

# Crónicas de Bloomfield: Sangre en las calles



Xabier Ugalde

Una aventura ambientada en  
la campaña

# LA SOMBRA DE SAROS

para el juego



Escrita por:  
**Xabier Ugalde**

Con ilustraciones de:  
**Ander Sarabia**

Publicada en octubre de 2021 por el:



*«Crónicas de Bloomfield: Sangre en las calles» es una aventura gratuita y no oficial de Ratas en las paredes. Tanto la versión española de Ratas en las paredes como su logotipo son © 2019 The Hills Press y se usan con permiso del editor.*

*La Sombra de Saros es © de Xabier Ugalde Ibarra.  
Todos los derechos reservados.*

## CRÓNICAS DE BLOOMFIELD: SANGRE EN LAS CALLES

Esta aventura se ha ideado como un pequeño *spin off* de **La Sombra de Saros**, la campaña de horror lovecraftiano. Su formato es ideal para ser jugado como *one shot* y se centra eminentemente en la acción y el combate en vez de en sesudas investigaciones. Si no has leído *La Sombra de Saros* o piensas jugarla, no te recomiendo que sigas leyendo esta aventura ni tampoco jugarla. Hacerlo te destripará ciertos acontecimientos de la campaña que podrían arruinarte algunas sorpresas.

Por lo tanto, **Sangre en las calles** es un pequeño regalo para aquellos grupos que hayan jugado la campaña y quieran volver a sumergirse en algunos acontecimientos de la misma desde otra perspectiva. A diferencia de la campaña, que puede jugarse con dos reglamentos, para esta aventura he simplificado eligiendo solo el de **Ratas en las paredes** por su dinamismo en los combates con su mecánica de consecuencias, obteniendo escenas de acción más fluidas y narrativas.

Como el propio nombre de la aventura indica, nos situaremos en los convulsos meses en los que se desata la guerra entre la mafia italiana e irlandesa, tiñendo de sangre las calles de Bloomfield. Los McAllister han roto el *statu quo* con los Bonucci al introducir una nueva droga en la ciudad que está generando una rápida adicción entre aquellos que la prueban. Ante la negativa de los irlandeses a pactar por el producto o las zonas de suministro, los Bonucci han decidido atajar el problema de raíz contratando a Gattara, un grupo de Nueva York dedicado a resolver problemas de todo tipo para la mafia italiana, con fama de emplear cualquier medio que sea necesario.

Los jugadores interpretarán a varios integrantes de Gattara, aunque dada la sencillez a la hora de crear personajes jugadores con Ratas en las paredes, no se incluyen pregenerados. Tenéis total libertad a la hora de crearlos y decidir como esos hombres y mujeres terminaron realizando encargos especiales para la mafia italiana de la costa este. El único requisito es que todos ellos visiten Bloomfield por primera vez para realizar el encargo que les han encomendado.

Además, para reflejar que son personajes curtidos otórgales 4 Puntos de Experiencia. De esta forma obtendrán +1 Punto de Vida, +1 Recurso (cuyos detalles deberán ser descritos) y +1 a un atributo (sin superar el máximo de +3).

### LA LLEGADA A BLOOMFIELD

Los personajes han sido citados en la residencia familiar de los Bonucci. Como suele ser habitual cuando son reconocidos, producirán una mezcla de respeto y temor entre las miradas curiosas del personal presente. En la casa serán recibidos por Valentina, la mujer del don. La mujer es amable y educada, pero emana una gran fuerza y seguridad por la manera que tiene de moverse y hablar con firmeza y sin titubeos. Será franca y directa explicándoles la situación.

Los irlandeses están introduciendo una nueva droga en la ciudad que está cambiando el equilibrio de poder entre ambos clanes, algo que no pueden permitir. Su primer encargo será localizar uno de los almacenes que usen en la ciudad para almacenar la droga, requisar todo el producto que puedan para averiguar de qué demonios se trata y volar el lugar para mandar un mensaje alto y claro. Los Bonucci pueden proporcionarles el armamento y los explosivos que necesiten para cumplir el encargo. El pago será el doble de su tarifa habitual, ya que prevén que las cosas puedan complicarse y van a necesitar que los Gattara estén a su disposición hasta que las cosas se calmen.

Valentina también les ofrecerá alojamiento en el Hotel Damerro. Es uno de los hoteles que la familia utiliza como casa de citas para sus clientes más distinguidos, si es que ese tipo de clientela puede ser distinguida. Su habitación está en la cuarta planta, la última del edificio que queda reservada para gente de la familia y allegados. La única pega es que las tuberías son muy viejas y hacen un ruido como a trompicones cuando circula el agua corriente por ellas. Allí no les faltará ninguna comodidad, siempre que no causen problemas.

### ENCONTRAR UN RASTRO

Los personajes deberán empezar a moverse por la ciudad para encontrar pistas o rastros que apunten hacia alguna dirección en la que encontrar un almacén de la nueva droga. Para ello vamos a usar la REGLA DE TAREAS. El grupo deberá elegir un personaje y realizar una tirada de INGENIO para ver cómo han ido las pesquisas. Si se separan puedes pedir una tirada por cada grupo para que tengan opciones adicionales de encontrar algo. Más allá del resultado, deberás interpretar la situación narrativamente para describir como obtienen la información.

✦ **7 o menos:** 2d6 horas en averiguar el próximo envío de droga en el puerto.

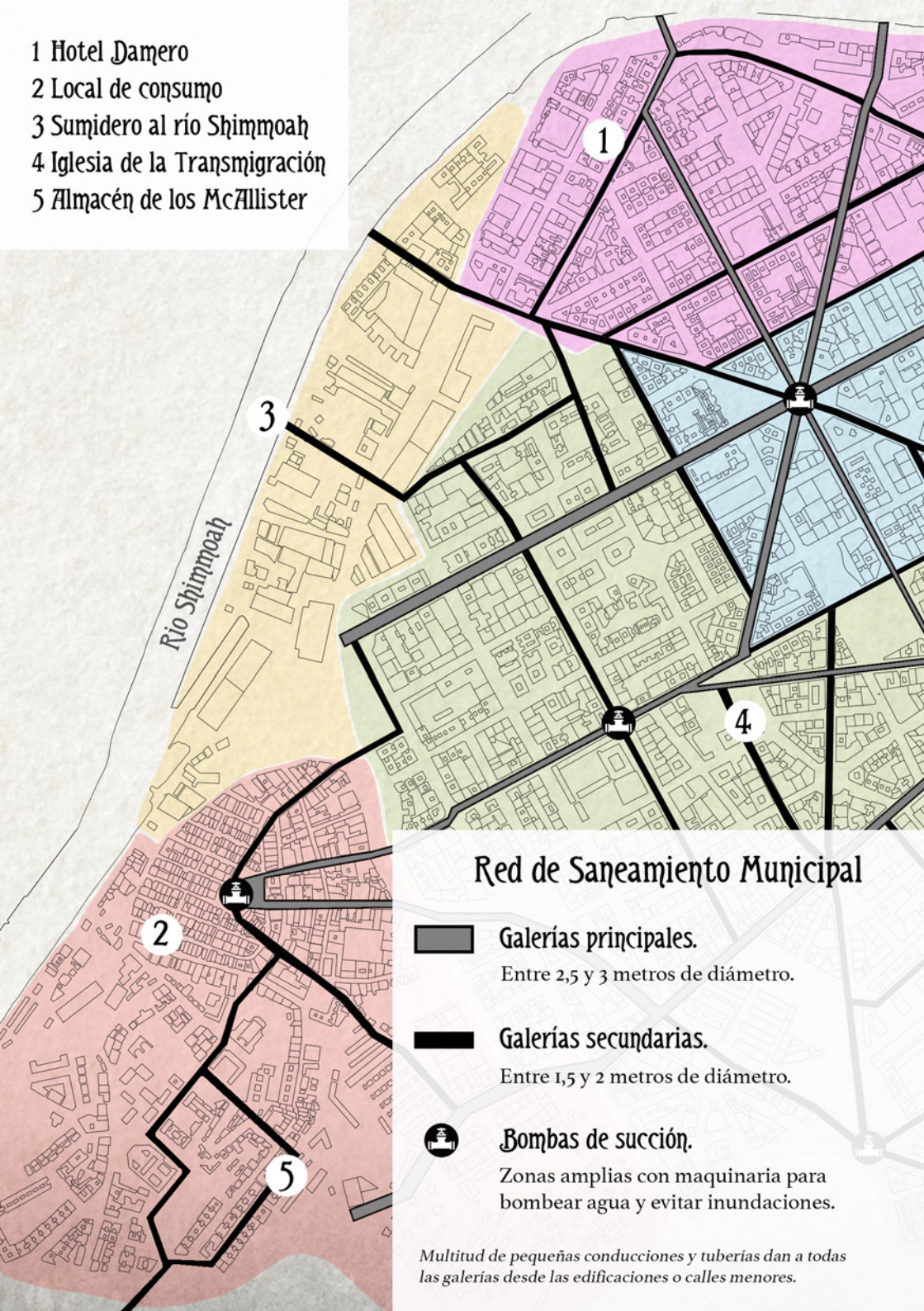
✦ **8-9:** 1d6 horas en encontrar un local donde se consume la droga.

✦ **10 o más:** Encontrar de forma casi inmediata a uno de los camellos que venden la sustancia.

### DONEGAL, EL CAMELLO

La opción más rápida es encontrar a uno de los camellos que venden la droga en la zona de Turner Falls. Donegal camina despreocupado y lleva un petate con varios frasquitos en su interior. De vez en cuando algunas personas se detienen y tras cruzar unas palabras, el camello saca uno de los frasquitos y se

- 1 Hotel Damero
- 2 Local de consumo
- 3 Sumidero al río Shimmoah
- 4 Iglesia de la Transmigración
- 5 Almacén de los McAllister



## Red de Saneamiento Municipal



**Galerías principales.**

Entre 2,5 y 3 metros de diámetro.



**Galerías secundarias.**

Entre 1,5 y 2 metros de diámetro.



**Bombas de succión.**

Zonas amplias con maquinaria para bombear agua y evitar inundaciones.

Multitud de pequeñas conducciones y tuberías dan a todas las galerías desde las edificaciones o calles menores.

lo da al transeúnte de manera discreta a cambio de unas monedas. Cuando el petate ya esté casi vacío, el camello abandonará la zona. Los personajes podrán seguirle discretamente si tienen éxito en una tirada de DESTREZA mientras se dirige al almacén del Camino del este en Barton Cove a depositar el dinero y reponer material.

Si fallan la tirada, el camello se dará cuenta de que le siguen e intentará huir corriendo. A tu elección, puedes tratarlo según la regla de PERSECUCIONES. Todos los personajes que deseen atraparlo deberán realizar una tirada de DESTREZA:

✂ **7 o menos:** El PJ se caerá o se dará un golpe que le causará 1d3 puntos de daño y no podrá seguir la persecución.

✂ **8-9:** Conseguirá alcanzar al camello, pero la persecución habrá llamado la atención de un par de agentes de policía que paseaban por la zona y tendrán que lidiar con ello.

✂ **10 o más:** El PJ habrá atrapado al camello.

Si todos los personajes fracasan, deberán volver a hacer una tirada para encontrar un rastro, como se describe en el apartado anterior. Si consiguen seguir al camello discretamente o lo atrapan en la persecución, averiguarán que los irlandeses tienen un almacén de la nueva sustancia en el Camino del este N°48, en Barton Cove.

## EL LOCAL DE CONSUMO

Se encuentra en la parte trasera de un comercio abandonado en el distrito de Barton Cove. La puerta del local está vigilada discretamente por un par de hombres de McAllister que solo permiten entrar a aquellos que vayan a adquirir una dosis y quieran relajarse en el interior mientras la consumen. Dos más se encargan de suministrar la sustancia y controlar que todo esté en orden, aunque normalmente la gente que acude allí no suele plantear demasiados problemas.

Tras un pequeño recibidor junto a la entrada se puede acceder a una superficie amplia y completamente despejada salvo por las vigas maestras del edificio. El lugar está repleto de colchones tirados por el suelo, mantas y alguna que otra silla por ahí o un pequeño sofá viejo por allá. El lugar no es muy acogedor, pero al menos es un sitio tranquilo para que aquellos que consumen la sustancia puedan hacerlo lejos de miradas indiscretas. Casi siempre hay del orden de una docena de personas que tras consumir la sustancia, quedan en un estado de somnolencia y letargo.

La manera de obtener en el local la información que buscan es a través de alguno de los hombres de McAllister, así que los personajes deberán arreglárselas para que alguno de ellos cante. Podrían entrar por las bravas y enfrentarse a ellos. Dos de los hombres no van armados, los otros dos llevan sendos revólveres y todos ellos tienen 10 PV. Si en vez de un enfrentamiento directo intentan capturar a alguno de ellos y asustarlo, emplea la regla de ASUNTOS SOCIALES con una tirada de MÚSCULO para intimidar al matón y conseguir que revele la dirección del almacén.

### EL ENVÍO DEL PUERTO

Llegará a oídos de los personajes que esa misma noche se va a producir una entrega de mercancía especial en el puerto, uno de los lugares controlados por los irlandeses. Si merodean por la zona a partir de la media noche, verán en el río Shimmoah unos botes de remos con varias personas y mercancía en su interior navegando hacia la zona del puerto. Lo extraño es que en vez de venir río abajo, desde donde se produce la mayor parte del tráfico de mercancías del puerto, los botes vienen río arriba, donde no hay poblaciones con las que comerciar.

Los botes se detendrán cerca de uno de los sumideros de las cloacas de la ciudad que expulsan los residuos al río y sus



ocupantes comenzarán a descargar unas cajas de madera. Otras personas las están recogiendo e introduciendo en el túnel de las cloacas. Si los personajes se encuentran lo suficientemente cerca como para ver las cajas con claridad, verán que todas tienen grabado un extraño símbolo.

Los hombres se pondrán en marcha con premura, pero en la primera bifurcación de las galerías subterráneas, el grupo se separará en dos. El primero de ellos y más numeroso se dirige al almacén de Camino del este. El segundo, formado por cuatro personas portando un par de cajas se dirige hacia la Iglesia Irredenta de la Transmigración para entregar a sus líderes su parte de la sustancia fabricada (para más información consultar la campaña de La Sombra de Saros).

Para seguirlos, los personajes tendrán que decidir el grupo tras el que van o dividirse también en dos. Si consideras que los personajes no estaban demasiado cerca de los irlandeses cuando decidieron seguirlos, puedes usar de nuevo las reglas de PERSECUCIONES. Todos los personajes que deseen seguirlos deberán realizar una tirada de DESTREZA:

✂ **7 o menos:** El PJ consigue seguir a su grupo, pero habrá sido detectado.

✂ **8-9:** Seguirá el rastro pero habrá perdido algún objeto importante al trastabillarse (un arma, la cartera, la luz que portasen, etc.).

✂ **10 o más:** El PJ seguirá al grupo discretamente y sin problemas.

### Hacia el almacén

Se trata del grupo más numeroso. Una vez que lleguen a la alcantarilla que da al callejón del almacén, se dispondrán a subir la mercancía a la superficie. Los hombres llamarán a la puerta

trasera de acero de una vieja frutería abandonada. A continuación, alguien del interior preguntará por su helado favorito a lo que los hombres contestarán: vainilla y chocolate. Tras decir la contraseña, la puerta se abrirá y los hombres accederán al interior con las cajas.

Si los personajes son detectados, la mitad de los integrantes del grupo les tenderá una emboscada mientras el resto esperan junto a la alcantarilla para subir el material. Son cuatro matones y los personajes deberán tener éxito en una tirada de INGENIO para no ser sorprendidos. Esa será la primera tirada del combate contra los matones.

### Hacia la Iglesia de la Transmigración

Son solo cuatro hombres que siguen un largo camino hacia la zona de la Iglesia Irredenta de la Transmigración. Si los personajes consiguen seguirlos sin ser detectados, verán que entregan

10

## ABISAL

*Formado por agua de las cloacas, crea tentáculos de liquido infecto para atacar.*

P.V.  
15

### TELETRANSPORTE ACUÁTICO Y ATAQUE:

Pueden teletransportarse entre masas de agua en su campo de visión; incluso a un charco.

**TENTÁCULOS ACUÁTICOS:** Pueden manipular el agua creando tentáculos, capaces de agarrar a un personaje o azotarle (1d6 de daño).

la mercancía a un par de hombres que visten túnica y van encapuchados. Los portadores de las cajas volverán por donde han venido, por lo que los personajes deberán hacer una tirada de DESTREZA difícil (-2), so pena de ser detectados.

En caso de que sea así, uno de los encapuchados invocará a un Abisal para que ataque a los personajes mientras ellos se retiran con las cajas. Contemplar este ser horroroso requiere una tirada de VOLUNTAD:

✚ **7 o menos:** Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.

✚ **8-9:** Pierdes 1d3 PC.

✚ **10 o más:** No pierdes ningún PUNTO DE CORDURA y ganas +1 a tus tiradas contra la criatura (daño incluido).

Si fueron detectados mientras seguían al grupo, en cuanto la mercancía sea entregada a los encapuchados, los irlandeses les pedirán ayuda para acabar con los fisgones y la escena se desarrollará de una manera similar a lo descrito anteriormente. Averiguar dónde está el almacén requerirá intimidar con una tirada de MÚSCULO a alguno de los matones para que desembuche su localización. No revelarán nada sobre los misteriosos clientes encapuchados ni sobre el horror que han invocado.

### ATACAR EL ALMACÉN

Si han encontrado el lugar presionando al camello o a los matones del local de consumo, tendrán tiempo para examinar la zona con detenimiento. Se encuentra en un área controlada por los irlandeses, pero si los personajes son discretos podrían pasar desapercibidos, ya que en Bloomfield todavía no son conocidos. Durante el día hay un matón llamado Kirk Sheridan vigila el lugar, aunque si los personajes son pacientes verán como en algún momento se dirigirá al callejón de atrás y soltará la contraseña para poder entrar en el local. Cualquiera que esté cerca del callejón podrá escucharla.



Si por el contrario acuden de noche, podrán ver la sorprendente escena de los matones subiendo cajas con la sustancia desde las cloacas de la ciudad por una alcantarilla del callejón. Podrán descubrir la contraseña de la misma manera que lo descrito anteriormente.

Una vez localizado el lugar y tras haber informado a Valentina Bonucci, la mujer del Don les facilitará un camión con varias cajas de dinamita. Las órdenes son entrar en el local, acabar con la resistencia que pudiera haber, cargar el camión con la sustancia y colocar los explosivos para que detonen lo antes posible y así evitar que los irlandeses puedan reaccionar. Para maximizar las posibilidades de éxito lo ideal es que realicen la incursión de noche, ya que la zona está mucho más despejada.

Los personajes pueden organizarse como mejor prefieran. Dentro del local habrá tres hombres, dos de ellos son claramente matones, pero el tercero va bien vestido. Los ma-

tones lucharán hasta el final y aunque el hombre elegante no tiene pinta de tipo duro, será uno de los primeros en caer en la lucha, aplicando las consecuencias que consideres apropiadas para darle al combate el mayor dramatismo posible.

Tras acabar con la resistencia, tienen muchas cosas que hacer en poco tiempo. Hay varias docenas de cajas con frascuitos de la sustancia plateada que deberían cargar en el camión y también colocar los explosivos con sus detonadores de reloj. Seguiremos la regla de TAREAS con una tirada de DESTREZA para ver cuánto tardarán en completar el trabajo.

✂ **7 o menos:** 2d6+5 minutos.

✂ **8-9:** 1d6+5 minutos.

✂ **10 o más:** 5 minutos, a toda velocidad.

Si tardan más de 5 minutos, cuando estén montados en el camión a punto de salir del callejón a toda velocidad, verán a un grupo de varias personas. No parecen matones de los irlandeses, pero parecen estar husmeando en la entrada del callejón. Son los personajes jugadores de La Sombra de Saros que seguían sus propias pistas. Puedes solicitar una tirada de DESTREZA al conductor del camión para intentar esquivarlos. Si jugaste esta escena en la campaña, puedes adaptarla a lo que sucedió para que el efecto del cameo sea todavía mayor.

Si tardan más de 10 minutos, además del encuentro con los personajes de la campaña, puede que tengan que despistar a algún vehículo de los irlandeses que les ha visto salir del almacén justo antes de la explosión que lo haya destruido.

## HORROR EN EL HOTEL DAMERO

Tras la explosión en el almacén de los McAllister, lo que ya eran pequeñas escaramuzas en el enfrentamiento entre las dos familias mafiosas subirá un peldaño en intensidad, desatándose

la violencia. La presencia de los personajes del grupo Gattara en Bloomfield dejará de ser algo desconocido, ya que se correrá la voz de que han sido ellos los responsables de volar el almacén y hacerse con el alijo de la sustancia. Sin duda, un duro golpe para los irlandeses y un claro mensaje por parte de los Bonucci.

Valentina estará complacida, pero les pedirá que no vuelvan todavía a Nueva York, ya que las cosas pueden complicarse bastante y puede seguir necesitando sus servicios. Mientras tanto, lo mejor es que pasen unos días alejados de las calles por lo que pudiera pasar. Pueden permanecer en el Damero disfrutando de sus comodidades hasta que sean de nuevo requeridos o liberados de su contrato con los Bonucci.

Pero la acción de los personajes ha tenido repercusión y Aidan McAllister, el jefe de los irlandeses, ha pedido ayuda a sus socios de la Iglesia Irredenta de la Transmigración. Sabe que tienen tratos con poderes oscuros y cree que puede ser la manera de devolver el golpe y asustar lo suficiente a los Bonucci como

## HIJOS DE AGAWAM

*Tienen forma de cucaracha gigante y están formados por la sustancia de Agawam que aunque es gomosa, puede moldearse hasta adquirir diversas formas que recuerdan de alguna manera a animales deformados.*

P.V.

6

**MORDISCO:** Daño 1d6 PV. Si tiene éxito el ser introduce su boca en la carne del personaje, como si de una garrapata se tratase, haciéndole 1 punto de daño cada turno que no consiga liberarse.

para que se retiren de la contienda. James McCracken, el sacristán de la iglesia invocará el poder de Agawam para que una horda de sus hijos con forma de cucaracha gigante se adentre en el hotel por las tuberías y siembre el terror entre sus huéspedes.

En medio de la noche los personajes se despertarán por el ruido ensordecedor de las tuberías. Parece que están soportando una presión muy fuerte porque con cada traqueteo, las tuberías vibran con más fuerza. En el momento menos pensado, una de las tuberías se romperá y un par de Hijos de Agawam con forma de cucaracha gigante saltarán sobre alguno de los personajes. Será en la habitación del personaje que haya sacado peor resultado en una tirada de INGENIO. Contemplar este ser horroroso requiere una tirada de VOLUNTAD:

✂ **7 o menos:** El PJ pierde 1d6 PUNTOS DE CORDURA.

✂ **8-9:** El PJ pierde 1d3 PC.

✂ **10 o más:** No pierde ningún PUNTO DE CORDURA y gana +1 a sus tiradas contra las criaturas (daño incluido).

Por los gritos que empezarán a escucharse en otras habitaciones, los dos seres que han atacado al personaje no son los únicos que han accedido al interior del hotel por las tuberías. El caos se apoderará rápidamente del lugar ya que los Hijos de Agawam seguirán apareciendo y atacando hasta que no haya más víctimas a su alcance. Los personajes deberán decidir si enfrentarse a los seres, tratar de ayudar a otras personas o directamente intentar salir de allí lo más rápido posible.

La mejor opción para escapar es usar las escaleras de incendios a las que se puede acceder por la parte trasera de la fachada. Por el contrario, bajar por las escaleras interiores supone exponerse a los ataques de varios seres. Si la huida es su opción usa las tiradas de DESTREZA como si de un combate se tratara para saber si consiguen escapar o sufren algún percance.

## EL TRABAJO DE MCALLISTER

Lo acontecido en el hotel Damero aunque no ha tenido apenas repercusión en la prensa, ha conmocionado a la familia Bonucci. La versión oficial es que una plaga de cucarachas infestó el edificio y ha tenido que ser clausurado, pero realmente el pánico cundió entre muchos de los miembros del clan italiano que estaban presentes y hubo varios heridos, puede que incluso algún fallecido. Aquellas cucarachas no eran normales, solo podían haber sido invocadas a través de un poder impío. Los Bonucci, de férrea tradición católica, han considerado este ataque como una señal de que el maligno está con los irlandeses.

Además, la policía de Bloomfield no se está entrometiendo en los asuntos de los McAllister, mirando para otro lado en todo lo referente a la nueva droga que azota las calles de la ciudad. Por este motivo, Valentina ha tomado la decisión de que no queda otra alternativa que acabar con Aidan McAllister, el responsable de todo este caos.



## ATENCIÓN MÉDICA

Los personajes que resulten heridos en algún momento pueden acudir al hospital de la ciudad.

Allí serán atendidos por la enfermera Meredith Han-son sin hacer demasiadas preguntas. Ella sabe que la policía de Bloomfield no es de fiar, por lo que no dará parte a las autoridades.

Meredith puede curarles 1d6 PV por cada herida que hayan recibido (hasta el máximo de PV del personaje).

Los personajes serán citados en la residencia de los Bonucci para asignarles el encargo de acabar con el jefe de la mafia irlandesa. Valentina les explicará que desde lo que pasó en el Damento, el pánico y la superstición están haciendo mella entre en las filas del clan. La única manera que ve de revertir la situación es acabar con Aidan McAllister para demostrar que la gracia de Dios está de su lado.

En cuanto se pongan a preparar el encargo, los personajes se darán cuenta de que acabar con el líder de los irlandeses no va a ser nada fácil. Su casa está muy bien defendida y es difícil saber cuándo va y viene ya que no tiene una rutina definida, lo que hace muy difícil preparar una emboscada. En un momento dado verán en el Bloomfield Gazette, el periódico local, un caso que les llamará la atención.

Poco antes de que los personajes realizasen el asalto al almacén, Michael Rourke, un miembro del clan irlandés fue tiroteado. La policía de la ciudad y el propio Aidan McAllister apuntaron como responsable de la muerte al clan Bonucci. En un primer momento parecía una acción más dentro de la escalada de violencia entre ambos clanes. Sin embargo, según comenta la gente de Bonucci, ellos no fueron los responsables. Hay algo turbio en ese asesinato y en los bajos fondos se rumorea que el propio Aidan sentenció a muerte a Rourke por traidor.

El periódico indica que se va a celebrar el funeral de forma inminente y si Aidan no aparece, sería como reconocer que efectivamente lo mataron por traidor. Hay por lo tanto alguna posibilidad de que McAllister acuda al sepelio, por lo que merece la pena explorar esa vía a pesar de lo apresurado.

Los personajes deberán equiparse lo antes posible y prepararse para la acción. Permite que jueguen con algo de ventaja y lleguen al cementerio antes que el cortejo fúnebre. Allí verán que hay una entrada principal y otra trasera que no suele usarse



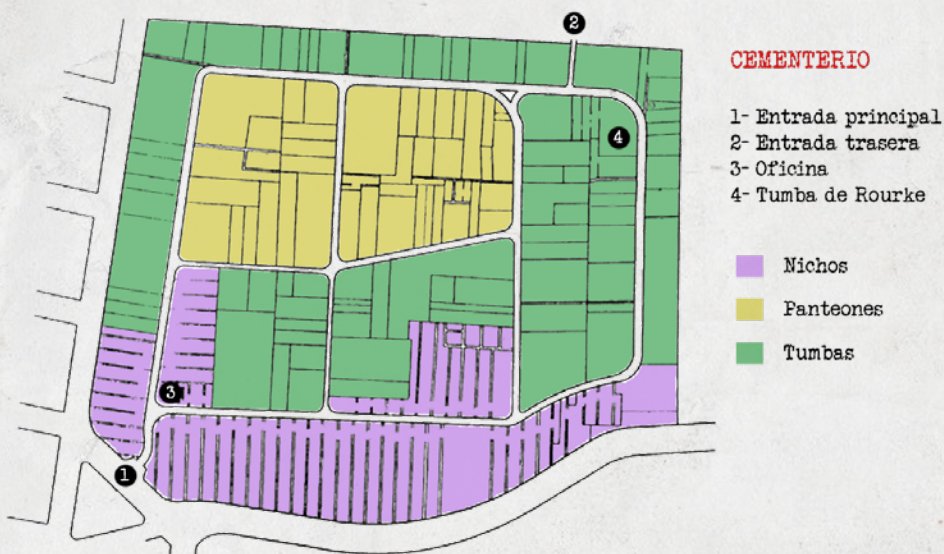
ya que permanece cerrada con una cadena vieja y oxidada. El sepelio se desarrollará en la zona trasera del cementerio y tras las palabras del párroco se dará tierra al féretro. Desde luego que la familia del difunto no parece estar respaldada por su clan, dada la escasa presencia de asistentes.

Cuando los personajes estén a punto de tirar la toalla, dos vehículos aparcarán en la entrada principal. Los cuatro pasajeros de uno de ellos saldrán del coche y se quedarán merodeando por el lugar, mientras encienden cigarrillos o charlan distendidamente como si nada. Del segundo vehículo saldrán cinco personas entre las que se encuentra el mismísimo Aidan McAllister, que se dirigen directamente a la zona del enterramiento.

El mafioso dará el pésame a la viuda y tras eso se alejará caminando mientras charla con un grupo de asistentes al sepelio que no parecen de su clan. Sus guardaespaldas quedarán algo rezagados mientras mantiene una tensa conversación. Si los personajes se encontraron con el grupo en su apresurada salida del almacén de Camino del este, los reconocerán de inmediato.

La ocasión para acabar con el jefe del clan irlandés es inmejorable. La mitad de sus hombres se ha quedado en la puerta principal y el resto se mantienen a una cercana distancia prudencial, lo que permite un rápido ataque entrando por la puerta trasera. McAllister tiene 12 PV, los cuatro hombres que lo acompañan 10 PV y todos portan revólveres. Una vez que empiece el tiroteo, los personajes tendrán cinco turnos hasta que lleguen los refuerzos de la puerta principal. Más vale que hayan conseguido acabar con el mafioso antes, ya que para entonces las cosas se habrán complicado demasiado para ellos.

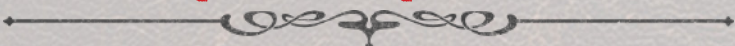
Esta es la escena final de la aventura, por lo que puedes recrearte en el dramatismo de la misma todo lo que creas conveniente. De la misma manera que en otros combates, es conveniente que uses las consecuencias negativas de los personajes para obtener efectos narrativos que hagan avanzar la escena, sin limitarte simplemente a hacerles daño. De esta forma verás cómo las escenas de combate se vuelven algo absolutamente trepidante y dinámico.



## HASTA LA VISTA, BLOOMFIELD

Tras el asesinato de Aidan McAllister, Valentina Bonucci dará por concluido el contrato con los Gattara, por lo que los personajes podrán regresar a la gran manzana. Al menos de momento, ya que semanas más tarde de su visita a Bloomfield, Valentina les volverá a llamar. Carlo, el patriarca del clan ha sido asesinado en la cena benéfica anual de Mackenzie Williams, uno de los prohombres de la ciudad. Los testigos hablan de un aberrante y diabólico ser que ha huido tras causar una matanza en la cena. Se requiere un grupo muy especial capaz de encontrarlo y destruirlo, pero eso es una historia para otra aventura.

# Si vis pacem para bellum



Bloomfield, año 1924. Una sombra se cierne sobre la ciudad, afectando a sus habitantes de múltiples maneras. Dos clanes mafiosos, los italianos Bonucci y los irlandeses McAllister, han roto una duradera tregua a causa de la nueva droga que está introduciendo el clan irlandés en la ciudad. El equilibrio pende de un hilo y Valentina Bonucci, la mujer del Don italiano ha contratado a los Gattara, un grupo de Nueva York con fama de resolver cualquier problema, por complicado que parezca.

En este *one shot* los jugadores interpretarán a los miembros de dicho grupo y se zambullirán de lleno en la guerra de la mafia que se narra en **La Sombra de Saros**. Algunos aspectos de la trama y escenas de la campaña se revelan en esta aventura, por lo que no recomiendo jugarla si todavía no has hecho lo propio con la campaña.

El tiempo de la tregua y los acuerdos ha pasado, es hora de empuñar las armas. **Si quieres la paz dice el dicho, prepara la guerra.**



RATAS  
EN LAS  
PAREDES

