

# GURPS CASSINO

*Ninguém fica no topo para sempre*

**AVISO:** Se você não viu o filme, essa matéria pode estragar algumas surpresas. Leia por sua conta e risco.

**J**ogo. Paixão. Sedução. Bem-vindos à Las Vegas, 1973. Numa época de máximo glamour, **Sam "Ace" Rothstein** está no auge, como homem de frente de uma multimilionária operação da Máfia. Para proteger este "investimento", os chefões enviam um colega de infância de Ace, o esquentado **Nicky Santoro**. É uma dupla vencedora: o cérebro de Ace e os músculos de Nicky, até a sexy e selvagem **Ginger McKenna** acender o pavio. Veja então como ambição cega, paixão fulminante e febre de riqueza podem arruinar um império.

## A História

*"Só nós ganhamos, os jogadores não têm vez."*  
- Ace

Las Vegas, 1973. O chefe da Máfia **Remo Gaggi** resolve investir no jogo e abre um cassino, o *Tangier's*, na cidade. Para administrá-lo, chama **Sam "Ace" Rothstein**, um jogador profissional que trabalha conseguindo dinheiro de corridas de cavalo e jogos para a Família. Já a proteção de Ace contra eventuais "acidentes" fica a cargo de **Nick Santoro**, mafioso famoso pela sua violência e amigo de infância de Ace.

Como Ace conhece praticamente tudo sobre jogos, nenhum golpe funciona sob seu olhar atento. Quem é pego trapaceando é levado para os fundos do cassino e tem uma "conversinha amigável" com os seguranças locais.

Paralelamente, Nick e seu amigo **Frank Marino** começam a fazer atividades criminosas na cidade. Como resultado disso, Nick acaba sendo proibido de frequentar qualquer cassino da cidade. Não contente, chama sua velha gangue e inicia uma onda de roubos aos ricos de Las Vegas.

Eis que Ace conhece **Ginger McKenna**, uma bela vigarista profissional e se apaixona por ela. Logo estão casados e com uma filha, **Amy**. O cassino vai de vento em popa, e Ace é convidado a ser membro

do Country Club da cidade como reconhecimento pelos investimentos na mesma.

Mas então as coisas começam a dar errado. Ace descobre que Ginger está se encontrando com **Lester Diamond**, seu ex-namorado e cafetão. Ace perde a cabeça e manda espancar o cafetão, deixando Ginger traumatizada e com medo de seu marido. Já as atividades de Nick o colocam lado a lado com Al Capone na "lista negra" da polícia. A coisa está feia, chegando a ponto da Máfia também o observar.

Agora Ace e Nicky não podem ser vistos juntos, ou ligam o cassino a Máfia. Já Ginger, cada vez mais paranóica em relação a Ace, resolve fugir com o dinheiro do marido e para isso começa a seduzir Nicky a fim de obter sua proteção. Mas um mafioso não empresta nada sem a garantia de devolução...

## A Máfia

*"A única coisa que interessa é o dinheiro."  
- Nicky*

São cinco chefões ao todo, a maioria de origem italiana, sendo Remo Gaggi o maior deles. Conseguem parte do seu dinheiro desviando recursos do Sindicato dos Caminhoneiros. Reúnem-se em uma mercearia na cidade de San Marino, onde a mãe de Artie Piscano, mafioso dono do estabelecimento, costuma cozinhar para todos.

## Las Vegas

*"Sua gente nunca vai entender como se trabalha aqui.  
São nossos convidados e agem como se fossem os donos."  
- Comissário Webb*

Em Las Vegas, o jogo não é só legalizado como traz a maior parte da renda da cidade. Mas para abrir um cassino é necessária uma autorização, podendo demorar meses para sair. Se quiser "dar um jeitinho", é necessário conceder alguns privilégios para pessoas importantes da cidade. Isso inclui entrar nos cassinos de graça e ter acesso aos melhores quartos. Também é muito comum os parentes de políticos, juízes e comissários "arrumarem" empregos nos cassinos. Isso já é tão tradicional na cidade que uma recusa em fazer esse tipo de favor deixa as pessoas bem ofendidas, a ponto de cassarem sua licença e fechar o cassino. Agora se você ajuda a cidade, pouco importa seu passado, será tratado com todas as honras.

Como Las Vegas fica no meio de um deserto, muitos dos negócios escusos da cidade são resolvidos por lá. É enorme a quantidade de pessoas enterradas nas areias, tanto pela polícia quanto pela Máfia, por mexerem com as pessoas erradas. Mas é bom cavar o buraco antes de trazer o "pacote", porque senão é capaz de alguém ver e, como diz Nick, "você terá que cavar mais buracos".

## O Tangier's

*"Há três maneiras de se fazer as coisas:  
a certa, a errada e a minha."  
- Ace*

Ele não é o maior cassino de Las Vegas à toa. Ace armou um forte esquema para nenhum truque desse certo e os jogadores perdessem mais do que ganhassem. Os jogadores são vigiados pelos crupiês, que são vigiados pelos caixas, que são vigiados pelos supervisores, que são vigiados pelos inspetores, que são vigiados pelo gerente, que é vigiado por Ace. Também existem diversas câmeras espalhadas pelo cassino e pelo menos doze ex-trambiqueiros contratados por Ace para descobrir e denunciar qualquer truque dentro do local.

Quando um trambique é descoberto, funcionárias da casa aparecem com um bolo e cantam "Parabéns pra Você" bem próximo ao local do trambique, assim criando uma distração. Então algum segurança encosta um bastão de choque no trambiqueiro, o desmaiando. Outros seguranças socorrem a "vítima" alegando ataque cardíaco e a levam para os fundos do cassino. A punição mais comum é quebrar a mão do sujeito a marteladas, mas dependendo do caso pode até se cortar um ou dois dedos dele.

Como foi preso vinte e quatro vezes por jogo ilegal, Ace não pode administrar oficialmente o cassino. Quem assina a papelada é Philip Green, testa-de-ferro da Máfia, mas quem manda de verdade é Ace.

O *Tangier's* tem quartos para hospedar seus jogadores, cabines individuais de apostas e diversos shows, desde animais exóticos até o famoso *Femme Fatale*, de Paris.

Na sala da tesouraria só entram Ace, os contadores e o enviado da Máfia para encher o malote, mais NINGUÉM. Os guardas do *Tangier's* recebem US\$100,00 mensais para "não verem" nenhum malote saindo.

# Personagens

"Quanto mais jogam, mais perdem.  
Nós ficamos com tudo."  
- Ace

## **Sam "Ace" Rothstein** (200 ptos)

**ST** – 10 (0 ptos)

**DX** – 12 (20 ptos)

**IQ** – 16 (80 ptos)

**HT** – 9 (-10 ptos)

**Reação:** + 8

**Dano Básico:** GDP: 1D-2  
Bal: 1D

**Pontos de Vida:** 9

**Movimento:** Velocidade básica: 4,2  
Deslocamento: 4

**Carga:** Nenhuma (0) = 10kg  
Leve (1) = 20 kg  
Média (2) = 30kg  
Pesada (3) = 60kg  
Muito Pesada (4) = 100kg

**Defesas Ativas:** Esquiva – 4

**Resistência a Dano:** -

### **Vantagens:**

Podre de Rico (50 ptos)

Reputação (dono do *Tangier's*) +4 (20 ptos)

Status 4 (15 ptos)

Visão Aguçada + 2 (4 ptos)

Talento para Matemática (10 ptos)

Patrono: Máfia (15 ptos)

**Desvantagens:**

Vício: Tabaco (-5 *ptos*)

Intolerância: Incompetentes (-5 *ptos*)

Dependente: Amy (filha) (-24 *ptos*)

**Peculiaridades:**

Usa roupas em tons fortes (-1 *pto*)

Leva o jogo a sério, não se diverte (-1 *pto*)

Tem úlcera (-1 *pto*)

Origem judaica (-1 *pto*)

**Perícias:**

Golfe 12 (2 *ptos*)

Linguagem de Sinais 14 (1/2 *pto*)

Mímica 14 (0 *ptos*)

Operação de Aparelhos Eletrônicos (Jogo) 14 (1/2 *pto*)

Administração 16 (2 *ptos*)

Conhecimento de Terreno (Las Vegas) 18 (6 *ptos*)

Jogo 20 (10 *ptos*)

Trato Social 17 (4 *ptos*)

Deteção de Mentiras 14 (1 *pto*)

Ocultamento 14 (1/2 *pto*)

Leitura Labial 14 (1/2 *pto*)

Prestidigitação 12 (4 *ptos*)

Manha 18 (6 *ptos*)

Condução (carros) 12 (2 *ptos*)

Matemática 15 (0 *ptos*)

**Resumo:**

Atributos - 90 *ptos*

Vantagens - 109 *ptos*

Desvantagens - 38 *ptos*

Peculiaridades - 4 *ptos*

Perícias - 39 *ptos*

**Histórico:**

Nascido no Kansas, Sam Rothstein começou a jogar ao quinze anos, com os garotos da sua rua, mas ao contrário desses, percebeu que ganhar nos jogos envolvia muito mais estratégia e estudo do que depender da sorte. Começou a estudar todos os jogos de azar através de cálculos, estatísticas e probabilidades. Junto a isso começou a montar também uma rede de contatos para saber tudo sobre os bastidores dos jogos: cavalos doentes, jogadores dopados, partidas

compradas, etc. O esquema deu tão certo que bastava simplesmente um palpite de "Ace" (pode ser traduzido como ás, carta do baralho), como ficou conhecido, para todas as apostas mudarem.

Uma máquina de fazer dinheiro como essa não passou despercebida pela Máfia. Remo Gaggi, chefe da Família e um péssimo jogador, contratou os serviços de Sam para obter um lucro nos jogos. Quando a Família quis ampliar seus negócios com o jogo em Las Vegas, Sam Rothstein foi o primeiro nome para administrá-lo. Como ele já havia sido preso vinte e quatro vezes por jogo ilegal, não poderia administrar o cassino, assim seu cargo oficial era "gerente de relações públicas" e mudava de quando em quando para não despertar suspeitas. O "dono" do *Tangier's*, nome do cassino, era Philip Green, testa-de-ferro da Máfia. Para proteger Ace e o cassino, a Máfia enviou Nick Santoro, amigo de infância do jogador e cobrador conhecido por ser violento e estourado.

Os conhecimentos de Ace sobre a rotina dos jogos, incluindo desde de suas regras até saber se as máquinas foram alteradas ou não, junto com a proteção de Nick, fizeram o *Tangier's* virar o maior cassino de Las Vegas, gerando tanto lucro à cidade que Ace virou membro do Country Clube.

Ele se apaixonou pela bela Ginger, ex-garota de programa e vigarista profissional. Ambos se casaram e tiveram uma filha, Amy. Mas para o desgosto dele, ela ainda encontra seu antigo caso, um cafetão fracassado chamado Lester Diamond. Ace ainda vai acabar matando esse homem. Esses encontros de Ginger com Lester vêm deteriorando a relação, com Ginger ficando deprimida e se entregando ao álcool e às drogas, mas Ace ainda a ama e fará de tudo para tê-la ao seu lado.

Para garantir seu futuro, tem US\$ 2 bilhões depositados em um banco na Califórnia sob o nome "Sr. e Sra. Collins".

## Notas

- Pela escala de pontos em GURPS, Sam é *Alguém Muito Especial*. Pode até parecer que ele é muito poderoso, mas a maior parte de seus pontos foram gastos em vantagens como *Riqueza*, *Status* e similares. Quem viu o filme sabe como o sujeito era respeitado em Vegas. Além, disso ele foi uma das poucas personagens de filme de Máfia que *não* morre no final! Se isso não o torna especial, não sei o que o torna...
- Algumas perícias de Sam parecem inadequadas, mas se pensarmos que ele sabe praticamente tudo sobre jogos e seus trambiques a coisa muda de figura. As perícias *Linguagem de Sinais*, *Mímica*, *Operação de Aparelhos Eletrônicos*, *Detecção de Mentiras*, *Ocultamento*, *Leitura Labial* e *Prestidigitação* se enquadram nessa

categoria e, apesar de serem úteis em diversas situações, foram aprendidas por Sam durante sua vida de jogador ilegal.

**Nickolas "Nick" Santoro** (183 ptos)

**ST** – 14 (45 ptos)

**DX** – 13 (30 ptos)

**IQ** – 12 (20 ptos)

**HT** – 13 (30 ptos)

**Reação:** +4 na Máfia; -3 fora da Máfia

**Dano Básico** GDP: 1D

Bal: 2D

**Pontos de Vida:** 13

**Movimento** Velocidade básica: 6,12

Deslocamento: 6

**Carga** Nenhuma (0) = 14kg

Leve (1) = 28 kg

Média (2) = 42kg

Pesada (3) = 84kg

Muito Pesada (4) = 140kg

**Defesas Ativas** Esquiva – 7

Aparar – 10

**Resistência a Dano:** -

**Vantagens**

Rico (20 ptos)

Status 1 (0 ptos)

Reputação *dentro* da Máfia +3 (15 ptos)

Prontidão +2 (10 ptos)

Reflexos em Combate (15 ptos)

Patrão: Máfia (15 ptos)

**Desvantagens**

Reputação *fora* da Máfia –4 (-20 ptos)

Sanguinolência (-10 ptos)

Excesso de Confiança (-10 ptos)

Dependente (Jenifer) (-24 ptos)

Dependente (Júnior) (-24 *ptos*)

### **Peculiaridades**

Gosta de garotas de programa (-1 *pto*)

Vive com um palito de dente na boca (-1 *pto*)

Sempre faz café da manhã para seu filho (-1 *pto*)

### **Perícias**

Golfe 10 (0 *ptos*)

Natação 13 (1 *pto*)

Armas de Pólvora 15 (4 *ptos*)

Metralhadora 15 (8 *ptos*)

Briga 15 (4 *ptos*)

Armas de Fogo 16 (8 *ptos*)

Faca 14 (2 *ptos*)

Culinária 11 (1/2 *pto*)

Conhecimento de Terreno (Las Vegas) 18 (12 *ptos*)

Jogo 10 (1/2 *pto*)

Liderança 15 (8 *ptos*)

Trato social 12 (1 *pto*)

Interrogatório 13 (4 *ptos*)

Arrombamento 10 (1/2 *pto*)

Manha 18 (14 *ptos*)

Condução (carros) 10 (1/2 *pto*)

Condução (caminhões) 9 (0 *ptos*)

### **Resumo**

Atributos – 125 *ptos*

Vantagens – 85 *ptos*

Desvantagens – 88 *ptos*

Peculiaridades – 3 *ptos*

Perícias – 64 *ptos*

### **Histórico**

Mafioso conhecido por sua violência, Nick Santoro cresceu junto com Sam "Ace" Rothstein. Portanto, quando a máfia resolveu enviar Ace para Las Vegas a fim de ganhar algum no jogo, nada mais natural que enviar Nick para protegê-lo. A parceria foi um sucesso. Trambiqueiros, ladrões e afins nem cogitavam o *Tangier's*, cassino que Ace cuidava, ao saber que Nick estava lá.

Mas o mafioso tinha outros planos. Ao perceber que fora do cassino a Máfia não tinha domínio sobre mais nada, resolveu erguer seu próprio império do crime. Começou, junto com Frank Marino, emprestando dinheiro aos crupiês e viciados em jogo a juros de 3% ao

mês. Resolveu chamar então seu irmão Dominick e sua velha equipe, Sal Fusco, Jackie Hardy e Bernie Blue para "expandir" seus negócios. Extorsão, assassinatos, assaltos, tráfico. Nick e sua equipe fizeram tudo que poderia ser feito no ramo criminoso. Logo tinha uma rede de contatos onde secretárias, mensageiros, supervisores e manobristas lhe diziam tudo sobre suas vítimas. Isso acabou atraindo atenção indesejada. Hoje, Nick figura a "Lista Negra" da polícia, estando ao lado de Al Capone como um dos maiores gângster do país e proibido de entrar em qualquer cassino da Las Vegas. Para acobertar suas atividades, abriu uma joalheria chamada "Gold Rush", e um restaurante, "The Leaning Tower", que também funciona como prostíbulo. Para guardar o fruto de seu trabalho, montou um cofre-forte no quarto de sua casa.

Recentemente Ginger, esposa de seu amigo Ace, veio pedir ajuda com medo do que seu marido pode fazer agora que ele sabe que ela se encontrava com seu antigo namorado. Nick vêm fazendo um meio campo entre os dois, mas se encontra cada vez mais atraído pro Ginger.

O fato de estar na "Lista Negra", seu jeito impulsivo de ser e sua aproximação com a mulher de Ace vem deixando a Máfia cada vez mais receosa com Nick, sendo que a qualquer momento ele pode ser considerado "dispensável".

É casado com Jenifer e tem um filho, Nickolas Júnior.

### **Ginger McKenna** (80 ptos)

**ST** - 9 (-10 ptos)

**DX** - 12 (20 ptos)

**IQ** - 13 (30 ptos)

**HT** - 10 (0 ptos)

**Reação:** +11 homens; +7 mulheres

**Dano Básico** GDP: 1D-2

Bal: 1D-1

**Pontos de Vida:** 10

**Movimento:** Velocidade básica: 5,5

Deslocamento: 5

**Carga:** Nenhuma (0) = 9kg

Leve (1) = 18 kg

Média (2) = 27kg

Pesada (3) = 54kg

Muito Pesada (4) = 90kg

**Defesas Ativas:** Esquiva – 5

**Resistência a Dano:** -

**Vantagens:**

Muito Bonita (25 *ptos*)

Podre de Rica (50 *ptos*)

Reputação (mulher de Sam) +3 (15 *ptos*)

Status +4 (15 *ptos*)

**Desvantagens:**

Reputação (vigarista) -2 (-10 *ptos*)

Alcoolismo (-15 *ptos*)

Cobiça (-15 *ptos*)

**Peculiaridades:**

Gosta de jóias (-1 *pto*)

Cheira cocaína, mas não é viciada (-1 *pto*)

Gosta de casacos de pele (-1 *pto*)

**Perícias:**

Dissimulação 15 (6 *ptos*)

Boemia 12 (8 *ptos*)

Lábia 16 (8 *ptos*)

Jogo 14 (4 *ptos*)

Trato Social 16 (6 *ptos*)

Sex-Appeal 15 (6 *ptos*)

Prestidigitação 13 (8 *ptos*)

Manha 13 (2 *ptos*)

Condução (carros) 9 (0 *ptos*)

**Resumo:**

Atributos – 20 *ptos*

Vantagens – 55 *ptos*

Desvantagens – 40 *ptos*

Peculiaridades – 3 *ptos*

Perícias – 48 *ptos*

**Histórico**

Ex-garota de programa em Las Vegas, Ginger McKenna cansou dessa vida e resolveu tentar a sorte nos jogos. Vendo que não poderia contar somente com a sorte, passou a armar golpes para sempre

ganhar nos cassinos. Suborna crupiês, guardas, manobristas e policiais para continuar seus trambiques. Bonita e atraente, sempre soube usar disso nos seus golpes e acabou ficando conhecida com "Rainha do Cassino". Todo mundo sabe que ela rouba, mas ninguém nunca provou nada contra ela.

Todo seu charme e exuberância acabaram chamando a atenção de Sam "Ace" Rothstein, dono do maior cassino da cidade, o *Tangier's*. Após um namoro de 2 meses, Ace a pediu em casamento e ela aceitou. Teve então a vida que sempre quis, com jóias, dinheiro, restaurantes de luxo e respeito dos outros. O casal teve uma filha, Amy.

Mas para o desgosto de Ace, Ginger estava enviando dinheiro para Lester Diamond, seu ex-namorado e cafetão fracassado. Quando soube disso, ele mandou espancar o cafetão e proibiu Ginger de encontrá-lo de novo. Ginger não aguentou ver Lester sendo espancado. Acabou se entregando à bebida e começou a cheirar cocaína. Ace vem tentando manter a relação, afinal ele a ama, mas o comportamento de Ginger tem tornado as coisas bem difíceis.

Recentemente, com medo de seu marido, Ginger vem seduzindo Nick Santoro, amigo de Ace e um dos mafiosos mais perigosos da cidade, a fim de obter proteção e tentar fugir com o dinheiro e as jóias do casal. Parece que Nick vai ajudá-la...

## **Billy Sherbert**

### **Características importantes:**

*Vantagens:* Reputação +1 (Gerente do *Tangier's*), Rico, Status 3, Patrono (Máfia), Visão Aguçada +2

*Desvantagens:* Idade (55 anos)

*Perícias:* Contabilidade 14, Administração 16, Dissimulação 15, Diplomacia 14, Trato Social 15, Condução 10

### **Histórico:**

Amigo de Ace é o gerente do *Tangier's*. Ace confia nele o tanto quanto é possível e é sempre Billy quem conversa com os clientes quando ocorre qualquer tipo de problema.

## **Frank Marino**

### **Características importantes:**

*Vantagens:* Reputação +2 (dentro da Máfia), Confortável, Patrono (Máfia)

*Desvantagens:* Reputação -1 (fora da Máfia)

*Perícias:* Armas de Pólvora 13, Briga 15, Armas de Fogo 14, Conhecimento do Terreno (Las Vegas) 16, Boemia 13, Lábria 15, Jogo 12, Joalheria 10, Comércio 13, Manha 16, Condução 11

**Histórico:**

Mafioso e amigo de Nick, é seu braço direito nas operações coordenadas por ele em Las Vegas. Também é quem leva parte do lucro dos negócios da cidade para os chefões em San Marino e atualmente vem mentido muito para amenizar a situação de Nick perante os velhos italianos...

**Remo Gaggi**

**Características importantes:**

*Vantagens:* Podre de Rico, Reputação +4 (dentro da Máfia), Status 2

*Desvantagens:* Idade (70 anos)

*Peculiaridades:* Incompetente em Jogo; Não gosta de adultérios

*Perícias:* Liderança 17

**Histórico:**

Atual chefe da Máfia, anda preocupado com os boatos sobre Nick Santoro estar transando com a mulher de Ace. Nada foi confirmado até agora, mas se for, Remo não vai ficar nada contente... É um total fracasso em qualquer tipo de jogo, não consegue ganhar *nunca*.

**Philip Green**

**Características importantes:**

*Vantagens:* Patrono (Máfia)

*Desvantagens:* Dever (Máfia), Covardia

**Histórico:**

Ex-corretor de imóveis vigarista do Arizona. É o presidente oficial do *Tangier's* e testa-de-ferro da Máfia. Sua função é parecer o mais honesto possível perante a lei e assinar todos os papéis que lhe entregam.

**Lester Diamond**

**Características importantes:**

*Desvantagens:* Vício (Cocaína), Covardia

*Peculiaridades:* Não gosta de crianças

**Histórico:**

Cafetão e traficante fracassado e falido. Conhece Ginger desde que ela tem 15 anos. Permitiu o casamento dela com Ace pensando em usar a grana dele para viver num certo conforto. Mas as coisas mudam quando Ace descobre sobre ele e manda Lester conversar com seus capangas.

### **Andy Stone**

#### **Características importantes:**

*Vantagens:* Patrono (Máfia)

*Desvantagens:* Dever (Máfia)

#### **Histórico:**

Presidente do Sindicato dos Caminhoneiros. É ele quem faz a lavagem de dinheiro da Máfia e também passa parte de seus recursos para os chefões.

### **K. K. Ichikawa**

#### **Características Importantes:**

*Vantagens:* Podre de Rico, Status 1

*Desvantagens:* Cobiça, Excesso de Confiança, Cleptomania

*Peculiaridades:* Sempre aposta alto; Joga rápido

*Perícias:* Jogo 17

#### **Histórico**

Famoso por quebrar dois cassinos nas Ilhas Caimãs, Ichikawa é um jogador não muito bem-vindo nos cassinos. Além de quebrar a banca, costuma levar de "lembrança" tudo que encontra nos quartos de cassinos e hotéis em que fica.

### **Sal Fusco**

#### **Características importantes:**

*Desvantagens:* Gula

*Perícias:* Armas de Fogo 12, Escalada 16, Arrombamento 15, Furtividade 15, Manha 13

#### **Histórico:**

Da antiga gangue de Nick, veio para Vegas para ajudá-lo em seus negócios. É perito em assaltos a lugares altos.

### **Bernie Blue**

**Características importantes:**

*Perícias:* Armas de Fogo 13, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Alarmes) 17, Arrombamento 15, Furtividade 14, Manha 12

**Histórico:**

Também da gangue de Nick, descobre e desativa qualquer alarme.

**Jack Hardy****Características importantes:**

*Perícias:* Armas de Fogo 13, Demolição 16, Arrombamento 16, Manha 14

**Histórico:**

Também da gangue de Nick, trabalhava com cofres antes de ser preso.

**Dominick Santoro****Características importantes:**

*Perícias:* Culinária 13, Administração 14

**Histórico:**

Irmão de Nick Santoro. Cuida de seu restaurante, o *Leaning Tower*.

**Comissário Pat Webb****Características importantes:**

*Peculiaridades:* veste-se como caubói.

**Histórico:**

Comissário de polícia de Los Angeles. Faz vista grossa àqueles que cedem favores a ele, aos seus familiares e amigos.

**Don Ward****Características importantes:**

*Desvantagens:* Vontade Fraca -2, Crédulo

*Peculiaridades:* incompetente em *Jogo e Administração*

**Histórico:**

Sobrinho do Comissário Pat Webb, trabalha no *Tangier's*, no setor dos caça-níqueis, mas sua incompetência em cuidar do local e descobrir trambiques vem irritando Ace cada vez mais. Ele já pensa em o demitir.

## **Artie Piscano**

### **Características importantes:**

*Desvantagens:* Luxúria

### **Histórico:**

Dono do armazém onde os mafiosos se reúnem em San Marino. É enviado à Vegas de vez em quando para checar como as coisas andam.

## **Mohamed & Mustafá**

### **Características Importantes:**

*Desvantagens:* Avareza

*Perícias:* Joalheria 16, Comércio 14

### **Histórico:**

Dois irmãos turcos que avaliam as jóias roubadas por Nick e sua turma.

**Nota:** os nomes deles não são mencionados no filme. Eu que os batizei assim.

## **Charlie Clark**

### **Histórico:**

Banqueiro de Ace, também cuida dos negócios legais de Nick.

## **Pepe**

### **Histórico:**

Receptador e revendedor de pedras preciosas. Trabalha com Nick.

## **Charlie M.**

### **Histórico:**

Gângster novo da cidade. Quer tomar à força os negócios de Remo Gaggi.

## **Tony Dogs**

### **Características importantes:**

*Vantagens:* Hipoalgia, Força de Vontade + 3, Patrono (Charlie M.)

*Desvantagens:* Inimigo (Máfia)

*Peculiaridades:* Irlandês

*Perícias:* Armas de Pólvora 15, Metralhadoras 16, Armas de Fogo 15, Intimidação 14, Briga 15

**Histórico:**

Capanga de Charlie M. Faz o tipo invocado e valentão.

**Amstrong & Friday**

**Histórico:** dois dos seguranças do *Tangier's*. São os arquétipos de segurança: grandes, fortes, falam pouco e cumprem ordens...

**John Marmot**

**Histórico:**

Advogado de Philip Green.

**Anna Scot**

**Histórico:**

Ex-sócia de Philip Green. Foi roubada por ele e agora quer seu dinheiro de volta.