

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.
02 - 05	El PJ es un as del volante. Disfruta con el riesgo y la velocidad. +25% a Conducir automóvil o motocideta.
06 - 07	El PJ es un saco de huesos. -30 kilos.
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.
11	El PJ es un autentico mulo. +5 a FUE, hasta un máximo de 20.
12 - 15	Miopía 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.
16 - 18	De pronto fácil. El PJ no duda en sacudir primero y preguntar después. +25% a Pelea.
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.
23	El PJ tiene reflejos de gato. +5 a AGI, hasta un máximo de 20.
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.
26 - 28	Ambidiestro. Puede usar ambas manos con la misma soltura. No sufrirá modificador alguno por mano torpe.
29 - 33	El PJ gana una cicatriz. Tira para localización aleatoria (consultar página 137).
34	El PJ tiene una salud de hierro. +5 a CON, hasta un máximo de 20.
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 de habilidades y carácter.
39 - 41	Conocedor del carácter y las reacciones del hombre. +25% a Intuir.
42 - 44	Defecto en el habla, quizá habla ceceante o tartamudez. -25% a Charlatanería y -20% a Elocuencia.
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.
48	Torpe por naturaleza. -5 a DES, hasta un mínimo de 2.
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).
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 claro, dentro de sus posibilidades). +10% a Diplomacia y +20% a Seducción.
55-57	Fanfarrón. Tiende a recargar todas sus historias, normalmente saliendo muy favorecido en todas ellas. +25% a Charlatanería.
58.	El PJ tuvo acceso a estudios superiores. +5 a INT, hasta un máximo de 20.
59 - 60	El PJ es muy bajito. -30 cms.
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.

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.
67 - 69	Seductor incorregible. +25% a Seducción.
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.
71 - 73	Oído fino. +25% a Escuchar.
74 - 75	Es un autentico gigante. + 30 cms.
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.
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.
84	El PJ es muy mañoso, le gustan los trabajos finos y toda manipulación delicada. + 5 a DES, hasta un máximo de 20.
85 - 87	Gafe. El PJ está siempre presente cuando algo sale mal. Nadie lo 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, explótalo, disfruta con ello.
88 - 90	Conocedor de la calle. +25% a Callejeo.
91 - 92	Duro de oído. -25 a Escuchar. Además, cuando duerme, es muy difícil que se despierte por algún ruido a no ser que sea especialmente fuerte.
93 - 96	Vista de lince. +25% a Percibir.
97	El tipo se cuida. Siempre repeinado, uñas en perfecto estado, limpio, perfumado y bien afeitado. + 5 a PRE, hasta un máximo de 20.
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.
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.

Eventos durante los primeros años

1d100	Incidente
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 CONx3, y en caso de fallarla determinar gravedad de las heridas en la tabla de Heridas.
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 1d6, con un resultado de 1 un coche de federales seguirá al PJ enterándose de los movimientos de este, con todo lo que ello conlleve. 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.
25	Escapa milagrosamente de una redada de la policía. +1 punto de Suerte.
26 - 30	El PJ se ve envuelto en un asunto de faldas. Tira 1d6: 1-3. Vive relaciones esporádicas sin importancia. 4-6. Su relación se consolida. Tira 1d6 a continuación para ver el estado de esta relación: 1-3. Broncas y problemas conyugales. 4-6. Relación excelente.
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.
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.
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. Viéndolas venir, el comerciante intenta pagar al PJ bajo mano el 10% de la deuda original, un total de 200\$ libras 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 aplicaría al PJ un serio correctivo que queda en manos del Don.
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.
50 -56	Atrapado. El PJ es sacado de la circulación en una redada. Permanece en los calabozos 1d12 meses hasta que la Familia logra sacarlo. No obstante, desde este momento, el PJ está fichado, con todas sus consecuencias.
57 - 61	Enemigo jurado. Lanza 1d6 para ver el tipo de enemigo y otro 1d6 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. Gángster: Un torpedo 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. Ahora descubramos la intensidad de su odio hacia tu PJ. Vuelve a lanzar 1d6: 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 desenfundar 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 dándole 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.

Eventos durante los primeros años

1d100

Incidente

62 - 66	Ganancia económica. En uno de tus últimos encontronazos 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.
67 - 76	Trabajos menores de chófer y guardaespaldas, sin incidentes destacables.
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.
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.
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, ignóralo.
90 - 97	El PJ participa en acciones violentas contra grupos armados. El revuelo que se organiza ocupa las primeras paginas de los periódicos durante varias semanas. Lanza 1d6: 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 1d6 de nuevo y a continuación mejora cada una de las habilidades listadas con 1d10: 1-2. Conducir coche y Arma de fuego corta. 3-4. Metralleta y Esconderse. 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.
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.
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.