

«BUGSY»: El Engaño (Beverly Hills, 1947)

INFORMACION PARA EL DJ

"Bugsy" Siegel fue junto a "Lucky" Luciano, Meyer Lansky, Frank Costello y algunos otros, uno de los gánsters más significativos y conocidos de la historia de la Mafia (*éso si no nombramos al tan explotado en películas, novelas y demás, como fue la figura de Al Capone*).

Allá sobre los años 40, empezaron a haber problemas con la organización ubicada en California, y el gran Capo "Lucky" Luciano mandó a Benjamín "Bugsy" Siegel para averiguar que ocurría, de paso que se mantuvieran un poco separados los miembros de la Cosa Nostra y no tuvieran al FBI, a la policía y a otros detrás suyo. Nada más llegar, lo primero que hizo Siegel fue contactar con un amigo de la adolescencia. Se trataba, ni más ni menos, que del famoso actor George Raft, quien lo introdujo en el mundo del cine, presentándole a grandes personalidades del mismo. Este era uno de los sueños de "Bugsy", quien siempre había querido estar dentro de este "mundillo". Pero pese a su empeño, no logró su objetivo, y no por su aspecto precisamente (*ya que era un hombre verdaderamente atractivo, elegante, con unos bonitos ojos azules, y una muy bien merecida fama de mujeriego*), sino porque tenía demasiados delirios de grandeza, pecando excesivamente de egocéntrico, egoísta, narcisista, e incluso de cierta locura, temiéndole todos los que tenía trabajando para él, como sus enemigos, quienes sabían que enfrentarse al gran "Bugsy" suponía no llevarle la contraria ni ponerle nervioso, para evitar encontrarse con el cañón de su pistola en la cabeza, directamente entre las cejas, dispuesto a ser disparado en cualquier momento.

Durante sus años de estancia en Beverly Hills, hizo negocios con mafiosos de la talla de Mickey Cohen o Jack Dragna, a quienes dejó en la estacada cuando se cansó de ellos. Gran equivocación ésta, ya que Dragna era el Capo de toda California.

Todos estos problemas, incluido el querer hacer un gran hotel, casino, restaurante y sala de fiestas en un mismo local, y situado en un apartado desierto como era entonces Las Vegas, supuso la gota que colmó el vaso, porque lo que Siegel mandó construir para sus amigos de Hollywood, resultó un gran fracaso y una gran pérdida de dinero para la Mafia. En 1947, "Bugsy" llegó al límite de su obsesión, cuando necesitando más dinero para el "Flamingo" (*que es el nombre que le puso al casino*), hizo un desfaldo a la comisión; lo que llegó a enfurecer a Luciano, ordenando a Meyer Lansky (*contable y consejero particular de "Lucky", que conocía a Siegel desde pequeños, empezando en los negocios juntos*) para que aclarara todo este asunto, de la forma que él creyera conveniente.

Se supone, que desde ese momento los PJ'S fueron encargados de llegar hasta Siegel e intentar averiguar que estaba ocurriendo y defendiendo a éste con su propia vida e incluso ganándose su confianza. Más tarde, cuando se informó a Lansky de lo que pasaba, y muy a su pesar suyo, dió la orden de acabar con su amigo de la infancia sin que se llegue a sospechar de estas intenciones y a ser posible que las culpas recayeran sobre el ahora su enemigo, Mickey Cohen. Eso si los jugadores no se encuentran

antes con los hombres de Salvatore Doretti, que tenían ordenes bien estrictas de cumplir el "trabajo", debido a que Salvatore quería vengar la muerte de su padre Don Giacomo, asesinado por Siegel a sangre fría y sin motivo aparente, salvo por quedarse con su mansión de Beverly Hills.

INFORMACION PARA LOS PJ'S

Estamos en el año 1947 y los PJ'S son llamados al cuartel general de Meyer Lansky, situado en la mejor Suite del Hotel Waldorf de New York, donde se les pide que investiguen sobre lo que esta ocurriendo en Beverly Hills (California), y más concretamente sobre Benjamín "Bugsy" Siegel, ya que les está ocasionando pérdidas económicas y no están dispuestos a que esto continúe. También ha habido ciertos asesinatos y escándalos sin motivo aparente. Y claro está, detrás de todo esto la figura de Siegel sale en las primeras planas de todas las revistas, noticieros y documentales, cosa que perjudica a la organización, en un momento en que se está hablando de próximos juicios contra la Mafia. De modo que deben desplazarse hasta allí, investigar, y en el momento que sepan algo informar de inmediato.

Se alojaran en la mansión de "Bugsy", porque éste ya está avisado de la llegada de los jugadores (*con cualquier excusa, para que no sospeche realmente a que se va*). Una avioneta particular los desplazará hasta Las Vegas y una vez allí les estará esperando un coche que los llevara hasta la mansión.

ENTREVISTA CON SALVATORE DORETTI

Cuando los PJ'S llegan con la avioneta a Las Vegas, les está esperando un gran coche negro del que salen dos hombres que se presentan como Giuseppe, un hombre de un tamaño descomunal y una cara desagradable, pero que nada más oírle decir un par de palabras, te das cuenta que no llega a poco más que a eso. Vamos, lo que en ésta jerga se suele llamar "gorila". El otro, por el contrario, tiene un poco más de labia y de educación y su aspecto es más sencillo, como de hombre corriente. Responde al nombre de Pietro. Dentro del coche espera un tercer hombre llamado Roberto, que es el conductor del automóvil. Éste se limita a esperar callado, a no ser que se hable de su tema favorito: el mundo del motor. Su aspecto es de rasgos más bien duros, pero a la vez bondadosos y tristes, como si no estuviera metido en esto muy a gusto; o sea con ideas no del todo claras, respecto a algunas acciones de la llamada Cosa Nostra.

En realidad son hombres de Salvatore Doretti, que se han adelantado a los de Siegel, pidiéndoles "permiso" para llegar antes y poder llevar a los jugadores a casa del primero, donde tendrán una entrevista, en la que Don Salvatore intentará averiguar para que vienen e intentar convencerles de que acaben con la vida de "Bugsy".

El aspecto de Doretti es el de un joven de unos 29 años, elegantemente vestido, con un bigote fino bien arreglado, el pelo negro y totalmente engominado y una educación y cultura realmen-

te envidiable. Su físico es el de un hombre de 1'70 aproximadamente, delgado y bien parecido, con la piel muy morena y esos rasgos que caracterizan la imagen latina.

Durante la entrevista llegará una visita inesperada. Se trata del cantante Frank Sinatra, que viene a quejarse de su lenta ascensión en el campo del cine y de los insultos que suele recibir por parte de Siegel en recepciones o cenas de famosos del llamado séptimo arte. Giacomo Doretti, el padre de Salvatore, es quien estaba apadrinando (*entre otros*) la carrera de Sinatra hasta que se encontró con la muerte frente a frente, y ahora el cantante se encuentra perdido en un momento en que está de bastante baja. Salvatore le propone que vuelva a hablar con Jack Dragna y que éste le aconseje, a lo que Frank se niega y pide que al igual que hizo su padre anteriormente éste le ayude, ya que confía más que en el propio Dragna.

Ni que decir tiene el que cuando Sinatra se entera de que los jugadores vienen de parte de Lansky, sus acciones más bien achuladas, cambian radicalmente, reconociendo su lealtad hacia Luciano.

EN LA MANSION DE «BUGSY» SIEGEL

El camino hasta la mansión es sin duda todo un paseo turístico, ya que la casa está situada en pleno Beverly Hills y se ha de pasar por otras de lo más lujoso, pertenecientes a famosos actores de cine, cantantes de ópera, aristócratas, etc. (*la de Siegel precisamente perteneció a un cantante de ópera llamado Lawrence Tibbett, a quien se la compro nada más llegar a Beverly Hills, por un precio verdaderamente astronómico y el regalo de una Suite en el Hotel Beverly Hills, que es donde "Bugsy" debía alojarse en un principio*).

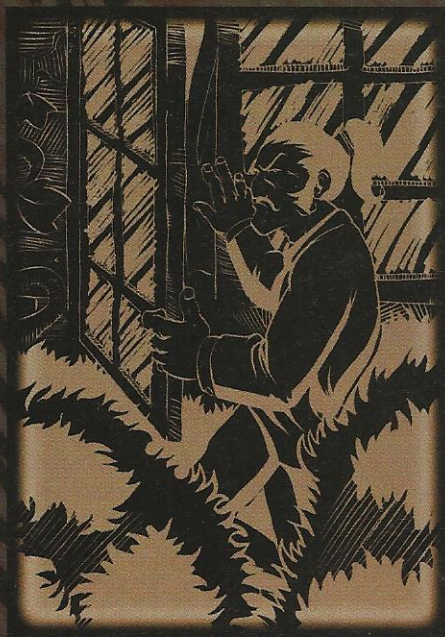
Siegel, tenía también otra casa cerca de ésta, donde acostumbraba a alojarse siempre que quería evadirse de sus "problemas", o cuando deseaba estar a solas con su amante Virginia Hill. Esta casa perteneció a Don Giacomo Doretti, gánster que no hizo muy buenas migas con "Bugsy" y en consecuencia acabo muerto (*si se desea investigar por la ciudad para conseguir información, no se obtendrá mucho más de lo que se sabe hasta ahora, puesto que a la gente no le interesa mucho "cantar". Si por el contrario los PJ'S se dirigen a casa de Jack Dragna o a la comisaría, pueden obtener algo más de información*).

El recibimiento en la mansión de Siegel es bastante frío, porque al famoso gánster no le gustan los retrasos y este ha sido de lo más largo (*aquí, los PJ'S pueden utilizar los más variados recursos, si no quieren contarle que han tenido una entrevista con Salvatore Doretti y que no saben nada de los hombres que envió*). Nada más pasar la puerta habrá un "gorila" apodado "Lobo", debido a sus grandes y afilados dientes y sus ojos rasgados, (*Aún siendo de gran tamaño, se le ve un aspecto ágil en sus movimientos*). Junto a él, hay otro "gorila" llamado Prescott, que teniendo una fisonomía similar a "Lobo", no se le nota una gran agilidad en su figura, sino todo lo contrario; un peso pesado.

Los hombres os acompañan hacia el interior,



Módulo de La Llamada de Cthulhu



donde a la derecha hay un gran salón en el que entráis y sentado detrás de una gran mesa de despacho esta "Bugsy" con cara de pocos amigos. Junto a él, se encuentran dos hombres con los que esta entablando una dura discusión, uno de ellos es Johnny Oliver, guardaespaldas de Siegel; y el otro es Allen Smiley (*socio al que el gángster dejó al frente de sus negocios de apuestas y persona con la que estaba cuando lo asesinaron, exceptuando a Chuck, el hermano de Virginia Hill, que curiosamente esa noche decidió acostarse pronto, poco antes de que ocurriera el atentado*):

La discusión no es otra que la de un guardaespaldas faltó en el cumplimiento de su deber. Siegel le está dando un rapapolvo, diciéndole que por un simple fallo ha podido perder una buena suma de dinero y también la vida su amigo Smiley, ya que debía cuidar de éste mientras efectuaba un negocio en casa de Johnny Stompanato (*ayudante de Mickey Cohen y conocido sobre todo, por el escándalo formado unos años después con la actriz Lana Turner que fue su amante hasta el día en que Cheryl Crane, hija de 14 años de Lana, le hundió un cuchillo de cocina en el estómago a Johnny cuando este entablaba una típica pelea con Turner, saliendo perdiendo siempre ésta por las palizas que le propinaba*) en el que le entregaron un dinero para ingresarlo en el extranjero. Cuando de pronto un par de hombres entraron en la casa con dos ametralladoras Thompson e intentaron robarlo. Al fin y al cabo todo acabó bien porque los dos hombres terminaron "fritos", pero no gracias a Oliver, que en ese momento estaba más borracho que una cuba esperando a que se cerrara el negocio y dándole a la petaca que siempre lleva en el bolsillo interior de la americana; si no a los hombres de Stompanato, que actuaron con rapidez para acabar con aquellos dos "pardillos".

En ese momento, Siegel lleno de furia, se adelanta hasta su guardaespaldas y de un solo puñetazo lo derriba, y cuando Johnny pierde el equilibrio y cae al suelo, continua pateándole las

costillas y gritándole que él no tiene, ni aguanta a incompetentes a su servicio. Mientras, Smiley observa cabizbajo la acción de «Bugsy» y le comenta que si no desea nada más se retira. Él accede, pero no sin antes acercarlo hasta vosotros y presentároslo. Lo más lógico es que ahora que habéis visto como las gasta Siegel, tengáis más cuidado en las cosas que hacéis o decís; empezando por la tardanza de vuestra llegada. Cuando Johnny Oliver se recupera un poco, pide a su jefe que le perdone y que le dé una oportunidad. Siegel lo acepta y le aconseja que deje la bebida, porque le puede perforar el hígado de una forma espantosa. Todo esto es una pantomima, ya que "Bugsy" en el momento de más calma, le pasa la mano izquierda por encima del hombro y sujetando un revolver del 38 con la derecha, se lo pone a la altura del hígado y dispara dos veces a bocajarro, riéndose y diciendo "Aquí tienes tu última copa, directa a su destino" (*en éste como en otros casos, se puede decir lo que a uno más le guste, por ejemplo "no hay piedad para los perros como tú en este pueblo" ó "yo nunca me echo atrás en mis ideas, así que adiós estúpido y borracho incompetente"*).

Después de estar un buen rato hablando (*sobre todo de lo orgulloso que esta "Bugsy" de su Hotel-Casino "Fleming". Lugar al que os ha invitado para que acudáis la noche próxima en su compañía*), se hace tarde y la noche cae rápidamente, por lo que, tras una buena cena, os retiráis a dormir, o bien os quedáis un rato en el salón tomando una última copa. Desde luego, si os habéis sabido comportar y habéis actuado educada y respetuosamente, Siegel se lleva un buen concepto de vosotros, lo que os puede ayudar en un futuro próximo a la hora de que necesitéis absoluta confianza.

EL ATENTADO

Esa misma noche, un hombre enviado por Salvatore Doretti logra entrar en la mansión, por la parte de atrás y a través de uno de los grandes ventanales del piso superior, donde se encuentran las habitaciones. (*Si alguno de los PJ/S está en su habitación, el asesino entrará primero en ella e intentará asesinar a quien se encuentre allí, con una pistola del 45 tapando el cañón con un cojín para insonorizar el ruido. Se deberá utilizar la habilidad de escuchar para poderse librar e incluso con una buena tirada se ha podido oír como entraba por el ventanal y se acercaba caminando poco a poco por el pasillo. Si por el contrario los jugadores se encuentran en el salón tomando una copa, el asesino entrará en la habitación de "Bugsy". Oyendo algún ruido extraño en el piso de arriba, ya está de nuevo la acción asegurada porque se deberá subir para salir de dudas de que todo marcha bien*).

Si se acaba con el asesino, Siegel contará de quien se trataba y para que había venido exactamente. Si no, (*si se le atrapa con vida*) se le interrogará descubriendo que se llama Vincent Colbert, (*mano derecha de un gángster de New York, llamado Vincent Calabrese apodado "Vinnie el loco", que regenta un local de apuestas en el Bronx*) y que es un asesino a sueldo, casi más bueno que "Bugsy" en sus buenos tiem-

pos. La misión de Colbert era acabar con Siegel y (*en caso de que se lo impidieran*), también con sus invitados. Si como he dicho, Colbert no ha muerto, Siegel se encargará personalmente de que éste "*duerma con los peces*", o sea que acabará con él y después mandará un par de mensajes a aquellos que lo han enviado.

INFORMES EN LA COMISARIA

Se puede conseguir información, pero poca. Tan solo algunos nombres de personas que de algún modo han tenido relación con Siegel:

Giacomo Doretti, nacido en Palermo, casado y con dos hijos. Uno de ellos vive en New Jersey y el otro es el conocido gángster que al morir su padre continuó con los negocios que éste llevaba. A Doretti se le encontró en el salón de su casa de Beverly Hill, tendido en el suelo y con una bala en la cabeza. A su lado había un revolver del 38. Se cerró el caso diciendo que fue suicidio, debido a que había tenido una gran pérdida de dinero que debía a Allen Smiley, por unos negocios de apuestas y que no pudo pagar. Pero...¿quién se dispara en la nuca para suicidarse?

John Ralston, productor de cine, quien tuvo el gran "privilegio" de visionar algunas pruebas que Siegel se hizo para una película y se burló diciendo que lo mejor que podía hacer era largarse de vuelta a New York y dedicarse a continuar su "carrera" de "asqueroso, ratero y matón, de tres al cuarto".

A Ralston se le encontró en su estudio, donde se estaba escenificando o, mejor dicho, preparando una nueva versión de "*HISTORIA DE DOS CIUDADES*". En el había una enorme plaza de tiempos de la revolución francesa y un patíbulo en medio de ella, con una bonita y gran guillotina con la hoja curiosamente bien afilada. El cuerpo del productor estaba en un lado de la hoja y la cabeza en el otro.

Cuando se le preguntó a Siegel si tenía idea de lo que había ocurrido; este riéndose contesto que ya le había avisado que no continuara con tantos quebraderos de cabeza porque podía perderla.

Hank Greenberg, gángster de poca monta al que Siegel asesinó el Día de Acción de Gracias de 1939, en Vista del Mar, por la noche. En 1940, Siegel fue arrestado y al poco salió en libertad por falta de pruebas, pero la prensa lo publicó todo y "Bugsy" empezó a estar mal visto en muchos sitios. Cosa que también perjudicó a George Raft, el famoso actor, que lo defendió en el juicio, alegando que no podía haberlo hecho ya que esa noche se encontraban juntos tomando unas copas. Esto y unas fotos en las que este salía abrazando al gángster después de salir absuelto por el jurado, hundieron la carrera del actor.

Conde Berlucci, aristócrata italiano, que como el Conde Carlo DiFrasso, era amigo íntimo de Benito Mussolini.

En una recepción de las que se ofrecían en la Meca del Cine, este conde tuvo la desgracia de toparse con Siegel y acabó con dos costillas rotas y la nariz partida, a causa de una discusión que se formó a raíz de un comentario de mal

«BUGSY»: El Engaño (Beverly Hills, 1947)

gusto, por parte de "Bugsy" sobre Mussolini, que enfureció al conde, llevándose la peor parte al pedir a Siegel que se retractara de sus palabras.

Condesa Dorothy DiFrasso, esposa del conde antes citado y amante de "Bugsy" Siegel. Salieron juntos en diversas revistas del corazón.

Virginia Hill, ex-amante de otro mafioso llamado Joe Adonis y actual amante de Siegel. Pésima actriz y cantante, con escándalos bien reconocidos al haber estado liada con famosos toreros y algún que otro músico, como el batería Gene Krupa.

Tuvo un escándalo sonado cuando en un restaurante en el que estaba cenando con un guitarrista, irrumpió de golpe "Bugsy" y sacó un revolver del 38, amenazando al músico y diciéndole que se largara y que dejara en paz a su chica, si es que apreciaba de algún modo su vida.

(Todos estos informes se pueden sonsacar utilizando las habilidades de derecho o charlatanería, y no solo tiene que ser estrictamente en la comisaría, sino que también se puede hablar con el actor George Raft o con Virginia Hill, por ejemplo. Con esta última se puede intentar utilizar la habilidad de seducción, o las que el PJ crea conveniente).

NOCHE EN EL "HOTEL FLAMINGO"

Lo que es el "Flamingo" está dividido en dos partes pertenecientes a un mismo edificio:

Entrando, a la izquierda se encuentra un mostrador de recepción y un ascensor a su lado, que llega a los tres pisos en los que hay un buen número de habitaciones individuales, dobles, e incluso suites.

Entrando, a la derecha está el casino, con varias mesas de juego, ya sean de póquer, como de la ruleta, etc.

Al fondo a la izquierda, se encuentra el guardarropía, con una puerta trasera que da a la calle. Enfrente de este, un apartado donde están ubicadas toda clase de máquinas tragaperras y una habitación interior en la que se hacen partidas privadas, o sea un reservado. También al lado del guardarropía hay una majestuosa escalera que conduce hasta el piso superior.

En este piso está la sala de fiestas, con un gran escenario para actuaciones de orquestas, grupos de baile, cómicos, etc. (precisamente esta noche está actuando el cómico Jimmy Durante y la or-

questa de Gene Krupa, con la actuación especial de Virginia Hill, interpretando la famosa canción "Drum-Boogie").

Alrededor de la pista de baile hay varias mesas preparadas para la cena. Detrás de ellas se encuentra una gran barra, con un buen surtido de bebidas de todas clases. A su izquierda, están los lavabos y a su derecha una puerta que lleva a la cocina, con otra trasera situada al fondo, donde unas escaleras van a dar a la calle.

En la parte izquierda del escenario, hay una escalera que lleva al despacho privado de "Bugsy" Siegel. También con una puerta trasera.

Detrás del hotel, a un lado, hay una enorme piscina al descubierto, donde durante todo el día siempre da el sol. Y en el otro lado de la parte posterior del "Flamingo", hay un parking para toda clase de automóviles.

La noche en el "Hotel Flamingo" puede llenarse de anécdotas para los jugadores, porque pueden conocer a famosos miembros de la llamada Meca del Cine, o hacer contactos con gente como Mickey Cohen, para conseguir información acerca de Siegel y sus problemas.

(A modo de interés para el DJ, este hotel llegó a costar seis millones de dólares, cuando el precio inicial estimado por Siegel era de un millón. Esto

acarreo el disgusto entre los grandes "Capos", viendo que "Bugsy" gastaba mucho por un simple sueño, sin importarle las consecuencias).

El nombre del hotel fue en honor a su amante Virginia, a quien apodaban así, "Flamingo".

En el trabajaban

cerca de 120 personas, entre camareros, crupieres, vigilantes, cigarreras, cocineros, gente de mantenimiento, etc.

Su inauguración, en las Navidades de 1947, fue un fracaso y a éste se sucedieron muchos otros. Pero el "Flamingo" consiguió salir a flote y más tarde estuvo muy bien considerado, ya que detrás de él se edificaron muchos otros casinos, haciendo de Las Vegas, la gran ciudad del juego, y Nevada, uno de los estados con mayor recaudación, mientras lo tuvo al frente durante años, y entre otros, el cantante y actor Frank Sinatra).

ASESINAR A "BUGSY" SIEGEL

Una vez que se ha informado a Meyer Lansky de los asuntos de "Bugsy", éste busca una solución. Esta no es otra que la de acabar con él, de la forma que se desee, siempre y cuando sea en el más estricto de los secretos y no queden indicios de quien a podido hacerlo y menos quien lo a podido ordenar. Tiene que ser esa misma noche ya que "Bugsy" estará solo, es decir sin ningún guardaespaldas.

Siegel se encuentra en la antigua casa de Giacomo Doretti en compañía de Allen Smiley y de Chick, el hermano de Virginia, que se ha acostado porque ha dicho que estaba muy cansado.

Smiley y Siegel están hablando en el salón, delante de unos grandes ventanales, donde la silueta de sus figuras se diferencia perfectamente. Esto significa que un rifle con mira telescópica se puede utilizar para no fallar y dar exactamente en el blanco, casi sin peligro de equivocarse.

Si se desea, se puede entrar dentro de la casa y sorprenderlo, o enfrentarse a él cara a cara. Cosa que es más peligrosa, porque el jugador puede salir mal parado con un PNJ como es "Bugsy" Siegel.

(De todos modos y en caso de que los PJ's fallen en sus acciones, Siegel morirá igual, para que simplemente seamos fieles a la historia y ocurra lo que pasó en realidad.

Aquí, por ejemplo, el DJ puede decir que Salvatore Doretti al fin consiguió lo que quería, acabando con su eterno enemigo).

LA TRAMPA

Cuando Siegel haya sido asesinado, los jugadores deberán volver a llamar a Meyer Lansky, para explicar que la misión a concluido. Éste les dirá que se dirijan al "Flamingo", donde les espera Gus Greenbaum, nuevo propietario del negocio, para que les dé instrucciones y ayudarles a "desaparecer" por una





Módulo de La Llamada de Cthulhu

temporada.

Esto no es más que una trampa, ya que cuando llegan al hotel, está vacío y al dirigirse al antiguo despacho de Siegel, les están esperando 4 hombres con "Tommy's" para darles la bienvenida. Situados delante de la tarima del escenario (*aquí el DJ puede decir alguna frase como "con los respetos del Sr. Luciano y el Sr. Lansky", o bien "saludar a "Bugsy" de nuestra parte en el infierno", etc.*)

El motivo de la emboscada no es otro que el de no dejar ningún cabo suelto en todo el asunto. ¡LO SIENTO AMIGOS, PERO YA OS AVISÉ QUE EN EL MUNDO DE LA MAFIA HAY MUCHAS TRAICIONES Y NUNCA PUEDES FIARTE DE NADIE...!. Si por un "milagro" se consigue escapar, no costará encontrar un medio de transporte para salir del Estado, o si se han hecho buenos contactos, incluso del país. Si por el contrario mueren, todo será arreglado para que parezca un accidente o un ajuste de cuentas, y tendrán un entierro digno. Pagado por el Sr. Greenbaum, claro está.

REPARTO DE PNJS

BENJAMIN "BUGSY" SIEGEL:

FUE 15 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 13 / APA 16 / VOL 16 / Puntos de estrés 80 / TAM 17 / EDU 13 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 1 / CONDUCIR AUTOMOVIL 40% / CHARLATANERIA 35% / DESCUBRIR 25% / ESCUCHAR 25% / REGATEAR 30% / INTIMIDAR 70% / PERSUADIR 65% / SEDUCCION 75% / TORTURAR 80% / PELEA 70% (daño 1D3) / NAVAJA 60% (daño 1D4 / parada 9) / PISTOLA 45 85% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 38 80% (daño 1D10 / parada 10)

SALVATORE DORETTA:

FUE 14 / DES 12 / INT 15 / Idea 75 / CON 12 / APA 12 / VOL 14 / Puntos de estrés 70 / TAM 14 / EDU 18 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 / CHARLATANERIA 65% / DISCRECION 60% / PERSUADIR 70% / DESCUBRIR 50% / PISTOLA 45 70% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 22 80% (daño 1D6 / parada 10)

MEYER LANSKY:

FUE 12 / INT 17 / Idea 85 / CON 13 / APA 11 / VOL 18 / Puntos de estrés 90 / TAM 11 / EDU 19 / CHARLATANERIA 40% / CREDITO 55% / DERECHO 65% / DISCRECION 75% / ESCUCHAR 65% / INTUICION 80% / PERSUADIR 85% / CONTABILIDAD 90%

MICKY COHEN:

FUE 14 / DES 12 / INT 12 / Idea 60 / CON 16 / APA 12 / VOL 15 / Puntos de estrés 75 / TAM 13 / EDU 11 / CHARLATANERIA 40% / INTUICION 35% / PERSUADIR 45% / REGATEAR 60%

JACK DRAGNA y GUS GREENBAUM:

Se pueden utilizar prácticamente las mismas que Cohen

PIETRO:

FUE 14 / DES 12 / INT 11 / Idea 55 / CON 14 / APA 10

/ VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 13 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 / REVOLVER 38 60% (daño 1D10 / parada 10) / PELEA 40% (daño 1D3 / TORTURA 35%

GIUSSEPPE:

FUE 18 / DES 14 / INT 11 / Idea 55 / CON 17 / APA 9 / VOL 9 / Puntos de estrés 45 / TAM 18 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D6 / Puntos de vida 13 / PORRA 60% (daño 1D6 / parada 15) / REVOLVER 22 50% (daño 1D6 / parada 10) / PELEA 85% (daño 1D3) TORTURA 65%

"LOBO" y PRESCOT:

Se pueden utilizar las habilidades y características de Pietro y Giuseppe.

ALLEN SMILEY:

FUE 12 / DES 12 / INT 14 / Idea 70 / CON 14 / APA 10 / VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 15 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 15 / REGATEAR 65% / DERECHO 70% / DISCRECION 80% / PERSUADIR 50%

VINCENT COLBERT:

FUE 16 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 15 / APA 15 / VOL 12 / Puntos de estrés 60 / TAM 17 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D6 Puntos de vida 16 / CONDUCIR AUTOMOVIL 50% / CHARLATANERIA 60% / DERECHO 25% / DESCUBRIR 65% / PERSUADIR 55% / ESCUCHAR 70% / LANZAR 40% / OCULTARSE 70% / INTIMIDAR 80% / INTUICION 65% / MAÑA 70% / TORTURAR 75% / PELEA 65% (daño 1D3) / 2 PISTOLAS 45 95% mano derecha y 85% mano izquierda (daño 1D10+2 / parada 8) / CUCHILLO DE MONTE 90%

(daño 1D4+2)

LOS CUATRO ASESINOS DEL "FLAMINGO":

Para utilizar a estos PNJS, se pueden usar las habilidades de Pietro, Giuseppe, "Lobo", Prescott, o incluso si se les quiere poner más difícil a los PJ'S, las de Vincent Colbert.

Eso sí, la diferencia que tienen estos es que llevan metralletas Thompson, con ráfagas de 20 disparos por asalto, daño de 1D20+2 y resistencia 8. Se deberán escoger los PNJ'S de antemano y de cada uno de ellos se elegirá una de sus armas y se dividirá su tanto por ciento a la mitad, sumándole después el estipulado como probabilidad base que tiene la Thompson. Por ejemplo, si se escoge a Vincent Colbert para uno de los asesinos, este tiene 90% en cuchillo de monte y es el arma que se ha elegido para sustituir por la metralleta. Pues bien, si se divide su tanto por ciento queda en 45; y si a este se le suma el 15 que tiene la Thompson, se quedará en un 60%, que es el que se utilizara.

(Los demás PNJS, como pueden ser FRANK SINATRA, GEORGE RAFT, VIRGINIA HILL, AGENTES DE LA COMISARIA, etc. se dejan a la libre interpretación que pueda hacer de ellos el DJ, ya que no tienen demasiada importancia en el desarrollo de la partida).

Andrés Ramos

