

Un Trabajo en Italia

(The Italian Job, 1969)

por R.D.G.

Capítulo 1: La Película



“Un Trabajo en Italia” es un clásico del cine de atracos de los setenta, interpretado magistralmente por Michael Caine y con una de las mejores escenas de persecución jamás rodadas. Si a alguien le pica la curiosidad y le interesa verla, es mejor que no siga leyendo... .

La historia es muy simple, un grupo de ladrones ingleses de poca monta, encabezados por Charlie Croker (Caine), intentará robar 4 millones de dólares en oro en Turín. Para ello provocarán un gigantesco atasco que colapsará la ciudad, y se darán a la fuga en tres Mini Cooper. Cuentan con el apoyo del jefe de hampa londinense, Mr. Bridger, que supervisa y financia la operación, pero tienen en su contra a la mafia italiana, que no está dispuesta a que un robo así ocurra en su territorio.

Como aventura de juego de rol, “The Italian Job” es perfecta para aquellos jugadores a los que les guste interpretar, pero también saltarse un poco las normas, y es trabajo del Director de Juego contribuir a crear las situaciones más extravagantes y originales, que no requieran solo de habilidad sino también de sentido del humor. Los personajes pregenerados y los pasos de la trama son meramente orientativos, cada “trabajo en Italia” puede ser diferente, según quién lo juegue. Lo único realmente importante que hay que conservar es el espíritu de “atraco de los 70” y el ritmo trepidante.

Capítulo 2: La Aventura Paso a Paso

Todo comienza en los Alpes, donde Beckerman, un conocido y hábil ladrón, es asesinado por la mafia italiana. Al mismo tiempo, su amigo Charlie Croker, también ladrón, sale de la cárcel en Londres, después de pasar tras sus muros una buena temporada. Es entonces cuando la mujer de Beckerman contacta con él y le encarga que lleve a cabo el golpe que estaba preparando su difunto marido: el “trabajo en Italia”.

El plan es simple y audaz, se trata de robar 4 millones de dólares en oro destinados a la empresa FIAT de Turín. La idea es reventar el furgón blindado y luego huir a toda velocidad con el cargamento en tres Mini Cooper, aprovechando un gigantesco atasco preparado a propósito para la ocasión.



Para llevarlo adelante, Croker necesita el visto bueno y la financiación del número uno del crimen londinense, Mr. Bridger, que a pesar de encontrarse encarcelado sigue manejando su organización con mano de hierro. Tras colarse en la cárcel y lograr el apoyo de Bridger, a Croker solo le falta reunir a su equipo.

Son un grupo pintoresco, integrado por ladrones, exconvictos, los tres pilotos de los Minis, el conductor del autobús para la huída final, el experto en explosivos, el enlace de Mr. Bridger "Camp" Freddie y el propio Croker. Antes de partir tienen que conseguir a alguien que pueda organizar un caos en

el ordenador de tráfico de Turín para provocar el atasco, y el elegido es el Profesor Simon Peach. El profesor tiene debilidad por las mujeres "rellenitas", y conseguirle una cita con una obra milagros para convencerle.

Tras un accidentado viaje por los Alpes, en el que la mafia les intercepta y destroza varios de sus coches con una excavadora, el equipo llega a Turín e instala su base de operaciones en un viejo caserón abandonado.

Previamente al robo, Croker provoca un apagón para conseguir entrar en el edificio del ordenador de tráfico y cambiar las cintas del día de la llegada del oro. Luego, disfrazados como hinchas ingleses que van a ver un partido de fútbol, inutilizan el sistema de cámaras de vigilancia de la ciudad, y se pone en marcha el plan.

Tras asaltar el furgón blindado en una céntrica plaza de Turín, los ladrones cargan el oro en tres Minis, uno blanco, uno azul y uno rojo, y se dan a la fuga entre el tráfico, perseguidos de cerca por la policía. Pero poco pueden hacer los italianos contra los coches más pequeños, rápidos y maniobrables del momento, que cruzan la ciudad de un extremo a otro, saltan, esquivan, se suben a los tejados, atraviesan un río y finalmente les despistan conduciendo a través de las alcantarillas.

Ya en la autopista, los tres Minis suben al interior del autobús en marcha, quedando así perfectamente camuflados, y el grupo toma el camino de vuelta por las montañas. Todo ha terminado bien, y sin sorpresas... ¿o no?

Capítulo 3: Reglas Sencillas Para Persecuciones

A continuación detallaré unas reglas básicas para controlar las persecuciones de coches. La mayoría de los sistemas de juego ya poseen reglas propias para esto, pero quizá haya quien prefiera utilizar esta versión simplificada para no tener que consultar los libros y romper el ritmo de la partida con los preparativos.



Es posible hacer dos tipos de persecuciones: una persecución libre, es decir, con punto de inicio pero sin punto final establecido, o una persecución con ruta, en la que se vence si se consigue llegar al final siguiendo el camino marcado. En la persecución libre se vence si se “despista” al perseguidor, lo que se simula poniendo una distancia límite de separación entre ambos. Si los coches se separan esa distancia, se considera que el perseguidor ha sido despistado y la huida ha sido un éxito. La pega es que al no haber un trazado prefijado, el Director de juego debe tener preparadas una serie de secciones a recorrer e ir decidiendo en el momento por cual van los coches.

“The Italian Job” es un ejemplo claro de persecución con ruta, en este caso por Turín. Hay un camino de huida establecido, y los tres Minis deben recorrerlo sin ser alcanzados por los coches de policía (y sin estrellarse). No hay posibilidad de despistar a la policía porque cuando uno de sus coches es dejado atrás o choca, otro retoma la persecución en su lugar. La ventaja es que nunca hay más de dos, y habitualmente sólo uno.

La ruta se divide en secciones, que pueden ser curvas, rectas, saltos, o situaciones especiales. Cada sección tiene tres valores (aparte de un nombre identificativo): un valor de **Dificultad**, marcado como un penalizador al % de la habilidad de Conducir Vehículo de los pilotos, un valor de **Distancia Ganada**, medido en metros, y un valor de **Daños Estructural**, que es lo que sufre el coche en caso de accidente.

Así por ejemplo, una curva, que llamaremos “Curva del Casino”, puede tener estos valores:

Nombre: *Curva del Casino*
Dificultad: -30%
Distancia Ganada: 30 metros
Daño Estructural: 200 puntos

De esta forma se puede detallar toda la ruta que van a seguir los coches, controlando si se acercan o se alejan, el daño que sufren, etc. Las puntuaciones típicas de Dificultad para los tramos son:

- **Normal:** 0%
- **Complicada:** -15%
- **Difícil:** -30%
- **Muy Difícil:** -45%

- **Extrema:** -60%

El Daño Estructural puede fijarse según se desee, porque puede variar mucho según el lugar (no es igual el efecto de salirse de la carretera en ciudad que en las montañas). Hay que tener en cuenta que un coche de resistencia media puede resistir unos 1000 Puntos de Daño Estructural. Como orientación, las puntuaciones típicas son las siguientes:

- **Daño Leve:** 100 puntos
- **Daño Moderado:** 200 puntos
- **Daño Serio:** 400 puntos
- **Daño Grave:** 600 puntos
- **Daño Crítico:** 800 puntos

Al estar simplificado, el sistema de persecuciones no contempla el deterioro progresivo del vehículo por el daño. Se considera que el coche mantiene sus características hasta llegar a 0 puntos, que es cuando se detiene por perder una rueda, romper un eje, etc.

Cuando se diseña una ruta de persecución, hay que tener en cuenta que mayor dificultad no significa necesariamente mayor daño estructural. Pueden existir secciones muy fáciles para pilotar, pero en las que un fallo pueda causar enormes destrozos, y al contrario, secciones muy difíciles pero que no provoquen daño en el vehículo si se falla en ellas.

(Para la ruta correspondiente a esta aventura, consultar el **Capítulo 4: Ruta de Persecución de “The Italian Job”**)

¿Cómo se juega? En primer lugar se asigna un vehículo con su ficha a cada jugador que interprete un piloto. Hay tres Minis y uno o dos coches de policía, que normalmente controla el Director de Juego pero que también se pueden asignar a jugadores para que nadie se aburra en la persecución.

Las fichas de los coches tienen muchos datos, pero los importantes para la persecución son:

- **Maniobrabilidad:** Un bonificador o penalizador al % de la habilidad de Conducir.
- **Puntos de Daño Estructural:** Que representa el aguante del coche, y del que se deben ir restando los accidentes.
- **Aceleración:** Se mide en metros y representa la distancia extra que puede ganar un coche en cada maniobra con éxito. Se calcula en base a la aceleración real del vehículo de 0 a 100 metros, y a su velocidad punta.

Con esos tres datos y el porcentaje de habilidad del piloto, el coche está preparado para correr.

En toda persecución se parte con unos metros de distancia de ventaja. En “The Italian Job” los Minis salen 200 metros por delante de la policía. Se coloca a los tres al inicio de la ruta y comienzan a recorrer las secciones. Si se desea,

se puede representar el recorrido en un papel (hará falta una mesa grande) con cochecitos de juguete.

Las reglas son las siguientes:

- Se hace un control de la habilidad de Conducir a todos los pilotos que entren en la sección. Si se tiene éxito en el control, se considera que se pasa esa sección sin problemas. Si se falla, indica que el piloto ha perdido el control y se ha salido, dañando el coche pero volviendo a la persecución momentos después. Un coche sólo queda eliminado cuando llega a 0 Puntos de Daño Estructural.
- Si todos los pilotos pasan con éxito el control, el más rápido, es decir, el del coche con más Aceleración es el que gana terreno a los demás. Y gana la diferencia de metros de Aceleración de su coche con los demás. Por ejemplo, Un Jaguar E-Type con Aceleración 20 metros ganaría 15 a un Mini, con Aceleración 5 metros ($20-5=15$ metros).
- Si por el contrario hay pilotos que pasan el control y otros no, los que lo pasan ganan los metros que indica el valor "Distancia Ganada" de la sección mas la Aceleración de sus vehículos.
- De esta forma en la persecución la distancia inicial puede ir aumentando o disminuyendo. En una persecución con ruta, los coches que huyen vencen si llegan a la última sección con algo de distancia entre ellos y sus perseguidores. En una persecución libre vencen si logran aumentar la distancia hasta un número prefijado, por ejemplo, de los 200 metros iniciales a 1000 metros, que es cuando se considera que han despistado a sus perseguidores. En cualquiera de los dos tipos de persecución, con ruta o libre, los perseguidores vencen cuando logran reducir la distancia a 0 metros o menos, lo que indica que han alcanzado a los huidos.
- Como caso especial, se puede desear simular la detención de los coches huidos, ya sea sacándolos de la carretera o con un tiroteo. En el caso del tiroteo, se aplicarían las reglas de combate habituales, teniendo en cuenta que se produce entre vehículos a alta velocidad. En el caso de que se desee simular como se intenta sacar de la carretera a los coches (escena típica en muchas películas) los pilotos deberían hacer tiradas enfrentadas de la habilidad de Conducir, en las que vencería aquel que lograra tres éxitos seguidos por más margen que el contrario. Para el que falle, la persecución acaba aquí.

Veámoslo con unos ejemplos:

Un Mini perseguido por un coche de la Policía de Turín (Alfa Romeo Giulia) intenta cruzar la "Curva del Casino", que hemos visto anteriormente. La distancia entre ambos es de 200 metros. El piloto del Mini es el primero en realizar el control de habilidad. Tiene un 80% en Conducir, la curva es de

Dificultad -30%, y la Maniobrabilidad del Mini es +25%, así que ajustado queda a 75%. Tira 1D100 y saca un 32, lo que indica que consigue pasarla sin problemas. El piloto del coche de Policía tras él tiene un 70% en Conducir, que por la dificultad de la curva (-30%) y la Maniobrabilidad de su coche (+5%) queda ajustado a 45%. Realiza la tirada de 1D100 y saca un 53, falla saliéndose de la carretera, y por tanto recibe los 200 puntos de Daño Estructural. Como el Mini ha tenido éxito y el coche de Policía ha fallado, la distancia entre ambos aumenta lo que marca la curva, 30 metros, más la Aceleración del Mini, 5 metros. Ahora los coches están a 235 metros (200 metros iniciales + 30 de la Distancia Ganada de la curva + 5 de la Aceleración del Mini).

Podría haber pasado algo diferente, por ejemplo, que el Mini tuviese éxito al pasar la curva, pero el coche de Policía también. Nadie recibiría daño estructural y el Mini sacaría a su perseguidor 0 metros de ventaja, la diferencia entre su Aceleración y la Aceleración del coche de Policía (5 metros - 5 metros). La distancia entre ambos quedaría ahora en los mismos 200 metros. En el caso de que el Mini tuviese menos Aceleración, sería el coche de Policía el que iría ganando terreno, y en vez de aumentar la distancia entre ambos se reduciría.

También se podría dar el caso de que el Mini fallase al pasar la curva, recibiendo los 200 puntos de Daño Estructural, y que el coche de policía tuviese éxito. En ese caso la Policía habría ganado metros respecto al Mini. Serían 200 metros menos la Distancia Ganada en la curva, 30 metros, menos la Aceleración del coche de Policía, 5 metros. En total quedarían a 165 metros (200 metros -30 de la Distancia Ganada de la curva -5 de la Aceleración del coche de Policía).

Capítulo 4: Ruta de Persecución de “The Italian Job”:

- **La Plaza del Arco del Triunfo (Recta)**
Dificultad: 0%
Distancia Ganada: 10 metros
Daño Estructural: 100 puntos
- **Los Soportales (Curva)**
Dificultad: -15%
Distancia Ganada: 20 metros
Daño Estructural: 100 puntos
- **La Galería Comercial (Curva)**
Dificultad: 0%
Distancia Ganada: 10 metros
Daño Estructural: 100 puntos
- **El Paso Subterráneo (Especial)**
Dificultad: -30%
Distancia Ganada: 30 metros
Daño Estructural: 200 puntos
- **Los Tejados (I) (Salto)**
Dificultad: -45%
Distancia Ganada: 50 metros
Daño Estructural: 400 puntos
- **Las Escaleras de la Iglesia (Recta)**
Dificultad: -15%
Distancia Ganada: 10 metros
Daño Estructural: 100 puntos
- **El Techo del Estadio (Especial)**
Dificultad: -30%
Distancia Ganada: 10 metros
Daño Estructural: 600 puntos
- **La Exposición de Coches (Recta)**
Dificultad: -15%
Distancia Ganada: 20 metros
Daño Estructural: 200 puntos
- **La Pista de Velocidad (Curva)**
Dificultad: -15%
Distancia Ganada: 10 metros
Daño Estructural: 100 puntos
- **Los Tejados (II) (Salto)**
Dificultad: -45%
Distancia Ganada: 40 metros
Daño Estructural: 400 puntos
- **La Presa (Recta)**
Dificultad: -30%
Distancia Ganada: 20 metros
Daño Estructural: 200 puntos
- **Las Alcantarillas (Especial)**
Dificultad: -30%
Distancia Ganada: 30 metros
Daño Estructural: 100 puntos

Capítulo 5: Los Coches

En la película participan algunos de los coches más carismáticos del momento:

Un **Lamborghini Miura**, pilotado por Beckerman, que acaba aplastado contra una pala excavadora.

Motor: Lamborghini V12 60° dohc 24v, 3.929 c.c.

Potencia: 385 CV a 7.850 rpm

De 0 a 100 km/h: 4.5 segundos

Velocidad Máxima: 290 Km/h

Caja de Cambio: Manual, 5 velocidades

Peso: 1293 Kg

Maniobrabilidad: +10%

Puntos de Daño Estructural: 1200

Aceleración: +30 metros



Tres **Mini Cooper S**, los protagonistas indiscutibles de la película.

Motor: 4 cilindros en línea, 1.275 c.c.

Potencia: 76 CV a 6.000 rpm

De 0 a 100 km/h: 10.9 segundos

Velocidad Máxima: 158 Km/h

Caja de Cambio: Manual, 4 velocidades

Peso: 661 Kg

Maniobrabilidad: +25%

Puntos de Daño Estructural: 900

Aceleración: +5 metros



Dos **Jaguar E-Type (FHC y Convertible)**, que también acaban destrozados por la Mafia.

Motor: Jaguar XK dohc, 4.235 c.c. 6 cil. en línea

Potencia: 265 CV a 5.400 rpm

De 0 a 100 km/h: -

Velocidad Máxima: 241 Km/h

Caja de Cambio: Manual, 4 velocidades

Peso: aprox. 1315 Kg

Maniobrabilidad: +15%

Puntos de Daño Estructural: 1100

Aceleración: +20 metros



Un **Aston Martín DB4**, el coche del propio Charlie Croker.

Motor: 3.670 c.c. 6 cilindros en línea
Potencia: 240-250 CV a 5.500 rpm
De 0 a 100 km/h: -
Velocidad Máxima: 225 Km/h
Caja de Cambio: Manual, 4 velocidades
Peso: 1290 Kg

Maniobrabilidad: +15%
Puntos de Daño Estructural: 1200
Aceleración: +15 metros



Varios **Fiat Dino Coupe**, los coches de la mafia.

Motor: Ferrari dohc 2.419 c.c. 6 cilindros en V
Potencia: 180 CV a 6.600 rpm
De 0 a 100 km/h: 8.7 segundos
Velocidad Máxima: 209 Km/h
Caja de Cambio: Manual, 5 velocidades
Peso: 1400 Kg

Maniobrabilidad: +10%
Puntos de Daño Estructural: 1400
Aceleración: +10 metros



Varios **Alfa Romeo Giulia T.I.** pertenecientes a la policía de Turín.

Motor: 1.570 c.c. 4 cil. en línea
Potencia: 92CV a 6.200 rpm
De 0 a 100 km/h: -
Velocidad Máxima: 165 Km/h
Caja de Cambio: Manual, 5 vel.
Peso: 1000 Kg

Maniobrabilidad: +5%
Puntos de Daño Estructural: 1000
Aceleración: +5 metros



Además hay varios vehículos que no participan en la persecución. Un **Land Rover Serie 1**, donde va el equipo que revienta el furgón blindado. Un **minibús** en el que se camuflan como hinchas ingleses varios miembros del equipo para escapar. Un autobús **Harrington Legionnaire**, sin asientos, en el que se esconden los tres Minis para despistar a sus perseguidores.

Capítulo 6: Los Personajes

Charlie Croker: Acaba de salir de la cárcel y ya está pensando en su siguiente golpe. Es un ladrón de poca monta, pero es inteligente, tiene estilo, es un conquistador y tiene dotes de líder. Toda la preparación del golpe a partir del plan de Beckerman corre de su cuenta.

FUE:14 CON:12 COO:15 RAP:16 INT:15 PERC:16 (80%) PERS:18 ASP:19

Habilidades: Combate Cuerpo a Cuerpo (Boxeo): 55%, Atletismo: 50%, Escalar: 50%, Sigilo: 75%, Robo: 80%, Seducción: 70%, Liderazgo: 65%, Callejear: 40%, Conducir Coche: 60%, Sistemas de Seguridad: 60%

Beckerman: Es el "hombre del plan", el que ha imaginado el robo y ha tomado todos los datos que lo harán posible. Por desgracia la Mafía se enteró de su visita a Turín y sus motivos, y le tendió una trampa en las montañas. Su viuda será la que haga llegar a Croker la filmación en la que el "trabajo en Italia" queda explicado.

FUE:12 CON:14 COO:16 RAP:12 INT:19 PERC:18 (90%) PERS:12 ASP:15

Habilidades: Armas de Fuego Cortas: 55%, Robo: 75%, Liderazgo: 45%, Conducir Coche: 80%, Sistemas de Seguridad: 85%, Burocracia: 70%, Intimidación: 55%, Investigación: 60%, Callejear: 50%, Idioma (Italiano): 65%

Mr. Bridger: Es el indiscutible jefe del hampa londinense, tan querido por los delincuentes como respetado por sus guardianes en la cárcel. El director de la prisión atiende a todas sus peticiones para que se encuentre cómodo. Es un ferviente admirador de la Reina de Inglaterra, y financiará el robo más por patriotismo que por el botín en sí. Para él, conseguir los 4 millones de dólares en oro es una victoria para Reino Unido.

FUE:11 CON:12 COO:14 RAP:10 INT:18 PERC:17 (85%) PERS:16 ASP:15

Habilidades: Intimidación: 75%, Empatía: 60%, Persuasión: 80%, Liderazgo: 85%, Etiqueta: 70%, Callejear: 65%, Investigación: 65%, Conocimiento Concreto (Mundo Criminal): 90%, Conocimiento Concreto(Economía): 60%, Conocimiento Concreto (Estrategia Militar): 50%

Especial: Estatus Profesional. Contactos. Mr. Bridger es una leyenda tanto para los que están al margen de la ley como para los que la defienden, y todos le respetan.

“Camp” Freddie: Es el brazo derecho de Mr. Bridger. Su primer trabajo es dar una “lección” a Charlie por colarse sin permiso en la prisión a ver a su jefe. Más tarde supervisa el grupo de Croker desde dentro. Participa en el golpe como copiloto de uno de los Minis.

FUE:12 CON:11 COO:15 RAP:16 INT:14 PERC:14 (70%) PERS:12 ASP:14

Habilidades: Armas de Fuego Cortas: 60%, Armas Tipo Cuchillo: 55%, Intimidación: 50%, Seducción: 40%, Etiqueta: 50%, Callejear: 75%, Interrogar: 65%, Actuación: 55%, Disfraz: 80%, Conducir Coche: 70%

El Profesor Simon Peach: Es el experto en informática del grupo, con una especial debilidad por las mujeres “de peso”. Tras convencerle para hacer el trabajo, preparará e instalará las cintas trucadas en el ordenador de tráfico de Turín.

FUE:10 CON:10 COO:15 RAP:12 INT:16 PERC:12 (60%) PERS:12 ASP:10

Habilidades: Esquivar: 50%, Sigilo: 40%, Burocracia: 50%, Investigación: 55%, Informática: 75%, Electrónica: 60%, Sistemas de Seguridad: 55%, Enseñar: 70% , Primeros Auxilios: 65%

Los Tres Pilotos (Tom, Dick y Harry): Su trabajo es el más importante, conducir los Minis a través del gigantesco atasco en el que se convierte Turín después del robo. En el entrenamiento en Inglaterra, destrozan una docena de coches, pero viendo el resultado final en la huida, merecen la pena.

Tom:

FUE:16 CON:14 COO:16 RAP:14 INT:12 PERC:14 (70%) PERS:16 ASP:11

Habilidades: Combate Cuerpo a Cuerpo (Boxeo): 60%, Esquivar: 55%, Acrobacias: 70%, Callejear: 65%, Disfraz: 40%, Mecánica: 60%, Conducir Coche: 85%

Dick:

FUE:11 CON:15 COO:17 RAP:15 INT:10 PERC:15 (75%) PERS:11 ASP:14

Habilidades: Armas Tipo Cuchillo: 65%, Esquivar: 60%, Sigilo: 55%, Callejear: 60%, Electricidad: 75%, Conducir Coche: 80%, Primeros Auxilios: 40%

Harry:

FUE:14 CON:12 COO:16 RAP:17 INT:11 PERC:12 (60%) PERS:12 ASP:15

Habilidades: Armas Arrojadizas (Cuchillo): 60%, Esquivar: 50%, Empatía: 65%, Callejear: 55%, Mecánica: 70%, Conducir Coche: 75%, Juego: 40%

El Especialista en Explosivos: Un “especialista” algo torpe, por llamarlo de alguna forma. La frase que mejor le define es una que dice Charlie Croker durante los entrenamientos en Inglaterra: “¡Se supone que sólo tenías que volar las malditas puertas!”

FUE:14 CON:15 COO:16 RAP:14 INT:12 PERC:14 (70%) PERS:12 ASP:12

Habilidades: Armas de Impacto (Porra): 65%, Esquivar: 50%, Sigilo: 70%, Escalar: 65%, Robo: 70%, Electrónica: 60%, Sistemas de Seguridad: 55%, Explosivos: 40%, Conducir Moto: 50%

Big William, el conductor del autobús: Conduce el inmenso Harrington en el que los Minis se camuflan después del robo.

FUE:18 CON:16 COO:15 RAP:12 INT:12 PERC:14 (70%) PERS:10 ASP:15

Habilidades: Combate Cuerpo a Cuerpo (Boxeo): 70%, Esquivar: 65%, Atletismo: 55%, Intimidación: 40%, Mecánica: 60%, Conducir Coche: 60%, Conducir Vehículo Especial (Autobús): 80%

Los Hombres de la Mafia: Están presentes durante todo el “trabajo” como una sombra más amenazadora incluso que la de la policía. Con sus Fiat negros, siempre están en el sitio más inoportuno, poniendo trabas a todas las tareas del grupo de atracadores en Turín... e incluso antes. En el camino de ida por los Alpes, destruyen los dos Jaguar y el Aston Martín del grupo, con una excavadora. También son los responsables de la muerte de Beckerman.

FUE:12 CON:12 COO:15 RAP:16 INT:12 PERC:12 (60%) PERS:10 ASP:10

Habilidades: Armas de Fuego Cortas: 55%, Combate Cuerpo a Cuerpo (Boxeo): 55%, Esquivar: 50%, Sigilo: 60%, Intimidación: 70%, Persuasión: 55%, Investigación: 65%, Conducir Coche: 75%

La Policía de Turín: Siempre llegan tarde a todas partes, pero no por ello se dan por vencidos. Siempre habrá un coche de policía listo para salir en persecución de los Minis tras el robo, y cuando uno sea despistado, otro retomará la carrera, al menos hasta llegar al final de la ruta de huida prefijada.

FUE:14 CON:12 COO:12 RAP:15 INT:14 PERC:15 (75%) PERS:12 ASP:10

Habilidades: Armas de Fuego Cortas: 60%, Combate Cuerpo a Cuerpo (Boxeo): 60%, Esquivar: 65%, Burocracia: 55%, Investigación: 70%, Interrogar: 70%, Callejear: 50%, Primeros Auxilios: 40%, Conducir Coche: 70%, Conducir Moto: 70%
