

Ley Volstead 2919

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.

Ingrediente Principal

El Futuro del Rol:



Desde mi punto de vista, el futuro del rol está en la diversificación; en la innovación, el desarrollo y las buenas historias. Es lo que he intentado reflejar en este juego, un intento literario de fantasía documentada.

Ingredientes secundarios

Mis ingredientes secundarios han sido: Mezcla de géneros, El reto familiar y un juego de rol que el gran maestro Alfred Hitchcock jugaría; como nota, diré que este juego podría contener trazas de clichés narrativos y del reto de internet.

Declaración de intenciones

Esta la hago para decirles a todos los que lean este, mi primer intento literario, que quiero seguir desarrollando el mundo, toda su ambientación e intentaré evolucionar el sistema, pues mientras escribía hice parte de mí las historias de un mundo que siempre me pareció interesante y que ahora reflejo gracias a la escritura.

Ley Volstead 2919, es un híbrido entre una novela negra de los años 20 y un futuro tecnológico, con rasgos sociales, políticos y tintes de intriga.

INTRODUCCION

En un mundo, donde la Ley Volstead, más conocida como la Ley Seca o la Prohibición, nunca fue abolida, las mafias se hacían cada vez más poderosas y poco a poco se fueron haciendo con el control de las ciudades, con un gobierno corrupto que no aportaba solución al problema, el estilo de vida se paralizó. *Las Familias* empezaron a hacerse con el control del país, hasta que explotó la Segunda Guerra Mundial; el desgaste del país fue tal, que se le tuvo que pedir ayuda a *Las Familias*, haciendo el papel de Proveedores y subcontratas de servicios del Estado; una vez terminada la Segunda Guerra Mundial, *Las Familias* eran tan poderosas, que se habían infiltrado en todas las esferas influyentes del país, pasando de ser familias, a convertirse en corporaciones, y de empezar a referirse a sí mismos como *Las Empresas* y no como familias, después de 1000 años nada ha cambiado, o quizás sí.

Al crecer, *Las Empresas* dejaron un vacío en las calles, lo que al comienzo les dió su estatus y poder, ahora era una mala publicidad y malo para sus nuevos negocios, el pastel que había que repartir, era demasiado apetitoso para que nadie se lanzase a por él y *Las Familias* resurgieron, pero con una lealtad y una devoción más parecida a una religión, que a la de una organización criminal, nadie cuestiona al Jefe o al Don.

A los miembros siempre se les recluta desde muy jóvenes, nunca más de 11 años, exceptuando a las chicas, que se las puede fichar un poco más mayores, según el oficio que fueran a ejercer, pero nunca más de 13 años, con esto se conseguía lealtad y fraternidad, puesto que a los chicos se les daba la mejor

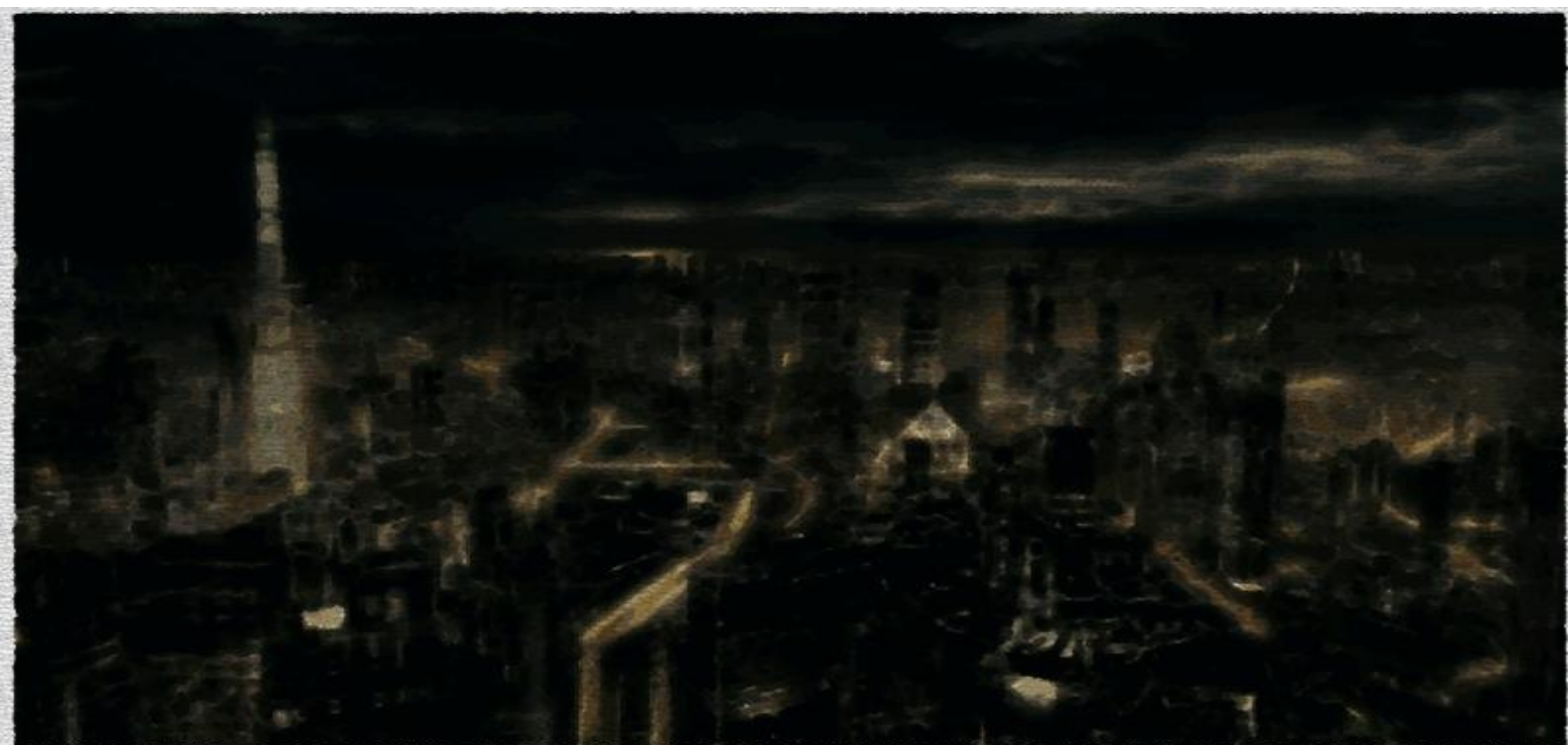
educación, la calle y la mejor compañía, la de sus hermanas y hermanos, pues eso se les gravaba a fuego, todos eran hermanos si se les reclutaba en el periodo de 3 años y tíos de los que viniesen después, pues la jerarquía era fácil de recordar pues todos eran Familia .

Los jugadores interpretaran a miembros de diferentes o de la misma familia o corporaciones, los que podrán tener diferentes intereses, edades, géneros y vínculos afectivos; pues, ¿quién no tiene un primo favorito, o metas dispares, como ser el asesino más respetado o el director del casino más importante para guiar a los jugadores?. Habrá un director o Master que será el responsable de interpretar a los aliados y enemigos y de describir las historias que los jugadores vivan encarnando a sus personajes.

Windy City

Windy City el ombligo del mundo, es la ciudad más importante de EEUU con más de 30 millones de almas y casi dos millones de Androides , aquí siempre hay algo que hacer, con 777 barrios siempre hay fronteras que proteger o traspasar, entregas de alcohol ,night-clubs que regentar, cobrar impuestos; también hay oficios legales en "cierta manera" . Con una ciudad que parece siempre a oscuras por culpa de la contaminación y un paisaje de rascacielos, nunca verás el sol exceptuando que tengas mucha pasta y vivas en las últimas plantas de uno de los super-rascacielos, o que tu jefe te mande fuera de la ciudad a hacer algo, cosa que muy rara vez pasa, porque en Windy City no existe nada que no se pueda conseguir con los contactos adecuados y el dinero suficiente.

Sé que con una ciudad tan fría como esta, esto os sonara raro pero más que la Windy City, deberían llamarla la ciudad en llamas o de los milagros, porque a lo que ha sobrevivido esta ciudad; dos grandes incendios, cuatro grandes guerras y una guerra civil y siempre resurge más grande y más poderosa pero dejemos el pasado atrás y hablemos del presente 2919: comencemos.



LAS EMPRESAS

Al Capone Antigüedades y Arte

Esta es una de las fundadoras de *Las Empresas* y la primera en dejar lo barrios bajos. Esta corporación se dedica a la compra-venta de antigüedades y arte pero casi todos sus beneficios vienen del estado, por las subvenciones de conservación y exposición del Patrimonio histórico y del Arte, que los museos públicos le alquilan y exponen.

Sus ingresos más cuantiosos, no vienen de sus negocios limpios, sino de los negocios de la trastienda, contrabando de antigüedades robadas, falsificación de obras de arte y robos en museos, para estafar a los seguros. Enemigos conocidos de la corporación seguros Lucy Luchiano no les gusta pagar por las obras de arte robadas o quemadas en incendios

Seguros Lucy Luchiano

Esta es casi con total seguridad la corporación más rica de todas, las actividades de esta empresa son muy variadas; entierros, velatorios, se ocupan de todo la documentación, transporte e incineración aparte de sus labores obvias, aseguran todo tipo de cosas desde una granja, al pie de un jugador de fútbol. Como no iba a ser menos, esta corporación tiene sus propios ingresos extras pero mucho más sutiles, como contratos ambiguos que no deja claro del todos los servicios, pólizas al estado por cosas inexistentes o con valores muchísimo menor. Existe una rivalidad palpable entre Seguros Lucy Luchiano y Al Capone Antigüedades & Arte más que nada, por su claras estafas.

Bufete Gambino & Anastasia

Esta es la firma de abogados más importante del país, tienen oficinas en todas las ciudades importantes y casi nunca pierden un caso. De esta corporación se dice que son capases de cualquier cosa por ganar un caso y una de sus consignas es, "*lo que sea por el cliente*". Defienden a todo tipo de clientes y tienen tasas de hasta 3000 €\$ la hora, pero no solo estos precios le dan beneficios a esta firma porque todos sus trabajos son limpios e inmaculados, pero si miras bien, te das cuenta de que todos los abogados de oficio son de esta firma y eso les reporta clientes, beneficios e información, cosa que en este país te hace poderoso.

New Hotelera Meyer Lansky

A diferencia de las otras corporaciones esta es la que más bienes inmuebles tiene y mejor uso le da a sus hoteles, casinos, trasteros, almacenes. Son los dueños de medio país y se estima que es una de las empresa con más bienes inmuebles del mundo, solo después de la iglesia. Pero al parecer eso es poco y esta corporación siempre está buscando maneras de hacer dinero: eventos deportivos, escudería de carreras, cualquier cosa que les reporte beneficio.

Jack Diamond Robótica y Farmacéuticas

La corporación más joven de todas, está en auge desde los últimos 250 años por sus gran avances en robótica y tecnología, único fabricante y proveedor de robots en los últimos años, esta corporación tiene la idea de convertirse en la más poderosa de todas y cree que los ambientes virtuales serán el futuro inmediato y donde se podrá beber sin incumplir la ley. Esta empresa no ha descuidado ni mucho menos su departamento farmacéutico y ya está invirtiendo en

I+D para su nuevo fármaco inhibidor del sueño, las malas lenguas dicen que es el mayor fabricante de * aerosol del mundo.

* aerosol droga que estimula los sentidos y relaja las tenciones, se dice de él, que te da lo que necesitas para ser la mejor versión de ti.



Las Familias

Corleone

La familia Corleone fue la primera en constituirse para ocupar el sitio que habían dejado las corporaciones, y con varios intentos de volverse legales y una docena de chicos en prisión desistieron de la idea. Los Corleone se dedican casi exclusivamente al contrabando de alcohol y tabaco, para eso usa una empresa de tapadera de fabricación y distribución de aceite de oliva.

Montana

Los Montana son probablemente *La Familia* con más número de miembros, y eso se debe a su número de camellos y guarda espaldas. Esta familia es la responsable de la venta de drogas duras y aerosol, sus miembros son también los mayores consumidores.

Soprano

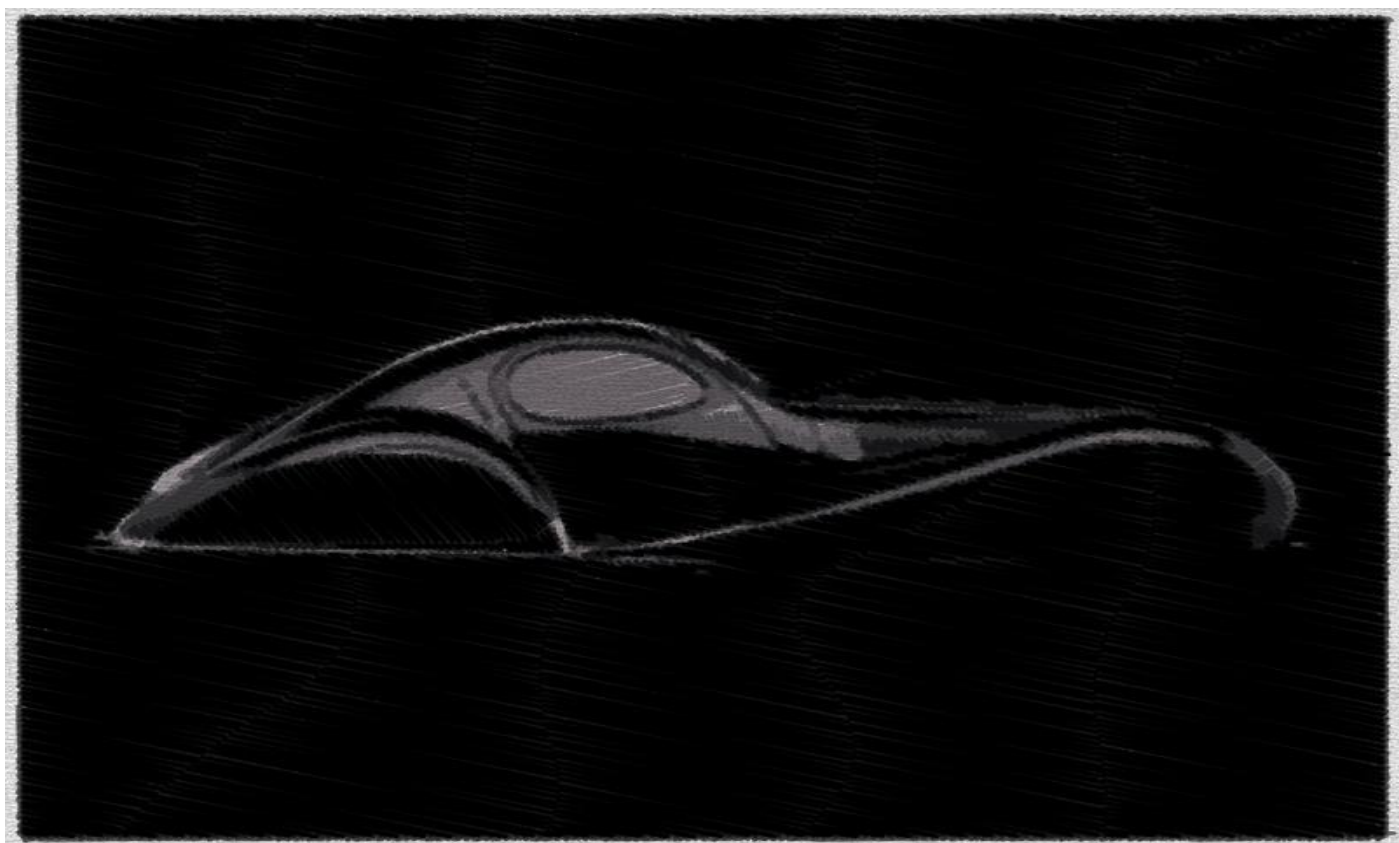
Los Sopranos se ocupan de la prostitución humana y de la mayoría de los locales de apuestas ilegales, son dueños de los garitos y tugurios más sórdidos y depravados y se les relaciona con muchos club ilegales.

Marsellus Wallace

El alevín de *Las Familias*; es el responsable de todos los eventos deportivos ilegales que a alguien se le pueda ocurrir, desde pelás de humanos contra androides hasta peleas de gallos y perros, manejan las apuestas y el juego ilegal, sus miembros son bastante racista y por esa razón todos sus miembros son afroamericanos.

Murakawa

Los integrantes de esta familia son todos asiáticos, y están relacionados con la prostitución androide, el asesinato a sueldo y la compra venta de coches y tecnología robada, están empezando a hacer sus pinitos en bancos y joyerías pero nada importante.



La Ley y el Orden

Entre policías, fiscales y políticos puede que no haya un puñado de ellos que sean honestos, eso no significa que no existan, se puede dar el caso de que los jugadores decidan jugar con miembros de esta clase, corruptos o no. Desde un punto de vista, se podría decir que los cuerpos de seguridad se comportan en cierta manera de la misma forma que las familias o corporaciones, pero nada más lejos de la realidad, en un mundo donde todo niño tiene una vibronavaja y

existen armas como el Hiper-Tomy, el sueldo de un policía o federal no es suficiente, la lealtad en la ley se paga con dinero, de eso es de lo que se sirven las familias y corporaciones para dirigir el país.



El Sistema

El juego no tendrá habilidades en sí; se basara en los conocimientos, los conocimientos tendrán dos atributos derivados:

Acrobacias será Destreza más Fuerza y no acrobacias más atributo los negativos por no saber hacer algo serán de 1 a 10 siendo uno hacer un huevo frito y diez pilotar un helicóptero o un transbordador espacial.

Atributos

Fuerza;

Precisa la potencia muscular, y define el daño cuerpo a cuerpo de nuestro personaje.

Destreza;

La destreza marca nuestra maestría a la hora de pelear o lanzar algo o de cualquier caso relacionada con nuestra coordinación o agilidad.

Constitución:

Instituye la resistencia física y parte de nuestros puntos de salud de nuestro personaje.

Inteligencia:

Es la capacidad de aprender conocimientos y la de solucionar problemas de nuestro personaje.

Sabiduría:

La sabiduría especifica los conocimientos aprendidos y la sensatez y juicio de nuestro personaje.

Astucia:

Define lo hábil que es nuestro personaje para conseguir algo, engañar o evitar ser engañado.

Percepción:

Establece nuestra capacidad de atención y nuestra puntería con armas de fuego.

Voluntad:

Determina una parte de nuestros puntos de salud y la fuerza de nuestro carácter y valor.

Carisma:

Fija lo imponente o seductor de nuestro personaje, nada que ver con la belleza.

Conocimientos

Sistema de positivos (+)

En este sistema se dará un número determinado de puntos positivos para mejorar la tirada; de dos maneras, la suma de las caras más altas de Sabiduría e Inteligencia o la tirada de Destreza, Inteligencia y Sabiduría. Con estos puntos podremos llevar a cabo las siguientes acciones, repetir el dado menor un (+) o 2 positivos (+ +) el dado mayor o aumentar nuestra tirada en uno por (+), no se podrá tener más positivos en una habilidad que la mitad del dado que la rige, de un dado 8 solo se podrá tener 4 como máximo, no podrá recuperarse esos positivos hasta que no se practique una actividad relacionada con el positivo.

Chano quiere romper la puerta cerrada porque escucha gritos en el interior, se gasta 2++ y repite su dado 6 de fuerza y esta vez saca un 5 que con lo que sumaba en constitución abre la puerta. Para recuperar esos 2++ tiene que hacer algo relacionado con fuerza y constitución, entrenar en el gimnasio una hora a nadar, ciclismo (vamos lo que el master crea necesario) solo se puede recuperar un punto por habilidad cada 4 horas dentro del juego, la que practicas la actividad más tres horas (así que nada de entreno 2 horas seguidas y lo recupero todo) se pueden recuperar hasta 4+ en 4 horas pero solo 1+ por habilidad.

Sistema de dados

Con este sistema asignaríamos un dado a cada atributo desde un 1D4 a 1D12, en este sistema se tendrá más en cuenta el resultado de los dados que las dificultades de una tabla ¿esto qué quiere decir?, pues que habrán unas combinaciones determinadas que serán lo más importante. Tendremos 9 puntos para gastar, cada punto subirá un nivel el dado, que por defecto siempre será 1D4.

Descripción

Como norma general la dificultad la debería dictaminar el Master, como método alternativo siempre puedes usar el que aquí se detalla.

Doble 1: pifia catastrófica todo lo que pueda salir mal en relación a esta tirada irá lo peor posible.

Fallo: cuando la suma de los dos dados no iguale o supere el dado menor.

Tiras un 1D6, y un 1D10, el D6 marca 3 y el D10 marca 2 la suma es de 5 pues has fallado, porque tu dado menor era un de D6 y deberías haber sacado 6 o más para no fallar. Si los dados son iguales deberéis sacar al menos la mitad más uno de ese dado. Ejemplo: tiras 2D10 y sacas 2 y 3 la suma da 5, eso significa que fallas porque la mitad de un D10+1 es 6, un fallo no es necesariamente malo simplemente no consigues lo que te propones, o no lo encuentras o simplemente tardas más de lo que deberías.

Cuando sumas en una tirada al menos el dado menor, o en el caso de dos dados iguales la mitad más uno, es un éxito parcial (marginal no me gusta) eso significa por los pelos.

Éxito asegurado cuando la suma de los dados da como resultado el dado mayor o más.

En un 1D4 sale un 3 y en un 1D10 sale un 8 la suma da 11, como tu dado mayor es 1D10 es un éxito asegurado te sale todo como esperabas o mejor en relación a esa tirada, imagina que estás en una persecución de coches, coges la curva para

despistar y tu coche entra en la curva muy rápido, el coche te culea lo justo para entrar a toda velocidad en la recta.

Criticazo: cuando sumas el máximo de ambos dados todo saldrá de la mejor forma posible.

Un 4 en un D4 y un 10 en un D10 estás escalando una pared y es tan sencillo para ti que podrías ayudar a un compañero o subir con una sola mano si quisieras.

Las tiradas enfrentadas se resolverán normalmente, el que obtenga la suma más alta en la tirada gana, se podrá pifiar y tener Criticazo en estas tiradas, cualquier duda se resolverá siempre en favor del defensor y si no se determina un defensor y un atacante por cualquier razón que pueda darse se resolverá a favor del jugador o del que tenga el dado más alto en el caso entre dos jugadores.

Todo lo que no esté dentro de estos parámetros estarán a discreción del director.

Mensajería Instantánea

Introducir de la mensajería al rol. El master creará el canal y lo administrará; los jugadores participarán en el canal de manera que interpretarán a sus personajes, cuando los personajes quieran resolver algo entre ellos lo deben plantear y el master debe autorizar el conflicto. Siendo un entorno tan interactivo no se describirán los lugares, se enviarán fotos o vídeos en primera persona.

WhatsApp

Me voy a despejar a
(FOTO DE LA CIUDAD)

Y que haces en la ciudad

Tomo un whisky y ver llover

Tiras PER. Sale 6 y vez a esta chica
(FOTO DE LA CHICA)

Con problemas para librarse de un
poli, ¿que haces?

Se recomienda tener un canal privado para cada jugador y uno común.

La participación debe recompensarse con punto de interpretación. Estos puntos serán para el jugador y los podrá usar en el PJ actual, o en los venideros, pero solo para obtener positivos y no dados más altos.

Salud

Puntos de salud: La suma de la cara más alta del dado de CON.

Hay dos niveles de vida que se basan en VOL, que son indemnes y muerto, esto tiene una explicación; en indemne: es lo que aguantamos antes de darnos cuenta del verdadero daño que nos están haciendo. Y en relación al nivel de muerto, son las ganas de permanecer en este mundo.

Indemne = VOL (Cifra más alta del dado) ningún estado alterado.

Tocado = CON (Cifra más alta del dado) -1 a la tirada.

Herido = CON -1 apilado a la anterior.

Maltrecho = CON -1 apilado, mitad de movimiento.

Desahuciado = CON -1 apilado, un ¼ del movimiento.
Muerto = VOL indefenso, inconsciente.

Recuperación de puntos de vida: Hay varias formas de recuperar salud en Ley Volstead 2919; una es la recuperación natural que se recobra 1 punto cada 6h, eso significa, que se recuperan 4 puntos cada 24h. Esta cifra se duplica si te duermes y se triplica con atención médica, las palizas y los cortes no necesitan atención médica, pero los tiros y apuñaladas son otro cantar, por cada tiro o apuñalada sin atención medica perderás 1 punto de salud cada 6h horas y no recuperas ningún punto de forma natural.

Estás en una refriega y recibes dos disparos, decides no hacértelo mirar pues pasadas 6h habrás perdido 2 puntos más y así hasta que recibas atención o mueras.

Combate

El combate se divide en tres fases, iniciativa, movimiento y acción de combate, esta última se divide en una acción ofensiva y otra defensiva.

Iniciativa:

Establece el orden de actuación de nuestros personajes y se define con una tirada de DES+AST, de sacar un Criticazo, te da una acción de combate extra pero no necesariamente actuar el primero.

Movimiento:

Define la capacidad de movimiento en combate de nuestros personajes, se determina con los dados de FUE e INT a la mitad como un valor fijo. Ejemplo: FUE 1d6 y INT 1d8 se suma la cifra mas alta de cada dado 14 y se divide a la mitad 7, eso es lo que te moverás siempre en cada turno.

Acción de combate:

La acción de combate constituye la capacidad ofensiva y defensiva de nuestros personajes. Las acciones ofensivas pueden ser pelea FUE+AST, ataque con arma DES+AST y disparar PER+INT.

Daño

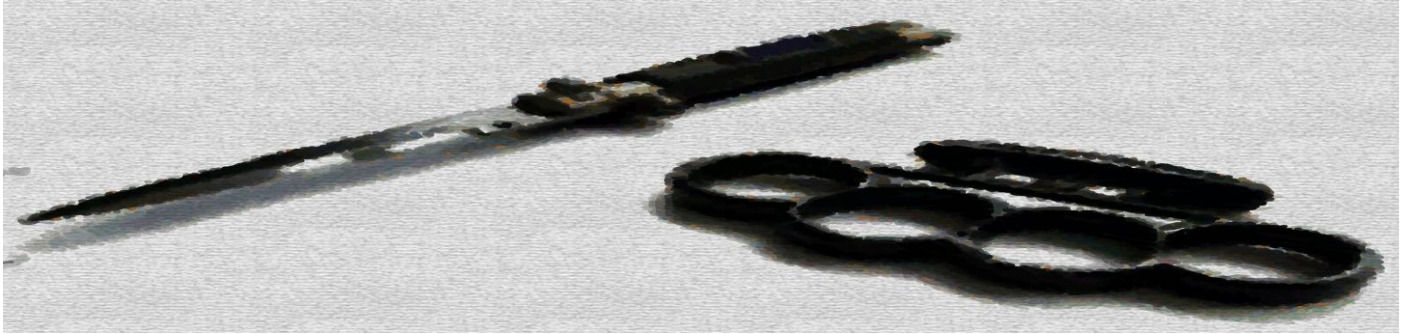
Hay 3 formas de hacer daño la 1º es peleando, el daño se representará con una tirada de FUE, 2º es con un ataque con arma, el daño será FUE+arma, la 3º sería disparando y el daño producido será el que diga el arma.

Armas

NOMBRE	DAÑO	CARGADO	ALCANCE	PRECIO
Remington M95	1D8+2	2	20m	100 €\$
Beretta M1915	1D8+2	7	30m	200 €\$
Beretta 2915Laser	2D8	15	30m	450 €\$
Colt .38	1D10+2	5	30m	200 €\$
S&W .45	1D12+3	6	30m	250 €\$
S&W .45 Laser	2D12	10	100m	500 €\$
Winchester Mod.12	3D10	16	20m	300 €\$

Winchester Mod. Sónico	3D10*	20	15m	700 €\$
Tommy Gun	1D20+5	100	150m	300 €\$
Hiper Tommy Gun	2D20	35	500m	800 €\$

€\$ = Esta es la moneda mundial * = No se aplican las reglas de recuperación de disparos, se recupera con normalidad.



NOMBRE	DAÑO	ARROJADIZO	TIPO	PRECIO
Cuchillo/Navaja	FUE+1	0 -1 Fue	Filo	25 €\$
Espada/Porra Taser	DES+3	0 -2 Fue	Contundente	120 €\$
Bate de Béisbol	FUE+3	X	Contundente	30 €\$
Puño Americano	FUE+2	X	Contundente	40 €\$
Vibro-Navaja	FUE+3	0 -1 Fue	Filo	150 €\$
Hacha Una Mano	Fue+2	0 +1 Fue	Filo/ Contundente	60 €\$
Hacha Bombero	Fue+3	0 +1 Fue	Filo/ Contundente	75 €\$
Martillo	Fue+2	0 -1 Fue	Contundente	40 €\$
Cadena	Fue+1	X	Contundente	10 €\$
Botella	Fue	0 -1 Fue	Filo/ Contundente	1'50 €\$

0 = si son arrojadizos X = no son arrojadizos

Armaduras

NOMBRE	PROTEGE	OBSTACULIZA	EFICAZ CONTRA	PRECIO
Ropa Reforzada/Sombrero	+ 1	0	Filo/ Disparos	500 €\$
Gabardina	+ 2	1	Contundente	700 €\$
Ropa blindada / Sombrero	+ 3	3	Contundente	1000 €\$
Campo de fuerza	+ 4	0	Contundente	3000 €\$

No. **168**
Long Bay

NOMBRE :

FECHA :, 19

JUGADOR :

FECHA DE NACIMIENTO :

RELIGION :

EDUCACION :

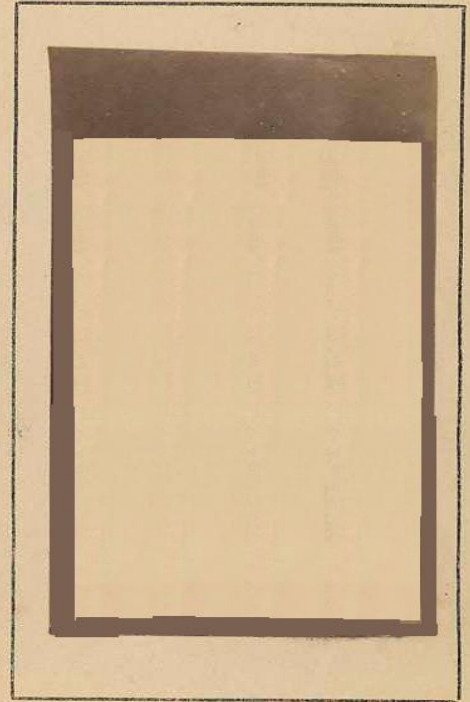
ALIAS :

COLOR DEL PELO :

COLOR DE OJO :

DESCRIPCION :

Fuerza					
Destreza					
Constitución					
Inteligencia					
Sabiduría					
Astucia					
Percepción					
Voluntad					
Carisma					



CONOCIMIENTOS

EQUIPO

CONOCIDOS Y COLABORADORES

Abrir Cerraduras					
Armas CaC					
Armas de Fuego					
Cabalgar					
Ciencia					
Conducir					
Contabilidad					
Curtido					
Esquivar					
Idiomas (varios)					
Informática					
Interrogar					
Intimidar					
Leyenda/Fama					
Mecánica					
Medicina					
Nadar					
Notar /Advertir					
Ocultismo					
Pelea					
Primeros Auxilios					
Psicología					
Robótica					
Tasar					
Rastrear					