, lo que hará que cuando regresen a casa no reciban palmaditas en la espalda precisamente. Quizá el caporegime reciba un castigo ejemplar que de con la creación de un personaje nuevo, mientras que para los demás, deberá reflejarse en la experiencia que reciban.

Y finalmente, a la hora indicada, llegarán los irlandeses y el cargamento de whisky.

No hay mucha historia con ellos. Dos camiones cargados de whisky aparecerán a lo lejos. Si no hay tiroteos seguirán con su camino hasta el puente.

Si los agentes del Tesoro y la Guardia Montada están listos, en ese punto asaltarán el convoy, y tras un tiroteo que será una escabechina para los irlandeses, se felicitarán unos a otros, apretones de mano, palmaditas en la espalda y de este modo se dará por finalizada esta operación.

Si los PJs están todavía por aquí, de ellos dependerá cuando atacar. Han tenido tiempo para planearlo.

Si todavía tienes más ganas de acción, esta podría ser una buena oportunidad para que se diera una trepidante persecución, veamos... al frente los camiones de los irlandeses, detrás los PJs, detrás los agentes del Tesoro y finalmente la Guardia Montada. Por supuesto, ¡todos disparando en todas direcciones! Irlandeses sobre los PJs y los agentes del Tesoro, los PJs sobre

los irlandeses y sobre los agentes y la Guardia Montada, los agentes del Tesoro, sobre PJs e irlandeses, y la Guardia Montada a caballo, tratando de no despegarse del pelotón. Puede ser un buen final para la aventura, de ti depende.

PNJS

DE REGRESO A CREEKVILLE Y EXPERIENCIA

Es de suponer que los PJs tarde o temprano regresarán a Creekville, puede que con el whisky o puede que no. En todo caso, serán recibidos por Vincenzo, el sottocapo, en la mesa del fondo del Panepinto's bar, como es de costumbre. Se le pedirá al PJ que informe de cómo ha ido todo, mientras Vincenzo entrelaza los dedos y escucha pacientemente la historia que tengan que contar...

Que realicen las mejoras de habilidades de la forma acostumbrada.
En cuanto a la reputación, te recuerdo como iba:

Acción	Ptos. de reputación	Sugerencias
La misión es un éxito	+ 1 Pto	
La misión es un fracaso	0 Ptos.	
La misión es un fracaso absoluto	- 1 Pto	Dale un paseíto al Caporegime
Acción heroica del PJ	+1 Pto	
Actitud cobarde del PJ	-1 Pto	

MIKE INFERNO

Gánster de Chicago

FUE 11 Alt: 1'67 Peso: 75 Edad: 42
 AGI 14 Mod. Daño: -
 CON 15 Ptos. de vida: 18
 INT 15 Coraje: 78
 PER 15 Reputación: 13
 COM 11 Aspecto: más bien feo
 DES 17 Apodo: Inferno
 PRE 9

Habilidades

Callejeo 70%
 Conducir coche 60%
 Correr 45%
 Esconderse 60%
 Escuchar 75%
 Evitar 50%
 Intuir 70%
 Juego /apuestas -20%
 Percibir 75%
 Tortura 70%

Armas

Arma corta (pistola 38) 70% 1D8+1
 Metralleta (Thompson) 60% 1D10+2
 Pelea 70% 1D3 +1 (puño americano)

GÁNSTER DE REPARTO

Este es el perfil de los cuatro torpedos que acompañan a Inferno, así como de los seis irlandeses que viajarán en los dos camiones de contrabando. Dos delante y uno detrás, con la mercancía. Los irlandeses no tendrán habilidad en Thompson, pero su Conducir coche y su Pelea serán de 60%.

FUE 10-15 Alt: varía Peso: varía Edad: variable
 AGI 10-15 Mod. Daño: +0 / +1D4
 CON 10-15 Ptos. de vida: 12
 INT 10-15 Coraje: variable
 PER 10-15 Reputación: 1-3
 COM 10-15 Aspecto: variable
 DES 10-15
 PRE 5-20

Habilidades

Conducir coche 50%
 Correr 50%
 Discreción 40%
 Escuchar 50%
 Evitar 40%
 Percibir 50%

Armas

Arma corta (pistola 38) 50% 1D8+1
 Metralleta (Thompson) 50% 1D10+2
 Pelea 50% 1D3 + variable

AGENTE ESPECIAL MAXWELL

Agente del Tesoro. Un verdadero patriota

FUE 15 Alt:177 Peso: 78 Edad: 32
 AGI 14 Mod. Daño: +1D4
 CON 15 Ptos. de vida: 20
 INT 12 Coraje: 76
 PER 15 Reputación: 4
 COM 16 Aspecto: Agradable
 DES 18 Apodo: Bill
 PRE 15

Habilidades

Callejeo 50%
 Conducir coche 55%
 Correr 45%
 Diplomacia 55%
 Discreción 65%

Escondarse 45%
 Escuchar 55%
 Evitar 45%
 Leyes 85%
 Percibir 45%
 Revisar libros 65%

Armas

Arma corta (pistola 44) 75% 1D10
 Escopeta (20) 50% 2D6+2 (10m)
 Pelea 45% 1D3+1D4

CAPITÁN MCDONALD

Prognato oficial que viste un impecable uniforme de la Guardia Montada de Canadá

FUE 12 Alt:176 Peso: 71 Edad: 32
 AGI 15 Mod. Daño +1D4
 CON 15 Ptos. de vida: 18
 INT 11 Coraje: 92
 PER 14 Reputación: 4
 COM 16 Aspecto: Agradable
 DES 12 Apodo: -
 PRE 15

Habilidades

Cabalgar 85%
 Conducir coche 45%
 Charlatanería 50%
 Diplomacia 75%
 Discreción 50%
 Elocuencia 70%
 Escuchar 60%
 Evitar 55%
 Intimidar 45%
 Intuir 45%
 Leyes 80%
 Percibir 50%
 Seguir rastros 45%
 Tregar 40%

Armas

Arma corta (pistola 44) 65% 1D10
 Pelea 50% 1D3+1D4

AGENTES DE LA LEY DE REPARTO

Este es el perfil de los dos agentes del tesoro que acompañan a Maxwell, así como de los seis agentes de la Guardia Montada de Canadá. Los canadienses tendrán además la habilidad Cabalgar al 65% y hablan inglés y francés perfectamente.

FUE 10-15 Alt: varía Peso: varía Edad: variable
 AGI 10-15 Mod. Daño: +0 / +1D4
 CON 10-15 Ptos. de vida: 12
 INT 10-15 Coraje: variable
 PER 10-15 Reputación: 1-3
 COM 10-15 Aspecto: variable
 DES 10-15
 PRE 5-20

Habilidades

Conducir coche 65%
 Diplomacia 55%
 Discreción 45%
 Esconderse 40%
 Escuchar 55%
 Evitar 50%
 Leyes 65%
 Percibir 50%

Armas

Arma corta (pistola 38) 50% 1D8+1
 Pelea 50% 1D3 + variable





AVENTURA: EL EXPRESO DE MICHIGAN

Esta vez los PJs deberán emplearse a fondo, porque el encarguito que recibirán les llevará directamente a la Michigan State Prison, en el estado de Michigan. Deberán idear la forma de ponerse en contacto con un preso que cumple condena en su interior y que está en la lista negra de Moretti, así que si no quieren fracasar y que el cadáver de este tipo aparezca en el patio de la prisión o en las duchas sobre un charco de su propia sangre, deberán darse prisa y sacarlo de allí. Una vez encuentren al preso, deberán planear como sacarlo no sólo de la cárcel sino también del estado y a ser posible del país, quizá rumbo a Canadá. Los PJs deberán decidir como hacerlo, deberán tener mucha suerte porque se enfrentarán a situaciones extremas. No sólo a los guardas de la penitenciaría, también a los torpedos enviados por Moretti para acabar con el preso.

Persecuciones, tiroteos, fugas, policía, trabajos forzados, enfrentamientos entre bandas en fin, El expreso de Michigan tiene de todo y se pone en marcha ya, ¿te subes?

Por cierto, esta aventura es un homenaje a la película La leyenda del indomable, la cual considero imprescindible en toda videoteca.

**MARTES,
23 DE MARZO DE 1925,
19:30 PM**

**CREEKVILLE. DISTRITO PORTUARIO,
PANEPINTO'S BAR**

Mientras los PJs disfrutan de un rato de tranquilidad jugando a cartas en la sala de detrás del restaurante, con la puerta que da al callejón abierta para que entre algo de aire y Sam ladra afuera insistentemente a algún gato que ha osado acercarse a husmear en las basuras, el PJ escogido como caporegime estará reunido con el Jefe en la mesa habitual del restaurante. Si no hubiera ningún jugador escogido como caporegime, será entonces el que lleve más años de servicio en la Familia. En caso de empate, como Don deberás elegir quien será el que tenga esta reunión inicial.

Puedes quedar antes de que comience la sesión con el jugador que se reúne con Boldini y jugar esta pequeña introducción si lo deseas.

Boldini, siempre con el pelo repeinado y brillante con la raya a un lado, está sentado en una mesa con mantel a cuadros blancos y rojos disfrutando de un plato de spaghetti con albón-

digas. Tras una serie de preguntas sin importancia al PJ, quizá sobre algún tema de su vida personal o puede que sobre el resultado del último partido de los "Creekville Cadillacs", el Jefe entrará al trapo con el tema principal y motivo de que el PJ esté ahora ahí.

- ¿Has leído el periódico hoy? - dirá señalando con la barbilla un ejemplar del Chronicle en el que se puede leer un titular en grandes letras "¡Atentado contra el alcalde!".

El PJ no habrá leído el periódico.

- Te haré un resumen. La noche pasada había una gran fiesta en el Luigi's, ya sabes, ese local del distrito central que dirige Moretti. Estaban invitados el alcalde Randall, varios concejales, el jefe de policía, algunos jueces y en definitiva, la flor y nata de la ciudad - se echa una albóndiga a la boca y la mastica. Seguidamente se limpia con la punta de la servilleta la comisura de los labios y vuelve a hablar - Pero no eran los únicos que fueron a la fiesta. Conseguimos meter a Carollo d'Angelo y a Toby El tuba en la fiesta. Carollo como camarero y a Toby en la banda. Verás (nombre del PJ), sabíamos que Moretti iba a reunirse durante la fiesta con un contacto llegado desde Chicago, un tipo de confianza de Capone. Iban a tratar sobre el tema del contrabando, la fiesta era una excusa, Moretti quería impresionar al tipo y casi lo consigue, si no fuera porque nosotros nos encargamos de que eso no sucediera. Si conseguíamos que el tipo de Capone pensara que Moretti era vulnerable, sería el mo-

mento para que nosotros picáramos a su puerta, así que decidimos montar un buen espectáculo. Queríamos volar un par de coches del parking y quizá pegarle fuego a la cocina, ya sabes, un buen revuelo. Gente corriendo, chicas gritando y el tipo de Capone diciendo *bciao ciaco*? Nada más que eso. Pero no salió bien la cosa.

Una pareja se dispone a abandonar el restaurante tras la cena y al pasar frente a la mesa, el tipo inclina la cabeza levemente en señal de cortesía. Boldini le devuelve el gesto y sigue hablando con el PJ.

- Carollo llegó esta madrugada magullado. Le habían sacudido fuerte. Según nos contó, Toby colocó los explosivos en los coches y él estaba preparando la hoguera en el almacén cuando fue descubierto y llevado a un despacho donde unos gorilas estuvieron sacudiéndole mientras esperaban a que llegara Moretti. Comenzaron a hacerle preguntas pero Carollo no dijo nada, en ese momento, estallaron los explosivos y Carollo aprovechando la confusión saltó por la ventana logrando escapar.

Sin embargo, Toby no tuvo tanta suerte. Según hemos sabido fue descubierto y detenido por la misma policía que había asistido a la fiesta. Habían demasiados testigos como para que Moretti lo liquidara allí mismo, así que tuvo que dejar que se lo llevaran a comisaría. Esta mañana un juez lo ha condenado a siete años en la Michigan State Prison donde ya está cumpliendo condena. Todo ha sido sorprendentemente rápido, lo que nos lleva a pensar que ese juez habrá sido generosamente invitado por Moretti a dictar esta condena.



Boldini satisfecho, aparta el plato y Frank, el camarero, aparece de la nada para llevárselo.

- Excelente, Frank.
 - Gracias, signore.
 - Toby tiene las horas contadas en esa prisión. Moretti lo ha dejado vivir porque había muchos testigos, el local estaba lleno y la prensa también estaba allí, así que se decidió de forma, según yo creo, precipitada, decir que había sido un atentado contra el alcalde Randall. El alcalde prometió en una improvisada rueda de prensa que se haría justicia y que los culpables

pagarían. Esto acabó por atar las manos de Moretti, que no ha podido evitar que Toby fuera encerrado, ajusticiado y llevado a la prisión de Michigan. Ahí sí que Moretti metió la mano y usó su influencia para que fuera llevado a la prisión de Michigan y no a la del estado... Moretti no tardará en enviar a alguien para que se encargue de Toby y nosotros no dejamos a nadie en la estacada. No nos conviene que se sepa que estamos detrás de este asunto, así que hay que sacarlo cuanto antes de la prisión y del país, pues su vida correrá peligro ya para

siempre. Canadá es un buen sitio, tranquilo, gente amable... Toby salva el pellejo, nosotros dejamos en evidencia a Moretti y a continuación, ofrecemos a Capone nuestros servicios.

Por tanto, está claro donde entráis tu y los chicos. Deberéis idear el modo de poneros en contacto con Toby y protegerle de los sicarios de Moretti. A continuación deberéis idear un plan de fuga y sacarlo no sólo del estado, sino también del país. Tú decides a quien llamar para este trabajito, pero una cosa está clara, no puede haber fallos, esto tiene que ir como la seda, Don Gaspare no vería con buenos ojos un fracaso.

Si el PJ considera que necesitan algo de material se les invitará a pasar por lo de Jerry. Si el PJ necesita algún vehículo, se le entregará las llaves de dos Ford modelo T que encontrarán en la calle de detrás estacionados. Si necesitan algo más grande, como un camión, les dirán que mañana por la mañana tendrán uno listo. Y así será, a primera hora traerán un vetusto Graham Bros traído desde el puerto listo para usar por los PJs.

El siguiente paso lógico sería que el PJ que ha tenido la reunión con el Jefe se reuniera con el resto de PJs en la sala de detrás para ponerles al tanto del trabajito que les han encomendado.

Con los chicos convencidos y dispuestos para partir, puede que decidan ir a ver a Jerry para que les entregue algo de equipo.

El local se encuentra en una planta baja junto al Panepinto's bar. Se entra por una escalera que desciende en la acera hasta una vieja puerta negra. Si se pica de la forma adecuada, Jerry, en mangas de camisa, abrirá la puerta y les conducirá hasta un sótano con una ventana casi tocando el techo, por donde se ven los pies de la gente que pasea por al calle.

- Me avisaron de vuestra llegada - dice Jerry dejando el cigarro puro que se está fumando a un lado, sobre un cenicero repleto de cadáveres de otros cigarros - en fin... ¿qué puedo hacer por vosotros?

Veamos; para las armas de mano no habrá problema. Entregará también si lo desean, escopetas de cañones recortados y munición. Si desean algo mayor, como Thompsons, el jugador que lleva al caporegime deberá sacar correctamente una tirada de Elocuencia o de Charlatanería -20%, si la obtuviese se le entregarían tantas como precisara. No entregarán explosivos bajo ningún concepto. Sólo puede haber un intento de conseguir el material, si se falla la tirada no se puede volver a intentar. Mala suerte.

Si quieren viajar por carretera tendrán los vehículos que precisen, viajar en tren aunque posible, no es recomendable, porque entre ambas ciudades hay tan sólo 115 Kms, con lo que tardarán apenas un par de horas en llegar en coche.

Entre que se ponen al día de cuanto tienen que hacer, van a buscar equipo y preparan los coches será demasiado tarde para hacer cualquier otra cosa salvo quizá, cenar espaguetis con albóndigas. Mañana podrán partir cuando deseen o si lo desean, investigar un poco sobre lo sucedido en el Luigi's. Ellos deciden.

MARTES, 24 DE MARZO DE 1925, POR LA MAÑANA

CREEKVILLE. DISTRITO PORTUARIO

Esta mañana, antes de partir, puede que los PJs quieran obtener algo de información. Hay unos puntos sobre los que preguntar: Averiguar lo que ocurrió de una fuente de información de primera mano, es decir, preguntar al mismo Carollo d'Angelo. Leer lo que ponía exactamente en el periódico, esto puede haberlo leído el PJ que tuvo la conversación inicial con Boldini. Y finalmente, tratar de averiguar algo sobre la Michigan State Prison. Quién sabe, quizá alguno de los PJs estuvo allí.

Carollo d'Angelo

Los PJs conocen perfectamente a Carollo *Cara de niño* d'Angelo. Es el más joven de los hombres de honor, de ahí su apodo. Es un auténtico Don Juan, su conversación es entretenida, siempre está contando anécdotas, y su risa a carcajadas es contagiosa. No pierde ocasión para abordar a cualquier chica atractiva que aparezca en su camino, y sus conquistas se cuentan a decenas. Un buen tipo, de confianza. Carollo se encuentra en su apartamento en Salt Street desde antes de ayer, cuando salió a escape del Luigi's. Sólo ha salido de casa para presentarse ante Don Gaspare con las noticias de lo sucedido.

Cuando piquen a su puerta tardará en contestar y antes de hacerlo preguntará quién es. Cuando tenga la seguridad de que son los Pjs, les dejará pasar recibiendo con un 38 en la mano y tan sólo los

pantalones puestos. Su pelo siempre bien peinado está ahora revuelto, tiene barba de dos días y un ojo entornado con un gran moratón. Detrás de él podrán ver al médico enviado por la Familia para que se encargue de sus heridas. Éste se quedará al margen mientras los PJs y Carollo hablan.

- *Pasad, rápido* - dirá con tono intranquilo asomándose después a la escalera para asegurarse que nadie ha seguido a los PJs. Seguidamente cerrará la puerta y con un gesto de dolor, tomará una botella de whisky de la cocina y le dará un largo trago. Se limpiará con el reverso de la mano y ofreciéndoo la botella se sentará en una silla bien iluminada por el sol de esta mañana que entra por la ventana.

Cuando se le pregunte sobre lo sucedido esta será su versión:

- *Todo iba como la seda. Toby y yo nos separamos antes de entrar, él iba a hacerlo con la banda de música y yo por la cocina, como camarero, teníamos la ropa, los horarios, era perfecto. Más tarde me atraparon en el almacén. La cocina estaba muy frecuentada y no tuve claro organizar un incendio allí sin que me atraparan enseguida, así que pensé que sería buena idea ir al almacén. Lo que no preví era que entraran dos jodidos camareros en busca de una puñetera silla. Al parecer se había roto una y fueron a buscar otra de repuesto, ¿podéis creerlo? ¿Entraron a por una jodida silla? ¿Quién iba a suponer que el plan se iría a la mierda porque la esposa del concejal Myer es una puta morsa?* - Carollo se ríe y al hacerlo se lle-

va la mano a las costillas con un gemido, así que deja de hacerlo – *Después, los dos camareros me llevaron con unos tipos grandes y feos que me golpearon hasta que llegó Gianfranco. El largo, ya sabéis, ese jodido filio di la putana, que disfruta con la sangre de los demás* – al decir esto hace una nueva mueca de dolor – *En fin... trataron de hacerme largar cuanto supiera, me golpearon una y otra vez, pero entonces estallaron los explosivos que debió poner Toby. Aproveché ese momento para largarme a través de la ventana... corrí calle abajo, sin mirar atrás. Ví la luz del fuego, oí el humo, pero no dejé de correr. Pensé que Toby habría salido también pero cuando llegué al punto donde quedamos para encontrarnos al regresar, no estaba.*

Maldita sea – Carollo se pasa los dedos entre los cabellos, apesadumbrado – *si hubiera sabido que no había salido yo...*

Carollo no tiene más que añadir, está muy afectado por lo sucedido con Toby, si le dicen que van a ir a buscarlo, Carollo sonreirá y les pedirá por favor que lo hagan, que se den prisa, que por favor hagan cuanto esté en sus manos para traerlo de regreso, si no nunca se lo perdonará.

Si los PJs le pidieran que les acompañara, será el doctor que ha permanecido al margen hasta ahora quien negando con la cabeza dirá que no es posible. Tiene varias costillas fracturadas, no sería más que una carga.

Nada más sacarán de esta visita.

EL CHRONICLE

Este es el periódico que le mostró el Jefe al PJ en la reunión inicial, es posible que lo haya leído por encima durante la misma reunión con Boldini. El titular a grandes letras chilla “¡Atentado contra el Alcalde!”, nada muy original.

Las tres primeras páginas están dedicadas a lo sucedido en el Luigi's. La noticia dice básicamente que un atentado ha sido frustrado durante la pasada noche en el prestigioso Club. Al parecer, un grupo de violentos sindicalistas han atentado contra el Alcalde haciendo estallar su vehículo y dañando a tres más sin que se produzcan muertes, tan sólo daños materiales. Al parecer, algunos altos cargos policiales que estaban invitados a la fiesta fueron alertados y detuvieron a un sospechoso que fue llevado inmediatamente a la Comisaría central. Tras pasar la noche, al día siguiente fue conducido a los juzgados donde el juez Preston le condenó inmediatamente a siete años y un día de trabajos forzados en la Michigan State Prison. Según el periódico, el condenado (de quien no aparece el nombre) ha sido inmediatamente trasladado y puesto a disposición de las autoridades del vecino estado de Michigan. Según el alcalde Randall, “El asesino fue detenido y puesto en manos de la Ley, donde pronto será debidamente ajusticiado y sufrirá la máxima condena aplicable”

Si alguno de los PJs quiere hacer ahora una tirada de Leyes averiguará que, efectivamente, ha ido todo muy deprisa. Un caso de este tipo, allanamiento más intento de asesinato, podría haberse puesto en marcha alrededor de una semana después a tenor de la velocidad habitual en los juzgados de la ciudad. Por otra parte, con un margen de éxito de 10+ sabrá que es muy irregular que sea condenado en la prisión de otro estado. Esto sólo sería lógico en caso de reclamación por parte del gobernador del

estado al que es trasladado o en caso de problemas de saturación de presos, algo que nunca se ha dado.

Ninguna de las dos razones parece adecuada a este caso. Lo segundo no sería un problema para el infame Reformatorio Estatal de Ohio o la Penitenciaría Estatal. En cuanto a lo primero... ¿Por qué un gobernador va a reclamar a alguien como Toby El tuba? Nada de esto tiene sentido.

Por la vía del periódico no encontrarán ninguna pista que les aporte nada nuevo.

MICHIGAN STATE PRISON

Finalmente puede que se interesen por la prisión donde se encuentra Toby preso. Si alguno de los PJs está Fichado y resultara que es de Michigan (quizá se preparó un trasfondo que mira tú por donde, le hizo pasar o puede que nacer en ese estado), sabrá qué tipo de prisión es y dónde se encuentra. En caso contrario, si preguntan a alguno de sus compañeros que pueden encontrarse en la trastienda del restaurante Panepinto, obtendrán la información sobre su ubicación exacta, la que encontrarás a continuación.

La prisión es nueva. Inaugurada el año pasado tiene capacidad para más de 5.000 presos. Está construida a 5 Km. al norte de la ciudad de Jackson. Según les dirán sus amigos

- *¿Tiene unos muros inmensos? Más de diez metros, ¡nadie puede salvarlo sin que te vean los guardas?*
- *Tienes razón* - dirá otro - *si te meten ahí, estás bien jodido.*

Mientras dejan a sus compañeros acabar la partida de cartas, puede que finalmente los PJs decidan ponerse en marcha. Vamos allá.

Tanto en los vehículos Ford, como en el vetusto Graham (si lo solicitan), los PJs abandonarán Creekville y cruzarán el estado sin problemas, y apenas dos horas después, (calcula que hora será teniendo en cuenta la hora de partida) llegarán a una intersección por la carretera estatal que vienen siguiendo. Esta carretera se bifurca hacia la izquierda metiéndose en un camino de tierra en el que se adivinan huellas de neumáticos de vehículos. Una señal vertical anuncia que hay al final de ambos caminos. A la derecha Jackson, a la izquierda, la penitenciaría.

JACKSON

Puede que los PJs decidan acercarse a la floreciente ciudad de Jackson, que por estas fechas tiene algo más de 50.000 habitantes. Realmente no hay nada que hacer en esta ciudad a tan sólo 5 kilómetros de la penitenciaría, pero puede servir como cuartel general de los PJs mientras planean cual será su siguiente paso.

No tardarán en encontrar mientras cruzan sus amplias avenidas recorridas por tranvías, unos apartamentos de alquiler si es que quieren descansar. Como digo, en Jackson no hay mucho que hacer, salvo disfrutar de sus famosas iglesias, jugar al golf o comprarse un coche nuevo, la industria automovilística es muy importante en Jackson.

Para conseguir cualquier material ilegal deberán hacer una tirada de Callejeo, -20 para conseguir alcohol y -40 para armas que nunca serán

nada más que pistolas o escopetas. Por supuesto que hay armerías, pero pedirán la licencia y los PJs, salvo que tuvieran una profesión previa que consienta el empleo de armas como parte del trabajo, no tendrán licencia alguna. Así que se enfrentarán a una larga serie de preguntas, cumplimentar una ficha y esperar una semana para conseguir el visto bueno de la administración, que por supuesto no dará al no ser los PJs naturales de este estado.

Si preguntan por la penitenciaría, les indicarán como llegar a ella sin problemas. La gente se divide en dos claras posiciones sobre esta prisión, por una parte los que están a favor del modelo penitenciario que ha tomado el condado, mejorando las viejas instalaciones donde se habían producido algunas fugas. Estos parecen orgullosos de la seguridad que da esta nueva prisión de altísimos muros. Por otro lado encontrarán a los que no quieren una prisión tan grande tan cerca de sus casas. El riesgo de concentrar a criminales a tan corta distancia de la ciudad no les parece una gran idea.

Si siguen preguntando por la penitenciaría, con una tirada de **Elocuencia**, obtendrán una valiosa información. Resulta que los presos deben realizar trabajos forzados en la vieja carretera de Charlotte. Según les contarán, cada día salen en camiones y trabajan bajo el sol limpiando las malas hierbas que crecen a los lados de la carretera, cavan zanjas, baten el terreno y finalmente la alquitranan, todo ello claro, bajo la atenta supervisión de los guardias armados.

PENITENCIARÍA

La carretera se bifurca a varios kilómetros de Jackson. Este tramo de tierra rodeado de campos de cultivo y suaves desniveles, lleva directamente tras un par de kilómetros hasta la Michigan State Prison. Desde lejos se sorprenderán por sus altos muros de hormigón, efectivamente, los chicos no habían exagerado. Tienen una altura de 10,3 metros coronados de alambre de espino, verán además las doce torres de vigilancia que jalonan los muros dando una sensación de fuerte de caballería inexpugnable que puede que desmoralice a los PJs.

¿Y ahora qué? Está claro que entrar de buenas a la prisión va a ser imposible. No tienen familiares ni amigos en su interior, además les pedirán que se identifiquen y por supuesto serán registrados, nada de armas. Por si quieren intentarlo, el horario de visitas es lunes, miércoles y viernes de 10:00 a 13:00 horas.

Repasemos lo que dijo el Jefe Boldini

“Deberéis idear el modo de poneros en contacto con Toby y protegerle de los sicarios de Moretti. A continuación deberéis idear un plan de fuga y sacarlo no sólo del estado, sino también del país”

Por tanto, lo primero sería saber si Toby sigue vivo. Lo suyo sería contactar con él y ponerle sobre aviso del peligro que corre y de que va a ser rescatado, o al menos esa es la intención.

¿Como podrían hacerlo? Una posibilidad es tratar de sobornar a un guardia para que le pasara la información.

En primer lugar deberían contactar con un guardia de forma discreta, y esto no podrá ser de ninguna manera en el recinto penitenciario, así que deberán hacer labor de investigación y seguir a algún guardia cuando cambian de turno y el saliente se marcha a su casa.

Podrían seguir a alguno de los coches que salen de la prisión e interceptarlo para ofrecerle el soborno. Con cualquier tipo de éxito en una tirada de Soborno (normal o crítico) el guardia aceptará el dinero (según tabla de sobornos, p.143) pero no aceptará nada más que pasar información al preso. De paso podrán obtener información del estado del prisionero, el cual se encuentra bien, tan sólo tiene algunos moratones, nada serio.

Ten en cuenta que un fallo en este caso dará como consecuencia que el guardia se ponga en alerta y no acepte el dinero, zanjando la conversación y alejándose en cuanto pueda. Evidentemente, en cuanto tenga oportunidad avisará a sus superiores de que un grupo (descripción de quienes hayan hablado con él) tratan de hacer algo (lo que sea que le hayan pedido).

Si la tirada resulta una pifia el agente llevará su mano a su arma y tratará de detener a los PJs. Esto acabará de la peor de las maneras para alguien.

Otra opción sería hacerse pasar por guardias. Pero esta es una mala idea porque los guardias tienen sus uniformes en el interior de la prisión y no se puede acceder sin acreditaciones que los PJs no tienen. A no ser que decidan asaltar a un guardia y obligarle a ir hasta su casa, donde se podrán hacer con un uniforme (todos los guardias tienen 2, uno

de repuesto). Esta escena puede ser muy amplia. ¿El guardia vive solo? ¿Está casado? ¿Tiene hijos? ¿Es hoy su cumpleaños y le esperan en casa todos sus amigos para darle una fiesta sorpresa? Tú decides, depende de lo fácil o difícil que quieras ponérselo.

En todo caso, si quieren colarse en la penitenciaría con este traje, deberán pasar una tirada de Disfrazarse oculta. Si resulta un éxito lo conseguirán, pero si resulta un fallo llamarán la atención de algún compañero que caerá en la cuenta de que ese tipo es nuevo, lo que puede dar con preguntas incómodas que el PJ solventará con una tirada de Coraje para no mostrarse nervioso y a continuación, una de Elocuencia.

Si la tirada resultara una pifia, poco después de entrar en la penitenciaría alguien se daría cuenta de que no sólo ese tipo es nuevo, sino que además ese traje no le queda nada bien, no es de su talla o incluso reconoce el número de la placa, dándose cuenta que ese uniforme no es suyo.

Fallar el Coraje y la tirada de Elocuencia o sacar una pifia, dará con una detención y encarcelamiento del PJ a la espera que llegue una patrulla de policía de Jackson que se encargará del asunto. Ahora el resto de PJs deberán tratar de organizar la fuga ide dos prisioneros!

Otra opción sería la de forzar la detención y ser encarcelados.

Nada más fácil. Se meten en el Banco Central de Jackson city y sacan las armas.

- *¿Esto es un atraco?* - seguro que sabrán hacerlo perfectamente.

Si están atentos, descubrirán cómo una empleada trata discretamente de pulsar la alarma, así, el timbre resuena afuera claramente. Poco después llegarán los chicos de las porras y de ahí a la prisión sólo hay un paso. El juez dictará sentencia rápidamente:

- Culpables de atraco a mano armada, sentencia de cinco años en la Michigan State Prison donde espero sinceramente que reconduzcan su comportamiento y se conviertan en personas honorables y de provecho para la sociedad. ¿Siguiente caso? - ¡BLAM! - maza.

Huelga decir que esta opción hará que todos queden Fichados, debiendo marcar la casilla adecuada de la hoja de personaje.

PRESOS

Si se han decidido por esta última opción, serán conducidos en furgón hasta la penitenciaría. Las puertas de hierro se abrirán y entrarán en su interior, donde finalmente descenderán con otros tantos presos. Un guardia no parará de gritar en todo momento lo que tienen que hacer mientras son escoltados por otros guardias que les observarán con gesto grave. Alguno de ellos sonríe por lo bajo mientras habla al oído de otro guardia, parece que se divierten con la llegada de nuevos reclusos.

El autobús se detendrá frente a un edificio que queda a la derecha de lo que son los bloques prisión, donde asoma un tipo grueso, vestido con un traje de lino blanco del mismo color que su cabello peinado con onda protegido bajo un sombrero. Este tipo, escoltado por un guardia

con gafas oscuras y un rostro que parece esculpido en mármol, usa un bastón y sostiene una Biblia en su mano derecha.

Las puertas del autobús se abren y el guardia que no deja de gritar, continúa con el show.

- ¿Bajad del autobús?*
- ¿Daos prisa?*
- ¿Avanzad hasta la línea?*
- ¿Deteneos?*
- ¿Volveros a la derecha?*
- ¿Silencio?*

Entonces el alcaide, pues ése es el tipo del traje blanco, avanza sin salir de la sombra que da el porche y desde su posición superior recibe un informe de un guardia que viajaba en el bus. El Alcaide lee para si, pero es perfectamente audible para todos. Usa el tono de voz que usaría un padre para hablar con su hijo. Mientras lo hace, el tipo de las gafas de sol se las quita, se ajusta un sombrero y camina entre el grupo armado con una porra.

- Gibson, 507, homicidio casual, Dos años.*

A lo que el primer tipo de la fila de reclusos, contesta con tono nervioso.

- Fue un accidente, es la primera vez que...*
- Habla cuando te lo diga el capitán - le corta el tipo de gafas oscuras pasando por su lado, sin siquiera mirarle.*
- Edgar Potter, 302, resistencia a la autoridad. Un año.*
- Me resistí porque me golpearon - replica el tal Edgar Potter y al instante recibe un golpe con la porra en los riñones.*
- ¿Estás sordo? Aquí no se puede hablar sin permiso del Capitán.*

Michigan State Prison

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 1. Comedor y cocina | 7. Administración |
| 2. Bloque de Celdas "1" | 8. Oficinas del Alcaide |
| 3. Bloque de Celdas "2" | 9. "Nevera" |
| 4. Lavandería | 10. Gimnasio y duchas |
| 5. Puerta Este | 11. Oficinas de los guardias |
| 6. Taller de reparación y garaje | 12. Puerta Oeste |



- *Sí, señor* – contesta Potter.
- *A él llámale Capitán y a nosotros Jefe, ¿está claro?*
- *Sí, Jefe.*
- *Ese hombre con el tiempo será de los más disciplinados* – dice el Alcaide, que a continuación sigue con su lectura llamando por su nombre al PJ preso.
- *Robo y atraco a mano armada, cinco años.*

¿Le contesta algo el PJ? Según sea la respuesta el tipo del sombrero y la porra le sacudirá en los riñones.

Finalmente, el Alcaide concluirá su discurso.

- *En fin, van ustedes a encajar muy bien. Por supuesto si algún día se les calienta la sangre y tratan de escapar, le daremos unos años más de propina y acto seguido les ajustaremos unas cadenas a los tobillos para que no tengan tanta prisa. Aprendan el reglamento, todo depende de ustedes, yo seré una buena persona o el esbirro más cruel que hayan visto. Todo depende de ustedes.*

Seguidamente se sentará en una mecedora bajo el porche y el grupo será llevado al interior de las instalaciones.

- *¿En marcha?* – de nuevo gritos y empujones.

En el interior se les entregará al uniforme, una camisa azul y se les mostrará su celda. Un guarda grueso que sostiene un puro con sus no menos gruesos labios se presentará como Carr. Seguidamente les recitará las instrucciones. Estas son claras y constantemente amenazan con pasar noches en la nevera. La nevera pare-

ce la pena ante cualquier anomalía, como olvidar el número de preso, no cambiar las sábanas de la forma adecuada, fumar en la cama y un larguísimo etcétera.

Pero finalmente, estarán en la penitenciaría y pueden tratar de ponerse en contacto con Toby, a quien conocen perfectamente y no tendrán problemas en reconocer.

La primera oportunidad de encontrarle será en el comedor. Allí ofrecerán el rancho y todos se sentarán en largas mesas. Por supuesto el PJ será provocado cuando se siente en una silla al azar.

- *Ese sitio es mío ¿aparta?* – bramará un hombreón grande como un bisonte y de aspecto sudoroso.

Si el PJ entra al trapo se enfrentará a los puños de Mike El bisonte, como le llaman todos. Si por el contrario se aparta nada más pasará.

Tanto durante la comida como en el patio, el PJ podrá pasar una tirada de Percibir para localizar a Toby. Efectivamente, ahí se encuentra sano y salvo. Parece que han llegado a tiempo, no obstante, la cosa habrá ido muy justa pues cuando el PJ se acerque a Toby, con una nueva tirada de Percibir -20% podrá ver a un tipo delgado y con patillas que se acerca directamente hacia Toby con las manos pegadas a las piernas, como si llevara algo escondido ahí.

A no ser que el PJ corra, este tipo sacará un pincho improvisado y matará a Toby clavándoselo en el cuello y desapareciendo rápidamente entre los presos sin que nadie le detenga.

Si el PJ se da prisa, podrá meterse en medio y enfrentarse al secuaz de Moretti evitando la muerte de Toby. Esta escena tiene que terminar irreme-

diablemente en una pelea entre ellos que dará con la muerte o bien del secuaz, o bien del PJ y a continuación de Toby. Los otros presos formarán un círculo y gritarán animando la pelea con gritos de ¡Mátalo! Y demás lindezas por el estilo.

Una vez el asunto terminado, llegarán los guardias y detendrán al PJ. El tipo de las gafas de sol aparecerá de nuevo porra en mano acompañando al Alcaide.

- ¿No has entendido nada? ¿Llevarlo a la nevera? Cuando salgas de ahí vas a tener muchos años por delante para reflexionar, ¿muchos años?

El PJ será arrastrado a la nevera recibiendo algunos porrazos de regalo, donde estará dos días en una caseta de madera y cemento de poco más de un metro por lado y casi dos alto que durante el día puede alcanzar temperaturas de 40 grados.

Encerrado, pero al menos, habrá salvado a Toby, con lo que la primera parte de la misión habrá sido cumplida. ¿Y el resto de PJs? ¿Todos atracaron el banco y están encerrados? O puede que algunos se quedaran fuera y tengan también su oportunidad. Veamos como.

TRABAJOS FORZADOS

Cada día, como puede que sepan los PJs si han hecho algunas preguntas en Jackson, los prisioneros son conducidos en dos camiones y escoltados por un coche a la vieja carretera de Charlotte, donde bajo un sol de justicia, limpiarán con unas azadas las malas hierbas de kilómetros de carretera prácticamente desierta.

La vieja carretera está rodeada de campos de cultivo de color dorado. La hierba seca crece por todos lados, los presos se meten en la zanja y de ahí no salen nada más que para descansar un rato a media mañana. Una parada muy corta donde a todos se les da de comer pan y estofado de judías.

Si los presos quieren hacer algo, deben pedir permiso constantemente a cualquiera de los “jefes” que les vigilan constantemente, como beber, quitarse la camisa, ir a mear o lo que sea. El principal jefe es Paul, el tipo de las gafas oscuras y sombrero. Mientras trabaja en la carretera cambia la porra por un rifle y sigue atento los trabajos.

Los camiones y el coche se detienen en la cuneta. Los guardias descienden y se colocan en fila a ambos lados de los presos que bajan a la zanja para cavar y limpiar de malas hierbas. Uno de los presos, el de mayor confianza, se encarga de llevar el cubo de agua a quien pide beber, acerca cualquier cosa que precisen los guardas y cuando el jefe Paul dispara a alguna ave con su rifle corre para traérsela. Así durante todo el día y cuando el sol empieza a bajar, vuelven a los camiones para regresar a la penitenciaría completamente agotados.

Las tierras de los alrededores están casi desiertas. Tan sólo hay una o dos granjas distantes en la zona donde viven un par de familias que trabajan sus tierras sin meterse en líos. Una granja pertenece a los Perkins, una patriótica familia americana con seis hijos, que tratarán a los PJs que no sean americanos con tono despectivo, más si cabe si no demuestran que son muy católicos. En la otra vive la familia Prescott, quienes tienen una hija, una muchacha voluptuosa, rubia y ligera de cascos de nombre Genoveva

que volverá loco a aquel PJ que más suela interesarse en los asuntos de faldas. En ambas granjas podrán encontrar si precisan armas, de una escopeta del 20 (2D6+2, 10m de alcance) y un rifle del 22 (1D6+1, 60m de alcance).

La vegetación por lo general es baja, salvo en algunas zonas donde es más alta debido a arbustos espinosos. Una línea de telégrafo recorre la carretera y de vez en cuando pasa algún vehículo con granjeros que no prestan atención a los presos. Los guardias, eso sí, cada vez que pasa un coche dedican miradas desconfiadas y expulsarán a cualquier vehículo que se detenga cerca de ellos.

- Largo aquí, no hay nada que ver ¿circule? - amenazarán levantando los rifles a media altura en un gesto intimidatorio.

POR TANTO

Sabemos donde está Toby, sabemos que sale cada día hasta media tarde a realizar trabajos forzados en la vieja carretera de Charlotte. El resto de la tarde la pasa en la penitenciaría, después de ducharse puede estar una hora en el patio, después se cena y a los calabozos. A las 21:30 se apagan las luces hasta el día siguiente, cuando son despertados a las 07:00 para volver a empezar.

Quizá uno de los PJs (o más) ya estén dentro de la penitenciaría, puede que alguno haciéndose pasar por guardia. Ahora sólo hay que montar una fuga en condiciones y sacarlo finalmente del país, pero ¿Cómo?

En la penitenciaría, según vemos en el plano, hay un taller y garaje para los vehículos que llevan a los presos diariamente a trabajar en la carretera, esa es una buena opción. Otra posibilidad sería que los PJs usaran sus propios vehículos y sabotearan los de la penitenciaría para evitar ser perseguidos. No obstante, no se encuentran sólo esos vehículos en la prisión, junto al edificio administrativo se encuentran un par de vehículos más.

Entonces, si conseguimos rescatar a Toby ¿Cómo salimos del estado?

Espera... ¿Qué es eso?

Tanto si los PJs están trabajando como un preso más en la vieja carretera, como si están vigilando la zona de trabajos forzados calculando el momento exacto para actuar, un detalle les llamará la atención. Cada día, a las 11:15 de la mañana con una tirada de Escuchar podrán oír en la lejanía un silbido que se repite varias veces. Si miran hacia el noroeste podrán ver con una tirada de Percibir, una columna de humo en la distancia. Si investigan, descubrirán que se trata del tren de la B&O (Baltimore and Ohio railroad) que cruza diariamente por aquí en dirección a Canadá procedente de la estación de Battle Creek.

Seguro que si los PJs son un poco listos se darán cuenta que la mejor forma de sacar a toda velocidad a Toby del estado y del país será subiendo en marcha al tren cuando pase por aquí. En todo caso, dudo mucho que la fuga vaya a darse sin una buena persecución con su tiroteo correspondiente. Así que veamos como va a estar al asunto.

EL EXPRESO DE MICHIGAN

Una vez que los PJs se lancen a la carretera con Toby en su poder, perseguidos por el jefe Paul, la policía estatal o una variopinta mezcla de todos ellos, los PJs deberán seguir la carretera que circula en diagonal a la vía del tren. Las balas zumbarán alrededor suyo, agujerearán el vehículo, romperá cristales, pero seguirán adelante. Deberás acompañar todo esto de las pertinentes tiradas de **Conducir coche** pues, al fin y al cabo, estamos en una persecución en toda regla.

A lo lejos, el conductor y quien vaya delante podrán ver, tanto el tren expulsando vapor y silbando ferozmente por el rabillo del ojo, como que se acercan directamente a un cruce a nivel. ¿Qué harán ahora? Si cruzan el paso a nivel perderán a sus perseguidores de vista al menos lo suficiente para obtener una importante ventaja. Si el conductor no se atreve a cruzar, el camino de tierra termina y deberán seguir campo a través con el lógico aumento de dificultad en la conducción.

Si finalmente se atreven a pegar volantazo y cruzar frente al tren (para ello deberán llevar en todo momento velocidad *Escape +1*) el conductor deberá hacer una tirada de **Coraje**, si la saca, el pánico no le agarrota y cruza por muy poquito frente a la mole de hierro del tren. La persecución terminará en ese momento puesto que para cuando pase el tren, se habrá creado muchísima distancia entre ambas partes.

Si falla la tirada de **Coraje por menos de diez puntos**, el PJ se agarrotará y no habrá sido capaz de girar, así que seguirá en línea recta campo a través.

Si falla la tirada de **Coraje por más de diez puntos**, mala suerte. El PJ no habrá calculado correctamen-

te el giro y el tren destroza el vehículo. Una épica escena final adornada con una bola de fuego, hierros retorcidos y el final de nuestros PJs.

Tanto si han logrado evitar a los perseguidores cruzando por delante del tren, como si no lo han conseguido y ahora van en línea recta campo a través, les queda la parte final que es subir al tren en marcha.

No tardarán en descubrir algún vagón de mercancías con la puerta corredera abierta. En su interior puede adivinarse los tabloncillos cubiertos de paja. Ése es un buen sitio para que Toby se suba en marcha, porque el tren desde luego, no se detendrá.

El conductor deberá emplearse a fondo mientras puede que continúe el tiroteo alrededor suyo. Las tiradas de **Conducir** sufren ahora un penalizador de -20% por el pésimo estado del firme por donde circulan a toda velocidad. Tras dos tiradas correctas, lograrán colocar el vehículo en paralelo al vagón abierto, ahora es cuando Toby debe emplearse a fondo.

- *Gracias amigos* - dirá emocionado mientras el tren silba con fuerza y los disparos parecen cada vez más certeros - *dadle las gracias a Don Gaspare y al Jefe Boldini, saludad a los chicos.*

Toby se asoma a la puerta abierta, afuera el tren parece no moverse, es un efecto óptico, al mirar abajo se ve perfectamente la velocidad real. Un mal gesto ahora y Toby irá a parar derechito debajo del tren. Quizá si hubiera otros polizontes en el tren podrían echarle una mano y ayudarlo reconociéndole tras el salto. Si algún PJ se gasta un punto de suerte asomará un tipo vestido con un peto mugriento del interior del vagón.

- Eh amigo ¿necesita una mano?

¡Es exactamente lo que necesitaban! Si no invierten el punto de suerte Toby saltará de vehículo a vehículo haciendo una tirada de **Saltar** con un modificador de -20%. Si hubiera alguien en el interior del tren, el penalizador será sólo de -10%, ellos deciden.

Si Toby logra llegar al tren a salvo, el tipo del peto le sujetará ayudándole a no caer. Toby se volverá y con una sonrisa con un fondo de tristeza alzará la mano por última vez. Podéis leerle los labios "gracias". Es hora de volver a casa.

Si Toby falla la tirada bueno, será hora de volver a casa también pero Toby no dirá nada, salvo algún que otro grito agónico y un gorgoteo.

DE REGRESO A CREEKVILLE Y EXPERIENCIA

Si los PJs ya no tienen quien les persiga, quizá porque hayan terminado a tiros con sus perseguidores o porque hayan cruzado por delante del tren correctamente, tendrán un camino de lo más tranquilo hasta su llegada a Creekville.

Si no han cruzado las vías, deberán encargarse de algún modo de sus perseguidores, así que tendrás que mantener esta escena hasta que vuelva la tranquilidad. Supondremos que finalmente lo consiguen.

Tarde o temprano regresarán a Creekville. Serán recibidos por Boldini, el sottocapo, en la mesa del fondo del Panepinto's bar, como es de costumbre. Pedirá que se le informe de cómo ha

ido todo, mientras Vincenzo entrelaza los dedos y escucha pacientemente la historia que tengan que contar...

Que realicen las mejoras de habilidades de la forma acostumbrada.

En cuanto a la reputación, te recuerdo como iba.

Acción	Ptos. de reputación	Sugerencias
La misión es un éxito	+ 1 Pto	
La misión es un fracaso	0 Ptos.	
La misión es un fracaso absoluto	- 1 Pto	Dale un paseíto al caporegime
Acción heroica del PJ	+1 Pto	
Actitud cobarde del PJ	-1 Pto	



PNJS

El perfil de Carollo d'Angelo y el jefe Boldini los encontrarás en el apartado de Creekville.

TOBY

El involuntario protagonista de esta historia

FUE 13 Alt: 176 Peso: 77 Edad: 36
 AGI 15 Mod. Daño: +1D4
 CON 15 Ptos. de vida: 17
 INT 11 Coraje: 66
 PER 14 Reputación: 05
 COM 14 Aspecto: agradable
 DES 16 Apodo: El tuba
 PRE 12

Habilidades

Callejeo 48%
 Correr 40%
 Discreción 56%
 Escuchar 45%
 Evitar 45%
 Juego /apuestas 35%
 Percibir 50%
 Profesión (músico -Tuba-) 85%
 Saltar 65%

Armas

Arma corta (pistola 38) 65% 1D8+1
 Pelea 45% 1D3 + 1D4
 Rifle 60% 2D6+2

ALCAIDE GRANT

FUE 13 Alt: 169 Peso: 89 Edad: 51
 AGI 09 Mod. Daño: +1D4
 CON 15 Ptos. de vida: 19
 INT 15 Coraje: 70
 PER 16 Reputación: 4
 COM 17 Aspecto: Del montón
 DES 08 Apodo: Capitán
 PRE 11

Habilidades

Académica (derecho) 40%
 Charlatanería 45%
 Contabilidad 65%
 Diplomacia 65%
 Elocuencia 75%
 Escuchar 50%
 Idioma (latín) 45%
 Leyes 88%
 Percibir 50%
 Revisar libros 75%
 Tortura 35%

Armas

Arma corta (pistola 38) 45% 1D8+1
 Escopeta (20) 50% 2D6+2 (10m)

JEFE PAUL

Rostro esculpido en mármol, gafas oscuras, mala gaita

FUE 15 Alt: 1'80 Peso: 72 Edad: 41
 AGI 16 Mod. Daño: +1D4
 CON 16 Ptos. de vida: 20
 INT 13 Coraje: 83
 PER 18 Reputación: 5
 COM 12 Aspecto: Más bien feo
 DES 16 Apodo: Jefe
 PRE 11

Habilidades

Callejeo 55%
 Conducir coche 65%
 Correr 50%
 Discreción 65%
 Escondarse 55%
 Escuchar 70%
 Evitar 50%
 Intimidar 75%
 Intuir 45%
 Leyes 65%
 Percibir 65%
 Seguir rastros 45%

Armas

Arma corta (pistola 44) 65% 1D10
 Pelea 50% 1D3+1D4
 Porra 75% 1D4+1
 Fusil 38 75% 2D6+2

MIKE

Machaca de prisión

FUE 19 Alt: 1,92 Peso: 121 Edad: 39
 AGI 10 Mod. Daño: +1D6
 CON 17 Ptos. de vida: 25
 INT 07 Coraje: 73
 PER 12 Reputación: 04
 COM 11 Aspecto: agradable
 DES 15 Apodo: El bisonte
 PRE 12

Habilidades

Callejeo 65%
 Escuchar 55%
 Evitar 55%
 Intimidar 65%
 Juego/apuestas 35%
 Robar 45%

Armas

Navaja 50% 1D4+1 +1D6
 Pelea 75% 1D3 + 1D6

RITCHIE

El torpedo enviado por Moretti para acabar con Toby el Tuba.

FUE 13 Alt: 1'68 Peso: 61 Edad: 34
 AGI 16 Mod. Daño: +1d4
 CON 13 Ptos. de vida: 17
 INT 11 Coraje: 68
 PER 16 Reputación: 04
 COM 11 Aspecto: Más bien feo
 DES 14 Apodo: Alcayata
 PRE 10

Habilidades

Callejeo 60%
Correr 45%
Escondarse 60%
Escuchar 50%
Evitar 25%
Juego /apuestas 40%
Percibir 50%

Armas

Navaja (pincho improvisado) 65% 1D4+1+1D4
Pelea 45% 1D3 + 1D4

GUARDIA DE REPARTO

Este es el perfil de los guardias de la penitenciaría.

FUE 10-13 Alt: varía Peso: varía Edad: variable
AGI 10-13 Mod. Daño: +0 / +1D4
CON 10-13 Ptos. de vida: 15
INT 05-13 Coraje: variable
PER 10-13 Reputación: 1-3
COM 10-13 Aspecto: variable
DES 10-13 Apodo: Jefe
PRE 05-13

Habilidades

Conducir coche 50%
Correr 50%
Discreción 40%
Escuchar 50%
Evitar 40%
Intimidar 50%
Percibir 55%

Armas

Arma corta (pistola 38) 50% 1D8+1
Rifle 32 50% 2D6+1
Porra 50% 1D4+1 + variable

Y por si hiciera falta...

GENOVEVA

La inocente hija del granjero

FUE 12 Alt: 1,63 Peso: 52 Edad: 21
AGI 15 Mod. Daño: +1D4
CON 10 Ptos. de vida: 15
INT 06 Coraje: 37
PER 13 Reputación: 01
COM 14 Aspecto: Sensacional
DES 14
PRE 19

Habilidades

Conducir coche 50%
Conducir tractor 45%
Discreción 55%
Escondarse 35%
Mecánica 35%
Percibir 55%
Primeros Auxilios 35%
Profesión (Lavar coche) 99%
Profesión (llevar granja) 65%
Seducción 85%
Tregar 45%

Armas

Escopeta (20) 50% 2D6+2 (10m)
Bofetón 65% 1D3+1D4





APÉNDICES



APÉNDICE I: PERSONAJES HISTÓRICOS

ADONIS, JOEY CARACTERÍSTICAS

Giuseppe Antonio Doto (1902 Nápoles, Italia – 1971 Ancona, Italia) fue un gángster neoyorquino.

Más conocido como Joey Adonis, era amigo de Lucky Luciano y se le consideraba uno de los “seis grandes” de la Magia neoyorquina. Participó en el asesinato de Joe Masseria y amasó gran poder actuando como mediador en las disputas entre bandas. Su equipo de ejecutores eran de los más eficaces del Sindicato, aunque su auténtico poder residía en su capacidad diplomática y sus amistades políticas. Era propietario del Restaurante Italiano en la 41st. Ave. y Carrol Street, en Brooklyn, local por donde pasaron los más destacados e importantes políticos de la ciudad. Aparte, regentaba numerosos clubes en diversas ciudades y estados.

Moriría deportado en Italia, durante un interrogatorio policial.

FUE 13 AGI 14 CON 15 INT 12
PER 11 COM 10 DES 10 PRE 13

Mod. Daño +1D6

Puntos de vida: 20 Coraje: 80 Reputación: 17

HABILIDADES

Callejeo 70%, charlatanería 55%, seducción 70%, conducir 65%, arma corta 75%, arma larga 60%

ANASTASIA, ALBERT

Umberto Anastasi (1902 Calabria, Italia – 1957 Nueva York, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Anastasia emigró a Estados Unidos en 1919, donde comenzó a trabajar para el crimen organizado bajo las órdenes del capo Joe Masseria, a quien acabaría asesinando por orden de Lucky Luciano. Fue conocido por dirigir durante años una organización

criminal al servicio de la Cosa Nostra denominada Murder Inc., integrada por eficientes y peligrosos asesinos a sueldo. En el año 1951, Anastasia ordenaría asesinar a Vincent Mangano, jefe de la Familia Mangano, asumiendo él mismo el cargo de esta Familia.

Más tarde, Anastasia se metió de lleno en los negocios que llevaba Luigi S. Trafficanti. en Cuba, cosa que no gustó a la organización. A causa de esto y del estorbo que suponía para otros jefes como Gambino y Genovese, Albert Anastasia fue asesinado a balazos el 25 de octubre de 1957 en la barbería del Hotel Park Sheraton de Manhattan por encargo de los dos capos antes nombrados. El propio Gambino lo sucedió en el cargo.

CARACTERÍSTICAS

FUE 18 AGI 11 CON 16 INT 11
PER 13 COM 8 DES 10 PRE 11

Mod. Daño +1D6

Ptos de vida: 22 Coraje: 90 Reputación.: 20

HABILIDADES

Callejes 65%, intimidar 80%, soborno 55%, tortura 75%, pelea 80%, arma corta 75%, arma larga 65%, arma cuerpo a cuerpo 60%

BONANNO, JOSEPH

Giuseppe Bonanno (1905 Sicilia, Italia – 2002 Tucson, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Su padre era un respetado Don con mucha influencia en la Mafia siciliana. Cuando el régimen fascista comenzó a luchar contra la Cosa Nostra, Bonanno huyó a los Estados Unidos y se instaló en Nueva York, donde se unió a la Familia de Salvatore Maranzano, que también era castellammarese como él. El hecho de que era hijo de Salvatore Bonanno, además de una persona muy inteligente, buen estratega y con dones de liderazgo, hicieron que Maranzano confiara en él y lo tuviera como uno de sus mejores y más importantes hombres.

Tras la muerte del principal rival de Maranzano, Masseria, Joseph Bonanno fue elevado al liderazgo de una de las cinco Familias de Nueva York a pesar de su juventud. Una mezcla de pragmatismo y diplomacia le permitieron sobrevivir al asesinato de su mentor y conservar todo su poder, gobernando con puño de hierro sus negocios durante más de tres décadas, si bien nunca quiso asociarse con las drogas ni la prostitución.

Las luchas internas dentro de su Familia y los problemas de salud le hicieron retirarse en 1968. Sus sucesores no fueron capaces de continuar los negocios con la misma discreción que el veterano Don, y las fuerzas del orden se cebarían con la Familia en los años 80.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 12 CON 13 INT 17
PER 16 COM 14 DES 8 PRE 14

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 21 Coraje: 75 Reputación: 20

HABILIDADES

Diplomacia 65%, discreción 70%, elocuencia 65%, intimidar 40%, leyes 30%, soborno 45%, intuir 35%

CAPONE, AL

Alfonso Capone (1899 Brooklyn, Estados Unidos – 1947 Palm Island, Estados Unidos) fue un gángster de Chicago.

Comenzó su carrera criminal con pequeñas extorsiones e idolatrando a Johnny Torrio, para el que hacía pequeños trabajitos. Un lío de faldas le hizo ganar una cicatriz en el rostro, por la que obtuvo el sobrenombre de Scarface (Cara Cortada), si bien él engrandeció su leyenda contando que aquello era una herida de los campos de batalla de Francia.

Cuando Torrio marchó a Chicago, mandó traer a Capone, que lo acompañó a lo largo de su ascenso.

Después de una guerra entre bandas y tras la conocida “Matanza del día de San Valentín”, Capone acabó con sus rivales y tuvo el poder absoluto hasta que lo encarcelaron por evasión de impuestos en 1931. Estuvo ocho años detenido hasta que salió por buena conducta.

CARACTERÍSTICAS

FUE 16 AGI 11 CON 12 INT 13
PER 9 COM 16 DES 11 PRE 9

Mod. Daño +1D6

Ptos de vida: 21 Coraje: 90 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 75%, charlatanería 80%, intimidar 75%, soborno 60%, tortura 70%, arma corta 55%, arma larga 30%, pelea 70%

COLL, VINCENT

Uinseann Ó Colla (1908 Gweedor, Irlanda – 1932 Nueva York, Estados Unidos) fue un pistolero de la Mafia.

Asesino, extorsionista y secuestrador cuyo mal carácter y sangre fría le hicieron ganarse el apodo de Mad Dog (Perro Rabioso). Fue asesinado con descargas de ametralladora mientras llamaba por teléfono por orden Dutch Shultz y Owney Madden, que habían tenido serios roces con él.

CARACTERÍSTICAS

FUE 10 AGI 14 CON 12 INT 7
PER 8 COM 6 DES 12 PRE 16

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 17 Coraje: 75 Reputación: 15

HABILIDADES

Callejero 75%, charlatanería (en el sentido de "chulo y bocazas") 70%, robar 45%, arma corta 55%, arma larga 60%, arma cuerpo a cuerpo 55%

COLOSIMO, JIM

Vincenzo Colomer (1875 Calabria, Italia - 1920 Chicago, Estados Unidos) fue un gángster de Chicago.

Hacia 1910 era el jefe absoluto de las comunidades italianas de Chicago, y usó su posición de poder para traficar con alcohol, controlar clubes nocturnos, locales ilegales de juego y burdeles. Su sobrino Johnny Torrio era su mano derecha, pero a pesar de ser familia no lograron ponerse de acuerdo en la forma de llevar los negocios.

Finalmente, Torrio mandaría ejecutar a su propio tío para ocupar su lugar.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 11 CON 10 INT 13
PER 12 COM 13 DES 8 PRE 10

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 17 Coraje: 60 Reputación: 20

HABILIDADES

Elocuencia 65%, diplomacia 50%, intimidar 60%, soborno 45%, juego/apuestas 60%

COSTELLO, FRANK

Francesco Castiglia (1891 Calabria, Italia - 1973 Nueva York, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Su familia llegó a los Estados Unidos y se instalaron en Manhattan con la esperanza de montar un pequeño negocio. Sin embargo, Frank pronto se introdujo en los círculos de las bandas y, desde muy joven, comenzó a tener problemas con la policía. Sin embargo, su habilidad con la palabra le permitió salir indemne de los encuentros con el juez.

Durante la Ley Seca, Frank creó destilerías que suministraban a diversos locales. Para evitar el acoso de la policía, creó todo un entramado de empresas falsas que justificaban las grandes

compras de alcohol para la investigación farmacéutica; también tuvo negocios editoriales que le permitieron codearse con la clase política y reunir excelentes contactos. Junto a Lucky Luciano, Carlo Gambino, Vito Genovese, Alberto Anastasia y Joe Adonis, dominó el crimen organizado de Nueva York

Con el fin de la Ley Seca, Frank Costello comenzó a tener problemas al ver reducido parte de su imperio. No obstante, la fortuna le sonrió, y la detención de Lucky Luciano y la huída de la ley de Vito Genovese le hicieron ascender al máximo puesto del crimen organizado en Nueva York. Frank supo organizar perfectamente los negocios y tomar decisiones consensuadas, si bien no dudaba en mandar ejecutar a cualquiera que amenazara su nuevamente floreciente imperio criminal.

Su tranquilidad y experiencia le hicieron ganar el cariñoso apodo de Tío Frank, si bien estas cualidades serían puestas a prueba en numerosas ocasiones, como durante las investigaciones del senador Estes Kefauver durante los 50, que acabaron con la detención de Frank. Al salir de prisión a finales de los 50, Vito Genovese intentó asesinarle para ocupar su puesto, y aunque no tuvo éxito, Frank decidió que había llegado el momento de jubilarse, pasando el resto de su vida entre su lujoso apartamento y su mansión de Long Island.

CARACTERÍSTICAS

FUE 14	AGI 13	CON 14	INT 16
PER 13	COM 18	DES 10	PRE 11

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 21 Coraje: 65 Reputación.: 20

HABILIDADES

Callejeo 70%, charlatanería 85%, diplomacia 75%, elocuencia 70%, discreción 40%, intimidar 60%, leyes 65%, regatear 70%, persuadir 70%, esconderse 30%, tortura 15%

EINSTEIN, IZZI

Isidore Einstein (1880 Austria-hungría – 1938 Nueva York, Estados Unidos) fue un agente federal estadounidense.

Izzi fue uno de los agentes federales más populares de los años 20, junto a su compañero y vecino Moe Smith. A pesar de su pequeño tamaño y su voluminoso cuerpo, su ingenio y habilidad para disfrazarse les hizo arrestar a cientos de delincuentes, la mayoría de los cuales fueron condenados. Usualmente no usaban armas de fuego para detener a los criminales, algo bastante insólito para la época. Al final de la Ley Seca, Izzi y Moe se retiraron del servicio federal y tuvieron prósperas carreras en el sector privado.

CARACTERÍSTICAS

FUE 13	AGI 11	CON 15	INT 15
PER 14	COM 17	DES 10	PRE 10

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 15 Coraje: 75 Reputación: 17

HABILIDADES

Charlatanería 80%, contabilidad 35%, discreción 70%, disfrazarse 75%, elocuencia 65%, leyes 40%, ocultarse 50%, revisar libros 65%

GAMBINO, CARLO

Carlo Gambino (1902 Palermo, Italia – 1976 Nueva York, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

El joven Gambino escapó a los Estados Unidos huyendo de la dictadura de Benito Mussolini. En su nueva patria se haría un lugar dentro de la Mafia y prosperaría, hasta convertirse el brazo derecho del capo Albert Anastasia, jefe de la familia Mangano, en 1951. Sin embargo, las ansias de poder le pudieron y pactó con Vito Genovese la muerte de Anastasia.

Carlo Gambino se hizo con la jefatura de la Familia de Anastasia, que llevaría su nombre desde entonces. Para evitar a la ley, siempre actuó desde las sombras y rehuyó el narcotráfico, por lo que apenas tuvo problemas serios con la ley.

CARACTERÍSTICAS

FUE 9 AGI 10 CON 17 INT 18
PER 18 COM 15 DES 11 PRE 10

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 20 Coraje: 80 Reputación: 20

HABILIDADES

Diplomacia 65%, discreción 70%, elocuencia 65%, intimidar 50%, leyes 30%, soborno 45%, intuir 65%

GENNA, ANGELO

Angelo Genna (– 1925 Chicago, Estados Unidos) fue, junto a su hermano Antonio, un gángster de Chicago de origen italiano.

Angelo empleó a numerosos inmigrantes en la fabricación de whisky ilegal, pagando sueldos que podían llegar a triplicar el salario de un funcionario del gobierno. Su fortuna le permitió disputar la presidencia del Sindicato del crimen a Johnny Torrio, si bien su enemistad con Al Capone le acabó costando la vida en 1925.

CARACTERÍSTICAS

FUE 14 AGI 12 CON 13 INT 12
PER 10 COM 9 DES 10 PRE 11

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 17 Coraje: 65 Reputación: 18

HABILIDADES

Callejeo 70%, charlatanería 60%, discreción 40%, regates 55%, robar 65%, arma corta 50%

GENOVESE, VITO

Vito Genovese (1897 Nápoles, Italia – 1969 Missouri, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Genovece llegó a los Estados Unidos en 1916, donde participó en la Guerra Castellammarese. A pesar del poder que amasó, que le perfilaba como cabeza del crimen organizado tras la detención de Lucky Luciano, en 1937 tuvo que huir a Italia para evitar ser condenado por asesinato.

A su regreso a los Estados Unidos durante los años 50, Genovese reclamó su trono en la Familia, y lo obtuvo asesinando a su principal rival, Anastasia, e intentando asesinar a Costello, que decidió retirarse. A pesar de su triunfo, a finales de los 50 fue detenido por tráfico de estupefacientes y pasó el resto de sus días en prisión.

CARACTERÍSTICAS

FUE 15	AGI 14	CON 15	INT 16
PER 17	COM 12	DES 11	PRE 10

Mod. Daño +1D6

Ptos de vida: 18 Coraje: 92 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 70%, charlatanería 75%, esconderse 55%, intimidar 80%, tortura 60%, arma corta 75%, arma larga 60%

HOOVER, J. EDGAR

John Edgar Hoover (1895 Washington DC, Estados Unidos – 1972 Washington DC, Estados Unidos) fue el primer director del FBI.

A Hoover se le confió el puesto de director del FBI en 1924, y lo desempeñó hasta el día de su muerte en 1972, casi medio siglo después. Su habilidad de organización y su celo anticomunista le llevarían a convertir una pequeña oficina con un puñado de agentes en una de las agencias de seguridad más importantes e influyentes del mundo. Su papel en la lucha contra el crimen organizado fue enorme.

CARACTERÍSTICAS

FUE 14	AGI 12	CON 15	INT 16
PER 13	COM 12	DES 12	PRE 12

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 22 Coraje: 60 Reputación: 18

HABILIDADES

Callejeo 70%, discreción 55%, elocuencia 65%, leyes 50%, intimidar 60%, persuadir 70%, tortura 50%, arma corta 60%, arma larga 60%

LANSKY, MEYER

Meyer Suchowljanski (1902 Grodno, Imperio Ruso – 1983 Miami Beach, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Siendo muy pequeño, Meyer se trasladó a los Estados Unidos con toda su familia. Durante su juventud, entabló gran amistad con Lucky Luciano y Bugsy Siegel. Con este último formaría, de hecho, uno de los más violentos clanes durante la época de la Prohibición, el llamado “Bug & Meyer”.

Meyer invirtió gran parte de sus esfuerzos en legalizar el juego, y ayudó a convertir Las Vegas en el hogar de numerosos casinos. Sin embargo, el derroche de Siegel a la hora de establecer la base en Las Vegas llevó a que La Comisión votase por su eliminación, a pesar de los intentos de Meyer por salvarle la vida. Meyer también tuvo un importante papel en los negocios del crimen organizado en Cuba, al menos hasta que Fidel Castro subió al poder en 1959 y desmanteló la estructura que la Mafia había edificado.

En sus últimos años, Lansky llevó una vida de huidas debido al acoso del FBI. Eso no le impidió, no obstante, ser uno de los hombres más ricos de los Estados Unidos.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 12 CON 13 INT 18
PER 17 COM 15 DES 10 PRE 10

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 21 Coraje: 75 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 70%, charlatanería 40%, intuir 80%, intimidar 45%, discreción 75%, diplomacia 75%, elocuencia 70%, leyes 65%, contabilidad 90%

LUCIANO, CHARLIE LUCKY

Salvatore Lucania (1897 Lercara Friddi, Italia – 1962 Nápoles, Italia) fue un gángster neoyorquino.

Siendo pequeño emigró a los Estados Unidos con su familia, donde empezó una muy temprana carrera criminal. Endurecido en las calles, Joe Masseria acabaría fijándose en el muchacho y lo convirtió en su hombre de confianza. Durante los años de la Ley Seca trabaría amistad con Vito Genovese, Joey Adonis y Albert Anastasia, personajes fundamentales para comprender la Mafia neoyorquina.

Para acabar con la guerra de bandas que estaba mermando al crimen organizado en Nueva York, Luciano acabó asesinando a su mentor en 1931, y unos meses después también con la del antiguo rival de Masseria, Salvatore Maranzano, y muchos de sus hombres de confianza. Luciano se convirtió en uno de los principales poderes del crimen organizado, controlando apuestas, juego, drogas y prostitución.

Aunque en 1936 fue encarcelado por sus actividades criminales, los favores realizados al gobierno durante la Segunda Guerra Mundial le valdrían, en primer lugar, una mejora en cuanto a su nivel de vida dentro de la prisión, y luego un exilio dorado a Italia. No obstante, siguió manejando los asuntos del crimen organizado desde la distancia.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 11 CON 15 INT 19
PER 16 COM 14 DES 12 PRE 13

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 21 Coraje: 90 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 75%, charlatanería 70%, intuir 80%, intimidar 75%, discreción 65%, elocuencia 85%, leyes 40%, regatear 80%, percibir 70%, esconderse 40%, torturar 35%

MADDEN, OWNEY

Owney Madden (1891 Leeds, Inglaterra – 1965 Hot Springs, Estados Unidos) fue el propietario del Cotton Club de Harlem.

Madden tuvo un pasado criminal relacionado con bandas, si bien se hizo famoso por su club situado en el Harlem, que regentaba junto a Jean George Big Frenchy De Mange. Poco a poco fue abandonando los negocios ilegales y se recicló como promotor de boxeadores. En 1935, cuando sus vínculos con la Mafia le hicieron un blanco fácil de la policía, Madden se marchó a Hot Springs y levantó el hotel-casino Arkansas, que sería un local frecuentado por mafiosos.

CARACTERÍSTICAS

FUE 14 AGI 15 CON 16 INT 14
PER 16 COM 17 DES 11 PRE 9

Mod. Daño +1D6

Ptos de vida: 17 Coraje: 85 Reputación: 17

HABILIDADES

Callejeo 65%, diplomacia 75%, elocuencia 70%, discreción 65%, intimidar 60%, robar 60%, tortura 55%, arma corta 60%

MARANZANO, SALVATORE

Salvatore Maranzano (1886 Castellammare del Golfo, Italia – 1931 Nueva York, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

A diferencia de otros mafiosos, Salvatore era una persona instruida que había estudiado en un seminario, hablaba siete idiomas y sentía debilidad por el personaje histórico de Julio César. Maranzano era de ideas tradicionales y en su banda sólo tenía hombres de su ciudad siciliana, Castellammare, por lo que eran conocidos como “los castellamarese”. Su principal negocio consistió en introducir en Estados Unidos criminales italianos, sin hacerle ascos a la estafa.

Tras la lucha con la banda de Masseria, su principal rival, que acabó muriendo, Salvatore se convirtió en el poder central del crimen organizado neoyorquino. Para evitar más guerras, creó cinco familias que dominarían el crimen en armonía. Sin embargo, Lucky Luciano discrepaba con él y acabaría mandando su ejecución.

CARACTERÍSTICAS

FUE 9 AGI 13 CON 11 INT 17
PER 14 COM 15 DES 13 PRE 12

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 18 Coraje: 85 Reputación: 20

HABILIDADES

Académica 70%, callejeo 45%, charlatanería 40%, contabilidad 60%, diplomacia 65%, elocuencia 55%, intimidar 35%, idioma (latín, griego, italiano, francés, inglés, español y alemán) 60%

MASSERIA, JOE THE BOSS

Giuseppe Masseria (1887 Menfi, Italia – 1931 Nueva York, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Obeso, de baja estatura y de carácter cruel. Fue uno de los primeros jefes de la Mafia de Nueva York. Entre 1922 y 1931 sería, junto a su rival Salvatore Maranzano, el jefe mafioso más poderoso de la ciudad, aunque varios de sus subordinados no aceptaban sus viejas tradiciones y formas de llevar los negocios. En 1931, estos roces acabarían provocando su muerte, orquestada por Lucky Luciano.

CARACTERÍSTICAS

FUE 15 AGI 9 CON 16 INT 16
PER 8 COM 9 DES 10 PRE 8

Mod. Daño +1D6
 Ptos de vida: 20 Coraje: 70 Reputación: 20

HABILIDADES

Charlatanería 65%, intimidar 70%, juego/apuestas 35%, robar 60%, soborno 55%

MORAN, BUGS

George Moran (1891 Minnesota, Estados Unidos – 1957 Kansas, Estados Unidos) fue un gángster de Chicago:

Durante la prohibición, Moran se afilió a la banda de Dion O'Bannion del Lado Norte de Chicago, que competía con los hermanos Genna y Johnny Torrio. No obstante, el principal enemigo de Moran sería Capone, que intentaría matarle durante la tristemente famosa “Matanza del día de San Valentín”, el día 14 de Febrero de 1929, cuando murieron asesinados siete hombres de Moran en un garaje.

A pesar de sobrevivir a su principal enemigo, Moran fue encarcelado un par de veces y acabaría muriendo en una penitenciaría.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 11 CON 10 INT 14
 PER 16 COM 13 DES 11 PRE 12

Mod. Daño +1D4
 Ptos de vida: 16 Coraje: 60 Reputación: 20

HABILIDADES

Elocuencia 65%, diplomacia 50%, intimidar 60%, soborno 45%, juego/apuestas 60%, robar 45%

NESS, ELIOT

Eliot Ness (1903 Chicago, Estados Unidos – 1957 Chicago, Estados Unidos) fue un agente federal estadounidense que luchó contra los gángsters que quebrantaban la Ley Seca en Chicago, encabezando un equipo conocido como “Los Intocables”.

Ness tenía estudios universitarios en criminología, lo que le abrió las puertas de un trabajo en el gobierno a finales de los años 20. Rodeado de un grupo de nueve agentes de confianza, coordinando esfuerzos con el fiscal especial George Johnson, sus redadas contra destilerías y cervecerías clandestinas dañaron de manera importante los recursos de Al Capone. En 1931, el propio Capone caería víctima no de sus crímenes, sino de la evasión de impuestos.

Tras su lucha contra el crimen, Ness desempeñó diversos cargos públicos y en empresas privadas hasta su prematura muerte.

CARACTERÍSTICAS

FUE 13 AGI 14 CON 15 INT 12
PER 14 COM 17 DES 11 PRE 14

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 21 Coraje: 65 Reputación: 20

HABILIDADES

Charlatanería 70%, contabilidad 45%, discreción 60%, leyes 40%, revisar libros 35%, arma corta 65%, arma larga 50%

NITTI, FRANK EL EJECUTOR

Francesco Raffaele Nitto (1888 Salerno, Italia - 1943 North Riverside, Estados Unidos) fue un gángster de Chicago.

Frank Nitti fue lugarteniente de Capone y su brazo ejecutor. Cuando Capone fue encarcelado, Nitti también pasó por prisión, pero salió antes que su jefe y se hizo cargo de la organización de Chicago. La oposición de otros mafiosos y un cáncer le hicieron quitarse la vida.

CARACTERÍSTICAS

FUE 12 AGI 14 CON 11 INT 12
PER 10 COM 8 DES 12 PRE 9

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 17 Coraje: 70 Reputación: 18

HABILIDADES

Callejeo 70%, discreción 65%, intimidar 75%, juego/apuestas 45%, soborno 40%, tortura 35%, arma corta 60%, arma larga 50%, arma cuerpo a cuerpo 65%

O'BANION, DION

Charles Dion O'Banion (1892 Maroa, Estados Unidos - 1924 Chicago, Estados Unidos) era jefe de la banda irlandesa de Chicago.

Dueño de una floristería que le servía de tapadera para sus actividades, Dion decidió solucionar sus problemas con Mike Merlo a tiros. Al Capone decidió vengar la muerte de su compañero y mandó ejecutar a Dion en su propia floristería.

CARACTERÍSTICAS

FUE 10 AGI 11 CON 9 INT 12
PER 9 COM 17 DES 14 PRE 12

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 20 Coraje: 75 Reputación: 20

HABILIDADES

Diplomacia 65%, discreción 60%, elocuencia 50%, intimidar 45%, soborno 40%

PURVIS, MELVIN

Melvin Purvis (1903 Timmonsville, Estados Unidos – 1960 Florence, Estados Unidos) fue un agente federal.

Melvin ganó popularidad por sus espectaculares detenciones de famosos criminales, como Baby Face Nelson, Pretty Boy Floyd y John Dillinger. Su popularidad hizo que Edgar Hoover llegase a tener envidia de sus éxitos, lo que acabó con Melvin abandonando el FBI en 1935.

Posteriormente ejerció como abogado y acabó siendo el propietario de una pequeña emisora de radio.

CARACTERÍSTICAS

FUE 13 AGI 10 CON 16 INT 13
PER 12 COM 10 DES 9 PRE 11

Mod. Daño +1d4
Ptos de vida: 20 Coraje: 75 Reputación: 14

HABILIDADES

Callejeo 70%, discreción 65%, leyes 50%, intimidar 60%, tortura 60%, arma corta 80%, arma larga 65%

ROTHSTEIN, ARNOLD

Arnold Rothstein (1882 Nueva York, Estados Unidos – 1928 Nueva York, Estados Unidos) fue un gánster neoyorquino.

Pertenecía a la Mafia judía, y apoyaba los negocios de gente como Meyer Lansky, Bugsy Siegel o Lepke, además de ayudar en la ascensión de otros mafiosos como Luciano o Costello. Murió asesinado como resultado de una trifulca durante una partida de cartas.

CARACTERÍSTICAS

FUE 9 AGI 10 CON 12 INT 16
PER 12 COM 16 DES 12 PRE 12

Mod. Daño +1D4
Ptos de vida: 17 Coraje: 70 Reputación.: 18

HABILIDADES

Elocuencia 65%, diplomacia 50%, intimidar 60%, soborno 45%, juego/apuestas 60%

SIEGEL, BENJAMIN BUGSY

Benjamin Siegel (1906 Brooklyn, Estados Unidos – 1947 Beverly Hills, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Siegel se crió en las calles, en compañía de su amigo Meyer Lansky, con el que se introdujo en el mundo del crimen y las bandas. Durante la Ley Seca se dedicó al negocio del alcohol y a la extorsión de los comerciantes. Posteriormente, comenzó a trabajar para Lucky Luciano y participó en el asesinato de Joe Masseria.

La horrible gestión que Siegel hizo de los negocios de la Mafia en Las Vegas fue la causa de su ejecución.

CARACTERÍSTICAS

FUE 15 AGI 15 CON 13 INT 12
PER 9 COM 9 DES 14 PRE 17

Mod. Daño +1D6.

Ptos de vida: 15 Coraje: 90 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 80%, charlatanería 35%, conducir 40%, intimidar 75%, regatear 30%, elocuencia 55%, robar 65%, soborno 70%, seducción 75%, torturar 80%, pelea 70%, arma corta 75%, arma larga 65%, arma cuerpo a cuerpo 85%

SHULTZ, DUTCH

Arthur Flegenheimer (1902 Estados Unidos – 1935 Newark, Estados Unidos) fue un gángster neoyorquino.

Introducido en el mundo del crimen desde muy joven, condenado por primera vez a los 17 años, Dutch era una persona impulsiva, egocéntrica y cruel. Se hizo traficante de cerveza y posteriormente se dedicó a la extorsión a restaurantes y al juego ilegal. Al término de la Prohibición se metió también en los sindicatos.

Tras asesinar al fiscal que le perseguía, La Comisión consideró que Dutch llamaba demasiado la atención e iba a provocarles problemas, por lo que se orquestó su ejecución en 1935.

CARACTERÍSTICAS

FUE 9 AGI 9 CON 10 INT 12
PER 6 COM 9 DES 10 PRE 9

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 15 Coraje: 85 Reputación: 20

HABILIDADES

Callejeo 65%, charlatanería 50%, intimidar 70%, tortura 70%, arma corta 65%, soborno 65%

SMITH, MOE HABILIDADES

Moses Smith (1887 Nueva York, Estados Unidos) – 1961 Yonkers, Estados Unidos) fue un agente federal estadounidense.

Moe fue uno de los agentes federales más populares de los años 20, junto a su compañero y vecino Izzi. Al igual que su compañero, era de baja estatura y cuerpo voluminoso, además que compartía un ingenio y habilidad para disfrazarse, con lo cual arrestaron a cientos de delincuentes, la mayoría de los cuales fueron condenados. Usualmente no usaban armas de fuego para detener a los criminales, algo bastante inusual para la época.

Al final de la Ley Seca, Moe e Izzi se retiraron del servicio federal y tuvieron prósperas carreras en el sector privado.

CARACTERÍSTICAS

FUE 14 AGI 10 CON 17 INT 14
PER 14 COM 16 DES 11 PRE 11

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 17 Coraje: 75 Reputación: 15

Charlatanería 70%, contabilidad 30%, discreción 60%, disfrazarse 65%, elocuencia 70%, leyes 35%, ocultarse 50%, revisar libros 60%,

TORRIO, JOHNNY

John Torrio (1882 Irsina, Italia – 1957 Chicago, Estados Unidos) fue un gánster de Chicago.

Torrio comenzó su carrera criminal en Nueva York, pero en 1915 marchó a Chicago para formar parte de la banda de su tío, Jim Colosimo. Pronto se hizo su hombre de confianza, aumentó su poder y trajo a su lado a un viejo compañero de Nueva York, Al Capone.

Finalmente, Torrio acabó con Colosimo y ocupó su puesto en 1920. Su deseo de ocupar el sillón principal del Outfit enriqueció el ambiente entre bandas, y tras un intento de asesinato producido en 1926, se retiró.

Torrio aún jugaría un papel importante en la Mafia, negociando la paz entre bandas y proponiendo una estructura empresarial para el Sindicato en la famosa reunión celebrada en 1934 en Nueva York, donde, entre otros, estaban representados Jefes de Cleveland, Kansas City, Miami, Chicago, Detroit, Boston, Nueva Orleans, Saint Paul, Baltimore y Saint Louis.



CARACTERÍSTICAS

FUE 10 AGI 9 CON 13 INT 15
PER 14 COM 17 DES 8 PRE 12

Mod. Daño +1D4

Ptos de vida: 20 Coraje: 85 Reputación: 20

HABILIDADES

*Elocuencia 65%, diplomacia 50%, intimidar
60%, soborno 45%, juego/apuestas 60%*

APÉNDICE 2: LIBROS SOBRE LA MAFIA

Para escribir Omertà se han utilizado numerosos libros y documentos con la idea de ofrecer un amplio abanico de información sobre la Mafia. No obstante, es posible que el Don o los propios jugadores deseen ampliar la información que ofrecemos o inspirarse para crear sus propias historias. Para ello, ofrecemos la siguiente lista de estudios, novelas y novelas gráficas brevemente comentados para saciar la curiosidad que pudiera surgir.

HISTORIA DE LA MAFIA

Cinco Familias (Selwyn Raab)

Este libro refleja el poder de las cinco familias de la Mafia de Nueva York, y lo hace con crudeza, sin cortarse a la hora de mostrar la violencia y el salvajismo con el que dominaron el crimen de la ciudad durante el siglo XX.

Cosa Nostra (John Dickie)

En sus páginas se recoge la historia de la Mafia siciliana, desde sus orígenes europeos hasta su traspaso y encumbramiento en América. El libro tiene muy buen ritmo, describe muchos personajes y toca muchos puntos de la geogra-

fía estadounidense donde se asentaron los gángsters.

Cosa Nostra. Un siglo de de crimen organizado en Nueva York

(David Chauvel y Erwan Le Saec)

Completísima historia en cinco volúmenes que narra con detalle la historia de la Mafia neoyorquina. Cada tomo se compone de historias autoconclusivas por las que aparecen muchos de los grandes nombres que hemos visto a lo largo del libro.

Crimen S.A. (Burton Turkus y Sid Feder)

Es un libro bastante antiguo que no se ha reeditado, pero merece la pena leerlo por ser uno de los primeros libros sobre la Mafia en los Estados Unidos.

El crimen en América (Estes Kefauver)

Un informe bastante interesante sobre lo que el gobierno sabía sobre el crimen organizado allá por 1950.

El delito como empresa. Historia social de la Mafia (Raimondo Catanzaro)

A diferencia de otros libros, que se centran más en explicar qué hacía la Mafia, éste se centra en cómo funcionaba y cómo se relacionaban los mafiosos.

Muy recomendable para dar más profundidad a la relación de los PJs con la Familia.

FBI (Renzo Rossotti)

Un clásico sobre esta agencia del gobierno, su forma de operar, sus agentes y recursos. Muy interesante tanto para dar realismo a los enemigos de los PJs como para crear aventuras centradas en agentes del gobierno.

Gánsters de Chicago (Walter Noble Burns)

La guía imprescindible para centrar las partidas de Omertà en Chicago.

Historia de la Mafia (Salvatore F. Romano)

Otro libro muy completo sobre la Mafia, que refleja de manera clara los orígenes, conexiones políticas y conflictos internos de la organización.

La Mafia se sienta a la mesa (M. Bartolomei y J. Kermeal)

¡Historias de la Mafia y recetas de cocina mafiosa! Un libro lleno de anécdotas y pequeños detalles, que además nos puede servir si queremos comenzar la partida con una auténtica comida al estilo italiano.

La primera Familia (Mike Dash)

Esta investigación sobre la Mafia de Nueva York es tremendamente minuciosa y da muchos detalles que no aparecen en otros libros. Ésta es una lectura para aquellos que busquen un nivel de realismo muy alto en sus partidas.

Las revelaciones de Joe Valacchi (Peter Maas)

Es un libro clave no sólo por la importancia histórica que tuvo, sino también por contar la historia de la Mafia desde el punto de vista de un hombre que trabajó para ella.

Lucky Luciano (Lino Jannuzzi y Francesco Rosi)

Una biografía de Luciano que puede ofrecernos muchos detalles si pensamos incluirle como PNJ en las partidas o si queremos ver el estilo de vida de uno de los gánsters que más éxito tuvo.

Mafia y mafiosos en La Habana (Enrique Cirules)

El libro de cabecera para el Don que quiera situar partidas en la Cuba previa a Fidel Castro.

Mafia y política (Michele Pantaleone)

Una lectura muy interesante sobre cómo podían llegar a cooperar dos poderes que, en principio, eran rivales. Muy útil para ambientar partidas con trasfondo político.

Mi vida en la Mafia (Vincent Teresa)

Otro relato de primera mano sobre la vida dentro de una Familia. Muy útil a nivel de ambientación.

Mujeres de honor. El papel de la mujer en la Mafia (Ombretta Ingrassi)

Un libro muy recomendable si se quiere jugar con personajes femeninos. Duro y sorprendente, ayuda a romper con muchos de los estereotipos que se tienen sobre el papel de las mujeres en una Familia.

Rothstein (David Pietrusza)

Otro libro que se centra en un personaje real, Arnold Rothstein, las razones de su asesinato y el funcionamiento interno de la Mafia en los años 20.

Un hombre de honor (Joseph Bonanno)

Otra obra importante para conocer cómo funcionaba por dentro la Mafia y qué visión tenían de la misma los propios gánsters.

Yiddish Connection (Rich Cohen)

Un estudio sobre la Mafia judía, que fue muy importante pero que suele ser olvidada por la mayoría de los libros de historia.

Yo fui verdugo de la Mafia

(William Hoffman y Lake Headley)

Otra historia contada desde la perspectiva de uno de los hombres de la Mafia, especialmente sangrienta.

NOVELAS Y NOVELAS GRÁFICAS

Las novelas de Mario Puzo son imprescindibles y, además, resultan una fuente inagotable de inspiración para partidas. Resultan especialmente recomendables: El Padrino, El siciliano, El último Don y Omertà. Además, hay otros relatos de gran calidad que pueden ayudar a ambientar las partidas, dar ideas para crear PNJs y ofrecer situaciones interesantes:

Camino a la perdición

(Max Allan Collins y Richard Piers Rayner)

Una novela gráfica fundamental, con muy buen ritmo y personajes muy sólidos que pueden inspirar numerosas partidas.

Cosa Nostra (David Chauvel y Erwan Le Saëe)

Novelas gráfica de cuatro tomos muy útil, no sólo por la historia que cuenta, sino por lo magníficamente documentada que está, pudiendo servirnos sus viñetas para ilustrar partidas.

Gomorra (Roberto Saviano)

Una novela sobre el crimen organizado bastante entretenida, de la que sin duda se pueden sacar muchas ideas para ambientación y partidas.

Mujeres de la Mafia (Lynda La Plante)

Una narración donde los personajes femeninos tienen más peso que los masculinos, y que da muchísimas ideas sobre cómo aprovechar a los personajes femeninos en las partidas.

APÉNDICE 3: PELÍCULAS Y SERIES SOBRE LA MAFIA

Los gánsters siempre han sido muy populares en el cine, ya fuera en adaptaciones como las de obras de Dashiell Hammett, Raymond Chandler o Mario Puzo, además de adaptar biografías de forma más o menos fiel. También la televisión ha mostrado algunas series sobre el tema, que en ocasiones no tienen nada que envidiar a las grandes superproducciones.

A continuación damos una selección de algunos de los títulos que consideramos mejores, tanto por su ritmo y trama como por la posibilidad de ofrecer ideas para partidas y la interpretación.

10th & Wolf (2006) De Robert Moresco
Al Capone (1959) De Richard Wilson
American Gángster (2007) De Ridley Scott
Baby Face Nelson (1957) De Don Siegel
Billy Bathgate (1991) De Robert Benton
Bonnie & Clyde (1967) De Arthur Penn
Boss of the bosses (Para TV-2001) De Dwight H. Little
Bugsy (1991) De Barry Levinson
Camino a la perdición (2002) De Sam Mendes
Capone (1975) De Steve Carver
Casino (1995) De Martin Scorsese.
Contra el imperio del crimen (1965) De William Keighley

Cotton Club (1984) De Francis Ford Coppola
Dillinger (1973) De John Milius
Don ha muerto, El (1973) De Richard Fleisher
Donnie Brasco (1996) De Mike Newell
Enemigo público, El (1931) De William A. Wellman
Enemigos públicos (2009) De Michael Mann
Érase una vez américa (1984) De Sergio Leone
Falcone (1999) De Ricky Tognazzi
Gomorra (2008) De Matteo Garrone
Gotti (1997) De Robert Harmon
Hampa dorada (1931) De Mervyn Leroy
Hampones (1998) De Hill Duke
Honor de los prizzi, El (1986) De John Huston
Il capo dei capi (2007) De Enzo Monteleone
Il divo (2008) De Paolo Sorrentino
Imperio del mal, El (1991) De Michael Karbeinikof
Infiltrados (2006) De Martin Scorsese
Intocables de eliot ness, Los (1987) De Brian De Palma
Lansky (1999) De John Mcnaughton
Lepke (1975) De Menahem Golan

Ley del hampa, La (1960) De Bud Boetticher
 Lucky Luciano (1973) De Francesco Rosi
 "Mad Dog" Coll (1961) De Burt Balaban
 Mafia (1968) De Martin Ritt
 Mamá sangrienta (1970) De Roger Corman
 Matanza del día de san valentín, La (1967) De Roger Corman
 Muerte entre las flores (1990) De Joel Coen
 Nitti, the enforcer (1987) De Michael Switzer
 Padrino, El (1972) De Francis Ford Coppola
 Padrino II Parte, El (1974) De Francis Ford Coppola
 Padrino III Parte, El (1990) De Francis Ford Coppola
 Portrait for a mobster (1961) De Joseph Penney
 Precio del poder, El (1983) De Brian De Palma
 Scarface, el terror del hampa (1932) De Howard Hawks
 Secretos de la cosa nostra, Los (1973) De Terence Young
 Sindicato del crimen, El (1960) De Burt Balaban y Stuart Rosenberg
 Testigo de la mafia (1998) De Thaddeus O'Sullivan
 Una historia del bronx (1995) De Robert De Niro
 Uno de los nuestros (1990) De Martin Scorsese
 Violentos años veinte, Los (1939) De Raoul Walsh

PELÍCULAS EN CLAVE DE HUMOR

Analista del Don, El (para TV -1997) de David Jablin
 Casada con todos (1988) de Jonathan Demme
 Con faldas y a lo loco (1959) de Billy Wilder
 Encantado de matarte (1996) de Larry Bishop
 Mafia: Estafa como puedas (1998) de Jim Abrahams
 Mickey Ojos Azules (1999) de Kelly Makin
 Novato, El (1990) de Andrew Bergman
 Oscar, Quita las manos (1991) John Landis
 Una terapia peligrosa (1999) de Harold Ramis

SERIES DE TELEVISION

Archivos secretos del F.B.I., Los (1978) de Larry Cohen
 Bonanno: A Godfather's Story (1999) de Michel Poulette
 Guerra de gánsters (en ocasiones llamada Cronica de gánsters) (1981) de Richard L. Sarafian
 Intocables, Los (1959-1963) su productor fue Quinn Martin y la realización corrió a cargo de la compañía DESILU
 Soprano, Los (1999-2007) de David Chase
 Ultimo Don, El (1998) de Graeme Clifford
 Boardwalk Empire (2010-) creada por Terence Winter y dirigida por Martin Scorsese, Timothy Van Patten, Allen Coulter, Jeremy Podeswa y Alan Taylor

APÉNDICE 4: MÚSICA PARA AMBIENTAR

Para una buena ambientación, la música es esencial puesto que ayuda a los jugadores así como al Don a que sean transportados a esos años en los que transcurre la aventura o simplemente ayuda en las situaciones en las que se mueven, con diversidad de ritmos, temas o canciones diferentes en situaciones que así lo requieran en cada momento. No es obligatorio poner música durante la partida, hay a quien le gusta poner música de este tipo de fondo, hay quien por el contrario, considera que ayuda a distraerse de la trama, o puede incluso que no coincidan la escena de la aventura en juego y el ritmo de la música, con lo que puede que suene una música muy estridente o acelerada en un momento especialmente tranquilo, o todo lo contrario, en medio de una persecución o un tiroteo que suene una música muy tranquila que se cargue el clímax del momento. Nosotros dejaremos que tú decidas, por supuesto; pero por si te interesa esta asunto, ya sea para ponerla durante tus partidas, o quizá para amenizar mientras hacéis las hojas de personaje o mientras repasas la aventura, a continuación se exponen dos listados distintos. Uno es de B.S.O. (Bandas Sonoras Originales) de películas que se pueden utilizar en las partidas. Viene el título del film, año de su producción y seguido el nombre del autor de la Música del mismo.

El otro listado es de nombres de los grupos y orquestas más significativos de los años 20 y 30, con una pequeña biografía de cada uno.

B.S.O.

Analyze This (Una terapia peligrosa) (1999)
Howard Shore
Billy Bathgate (1991)
Mark Isham
Borsalino (1970)
Claude Bolling
Borsalino And Co(1974)
Claude Bolling
Bugsy (1991)
Ennio Morricone
Comandamenti per un gangster (1968)
Ennio Morricone
Corleone (1978)
Ennio Morricone
Dimenticare Palermo (1990)
Ennio Morricone
Father of the godfathers (1978)

Ennio Morricone
 Hoodlum (Hampones) (1997)
 Elmer Bernstein
 Il pentito (El arrepentido) (1985)
 Ennio Morricone
 Jane Austen's Mafia? (Mafia, estafa como
 puedes) (1998)
 John Frizzell (acreditado como Gianni
 Frizzelli)
 Lansky (1999)
 George S. Clinton
 Little Caesar (Hampa dorada) (1931)
 Erno Rapee, Leo F. Forbstein y David
 Mendoza
 Lepke (1975)
 Kenneth Wannberg
 Lucky Luciano (1973)
 Piero Piccioni
 Machine Gun McCain (1969)
 Ennio Morricone
 "Mad Dog" Coll (1961)
 Stu Phillips
 Mad Dog Time (Encantado de matarte)
 (1996)
 Earl Rose
 Miller's crossing (Muerte entre las flores)
 (1990)
 Carter Burwell
 Mobsters (El imperio del mal) (1991)
 Michael Small
 Nitti, the enforcer (1988)
 Yanni

Once upon a time in America (Érase una vez en
 América) (1984)
 Ennio Morricone
 Road to perdition (Camino a la perdición)
 (2002)
 Thomas Newman
 Scarface (1932)
 Gus Arnheim y Adolph Tandler
 Some like it hot (Con faldas y a lo loco) (1959)
 Adolph Deutsch
 The brotherhood (Mafia) (1968)
 Lalo Schifrin
 The Cotton Club (1984)
 John Barry
 The freshman (El novato) (1990)
 David Newman
 The gángster chronicles (TV) (Cronica de gáng-
 sters) (1981)
 Billy Goldenberg
 The godfather I, II y III (El Padrino I,
 II y III) (1972, 1974 y 1990)
 Nino Rota - Carmine Coppola
 The sicilian clan (El clan de los sicilianos) (1969)
 Ennio Morricone
 The sopranos (TV) (Los Soprano)
 Will Edwards (6 episodios, 2004-2007), As-
 hen Keilyn (episodios desconocidos)
 The untouchables (Los Intocables de Eliot
 Ness) (1987)
 Ennio Morricone
 The untouchables (TV) (Los Intocables)
 Nelson Riddle (3 episodios, 1960), Pete Rugolo
 (2 episodios, 1962), Leith Stevens (2 episodios,

1962), Jack Cookerly (episodios desconocidos),
William Loose (episodios desconocidos)
The valachi papers (Los secretos de la Cosa
Nostra) (1973)
Riz Ortolani
The St. Valentine's day massacre (La matanza
del día de San Valentín) (1967) Lionel Newman
y Fred Steiner
Violent city (Ciudad violenta) (1970)
Ennio Morricone

MUSICOS, GRUPOS Y ORQUESTAS

Andy Kirk

(28 de Mayo de 1898, Newport, Kentucky - 11
de Diciembre de 1992)
Músico representativo del estilo de jazz llama-
do "Kansas City".

Benny Carter

(8 de Agosto de 1907 - 12 de Julio del
2003)
Músico, arreglista y compositor experto en va-
rios instrumentos (saxo, trompeta, piano, clari-
nete), aunque su instrumento preferido fue el
saxo alto.

Benny Goodman

(Chicago, 30 de Mayo de 1909 - Nueva York,
13 de Junio de 1986)

Benjamin David Goodman, conocido como El
rey del swing, fue un clarinetista y director
de orquesta de jazz.

Bessie Smith

(Chattanooga, Tennessee, 15 de Abril de
1894 - Clarksdale, Misisipi, 26 de Sep-
tiembre de 1937)
Conocida como la emperatriz del blues.

Billie Holiday

(Filadelfia, 7 de Abril de 1915 - Nueva
York, 17 de Julio de 1959)
Eleanora Fagan Gough, conocida cantante de
jazz, apodada Lady Day.

Bix Beiderbecke

(Davenport, 10 de Marzo de 1903 - Nueva
York, 6 de Agosto de 1931)
Leon Bismark Beiderbecke, Bix Beiderbec-
ke, cornetista de jazz. Fue el rival blanco
de Louis Armstrong en los años veinte.

Cab Calloway

(25 de Diciembre de 1907-18 de Noviem-
bre de 1994)
Famoso cantante y músico de jazz esta-
dounidense, popular entre los años 30 y 40.

Chick Webb

(10 de Febrero de 1905 -16 de Junio de
1939)
William Henry Webb, fue un percusionista de
jazz y swing.

Coleman Hawkins

(San José - Missouri, 21 de Noviembre de
1904 - Nueva York, 19 de Mayo de 1969)

Coleman Hawkins fue un saxofonista (tenor) y clarinetista estadounidense de jazz.

Count Basie

(Red Bank, 21 de Agosto de 1904 - Hollywood, 26 de Abril de 1984)

William Basie, fue un director de big band y pianista estadounidense de jazz.

Django Reinhardt

(Liberchies, Bélgica, 23 de Enero de 1910 - Fontainebleau, Francia, 16 de Mayo de 1953)

Jean Baptiste Django Reinhardt fue un guitarrista de jazz de origen gitano sinti.

Don Redman

(Piedmont, Virginia Occidental, 29 de Julio de 1900 - Nueva York, 30 de Noviembre de 1964)

Donald Matthews Redman, fue un director de orquesta, arreglista, compositor, cantante, saxofonista, oboísta y clarinetista de jazz y swing.

Duke Ellington

(Washington D.C., 29 de Abril de 1899 - Nueva York, 24 de Mayo de 1974)

Edward Kennedy Duke Ellington, compositor, director y pianista estadounidense de jazz.

Earl Hines

(Duquesne, Pensilvania, 28 de Diciembre de 1903 o 1905 - Oakland, 22 de Abril de 1983)

Earl Kenneth Hines conocido como Earl Hines o Earl Fatha Hines, fue un pianista de jazz.

Fats Waller

(21 de Mayo de 1904, Harlem, Nueva York - 15 de Diciembre de 1943, Nueva York)

Thomas Wright Waller, llamado Fats, fue uno de los grandes pianistas de la historia del swing y el stride piano.

Fletcher Henderson

(Cuthbert (Georgia), 18 de Diciembre de 1897 - Nueva York, 28 de Diciembre de 1952).

Fletcher Henderson, pianista y arreglista estadounidense.

Freddie Keppard

(Nueva Orleans, 27 de Febrero de 1890 - Chicago, 15 de Julio de 1933)

Freddie Keppard fue un cornetista estadounidense de jazz.

Gene Krupa

(15 de Enero de 1909 - 16 de Octubre de 1973)

Eugene Bertram Krupa, fue un gran batería de big band.

Glenn Miller

(Clarinda, Iowa, 1 de Marzo de 1904 - desaparecido el 15 de Diciembre de 1944)

Alton Glenn Miller, fue un músico de jazz estadounidense de la era del Swing. Su instrumento era el trombón de baras.

Hoagy Carmichael

(Bloomington, Indiana, 22 de Noviembre de 1899 - Palm Springs, 27 de Diciembre de 1981)

Howard Hoagland Carmichael, fue un compositor, cantante y pianista estadounidense de música popular y de jazz.

James P. Johnson

(1 de Febrero de 1891, New Brunswick, Nueva Jersey - 17 de Noviembre de 1955, Nueva York)

James Price Johnson, fue un pianista y compositor, creador junto con Luckey Roberts, del estilo stride de jazz.

Joe "King" Oliver

(11 de Mayo de 1885 - 10 de Abril de 1938)

Joe King Oliver fue un cornetista y trompetista norteamericano de jazz de comienzos del siglo XX.

Johnny Dodds

(Nueva Orleans (Luisiana), 12 de Abril de 1892 - Chicago (Illinois) el 8 de Agosto de 1940)

John M. Dodds, fue un clarinetista y saxofonista de hot-jazz, norteamericano.

Lionel Hampton

(Louisville, 20 de Abril de 1908 - Nueva York, 31 de Agosto de 2002)

Lionel Hampton, vibrafonista, pianista, batería, cantante y director estadounidense de jazz.

Louis Armstrong

(Nueva Orleans, 4 de Agosto de 1901 - Nueva York, 6 de Julio de 1971)

Louis Armstrong también conocido como Satchmo y Pops, fue un trompetista y cantante estadounidense de jazz.

Mildred Bailey

(Tekoa, Washington, 27 de Febrero de 1907 - Poughkeepsie, Nueva York, 12 de Diciembre de 1951)

Mildred Rinker fue una cantante estadounidense de jazz.

Original Dixieland Jazz Band

Original Dixieland Jazz Band fue una formación pionera en la evolución del jazz, en el año 1917.

Empezaron con la palabra "jass" en el nombre del grupo, para cambiarla después a "jazz".

Red Nichols And His Five Pennies

Orquesta liderada por Ernest Loring Red Nichols (8 de Mayo de 1905 - 28 de Junio de 1965), más conocido como Red Nichols, que fue un famoso cornetista, compositor y arreglista.

Roy Eldridge

(Pittsburg, Pennsylvania, 30 de Enero de 1911 - Valley Stream, Nueva York, 26 de Febrero de 1989)

Roy David Eldridge, fue un trompetista y cantante de jazz.

Sidney Bechet

(Nueva Orleans, Luisiana, 14 de Mayo de 1897 - París, 14 de Mayo de 1959)

Sidney Bechet fue un intérprete de saxofón soprano y clarinete.

Teddy Wilson

(24 de Noviembre de 1912, Austin, Texas - 31 de Julio de 1986, New Britain, Connecticut) Teddy Wilson o Theodore Shaw Wilson fue un pianista y director de banda estadounidense.

The John Kirby Sextet

(Winchester, Virginia, 31 de Diciembre de 1908 - Hollywood, California, 14 de Junio de 1952)

John Kirby fue músico y bajista de jazz, además de saber tocar también el trombón y la tuba.

Tommy Dorsey And Frank Sinatra

(19 de noviembre de 1905 - 26 de noviembre de 1956)

Tommy Dorsey fue un trombonista de jazz y director de big band estadounidense.

OMERTÀ

EL PODER DE LA MAFIA

APÉNDICE 5: HOJAS

**HOJAS DE PERSONAJE:
GANSTER, FLAPPER, POLICÍA
REVERSO MASCULINO
REVERSO FEMENINO**

HOJA DE BANDA

HOJA DE PERSECUCIÓN



CARACTERÍSTICAS

Fuerza	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>
Constitución	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	<input type="checkbox"/>
Percepción	<input type="checkbox"/>
Comunicación	<input type="checkbox"/>
Destreza	<input type="checkbox"/>
Presencia	<input type="checkbox"/>

DATOS PERSONALES

Nombre del Jugador _____
 Nombre del Personaje _____
 Alias _____
 Edad _____ Altura _____ Peso _____
 Apariencia _____
 Nacionalidad _____ Profesión _____
 Familia y Posición _____

CORAJE MÁXIMO **CORAJE TEMPORAL**
CORAJE

LETAL **CONTUSIÓN**
DAÑO
PV TOTALES
FATIGADO **RENDIDO**

REPUTACIÓN
PUNTOS DE SUERTE

OMERTÀ

EL PODER DE LA MAFIA

HABILIDADES

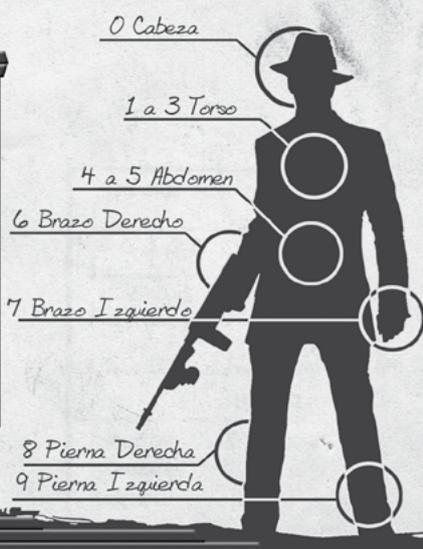
<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Evitar (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Profesión () _____ ()
<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Explosivos (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Profesión () _____ ()
<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Falsificar (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (INT) _____ ()
<input type="checkbox"/> Callejeo (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Fotografía (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Regateo (COM) _____ ()
<input type="checkbox"/> Cerraduras (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Idioma (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Revisar libros (INT) _____ ()
<input type="checkbox"/> Charlatanería (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Idioma (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Robar (DES) _____ ()
<input type="checkbox"/> Conducir (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Intimidar (PRE) _____ ()	<input type="checkbox"/> Saltar (FUE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Conducir (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Intuir (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Seducción (PRE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Contabilidad (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Juego/ apuestas (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (PER) _____ ()
<input type="checkbox"/> Correr (AGIx2) _____ ()	<input type="checkbox"/> Lanzar (FUE) _____ ()	<input type="checkbox"/> Soborno (COM) _____ ()
<input type="checkbox"/> Diplomacia (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Leyes (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Tortura (DES) _____ ()
<input type="checkbox"/> Discreción (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Mecánica (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Tregar (FUE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Medicina (INT) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Nadar (FUE) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Esconderse (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Ocultar (DES) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Escuchar (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Percibir (PER) _____ ()	_____ ()

ASPECTO

PICHADO

ARMAS

Armas	%	Daño	Cargador	DPA	Alcance	Notas
Pelea		Id3				Modificador al daño:



CARACTERÍSTICAS

Fuerza	○
Agilidad	○
Constitución	○
Inteligencia	○
Percepción	○
Comunicación	○
Destreza	○
Presencia	○

DATOS PERSONALES

Nombre del Jugador _____
 Nombre del Personaje _____
 Alias _____
 Edad _____ Altura _____ Peso _____
 Apariencia _____
 Nacionalidad _____ Profesión _____
 Familia y Posición _____

CORAJE MÁXIMO **CORAJE TEMPORAL**

CORAJE

LETAL **CONTUSIÓN**

DAÑO

PV TOTALES

FATIGADO **RENDIDO**

REPUTACIÓN

PUNTOS DE SUERTE

OMERTÀ

EL PODER DE LA MAFIA

HABILIDADES

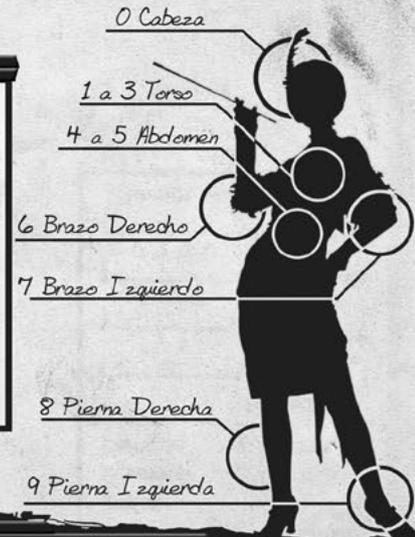
ASPECTO

<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Evitar (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Profesión () _____ ()
<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Explosivos (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Profesión () _____ ()
<input type="checkbox"/> Académica (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Falsificar (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (INT) _____ ()
<input type="checkbox"/> Callejeo (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Fotografía (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Regateo (COM) _____ ()
<input type="checkbox"/> Cerraduras (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Idioma (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Revisar libros (INT) _____ ()
<input type="checkbox"/> Charlatanería (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Idioma (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Robar (DES) _____ ()
<input type="checkbox"/> Conducir (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Intimidar (PRE) _____ ()	<input type="checkbox"/> Saltar (FUE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Conducir (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Intuir (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Seducción (PRE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Contabilidad (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Juego/ apuestas (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (PER) _____ ()
<input type="checkbox"/> Correr (AGIx2) _____ ()	<input type="checkbox"/> Lanzar (FUE) _____ ()	<input type="checkbox"/> Soborno (COM) _____ ()
<input type="checkbox"/> Diplomacia (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Leyes (INT) _____ ()	<input type="checkbox"/> Tortura (DES) _____ ()
<input type="checkbox"/> Discreción (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Mecánica (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Trepas (FUE) _____ ()
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (DES) _____ ()	<input type="checkbox"/> Medicina (INT) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____ ()	<input type="checkbox"/> Nadar (FUE) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Escondarse (AGI) _____ ()	<input type="checkbox"/> Ocultar (DES) _____ ()	_____ ()
<input type="checkbox"/> Escuchar (PER) _____ ()	<input type="checkbox"/> Percibir (PER) _____ ()	_____ ()

FICHADA

ARMAS

Armas	%	Daño	Cargador	DPA	Alcance	Notas
Pelea		Id3				Modificador al daño:



HISTORIA

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

HERIDAS Y SECUELAS

ALIADOS Y ENEMIGOS

EQUIPO

EN LA CARTERA

\$\$

NOTAS

HISTORIA

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

EQUIPO

NOTAS

HERIDAS Y SEQUELAS

ALIADOS Y ENEMIGOS

EN EL BOLSO

\$\$

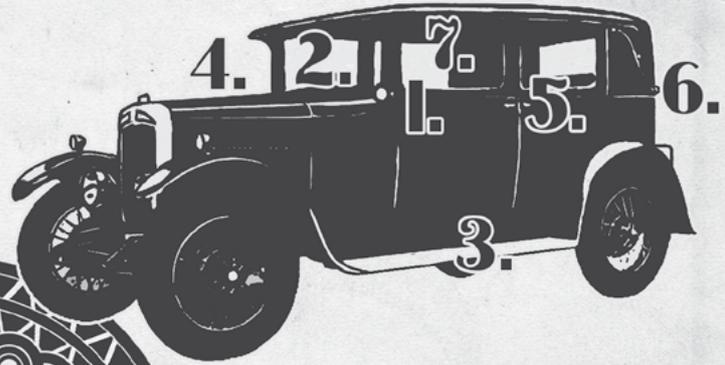
HOJA DE VEHICULO

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

NOTAS



-10% a la habilidad de conducción por cada rueda pinchada



HOJA DE VEHICULO

1. _____
2. _____
3. _____

CARGA

NOTAS



-10% a la habilidad de conducción por cada rueda pinchada. Las ruedas traseras son gemelas, deben destruirse dos de cada lado para sufrir el modificador

