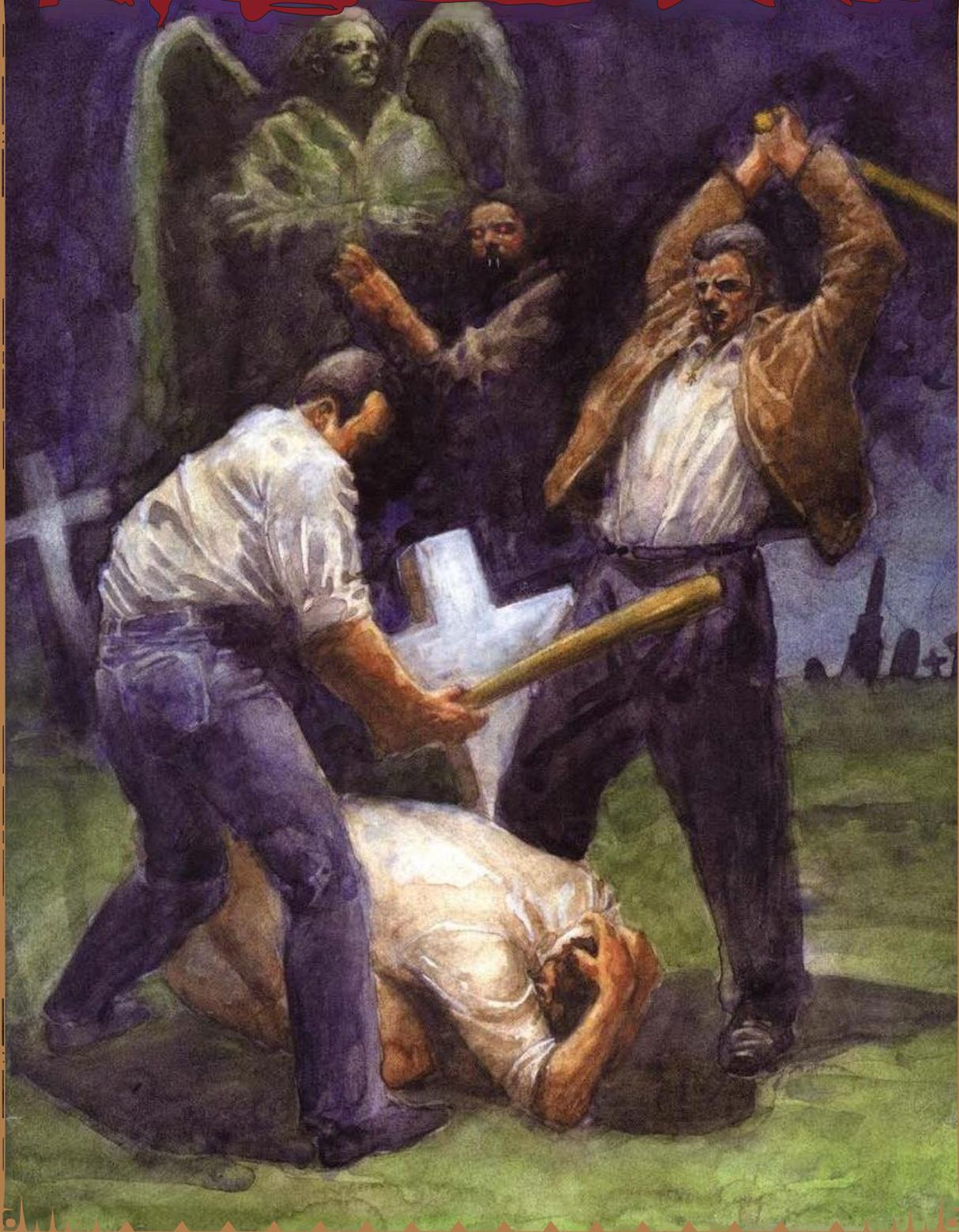


MUNDO DAS TREVAS:

MAFIA



UM LIVRO DE REFERÊNCIA DO CRIME ORGANIZADO PARA O MUNDO DAS TREVAS

MUNDO DAS TREVAS:

MÁFIA

Por Ari Marmell, Matthew McFarland e C.A. Suleiman

CREDITOS

Escrito por: Ari Marmell, Matthew McFarland e C.A. Suleiman. Mundo das Trevas criado por Mark ReinHagen

Ficção de: Ed Hall

Projeto do Sistema Storyteller: Mark ReinHagen

Desenvolvido por: Justin Achilli

Editor: Ed Hall

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout & Design Gráfico: Kieran Yanner

Arte Interna: Andy Trabbold, Mike Danza, Kirk Van Wormer e Kieran Yanner

Arte da Capa: Mike Danza

Arte da Contracapa: Kirk Van Wormer

Créditos da Edição Traduzida

Tradução: Bravo Tradutor

Revisão: Bravo Revisor

Diagramação: Nickson Jeanmerson & Bravo Diagramador.

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

Como se diz na minha terra:

“Não tá morto quem peleia!”



(c) 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e as planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas, e Aberrante são marcas registradas de White Wolf

Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, e Mundo das Trevas Máfia são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto presentes nesta obra são registradas por White Wolf, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam somente o entretenimento. Este livro contém material adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

Visite a White Wolf online em

<http://www.white-wolf.com>, alt.games.whitewolf.com, e rec.games.frp.storyteller.com.



1554 Litton Drive
Stone Mountain, GA 30083
USA

MUNDO DAS TREVAS:

MÁFIA

SUMARIO

MONOLOGO	4
INTRODUCAO: ESSA COISA NOSSA	10
CAPITULO UM: UMA HISTORIA NOTAVEL	14
CAPITULO DOIS: HOMENS FEITOS NUM MUNDO DE TREVAS	40
CAPITULO TRES: CRIACAO DE PERSONAGEM	74
CAPITULO QUATRO: O VEU DE SEGREDOS E MENTIRAS	86
CAPITULO CINCO: NARRATIVA	104
FUNERAL	121

Monólogo

Por Ed Hall

Que mundo esse. Que jardim de mistérios profano e cruel esse em que vivemos. Cristina, Cristina, você não pode morrer em mim dessa forma. Apenas um de nós restou. Isso é injusto! Você nunca fez nada de mal, mas é como se a vida fosse boa para você só porque conhecia o terrível gosto das cinzas.

Não sei se você pode me ouvir. Os médicos, eles me disseram para falar com você, que uma voz familiar poderia tirá-la desse... desse sono que é tão próximo da morte. Então estou falando com você agora do jeito que você me pediu da última vez que nós nos vimos. Lembro das primeiras palavras que você me disse naquele dia, depois de tantos anos. Como se pudesse esquecê-las! Você disse, Esta é a América Emílio. Fale inglês comigo.

Então você disse, Não espere que diga o mesmo.

Estava tudo bem antes de você me chamar de assassino. Meu irmão é um assassino, um ladrão e um cafetão. Estas foram exatamente suas palavras. Palavras que me feriram mais do que quando levei um tiro, mais do que as vezes em que fui apunhalado. Você cortou meu coração naquele dia. Você o cortou e nunca soube! Você nunca compreendeu porque eu fazia as coisas que fazia.

Eu fiz tudo isso para manter minha família viva. E o único obrigado que você me deu foi me dividir a meio, me dizer que o único irmão que você tinha no mundo estava morto para você. Me fez sentir como se tivesse inventado a própria crueldade, como se minha alma tivesse apodrecido.

Vou lhe dizer onde todos nós estaríamos se não tivesse levado essa vida. Na cova com Mama e Papa! Você, eu, Pietro, todos mortos, bem mortos!

As coisas não aconteceram tão rápido. Talvez elas não tivessem acontecido. É isso o que você pensa? Você

acha que se nós não existíssemos, todas as pessoas que sofreram, que morreram, você acha que suas vidas teriam sido melhores? Ou mais longas? A vida não funciona desse jeito. A vida é uma luta, a vida é dura, não importa o que você faça. Por que você não vê isso? Por que Papa não viu isso? As pessoas que não lutam o suficiente nesta vida viram pedras no caminho de outras pessoas que lutam. Pessoas que nunca imaginam quais são os amigos certos saem do campo de visão. Papa nunca aprendeu essa lição. Mas eu sabia que ele não aprenderia, e esse foi o motivo pelo qual o deixei. O que foi difícil para mim não foi me afastar de Mama e Papa. Ou Pietro. Foi deixá-la para trás. Deixá-la foi como me deixar, como se meu corpo partisse e minha alma continuasse lá.

Tudo do que tinha certeza naquela noite que fugi era que se ficasse, a única coisa boa que nos esperava era morrermos juntos.

Nunca contei isso a ninguém antes, mas a primeira noite de sono decente de que posso me lembrar foi aquela noite em que fugi. Eu odiava aquela casa. Era sempre fria, e as aranhas! Aranhas são os dedos do Diabo, tenho certeza. Muitas noites naquela casa eu acordava duas ou três vezes, certo que algo estava caminhando em mim na escuridão. As noites em que conseguia dormir, costumava sonhar que uma aranha gorda estava caindo no meu rosto.

Aquela primeira noite eu deveria estar aterrorizado. Eu dormi num celeiro que nunca havia visto só porque tinha um teto sólido. Não como aquele que tínhamos. A guerra não durou muito, e muitos lugares estavam desertos. Muitas casas estavam em destroços, então eu dormi em celeiros como aquele enquanto ia para o sul para encontrar algum lugar mais quente do que a nossa casa.

Fui para a Sicília por que fiz amigos em Nápoles. Um bom amigo acabou sendo, um homem chamado Lucania. E ele era o amigo certo a se fazer. Ele me disse para ir para a Sicília e mencionar seu nome para um homem lá.

Ele fez o mesmo pelos americanos. Quando os Aliados aportaram lá em 43, os ingleses e canadenses morreram aos milhares. Contudo, os americanos tomaram um caminho diferente, e mal tiveram de atirar. Graças a Lucania, os sicilianos sabiam que eles estavam vindo. Quando as pessoas viram que os tanques americanos tinham bandeiras com um grande "L" dourado, os ilhéus sabiam que estes soldados estavam apenas passando por sua ilha para ferrar com Mussolini. E isso os tornou muito amigáveis. Enquanto o resto da Itália estava acertando o passo com O Duce, os sicilianos estavam lhe mandando tomar no rabo. Ele não gostou disso, e tentou exterminar todos aqueles velhos bandidos que se escondiam lá nas colinas. Você sabe quem venceu aquela batalha. Lucania também sabia como ela terminaria, então ele queria ser um amigo dos Estados Unidos. Um patriota. Um aliado. Ele compreendia a importância dos amigos. Ao ser um bom amigo, ele foi capaz de convencer os americanos a deixá-lo fora da prisão após a guerra e mandá-lo para casa. Para Nápoles. Perto o bastante de casa. E lá foi onde eu o encontrei.

Como encontrei Lucania, essa foi uma coisa singular.

Todos-tem alguém aí? Enfermeira?

Todos estavam famintos depois da guerra. Mesmo assim, uma criança sozinha na porta ao por do sol segurava a chave para o coração de muitas pessoas à época. Isso aprendi por acidente. Viajando ao dia, pedi por água e comida aos fazendeiros. Era uma tarde fria, quando vi uma casa de campo para a qual caminhei e pedi para que pudesse me aquecer em seu celeiro. O casal que vivia lá olhou um para o outro, e por um momento pensei que os havia irritado. Então a mulher colocou suas mãos em meu rosto e me puxou para ela. Eu não percebi que ela estava chorando até suas lágrimas começarem a cair em minhas bochechas. A princípio pensei que seu telhado devia vaziar como o nosso!

Eles me alimentaram. Me deram um capote que era muito grande e muito quente para a estação. Entretanto, eu sabia que precisaria dele na estrada. Mesmo assim, sabia que não podia ficar com aquelas pessoas. Eles me lembravam muito Mama e Papa. Não porque eles eram legais, mas porque eles também pareciam batidos. Derrotados. Em algum outro lugar, eu sabia, estava um lugar não feito de perda. Eu tinha de procurá-lo.

O fazendeiro e sua esposa me ofereceram uma cama para dormir naquela noite. Eu aceitei porque não queria ofendê-los. Contudo, antes que eles pudessem entrar em seu quarto, eu estava do lado de fora da janela e voltava para a estrada.

Eu não sei do fazendeiro, aprendi que nosso pai não

conhecia todas as verdades do mundo. Quando acordava gritando de medo de aranhas no escuro, mas envergonhado para admitir, nosso pai frequentemente me dizia, Do que tem medo, garoto? Eu sempre dizia, Um fantasma, Papa. E ele me dizia, Não tenha medo de fantasmas, criança, eles não querem nos machucar. Eles apenas estão perdidos e precisam ser ajudados em seu caminho.

No entanto, em meu caminho, estava um garoto – ou a forma de um garoto – um pouco mais alto do que eu era. Mas ele não estava realmente lá. Eu podia ver as árvores e a beira da estrada através dele. Bem diante de mim estava um fantasma. Eu pensei nas palavras de Papa, e tentei caminhar em torno dele, mas novamente ele bloqueou o caminho. Sentí um grito dentro de mim, mas não queria trazer o fazendeiro e sua esposa correndo. Decidi que tinha de caminhar através deste fantasma, mas quando tentei fiquei com mais medo!

O fantasma parecia furioso. Ele abriu sua mão para mim. Meu primeiro pensamento foi que eu devia pagá-lo pela comida que havia comido na casa – mas não podia imaginar que uso um fantasma poderia ter para o dinheiro, do qual estava desprovido. Olhei para baixo para minhas mãos vazias, então para aquela alma furiosa entre a estrada e eu. E então soube. Olhei para baixo de novo, não para minhas mãos mas para as algemas do casaco que quase as escondia. O casaco havia sido dele quando era vivo, tenho certeza. As tirei e deixei cair diante de mim. Assisti o fantasma o tempo inteiro. Enquanto o casaco caía no chão, o menino morto se moveu para sair do meu caminho.

Dei alguns passos à frente, mas com cada um meu medo se transformava em algo diferente. Me virei e vi que ele estava sentado sobre o casaco. Corri de volta e o arrebatei com uma mão, então virei e corri para a estrada. Segurava o casaco no alto, como uma bandeira. Atrás de mim ouvia um som como nunca ouvira antes. Pensei que o próprio Diabo estava atrás de mim e se perdesse velocidade ou mesmo me voltasse para olhar para trás, ele me engoliria inteiro! Eu não lembro quando parei de correr, mas uma vez que o fiz não tinha mais fôlego. Cai sobre minhas mãos e joelhos no meio da estrada. Mal podia ver a casa à distância, e não havia sinal do garoto morto. Não sei quanto fiquei lá, mas quando pensei em dormir, sabia que não o faria àquela noite. Então caminhei.

Não descansei até quase o raiar do dia. Lembro de pensar um pouco antes do amanhecer como a rocha plana na minha frente parecia. Então caí no sono sobre ela.

Devia ser meio-dia quando acordei com um soldado americano na minha frente. O sol estava por trás de sua cabeça, então não podia ver seu rosto e estava com medo. O homem queria que eu fosse com ele. Eu o fiz porque estava cansado de caminhar, e vi que havia outro americano no jipe. Fui para dentro com eles. Caí no sono de novo. E ao





anoitecer, novamente o soldado me acordou.

Eles tinham me trazido para um depósito cheio de crianças. Me parecia como uma prisão, embora alguns dos garotos estivessem jogando bola no quintal. Fiquei lá por exatamente três dias, três dos piores dias da minha vida. Eles me mudaram de lugar em lugar, me fizeram perguntas que não faziam sentido, tiraram minhas roupas, me cobriram com pó branco, me lavaram, me deram novas roupas, tomaram-nas de volta, devolveram as roupas velhas... odiei aquele lugar.

Então eles me perguntaram onde estava tentando ir e se eu sabia se minha família estava viva.

Eu sabia que esta era minha passagem. Eles pensaram que eu poderia ser um órfão! Me mostraram um mapa. Apontei para um lugar na costa, ao sul mas não muito ao sul. Lembro que Mama sempre dizia como os sulistas comiam com as mãos, que eles usavam garfos para coçar as costas. Isso foi como escolhi Nápoles.

Nápoles não era nada como pensei que fosse. Haviam americanos por toda parte, incluindo o acampamento para "pessoas deslocadas" no qual me colocaram. Eles tiraram uma fotografia minha e a colocaram próximo aos portões. A ideia era que enquanto esperasse minha vez de ser pego pela minha família que estava à minha procura, talvez eles vissem meu rosto. Eu sabia que estaria tão velho quanto Papa antes que isso acontecesse.

Na minha primeira noite lá fugi.

Eles não estavam muito dispostos a manter as crianças lá dentro, afinal. Com os americanos por todos os lados, contudo, o truque estava em não ser trazido de volta. Decidi que teria de continuar andando. Eu sabia que era hora de encontrar algum trocado.

Na manhã seguinte, procurei por alguém com mais dinheiro do que eu precisava. O encontrei sentado do lado de fora de um café. Tão logo o vi, sabia que ele era pelo que estava procurando. Ele sentou lá naquela roupa cor de creme como se fosse um rei, só assistindo o mundo girar. A forma pela qual ele olhava para todos em torno dele dizia, Posso fazer com que o mundo pare de girar se quiser. Me senti mal porque teria de roubá-lo. Mas sabia que conseguiria fazer.

O observei do beco do outro lado da rua. Ele bebeu café e fumou cigarros, mas não se levantou. O sol ficou a pino, e ele retirou seu casaco. O pôs sobre as costas de outra cadeira. Finalmente, se levantou e caminhou para dentro do café. Foi quando atravessei a rua. Me movi entre as mesas até a dele e deixei meu quadril esbarrar em seu casaco, que o homem havia deixado para trás. Ele caiu e o peguei antes que pudesse tocar o chão. Enquanto estava dobrado, meu casaco estava aberto e esconden minhas mãos. Procurei por todos os bolsos rápido, mas não tinha dinheiro. Coloquei seu casaco de volta como estava e comeci a me afastar. E de soslaio vi o homem me observando de dentro do café.

Ele me chamou. Garoto, ele disse, está procurando por isso? Ele segurou uma nota que valia mais do que todo dinheiro que já havia visto passar pelas mãos de Papa. Fui para ele, e ele disse, Era o que eu pensava.

Ele perguntou meu nome. O disse, e ele me mandou chamá-lo de Sr. Lucky. Ele me perguntou se eu queria um emprego. Eu disse, Sim. Ele colocou a nota no bar e escreveu algo nela. Então a dobrou. Ele estendeu sua mão ao homem por trás do bar, e o homem lhe deu outra nota. Ele segurou uma nota em cada mão e disse, A balsa para Sicília parte em uma hora. Esteja nela. Isto pagará sua passagem.

Ele me deu uma nota desdobrada, e então se sentou. Perguntei a ele pelo que estava esperando e ele disse, Eu estava esperando para ver se você fugiria com o dinheiro. Imagino que você realmente quer um emprego. Então ele disse, Quando você chegar a Palermo, pergunte a qualquer um onde encontrar Don Vizzini. Ele estendeu a nota dobrada e disse, Dê a ele esta e lhe diga que Sr. Lucky te mandou.

E assim foi como Lucky Luciano respondeu às minhas preces.

Graças a ele, fui capaz de mandar dinheiro para casa para alimentar você e Mama e Papa e Pietro. Mantê-los vivos. Aposto que você nunca imaginou como Papa continuava tirando lucro de beterrabas enquanto o preço caía até o chão. Quando tinha dezoto anos, eles estavam plantando beterrabas na lua! Você não pode dá-las! Papa não lhe disse. Papa não disse a ninguém, exceto Pietro. Ele contou tudo a Pietro, e ainda nosso irmão se tornou um otário.

Pietro veio à Sicília uma vez, e você sabe por quê? Para pregar o comunismo! O que ele estava pensando? Isso foi no início da década de Cinquenta, e os sicilianos estavam matando Comunistas há anos! Ouvi de outro dos tenentes de don que um habitante do norte estava perguntando por mim nas docas. Levei alguns homens comigo para ver o que estava havendo, e encontrei nosso irmão falando bobagens marxistas aos estivadores. Mandei os homens que estavam comigo calarem a boca dele e o trazerem para mim. Pietro bateu sua cabeça no chão e estava frio quando eles o carregaram. Quando ele acordou, eu disse, Olá irmãozão. Está procurando por mim? Ele começou a chorar, então tive que dar-lhe um tapa. Ele disse que estava feliz em me ver vivo. Eu disse, Melhor para você, porque a única razão de você estar vivo é porque eu estou. Porque sou um homem de família devotado, disse. Perguntei para ele se sabia o que acontecia com Comunistas na Sicília e ele disse, Não, do que você está falando?

Então mostrei a ele. Naquela noite, o levei para a casa de um homem chamado Aldo Giardini. Giardini havia desertado da guerra da Etiópia em 41 e trouxe de volta consigo um bebê mestiço. Uma vez que parou de se sentir um Fascista, começou a se aconchegar com Karl Marx, mas guardou isso para si. Por um tempo. Então ele realmente fez alguns amigos. Imaginei que eles não sabiam que o filho de Aldo era um bebê negro. Para dizer a verdade, Ennio parecia como metade das pessoas na Sicília para mim, então eu não os culpo por isso. O marxismo, no entanto... De qualquer

forma, depois que os amigos de Aldo chegaram, nós derrubamos a porta. Os deixamos sangrando, todos eles. Pietro pediu para que parássemos, então procurei em volta por algo para usar em Aldo além de meus punhos. Na mesa estava uma barra de filigrana de ferro forjado, como para trilhos de brinquedo. Eu disse a Pietro, Você me pediu para parar, então, certo, não vou batê-lo mais com minhas mãos. Então abocanhei aquele pedaço de ferro e bati em Aldo com ele até quebrá-lo. Seu irmão gritou e chorou como uma mulherzinha.

Ennio não estava em casa, mas imaginei que alguém precisaria estar intacto para remendar os vermelhos. Aposto que eles nunca ficaram tão vermelhos. Os arrastamos para fora e incendiámos a casa. O importante, afinal, era fazer com que Pietro compreendesse como ele poderia se queimar. E que eu não poderia mais protegê-lo. Não valia a pena matá-los por isso.

Não pense que não haviam pessoas na Sicília que precisavam ser mortas. Como os Spinetti. Mama devia ter os Spinetti em mente sempre que falava sobre como os sulistas eram ridículos. Don Vizzini me mandou para fazer com que Giorgio Spinetti aprendesse o negócio. E Giorgio me colocou a trabalhar ajudando seus filhos idiotas a armar armadilhas de passarinhos. Você nunca viu algo como isso, Cristina! Eles costumavam misturar cal e besuntá-la em troncos de árvores nos morros. Depois, eles voltavam e dúzias de pássaros estavam presos nos troncos. Alguns estavam pendurados como frutas, exaustos ou mortos de tentar fugir. E eles faziam isso um dia após o outro. Lembro de perceber um dia que havia muito menos pássaros nas armadilhas. Perguntei a Giancarlo, o garoto mais novo de Giorgio, o que eles faziam quando a Sicília ficasse sem pássaros. E ele riu de mim. Disse que o céu estava cheio de pássaros, que você nunca conseguiria pegar a todos.

Apesar de ainda ser jovem, eu sabia que estava falando com um idiota. A única coisa que este mundo tem em fontes intermináveis, agora sei, é idiotas e pessoas fracas. Você me disse da última vez que conversamos que envenenai crianças com drogas. Crianças são responsáveis por suas ações, também, você sabe. Melhor perder os realmente idiotas antes que se tornem adultos idiotas e dirijam carros. Ou tenham armas. E você não pode fazer dinheiro com drogas se não for pelas pessoas fracas que não podem ser pisoteadas pelas pessoas fortes.

Depois que Giancarlo riu de mim, nunca falei sobre pássaros novamente. Mas ele lembrou do que eu disse, e quando as coisas ficaram realmente más, ele me culpou! Todos eles me culpavam. Giorgio batia neles regularmente, mas ele nunca bateu em mim. Acho que ele tinha medo do que aconteceria se Don Vizzini soubesse. Giancarlo e seus irmãos, contudo, passaram longe. Eles só sabiam o bastante para temer seu pai. Todos eles deviam ter medo de mim.

Nos montes não muito longe da casa dos Spinetti havia uma caverna onde Giancarlo gostava de encontrar a filha do vizinho para uma diversão nos domingos. Eu sabia disso porque o segui lá mais de uma vez. Eu sempre perguntava

como alguém poderia ser tão estúpido para ir a algum lugar que certamente estava cheio de cobras e coisas piores. Mais, haviam deslizamentos de pedras lá o tempo inteiro. Num domingo, interceptei a filha do vizinho e contei a ela que Giancarlo queria encontrá-la na cidade, para comprar um refresco. E ela foi. Simples. Então fui para os montes e fiquei na boca da caverna de Giancarlo. Ele veio, e desapareceu lá dentro. Empurrei uma rocha ladeira abaixo e ela acertou algumas amigas suas no caminho. De repente, era uma avalanche. Tinha de correr, ou teria sido parte da pilha de rochas que enterraram Giancarlo. A filha do vizinho nunca disse uma palavra, do que sei, porque ela não queria que seus pais soubessem o que ela estava fazendo. Giorgio fez um esforço hesitante para procurar seu filho perdido, mas parecia para mim mais incomodado pela perda de um par de mãos do que qualquer outra coisa.

Uma vez que eu era o mais velho depois de Giancarlo, as coisas mudaram um pouco desde que ele se foi. Pino e Cesare tentaram se unir contra mim, mas sem Giancarlo eles não eram páreo para o trabalho. Contudo, eu sabia o que eles fariam em breve, então comecei a planejar para aquele dia.

Se soubesse então o que aprendi depois, que Don Vizzini queria o Velho Spinetti e seus chapéus-de-cobra fora do caminho, eu-

Tem alguém aí?

Está ficando escuro, Cristina, e meus olhos não são tão bons agora. Já vi todo tipo de formas nas sombras ultimamente.

As luzes da cidade ascenderam. Acho que você pode vê-las comigo.

Tudo foi um teste com homens como Vizzini, você tem de compreender. Ele queria ver quanto estômago eu teria para os Spinetti e o que eu faria com eles. Eu não sabia isso naquela época, claro. Com o tempo aprendi a verdade, eu fui o tenente mais confiável de don na ilha por um bom tempo. Desde então, tudo sobre a Sicília me deixava triste. Especialmente a falta do canto dos pássaros. Naturalmente, ele se foi com os pássaros. E os Spinetti, ou assim eu pensava naquele tempo. Mais, haviam viciados por todos os lados. Mas os usuários de heroína se tornaram minha chave para cair fora. Foi por volta de 1960, acho, e os chefões cheiravam a oportunidade. Eles queriam fazer Palermo o canal para seu tráfico de drogas, e precisavam de amigos fiéis para vigiar a distribuição fora da Sicília.

Isso foi como fui mandado para Boston. Eu não era um chefe, mas não tinha um na cidade. Compartilhei respeito mútuo com os grandes de lá. Ray Patriarca era um, e também Andreas Giovanni. Andreas parecia o próprio Mefisto. E com bons motivos também. Quando aqueles dois foram atrás das famílias um do outro, deixei muito claro que não poderia escolher lados. E todo mundo estava bem com isso — especialmente eu — até Cesare Spinetti aparecer.

Eu nunca fui perguntar a Cesare como ele saiu de casa na noite em que pps fogo nela. O havia prendido e a seu irmão em seu quarto, e o velho Giorgio estava bêbado em sua própria cama. Ele estava fumando, então não foi difícil

fazê-lo parecer a fonte do incêndio. A pior parte foi entrar no incêndio para eliminar as suspeitas. Minhas costas ainda tinham as cicatrizes daquela noite. Sorte minha, eu nunca tive de olhar para elas.

De qualquer modo, Cesare chegou em Boston como capanga importado pelos Patriarca. No momento em que o vi, ele me viu, e nada precisava ser dito. Suas cicatrizes estavam em seu rosto, e as observei ficarem púrpura enquanto ele me olhava. Difícil. Eu sabia que teria de matá-lo antes que ele me matasse. E sabia que tinha de limpar as mãos quando estivesse feito, porque Cesare, à época, era um homem feito, assim como eu.

Então fui até Andreas. E fiz um negócio. Ele cumpriu seu fim. E selei meu destino.

O engraçado foi que tudo que Andreas queria em troca era conversar. A princípio. Entretanto, ele insistiu para que nunca mentisse para ele, e ele jurou que saberia se mentisse. Acreditei nele, também. Me perguntou sobre a primeira pessoa que matei, e lhe disse. Me perguntou sobre a primeira mulher com quem tinha me deitado, e lhe disse também. Uma vez, ele me perguntou se eu já havia visto um fantasma, e lhe contei a mesma história que conto agora. Ele me pediu uma prova, então eu lhe trouxe o casaco. Ele parecia satisfeito com aquilo e perguntou se poderia ficar com ele. Quem sabe por quê? Como eu disse, ele é o próprio Diabo. Eu sei disso agora.

A noite em que Andreas cumpriu sua parte em nossa barganha nunca esquecerei.

O restaurante onde costumava me encontrar com Andreas tinha tanques de peixes dentro dele. Os maiores na cidade fora do Aquário de Boston. Num segunda-feira, Andreas disse para encontrá-lo lá sozinho. Eu sabia que o restaurante estaria fechado, então imaginei se o número de Cesare era maior ou era uma traição. Apostei no caso e fui. O próprio Andreas atendeu a porta, e estávamos apenas ele e eu lá. Então vi que um dos aquários tinha uma cortina preta na frente. Andreas começou a me perguntar sobre a América do Sul, nunca havia estado lá, o que eu sabia sobre as florestas tropicais e os animais que viviam nelas. Eu estava nervoso, pois nada que ele dizia fazia sentido. O que está havendo, disse. E ele disse, Cesare está se familiarizando com meus novos bichinhos. Ele arrancou a cortina, e lá estava Cesare dentro do aquário. Nenhuma água dentro, apenas algum cascalho, e Cesare e. E.

Aranhas.

Cristina, você nunca viu tais aranhas.

Várias delas. Como tarântulas. Mas maiores. Maiores até do que minha mão. Andreas fez silêncio por um minuto, então olhou para aquelas coisas e disse, Assista, seu veneno só o paralisa por um pouco. Quando ele começar a se mexer, elas o morderão novamente. Em breve, ele perderá tanto sangue que não se moverá mais. Então ele se voltou e disse, Onde você pensa que está indo?

Eu nem mesmo percebi que estava de costas para a porta. Queria olhar para longe daqueles... monstros, mas estava com medo de voltar minhas costas para eles. Então um deles se



moven, rápido. Um momento ela estava num canto do aquário, e então estava na perna de Cesare. Ele estava deitado contra o vidro e olhando direto para mim. E eu não podia falar. Queria gritar, mas nada vinha. A próxima coisa que percebi, Andreas me tinha pela parte de trás do pescoço, com meu rosto pressionado no vidro. Eu estava olhando para Cesare, assistindo-o morrer. Andreas disse, Isto é o que você queria, certo? Tudo o que podia pensar era que não havia nada exceto um pedaço de vidro entre eu e meu pior pesadelo. Pior do que meu pior pesadelo.

Andreas me disse que nosso negócio estava mudando, que eu teria de realizar certos serviços de tempos em tempos. E que se eu não gostasse do novo negócio, podia me juntar a Cesare no tanque.

E assim foi como eu finalmente tive um chefe nos estados. Ninguém sabia, porque se soubesse eu e Andreas já estaríamos mortos. Digo, se ele pudesse morrer.

Por anos, tudo que ele me pedia para fazer era cuidar de algumas pessoas inconvenientes. Ninguém que conhecesse. Diabos, eu não acho que Andreas conheça metade delas também. Foram favores para forasteiros ou para membros da família de Andreas. Explodi um traficante de armas chamado Carcassione porque Andreas disse que seu sobrinho não gostava do perfume do cara. Mais do que eu sempre fiz, em outras palavras. Então eu não tinha muitos problemas com este negócio. Até duas noites atrás, quando Andreas me pediu para matar seu filho, Salvatore.

Eu disse a ele que ele tinha cometido um erro, que Salvatore havia morrido na inundação do Rio Pó. Andreas

disse que o erro era meu, e ele me deu uma fotografia. O jovem na foto parecia o garoto que lembro de fotos em seu apartamento. Perguntei a ele, Por que eu, você não pode pegar outra pessoa para isso? Não, ele disse, não posso. E eu quero que você faça isso para ver se você ainda está apto ao trabalho. É o que eu disse.

Então mostrei a ele que eu estava. Esfaqueei Andreas no coração com um canivete.

E ele só olhou para a faca. Não que estivesse surpreso, ou mesmo ferido. Ele estava triste. Então disse, Eu gostava desta camisa. Saia por favor. Só isso.

E eu corri. E continuaria correndo se não soubesse que você estava aqui no hospital. Então aqui estou. Esperando por-

Quem está aí? Posso vê-lo. Saia!

Jesu! É você! Você não quer o casaco depois de todos esses anos, quer? Eu não estou com ele. Andreas-

Andreas mandou você aqui, não foi? Bem, espero que você possa voar, porque esse é o único jeito de você me pegar seu pequeno bastardo.

Cris-



Introdução: Essa Coisa Nossa

Desde que me lembro, sempre quis ser um gângster.
— Henry Hill, *Os Bons Companheiros*

A consideração popular do gângster da Máfia é uma noção romântica moderna, especialmente no idioma do apogeu de Hollywood. Vestido num terno preto costurado a mão, a mão no bolso segurando uma pistola escondida, jantando com senadores apesar de seu sotaque do Brooklyn e seu passado incerto – é um ícone que vive em nossa memória cultural. Do gentil Don Corleone de *O Poderoso Chefão* ao apertado Joe Krozac de Edward G. Robinson, a cultura pop nos deu imagens indelévels do crime organizado.

A verdade da questão, contudo, é que nossa imagem popular não está muito próxima da verdade do mundo real. Pouco do glamour que atribuímos aos gângsters tem muita validade na Cosa Nostra moderna. No mundo real, a Máfia ruiu com o tempo, dessecada de dentro para fora e se recusando envelhecer de modo gracioso.

No Mundo das Trevas, contudo, a Máfia nunca desceu de seu apogeu. Certamente, ela sofreu problemas internos, mas estes são os conflitos dos quais as grandes histórias são construídas. Crime e **Vampiro** sempre andaram lado a lado, principalmente porque ambos são sociedades das sombras que existem sob a superfície do mundo mortal. Num contexto específico,

vampiros também são inerentemente criminosos, pois mais cedo ou mais tarde terão de tomar sangue sem pedir. Deixando de lado a questão de se isto é roubo, estupro ou algum outro crime, o fato é que é um crime, efetivamente colocando os Membros junto com diversos outros fanfarrões. É o mesmo mundo das sombras em que os magos existem, só que o caminho do mafioso é diferente do caminho do artífice da vontade. Contudo, é só na implementação, pois a prática é amplamente a mesma. Afinal, tanto o gângster quanto o mago querem fazer valer suas vontades no mundo – se por mágica ou por força bruta é uma questão melhor se deixada para o momento. Outros elementos sobrenaturais, também, se justapõem ao sigilo da Turba, dos mafiosos lobisomens Andarilhos do Asfalto aos fantasmas que atacam vítimas e até mesmo coisas mais raras.

O crime organizado, se deve notar, se ergue ao topo da hierarquia criminosa. Não existem homens salientes, assassinos dementes ou valentões de rua comuns. Mesmo quando eles arrastam-se, sua conexão à grande rede lhes dá um grande valor para uma história. A cultura da Máfia como um bom espelho da cultura sobrenatural: é constituída de indivíduos, mas

estes indivíduos contribuem para um ideal maior. Se eles são dons refinados adorados pelo público (John Gotti foi amado por sua vizinhança, e ele realizou vastas festas) ou demônios assassinos a cargo da organização (como a mãe de Albert Anastasia pode tê-lo amado?), eles são quase parte de um panteão, atores num drama secreto que se passa à noite. Assim como os habitantes mais do que mortais do Mundo das Trevas.

Novamente, **Mundo das Trevas: Máfia** apresenta uma versão romantizada da Máfia, e o faz com desleixo. No mundo real, a Máfia está tudo menos na merda. As famílias se quebraram e decaíram, e o código de honra *omerta* uma vez mantido não mudou com o tempo. A Máfia siciliana não é mais tão relevante quanto as tríades e tongs, e a Máfia russa é mais brutal hoje. Mas não nos importamos com isso e não mencionaremos muito – assumiremos que o auge da Máfia que terminou por volta de 1971 nunca chegou ao fim. Representamos mais o ícone e o mito neste livro do que fatos, assim como você em suas histórias. Ao fazer pesquisa, os escritores deste livro apresentaram alguns detalhes tristes. Você verá Vincent o Queixo andando pela vizinhança em seu roupão de banho, fingindo ser louco. Verá o nepotismo em sua pior face, com John Gotti Jr. entregando as rédeas da família mais notável no crime no mundo inteiro. Para o inferno com tudo isso. Este livro aceita-os como fatos, mas também varre sua gravidade para baixo do tapete. Pelo bem da história, eles ainda não aconteceram, mas são notas de rodapé no contínuo legado de Carlo Gambino, Joe Masseria, Bugsy Siegel, Lucky Luciano, Sam Giancana e todo o resto. Ainda é uma era das canções de Frank Sinatra, imagens de Marlon Brando, o estilo bombástico de Mario Puzo e apertos de mãos de governadores com os dons. A *Omerta* ainda existe; não é um bando de cowboys enganando uns aos outros, estúpidos e criminosos apenas porque não sabem fazer diferente.

Sim, é irrealista, mas é um ícone. Embora possa ser divertido narrar uma crônica com a Máfia nas cordas, não é tão divertido condenar o esforço com o fato de que a organização não é mais relevante. Jogue com os arquétipos; jogue com o mito.

Note o título do livro também. Nosso foco aqui é impenitentemente a Máfia. Você encontrará outras avenidas mencionadas do crime organizado, com certeza, mas apenas no contexto da Máfia siciliana. Nós não minimizamos o efeito das contribuições destas outras culturas criminosas, mas focamos admitidamente (e, embelezamos onde necessário) a encarnação italiana.

Tema e Clima

Como parte de nosso **Ano do Amaldiçoado**, o foco deste livro está no compromisso. Quando você se une à Máfia, você torna a si e a sua família confortáveis, mas às custas de quebrar as regras. Você pega o que quer, mas ao fazer isso, se coloca fora do sistema. É o trato com o diabo num contexto diferente – ao passo que uma bruxa pode fazer um pacto com o diabo por poder, o gângster faz um negócio com o submundo criminoso/mortal para si. Olhe Tony Soprano de *Família Sopranos* ou Henry Hill de *Os Bons Companheiros*. Estes são caras que colocaram sua família primeiro e isso é o que os envolveu na Máfia em primeiro lugar. Também é sua ruína – sua maldição – porque a Máfia exige mais deles do que são capazes de dar seguramente e ainda procuram pelo que os colocou lá inicialmente. Considere a moralidade disso tudo: O quão longe é longe demais? A que preço o sucesso, poder, riqueza e conforto vêm ao gângster? Obviamente, isto variará conforme o personagem em questão, mas, ei, esse é o motivo pelo qual a Humanidade e as Trilhas de Iluminação são escalas de 10 e não condições binárias. A moralidade é cinza para sempre no Mundo das Trevas.

Por clima, mantenha os jogadores na ponta dos pés, mas volte mais a atenção ao suspense do que ao horror. Como sempre, no Mundo das Trevas, não devemos confiar em ninguém, mas desta vez, não é por que eles querem beber nosso sangue (necessariamente, embora os Membros estejam presentes...). É porque nós ficamos no caminho de seu sucesso. Muitos dos elementos de histórias permanecerão os mesmos, mas é o tipo de história que estamos contando que é diferente. Está tudo ligado ao Mundo das Trevas, mas é importante saber que podemos usar o cenário de horror para focar outros gêneros.

Como Usar Este Livro

Como um volume de referência tanto para jogadores quanto Narradores, **Mundo das Trevas: Máfia** funciona como uma ideia viável, tanto para personagens quanto para enredos. Saímos de nosso caminho não para incluir qualquer superenredo estremeedor no interesse de deixar a introdução do crime organizado para o Narrador. Isso é dizer, nós não instalamos nossos próprios chefes do crime em certas cidades como faríamos com uma seita de Garou ou capela de magos. Fizemos nossa verificação de fatos do mundo real e usamos estes nomes onde foi apropriado, mas isso é apenas mais um passo que você não tem de dar em nome da precisão histórica. Quem te ama,

baby?

O **Capítulo Um** é um olhar conciso na história desta “coisa nossa”, de suas origens suspeitas no Velho Mundo às noites modernas. É um cálculo amplamente livre de influência sobrenatural, mas como sempre no Mundo das Trevas, se é preciso ou simplesmente a marca de forças sobrenaturais muito habilidosas em se ocultar é uma questão para seu grupo explorar.

O modus operandi da Máfia é o assunto do **Capítulo Dois**, explicando não apenas as operações mundanas de La Cosa Nostra mas também a natureza única de seu relacionamento com o sobrenatural.

A criação de personagens e considerações de Características constituem o **Capítulo Três**. Esta seção inclui uma diretriz abreviada para criar personagens mortais assim como sugestões para o

uso de Características existentes fora do contexto dos vampiros, lobisomens e os diversos outros demônios noturnos do mundo.

O **Capítulo Quatro** examina a presença da Máfia numa base geográfica, com ênfase na América do Norte. O poder da organização não é global como se poderia pensar, e com atenção particular ao Mundo das Trevas, a Máfia é mais ativa em locais específicos.

Conselhos de narrativa circulam o livro no **Capítulo Cinco**, com foco especial em adaptar o gênero da Máfia ao cenário de horror (como discutido acima). Amplamente útil, este capítulo deve dar direção a qualquer Narrador, seja que ele esteja construindo uma crônica do crime organizado do início ou introduzindo a Máfia como uma aliada ou rival numa crônica existente.





Capítulo Um: Uma História Notável

Não tem jeito, Michael, você não pode me perdoar. Não com esta coisa siciliana que vem acontecendo há dois mil anos!
— Kay Corleone, *O Poderoso Chefão: Parte II*

De qualquer maneira, continuando de minha última carta, ainda estou procurando por ela. Chame-a do que quiser – La Cosa Nostra, a Máfia, o Sindicato – ela é diversa e data desde há muito tempo no passado, provavelmente séculos. Desde que os nobres e decentes homens da lei da América passaram a insistir que ela não existe há um bom tempo, e uma vez que não sou exatamente um historiador, é difícil fazer algo além de oferecer conjecturas sobre as origens da Máfia. Mas irei conjecturar.

Incidentalmente, recebi sua última carta, e estou escolhendo ignorar seu pedido. Sei que ele está próximo, e não discordo que ele possa muito bem merecer a Boa Morte. Não é esse o assunto. É sua responsabilidade, e não sou um maldito atirador. Certo? Agora, com esse dissabor fora do caminho, vamos falar sobre a Sicília.

Nossa Coisa

O termo “Máfia” não foi usado para se referir ao crime organizado até o século XX. Sobre suas origens, ouvi algumas explicações. Uma é que a palavra data de uma invasão francesa da Itália em 1282. Supostamente, “Mafia” é um acrônimo para “*morte alla Francia Italia anela*” – “morte à França é o grito da Itália”. Outra, também referente àquela invasão, é um pouco mais romântica. Ela diz que um soldado francês estuprou uma garota de Palermo no dia de seu casamento, e que os cidadãos se levantaram e assassinaram uma tropa francesa. A febre se espalhou, com o grito de guerra da revolta decorrente da mãe da pobre garota correndo pelas ruas gritando “*ma fia*” ou “minha filha”. Não estou certo se aposto nessa, mas o gângster Joe Bonanno expôs isso em sua autobiografia.

Uma explicação que faz um pouco mais de sentido é que “Mafia” vem de uma palavra árabe que significa “refúgio”. Séculos atrás, os camponeses sicilianos, sob a ocupação opressora dos árabes, se refugiaram nos montes e uns com os outros. Eles perceberam que reportar dificuldades entre eles às autoridades era uma má ideia. Disputas entre sicilianos deveriam permanecer entre sicilianos, e um tipo de “justiça subterrânea” emergiu. Isto foi o começo da *omerta*, o voto de silêncio sobre a dor de morte que os membros da Máfia juraram (e quebraram) nos anos posteriores. De uma forma, você pode vê-la como uma tentativa de um corpo de auto-governo; o povo siciliano se governou sem se envolver com o governo real. Um tipo de desobediência não-civil, certo?

Mas a Sicília foi um alvo primário para os invasores. Normandos, árabes, espanhóis, alemães, gregos – por quaisquer razões, todos eles visitaram a ilha. E a cada vez, a necessidade de unificação emergia. Eventualmente, essa necessidade se cristalizou na forma de uma sociedade secreta, organizada de modo muito semelhante a uma família, com um “don” a cargo da sociedade em cada vila, e o “don de todos os dons”, ou o que gerações posteriores chamariam de *capo di tutti capi* ou “chefe de todos os chefes”, em Palermo.

O problema, claro, ao se fazer qualquer tipo de especulação sobre uma sociedade secreta é que, se a dita sociedade é bem sucedida, você entra em segredos. Por esse motivo é difícil traçar a Máfia desde seus inícios como um tipo de força anti-estabelecimento até a organização opulenta e cheia de sombras que se tornou. Contudo, uns poucos pontos-chaves em seu desenvolvimento são de conhecimento comum.

No século XVIII, as “notas da Mão Negra” apareceram. Muitos de nós somos familiarizados com a noção de proteção, embora eu pessoalmente menospreze o eufemismo. Alguns representantes da Máfia entregaram a um cidadão rico uma nota com um pedido educado por uma soma de dinheiro, para que o cidadão não se achasse vítima de espancamentos, roubos, bombas, etc. Um assalto com roupa formal – e esse tipo de farsa, capangas sob uma máscara de respeitabilidade, continuou até os tempos modernos.

Mas estou divagando. Quando a Máfia ainda estava entregando as notas da Mão Negra, ao menos eles estavam sendo furtivos. Em 1876, séculos após os camponeses sicilianos precisarem da organização por refúgio, Don Raffaele Palizzolo manobrou seu

caminho ao cargo político ao literalmente forçar os eleitores – na ponta da arma – a votarem nele. Uma vez no cargo, ele arranjou para que seu associado e parceiro no crime, a dizer, Don Crispi, fosse eleito Primeiro Ministro. A Sicília, parcialmente sob controle do crime organizado por anos, estava agora oficialmente no bolso da Máfia.

Tenho olhado para aquela eleição razoavelmente bem, ou ao menos tão cuidadosamente quanto os escassos registros oficiais permitiram. Não vi evidência de atividade sobrenatural, embora garanta que ambos nossos antepassados e a Guilda (agora ironicamente intitulada de o Sindicato) possam ter um dedo de forma que nunca fossem detectados. Contudo, como você sabe, eu utilizei a Máfia como um exemplo da habilidade e organização que até mesmo os Adormecidos (para usar seu termo bastante condescendente) são capazes por algum tempo. Acredito que, de qualquer forma, os vampiros podem ter se agarrado como carrapatos à nova instituição, mas as evidências sugerem que os mortos-vivos estão presentes nesse papel não importa o que o governo mortal faça. A Máfia é e sempre foi conduzida por seres humanos mortais. Acredito que isto se dê porque seu início foi muito rural para interessar a muitas das forças que depois tomariam interesse, e com o tempo se tornaram ricos e poderosos o suficiente para atrair nossa atenção ou a dos vampiros ou da Ordem da Razão, muito diverso para subornar completamente.

Claro, posso estar errado. Talvez até mesmo agora as cabeças das Cinco Famílias tomem suas ordens de algum horror morto-vivo obscuro. Mas duvido muito. Leia – e tente não ver as maquinações sobrenaturais em tudo, certo?

A Máfia no Novo Mundo

Como americano durante toda minha vida, só posso imaginar a novidade e a promessa que os EUA devem ter oferecido a um pobre imigrante italiano ou irlandês no final do século XIX e início do século XX. Liberdade religiosa, uma voz no governo, e a chance de fazer algum dinheiro e ter algum conforto – a mesma chance que qualquer um teria, de fato – era uma bela noção aos pobres da Europa e outros locais.

Mas todos nós sabemos que esse não era (e não é) o caso. O sistema era humano, conduzido por pessoas, e assim sofria de todos os defeitos humanos. Aqueles que estavam confortáveis e no poder não tinham um desejo real de deixar mais ninguém entrar – afinal, se todo mundo é igualmente rico, todo mundo é igualmente pobre! Então o gentio que veio



trabbold

para a América, aqueles que acreditavam na rotina “Me dê seus cansados, seus pobres...” eram comumente recebidos apenas com mais pobreza e a expectativa de viver em guetos.

Os velhos se desesperaram mas os jovens se adaptaram. Eles viram como o país realmente funcionava – por aqueles com a força e a vontade de barganhar ou apenas pegar o que queriam. E eles emularam os poderosos, de uma forma. Gangues apareceram em todas as grandes cidades na América. Estas gangues eram mais parecidas aos “gangstaz” urbanos de hoje do que com a Máfia; eles atacavam e batiam em pessoas na rua, roubavam-nas, e geralmente desafogavam sua agressão em quem quer que escolhessem. E, como os supracitados gângsters modernos, se tornaram um desejo de consumo. Seus pais eram imigrantes, fora de alcance com o país em que viviam. Mas os jovens valentões sabiam como as coisas eram, e se eles não conseguissem ter um vislumbre real do Sonho Americano, bem, dane-se, eles iriam para o Inferno.

A propósito, um ponto importante aqui: estas gangues eram restritas. Os irlandeses se uniam a gangues irlandesas, os judeus a gangues de judeus. Por várias décadas o crime organizado não pararia de se organizar estritamente por estas linhas.

Enquanto mais imigrantes da Itália e especialmente da Sicília chegavam, era apenas natural que membros da Máfia também chegassem, talvez na corrida, ou talvez, como seus conterrâneos mais respeitáveis, eles estavam procurando por novas oportunidades. As encontraram. As notas da Mão Negra circularam em qualquer vizinhança predominantemente italiana, e muitas grandes cidades tinham uma. As vítimas supunham (possivelmente acertadamente) que a polícia ou não as ajudaria ou não poderia protegê-las, assim como na Sicília, então pagavam. Não eram apenas lojistas pobres – o famoso tenor Enrico Caruso pagou a Máfia por “proteção” também. Tanto a Máfia quanto suas vítimas viam esta extorsão como um negócio siciliano, que significava que eles normalmente estavam tão assustados ou relutantes em falar com a polícia até mesmo quando pessoas respeitáveis em torno delas eram assassinadas por pagamentos de proteção.

Entretanto, a extorsão da Mão Negra não era realmente tão rentável, e o primeiro e principal pecado da Máfia sempre foi a ganância. Assim, enquanto figuras tais como Ignazio Saitta (“Lupo o Lobo” para os amigos e íntimos) estava passando notas ameaçadoras, os agentes reais estavam

assumindo negócios italianos legítimos – azeitonas, vinhedos, e assim por diante – bem como conduzindo loterias ilegais e prostituição. Homens como Joe Masseria e Salvatore Maranzano seriam importantes mafiosos por décadas. Eles emprestavam dinheiro aos pobres, mas cobravam os pagamentos a juros para que o mutuário estivesse sempre em débito com a Máfia. Eles organizavam para que a família de um suplicante tivesse passagem para a América (legalmente ou não), mas então alguém, seja o parente recém chegado ou quem quer que tivesse pedido o favor, deveria à Máfia sua vida. Contudo, a Máfia ficou na comunidade italiana pela maior parte do tempo, o que significa que apenas italianos eram comumente vitimizados. Isso mudou notavelmente em 1890 em Nova Orleans com o assassinato do chefe de polícia David Hennessy.

A Máfia Aparece... Brevemente

Hennessy descobriu que as docas do Rio Mississippi estavam presas num tipo de guerra de territórios entre duas famílias opostas, os Matrangas e os Provenzanos. Enquanto os corpos se amontoavam, Hennessy levou sua força para pegar uma leva desta “Máfia”, mas ele parecia incapaz. A Máfia, por sua parte, tentou subornar e então ameaçou convencer Hennessy a desistir. Quando isso não funcionou, eles o mataram. A resposta pública ao assassinato foi rápida, e um grande júri concluiu que a Máfia existia de fato. Vários mafiosos foram a julgamento – e foram prontamente absolvidos, graças à propina judiciosa ao júri. Os cidadãos foram ultrajados, e arrebutaram as portas da cadeia, arrastando os réus (esperando a soltura) para as ruas, e os enforcaram em postes. A justiça está feita?

Uma nota aqui, só para manter seu interesse (uma vez que sei que você pensa desta forma): quem matou Hennessy? Ninguém está realmente certo. Ninguém foi preso por seu assassinato especificamente, e nem a família Matranga nem a família Provenzano alegou crédito pelo tiro, não que tivesse sido inteligente fazer isso. Então a questão deve ser levantada: quando algo está acontecendo que você não entende, quem se beneficia? Quem tem dinheiro a perder quando a Máfia está desembarcando carregamentos de navios? Quem tem mais a ganhar ao ver o fim da guerra sem nenhum lado sair vitorioso? Quem seria insensível o suficiente para arranjar o assassinato de um chefe de polícia atencioso e dirigido, sabendo que o clamor público resultaria nas duas famílias sendo dispersas? E finalmente, quem conhecia a cidade bem o bastante

para saber como organizá-la? Meu palpite seria alguém que estivesse em Nova Orleans há muitos anos antes da guerra Matranga-Provenzano, e permanece lá até hoje.

De qualquer maneira, a Máfia em Nova Orleans passou à clandestinidade (até mais do que o comum) por anos até que a febre de linchamento passou. Levou algum tempo, mas aconteceu.

A Evolução dos Gângsters de Nova York

Uma das maiores gangues de Nova York era os Eastmans, liderada por Monk Eastman, um brutamontes a cargo da máquina política da cidade. Ele e seus capangas eram muitos para contratar, e bateriam, mutilariam ou matariam qualquer alvo que seus empregadores indicassem. Sua tarefa primária era ter certeza de que as eleições correriam da forma que deveriam correr. Isso é, seus empregadores eram eleitos e reeleitos. Em troca, além do dinheiro, Eastman recebia imunidade. Embora preso vezes demais para contar, ele sempre saía – seus amigos em Tammany Hall se asseguravam disso.

Eventualmente, o território de Eastman colidia contra o de Paul Kelly (nascido Paolo Viccareli). Kelly, embora indubitavelmente um gângster, era um tipo de homem diferente de Eastman – bem educado, brando, e inteligente. As gangues de Eastman e Kelly entraram em guerra, culminando na então chamada Batalha de Rivington Street. Mais de 100 gângsters passaram a noite atirando uns nos outros. Os policiais que tentaram intervir se acharam baleados por ambos os lados. A manhã viu ao menos três homens mortos e vários feridos gravemente.

Tudo isso teria sido ruim o bastante, mas Tammany Hall estava negando a existência do crime organizado (enquanto isso, usando-o para seus próprios fins – ou ele a estava usando?). Os mandachuvas exigiram paz entre os gângsters, que durou um pouco, apenas para entrar em erupção novamente. Eles tentaram estabelecê-la do modo típico do pátio da escola – Eastman e Kelly, *mano a mano*, no ringue. Não estou brincando. O que é realmente engraçado é que a luta foi inconsequente. Eles se golpearam por um tempo, e então caíram. Não havia um vencedor, então a guerra continuou, ao menos por um tempo. Então Eastman conseguiu ser preso novamente e os líderes de Tammany Hall, nem um pouco tolos, deixaram-no tomar seus remédios. Ele eventualmente saiu, mas naquele tempo estava sem força. O pobre rapaz morreu numa sarjeta no dia após o Natal de 1920. Baleado, foi como aconteceu.

O ponto disso tudo foi que os líderes da cidade – os oficiais, não os chefes do crime – haviam reconhecido que um capanga batendo nas pessoas nas ruas não era o jeito de agir. Eles se uniram a Kelly e gângsters de sua laia: inteligentes, dispostos ao compromisso, e sutis (mais do que Eastman). Acima de tudo, a nova casta de gângsters estava disposta e era capaz de trabalhar dentro da lei assim como fora dela. Lembre, a propósito, que a Máfia siciliana tem feito isso por anos.

A Cidade Ventosa

Nova York pode ter sido corrupta, mas Chicago era completamente podre. Antes de Al Capone veio Johnny Torrio. Torrio era de Nova York, mas ele se mudou para Chicago a pedido de uma prima para ajudar a dar uma força para seu marido. O marido dela, Big Jim Colosimo, gerenciava prostíbulos por toda a cidade (a prima de Torrio era a cafetina) e a pressão estava vindo na forma das notas da Mão Negra. Torrio chegou em Chicago em 1909, descobriu quem estava incomodando sua família e os matou.

Torrio recebeu controle de um prostíbulo menor para sua preocupação, mas sempre um homem de negócios, ele o transformou numa atração maior. Em poucos anos, ele estava gerenciando os maiores negócios de Colosimo. Escravidão branca foi o seu começo. Jovens garotas eram atraídas para fora de suas casas nas fazendas e lhes era prometida a chance de ganhar algum dinheiro, e então eram forçadas a realizar alguns serviços. A enorme quantidade de dinheiro que a prostituição levantou durante este tempo foi francamente surpreendente, especialmente quando comparada com as quantidades de garotas que estavam realmente na função versus quantas mulheres estavam “trabalhando”. Para se ter um ponto de referência, se estima que a receita anual girava em torno de \$30 milhões, enquanto que o número de serviços é estimado em algo como 27 milhões. Isso significa apenas um dólar por serviço. Muito triste. Ainda mais triste quando se percebe quanto daquele dólar as prostitutas realmente estavam levando – menos da metade.

Uma nota interessante para você: Torrio evidentemente fez um negócio ativo com “zeladoras”. Supostamente, estas eram prostitutas que Torrio nunca esperava ver novamente. Ele dizia às garotas que elas fariam um atendimento a domicílio, que receberiam um pagamento alto por isso, mas que deveriam manter suas bocas fechadas

sobre o assunto pois o cliente era “um cara importante”. E pela madrugada, Torrio seria mais de mil dólares mais rico e ninguém veria a maldita prostituta novamente.

Então quem comprava estas “zeladoras”? Realmente, ninguém sabe. Sanguessugas precisando de sangue, possivelmente, ou até mesmo Nephandi precisando de vítimas de sacrifício são possibilidades. Estou bastante certo de que Torrio nunca soube realmente (ou pensou sobre) para onde as “zeladoras” iam. Ele era um monstro, mas um monstro humano, e muitos de nós humanos não queremos saber sobre coisas como essa. Como você acha que eles continuaram?

Proibição

A prostituição foi e ainda é uma boa fonte de renda, mas as novas leis em 1910 foram mais resistentes às escravas brancas. Ainda que Torrio nunca tivesse abandonado o negócio, havia um muito melhor a caminho: vender bebidas alcoólicas. Vários grupos anti-álcool no país estavam atacando os males da bebida, culpando-as por todos os problemas do país – típico, não é? Nós tínhamos de ter um bode expiatório. De qualquer modo, o Volstead Act entrou em ação na meia-noite de 16 de janeiro de 1920. A lei havia realmente passado no ano anterior, para que todos soubessem que a América estava ficando seca naquela data, incluindo a Máfia. Eles também sabiam que entre o álcool medicinal e o religioso, facilmente contrabandeado das bebidas canadenses, e o produto feito em casa que os cidadãos faziam há anos, havia bastante bebida por aí. Tudo que a Máfia tinha de fazer era vendê-la e distribuí-la.

O Novo Rei de Chicago

Torrio havia assassinado Big Jim Colosimo em maio de 1920. Cerca de um ano antes, ele havia concordado em dar um abrigo a um jovem assassino foragido chamado Alphonse Capone, com o qual ele tinha conhecidos mútuos em Nova York (um dos homens que pediu a Torrio para ajudar Capone foi Frankie Yale, que matou Colosimo para Torrio). Capone começou como um capanga mas era capaz e ambicioso e rapidamente ganhou proeminência na gangue de Torrio.

Capone era o oposto de Torrio em muitos aspectos. Torrio, à frente de seu tempo, forjou a paz entre as gangues em guerra de Chicago (incluindo a gangue de O'Donnell, a gangue de O'Banion, e os

Terríveis Gennas), convencendo-as de que o crime violento não era tão lucrativo quanto o contrabando de bebidas e o jogo. Ele desprezava a violência desnecessária e preferia usar subornos e truques sutis para abrir caminho. Quando Chicago elegeu um prefeito reformista em 1923 e repentinamente a polícia começou a atacar os interesses de Torrio, ele mudou suas operações para a pequena cidade de Cicero. A polícia local resistiu, mas os cidadãos de Cicero gostaram das máquinas caça-níqueis, então ao invés de lutar contra a polícia, Torrio cobrou favores do xerife do condado e teve todos os caça-níqueis apreendidos. Quando os oficiais de Cicero concordaram em deixá-lo montar uma loja em sua cidade, ele voltou a elas.

Torrio, seguro de seu poder, partiu para a Itália (ele fazia esta viagem várias vezes mais em sua vida) e Al Capone ficou tomando conta. As ruas de Chicago, nunca realmente seguras mesmo com a paz que Torrio arranhou, se tornaram mortais mais uma vez.

Torrio pode desaprovar a violência, mas com Capone era uma história diferente. “Moderação” não estava realmente em seu vocabulário; ele acreditava em usar tanta brutalidade quanto necessária para alcançar seus fins. Torrio reconheceu isso; de volta da Itália em 1924, ele pediu a Capone para “ajustar” a eleição municipal em Cicero para que o partido simpático permanecesse no poder. Capone o fez – seus métodos envolviam agredir e intimidar os eleitores, violar urnas para induzir os votos para a oposição, e fazer exemplos de pessoas que não cooperassem. A noite do dia da eleição se transformou numa série de tiroteios entre a polícia e a gangue de Capone, que deixou seu irmão Frank entre os mortos. As balas certamente não pararam de voar lá; a paz que Torrio havia orientado deslindou enquanto cada uma das gangues de Chicago começaram a contemplar os empreendimentos umas das outras.

Em 19 de maio de 1924, Torrio, Dion O'Banion e Hymie Weiss (um dos homens de O'Banion) se encontraram para fazer o embarque de um dos carregamentos de Torrio. O'Banion havia decidido que estava deixando a cidade – a guerra estava começando a ficar muito perigosa. Enquanto acontecia, ele avisou a polícia do carregamento, o que resultou na prisão dos três, mas O'Banion (um réu primário das leis de Proibição) receberia apenas uma pena branda fora da prisão. Torrio, contudo, não sairia tão facilmente – mas quando aconteceu, nem O'Banion saiu. Torrio arranhou seu castigo: ele foi metralhado em sua loja de flores.

Torrio foi sentenciado a nove meses, mas quase conseguiu a mesma sentença de O'Banion. Antes de seu prazo começar, membros da Máfia de O'Banion o emboscaram e atiraram nele. Torrio sobreviveu, e uma vez que seu tempo no hospital terminou seu tempo na prisão começou. Quando esse tempo terminou, ele deu oficialmente o controle dos interesses de Chicago a Capone e partiu, mais uma vez, para a Sicília.

Capone imediatamente entrou em guerra com as outras gangues de Chicago. Muito do trabalho já havia sido feito por ele, enquanto Weiss, agora controlando a gangue de O'Banion, havia virtualmente varrido os Gennas. Capone ofereceu uma trégua; Weiss exigiu que Capone entregasse os homens que haviam matado O'Banion. Capone, naturalmente, recusou, e as batalhas continuaram por um tempo. Weiss sobreviveu a vários atentados à sua vida, mas o destino o apanhou, e ele, também, foi morto, não muito longe da loja de flores onde seu amigo Dion O'Banion morreu.

As guerras continuaram, mas Capone foi invariavelmente o vencedor. Não haviam realmente quaisquer sérias ameaças ao seu governo sobre Chicago – com William Thompson como prefeito (cuja posição sobre a Proibição era que ele desejava reabrir os velhos saloons “e abrir mais 10.000”) como seu peão e aliado, Scarface Al chafurdou-se em luxúria e publicidade. Em todo lugar que ia, ele era tratado como uma celebridade, e amava falar à imprensa (esta é uma das pouquíssimas coisas que o filme *Os Intocáveis* se importou em mostrar corretamente). Ele possuía muitos negócios, alguns legítimos e outros nem tanto, e o dinheiro fluía de todos os lados. Não oficialmente, claro, mas ele controlava-os ao dominar os sindicatos. Quase qualquer negócio se desdobrava sob um golpe prolongado, e Al poderia assinalar qualquer um de uma centena de sindicatos simplesmente ao fazer uma ligação. O dinheiro que Capone estava fazendo destas fontes estava aumentando – e claro, as companhias aumentavam seus custos para compensar. As estimativas indicam que por volta de 1930, a influência da máfia custava a cada pessoa \$45 anualmente.

Tão incrível quanto parecia, a organização de Capone não estava levantando o dinheiro que podia. George “Bugs” Moran, um dos tenentes de O'Banion e líder da gangue após a morte de Hymie Weiss, parecia determinado a forçar os esquemas de Capone. Ele sequestrou caminhões, queimou uma das pistas de corrida de cães de Capone (tais corridas,

na época, eram ilegais) e assassinou homens de Capone (mas nunca pegou o próprio Capone, obviamente). Capone respondeu ao deixar o estado. Ele foi para a Flórida no Dia dos Namorados de 1929, quando seis dos homens de Moran e uma vítima inocente (um cara que gostava de andar vestido como os gângsters) foram alinhados contra uma parede e assassinados. Moran, havia sido ele naquela manhã, teria estado com eles – mas chegou minutos mais tarde, viu o que pensou que fosse um carro da polícia, e partiu. (Sete anos mais tarde, no aniversário do Dia do Massacre de São Valentin, um dos prováveis atiradores havia se matado num boliche. Tudo voltou ao normal, e na Máfia, isso frequentemente acontece com um tipo de justiça poética distorcida).

Enquanto Isso, na Velha Nova York...

Nova York nunca teve um Capone. Embora tanto se não mais bebidas ilegais fluíam pelas ruas durante a década de 1920, não havia um arqui-criminoso por trás de tudo. Ao menos, não visivelmente.

Arnold Rothstein, apostador, agiota, e mente pensante do submundo desde os primeiros anos do século XX começou como um importador de bebidas inglesas e escocesas. Ele se ocupou com isso por alguns anos, mas descobriu que a importação era um risco – se as autoridades apreendessem um navio e o carregamento, não havia forma de recuperar o produto e qualquer dinheiro gasto naquele carregamento estaria perdido. Na segunda metade da década de 20, ele estava fora do negócio de importações (embora em hipótese alguma fora da cena do submundo; permaneceria um apostador habitual e continuou controlando interesses em vários bares até seu assassinato em 1928). Uma das pessoas que assumiu suas importações foi Irving Wexler, mais conhecido como Waxey Gordon. Depois se tornaria infame como um rato (e existem outras suspeitas sobre ele, também – tais como seu apelido vindo de sua pele pálida e amarelada – que nunca vieram a público), mas durante a Proibição, ele estava se tornando rico ao importar, distribuir e vender bebidas.

A maior contribuição de Rothstein para a Máfia provavelmente foi agir como mentor para quatro capangas muito especiais: Salvatore Lucania (Charlie “Lucky” Luciano), Francesco Castiglia (Frank Costello), Maier Suchowljansky (Meyer Lansky – você pode ver porque ele mudou) e Benjamin “Bugsy” Siegel. Estes garotos começaram

como vadios mas eram excepcionais em ao menos um assunto: eles não eram fanáticos. As gangues judias e sicilianas, lembre, mal toleravam umas às outras, mas estes quatro caras reconheceram as oportunidades que os outros apresentaram e concordaram em deixar passar nacionalidade e religião. Os quatro sentaram aos pés de Rothstein, para falar, e ouvir de seus pontos de vista sobre conduzir os negócios. De algumas maneiras, as ideias de Rothstein eram paralelas às de Johnny Torrio. Ele acreditava num mínimo de violência e diplomacia sublinhada – era simplesmente um jeito melhor de ir, enquanto fomentava poucos rancores, que, em troca, formaram uma melhor situação a longo termo para todos os envolvidos. E de fato, enquanto os anos de Proibição em Nova York tinham sua quota de assassinatos e guerra entre gangues, na maioria das vezes não tomavam lugar aos olhos do público. Os gângsters se matavam uns aos outros, mas não à luz do dia e não na frente de testemunhas.

Outro desenvolvimento importante do tempo, seja que tenha vindo de Rothstein ou não, foi cooperar com outros chefes em outras cidades. Luciano e companhia precisavam da bebida antes que pudessem vendê-la, afinal, e faziam negócios com outros chefes em Atlantic City e aqui em Boston (os portos de ambas cidades se tornaram entrepostos para a bebida ilegal). Se expandindo depois, eles contataram Moe Dalitz de Cleveland para explorar a vasta quantidade de uísque que ele estava contrabandeando do Canadá – Lansky, um diplomata soberbo, viajou por todo o país para fazer negócios.

O que eventualmente se formou foi o Grupo dos Sete: Luciano e Costello (Manhattan); Enoch “Nucky” Johnson (Atlantic City); Waxey Gordon (Philadelphia); Joseph “Joe Adonis” Doto (Brooklyn); Longy Zwillman (Long Island e Nova Jersey); Lansky e Siegel (agindo como seguranças, protegendo carregamentos de sequestros e sequestrando competidores); e Torrio (um tipo de fiscal para o negócio todo). Estas sete forças formaram o núcleo, e fizeram alianças com as gangues da Nova Inglaterra ao Golfo do México (com a notável ausência de Chicago).

A organização refreou a violência que estava cortando os lucros em todos os lados. Mais importante, estabeleceu o estágio para a aliança nacional de gângsters que estava para acontecer em maio de 1929. A Proibição, afinal, já não existia mais.



O Fim da Lei Seca

A Proibição terminou oficialmente em 5 de dezembro de 1933, mas isso não pegou ninguém de surpresa, especialmente na Máfia. Em 1928, tanto Torrio quanto Rothstein (antes de ser morto em novembro daquele ano) previram que a Proibição não duraria muito mais. O país estava indo para uma recessão, e quando bateu no fundo, as pessoas estavam exigindo seu direito de beber.

Nunca deixe dizerem que a Máfia não pensa no futuro. Em 1929, Atlantic City abrigou o primeiro encontro de líderes de gangue de todo o país. Posso listar quem estava presente, mas realmente, acho que você achará as ausências mais interessantes.

Claro que Luciano e seu grupo estavam presentes; ele havia organizado a coisa toda. Mas Luciano havia recentemente se laçado contra Joe “The Boss” Masseria, um dos dons da Máfia dos velhos tempos. O próprio Masseria não estava presente, nem Salvatore Maranzano, o arquirrival de Masseria. Andreas Giovanni, competindo por primazia sobre os interesses de Boston com Charles “King” Solomon, também não compareceu (embora Solomon sim). De fato, nenhum dos mafiosos da velha escola (apelidados de “Mustache Petes” pelos mais novos) estavam presentes. Interprete isso como

racismo; com irlandeses e judeus como parte da discussão, a velha guarda provavelmente se sentiu insultada. Devido a isso, eles não foram mais convidados.

Os chefes se encontraram e discutiram trabalhando juntos, não competindo, e tendo certeza de que todos tinham uma parte dos lucros. Eles planejaram o fim da Proibição, e fizeram a coisa mais inteligente que puderam fazer: decidiram usar a experiência de transportar e distribuir as bebidas para continuar fazendo – legalmente – até que a Proibição morresse. Mas eles de modo algum pretendiam ser tão diretos. A prostituição e o jogo em todas as suas formas eram grandes fontes de renda para a Máfia (King Solomon, neste encontro, foi ouvido sobre como a Máfia Giovanni o havia enganado em controlar interesses num ringue de boxe clandestino em Boston. Esse ringue, a propósito, ainda funciona, e é um dos poucos estádios relacionados em que os Giovanni ainda mantêm interesse).

Outra discussão importante foi sobre a violência e o perigo que ela causava à Máfia. Chicago, em particular, estava se tornando um problema – a inclinação de Capone por metralhar a competição estava tornando as operações difíceis para a Máfia como um todo. Capone, que estava de fato presente no encontro de Atlantic City, concordou que como o

gângster mais visível da América, deveria levar um tombo para apaziguar os cidadãos. Após o encontro, ele foi pego na Pensilvânia por carregar uma arma escondida, sentenciado a um ano na prisão (do qual ele cumpriu dez meses) e voltou em 1930 para encontrar seu império em apuros. A Depressão havia chegado – o mercado de ações quebrou em outubro de 1929 (como sei que sabe), e as histórias dos jornais sobre o estilo de vida esbanjador de Capone só enfurecia os pobres cidadãos que mal conseguiam pagar o aluguel. A organização de Capone caiu sob forte escrutínio, e embora nunca tenha sido preso por qualquer tipo de crimes violentos, ele foi acusado em 1931 por sonegação do imposto de renda. Esteve preso por 10 anos, alguns dos quais em Alcatraz, e quando finalmente foi solto em 1939, a sífilis o havia reduzido a um idiota balbuciante.

Enquanto quem pressionou as autoridades de Chicago para “pegar Capone”? O presidente Herbert Hoover? Possivelmente; afinal, sua eleição em 1928 foi seguida tão rapidamente pelo crash do mercado de ações que ele deve ter ficado desesperado por uma forma de recuperar o apoio público. O prefeito William Thompson? Talvez sim; ele teve seus olhos voltados para a Casa Branca por um tempo, e colocar Capone fora do caminho seria uma boa forma de afastar as histórias (bem reais) dele estando no bolso da Máfia. O público? Certamente a população em geral esteve apaixonada por Capone uma vez, mas após tantos deles perderem seus meios de subsistência no crash (e após muitos terem perdido amigos e familiares no fogo cruzado das guerras de gangues de Chicago), eles tinham tanto quanto podiam suportar.

Mas ouvi uma história uma vez, e mesmo que não aposte nela, envolve seu *paisan* Dominic Cardona Jr. Acontece que ele estava na prisão ao mesmo tempo que Capone, antes dele embarcar para Alcatraz (sim, nós sustentamos que Dominic esteve por aí desde a década de 30, mas ainda não vou matá-lo para você). De qualquer forma, ele tomou conhecimento que realmente estava numa cela perto de Scarface Al, e que toda noite ele ouvia o poderoso Capone choramingando e alguém sussurrando – alguém com um sotaque que era decididamente siciliano.

Então quem deixou Al Capone insano? Foi realmente o clamor do público que o trouxe a julgamento? Provavelmente foi. Como eu disse, não acredito na história.

Certo, então chegamos ao fim da Proibição. E eu cruzei exatamente um informe confirmado de Dominic Cardona Jr. durante esta época (sei que ele

contou a história sobre Capone, só não acredito nela). A próxima carta continua esta história.

—Jerry

Guerras, Sangrentas e Outras

Recebi sua carta. Não sei quantas vezes tenho de passar por isso com você, Mark. Compreendo seu ponto de vista. Concordo com você. O homem precisa morrer, mais cedo ou mais tarde. Só não vejo porque você não pode pegar um avião e vir aqui e fazer o serviço você mesmo. Dominic Cardona Jr., do que sei, esteve por aí desde pelo menos 1925 – como um adulto. Ele usou diferentes nomes, mas foi um gângster por toda sua vida, e por esse motivo nunca teve uma existência muito “oficial”; me surpreenderia muito se ele tivesse uma certidão de nascimento real. Estive o observando de vez em quando por duas semanas; ele parece andar ao redor do cais, pela maior parte, mas o tenho visto tanto durante o dia quanto à noite, então não acho que ele seja um vampiro (assumindo que essa informação seja verdadeira). De qualquer modo – sua carta indica que você queria saber mais sobre a Máfia, então escavei algo mais para você.

A Morte de Mustache Pete

A Conferência de Atlantic City em 1929 supostamente terminou pôs fim às guerras entre as gangues, mas claro que isso não aconteceu. Os velhos mafiosos – notavelmente Joe Masseria e Salvatore Maranzano – lutaram um contra o outro por vários anos. Os dois datavam dos primeiros dias da Máfia americana, e os dois sentiam que tinham o direito de dar ordens à Máfia atual. Como mencionei, Lucky Luciano pensava diferente, mas imaginava que não estava pronto para atacar sozinho. Então, antes do encontro de Atlantic City, ele se ligou à horda de Masseria

Masseria...

O plano nunca caiu no rabo de Masseria. Luciano queria ele e Maranzano mortos. A contagem de corpos entre eles estava aumentando rapidamente – os gângsters se referem a este período, aproximadamente entre 1929 a 1931, como Guerra de Castellammarese, porque os caras de Maranzano eram na maioria da cidade siciliana de Castellammare del Golfo – e o público estava começando a exigir proteção. Se atirar contra Masseria era um jogo perigoso; Luciano se tornou o

braço-direito, mas isso simplesmente tornou Charlie Lucky um alvo. De fato, em outubro de 1929 (antes da crise do mercado de ações), Luciano foi tomado por um ataque de mão-única, e se tornou o único gângster conhecido a voltar de um. Ele sofreu uma severa batida no processo mas nunca disse quem estava por trás disso. A resposta óbvia seria o pessoal de Maranzano, mas francamente, se esse foi o caso, por que eles não o mataram? Os rumores abundam – ele engravidou uma garota e o pai dela estava por trás disso, ele barganhou com seus assaltantes e os pagou, e assim por diante. Alguns cínicos (como eu) sugeriram que ele arranhou para si para reforçar sua reputação, que certamente aumentou.

Luciano arranhou a morte de Masseria: ele deu a Joe the Boss muita comida e bebida (uma tarefa não muito difícil; Masseria era tão glutão quanto Capone) e então foi para a sala dos homens enquanto seus amigos Vito Genovese, Joe Adonis, Albert Anastasia e Bugsy Siegel entraram no restaurante quase vazio, atiraram em Masseria várias vezes, e então partiram. Luciano lavou suas mãos, e então saiu e chamou a polícia.

Maranzano...

Com Masseria morto, Maranzano se declarou *capo di tutti capi* – e informou o resto da Máfia que sua palavra era a lei, ele esperou um corte de *tudo*, e que estaria entregando novas ordens e leis para os outros gângsters, que o estariam seguindo com medo de morrer. Ele também foi o pioneiro das Cinco Famílias de Nova York, e manteve uma cerimônia pródiga muito parecida com uma coroação. Luciano e companhia não estavam impressionados, e começaram a mandar mensagens para seus aliados da conferência de Atlantic City, da ordem de “Este cara tem que partir”. O resto do submundo concordou. Meyer Lansky importou quatro pistoleiros judeus, os treinou a agir como agentes federais, e os levou a estourarem os escritórios de Maranzano e mandar falar com ele sozinho. Maranzano não tinha motivo para suspeitar que eles eram algo além do que diziam ser (e como Masseria, Maranzano tipicamente esquecia que o submundo não era exclusivamente siciliano). Eles o levaram para seu escritório e o mataram, mas não de forma limpa – seis facadas, quatro ferimentos a bala, e uma garganta cortada. Outro Rasputin, não?

E Todo o Resto

A noite após a morte de Maranzano ficou conhecida como a Noite de Vésperas Siciliana na cultura gângster. Supostamente, os associados de Luciano pela nação procuraram apoiadores da Máfia da velha escola e os assassinaram. Informes colocam a cifra das mortes em algo entre 20 e 100.

Tudo isso é bobagem, claro. Eu vi uma lista de vítimas ou qualquer outra evidência verificável que algo como a Noite de Vésperas nunca aconteceu. Nenhum gângster com quem tenha falado ou livro que já tenha lido me dá motivos para acreditar nisso. E ainda, existe alguma verdade nisso, pois ao ler minhas próprias palavras, não consigo tirar aquele gosto de “inverdade” da minha boca. Bem, se há algo por trás disso, não faço ideia do que possa ser.

Cooperação?

E então era tempo de outra conferência, em Chicago desta vez (foi um pouco antes de Capone ser mandado para o rio; ele ainda tinha o dinheiro para entreter a todos). Foi oferecido a Luciano o título de *capo di tutti capi* mas ele o rejeitou – ele queria que o corpo governante fosse um conselho, em que cada representante tivesse um voto igual. Ele próprio foi unanimemente votado para a posição de presidente, claro. À época, apenas italianos podiam votar, embora importantes gângsters não italianos como Lansky e Moe Dalitz tivessem um assento nos encontros. As Cinco Famílias de Nova York – lideradas por Luciano, Joe Bonanno (também conhecido como Joe Bananas), Joseph Profaci, Tom Gagliano, e Vincent Mangano tinham seus próprios territórios, mas Luciano deixou claro que a guerra não era o meio adequado para defender estes territórios. Assim como em Atlantic City, Charlie Lucky pregou a importância de trabalhar juntos sem competir.

Quanto isso durou?

Um Tipo Diferente de Guerra

A “guerra contra o crime”, não é nova nem como conceito nem como frase. Em seus anos como governador de Nova York, Franklin Roosevelt conduziu sua própria guerra contra o crime, apontando uma comissão especial liderada pelo Juiz Samuel Seabury para expor a corrupção de Tammany Hall e sua ligação com o crime organizado.

Funcionou – os inquéritos de Seabury trouxeram luz às ligações inegáveis entre a Máfia e os líderes da cidade. Mas Roosevelt tinha um problema – ele precisava do apoio de Tammany em sua tentativa para a presidência contra Al Smith (aqui está uma nota engraçada: havia um terceiro competidor, um homem chamado Jonh Nance Garner, mas ninguém nas cidades realmente considerou sua campanha séria. Por quê? Por que ele era do Texas, aquela terra remota e enlouquecida – não sentida realmente como parte dos EUA nas maiores cidades. Talvez eles saibam algo que nós não sabemos...). De qualquer forma, Roosevelt examinou os achados da comissão, decidiu que não havia o bastante para seguir em frente, e não buscou a questão (naquele momento). O submundo decidiu que Roosevelt faria afinal e Tammany Hall lançaria seu apoio a ele.

Tão cedo quanto a nomeação presidencial de seu partido fosse oficial, contudo, Roosevelt começou sua campanha anti-corrupção. A comissão de Seabury começou a fazer perguntas difíceis, e alguns caras – James Walker, o prefeito de Nova York, entre eles – não tinham respostas. Walker se resignou e fugiu para a Europa, mas Roosevelt continuou.

O Submundo Contra-Ataca?

Possivelmente. Você sabe sobre o atentado contra a vida de Roosevelt? Em 15 de fevereiro de 1933 – não muito tempo depois que Roosevelt venceu a eleição presidencial – ele estava viajando pela Flórida e parou em Miami para descansar um pouco. Ficando próximo a ele estava o recém eleito prefeito de Chicago, Anton Cermak. Durante a fala de Roosevelt, um tiro foi disparado (alertando um repórter próximo a brincar com Cermak, “Como em Chicago, hã?”). Cermak foi atingido no pulmão, fatalmente, enquanto caía. O autor do disparo, um franco-atirador italiano chamado Joseph Zangara, foi julgado, preso, e executado em um mês.

Claro, os rumores abundam sobre o que realmente aconteceu. Uma história é que Zangara disparou mas uma mulher que estava por perto segurou seu braço e puxou, tirando sua mira. Outra é que ele não estava mirando em Roosevelt, como foi geralmente aceito, mas em Cermak (o prefeito havia recentemente mandado oficiais de polícia assassinar Frank Nitti, um dos chefes operativos de Capone. Nitti sobreviveu ao disparo, mas se matou algum tempo depois – ele não foi jogado de um prédio por Elliot Ness, como um certo filme representou). Não há forma de verificar os motivos ou seus

empregadores, ele está morto, afinal. Mas aqui está a verdade do porquê ele errou, como me foi contado por um membro de nossa Tradição que estava realmente lá: Zangara, ainda que fosse um perito no tiro, também era muito baixo. Ele ficou em cima de uma cadeira e mirou no Presidente eleito, mas sua cadeira balançou um pouco, e ele errou. Agora, quais as probabilidades de que a cadeira tenha balançado naquele preciso momento?

E aí?

A Máfia Prospera

Realmente, mesmo com Roosevelt colocando pressão sobre a Máfia, estava indo tudo bem. Como mencionei, quando a Proibição acabou, a Máfia voltou a manufaturar bebidas legalmente e fez uma matança. Durante a Depressão, os gângsters eram uns dos poucos cidadãos com dinheiro – afinal, eles nunca haviam apostado no mercado de ações ou colocado dinheiro nos bancos, então a Máfia tinha dinheiro o bastante para passar. (Nota interessante: alguém veio com a ideia de impor altos impostos sobre a bebida agora legal. Resultado? As pessoas continuavam comprando bebida ilegal e sem impostos.) Apostar, na forma de máquinas caça-níqueis e “jogos de azar” (um apostador colocaria dinheiro num número de 1 a 999, com um lucro de 600 por 1 se desse seu número. O número era derivado dos resultados de uma dada pista de corrida de cavalos, ou às vezes os últimos dígitos do número de encerramento do mercado de ações, e assim não fixável. Sabemos, contudo, que *nada* é não fixável) forneciam mais dinheiro.

A agiotagem mudou um pouco durante este tempo. Muitas das pessoas que precisavam de dinheiro não eram escória das ruas mas pessoas respeitáveis que haviam perdido tudo no mercado de ações. Então, ao invés de deixar um devedor delinquente sangrando, a Máfia só se tornaria sua parceira, e então o chantagearia. Por meados da década de 1930, a Máfia controlava uma incrível diversidade de negócios: hotéis, venda de carros, importações, farmácias, jornais (!), embalagens de alimentos e serviços. A lista é realmente interminável. Claro, eles ainda estavam infectando os sindicatos, também, aumentando as dívidas e aumentando os juros astronomicamente, ameaçando greves se os proprietários do negócio não pagassem.

A diversidade da Máfia é incrível, não? A razão para isso é que eles eram (e são) oportunistas de coração. Eles pulam em qualquer negócio que puderem, tomam controle o bastante para fazer

dinheiro mas deixam espaço o suficiente para os negócios continuarem funcionando, e juntam dinheiro com ancinhos. O faz imaginar de quem eles aprenderam, lá nas vilas rurais da Sicília.

E Se Organiza

Parece que a Máfia estava ficando “muito organizada”, não é? Não esqueça que tudo isso estava tomando lugar num breve período de tempo; num período de anos, algo chamado a Combinação (ou Sindicato) estava se formando. Longy Zwillman salientou a necessidade dos gângsters apresentarem um bom fronte. A caricatura louca de John Dillinger e a guerra entre Dutch Schultz e Vincent “Mad Dog” Coll eram ruins para o negócio. O próprio Zwillman ofereceu uma considerável recompensa pela captura dos raptos do filho de Charles Lindbergh (por todo bem que fizeram).

A Máfia prendeu seus policiais mais claramente durante este tempo. Louis Lepke ofereceu assumir o reforço destes policiais, com um grupo de assassinos dedicados (incluindo Albert Anastasia) – esta asa de execução da Máfia ficou conhecida como Assassinato, Inc. A Máfia sabiamente decidiu que repórteres e políticos estariam fora dos limites, pois matar um deles tendia a incitar represálias e fazer com que os holofotes mirassem no submundo, e isso sempre atraía desastres. Os tiras não estavam exatamente fora dos limites, pois matar um tira parecia ser um mal necessário ocasional, mas a polícia era em geral excluída do assassinato.

O país se dirigiu para fora da Depressão e caiu na Guerra Mundial, e a Máfia saíria dessa mudança de eventos melhor organizada do que havia entrado. Assim como a Proibição, eles encontraram formas de fazer dinheiro com a guerra. Mas antes que isso acontecesse, Abe “Kid” Reles derramou suas entranhas, quebrou o voto de silêncio na Máfia, e introduziu Assassinato, Inc. ao mundo.

Ratos

Supostamente, um rato faria qualquer coisa para sobreviver, motivo pelo qual o termo é aplicado a criminosos que traem seus cúmplices para ganhar a liberdade. A política de conceder imunidade a gângsters que tenham “dedurado” seus companheiros provavelmente é o que seduziu Kid Reles a cantar – isso, e ele temia que se não falasse, alguém poderia falar, e então ele iria a julgamento.

Fossem quais fossem seus motivos, Reles foi exatamente o que William O'Dwyer, o promotor

chefe de Nova York em 1940, precisava. Reles não era um don, claro, nem era um soldado de baixo escalão. Ele era um homem médio, um mafioso, e tinha uma memória fotográfica. Ele deu detalhes sobre as vidas e mentes de Louis Lepke, Luciano, Siegel, e assim por diante – e nunca se confundiu. Ninguém tinha uma memória tão boa, certo? Então quem lhe passou a informação? Conheço uma dúzia de modos diferentes que algum de nós poderia ter feito isso, e os sugadores de sangue também se provaram ter realizado lavagem cerebral (ou, claro, o governo ou algum outro grupo mais mundano poderia facilmente ter pego sua confissão. Jesus, estava começando a soar como você por um minuto). Mas mesmo que a confissão não fosse ideia de Reles (ou se alguém o estivesse alimentando com informação uma vez que começou a cantar), quem quer que estivesse realmente por trás disso deveria ter dados verdadeiros. Reles cantou sobre a habilidade de Assassinato, Inc. em executar matanças, roubos, sequestros e assim por diante conforme as especificações do cliente, e que os “clientes” em questão eram membros do Sindicato por todos os EUA. Ele os levou a corpos nos cemitérios da máfia (incluindo um fora da cidade aqui em Boston; bastante estranho, evidências forenses mostraram que alguns corpos haviam sido enterrados e então reenterrados ou substituídos). Com seu testemunho, O'Dwyer varreu Nova York e prendeu quase todos os envolvidos com Reles. Alguns destes caras, como Allie Tannenbaum, se juntaram ao coro, para falar, e deram testemunho em troca de imunidade e liberdade. Outros receberam tempo de prisão ou cadeira elétrica. Um dos caras que morreu foi Louis Lepke.

Lepke nunca foi um contrabandista, mas um gângster sádico. Versátil, também – ele usava ácido, facas, armas, picadores de gelo, ou qualquer coisa que estivesse à mão para matar ou intimidar alguém. Com Luciano na prisão (por comandar um anel de prostituição, que negava ferozmente) e Dutch Schultz morto, Lepke era o inimigo público número um. Ele havia estado escondido por dois anos naquela época, mas as autoridades de Nova York estavam aumentando a pressão sobre todo criminoso que encontrassem com uma frouxa conexão com a Máfia – o que incluía os apostadores conduzindo loterias. Esta pressão era ruim para os negócios, e Luciano (ainda na prisão), Lansky, e os outros no conselho decidiram que Lepke ou precisava se transformar ou morrer (ele fez ambos, quando isso aconteceu). Lepke caminhou direto para a armadilha – a Máfia disse a Lepke que ele estava sendo perseguido apenas



por acusações federais e não se voltou contra as autoridades de Nova York (que podiam acusá-lo de assassinato). Lepke, concordou, e em agosto de 1939, entrou em um carro com J. Edgar Hoover, então se rendeu. Lepke foi levado aos carvões na corte federal, e então foi entregue a O'Dwyer para acusação. Tannenbaum testemunhou contra Lepke na corte (Reles não... mas nós sabemos disso) e Lepke foi executado em março de 1944 (apenas quatro anos após de sua condenação. Os tempos mudaram...).

Entretanto, Reles não testemunhou contra Lepke, pois Kid estava morto. Ele caiu da janela do quinto andar junto com alguém atado aos lençóis. Não é difícil supor o que aconteceu; alguém fez algumas chamadas e os tiras designados para guardá-lo olharam para o outro lado o suficiente para que Assassinato, Inc. fizesse seu serviço.

A morte de Reles poupou Albert Anastasia e Bugsy Siegel (por enquanto) – ele era a testemunha chave nos casos contra os dois homens. Mas o submundo estava prestes a se submeter a uma de suas mais estranhas torções, tudo por conta da paranoia nacionalista que a Segunda Guerra Mundial trouxe.

Gângsters Mortos

Acho que mencionei isso porque é da sua conta. Os mafiosos são bastante supersticiosos na maior parte do tempo, e muitos deles acreditam em fantasmas. Às vezes eles fazem concessões a seus camaradas mortos, e quem sabe se isso ajuda ou não? O que eu sei é que Louis Lepke prestou uma visita a alguns amigos após ser eletrocutado.

A história diz que por quase onze meses após Lepke morrer, um gângster que estava para ser pego pelos tiras (ou cansado, as histórias variam) o viu num sonho, na cadeira elétrica, sendo eletrocutado. Os sonhos aparentemente variaram em outros pontos. Às vezes Lepke falava, às vezes ele só apontava para o sonhador e sorria largamente. Mas ele estava quase sempre certo. Um mafioso que tinha um “sonho com Lepke” estava invariavelmente morto ou sob a custódia da polícia em uma semana (embora alguns mafiosos informassem ter contato próximo com a morte ou com os tiras).

Não sei se o fantasma de Lepke voltaria ou porque ele teria interesse em perseguir gângsters após a morte, mas não tenho ouvido histórias dos “sonhos com Lepke” após 1945. Não tenho certeza do porquê disso.

Operação: Submundo

Nunca deixe lhe dizerem que os gângsters não são americanos patriotas. Seus métodos nunca funcionariam na maioria dos países, e não seriam quase tão lucrativos. Mas o Estilo Americano havia tornado muitos gângsters muito ricos, e eles não viam qualquer razão porque a Segunda Guerra Mundial não deveria seguir o mesmo caminho. Durante a guerra, como posso certamente dizer, coisas como gasolina e pneus eram racionados. Durante a Segunda Guerra Mundial, tecido, carne e outras commodities também eram racionadas, tudo em nome do esforço de guerra. Os cidadãos recebiam selos especiais com os quais comprar bens racionados. E durante a Proibição, a bebida usada para propósitos medicinais só era lançada às pessoas que tinham certificados especiais. A Máfia não havia esquecido nenhum destes velhos truques. Os gângsters falsificaram e roubaram os selos, sequestraram carregamentos de bens racionados, e os vendiam para qualquer um disposto a pagar. Sempre uma forma de fazer lucro, parece.

Mas Charlie Luciano ainda estava atrás das grades, e enquanto o “Presidente do Conselho”, tanto quanto durou no submundo, essa não era uma situação ideal. Em fevereiro de 1942, contudo, o catalisador que libertaria Charlie Lucky explodiu no Rio Hudson. Um navio de luxo, o *S.S. Normandie*, que havia sido transformado para carregar tropas Aliadas ardeu em chamas e deixou muitos patriotas americanos preocupados que as docas estivessem lotadas de sabotadores.

Isso era ridículo; as docas estavam cheias de gângsters e as pessoas influenciadas por eles. Se a marinha tivesse olhado os fatos – nada entrava ou saía das docas de Nova York sem que a Organização tirasse uma parte da ação – eles não teriam se preocupado. Afinal, se o Eixo tomasse os EUA, a Máfia disporia da mesma liberdade? Provavelmente não. Mas a marinha se desgastou, e Charlie Lucky, trabalhando por canais, enviou mensagens que talvez a Máfia pudesse ajudar a marinha.

Levou algum tempo, mas eventualmente alguém sugeriu que a marinha fosse falar com Charlie Lucky (que fez um grande esforço para se assegurar de que a ideia não parecesse vir dele). Ele disse que amaria ajudar – se fosse tirado da cela fria e úmida em Dannemora para a Prisão de Great Meadow (mais um clube de campo do que uma penitenciária), ele provavelmente poderia fazer algo.

Ele não só foi transferido para lá – lhe foi dado um escritório, um telefone, e privilégios de visita. Entre

seus visitantes: Meyer Lansky, Frank Costello, Joe Adonis e Albert Anastasia (nesta época, Reles estava morto e não havia mais caso real contra Anastasia). Ele simulou estar falando sobre segurança nacional, mas mais provavelmente ele e seus amigos estivessem ordenando a perspectiva dos bens racionados por tudo que valiam. Mas ele fez um bom jogo, mesmo fornecendo cartões postais retratando a costa siciliana para que os Aliados pudessem planejar seu desembarque. Sejam honestos – Luciano deixou a Sicília ainda uma jovem criança e não havia voltado. Mas os militares caíram nessa, e no final da guerra, Luciano estava livre e deportado de volta à Itália.

Então quem queimou o *Normandie*? Essa não é uma questão. Albert Anastasia e seu irmão, “Tough Tony” fizeram isso pessoalmente. Seu objetivo era tirar seu chefe da prisão – e o plano saiu sem problemas. Operação: Submundo havia alcançado seu objeto em grande estilo.

Outra Conferência

A Máfia siciliana não teve muito interesse nos narcóticos até antes do final da década de 1940. Oh, sempre havia o traficante ocasional em seu meio – de fato, Luciano fez alguns negócios quando era jovem – mas para a maior parte, a Máfia não sujava suas mãos com drogas. Antes de você começar a pensar que isto se originou de algum tipo de espírito de justiça, sugiro que esqueça – tudo não passava de dinheiro. A Organização reconheceu que os riscos associados com a venda de drogas não valiam o dinheiro que faziam, não quando tinham tantos outros empreendimentos que estavam trazendo o dinheiro. Então a Máfia permaneceu livre de drogas até que Vito Genovese apareceu.

Drogas

Genovese foi realmente uma figura importante na Máfia – ele foi um dos homens que assassinaram Joe Masseria. Ele fugiu para a Itália em 1937 quando enfrentava um processo por assassinato, contando com seus amigos no governo de Mussolini para abrigá-lo e protegê-lo. Isso funcionou por um tempo, mas então a guerra terminou, a Itália perdeu, e muitos da coorte de Il Duce acabaram pendurados. Genovese, nenhum idiota, segurou uma posição numa base do exército como tradutor, mas começou a vender bens americanos dos depósitos de abastecimento. Eventualmente, alguém o pegou e contactou o FBI para ver se Genovese era procurado. Era, como aconteceu – por assassinato – e então foi

mandado para Nova York. Contudo, antes de seu navio atracar, a testemunha contra ele foi envenenada e Genovese foi solto. Mais especificamente, ele foi direto ao território controlado pelos Mangano e Bonanno e começou suas próprias operações.

Este era o tipo de comportamento que poderia ter o levado para outro caminho, mas Lansky e Luciano pararam e tiveram um de seus famosos encontros, desta vez em Havana, Cuba. Pouco antes do natal de 1946, Genovese, Anastasia, Bonanno e companhia reuniram-se num hotel na ensolarada Cuba para comparecer (supostamente) a uma festa para Frank Sinatra. O próprio Sinatra chegou naquela festa com dois dos sobrinhos de Al Capone, então não foi difícil adivinhar como ele se sentia a respeito da Máfia.

Seja como for, a assembleia discutiu questões importantes, uma das quais foi narcóticos. Luciano, tendo realizado alguns carregamentos de drogas, sugeriu que a Máfia não se envolvesse, mas seu ponto de vista não era consensual. No fim, essa discussão foi entregue e cada chefe foi recomendado a seguir seu próprio caminho sobre o assunto.

Viva Las Vegas

Las Vegas foi o outro tópico do dia. Parecia que Bugsy Siegel tinha uma grandiosa visão de Vegas como uma Meca do jogo. Até aquele momento, Reno era a grande atração para apostadores, enquanto Las Vegas era muito mais uma cidadezinha. Siegel havia pedido dinheiro emprestado a seus amigos na Máfia e em Hollywood (ele era o chefe da Costa Oeste, lembra) para construir um magnífico hotel chamado o Flamingo. Ele finalmente o construiu e o abriu, mas não sem algum suor; uma das coisas que saiu no encontro de Cuba foi que Siegel estava desviando dinheiro dos fundos de construção e mandando para um banco na Suíça.

A Máfia o deixou vivo por outro ano. O Flamingo abriu pouco depois do Natal de 1947. Não parecia muito bem inicialmente, mas na primavera, o lugar se tornou lucrativo. Siegel teria deixado o país, como de fato ele estava planejando, mas o destino o pegou. Ele foi baleado em junho, e os homens de Lansky tomaram conta do Flamingo. Nos anos seguintes, os hotéis começaram a se espalhar em Vegas, criando o que agora é chamado de Faixa, e quase todos estes hotéis eram propriedade, em parte ou completamente, da Máfia.

Howard Hughes conseguiu se ligar muito bem ao comprar boa parte de Nevada e fazer uma fortuna para a Máfia nos cassinos. Seu grande erro: ele não

contratou uma nova equipe quando comprou os cassinos, o que significa que os mafiosos estavam manipulando (e assim redirecionando) muito do dinheiro. A propósito, uma atitude interessante naquele tempo foi que apenas criminosos poderiam conduzir cassinos com sucesso (tendo estado em Vegas, digo que são menos os criminosos e mais os estúpidos que tornam os cassinos ricos – as pessoas nem ao menos consideram a chance de vencer?) e esses criminosos os conduziam honestamente. Ah. Me adiantando um pouco, Meyer Lansky foi acusado em 1969 por desviar \$36 milhões do Flamingo *sozinho*, e só Deus sabe quanto dinheiro foi realmente parar nos bancos da Suíça durante os anos 50 e 60.

De qualquer modo, com Hughes fazendo lucro (embora este lucro não refletisse o que os cassinos estavam levantando nem mesmo remotamente), os oficiais do estado imaginaram que deviam entrar em ação, e a Máfia se dividiu nas apostas de Vegas. Hoje, enquanto os Rothsteins mantêm uma mão nela, muitas das apostas em Vegas são legítimas.

As Coisas Ficam Difíceis

Em 1947, Luciano foi expulso de Cuba e embarcado de volta à Itália na insistência de Harry Anslinger, diretor da Divisão de Narcóticos. Anslinger estava convencido (ironicamente) de que Luciano era um lorde das drogas, ficando em Cuba para supervisionar embarques de narcóticos para os Estados Unidos. Isso podia ser verdade, mas Luciano negou. Não importava; os EUA ameaçaram reter medicamentos e suprimentos de Cuba se eles não o deportassem à Itália. Assim o fizeram, e lá ele ficou.

A Comissão Kefauver

Mas Luciano podia se considerar afortunado – ele nunca teve de aparecer na televisão e negar sua ligação ao crime organizado. Começando em maio de 1950, um comitê especial encabeçado pelo Senador do Tennessee Estes Kefauver viajou pelo país, colocando as figuras do crime organizado no banco das testemunhas e grelhando-os impiedosamente. Muitos deles alegaram a Quinta Emenda, claro, mas esse não era o caso. O comitê não foi formado para obter um monte de convicções, foi formado porque Kefauver queria saber a extensão e o alcance do crime organizado na América – e ele sentiu que as pessoas também deveriam saber.

E as pessoas descobriram. Se Kefauver tivesse simplesmente publicado seus achados, mesmo no jornal, provavelmente não teria tido tanto impacto.

Mas as audiências do comitê eram televisionadas, e os americanos tomaram seus assentos, assistindo a Máfia se deslocar desconfortavelmente enquanto Kefauver e seu comitê desfiava acusações de extorsão, assassinato e assim por diante, quase um ato reflexo, pedido para confirmar. Os gângsters ou as negavam ou se recusavam a responder, mas isso não importava. Albert Anastasia e Joe Adonis, bem como dezenas de capangas de baixo escalão, tiveram seus rostos difundidos por todo o país. Frank Costello, que havia tentado tão desesperadamente se tornar um homem de negócios respeitável, recusou deixar as câmeras mostrarem seu rosto. Ao invés disso, eles capturaram suas mãos, nervosamente tamborilando os dedos ou impacientes com seus cigarros, e sua voz trêmula, e isso provavelmente foi pior para ele. Não ajudou que ele mudasse as histórias, deixasse a sala quando ficasse agitado, e se recusasse a produzir documentos que o comitê exigia.

Resultado

Costello não foi preso por um tempo substancial como um resultado direto das audiências, mas perdeu seu papel principal no Sindicato. Ele não foi o único. Joe Adonis foi indiciado por acusações de jogo, e um alvo de outros indiciamentos que vieram. Ele fugiu do país e voltou à Itália. Willie Moretti, outro líder e um parceiro de Longy Zwillman, não teve chance de ir para a prisão. Ao invés disso, ele foi assassinado (embora seu juízo estivesse começando a abandoná-lo devido párese avançada, a mesma doença que supostamente matou Capone, esta foi mais uma morte de misericórdia do que um assassinato).

Vito Genovese, contudo, estava indo bem. Ele foi tudo menos ignorado durante o circo da comissão de Kefauver. Sim, ele foi intimado mas deixou o país durante aquela época, e sendo considerado um capanga de segunda linha, a comissão não foi procurá-lo. Após a falaçada da missão se terminar, ele assumiu o controle da família Luciano. Ele já era o segundo, atrás apenas de Costello, para aquele papel, e uma vez que Costello havia decidido se retirar completamente do Sindicato, Genovese poderia ter a família para si.

Mas o principal pecado e filosofia que conduzia a Máfia é e sempre foi a cobiça. Genovese não queria ser “apenas” o cabeça da família Luciano, ele queria ser o novo *capo di tutti capi*. Aparentemente o que aconteceu a Masseria e Maranzano fugiu de sua atenção. De qualquer modo, ele desobedeceu uma ordem direta do conselho governante (incluindo os votos de Luciano e Adonis na Itália) e mandou um

atirador atrás de Costello.

O assassino, Vicente “Queixo” Gigante, foi atrás. Ele caçou a cabeça de Costello mas não causou dano real. Ele foi eventualmente preso por tentativa de assassinato, mas Costello, na tradição da Máfia, não o identificou, então foi solto.

Costello, de sua parte, não tinha desejo em esquivar de balas pelo resto de sua vida (ele estava tendo problemas suficientes se esquivando da prisão), então ofereceu a Genovese um acordo. Se Genovese parasse de tentar acertá-lo, Costello não traria a questão ao conselho (o que significava basicamente que Genovese não atiraria em retaliação). Eles concordaram, Costello voltou a jogar seus dardos, e Genovese voltou para Nova York para dirigir sua “família” com punho de ferro.

Nenhum dos homens quis manter sua palavra, claro. Genovese ainda queria controle, e temia que Costello pudesse tentar pará-lo. Costello não queria ver o Sindicato nas mãos de um traficantezinho como Genovese. Genovese imaginou que se Costello estivesse para agir contra ele, seria através de Albert Anastasia. O subchefe de Anastasia era um mafioso chamado Carlo Gambino, e ele queria o controle da família Anastasia. Então Gambino se lançou com Genovese, e contratou o assassinato de Anastasia com os irmãos Gallo. Em 25 de outubro de 1957, Albert Anastasia sentou-se numa cadeira de barbeiro. “Crazy Joe” Gallo e outro homem, provavelmente um destes irmãos, entrou na barbearia e atirou no temido Carrasco Mor de Assassinato Inc. até a morte. Gambino tomou controle dos interesses de Anastasia. Genovese marcou um encontro de todos os chefes do submundo. Ao invés de realizar o encontro numa cidade grande, contudo, ele decidiu por uma cidade pequena no norte de Nova York chamada Apalachin.

O Desastre de Apalachin

Alguém não estava pensando a frente. Pode ter sido Genovese, por fazer o encontro na cidadezinha em primeiro lugar. Pode ter sido Joseph Barbara, que possuía a fazenda onde o encontro tomou lugar. De qualquer forma, a reserva repentina de dúzias de quartos de hotel e a compra de carne e outros suprimentos em grande quantidade não passou despercebido pela Polícia do Estado de Nova York. Enquanto limusines de todo o país chegavam e todas iam para o mesmo lugar, os tiras decidiram que algo interessante estava acontecendo e colocaram bloqueios nas estradas em torno da casa. Um capanga menor – provavelmente saiu para fumar ou apenas

estava montando guarda – percebeu os bloqueios, e correu para dentro para soar o alarme.

Ninguém foi preso como resultado de Apalachin, pois realizar um encontro não é crime. “Mas foi muito divertido”, um dos oficiais citou. “Todos estes gângsters de meia idade pulando pelas janelas, correndo pela floresta. Mesmo que não pudéssemos registrá-los, foi divertido cercá-los”. E que captura. Genovese, Joe Profaci, Joe Bonanno, e quase 60 outros mafiosos foram capturados (e depois soltos). Mas haviam quase 100 na lista de convidados. Alguns deles escaparam na floresta, e voltarei nisso num segundo. Alguns conseguiram realmente escapar ao se esconder no porão até a polícia ir embora. Entre eles: Dominic Cardona Jr. E os gângsters no comando em Chicago e Nova Orleans nunca apareceram, alegando atraso na viagem, mas uma vez que estas duas cidades ainda eram leais a Luciano e Costello, você pode imaginar o quanto acidental o incidente de Apalachin realmente foi.

As esperanças de Genovese por controle da Máfia foram pelos ares. Ninguém juraria lealdade a ele agora. Muitos dos maiores atores estavam na prisão (Genovese foi indiciado por tráfico de drogas em 1959 e levou 15 anos), fora dos negócios (Costello), muito novos para a organização (Gambino) ou muito ocupados com seus próprios problemas (Profaci).

Um reflexo de Apalachin: mencionei que alguns dos gângsters que fugiram entraram na floresta. Uns poucos destes, incluindo um prodígio na família Profaci, nunca foram vistos de novo. Visitei Apalachin e andei próximo daquela floresta, e foquei um pouco na floresta em torno da cidade. O que senti foi um ar de caos e puro ódio como nunca encontrei antes. A cultura da Máfia disse que os poucos gângsters que desapareceram em Apalachin deixaram o país ou foram mortos por rivais na confusão. Acho que eles encontraram um destino muito pior.

A Guerra Gallo-Profaci

Os problemas de Profaci tinham muito a ver com os irmãos Gallo. “Crazy Joe” Gallo tinha a reputação de ser um tanto difícil de lidar, mas ele era, de certo modo, um visionário. Muitos dos gângsters judeus e italianos evitavam os negros, mas Gallo imaginou que muito do crime do centro da cidade seria controlado pelos negros no futuro, dentro de alguns anos. Ele também percebeu que não importava qual tipo de regras ou códigos de honra a Máfia estabelecia para si, elas *sempre* seriam quebradas – a mudança e a quebra

eventual são inevitáveis em qualquer sistema, como bem sabemos. Francamente, esse tipo de entropia começou a se mostrar bem antes da guerra. Diabos, Luciano contribuiu com ela ao varrer os Mustache Petes. A ordem estabelecida ficou um pouco estabelecida demais, sufocou mudanças e o crescimento, e então tudo se dividiu, levando à mudança novamente. A mudança do Dinamismo para Estase para Entropia se repete.

Desculpe por esse desvio. De qualquer modo, os irmãos Gallo trabalharam com Joe Profaci por um tempo, mas então começaram a exigir partes maiores dos lucros. Profaci, não sendo um cara tão generoso, recusou suas exigências. Crazy Joe respondeu raptando o irmão, o cunhado e dois seguranças de Profaci e mantendo-os em cativeiro. Esse provavelmente foi o verdadeiro início da Guerra Gallo-Profaci, tal como foi.

A guerra não começou com muitos fogos de artifício. As vítimas de Gallo foram libertadas ilesas quando Profaci prometeu pagamento. Entretanto, ele não ficou atrás. Ao invés disso, ele encomendou o assassinato de um Galo. Então, Larry Gallo (irmão de Crazy Joe) recebeu um convite para se encontrar e receber o primeiro pagamento. O que ele teve ao invés disso foi um laço em volta do pescoço. A sorte estava com Gallo; um tira que passava perguntou o que estava havendo e os soldados de Profaci atiraram no tira, dando a Gallo tempo para se libertar.

A Guerra Gallo-Profaci não foi tão excitante quanto, digamos, a Guerra Castellammarese. O ponto alto foi quando os irmãos Gallo, entocados em seu esconderijo na President Street, salvou uma família de um prédio próximo que ardia em chamas na noite. Joe Gallo e Joe Profaci ambos deixaram a guerra por razões completamente desconexas com ela. Gallo caiu na prisão sob acusação de extorsão, e Profaci morreu de câncer em junho de 1962. Ambos os lados reivindicaram a vitória na guerra. É sempre difícil admitir que ninguém venceu.

A Guerra de Baqaça

Com Profaci morto e os Gallos aleijados, o controle da família Profaci passou para Joe Magliocco, o cunhado supracitado de Profaci. Ele não era exatamente uma figura aterrorizadora; era fraco e na maior parte do tempo estava doente. Enquanto isso, a família de Tommy Lucchese ainda estava ficando forte, e Carlo Gambino também estava ganhando poder. Não era nenhuma destas figuras que faria o próximo movimento.

Joseph “Joe Bananas” Bonanno era o don da menor família em Nova York, mas tinha os dedos enfiados em cada torta desde o Brooklyn até o Caribe. Ele, como Genovese antes dele, ajustou sua visão para governar definitivamente a Máfia (estes caras nunca aprendem?) e se preparou para matar Lucchese, Gambino, o chefe de Buffalo Steve Magaddino, e o chefe de Los Angeles, Frank DeSimone (que DeSimone tenha sido adicionado à lista foi algo que poderia achar lisonjeiro, se não estivesse tão apavorado. Depois que Bugsy Siegel foi morto e seu capanga Mickey Cohen tomou conta da maior parte de seus esquemas, embora DeSimone estivesse nominalmente no comando, Cohen nem mesmo lhe prestou contas na maior parte do tempo. De fato, a Máfia da Costa Oeste é muitas vezes chamada de a “Máfia do Mickey Mouse”). Bonanno precisava de ajuda para um empreendimento tão ambicioso – a frase “ter o olho maior que a barriga” vem prontamente à mente – e foi para Magglio. O novo chefe da família Profaci, por sua vez, deu o contrato para um iniciante na família, Joe Colombo.

Colombo era um sobrevivente, e considerou que suas chances de sobrevivência eram muito melhores se ele traísse Bonanno e Magglio para suas pretensas vítimas. O conselho convocou ambos: Magglio se apresentou e implorou por sua vida. O conselho imaginou (corretamente) que ele era muito covarde para conceber o plano e o deixou viver. Ele morreu de um ataque cardíaco poucos meses depois. Como recompensa à sua honestidade, Colombo conseguiu a liderança da família Profaci, tornando-se o mais jovem mafioso americano a ganhar uma posição tão distinta.

Bonanno, por outro lado, não apareceu diante do conselho. Isso não ajudou por muito tempo, pois ele foi raptado nas ruas na ponta da arma em outubro de 1964 e mantido prisioneiro por Magaddino por quase dois anos (naquela época, claro, ele estava presumidamente morto). Ao mesmo tempo, sua família se dividiu a meio. O conselho colocou um gângster leal chamado Gaspar DiGregorio na cabeça da família Bonanno, enquanto muitos homens de Bonanno declararam lealdade a Bill Bonanno, filho de Joe Banana. Os dois lados entraram em guerra, acumulando uma boa contagem de corpos mas com nenhum lado realmente vencendo muitas das vitórias decisivas. Quando Joe finalmente reapareceu, ele entrou na guerra, armas em chamas (quebrando a promessa ao conselho de que ele

aceitaria a escolha do conselho, que havia mudado de DiGregorio para Paul Sciacca, e se aposentou na Arizona).

Bonanno provavelmente teria vencido a guerra. Ele era perspicaz e efetivo, como eram seus soldados, e os corpos no lado dos Sciacca se amontoaram mais rapidamente do que do lado de Bonanno. Em 1968, contudo, o destino interveio – Bonanno sofreu um ataque do coração e saiu da guerra, se retirando para o Arizona e mantendo apenas seus interesses no oeste. Sciacca tomou controle de seus negócios em Nova York, por um tempo (Sciacca foi rebaixado em 1970).

E claro que as coisas continuaram do mesmo jeito, mas havia uma notável exceção aqui, certo? Onde afinal estava Dominic Cardona Jr.? Eu o vi por aí duas vezes, uma vez quando ele contou a história sobre Capone, e outra no porão da casa de Joseph Barbara em Apalachin. Claro, eu sei de sua contenda com ele, mas isso aconteceu em 1980, presumo que chega desta história. Ele não é uma figura importante, Mark. Ele errou com você, e como teve a oportunidade de acabar com ele e não o fez, acho que cabe a você vir aqui e fazer isso. Agirei como reserva para você, se quiser. Vi Cardona em torno do cais recentemente, como disse antes. Ele parece frequentar os mesmos lugares que eu (claro, eu estive vagando por alguns lugares da Máfia, procurando por informação que não consigo encontrar nos livros).

De qualquer forma, deixe-me saber se você ainda precisa de mais informação. Ou, voe até aqui e falaremos cara a cara.

— Jerry

A Geração Seguinte

Recebi sua carta ontem. Certo, Mark, você pediu por isso. Aqui está o resto da história da Máfia, do início da década de 1960 até os dias de hoje, mas lhe avisarei sobre algo. Enquanto o FBI e outras agências da lei ficam mais espertas (e melhor equipadas) no que diz respeito a pegar criminosos (testemunhe o caso do Donnie Brasco, que discutirei), a Máfia responde ao tirar o seu da reta. Há muita desinformação flutuando por aí, muita dela nas mãos dos *soldati* de baixo escalão, então não se surpreenda se algo que você ler aqui hoje seja contradito pelas notícias de amanhã. Agora, admitidamente, minha receita caseira para verdade – uma rotina que chamo “Verdade na Publicidade” – me permite peneirar o



lixo induzido pela mídia, mas usá-la nos jornais deixa um gosto amargo na minha boca (literalmente, uma vez que parte do ritual exige que eu beba uma bebida com gosto de tinta). Então, talvez o que está aqui seja um pouco mais de verdade do que o que você pode ler em qualquer outro lugar.

Outro Caçário

Em 1962, um inútil de baixo escalão chamado Joseph Valachi, que havia trabalhado sob a organização de Maranzano, e então na de Luciano e finalmente na de Genovese, se achou fazendo parte do tráfico de drogas. Pois, haviam rumores circulando que ele era um informante, e seu companheiro de cela calhou de ser o próprio Vito Genovese. Genovese marcou Valachi para a morte. Após sobreviver a três atentados a sua vida, Valachi confundiu um prisioneiro com um assassino mandado para matá-lo e espancou o pobre cara até a morte com um cano.

Agora enfrentando uma acusação de assassinato e uma sentença de morte, Valachi cantou por sua vida. O FBI o cercou com guardas e lhe deu o testemunho. Mas diferente de Kid Reles, que deu testemunho em instantes e corrigiu detalhes, Valachi contou histórias que muitas vezes contradiziam outras. Mais, ele não era muito brilhante – se recusou

a acreditar que não-italianos tinham qualquer poder real na Máfia, mesmo após Meyer Lansky ter sido um líder da Máfia por décadas. Ele se referia a Genovese como o “chefe dos chefes”, mas eu já discuti como aquela oferta de poder terminou.

O testemunho de Valachi podia ter sido bom para a televisão e para a imprensa, mas não era muito preciso. Entretanto, isso deu à Máfia um de seus apelidos mais comumente usados: La Cosa Nostra, ou “coisa nossa”. Os mafiosos ocasionalmente usavam a frase em conversas casuais, e nunca foi realmente usada para denotar a organização como um todo. Valachi, contudo, a usou dessa forma. Isto, por sua vez, deu a J. Edgar Hoover, cabeça do FBI (que por 30 anos havia insistido que não existia Máfia), uma chance de se redimir. Não havia Máfia, ele disse, porque ela era chamada La Cosa Nostra e o FBI estava investigando e se infiltrando nela há vários anos. Com certeza, Edgar. Bela roupa. A infiltração na Máfia foi, de fato, há apenas alguns anos, mas chegaremos lá. O FBI começou a ir atrás da Máfia, mas não com força total. As únicas razões para que Hoover tivesse feito uma tentativa foram porque ele havia se embaraçado por toda a derrota – o velho Homem G odiava imprensa ruim – e por isso o Procurador-Geral Robert Kennedy continuou o caçando. Entretanto, Hoover baseou muitas de suas

iniciativas no testemunho de Valachi, o que significava que Lansky e sua laia estavam seguros (por enquanto). Contudo, Kennedy não era tão míope, e veio com algumas táticas interessantes. Uma era um estatuto indicando que se um réu testemunhasse para ganhar imunidade, ele não poderia citar a Quinta Emenda para evitar se auto-incriminar (o que faz sentido).

Qualquer que seja a veracidade do testemunho de Valachi, ele ajudou a lei. Em 1966, mais dos gângsters de Nova York haviam sido presos do que nos 30 anos anteriores.

Dias Estranhos

Culpe o Medo Vermelho, o avanço rápido da tecnologia, ou apenas o calor, mas algumas coisas estranhas aconteceram nas últimas décadas. Algumas dessas coisas envolveram o crime organizado.

Kennedys

A família Kennedy teve problemas com a Máfia por décadas, desde Boston, quando a família Giovanni apoiou Francis Milliner contra Timothy Kennedy (declaradamente, os Milliners continuam sua vendetta até hoje, ao ponto de comprarem a mansão Kennedy de baixo deles e então alugarem a maldita casa de volta para eles). Provavelmente aquele que lhes causou mais problemas foi Bobby Kennedy.

Robert Kennedy, como mencionei, foi Procurador-Geral de 1961 a 1967, mas esteve atrás da Máfia por muito mais tempo do que isso. Todas as questões sindicais do Sindicato dos Caminhoneiros, quando Jimmy Hoffa estava contratando capangas a torto e a direito, Kennedy estava lá tentando pegá-lo resolvido. Quando se tornou procurador-geral, ele levou um carregamento de gado para Hoover para colocá-lo em movimento (não que isso ajudasse muito). Os oficiais gostavam de fazer um show ao ir atrás da Máfia mas muitas vezes eram comprados ou desistiam da luta quando o interesse público se deslocava. Robert Kennedy não, e em 1968 (após ter se demitido do cargo de procurador-geral) ele levou um tiro na cozinha do Hotel Embaixador em Los Angeles.

Supostamente, um palestino chamado Sirhan Sirhan atirou em Kennedy, mas não aposto nisso. Você sabe que não sou um teórico da conspiração, mas existem muitas evidências que sugerem que Sirhan possivelmente não infligiu os ferimentos em

Kennedy, dando a entender que eles estavam se enfrentando e assim por diante. Também, existe a teoria “Polka Dot Dress”: dizem que uma mulher fora do hotel estava dizendo, “O acertamos!” após o assassinato.

Eu realmente não tenho informação sobre a verdade de seu assassinato, mas sei que Sirhan, como em 1997, estava declarando inocência (primeiro disse que havia feito, então não se lembrava). Foi sentenciado à morte, mas ele, como Charles Manson, foi salvo pela decisão que a pena de morte era inconstitucional (graças a Deus eles tiveram juízo com esse). Então, por que sua história mudou? Mentiras desde o início, ou sutil controle mental que agora está desaparecendo? Quem sabe?

O outro Kennedy, JFK, teve seus próprios assuntos com a Máfia, mas a Máfia realmente apoiou sua presidência. Parece estranho à primeira vista, mas a história diz que Joe Kennedy (pai de John) teve ligações com a Máfia, e pediu ajuda a Sam Giancana para eleger JFK. Por que Giancana concordou, se de fato o fez, é um mistério, mas mais provavelmente, ele pensou que John lhe deveria favores e assim levou Bobby de volta ao inferno na Máfia uma vez que John estava no cargo. Como sabemos, não funcionou bem desse jeito.

Mas de outro modo, JFK bateu Nixon por uma margem ridícula na eleição de 1961. Relatórios têm os garotos de Giancana recheando urnas e fundos de campanha da LCN canalizados para Kennedy através (quem sabe?) de Frank Sinatra. Outro enredinho interessante diz respeito a uma mulher chamada Judith Exner, uma “companhia” casual tanto de Sinatra quanto de Giancana. Ela agia como uma mensageira entre Sam e Jon, e fez ligações telefônicas para o presidente, completamente ignorante de que estava sendo seguida pelas autoridades (por sua associação com Giancana, como veio a público).

Então por que isto não veio à luz naquela época? Simples. O Presidente estava tendo um romance com uma mulher com ligações com a Máfia. O procurador-geral era o único a pressionar o FBI a quebrar a Máfia. O procurador-geral era... o irmão do presidente.

Mais claro do que água.

Operação: Mangusto

Sempre que o governo federal se aconchega com a Máfia termina queimado. Mas isso ainda acontece às vezes; o governo assume que por os mafiosos tenderem a ser americanos patriotas, seus motivos para esse patriotismo são puramente nacionalistas.

Isso não é verdade; muitos motivos da Máfia são egoístas. Os planos para assassinar Fidel Castro durante a década de 1960 não foram exceção.

Castro havia expulsado Meyer Lansky de Cuba, o que significava que uma grande parte de dólares de apostas não seriam mais seus. Lansky também era anti-comunista; os criminosos são, por regra, capitalistas, e normalmente conservadores. As coisas mais livres, sejam remédios, suprimentos, comida, ou o que quer que os liberais queiram dar, menos dinheiro definitivamente termina trocando de mãos, e isso é ruim para os negócios. O crime organizado é capitalista selvagem, ao ponto que na Itália, as famílias do crime apoiarão governos fascistas sobre os comunistas (você pode fazer amigos com fascistas e ajudá-los com suas aquisições, mas os verdadeiros comunistas só querem dar tudo). De qualquer modo, quando as conversas sobre o papo de Castro começaram a circular, ele ofereceu apoio. Howard Hughes, outro anti-comunista paranoico, estabeleceu uma busca por soldados da Máfia dispostos a matar Castro. Seu povo veio com Sam Giancana, o chefe de Chicago, e Johnny Roselli, um de seus soldados. Em algum lugar pelo caminho, o chefe da Flórida, Santo Trafficante Jr., assinou também.

A Máfia realmente superou a CIA por anos nesse assunto. A Agência sugeriu metralhar Castro. Roselli apontou que embora funcionasse bem em Chicago, o carro de fuga poderia ter problemas em deixar a ilha. A CIA veio com venenos, explosivos, insetos, e até mesmo um vírus que faria a barba de Castro cair (destruindo assim sua imagem). Nenhum destes métodos foi sequer tentado. Trafficante e companhia os ignoraram, alimentaram a CIA com história sobre seus amigos nas “forças rebeldes” em Cuba, e apertaram os fundos da Agência.

Giancana levou isso além do dinheiro e pediu à CIA que fizesse um favor a ele. Esse “favor” seria colocar escutas num quarto de hotel para que Giancana pudesse verificar se Phyllis McGuire estava tendo ou não um caso com a comediante Dan Rowan (Giancana considerava McGuire sua propriedade). Infelizmente, os deputados de Las Vegas prenderam os homens que faziam a escuta (pensando que eram assaltantes) e todo o incidente foi coberto.

Giancana morreu em 1975, alvejado pelas costas por um assaltante desconhecido enquanto cozinhava salsichas em sua casa. A cultura do submundo diz que a CIA o matou e fez parecer um bandido para evitar que ele falasse – que de fato, muitos ataques assumidos da Máfia pelas duas décadas seguintes

foram realmente iniciativas do governo. Claro, mais forças do que o governo tem interesse em conceder à Máfia. Depois que Giancana foi alvejado, a polícia encontrou seu cachorro enrolado sob a mesa, tremendo como uma folha. Ele não uivou ou mesmo reagiu a ninguém em volta dele, e morreu depois daquele dia, aparentemente de choque. O faz imaginar quem teria ido atrás de Giancana, não faz?

O Problema de Imagem Ítalo-Americano

Entre a comissão de Kefauver e o livro de Mario Puzo *O Poderoso Chefão* (e os filmes baseados nele), a comunidade ítalo-americana não estava parecendo muito respeitável. Muitas vezes, as pessoas assumiam que qualquer homem de negócios italiano tinha de estar associado com a Máfia (ou La Cosa Nostra, perdoe-me). Não surpreende que a comunidade ítalo-americana estava aborrecida por estas pressuposições e, como muitos grupos étnicos da época, manifestavam-se contra a perseguição e discriminação. O que é engraçado é que foram os gângsters que organizaram muitas das demonstrações. Joe Colombo foi o mais franco.

Ele escolheu um alvo interessante para seu vitríolo: o FBI. Desde a revelação da LCN, os Federais haviam dispersado grande quantidade de informação relacionada aos gângsters, o que não estava fazendo nenhum bem aos ítalo-americanos. Então Colombo formou a Liga dos Direitos Cívicos Ítalo-Americanos. Seu povo e os comerciantes italianos da área (às vezes sob pressão de Colombo – irônico, não?) impediram o trabalho dos agentes do FBI com cartazes e cantos. Ele também insistiu que todo mundo que trabalhasse para que ele mantivesse um trabalho de verdade. Numa sociedade que despreza o trabalhador médio de turno integral, você pode imaginar o quanto bem foi.

Colombo estava chamando muita atenção para si e para a Máfia, mesmo que indiretamente. As coisas vieram à tona quando ele organizou uma manifestação maciça no Columbus Circle de Nova York com público de 50.000 pessoas. Colombo emergiu como um herói à época. Seu movimento teve o efeito desejado: o FBI, as redes de televisão, mesmo Hollywood parou de equacionar “ítalo-americano” com “Máfia”. (Me lembro da defesa clássica contra a difamação: se as demonstrações de alguém são verdadeiras, não é realmente uma difamação. Ocorre o mesmo aqui – as pessoas que acusavam a organização de Colombo de ser ligada à Máfia estavam absolutamente certas, mas isso não parecia importar.)

A Liga pretendia ter outra manifestação em junho de 1971, mas o submundo a estava apoiando com dificuldade. Joe Gallo, recentemente fora da prisão, estava ameaçando os lojistas a ficarem abertos durante a manifestação, às vezes durante o mesmo dia que os homens de Colombo ameaçavam fechá-los. Carlo Gambino, também, retirou seus homens da Liga. Colombo não parecia perceber os problemas, e apareceu na manifestação, assim como havia feito um ano antes, sorrindo na turba. Ele ainda estava sorrindo quando Jerome Johnson, usando credenciais de repórter, caminhou até ele e atirou na cabeça três vezes. Os seguranças de Colombo imediatamente atiraram no jovem homem.

Colombo não morreu imediatamente, mas permaneceu em coma por sete anos antes de finalmente morrer. Mas a questão permaneceu: Por que Johnson, um homem negro, atirou num chefe da Máfia? As histórias variam, mas uma faz sentido. Joe Gallo, lembra, tinha conexões com a comunidade do crime negra e podia facilmente ter encomendado o ataque. Gallo, à época, estava exigindo recriminações de volta durante a Guerra Profaci-Gallo, e assim tinha um motivo. Ele também teria sabido que enquanto nenhum de seus homens italianos poderia se aproximar de Colombo, um repórter negro certamente poderia.

Existe outra história em circulação que pode ou não ser verdade, mas é interessante. O conto diz que Gambino foi até Colombo e o ordenou a parar de se fazer de idiota, que ele estava gerando muito atrito ao antagonizar o FBI. Colombo respondeu cuspiendo no rosto de Gambino.

Então, Gallo retirou Colombo de seu próprio acordo, ou Gambino assumiu a liderança do contrato? Ninguém sabe. As autoridades, ainda que não muito preocupadas em ver Colombo se ir, tiveram problemas ao determinar quem era o cabeça da família. De fato, a liderança da família Colombo permaneceria em fluxo quase constante desde a década de 70 em diante.

RICO

1970 viu a passagem da Lei RICO – a Lei de Organização Corrupta e Influenciada por Gângsters (Racketeer-Influenced and Corrupt Organization Act). Ela permitiu que as cortes sentenciassem os chefes a longas penas se pudessem provar um padrão de atividade incriminatória através de um negócio ou cadeia de negócios.

Você provavelmente já pode ver os problemas; RICO era vaga, um tanto inconstitucional (pois ela

legalizava a culpa por associação em algumas formas) e na década de 70, os júris não estavam condenando as pessoas com ela. Cerca do maior sucesso que teve foi em 1972 em Boston, quando vários membros da organização Giovanni (que ainda estão por aí, eles são melhores em se esconder do que qualquer uma das famílias maiores) foram processados. Não tenho os resultados práticos, mas lembro de ler que nenhum destes foi julgado. Não lembro se isso se deu porque eles não foram presos ou se seus chefes os esfregaram depois do julgamento.

Mas fora esse julgamento, RICO não teve muito uso até a década de 1980, quando seria usada para processar não apenas gângsters, mas trabalhadores e manifestantes em greve. Obviamente, a lei ainda precisa de uma definição posterior.

Donnie Brasco

Seu verdadeiro nome era Joe Pistone, e ele era um agente do FBI com uma única atribuição. Ele foi mandado para se encobrir na Máfia, e permaneceu assim de 1976 até 1982. Sua camuflagem não era realmente distendida: ele estava oferecendo um contrato sobre a vida de um homem, e os agentes decidiram que não estava no espírito da defesa da lei deixar um agente cometer assassinato premeditado. Então, eles o retiraram do trabalho e ele passou os cinco anos seguintes agindo como testemunha nos julgamentos, pondo quase 100 gângsters de lado.

Claro, existe um contrato na vida do homem. Sem prazo de validade, \$500.000 e aumentando a cada ano. Nunca foi concluído – ninguém conseguiu chegar perto o bastante. Por que não? Bem, por alguns motivos. Um motivo, o homem não é estúpido e toma precauções para se manter seguro. Outro, ele tem amigos de quem nem mesmo ele sabe. E estes amigos se asseguram de que, de uma forma ou de outra, Pistone seja um cara de sorte.

Tempos de Mudança

Tudo se move em ciclos, certo? Enquanto os velhos mafiosos morriam ou eram presos, outros tomavam seus lugares. Enquanto gângsters mais velhos caíam à beira da estrada, a Máfia encontrava novos.

Novo Negócio

“Sexo vende”, foi o adágio, e a Máfia o conhece. A pornografia se tornou a melhor amiga da máfia, enquanto filmes, fotos e livros facilmente reproduzidos começaram a aparecer com maior

frequência. Por muito tempo, foi um nicho de mercado; todo mundo bebia, mas muito poucas pessoas estavam interessadas em pornografia (ou, ao menos, gastariam dinheiro nela).

E então a década de 1960 se enrolou e a Suprema Corte fez algumas regras que deixou a aplicação da lei confusa sobre o que a pornografia realmente era. Ela era ilegal, teoricamente, mas difícil de processar com sucesso (e os tiras tinham coisas melhores a fazer). A Máfia reconheceu uma mina de ouro, e livrarias vulgares e cinemas pornô começaram a se espalhar. A outra vantagem disso foi que uma vez que muito do negócio era baseado em dinheiro e assim anônimo, a Máfia podia informar números inflados de livros e filmes vendidos e assim lavar dinheiro de outras operações.

De vez em quando, alguém tentava acabar com a pornografia. Giuliani tentou isso recentemente em Nova York. Sabe do que mais? Nunca funciona. As pessoas se interessam em assistir, ler sobre, e ver fotos de sexo por séculos se não mais, e isso realmente não machuca ninguém (até que você comece a se meter com estupros, aliciamentos e pornografia infantil, claro). Sempre que o calor aumenta, a indústria do sexo vai mais fundo por um momento, e então margeia seu caminho ao público, um pé de cada vez, até que estejam fazendo negócio em cada esquina como de costume. A Máfia sabe o resultado, os pornógrafos sabem o resultado, todos parecem saber o resultado exceto os indivíduos reprimidos que querem acabar com a “sujeira”.

Outro risco lucrativo semeado em 1964 e continua até hoje, e mais uma vez, a Máfia tem de agradecer ao governo federal. Quando a revelação chocante de que os cigarros são *fazem mal* veio à luz, os federais pensaram que seria uma boa ideia tributá-los, uma vez que as pessoas decidiriam que era muito caro e desistiriam (aparentemente, eles não tinham gastado qualquer tempo em torno de um fumante, ou saberiam melhor). Assim como com o álcool, a Máfia percebeu que poderia pegar cigarros baratos em um lugar (Carolina do Norte, como aconteceu) e vendê-los em Nova York. Cigarros contrabandeados não são tão lucrativos quanto, digamos, bebidas contrabandeadas eram naquele tempo, mas certamente eram um bom negócio paralelo.

E então houve o negócio dos narcóticos. A mitologia do submundo diz que os chefes tinham um código contra os narcóticos. Como isso se deu era uma coisa do tipo “não pergunte, não fale”. Não fale aos chefes de onde o dinheiro está vindo, e eles não perguntarão. E mesmo isso não é verdade, pois todas

as grandes famílias têm seus dedos no comércio de drogas em algum ponto em sua história. Elas só não admitem.

A Velha Guarda

As décadas de 70 e 80 viram a morte de muitos rostos familiares no cenário da Máfia. Aqui está uma breve lista, para que você saiba para onde eles foram:

- Luciano morreu de ataque cardíaco em 1962. Ele foi autorizado a voltar para “casa” para o enterro, e foi enterrado em Nova York.

- Frank Costello morreu em 1973. Sua esposa se recusou a permitir mafiosos no funeral.

- Meyer Lansky finalmente entrou em conflito com a lei em 1970 e tentou fugir para Israel sob a Lei do Retorno (qualquer um com uma mãe judia poderia pedir cidadania). Não funcionou; o governo israelense o rejeitou e ele foi julgado por sonegação do imposto de renda em 1974. Diferente de Capone, ele lutou e venceu, e a lei desistiu dele. Ele morreu de causas naturais em 1983.

- “Crazy Joe” Gallo foi metralhado em 1972 enquanto jantava com sua família e amigos. Sua irmã jurou sobre seu caixão que as ruas “ficariam vermelhas”, e elas ficaram assim por várias semanas depois disso.

- Joe Adonis morreu de causas naturais na Itália em 1972. Ele e Luciano não permaneceram perto durante seu tempo em exílio, embora Adonis tenha comparecido na missa de réquiem de Luciano em Nápoles.

A Nova Máfia

Luciano e equipe tomaram conta da Máfia por serem jovens e ágeis. A nova safra faria o mesmo. É provável que um homem de 60 anos enfrentando uma sentença de 30 anos de prisão muda, pois se ele não mudar, passará o resto de sua vida na prisão. Mas um homem mais jovem pode passar esse tempo facilmente, e provavelmente só servir uns poucos anos e sair mais cedo por bom comportamento.

Assim, enquanto a velha guarda morria, haviam homens mais novos prontos para tomar as rédeas do poder, normalmente no honrado modo de matar o chefe de alguém. Assim foi como John Gotti, o “Teflon Don” ou “Elegante Don”, tomou o poder na família Gambino.

Carlo Gambino morreu em 1976 de ataque cardíaco, mas antes da morte, ele nomeou Paul Castellano como seu sucessor. Por direito, a melhor escolha teria sido Aniello Dellacrose, seu subchefe, mas Castellano era cunhado de Gambino, e a família

venceu sobre a competência (Não ria, isso acontece a todo momento. Mesmo na presidência.). De qualquer maneira, Dellacroce tomou controle de muitas das operações da família em Manhattan, o que manteve as coisas frias por um tempo.

Dellacroce também manteve os Jovens Turcos na linha. John Gotti, um destes turcos, era um homem duro e implacável que se espelhou em Albert Anastasia, e teria se mexido para tomar conta da família mais cedo se não fosse por Dellacroce. Enquanto isso, Castellano estava preparando um homem chamado Thomas Bilotti para cuidar das coisas para ele. Então promoveu Bilotti ao cargo de *capo*, fazendo dele um igual de Gotti. Gotti sabia que quando Dellacroce morresse, ele não estaria por muito tempo no mundo a menos que agisse.

Aniello “Mr. Neil” Dellacroce morreu de câncer no início de dezembro de 1985. Exatamente duas semanas depois, enquanto Bilotti e Castellano saíam de uma limusine para entrar numa churrascaria, eles foram baleados. John Gotti mais tarde foi ouvido para saber, em prédios grampeados pelo FBI, quem os havia matado. Quem seria?

De qualquer maneira, Gotti tornou a família Gambino mais poderosa do que nunca, batendo vários capangas na década de 80 por extorsão e outras acusações. E então, em 1992, seu subchefe, Sammy “The Bull” Gravano cantou. Gotti foi condenado sob acusações da RICO e sentenciado à prisão perpétua sem liberdade condicional. O filho de Gotti, John Gotti Jr., tomou conta da família para seu pai, mas lhe faltava a experiência do velho Gotti e inteligência (outro exemplo de laços de família que sujam uma operação perfeitamente boa).

Enquanto isso, a família Genovese tinha alguns movimentos interessantes, também. O próprio Vito Genovese morreu na prisão em 1969, e a liderança da família esteve incerta por um tempo. Finalmente, Carlo Gambino instalou Frank “Funzi” Tieri como cabeça das operações Genovese, e ele fez muito bem, trazendo de volta o poder de Genovese e continuando a apoiar Carlo Gambino. De fato, quando Gambino morreu em 1976, Tieri provavelmente era o don mais poderoso no país. De fato, se John Gotti era Albert Anastasia encarnado, alguns sentiam que Frank Tieri seria Lucky Luciano renascido. Cruel quando tinha de ser, Tieri era um fazedor de dinheiro, e defenderia prazos de pagamento mais fáceis para devedores que pudessem pagar parte, se não todos, seus débitos.

Tieri morreu de causas naturais em 1981, tendo vencido nove acusações nos últimos anos. A última,

que resultou numa sentença de 10 anos, foi proferida dois meses antes de sua morte. O resultado, como o submundo costuma dizer, foi 10 a zero, Funzi.

Pelos próximos seis anos, a liderança da família permaneceu em mãos incertas. Em 1987, contudo, Vicente “The Chin” Gigante, de quem você lembra como o cara que falhou em matar Frank Costello alguns anos antes, assumiu o controle da família Genovese.

Gigante pode ter agido de modo ingênuo, mas ele era um líder astuto. Sob seu comando, a família Genovese eclipsou até mesmo os Gambinos sob o comando de John Gotti. Gigante tomou o que pensava que fossem precauções para evitar processos, principalmente andar pela vizinhança num roupão de banho murmurando para si, imaginando que poderia não ser processado se declarado incapaz. Estava certo; se fosse declarado incapaz, ele não teria sido processado. Entretanto, seu plano não funcionou, e em 1997, aos 71 anos de idade, ele foi sentenciado a 12 anos de prisão. Dominick “Quiet Dom” Cirillo tomou o controle da família Genovese.

O Crime em Marcha

Ultimamente, o estrategema tem sido dizer que a Máfia está morta. Não está. Muitas pessoas poderosas puxam as cordas na LCN. Guerras estouram, a polícia e os políticos são comprados – isso tudo não é tão óbvio quanto era 30 anos atrás. De qualquer modo, você perceberá que pulei o infeliz envolvimento de Cardona com você e aquela falha da Boa Morte em 1980, mas imagino que você saiba tudo sobre isso.

Olhe, você me convenceu. O cara é perigoso, provavelmente recebendo ordens de alguém muito mais perigoso, ele tem de ir. Não será difícil. Considere-o feito.

—Jerry

Traição

Recebi sua última carta. Está feito; Cardona Jr. dorme com os peixes, se você perdoar meu melodrama. Não foi muito entusiasmante com suas questões; as conexões sobrenaturais da Máfia não são realmente meu ponto forte. A Máfia também tem amigos em lugares sinistros – mencionei vampiros ocasionalmente, e mesmo nós damos uma mão, mas não estou falando sobre isso.

Por quê? Por que você é uma fraude. Você não é Mark. Lembra daquele papo de “Verdade na Publicidade” que mencionei? Funciona nas cartas também. Agora, eu não sei o que você fez com meu

amigo, mas sei que você me manipulou a matar alguém. Que ele precisava morrer não importa. Estou indo encontrar você, e isso levará algum tempo, mas

acredite quando digo que tudo volta.

Durma bem.

— Jerry Giamatta





Capítulo Dois: Homens Feitos num Mundo de Trevas

Luca Brasi mantinha uma arma em sua cabeça, e meu pai garantiu a ele que ou seus miolos ou sua assinatura estariam no contrato. É uma história real. É minha família, Kay.

— Michael Corleone, *O Poderoso Chefão*

O que segue é a tradução de uma conversa gravada entre Don Antonio Cardona de Malta e sua cria, Nicholas Romero. Por motivos indeterminados, apenas a voz de Romero aparece na fita; os operadores negam qualquer falha mecânica e não conseguem explicar o defeito.

Felice notte, Don Cardona. Posso dizer novamente o quanto satisfeito estamos que você tenha voltado para nós após seu longo sono? Sua presença torna a noite mais brilhante para todos nós.

Você gostou de sua recepção? O esforço envolvido em reproduzir a Ordem de São João após tantos anos foi prodigioso, mas sinto que você deveria—

Mil perdões, Don Cardona. Você está absolutamente certo. O assunto, claro. Desculpe-me por desperdiçar seu tempo.

Como você ordenou, meu senhor, nós temos mantido muita atenção sobre sua família mortal,

dando a ela um pouco de impulso aqui, uma mãozinha ali. Você ficará satisfeito em saber que, durante sua ausência, ela obteve uma posição de grande importância como o núcleo da Família Maltese de...

Merda. Você não sabe o que se tornou a Máfia durante seu tempo fora, sabe? É — um tanto difícil de explicar, Don Cardona, e pode levar muito tempo. Ainda assim, se assim desejar...

Deseja? Tudo bem, então. Assim é como estamos com esta coisa nossa.

As Famílias de La Cosa Nostra

seriam, creio eu, o lugar de onde devo começar. Não é um sistema fácil de descrever concisamente. Os Maltese, por exemplo, são apenas uma das muitas grandes Famílias numa sociedade que se afasta da luz. Não é, perdoe minha metáfora, completamente diferente dos próprios Membros.

Consistindo, como consiste, de múltiplas Famílias, a Máfia não é uma unidade específica, e nunca age como um corpo unificado. Ao invés disso, cada Família é essencialmente uma entidade independente numa sociedade maior – novamente, um tanto parecida com nossos próprios clãs entre a Camarilla.

Existem conexões, níveis de autoridade se você quiser. Famílias menores respondem às maiores. A Família Gambino, por exemplo, mantém um vasto território, mas isso não quer dizer que outras Famílias não operam dentro dele. Ao invés disso, elas recebem permissão dos Gambino para estabelecer lojas em troca de uma porcentagem de seus lucros.

Às vezes, claro, as Famílias não pedem permissão. Às vezes elas caçam no território de outra Família, e então, se as negociações se quebram, temos uma guerra. Só um momento, Don Cardona, se me permite.

Mesmo as maiores Famílias não são completamente autônomas. Na América, La Cosa Nostra tem um conselho de governo, menos uma corte real do que um conselho de administração. Ele tem muitos nomes, mas a Comissão é o mais popular e fará tão bem quanto qualquer um. A Comissão consiste dos dons das maiores Famílias. Os Maltese,

você gostará de ver, são de fato bem poderosos para ter nosso próprio assento na Comissão, embora não possamos realmente dizer estarmos entre as maiores Famílias. Não ainda.

Na Sicília? Não, Don Cardona, nada parecido com a Comissão existe no Velho País. Mesmo lá, os cabeças das Famílias normalmente tentam resolver as coisas na mesa antes de tomar as ruas. Mas a verdade é que, mais do que gostaria de admitir, o poder atual está com a Máfia americana. Oh, a Máfia siciliana ainda é maior – proporcionalmente, não numericamente – e até mesmo mais vil. Mas a Sicília é simplesmente – e rezo para que me perdoe por dizer isso – menos importante na arena global.

Mas onde eu estava? Ah, sim. O poder da Comissão é limitado por sua habilidade em alcançar um consenso. Apenas quando a maioria das Famílias concorda a Comissão pode ir adiante; ela tem um poder um pouco precioso se não puder alcançar algum tipo de decisão de maioria. No passado, a Máfia americana tinha seus próprios capangas, soldados que não respondiam a qualquer Família em específico. Você pode ouvir o nome Assassinato, Incorporated, de tempos em tempos. Ainda, a ampla maioria do poder de fogo reside com os soldados da Família.

Hierarquia e Título

são muito parecidas como eram antes de seu longo sono. Nem tudo mudou nas últimas sete décadas! Ainda assim, houveram mudanças de ênfase suficientes que sugiro que me permita recapitular. Posso?

Primeiro, para que se familiarize com o termo você deve se deparar com ele – a cultura popular frequentemente se refere aos homens da Família como mafiosos. Pouco digno, talvez, mas é por aí.

Mas com relação às especificidades. O honorífico “don”, é aplicado ao cabeça da Família, claro. O don de uma família às vezes é chamado de “chefe”, mas uma vez que um *capo* também pode ser chamado de “chefe”, don normalmente é mais preciso.

Faz algum tempo desde que alguém podia precisamente reivindicar o título de *capo di tutti capi*. É difícil, nestas noites da Comissão, para qualquer um se tornar o “chefe dos chefes”. Certamente alguns homens tentaram. O título às vezes é usado para honrar o mais poderoso membro permanente da Comissão, e outros usam-no para se referir a si próprios quando mantêm poder sobre todas as Famílias num território específico. Mas em seu sentido mais literal, o significado tradicional, duvido que vejamos um verdadeiro *capo di tutti capi* novamente.

O *capo bastone* é o segundo de um don, claro, e um *caporegime* é um tenente que está normalmente no comando de um grupo de soldados ou uma “gangue”. Incidentalmente, outro título usado menos frequentemente para o *caporegime* é *capodecima*. Compreendo que este é o termo preferido entre os Giovanni; por algum motivo, eles parecem achá-lo divertido. Pessoalmente, não entendi a piada. *Caporegime* muitas vezes é contraído simplesmente a *capo*, ou chefe.

Um *sgarrista* é um de nossos soldados; mas mais do que isso, ele é parte da Família... um homem feito. Um *piciotto* é um soldado de baixo escalão, também chamado de “assassino” ou um associado. Eles não são realmente parte da Família.

Finalmente, nós temos o *consigliere*, que é um conselheiro de um don; o *contabile*, um conselheiro financeiro ou escriturário; e o *giovane d'onore*, que é um servo ou soldado não italiano da Família.

O que a tudo isso se resume, Don Cardona, é que as Famílias são limitadas pelos ditames da Comissão apenas na medida em que elas se permitem ser. A Comissão pode exigir paz, por exemplo, mas é necessário apenas um don insatisfeito para destruir essa paz.

Então nós temos estas Famílias, que são entidades em si mesmas, e os dons são os cabeças destas Famílias e um tanto análogos aos barões sicilianos e proprietários de terras de quem você deve se lembrar. Mas existe muito mais que você deve saber sobre a estrutura familiar da Máfia.

Por inúmeros motivos – não o menos importante dos quais é a sua exigência de alimentação familiar particular – é importante que você compreenda o uso do termo “Família”. O núcleo de qualquer Família da Máfia é de fato uma rede de relações sanguíneas. Mas isto está só no coração, Don Cardona. Nem todo membro da Família Genovese, por exemplo, sustenta o último nome Genovese, ou mesmo uma ligação sanguínea a ela. A admissão na Máfia pode ser merecida, e não exige laços de família no sentido tradicional. Aqueles que foram oficialmente adotados na Família de tal forma são chamados de

Homens Feitos

Se tornar um homem feito é a aspiração de muitos jovens servos e soldados das Famílias. Isso exige muitos anos de leal serviço, a habilidade de manter a boca fechada e colocar as necessidades da Família primeiro, e, em muitos casos, ancestralidade italiana pura. Muitos de nossos operativos nunca alcançam este nível estimado de aceitação; para aqueles que alcançam, esta é a maior honra pela qual podem esperar.

La Cosa Nostra tem uma longa tradição cultural por trás de si, claro. Nem todo mundo, mesmo um indivíduo disposto a operar acima da lei, tem a mentalidade devida para se tornar um de nós. Muitos nem mesmo sabem como tentar. Um senso de perseguição existe em muitos com sangue italiano, acredito, Don Cardona. Isso decorre da falta de qualquer governo justo ou efetivo na Itália por muitos anos. Embora alguns da geração mais nova desejem se juntar a nós pelo poder, muitos de nós ainda têm um senso de pertencer a uma verdadeira *sociedade*, não apenas uma organização lucrativa. Isso é um compromisso a um estilo de vida, não apenas um emprego. Nós tomamos conta de nós mesmos, como sempre tomamos, e essa é a melhor razão de ser parte da Família.

Caras que estão prestes a entrar devem passar por uma

Iniciação

muito específica. Nós temos, claro, uma cerimônia para isso. Seria legal se fossem negócios de grande pompa e circunstância, mas estou certo de que você vê porque devemos mantê-las em segredo. Estas cerimônias são normalmente mantidas numa salinha ou no porão de outro membro da Família. Na assistência estão muitos dos *capos bastone* e *caporegimes* da Família, e muitas vezes o próprio don. A cerimônia envolve votos de lealdade à Família, incluindo boa vontade de se voltar contra alguém do próprio sangue à ordem do don e pelo bem da própria Família. Você entra com os próprios pés, se diz ao aspirante, e você sai num caixão. O sangue do aspirante é tomado de seu dedo indicador, e espalhado sobre a foto de um santo, que é então queimada – como será a alma do aspirante, lhe é dito, se ele trair a Família à qual agora ele foi prometido.

É tudo muito ritualístico, claro, Don Cardona, mas certamente nós Membros sabemos melhor do que ninguém quão poderoso o ritual pode ser.

Raça e Sexo?

Uma questão intrigante, Don Cardona. Sim, mencionei que homens feitos são quase sempre italianos. Se perguntar a um mafioso qualquer, não terá dúvida de que *todos* homens feitos são italianos. O mundo real, claro, não é tão simples.

A Máfia, como um todo, é uma organização racista – exceto quando não é. Há muitos anos atrás, nossos competidores primários eram os irlandeses, para não mencionar o excesso de tiras irlandeses. O *sgarrista* médio dificilmente daria a um irlandês uma hora do dia, exceto, claro, quando se provava útil. As gangues irlandesas eram bastante poderosas em muitas vizinhanças, e algumas Famílias acharam mais fácil trabalhar com elas do que guerrear com elas.

Com os judeus a mesma coisa: odiados, exceto quando eram necessários. Muitos deles eram mais educados nos costumes do tempo antigo do que nós, e tiramos vantagem disso, mesmo que isso significasse trabalhar com eles. Alguns deles – Meyer Lansky e Bugsy Siegel, por exemplo – se tornaram enormes figuras em nossas fileiras. Certamente ninguém poderia dizer que eles não eram feitos de todas as formas que importam.

É o mesmo hoje. Muitos homens feitos prefeririam que os chinas, judeus, crioulos e chicanos apenas se mantivessem em seu lugar como garotos de recado e soldados descartáveis. Certo, de vez em quando um deles pode se provar, pode fazer seu nome por si só, mas isso não acontece muito frequentemente.

Algo que você pode achar interessante, Don Cardona, é que outros Membros entre as Famílias parecem ter duas opiniões sobre o assunto. Importa se um homem era italiano antes do Abraço? Ele está morto agora, e pode preferir se identificar pelo clã ao invés de pela nacionalidade. Pessoalmente, não poderia me importar menos, mas conheço Membros – aquele Rato de Esgoto Sannini em Jersey vem à mente – que prefere enfiar uma estaca em seu próprio traseiro e rodopiar ao nascer do sol do que admitir um estrangeiro, vivo ou morto vivo, na Família. *Bastardo!*

As mulheres têm que... bem, você pode dizer melhor ou pior, dependendo de como você olha para elas. Você nunca encontrará uma mulher que oficialmente mantenha uma posição de autoridade na Família. As mulheres ou são esposas ou namoradas de bons homens da Família. As Famílias têm até uma tradição de que sábados à noite sejam reservados para as esposas e sextas-feiras para as amantes, para que não haja chance de elas matarem umas às outras. Não é que elas não saibam umas das outras, mas as aparências devem ser mantidas. As filhas e sobrinhas muitas vezes se casam para reunir as Famílias, ou para trazer um homem jovem e útil à Família. Elas são, em essência, troféus, ferramentas e barganhas – não diferente no seu tempo, meu senhor.

Muitos mafiosos mantêm suas esposas e namoradas ignorantes de suas atividades, e estas são relativamente inofensivas. Mas algumas destas mulheres, aquelas que sabem o que acontece por trás de portas fechadas... *porcoddio!* Eu lhe disse, Don Cardona, prefiro enfrentar um Lupino furioso do que a esposa ou a mãe de um *sgarrista* que não esteja lhe dando o que ela acha que lhe é devido! Tal mulher frequentemente fala com a voz de seu marido, e ninguém quer mostrar desrespeito à esposa de seu *caporegime*. Então elas podem fazer coisas, indo mesmo tão longe a ponto de jogar contratos fora, sem apoio oficial. E se as coisas dão errado, bem, a reputação de seu marido – ou filho, ou pai – é suficiente para protegê-las das repercussões.

Nem sempre, claro, mas muitas vezes...

O Comportamento Devido

é um grande negócio para bons homens da Família. A Máfia desenvolveu um intrincado código de conduta, como, creio eu, qualquer organização tão violenta. Alguns dos jovens Turcos – isso é, a geração mais nova – são menos prováveis de seguir os velhos costumes. Se algo finalmente traz a Máfia para baixo, senhor, seria estes garotos mal-criados, e não um inimigo externo. Ouça minhas palavras.

Mas perdoe-me. De volta ao assunto.

Por tudo que eles supostamente têm em comum, os homens feitos ainda não têm isso tão bem quanto as relações de sangue reais do don. Filhos, netos, sobrinhos, primos – eles terão as melhores atribuições, o maior louvor, mais autoridade. Muitos mafiosos sensíveis aceitam isso do jeito como está quando são introduzidos na Família adequada. Aqueles que são menos inteligentes protestam, ou tentam remover a competição, e terminam no fundo de um rio lento em pedacinhos muito pequenos. O ponto, contudo, é que se espera que eles respeitem os códigos de comportamento tão estritamente quanto as relações de sangue reais, se não mais, mesmo se sentirem que recebem menos em troca por isso.

Homens de família são tratados com respeito. Seja um parente de sangue ou homem feito, não importa, e mais do que nunca se eles possuem um nível superior ao seu. Alguns homens mataram por ofensas muito menores do que falhar em mostrar a seu *capo* a devida deferência.

O respeito não para aqui. Desrespeitar a esposa de um homem, ou seus filhos, ou, Deus o perdoe, sua mãe, são ofensas muito sérias.

Se espera até – embora isso nem sempre aconteça – que um bom homem da Família mostre a seus rivais o devido respeito. Quando se encontra com os representantes de outra Família, ou mesmo com alguém de outra organização, é bem educado ser polido. Isso não quer dizer que você não pode grudar em seu pescoço como um morcego quando eles estão na volta, mas não há motivo para ser rude com relação a isso.

Normalmente é sábio ser educado com os tiras também, mas isso acontece tão frequentemente quanto um banho de sol.

Homens feitos da Família são intocáveis. Não importa quem você é. Pode ser um tira, algum pateta defendendo a honra de sua filha, ou até mesmo um leal e favorecido *giovane d'honore*. Não importa; você *não* mata um homem da Família. Eu já mandei matar esposas, até mesmo filhos em retaliação por tais coisas. Não importam os antecedentes.

O outro lado disso é que um homem feito não está sob nenhuma destas restrições. Ele pode bater, roubar, estuprar, matar, seja lá o que for, e a Família ainda vem com força sobre qualquer um que tente vir atrás dele.

Claro, se ele vai muito longe, a Família pode [limpa garganta] removê-lo. Afinal, ninguém em nossa posição gosta de atenção desnecessária.

Existem procedimentos para lidar com outros homens de Família, se surgir a necessidade. Por regras estritas da Comissão, você não pode bater – você está familiarizado com o eufemismo “bater”, Don



Cardona? Bom. Bem, você não pode bater num homem sem primeiro discutir a situação com os chefes das Famílias envolvidas – incluindo o alvo do don! Isso serve para assegurar que apenas as ofensas mais sérias, aquelas que até mesmo o próprio don não possa perdoar, sejam punidas.

Este costume particular é honrado tanto na violação quanto qualquer outro. Durante a guerra particularmente, os homens de Família, e de fato as mulheres e crianças, são assassinados numa base regular. Não é incomum para homens feitos simplesmente resolver suas queixas com uma garganta cortada e um corpo jogado fora. Isso é perigoso, uma vez que a Família guardará rancor, e pode levar a décadas de vingança se o perpetrador de tal feito for revelado. Mas numa vida como esta, muitos mafiosos sentem que mais um risco é irrelevante.

Além disso, contudo, está uma lei imutável da vida na Família. É o código de

Omerta

Você quase certamente é familiarizado com o termo, Don Cardona. Literalmente traduzido, claro, ele simplesmente significa masculinidade. Atualmente, ele se refere a muito mais.

Omerta trata de um homem resolvendo seus próprios problemas. Significa que você não vai à polícia, mas obtém justiça pelas próprias mãos – ou, na maioria das vezes, com a ajuda da Família. Isso é de onde nossa relação de amor e ódio com a vingança vêm. Mas acima de tudo, *omerta* trata sobre manter a boca bem e firmemente fechada. É o código de silêncio seguido por todas as Famílias, em todo lugar. Por mais que os dons possam discordar, por mais que os conflitos estourem, essa é uma lei imutável de nosso estilo de vida ou não-vida.

Não muito diferente da Máscara, é?

Nenhum crime é maior do que quebrar *omerta*. Isso é traição, uma traição da Família, do sangue, e até mesmo de Deus e Cristo. Na rua, eles dizem que alguém que nos traia assim é lançado. O governo dos Estados Unidos tem um ramo de aplicação da lei inteiro, o Programa de Proteção a Testemunhas, projetado para evitar que os informantes e os traidores recebam sua justa punição. Às vezes até funciona, mas uma vida curta se escondendo, não há jeito para um *figlio di puttana* desses escapar das consequências de suas ações. Nenhum don protege tamanho traidor, mesmo que seja seu próprio filho.

A Vingança

é quase tão importante para nós quanto a própria *omerta*. Tão frequente quanto questões monetárias ou disputas territoriais, é a vingança que arrasta as Famílias guerra após guerra, derramando galões de precioso sangue nas calhas.

Estou certo que você, senhor, conhece a vingança muito bem de seus dias quando vivo. É a mesma hoje. O sangue deve ser vingado, a justiça deve ser feita. Olho por olho, como sempre foi. Sei de vilas inteiras na Sicília que foram privadas de todos habitantes homens entre os 12 e os 60 anos por vinganças que correram desmascaradas. Atualmente, a Comissão intervém se uma guerra por vingança se arrasta por muito tempo, e a Comissão normalmente tem bastante das Famílias locais por trás dela para forçar um acordo.

Ainda, as feridas apodrecem, e muitas novas guerras são o resultado de velhas vinganças que ressurgem após anos ou mesmo décadas de dormência. A justiça muita vezes deve esperar – isto é por que a vingança toma lugar de duelos em nossa cultura – mas nunca deve ser negada. É praticamente uma religião para nós.

Falando em Religião...

É o tipo de coisa engraçada, realmente, mas a ampla maioria da Máfia ainda é devotamente católica, mesmo depois –

Eu – não, Don Cardona, não quis lhe ofender! Eu sei que você é católico! Ta-talvez tenha me pronunciado mal! Sim, Don Cardona. Você está absolutamente certo; devo pensar sobre como dizer as coisas antes de dizê-las. Mi-minhas mais humildes desculpas.

O que quero dizer, claro, é que o predomínio do catolicismo pode parecer estranho a um forasteiro que não compreenda nossos costumes. A religião não é uma parte tão grande da vida diária para boa parte do rebanho hoje como foi em seu tempo, mas uma preponderância dos homens da Família ainda toma a Comunhão e a confissão. Sei que isto é algo que lhe agrada ouvir.

A fé, contudo, nem sempre é fácil de reconciliar com nossos empreendimentos menos socialmente aceitáveis. Sei que muitos mafiosos sentem que não estão cometendo nenhum pecado, que tudo que fazem é feito em defesa da Família; certamente Deus não os punirá por defender seu próprio sangue! Outros, menos convencidos da compreensão de Deus sobre a sua, digamos, visão única de mundo, simplesmente tomam a precaução de se confessar numa base muito frequente. Aquele Nosferatu que

mencionei mais cedo, Sannini? Compreendo que ele toma confissão não menos do que três vezes numa noite. Deve ter algumas questões realmente pesadas em sua alma, não?

Estou bastante certo, Don Cardona, que muitos dos “fiéis” entre nossas fileiras estão simplesmente mantendo as aparências, e não se importam com os ensinamentos de Deus e Cristo, mas o Senhor os julgará em sua própria forma, não?

Tudo isso – as Famílias, nosso código de comportamento – me traz finalmente à

Guerra

O propósito da Máfia, a causa por trás de tudo que fazemos, é a evolução do bem-estar da Família. Sim, nós cometemos crimes, sim, ficamos ricos, sim matamos, mas é tudo pelo conforto e a segurança de nosso próprio sangue.

Infelizmente, o que é bom para uma Família não é necessariamente bom para outra, e então nós temos

Derramamento de Sangue na Máfia

Os filmes americanos, que se passam nos anos da Proibição, nos apresentam empreendendo guerras abertas nas ruas, metralhadoras atirando umas contra as outras, sem se importar com quem possa ser pego no fogo cruzado. Essa não foi, nem é hoje, uma imagem totalmente precisa, mas se aproxima bastante.

Você não viu o pior disso, mesmo antes de seu sono, Don Cardona. Você viu feudos aqui, em Malta e Sicília, mas você nunca viu o derramamento de sangue no Novo Mundo. Hoje, as metralhadoras foram substituídas por Mac-10 e AK-47, mas as guerras são as mesmas.

É uma infelicidade quando chega a guerra. As Famílias podem conseguir tanto quando trabalhamos juntos. Em tempos de paz, um membro de qualquer Família se aproxima muito de um mafioso – na teoria – quanto sua própria Família. Eles são tratados com respeito, ajudamos uns aos outros no sufoco. É quase como se a Máfia, nestes tempos, realmente fosse uma grande Família.

Entretanto, isso não dura muito. Por algum motivo, a despeito dos custos, a despeito das vidas perdidas, a guerra parece ser mais fácil para nós do que a paz. É nossa culpa. Nós construímos uma sociedade dentro de uma sociedade apoiada na noção de que tomamos o que queremos, quando queremos, então que nossas famílias possam prosperar. Não é de admirar que nos provamos incapazes de conter estes impulsos mesmo quando nossos irmãos e irmãs têm aquilo – propriedade, dinheiro, seja lá o que for – que desejamos?

Lutamos nas ruas às vezes, assassinando bandos inteiros com tiroteios ou explosivos baratos. Contudo, isto chama a atenção e a atenção nunca é boa. Isso faz as outras Famílias olhar para o nosso lado. Isso faz a polícia e o governo olhar para o nosso lado. É ruim para os negócios. Para que uma guerra alcance este nível de violência incontrolada, é apenas uma questão de tempo até que a Comissão, as outras Famílias locais, ou os federais coloquem um ponto final nisso. Com preconceito.

Então como nós guerreamos contra nossos inimigos, quando o conflito prolongado é ruim para todos? Primeiramente, nós temos de ser muito precisos na nossa

Escolha de Alvos

Uma aplicação ardilosa de violência é, obviamente muito mais efetiva do que barragens alfandegárias na estrada, e chama menos atenção. Soubemos com os anos que dois tipos específicos de golpes, quando realizados adequadamente, atingem efetivamente a habilidade de nossos inimigos em operar. Nós atingimos outros alvos também, claro, mas estes são os mais efetivos.

O Assassinato

de membros do alto escalão da Família rival é muito mais eficiente do que detonar seus homens de baixo. Claro, acertar o don, ou mesmo boa parte de sua família imediata ou seus *capos bastone*, nunca é fácil. Tais homens são bem protegidos todo o tempo. Além do mais, esta tática é mais do que qualquer outra que invariavelmente leva à vingança, e ainda mais doentia – se não sangrenta – entre todas as outras.

Ainda, se pudermos remover aqueles que são mais habilidosos do topo de nossos rivais, poderemos destruir sua habilidade em contratar. Sua melhor aposta provavelmente seja a segunda camada, para dizer. Conselheiros, tenentes, assistentes. Ouvi sobre uma guerra na Sicília em que uma das Famílias conseguiu chegar realmente perto de cada conselheiro que o don tinha. Eles não chegaram a tocar sua família, mas o cara não teve a mínima ideia de onde veio o ataque. Agradeceu aos céus que seu *giovane d'honore* tinha toda a experiência tática.

Falhe numa tentativa como essa, entretanto, e nós transformamos o que eram simplesmente negócios numa questão pessoal, e essas são inevitavelmente muito mais sangrentas.

Algo que é mais fácil de conseguir do que atacar o Don rival e seus subalternos imediatos é

Destruir dos Negócios do Inimigo

A guerra é ruim para os negócios mesmo sob as

melhores circunstâncias. Com a efusão do capital necessário para contratar capangas e comprar armamentos e munições adicionais, é uma expectativa cara. Agora imagine tentar fazer isso, Don Cardona, sem dinheiro entrando, para abater aquele dinheiro que sai.

A Máfia tem um número enorme de atividades lucrativas, mas a ampla maioria delas infelizmente são estáticas. Isso é, elas exigem locais fixos nos quais operar, e não é tão difícil para uma Família rival descobrir quais são as nossas e vice-versa. Muita da “violência aleatória” que ocorre numa guerra da Máfia não é de todo aleatória. Cada negócio que atacamos priva nossa Família rival de rendas, e reduz sua habilidade de lutar. Muitas de tais guerras são vencidas exatamente deste modo. Uma das Famílias simplesmente não pode bancar sua luta mais.

Claro, as outras Famílias estão tentando fazer essa mesma coisa conosco enquanto estamos tentando fazer isso com elas. Às vezes, a melhor forma de vencer não está nem mesmo em selecionar nossos alvos, mas em

Conseguir Alguém para Lutar por Nós

Não importa o quanto a Família seja grande, nenhum dos chefes quer gastar mão de obra, ou perder seus soldados e seus parentes próximos. Felizmente, a Máfia tem outros recursos a sua disposição, servos e capatazes que podem tomar o risco por nós.

Freelancers

podem ser bem úteis, nas situações certas. Se precisamos acertar alguém, mas absolutamente não podemos permitir que a Família seja envolvida, talento externo é o caminho mais fácil.

Claro, contratar um assassino vem com seus próprios riscos. Temos de estar certos que seja alguém profissional o bastante para ter o trabalho feito e manter sua boca fechada se for apertado. Essa é realmente a única razão pela qual os dons não usam freelancers tão frequentemente. Eles não são tão confiáveis quanto a Família. Alguns mafiosos têm o hábito de bater em suas armas contratadas após um trabalho freelance, só para ter certeza de que eles não vão falar, mas se coisas desse tipo rodam por aí, ninguém vai mais trabalhar por você.

Você também tem de se assegurar de que este cara ainda não tenha sido pago pelo outro lado como um meio de se aproximar de você. Ainda que não seja tão comum, eu já ouvi falar de alguns homens de Família que foram a um encontro com um atirador freelance para negociar um contrato só para saber tarde demais que eles tinham um contrato.

Finalmente, há o dinheiro. Atiradores não são baratos – ou, mais precisamente, aqueles que são

baratos não são confiáveis. E se você está espalhando o dinheiro por aí, não há ponto em contratar um atirador quando você pode subornar a

Polícia e os Oficiais do Governo

Alguns tiras são sujos o bastante para que possamos realmente *pagá-los* para dar os tiros. Acredite em mim, não há nada melhor do que ter um porco para bater em alguém por você. As chances são de que o cara que você está acertando é um vadio, então não será tão difícil fazer parecer um tiro bem dado e justo. Os tiras podem se aproximar de pessoas que seus capangas normais não poderiam, também. Diabos, eles podem dar multas por excesso de velocidade, na pior das hipóteses.

Mas mesmo quando nós não conseguimos encontrar um tira disposto a ir tão longe, existem todos os tipos de jeito que podemos usá-los – e a cidade – para lidar com nosso negócio.

Como eu disse, nós normalmente sabemos onde estão os negócios de um rival. Talvez saibamos que ele guarda alguns de seus produtos quentes nos fundos daquela loja de roupas no centro, ou talvez saibamos que os traficantes que trabalham na boca de fumo na 43 estejam em sua folha de pagamentos. Uma batida da polícia pode acabar com esse tipo de operação assim como qualquer ataque, e há muito menos risco para nós. Tudo do que se precisa é uma denúncia anônima e talvez uma propina gorda para ter certeza de que será cuidada de forma adequada.

É uma linha muito fina a caminhar, Don Cardona. Você sabe como as Famílias se sentem sobre ser deduradas aos tiras, e incitar os porcos sobre os negócios do inimigo se aproxima muito de violar o código de *omerta*. É uma tática aceitável se você lida muito bem com os tiras envolvidos, e se pode ser feito sem ninguém falar.

Mas quem precisa de tiras? Seu rival tem um restaurante em Little Italy? Suborne o inspetor de vigilância sanitária para fechá-lo. Faça com que seu pessoal nos serviços urbanos arranjem blackouts e desconecte os telefones para que impactem nas operações de seu inimigo. Você pode até mesmo ter permissões de construção e edificação revogadas, se souber as orelhas certas nas quais sussurrar.

Isso é algo que muitos mafiosos mortos falharam em considerar: às vezes um telefone e a voz de autoridade é muito mais perigosa do que um crachá e uma arma. É o que eu tenho dito sobre respeitabilidade; as Famílias têm de ao menos manter a aparência disso ou senão não podemos operar. Houve, por exemplo, um mafioso particularmente irritante alguns anos atrás – não lembro o nome agora – que estava tentando forçar o território Cardona no norte de Nova York. Nós tínhamos outros assuntos que

precisavam de atenção à época, e não podíamos realmente permitir que a mão de obra entrasse em guerra com sua equipe. Os tiras não podiam pegá-lo, pois eles não tinham evidências o suficiente para uma prisão.

A coisa é, Don Cardona, juízes do estado e do município precisavam de dinheiro extra, assim como todo mundo. Se você tem um juiz em sua folha de pagamento, você não precisa de evidências. Você o pega para emitir o mandato, os tiras ficam mais do que felizes em fazer o resto. O cara que estava nos desafiando pode lhe contar pessoalmente o quanto uma tática pode ser efetiva, exceto por ele ter sido tristemente esfaqueado até a morte em sua cela cerca de um ano após a prisão. Uma vergonha, realmente.

Finalmente, se você ficar realmente desesperado por um peão descartável, sempre se pode usar um dos

Ternos Vazios

Um terno vazio, Don Cardona, é um pretenso gângster. Estes são os burros que pensam que podem lidar com os mafiosos porque calharam de conhecer algumas de nossas gírias, ou porque o vizinho de seu primo tem um companheiro de quarto que uma vez encarou um cara feito há 10 metros de distância. Normalmente eles só ficam no nível dos nossos operadores de rua, desde que não coloquem um negócio em risco ou não fiquem perturbando muito, nós normalmente os ignoramos. De vez em quando, um deles aprende um pouco de mais, atrai muita atenção ou só perturba um *sgarrista* num dia ruim e acaba numa vala rasa.

Mas de vez em quando também, se você abordá-los com uma oportunidade para “se provarem”, você pode mandá-los fazer um pouco de seu trabalho sujo. Talvez eles possam observar o negócio de seu rival por um tempo, ou carregar um pacote que contém uma quantidade insalubre de explosivos. Nem mesmo tem de ser algo ilegal. Eu realmente tenho um cara para lavar meu carro e aparar minha grama há quase um ano, só porque eu – ou melhor, meus carnicais – mantêm a promessa de que ele terá coisas maiores se provar que pode seguir ordens.

Você tem de trabalhar com parcimônia com esses caras, uma vez que não pode contar com eles para manter o silêncio se, ou mais provavelmente quando, eles forem pegos seja pelos tiras seja por outra Família. Mas ei, o trabalho está feito, então quem se importa com o que acontece com estes *busones* afinal?

O Fim da Guerra

normalmente vem sob uma de três circunstâncias: uma das famílias teve seus recursos esgotados e não consegue mais lutar, ou pessoas o suficiente no topo de uma das Famílias foram pegas para que os

sobreviventes precisem sair enquanto ainda podem, ou a Comissão ou as outras Famílias locais decidem que elas já têm o bastante e colocam um fim nisso.

Às vezes Famílias inteiras são destruídas por estas guerras, mas uma vez que terminam, as coisas normalmente voltam ao normal. Mesmo se demorar um pouco. As coisas não são tão fáceis quando estamos lutando.

Outras Organizações Criminosas

A infeliz verdade, Don Cardona, é que a Máfia não é a única organização de seu tipo no mundo de hoje. Ainda que tenhamos sido capazes de alcançar algum equilíbrio com várias delas, não há trégua com as outras. Nossa influência não se sobrepõe, mas até onde vai, prevejo apenas guerra até que um ou outro lado conceda a derrota.

Nenhum dos lados concedeu ainda, senhor.

O pior são os malditos chinas. As Tríades chinesas e a Yakuza japonesa prosperaram nos Estados Unidos recentemente. Contanto que ficassem no Oriente, nós não tínhamos nada contra elas, mas agora elas estão metendo as mãos em nossas operações de cima a baixo na costa Oeste e na Europa. Elas trouxeram alguns daqueles malditos Cataios consigo, também, o que deixa as coisas muito mais difíceis para a Família dos Membros, mas esse não é o ponto.

O ponto é que estes caras são cruéis – nós te mataremos, mataremos sua família, seus amigos e seu cachorro se você meter a mão com a gente. Mas as Tríades explodirão todo mundo que caminhe na rua só para pegá-lo, e eles farão isso porque você olhou atravessado para eles. Se matamos um tira limpo ou algum pobre espectador que calhou de estar no lugar errado na hora errada, é porque nós não tivemos escolha; novamente, isso atrai muita atenção. Os chinas não se importam. Eles intimidam muito mais seu povo do que nós, e eles não dão a mínima para quem sabe o que eles estão fazendo porque ninguém irá falar.

Então o problema com guerrear com estes caras é que nós temos que ser tão estúpidos quanto eles são. Temos que ser durões, e frequentemente, acertá-los – e isso esquenta as coisas. Entre os Yaks e as Tríades de um lado, e os tiras e os federais que atraímos ao lutar com eles no outro, a guerra toda é um tipo de situação sem vitória, mas não há jeito diferente de lidar com estes palhaços. Não; foda eles do início ao fim.

Os chinas não respeitam nem mesmo seus próprios vizinhos, Don Cardona. Eles fodem seu próprio povo mais do que qualquer outro. Eles são grandes no tráfico de pessoas. Eles trarão os seus próprios para cá então os forçarão à escravidão. *Bastardos*. Além disso, eles são principalmente embrulhados em extorsão e tráfico de

narcóticos, eletrônicos e mercadorias contrabandeadas, então mesmo quando não nos saímos bem na guerra, normalmente conseguimos manter nossas outras operações na área – apostas e coisas do tipo – funcionando sem problemas. Ainda, um de nós terá que fazer isso eventualmente.

Uma vez que você está alimentado e por aí, senhor, você também pode querer considerar a investigação sobre a conexão com os Cataios. Eles começaram a se mostrar em grande número ao longo da Costa Leste americana não há muito. Qualquer um que tente lhe contar que eles não são tão densamente envolvidos nas Tríades e na Yak como nós estamos na Máfia é um maldito mentiroso. Nós realmente capturamos um por um tempo, mas – bem, digamos que ele escapou antes que pudéssemos fazê-lo falar. Posso lhe dar os detalhes completos depois se quiser, mas não são bons.

De qualquer modo...

Os cartéis sulamericanos estão quase todos ruins. As coisas estavam bem quando todos eles estavam tentando traficar drogas para os EUA e fazer algum dinheiro com elas. Diabo, nós fomos um de seus principais distribuidores por um tempo. Então eles ficaram gananciosos, decidiram que tinham de fazer tudo por si, adquiriram seus próprios territórios, e tudo foi jogado no ventilador.

Os cartéis são como nós no que se trata de um conjunto de grupos independentes, não uma organização. Nós ainda podemos trabalhar com alguns deles, principalmente os menores que sabem que não podem fazer tudo sozinhos. Eles fornecem o produto, nós o vendemos. Simples, conveniente; todos felizes.

Mas os grandões não jogam limpo. Os cartéis de Medellín e Cali costumavam ser uns dos maiores. Eles têm outros arrivistas tomando seu lugar agora. Eles querem seus próprios territórios nos EUA – e Europa também, embora você não ouça sobre isso muito frequentemente – e eles não se importam com quem estava lá antes.

Eles parecem as Tríades quando entram em guerra, também. Você lembra quando contei que os jovens Turcos em nossas fileiras não respeitam os velhos costumes? Os cartéis, as Tríades, muitas destas organizações mais novas, realmente; *todos* eles são turcos, mesmo os velhos. Está feio, Don Cardona, muito feio.

Nós não temos tanto problema com os outros. Os irlandeses ainda têm algumas gangues nos Estados Unidos e na Europa, mas eles não são o que já foram um dia. Dificilmente se tem competição. Nós não nos enredamos muito com os chefes das drogas jamaicanos, e não firmamos negócios interessantes com as facções da Europa Oriental.

A Violência e a Máfia

andam de mãos dadas nas mentes de muitos forasteiros. Você sabe tão bem quanto eu que a violência tem de ser um último recurso. Nós não hesitamos quando é necessário, claro, mas violência desnecessária atrai a polícia – e mais do que isso, é ruim para os negócios de formas que nós apenas agora estamos descobrindo.

As pessoas não cooperam conosco da forma que costumavam, senhor. Já se foi o tempo quando eu podia andar em qualquer lugar de negócio em minha velha vizinhança, e não apenas seria tratado com respeito, eu realmente seria bem-vindo. Eles sabiam que eu era generoso com meu dinheiro, que apreciava a cooperação e os bons serviços. E eles sabiam que eu significava negócios, e que se eles não cooperassem, não apenas o dinheiro não entraria, mas eles poderiam se achar sendo perfurados na calçada, ou então o orgulhoso proprietário de uma bomba destruísse o que costumava ser uma loja.

As pessoas ainda nos temem, e algumas ainda nos tratam como costumavam tratar, mas outras preferem assumir o risco de correr para a polícia. E o motivo para que as pessoas não cooperem como nos velhos dias não é que elas não mais nos temem, mas que elas nos temem *demais*. É culpa destes outros malditos grupos criminosos, e as gerações mais novas do nosso. Eu disse antes que eles são muito rápidos em usar meios violentos quando não são necessários. Então ainda que as pessoas tenham medo, Don Cardona, não é exatamente o mesmo medo.

Você uma vez me disse, quando tratava de chantagem, que nunca se deveria pressionar muito a vítima, que ela cooperaria apenas tanto quanto o que você estivesse perguntando fosse menos do que o que ele tinha a perder por exposição. O mesmo vale aqui. Se as pessoas sentirem que você eventualmente irá atirar nelas mesmo se cooperarem, que motivação elas têm para cooperar?

Nossa reputação pela violência pode ser merecida, mas é expandida bem além da realidade, e ainda está crescendo. Se não conseguirmos fazer algo, tanto sobre as outras organizações quanto a nova atitude entre nossas crias, a Máfia como conhecemos eventualmente deixará de existir.

O outro truque que estes jovens punks não percebem é que a violência aleatória é contraproducente. Ela amedronta as pessoas exatamente do jeito errado, como estava dizendo. Quando acertamos alguém, é por um motivo muito específico. Uma vez que nós normalmente fazemos um ponto, preferimos fazer estes acertos em público. É, é perigoso, mas nada faz nossos sentimentos sobre o assunto mais claros do que isso, certo?

Algumas Famílias fazem uma prática comum em acertar a família imediata do alvo junto com o próprio cara. Às vezes é só por conveniência, pois é difícil errar a esposa no assento do passageiro com um carro bomba ou uma rajada de metralhadora, certo? Mas também é devido a nós termos vinganças o suficiente em andamento, e a última coisa que precisamos é de algum estudante de colégio vindo atrás de nós com um .38. Não, ele não vai tão longe, mas as pessoas prestam atenção quando bons garotos de colégio desaparecem. Pior, nós temos problemas com esposas e filhos indo aos federais para voltar para nós para vingar seu marido ou pai, mesmo quando o cara claramente tinha de ir. Melhor tomar a família inteira e fazer de forma limpa.

Incidentalmente, nosso desejo de evitar atenção – a menos que estejamos fazendo uma confirmação – é por que você não encontrará muitos mafiosos pegando empregos de assassino de aluguel. Oh, isso acontece ocasionalmente, seja por dinheiro, ou como um favor a um amigo, ou o que quer que seja. Mas muitos mafiosos matam para a Família ou por suas próprias razões pessoais. Algo diferente é só chamar por problemas, especialmente se você não pode se assegurar de que o cara que contratou você manterá o silêncio.

Que Tipo de Negócios?

Bem, não ia entrar nisso ainda, Don Cardona, mas se você realmente quer saber...

Tudo certo. Nós somos espertos o bastante para saber que, atualmente, não há forma de eliminar toda competição, em todo lugar. Existe muita dela. Então talvez, imaginamos, possamos encontrar uma forma de usar nossos competidores para nossa vantagem.

Agora, os Yaks, as Tríades e os cartéis são muito

grandes, muito bem estabelecidos. Mas alguns destes outros, eles são bem novos nisso. Houve um crescimento do crime organizado na Polônia, tem a Máfia russa – é, eu sei, você acredita nisso? *Máfia* russa! Quem batizou esses caras?!

A coisa é, eles são novos no jogo, mas são talentosos, e sabem como mudar com o tempo, algo que algumas de nossas próprias Famílias não conseguiram ainda.

Então a estamos aconselhando, Don Cardona. Eles nos pagam, grande momento, em troca por conselhos sobre como organizar e operar suas organizações. Se gostar, posso introduzi-lo a Premislaus Razbivoi quando nos encontrarmos com ele mês que vem. Você não tem ideia de como ele ficará feliz em aprender da nossa sabedoria. Ele é um russo grande e carrancudo com toda a ânsia de um garoto de escola correndo para a sua carteira. É realmente divertido.

Desde que seus interesses não colidam com os nossos, imagino que isto durará por um tempo. E se eles começarem a deixar de andar na linha, bem, nós temos uma boa ideia de como eles estão operando, não temos? Então não deve ser tão difícil sabotar sua máquina.

Então depois de tudo isso, Don Cardona, provavelmente parece que tudo que fazemos é a guerra. Admito que parece verdade às vezes, mas não é. Deixe-me lhe contar um pouco sobre

O Que a Máfia Faz Hoje

Como disse antes, quando você se acalmou, a Máfia coloca o bem-estar da Família acima de tudo o mais. Isso significa proteger a Família de ameaças externas – seja uma Família rival ou o governo – mas também significa prever as necessidades da Família.

O que, claro, significa dinheiro. E nós fazemos o que podemos, a despeito do que o governo quer que façamos.

Nem todas as Famílias que estão envolvidas nisso são ilegais, claro, mas não é fácil diferenciar nossos interesses em legais ou ilegais porque os dois frequentemente se sobrepõem. Começarei com o básico, que seria

Extorsão e Proteção

Extorsão é um negócio rude, admito, mas de muitas formas é a base de tudo que fazemos. Combinado com suborno, a ameaça de violência é muitas vezes necessária para inspirar a cooperação que exigimos para conduzir nossas outras operações. De fato, o preço de nossa proteção muitas vezes é ajuda e informação, ao invés de ou em adição ao dinheiro.

A coisa é, Don Cardona, nós não conseguimos apenas entrar num negócio aleatório de um de nossos vizinhos e exigir uma percentagem mensal. Antigamente, podíamos fazer isso, e frequentemente fazíamos. Mas hoje, mais pessoas correm para a polícia, e nós não podemos pegá-las todas. Parcialmente isso acontece porque os velhos costumes estão se apagando. Nós ainda seguimos o



código de *omerta*, mas muitas pessoas não se sentem mais envergonhados se não podem lidar com um problema por si próprios. Eles nem mesmo sentem vergonha de correr para os forasteiros. E então, claro, existe esse assunto de violência sobre o qual estou falando.

Os melhores alvos para nossa proteção, então, são negócios que já têm algo a esconder. Se uma loja já está transportando itens roubados para os depósitos, ou um mecânico está vendendo carros quentes, eles não se arriscarão em chamar a polícia. Você pode até mesmo dar um passo adiante, Don Cardona. Nós recém começamos a oferecer proteção a traficantes independentes, cafetões, até mesmo operações de assassinos contratados na Cosa Oeste. E pegue isso. Nós fornecemos “segurança” para um político americano que queira ter certeza de que as festinhas de seu filho regadas a cocaína e prostitutas não sejam interrompidas por criminosos violentos. Ninguém disse que o negócio de proteger tem de ser um negócio real, certo? Desde que nosso preço não seja muito salgado, alguns deles ficariam felizes em cooperar, uma vez que nossa presença os protege de outras Famílias ou organizações que podem não ser tão razoáveis quando veem as percentagens.

Isso é algo que muitas pessoas não percebem sobre nós. A proteção pode ser um eufemismo para extorsão, mas nós levamos a responsabilidade muito a sério. Se alguém pagar, não apenas não o ofenderemos ou seu local, não nos importaremos se alguém o fizer. Como eu disse antes, as pessoas não pagariam só de medo – ao menos não para sempre. Tem de haver uma cenoura e um bastão.

Isso é a longo prazo, claro. Se tudo o que você quer é o que está na registradora agora – ou melhor ainda, a rota da carga de computadores – ameaçar bater no cara até transformá-lo em massa de tomate é aceitável. Por outro lado, eu ainda prefiro

Suborno e Corrupção

É, pode lhe custar mais a curto prazo pagar a cara pela informação, ao invés de apenas ameaçá-lo com um bastão de ferro, mas ele é menos provável de correr para os tiras depois. Mais importante, ele será muito mais disposto a ajudá-lo a pegar o próximo carregamento. E uma vez que alguém num alto escritório tenha pego um suborno para ajudá-lo a sair, ele continuará o ajudando, uma vez que ele não quer que você exponha o fato de que ele recebe subornos.

Apesar disso estar em todos os filmes, as pessoas não percebem o quanto longe o suborno pode nos levar. Tiras, advogados, juízes, políticos, proprietários de restaurantes, entregadores... Se pode fazer tudo

atualmente com uns poucos G's lubrificando a mão certa.

Lembra o que eu disse antes sobre pegar o inspetor de vigilância sanitária ou os tiras para derrubar um rival? Eles não farão isso por bondade, e você provavelmente não será capaz de encontrá-los pela rua e lhes pagar para fazer um trabalho. Você tem de cultivar essas coisas, e provavelmente pagará mais do que um suborno antes que tenha um único favor em troca. Vale a pena, contudo, se significa que você tem seu próprio juiz que supostamente esteja condenando seu melhor soldado. Se você possui os tipos certos de negócios, como companhias de construção civil, algumas mãos lubrificadas lhe conseguem uns bons contratos na cidade, também.

Você quer saber que tipo de coisas podemos fazer com corrupção sobre as quais ninguém pensa? Desenvolvimento urbano. É toda a raiva atualmente, senhor. Leve alguns engenheiros urbanos para alguns jantares de alta classe, lhes dê companhias distintas para os jantares, deslize alguns Benjamins para suas mãos – e então faça algumas sugestões casuais. Dados os tipos de lugares em que operamos melhor, não nos faz qualquer bem ter um playground no meio da cidade, ou para a cidade construir um novo arranha-céus. Outro quarteirão de lojas amontoadas, por outro lado, ou apartamentos de baixa renda numa parte deprimida da cidade, o tipo de lugar onde as pessoas estão indo procurar por alguma felicidade quimicamente induzida... bem, você vê onde estou querendo chegar.

E sobre a companhia de telefone? Não, você não pode pagar tudo para Ma Bell. Mas lembro de um golpe, cerca de 12 anos atrás, onde uma linha telefônica foi “acidentalmente” cortada por um técnico trapalhão, justo no momento em que o alvo estava tentando disparar seu alarme e chamar 911. Conveniente, não?

Diabos, temos congressistas e senadores o suficiente sob nosso comando, podemos até mudar as próprias leis. Não, não vamos tornar as drogas legais – e diabos, por que iríamos querer isso? – mas é legal se pudermos ter as malditas leis RICO modificadas, pelo menos.

Existe realmente dois termos diferentes para isso. Corrupção limpa é o que fazemos na maior parte do tempo: pagar os tiras, políticos, e aquilo tudo que permite que os negócios funcionem. Subornar o comissário de jogos em Vegas ou um tira a olhar para o outro lado quando conseguimos uma prostituta para um senador é limpo. Corrupção suja é o que pagamos para cobrir o material sinistro – assassinato, tráfico de drogas, esse tipo de coisa. Você normalmente pode

contar com mais oficiais para pegar os subornos limpos. Com os sujos, é acertar ou errar. Nem todo mundo está disposto a fechar seus olhos quando há sangue envolvido.

Chantagem

anda junto com o suborno e a corrupção, de uma forma, então cobrirei isso em seguida. É só outro caminho para conseguir que os políticos e os oficiais – ou quase qualquer um destes malditos – façam o que nós queremos. Nós não chantageamos frequentemente por dinheiro. Muitas pessoas que podem pagar o suficiente para fazer isso valer a pena estão numa posição para nos fazer favores também, favores que são dignos de muito mais do que o dinheiro que poderíamos tirar deles. Se eu tivesse as fotos do vereador de uma cidade com seu tico numa bunda de 16 anos de idade, as usaria para influenciar o próximo referendo de zoneamento para tirar dele um extra de 50 mil.

A coisa realmente estilosa sobre chantagear é que, considerando os outros serviços que fornecemos para os ricos e famosos da cidade, não é difícil. Quem você pensa que apresentou ao vereador aquela criatura de 16 anos?

Realmente,

Prostituição e Pornografia

são o melhor material para chantagem, melhor até do que as drogas. Além do mais, saem melhor na foto.

Neste assunto não somos realmente muito bons. Você não encontra quaisquer cafetões na Família, e Deus ajude qualquer de nossas filhas ou irmãs que desgrace a Família desse jeito. Não, fornecemos aos cafetões um lugar para operar – uma montra, um hotel, uma esquina – e nos asseguramos de que eles não sejam muito incomodados. Em troca, eles nos arranjam garotas quando as queremos, e uma parte do lucro.

O mesmo ocorre com a pornografia. Não deixamos nossas filhas se envergonharem com isso, e não tiramos as fotos. Mas ninguém vende ou distribui o material em nossas cidades sem nos passar nossa parte, e algumas coisas que não queremos em nossos territórios. Algumas semanas atrás, havia este cara tentando vender instantâneos de – bem, você não quer entrar em detalhes. Digamos que envolvia animais, e deixei bem claro para o cara que não queria essa merda na minha vizinhança. Ele deve ter parado de sangrar agora.

Às vezes é um bom negócio fornecer prostitutas como regalias. É só um dos muitos vícios que andam de mãos dadas com

Jogos de Azar

Se há um negócio com que estamos associados na mente do público, agora que a Proibição está quase há 70 anos morta, são os jogos de azar. As pessoas veem as luzes dos cassinos de Las Vegas – ou, em menor grau, Atlantic City, e elas não ajudam a pensar em nós. De fato, eles pensam em Robert DeNiro e Joe Pesci, mas elas *pensam* que estão pensando em nós.

O legal sobre os jogos de azar, Don Cardona, é que é uma daquelas áreas cinzas das quais estava falando. É legal, exceto onde não é.

Cassinos

são o dinheiro grosso. Luzes brilhando, toneladas de comida, apresentações musicais, prostitutas de alto nível – está tudo lá. Qualquer cassino pode trazer centenas de milhões de dólares por ano. É de admirar que tenhamos as mãos neles?

O ponto é que muitos cassinos que “possuímos” não são nossos no papel. É, alguns são conduzidos diretamente pelos homens da Família, mas são muito fáceis de rastrear. Nós não queremos nomes escritos. Os cassinos são na maior parte legais, mas apenas na maior parte. Quando as pessoas tentam nos trapacear, nós ainda as levamos para os fundos e quebramos seus braços. Alguém que interrompe tanto os negócios termina enterrado nos desertos de Nevada. Os políticos e outros manda-chuvas são tratados a pão-de-ló e subornados até seus bolsos estourarem nos quartos de hotel e restaurantes. Se um cassino tem laços explícitos com a Máfia, os federais começam a examiná-lo, e nós não queremos isso.

Então, uma vez que não possuímos legalmente o pedaço, temos a sorte de ter de roubar nossos próprios cassinos.

Colocaremos alguns compadres no quadro de diretores, pessoas que não sabem e não querem saber o que se passa nas salas de contabilidade e por trás das cortinas. Os guardas, as pessoas no comando, os caras que contam o dinheiro, todos são pagos para olhar para o outro lado quando, em umas poucas semanas, um dos nossos caras entra com uma mala vazia. Quando ele sai, a sala de contabilidade está bem mais leve, mas uma vez que nada disso ainda foi contado, esse dinheiro nunca entra nos livros como perdido. Nós não pagamos impostos sobre ele, e não há nada que ligue a Família ao cassino.

Se a Máfia afastou cada uma de nossas preocupações com exceção dos cassinos, nós ainda estamos com a mão bem fechada. Isso não seria o suficiente, claro, pois não há tal coisa, mas é um monte.

Mas os cassinos não são o único tipo de jogo de azar com que lidamos. Também temos

Apostas e Loterias

Estas estão tão longe dos cassinos quanto você pode imaginar. Estou falando de jogos de dados nas ruas e as pessoas apostando nos bingos, corridas de cavalos e qualquer coisa com o mínimo elemento de azar. Diabos, eu até conheci um bookmaker que tinha um negócio funcionando quando estava prestes a ser pego pelos tiras.

Diferente dos cassinos, que normalmente são negócios legais – embora tenhamos alguns lugares clandestinos, como em Cuba – estes são completamente ilegais. Eles normalmente são pequenas fachadas ou bares, lugares onde você espera ver um monte de vagabundos parecendo desesperados. Se você é um bom freguês, não tem mesmo nem de se mostrar. Só faça sua aposta ou diga a algum dos apostadores locais.

São café pequeno se comparados aos cassinos, mas dão uns bons trocados para um negócio da vizinhança. As pessoas não ludibriam suas apostas, uma vez que normalmente têm suas pernas quebradas.

Não é incomum ver um destes caras também enfiando o bedelho no

Adquirir um Negócio Legítimo

não é algo que tenha de ser feito através de métodos legítimos, claro. Quem precisa comprar ações quando podemos emprestar ao proprietário de um negócio quebrado algum dinheiro em troca de uma pequena porcentagem do estabelecimento? A porcentagem fica cada vez maior enquanto o tempo passa – emprestamos dinheiro a ele por isso, fazemos um favor por aqui e em pouco tempo, o negócio é nosso.

Ou, se ele não aceita os favores depois que abrimos nosso caminho a força, sempre podemos castigar o cara. Somos sócios majoritários, e sempre podemos comprar o resto antes que alguém saiba que o cara se foi.

Empréstimo e Agiotagem

Isso não mudou muito desde os velhos tempos, Don Cardona. Você chamava isso de usura. Nós emprestamos dinheiro às pessoas, cobramos delas juros elevadíssimos que excedem em muito o máximo legal, e as ferimos se elas não nos pagam.

Bem, de fato, não é tão simples. Quebrar o braço de um cara significa que levará bastante tempo para que ele consiga pagar o dinheiro, e se o matamos, não veremos um centavo. Muitos de nós são mais espertos

do que isso. Um cara não consegue nos pagar? Certo, lhe damos um pouco mais de tempo para pagar – mas ele ou nos deve muito mais, ou tem de nos fazer um favor enquanto isso. Paciência é uma virtude.

Claro, se eles levam muito tempo, ou tentam nos passar para trás, os cortamos a meio.

Eles também são responsáveis pelos juros, não importando o que aconteça. Oh. Minhas apologias novamente, Don Cardona. Os juros são um interesse de pagamento que se espera fazer numa base regular, mesmo se não conseguirem pagar qualquer parte do empréstimo. Às vezes, estabelecemos os juros bem altos para que nunca consigam terminar de nos pagar. É uma fonte de recursos permanente pouco sofisticada.

Nem todos dos nossos credores são operativos de rua. Temos dinheiro à disposição de pessoas para começar negócios, construir cassinos, mandar as crianças para a escola, até mesmo montar um escritório. É, são muitas verdinhas, mas esse tipo de empréstimo vem com um interesse pesado em dinheiro e favores, então é definitivamente digno de investimento.

Falando em investimentos,

Lavagem de Dinheiro

é vital para a nossa sobrevivência. Sem entrar em detalhes do processo, Don Cardona, envolve pegar dinheiro de operações ilegais e alimentá-lo, através de vários canais, através de negócios e investimentos legais para que não possam ser rastreados. As Famílias possuem um número significativo de negócios legítimos para esse fim. Claro, nós também possuímos muitos só para que façam dinheiro ou nos forneçam um bom lugar para operar, mas esse não é o ponto.

Isso é porque é tão difícil separar nossos empreendimentos legais dos ilegais. Cada um invariavelmente funda o outro. Mantemos banqueiros na folha de pagamento das Famílias só para lidar com os livros.

Tão longe vão os empreendimentos legais, não há nada que adquirimos que se prove mais útil do que os

Sindicato

Todo mundo sabe que nós somos muito próximos aos sindicatos, mas aposto que muitas dessas pessoas não têm a mínima ideia do porquê. É verdade que os sindicatos não têm o poder que costumavam ter. Já foi o tempo em que os sindicatos podiam eleger ou derrotar um candidato a presidente. Mas eles ainda têm mil e uma utilidades.

A mais simples é cobertura. Parece que alguns dias como todo mafioso no mundo tem um emprego

com o sindicato. Nós temos alguns modos de explicar de onde vem nosso dinheiro, o que fazemos com nosso tempo, e quem são nossos amigos. Alguns de nós realmente trabalham em empregos agradáveis nos sindicatos. Outros não fazem nada além de usar o título.

Estivadores dão capangas muito bons também. Não, não podemos usá-los para arrebentar qualquer um; não são todos brutões. Mas muitos não recusarão um pagamento extra por descarregar um navio ou preparar um caminhão, e se você está pagando bem, eles não farão perguntas.

Mas o melhor uso dos sindicatos se faz por sua informação e influência. Talvez queiramos saber a agenda e rotas para aquele carregamento de computadores que mencionei. Quem saberia melhor do que os caras que fazem a agenda – ou, melhor ainda, o cara que dirige o caminhão? Ou talvez estejamos procurando por assaltos. Ao invés, queremos deslizar alguns quilos da branca num caminhão que está cruzando fronteiras estaduais, para levá-la até um vendedor em Jersey. Novamente, os caras que carregam e conduzem são seus melhores amigos. É, eles esperam uma boa recompensa, mas e daí? Vale a pena manter esse tipo de informação e oportunidades abertas.

Então vamos adiante. Digamos que um de nossos garotos seja pego na folha de pagamento da fábrica, ou a companhia esteja tendo mais assaltos do que o normal e estejam prestes a atrair os tiras. Como os convencemos a não apertar o cerco ou abrir a boca para os porcos?

Ameaça de greve. Eles vão perder muito mais através de greves prolongadas e negociação com o sindicato do que perderiam com nossos dedos na gaveta do caixa. Não podemos abusar – se o sindicato entra em muitas greves seguidas, o governo começa a olhar para seu traseiro com um maldito microscópio – mas podemos fazer isso eventualmente.

O sindicato traz uns bons trocados, também, com encargos e pensões e tudo o mais, e é um bom lugar para lavar dinheiro de fora.

E já que o mencionei, falarei agora de

Roubo e Sequestro

Não me refiro apenas a tirar alguns caminhões das ruas ou invadir uma casa que tem um bom centro de entretenimento visível através da janela. É, alguns mafiosos fazem isso, e às vezes eles conseguem algumas coisas boas. Mas na maior parte do tempo os lucros não valem a pena nesse tipo de operação cega. Assim como com saber o que estamos fazendo.

Isso é porque tentamos entrar na informação,

como estava dizendo ainda agora. É um jogo perigoso. As pessoas morrem com merdas desse tipo. Nós queremos ter a maldita certeza de que não vamos dar de frente com um carregamento de, sei lá, bananas ou coisa do tipo.

O produto que pegamos? O vendemos, claro. Muitas pessoas desceriam um carregamento só em pensar em por as mãos num stereo de \$2.000 por apenas \$500, ou um casaco de arminho por algumas notas, ou até mesmo um pacote barato de Marlboro. Eles não fazem perguntas, e nós temos um lucrinho, tudo em dinheiro.

Nós também temos um grande interesse em carros quentes. É quase uma indústria em si só. O truque para não ficar apertado aqui é não vendermos as partes localmente. Diabos, nós nem ao menos desmontamos eles dentro de milhas de onde os roubamos. A menos que você seja algum tipo de ladrão de carros *budiño*, provavelmente é esperto o bastante para roubar o carro num lugar que não será percebido imediatamente. No momento em que alguém chama os tiras, você pode levar aquele carro para outra cidade, onde as lojas já o estão desmontando. De lá, se você for realmente esperto, embarca as peças para outra cidade antes de vendê-las. Não é realmente difícil, desde que já tenha os canais para o

Contrabando

Atualmente, com as bebidas alcoólicas legalmente disponíveis, muitas pessoas pensam em narcóticos quando pensam em contrabando. E as Famílias certamente contrabandeiam drogas. Nós temos um enorme interesse em heroína. Mas os narcóticos atualmente são apenas uma porção de nossas operações de contrabando.

Recolhemos um enorme lucro vendendo armas. Não apenas os tipos ilegais, como as automáticas, mas armas de mão e rifles também. Você pode ter algumas centenas nas ruas, fácil, mesmo para um .38 ou um velho e surrado Colt .45. Tudo porque não há uma longa fila burocrática, e os tipos de pessoas que compram armas de nós gostam quando não há burocracia. Nós também mantemos muito do poder de fogo para nós mesmos. Se você tem de acertar as contas com alguém, sempre é melhor se você tem as Uzis e as AKs e deixa-os presos com as pistolas.

De fato, armas de mão não são os únicos bens legais que contrabandeamos. Cigarros, eletrônicos, e computadores e sim, até mesmo bebidas. Estes são todos itens ou bens caros com um imposto bastante robusto incluído neles. De uma esquina ou nos fundos de um salão de bilhar, podemos vender caixas de



Há Mais, Mas...

Perdoe-me, Don Cardona, mas não acho que tenha sido suficientemente educado no estado atual do mundo para saber do que estou falando. Você sabe o que são computadores, mas a Internet lhe foi explicada?

Certo. Então me deixe dizer que algumas das Famílias mais vanguardistas estão se espalhando em novas arenas. É possível, via computadores e a Internet, roubar informações de segurança, transferir somas enormes de dinheiro, conduzir todo tipo de golpes. Os detalhes serão completamente sem sentido para você até ter tempo para se adaptar. Mas você deve ao menos saber que é outro negócio que temos sob controle, e o deixaremos por aqui por enquanto.

cigarros ou garrafas de uísque por muito menos do que as pessoas pagariam na loja da esquina, e não lhes pedimos que mostrem suas identidades também. Diabos, reabastecer um bar na guia de restaurantes em que você está é bom. Venda uma garrafa de bebida de \$60 por \$30 na porta dos fundos – não é como você realmente pagaria por aquele pedido do bar. Com os computadores e eletrônicos, bem, não podemos deixar estes tão baratos quanto aqueles que roubamos, uma vez que temos que colocar algum dinheiro para conseguir passá-los pela fronteira, mas ainda são mais baratos do que qualquer coisa que você encontra na Radio Shack.

O que mais? Imitações. Produtos com nomes falsificados. As novidades se tornaram estúpidas enquanto esteve fora, senhor. As pessoas pagam o dobro por um par de calças que pagariam por outra, só por causa de uma etiqueta diferente presa na bunda. Talvez eles queiram uma cópia do novo disco de J-Lo – me mate se eu souber por que – mas eles não querem pagar 20 pratas por ele. Ou talvez queiram uma marca específica de televisão, mesmo se a imagem seja a mesma e mostre a mesma merda. Não sei, esqueça. Qualquer que seja a razão, há mais de uns poucos centavos a se fazer fornecendo a estas pessoas, mesmo se o que elas estão levando não foi feito pela companhia que pensam que o fez.

As Tríades são muito maiores nisso do que somos, mas há o bastante para todos, ao menos até decidirmos que queremos a parte deles.

Outra coisa que nem mesmo muitas das outras Família estão envolvidas: aqueles poucos dons que sabem sobre os Membros ou qualquer outra merda que perambule por aí à noite que encontraram uma forma de fazer o trabalho por nós. Encarreguei outro

Anonimato Lucrativo

Qualquer discussão de La Cosa Nostra concernente a entidades sobrenaturais eventualmente exigirá a questão, “Por que a Máfia?” Por que esta organização em particular atraiu a atenção de tantos grupos poderosos diferentes com muitos interesses discrepantes, e ainda continua a trabalhar fora de suas respectivas esferas de influência como um todo? Para ser honesto, mais de uma resposta satisfaz a questão, e todas estão igualmente corretas, mas no final tudo se resume a um princípio básico.

Para chegar a uma resposta, tudo que se deve perguntar é, “O que a Máfia faz?” É uma questão que me esforço em responder para você mais cedo esta noite. Quando percebemos que coisa incrível La Cosa Nostra realmente é, “por que” começa a se tornar prontamente aparente. Aqui está uma organização lucrativa multi-camadas, altamente organizada e global – uma corporação multinacional, para todos intentos e propósitos. É uma corporação, contudo, que se empenha numa multiplicidade de atividades ilegais, assim aumentando sua lucratividade enquanto reduz a quantidade de interferência externa que se pode esperar quando se lida com ela. Afinal, todos sabemos o que aconteceria se tentasse ir até a polícia atrás de um carro roubado que você, por sua vez, roubou. Nós sabemos, pois vimos isso acontecer aos outros. Existem alguns criminosos prodigiosamente estúpidos lá fora, Don Cardona.

Este anonimato lucrativo é o que atrai os Membros e feiticeiros empreendedores às dúzias. Tais criaturas já são obrigadas à noção de anonimato por sua própria existência, e a Máfia fornece uma avenida pela qual eles podem afetar o mundo mortal enquanto ainda permanecem sob a linha do radar mortal. Afinal, os mortais envolvidos em negócios da Máfia tipicamente têm apenas tantas razões para permanecer pouco notados, tornando-os irmanados no anonimato por norma, e instituir uma honra necessária mutuamente e de facto entre ladrões. E a ideia que aqueles da nossa espécie podem fazer lucro com isso... bem, está tão perto de um cenário perfeito quanto podemos esperar, não é?

Membro de deslocá-los para dentro ou para fora do país como parte de nosso frete. Mais do que isso, nós cobramos por todos os tipos de coisas estranhas. Tem um Toreador em Versailles que pagou uma boa grana por uma amostra de vitae Lupina, e havia um cara, um daqueles magos, que queria que eu contrabandeasse um velho relógio para um amigo seu em Brighton Beach. Existe muito dinheiro a ser feito das estranhezas nesse mundo, e nós somos uma das poucas Famílias capazes de tirar vantagem disso.

Assim, senhor, estabeleci e examinei para você todos os vários aspectos mortais e permutações dessa coisa nossa. Agora é tempo de entrar na parte mais sinistra do, bem...

Lado Místico

O que eu quero dizer com isso, Don Cardona, é a extensão de nosso conhecimento a respeito do envolvimento – e muitas vezes interferência – sobrenatural nos negócios de La Cosa Nostra. Oh, você não? Oh, vejo. Bem, sim, já faz muito tempo, não é? Precisamente 70 anos, de acordo com meus cálculos... mas claro, eu estive contando. Fiz meu melhor para reunir, de um número de fontes confiáveis, uma coleção de informação sobre o envolvimento e atividades do elemento não-mortal dentro e associado com a Máfia, e sintetizei o material aí em preparação para a visão que lhe dei esta noite.

Deixe-me começar por dizer que no tempo desde que se deitou para descansar, houve um aumento substancial no que é conhecido hoje como a Máfia. Como mencionei antes, vários delatores reconhecidos confirmaram a existência de uma organização criminosa global chamada Máfia alguns anos atrás. Estou ciente de que nos primeiros dias que essencialmente deixamos nossos próprios mecanismos, livres para operar como escolhemos quando interessava aos nossos negócios. Contudo, não é mais uma simples questão de Família entre as várias organizações mortais que compõem o núcleo da Máfia e suas cabalas secretas de benfeitores mortos-vivos. Não, minhas sinceras desculpas por dizer que enquanto você esteve dormindo, a Máfia lentamente cresceu num miasma cultural de profanação. Pressionada de todos os lados, a moderna Cosa Nostra é forçada a lutar com todos os tipos de feiticeiros, espíritos, pecadores e metamorfos, além de nós...

Vampiros

Como sei que você sabe, a história de La Cosa Nostra está ligada àquela de seus apoiadores mortos vivos mais proeminentes, e no caso da nossa própria

família, verdadeiros chefões. Em suas primeiras noites na Sicília, a Máfia foi considerada algo curioso aos mortos vivos. Nenhum Membro ou grupo de Membros se infiltrou por trás de sua formação, embora o aumento do movimento tenha atraído o casual interesse de vários Membros proeminentes da época. Bastante interessante, os Giovanni de Veneza não estavam entre aqueles que tiveram interesse na jovem seita mortal. O clã estava distante das atividades dos insulares sicilianos de então – e ainda está, relativo a sua reputação exagerada – pois apenas recentemente emergiu na cena vampírica e ainda estava lutando em suas próprias disputas intra-clã. Não, os primeiros patronos legítimos da Máfia surgiram das fileiras dos Ventrue e Lasombra italianos, que estavam menos em desacordo uns com os outros naquela época do que estariam após a formação da Camarilla em 1496.

E como é o caso com muitas aventuras dignas de nota, onde quer que os Ventrue fossem, outros os seguiriam. Vários Brujah da área que admiravam as origens populares da Máfia foram atraídos para a organização. Alguns viram nela uma oportunidade de corrigir o que viam como muitos dos inúmeros erros da Itália enquanto outros meramente reconheciam o potencial inerente de uma organização mortal deste tipo, e desejavam arruinar o grupo para seus inimigos entre os clãs patrícios. Deste modo, outros Membros também foram atraídos pela Máfia e vice-versa, levando-nos ao estado diversificado – e alguns diriam diluído ou até mesmo poluído – da organização hoje. Mais do que qualquer outro exemplo em que posso pensar, a história vampírica escalonada de La Cosa Nostra prova que os filhos de Caim compartilham da propensão dos mortais em saltar em cada oportunidade que se apresenta.

É difícil fazer muitas alegações definitivas a respeito da

Interação Membros-Máfia

mas uma delas pode levar a conclusões mais gerais.

La Cosa Nostra partilha de um relacionamento particularmente único com os mortos vivos, um relacionamento que sustenta, e talvez até mesmo exija, um pouco de explicação. Se pode ser tentado a perguntar, “Por que um Membro iria querer se unir à Máfia?” mas esta é uma questão carregada. De fato, a Máfia não estabelece políticas sobre o envolvimento dos Membros, ou sobre os lobisomens ou qualquer outra criatura, por isso. O que tem é um senso de prontidão do sobrenatural mais amplo do que muitas organizações mortais – que seus líderes usam para sua

vantagem. Estes líderes têm uma compreensão melhor do mundo no qual vivem – o mundo real, não a miragem na superfície – e têm um respeito saudável pelo papel que os mortos vivos desempenham nessa sombra subcutânea do mundo. Com o tempo isto resultou no que gostamos de chamar de uma relação de trabalho saudável entre o coração mortal da Máfia e seus “ventrículos” mortos vivos, e muitos Membros no saber têm uma tendência em ver a Máfia em geral com mais respeito do que têm por outros mortais. Nós simplesmente temos muitas coisas em comum para não os tratarmos como pares ou ao menos como parceiros, ao invés de vassalos ou simplesmente como algo a ser usado e posto de lado.

Politicamente falando, a Máfia é um campo de treinamento ideal tanto para neófitos quanto para pretensas crias. A organização fornece ao neófito não apenas um lugar em que possa afiar suas várias habilidades, mas uma distração embutida da terrível discriminação de idade inerente em ser uma cria entre os mortos vivos. A organização e suas operações fornecem uma oportunidade de aprender as estruturas de poder dos Membros nas ruas, fazer conexões na polícia e no governo da cidade, aprender como lidar com e aplicar violência quando necessário, bem como se livrar dela. Talvez o mais importante, ela empurra o neófito impetuoso na experiência de olhos abertos de operar dentro de uma organização que só permite o avanço às custas dos irmãos que estão em constante competição por uma discreta quantia de avanço e favores. Isto também fornece aos jovens Membros uma meta para trabalhar enquanto espera sua vez dentro das lentas engrenagens da máquina política vampírica. Isto é porque alguns dos anciões associados com a organização ativamente encorajam a admissão de novos Membros em suas fileiras, não meramente para educar e examinar, mas para ajudar a desviar um pouco da energia destes neófitos impetuosos também.

Em troca, os novos Membros agora associados têm uma vantagem distinta quando lidam não apenas com o mundo mortal, mas quando lidam com outros de sua espécie também. Entre os mortos vivos, verdadeiros *paisan* são difíceis de se passar, e nunca se sabe de onde a próxima bala ou estaca virá. Claro, se juntar à Máfia certamente não reduz o risco do vampiro ter uma morte repentina e violenta, mas fornece a ele um círculo imediato de aliados bem armados que juraram votos para vir em sua defesa em tempos de necessidade.

Nos casos onde se nasce diretamente na Família – tais como com sua própria linhagem, Don Cardona – a Máfia fornece um campo de treinamento de um tipo

diferente. Como alguns de nós sabemos muito bem, o Abraço nunca é dado levemente entre muitos Membros mafiosos e deve ser merecido por dedicação constante e incansável à Família. Na maioria das vezes, a pretensa cria é forçada a entrar num período de provação como carniçal, se tornando um daqueles conhecidos como verdadeiros *soldati*, antes que seja considerado para o Abraço. Apenas então, após anos de leais serviços – e mesmo então, nem sempre – um futuro Membro concederá o Abraço; em todos os casos, o que é melhor para a Família age, ou ao menos deveria agir, como o árbitro definitivo desta decisão. Assim, candidatos perfeitamente dignos podem ser postos de lado simplesmente por causa do estado da Família em dado momento... entre outras razões.

[Tosse]

Mas uma vez que o *soldato* finalmente recebe a dúbia distinção de ser feito, ele imediatamente vem a compreender os

Benefícios da Adesão

Ser feito na Família de dentro é uma situação amplamente diferente do que já ser Membro e ativamente buscar participação de fora para dentro. Nas Famílias onde a verdadeira linhagem é uma comodidade valorizada, *soldati* feitos muitas vezes têm tratamento preferencial, como você sabe. O Membro agora é considerado intocável por todos os mortais adjuntos e aliados da Família em questão. Mesmo os *soldati* não podem se referir a ele indevidamente. Entre os outros Membros da Máfia, seu status geral decorre de uma complexa combinação de idade, família, feitos passados e, claro, linhagem vampírica. Um neófito pode ainda ser apenas um neófito, mas se ele fez muito pela prosperidade da Família, ou se ele é a cria de um senhor particularmente estimado, então a devida consideração deve ser dada a todo momento. Como é o caso com o lado mortal, este aspecto tende a ser um tanto abusado por Membros mais fracos, e não temos carência de filhinhos da mamãe chorões em La Cosa Nostra hoje, me desculpe dizer. Mas geralmente falando, nenhum Membro que venha das fileiras de uma dada Família merece ser tripudiado, como o ditado diz, faça por merecer, e seja tratado como tal.

Isto não quer dizer que aqueles que foram feitos antes de se juntar à Família não obtenham respeito, mas eles são essencialmente tratados como *stranieri* vampíricos – membros da Família de sangue não-italiano. Claro, se tal vampiro estrangeiro calha de ser tanto siciliano e um ancião, bem então, as considerações acima obviamente ainda se aplicam. Ninguém realmente “punirá” um ancião siciliano por não ter vindo das fileiras em algum lugar. Geralmente



A Noite de Vésperas Siciliana

Enquanto você estava dormindo por décadas, um único momento se passou em que a totalidade de La Cosa Nostra foi mudada para sempre. Em 10 de setembro de 1931, Salvatore Maranzano, então o *capo di tutti capi*, foi assassinado em seu escritório em Park Avenue, assinalando o ocaso do que muitos se referiam como a “americanização” da Máfia. Isto se deu ao fato de que seu assassinato também marcou o início de uma onda de carnificina que se espalhou por inúmeros estados e linhas da Família. Quase 40 líderes de La Cosa Nostra aliados com Maranzano foram mortos por todo o país naquela noite, todos veteranos italianos eliminados por uma geração mais nova fazendo seu caminho até o poder. Entre aqueles mortos estava Sam Monaco e Louis Russo, junto com o próprio Maranzano e o proprietário de restaurante Gerardo Scarpatto, e isso só em Nova York. Outros chefes, sub-chefes e tenentes foram eliminados em Las Vegas, Kansas City e Chicago, tudo dentro de horas após a morte de Maranzano. Dentro da própria La Cosa Nostra, a noite em pouco tempo foi chamada de Dia da Purgação; fora da Família, se tornou conhecido como a Noite de Vésperas Siciliana.

Na direção deste esforço massivo estava Lucky Luciano, que queria colocar um fim em “Moustache Pete” e todos seus clones sicilianos. Luciano naturalmente negou as alegações, dizendo que toda a história havia sido forjada por repórteres superzelosos ansiosos em criar manchetes sobre o crime organizado em Nova York. Ainda, seria típico do estilo de Luciano negar tudo e desmerecer os eventos como pretenso sensacionalismo pela mídia e outros então chamados especialistas da Máfia. A verdade, Don Cardona? Bem, como sempre, isso é algo muito mais esquivo... e desencorajador.

Até hoje, ninguém pode dizer com certeza onde os vários grupos não-humanos se ligam ao evento, mas não é nada novo. Muitos entre nossa própria espécie, normalmente os melhor informados sobre tais coisas, permanecem ignorantes de qualquer história verdadeira por trás do massacre. Eu, contudo, ouvi um rumor interessante que se vai repetindo: ele diz que embora a ideia do assassinato em massa de fato tenha se originado com, e foi principalmente executado por, mortais, as atividades sangrentas da noite não foram limitados àqueles mafiosos mortais que caíram vítima dela. Não, a noite foi reputada ser um sucesso igualmente grande para uma cabala nacional de agentes anarquistas que usaram seu conhecimento do plano de Luciano como uma base da qual organizar uma série de ataques por si próprios. Você pergunta por que eu daria crédito a esta teoria? Por que vários Membros distintos da Camarilla também desapareceram naquela época – naquela mesma noite, de acordo com minhas fontes.

E cada uma dessas vítimas era um ancião.

falando, entre os Membros de La Cosa Nostra, a herança mortal importa mais do que as outras considerações tais como clã ou geração, ao menos enquanto os negócios da Família são considerados. E isto funciona de duas formas: um neófito Brujah de 13ª geração pode ir longe na Família se ele tem sangue siciliano, enquanto um Membro ancião alemão – mesmo que possa ser Ventrue ou Lasombra – nunca será capaz de avançar tanto. Ele será para sempre limitado pelas circunstâncias de seu nascimento mortal.

Isto não quer dizer que o clã seja completamente irrelevante. Ele certamente tem seu lugar no grande plano das coisas. Embora a Máfia tenha sido plenamente povoada com Membros de todas estirpes atualmente – ou superpovoada, alguns diriam – existem graus variáveis com que cada clã tem para se envolver. Para propósitos de clã, muitos “Membros da Máfia” podem ser categorizados como pertencendo a um de dois grupos. O primeiro destes é um termo

comum que usamos quando nos referimos àquelas famílias com os laços mais fortes à Máfia com o tempo, ou aqueles que viemos a chamar de

Clãs da Família

Estes são os clãs que normalmente se considera ter – e têm de ter – o maior interesse e influência em La Cosa Nostra mortal desde sua concepção na Sicília. Entenda por favor, Don Cardona, que tais agrupamentos se qualificam como definições amplas na melhor das hipóteses. Os apresento a você deste modo apenas para ilustrar a diferença geral mas crítica entre aqueles clãs que se envolvem diretamente nos negócios da Família, opostos àqueles clãs cujos membros se envolvem numa base externa e tipicamente individual. Os antigos – os cinco clãs da Família – são os Ventrue, os Lasombra, os Brujah, os Nosferatu, e os Giovanni. Permita-me apresentar uma visão de onde cada clã fica em relação à Cosa Nostra hoje.

Uma vez mais, Don Cardona, começarei em casa, como fiz, com os então chamados

Sangues Azuis

Embora tenha certeza de que a afirmação não encontre carência de negação veemente entre os Lasombra e os Brujah, deve ser patentemente óbvio àqueles de nós com olhos que a voz mais poderosa e predominante dentro e por trás da Máfia pertence aos Ventrue. A despeito das preferências de nossos rivais, os fatos estão simplesmente do nosso lado. Nossos olhos foram os primeiros a seguir o movimento dos negócios na Sicília, e fomos os primeiros a tomar um papel ativo na formação da estrutura da organização – que, se pode perceber, sustenta uma forte similaridade à nossa própria *Gerousia*. Estamos agora entre os mais numerosos dos Membros envolvidos em La Cosa Nostra, apesar dos Ventrue da Máfia escolherem suas crias muito mais cuidadosamente do que seus companheiros de clã de fora dela. Não, a despeito dos rumores ao contrário nós estamos aqui desde o início, uma mão paciente e condutora por trás de muitas das operações da Máfia. Embora os Ventrue tenham poderosos mafiosos por todo o mundo, tenho de dizer que o coração espiritual do clã deve certamente encontrar seu lar aqui em Malta, sob a augusta tutela e os sábios auspícios de grandes Membros tais como você, Don Cardona.

Em teoria, os Ventrue da Família veem como tarefa de seu clã proteger seus companheiros mortais das fundas e flechas de outras criaturas menos escrupulosas. Nós muitas vezes agimos como figuras paternas com relação aos grupos com os quais nos envolvemos, se estivermos ou não em posições de autoridade. Ainda que não sejamos tão míopes para acreditar que somos ou até mesmo devemos ser os únicos não-mortais associados com La Cosa Nostra, sentimos que alguma medida de pureza precisa ser mantida, senão toda a organização apodrece de dentro. É bastante difícil evitar que os mafiosos mortais matem uns aos outros. Adicione um grupo de Membros e Lupinos odiosos na mistura, e você terá um cenário altamente volátil – um cenário que alguém deve se esforçar para manter sob controle de alguma maneira. Para ter certeza, nem todos Ventrue tomam este exemplo. Apenas os honrados senhores.

Os Guardiões

devem, infelizmente, vir em seguida na minha lista. Se há um pretendente global à base de poder dos Ventrue dentro de La Cosa Nostra, são aqueles malditos Lasombra. Sua tendência usual em retratar a história a seu próprio favor sai de controle a respeito de nossa organização. Alguns deles realmente vão

longe o bastante a ponto de dizer que foram eles, e não os Ventrue, que desempenharam o papel principal durante os primeiros anos do movimento dos mortais sicilianos. Isso é, desnecessário dizer, uma completa idiotice, pois qualquer um que conheça sua história sombria rapidamente lhe contará. Para ser justo, eles estão de fato profundamente envolvidos nos negócios globais da Máfia, e são de fato os mais ativos e diretamente envolvidos dos clãs da Família, depois dos Ventrue, claro.

Todavia, é difícil discutir com os resultados, e se há uma coisa em que os Guardiões são mortalmente eficientes, é alcançar seus fins. E a favor deles, muitos Lasombra da Máfia parecem esboçar uma linha fina, porém distinta, na areia onde suas outras obrigações interessam; ou isso ou eles só sabem melhor do que deixar tais assuntos periféricos cruzar as questões de negócios da Família. Qualquer que seja a causa, muitos Lasombra aprendem bem – e rápido – o truque habilmente e constantemente fazendo malabarismos com assuntos do clã, seita e Família sem deixar qualquer um desses cair ou influenciar os outros. Isto é de uma importância especialmente singular para os Lasombra, pois sua seita desaprova qualquer tipo de envolvimento em profundidade com os mortais sem resultados viáveis e óbvios que o justifiquem, e os Guardiões que falham em dominar este equilíbrio em pouco tempo aprendem o preço da falha.

Claro, como convém a uma organização muitas vezes chamada de “a Máfia”, é impossível exagerar o envolvimento da

Ralé

Embora os ache como um todo tediosos, devo admitir que alguns dos nossos mais úteis membros vêm dentre os Brujah. E embora seu status como um dos verdadeiros clãs da Família venha principalmente de suas histórias como agitadores glorificados durante os primeiros estágios da organização, devemos, todavia, dar-lhes seu devido respeito. Os Brujah são uma parte vital da Máfia como a conhecemos, as engrenagens que mantêm a máquina azeitada e funcionando. Este fato deriva dos dois papéis nos quais servem à Família atualmente.

Antes de tudo, os Brujah são uma parte bem considerável de nossos soldados nas ruas. É um estereótipo, sim, mas um estereótipo que eles ficam mais do que felizes em sustentar, e com algum vigor, posso dizer. Embora sejam desencorajados a estabelecer gangues “exclusivas para Brujah”, tenho ouvido muito frequentemente que os Brujah são reunidos quando um trabalho precisa ser feito. Isto tem um efeito duplo em manter as gangues rivais

relativamente em bons termos enquanto mantêm os próprios Brujah geralmente satisfeitos com suas situações.

O segundo papel, e mais importante, no qual os Brujah servem é como embaixadores e representantes para as outras facções do crime organizado. Em particular, temos encontrado considerável sucesso em estabelecer relações de negócio com boa parte dos sindicatos do crime russos desde a queda do que ficou conhecido como a Cortina de Sombras. Muitos dos Membros russos que foram até agora incapazes de estender suas operações além das fronteiras de sua terra natal se apresentaram recentemente, procurando pela ajuda e parceria da Máfia siciliana. Nós estávamos hesitantes com relação à oportunidade, mas os resultados sempre falam por si, e os Brujah não são nada menos do que produtivos a esse respeito. Alguns das nossas mais profundas estradas até os cartéis da Rússia foram feitos pelas mãos de vários mafiosos Brujah competentes, muitos dos quais tinham irmãos de sangue presos atrás da Cortina de Sombras quando ela se ergueu em 1990. É bom vê-los agora usando seus contatos antes inefetivos para o benefício da Família.

Os Ratos de Esgoto

são, curiosamente, um pilar igualmente sólido e vital de nossa organização. Se os Ventrue podem ser considerados o coração e o cérebro dos Membros da Cosa Nostra, então os Nosferatu são o sistema circulatório e o sistema nervoso central, tudo num só. Continuando a metáfora, seus esforços incansáveis pode se dizer que mantêm o sangue vital da organização sendo bombeado através de todas as muitas extremidades mortas vivas da organização. De acordo com minhas fontes, nossos Nosferatu têm usado as predileções naturais de seu clã em cooperação e sigilo para o benefício da Família, muitas vezes de formas criativas e lucrativas. Por exemplo, eles empregam um tipo de código de computador para se comunicar com outros Nosferatu pelo globo, lhes permitindo trocar informações rapidamente quando necessário, enquanto iludem todos os olhos curiosos. De fato, se não fosse pelos Nosferatu, o longo e cada vez maior braço da lei – e todos seus benfeitores sobrenaturais – não poderia ser pego por nós agora.

Estes Membros são capazes de prever quando e como a polícia está se mobilizando, e fazem isso com uma facilidade inquietante. Seus talentos dão aos nossos garotos tempo de sobra para se espalhar, deixando para trás apenas a quantidade certa de “evidências” para manter a atenção da polícia apontada na direção certa. Em adição, os Nosferatu

são bastante eficazes em fazer evidências legítimas simplesmente desaparecerem de computadores e bases de dados em papel bem como instalações de armazenamento físicas. Eles são conhecidos, na ocasião, por ocultar espões também, tais como importantes delatores ou soldados cujos rostos foram feitos ou cujas coberturas foram expostas. Os Nosferatu também estão intimamente conectados às reais operações noturnas de nossas várias gangues de Membros, e um número significativo de *consiglieri* e sub-chefes Membros saídos dos Ratos de Esgoto.

Os outros, aspectos indiscutivelmente mais importantes deste principal clã da Família fica na noção da palavra “família”. A palavra praticamente tem um duplo sentido para estes Membros, muitos dos quais não conhecem outras relações do que os outros membros de suas gangues. Ouvi alguns Nosferatu se referirem às suas próprias habitações comunais subterrâneas como ninhos, embora não possa imaginar qualquer um dos nossos Nosferatu voluntariamente se submetendo a um ambiente tão desagradável. Muitos dos Nosferatu com quem eu ou qualquer um de meus subalternos somos familiarizados realizam-se bem orgulhosamente, se vestindo em roupas finas e coisas do tipo, como se sua pertença a La Cosa Nostra tivesse de algum modo os erguido de sua condição ignóbil como os habitantes sobrenaturais dos esgotos do mundo. De fato, parece como se fazer os votos apenas fortalecesse seus laços de lealdade uns com os outros. Como hoje, se minhas fontes estão certas, os Nosferatu reúnem mais gangues “de clã” do que qualquer outro clã – um preço disposto a ser pago pela organização em troca dos muitos serviços que estes valiosos Membros prestam.

Os Necromantes

são, de todos os Clãs da Família, os mais afastados da vazante e do fluxo noturnos das verdadeiras operações da Família. Embora muitas vezes tenham crédito de ser os Membros mais mafiosos, eles são realmente bastante afastados e distintos do resto daqueles associados com La Cosa Nostra. Por uma coisa, os Giovanni eram e ainda são vênets de coração, não sicilianos, e quando La Cosa Nostra se formou, os Giovanni não tinham precisamente nada a ver com ela, como você bem sabe. Desde então, os Giovanni se tornaram culpados pela associação. Ainda que seja verdade que eles têm algumas interações significativas com a Máfia, estas são mais periféricas do que muitos pensariam, por duas razões. Primeiro, os Giovanni estão muito mais preocupados com sua própria família do que com qualquer outra coisa. Para eles, família *significa* clã – uma atitude que,

quando carregada por sua tendência a extremos, se prova prejudicial à organização como um todo. Segundo, os Giovanni aparentemente nunca ouviram a noção de partilhar a riqueza, e de fato, se tornaram um dos nossos maiores competidores onde os crimes de alto nível e colarinho branco acontecem.

Ouvi dizer que os Giovanni ocasionalmente e deliberadamente provocam conflitos violentos com uma de nossas próprias gangues. Quando isso acontece, os chefes Giovanni são razoavelmente confiantes que quaisquer soldados que mandem, sejam eles carniçais ou crias, provavelmente sobreviverão, sem mencionar o fato de que eles agora têm acesso a aparições que podem invocar, que quase certamente têm conhecimento interno das atividades da Máfia. É bastante esperto, realmente. Além de manter sua competição a um nível estável de fraqueza, os Giovanni estão conseguindo para si uma fonte estável de informação sobre as atividades da Máfia que não pode ser rompida ou rastreada. Ainda que certamente não seja uma tática infalível, é uma tática que podem empregar se e quando realmente estiverem em desacordo com uma equipe ou Família em específico. Assim, de vez em quando, quando as Famílias mortais ficam um tanto perigosas para os Giovanni, eles agem, voltando ao status quo enquanto obtêm muitas atualizações necessárias sobre as atuais táticas do inimigo. Felizmente, este negócio não parece ser uma prática padrão de qualquer tipo, mas meramente um movimento ocasional para quando os anciões do clã ficam nervosos.

Desta prática e de outros dados consideráveis que reuni, se torna aparente que os Giovanni estão procurando expandir sua própria influência dentro da Máfia, mas eles só estão interessados em fazer como uma unidade, e só para satisfazer seus próprios propósitos inescrutáveis. Embora os outros clãs da Família possam brigar por posição, eles o fazem principalmente como indivíduos e como Famílias primeiro, raramente como clãs. Os Giovanni, por outro lado, são competidores ao extremo. Eles enfiam os dedos em inúmeras Famílias em específico, nas quais outros Membros acham extremamente difícil se não impossível obter qualquer influência. Por os Giovanni já terem tantas conexões criminosas fora da Máfia, estas Famílias têm uma margem sobre aquelas onde os Membros são limitados por e para suas próprias conexões específicas com a Máfia. Embora seja um remédio amargo de engolir, o fato de que estas Famílias estão mais do que prosperando sob a égide dos Giovanni é o mais simples e verdadeiro testemunho do efeito do clã sobre a organização. Os

Giovanni são considerados um clã da Família não por partilharem a atitude da Máfia, mas por seu poder em La Cosa Nostra ter simplesmente se tornado muito grande para ignorar, mesmo que ainda seja tecnicamente uma presença minoritária... por enquanto.

Sim, senhor, o que você lembra da década de 20 e 30 foi apenas o começo. E para ser perfeitamente honesto, se estou certo, o resto de nós começaria a concentrar mais nossos esforços em “encorajar” os Giovanni a se erguer e tomar um lado, de uma vez por todas.

Os Clãs Conectados

constituem uma segunda categoria ampla de Membros associados à Família. Embora isto deixe muitos clãs sem ser mencionados, o restante não pode ser verdadeiramente discutido em termos de clã. Cada um deve ser tratado individualmente. Mas para isso gostamos de chamar os conectados... com sua permissão, passarei por eles um por um, e você pode me parar se tiver uma questão, *buono*?

Os Assassinos

têm um relacionamento esporádico mas mutuamente benéfico com a Máfia. Embora nós tipicamente preferimos não lavar nossa roupa suja na lavanderia dos outros, existem ocasiões em que técnicos de fora são necessários. Nestas ocasiões, alguns dos mafiosos menos tradicionais são conhecidos por recorrer a chamar um destes terríveis assassinos. Interessantemente, tais contratos não são sempre criados para remover um delator errante ou um rival. Os Assamitas foram chamados por inúmeras razões com o tempo, desde o invulgarmente mundano – ouvi uma vez de um Assassino sendo contratado para servir como segurança para uma sobrinha mortal de um Lasombra paranoico por um final de semana – ao positivamente bizarro, tal como a história familiar mas verdadeira de Easy Wynn Scarpaccio, que contratou um Assamita para acompanhá-lo num ataque, só para que pudesse usar os poderes do Assassino de furtividade e silêncio. Scarpaccio puxou o gatilho ele mesmo, claro. Existem Membros que não temem sujar suas mãos.

Nas noites recentes, contudo, nosso relacionamento com os Assassinos mudou significativamente e de forma surpreendente. As mudanças recentes nas atitudes e políticas do clã resultaram, como com a situação da Rússia, numa “abertura” do Oriente Médio – uma estrada que estamos gratos de percorrer em ambos os sentidos. Alguns entre sua casta dos vizires realmente se

tornaram nossos parceiros financeiros sobre os lucros potenciais a serem feitos em avenidas de negócios sobre os quais, francamente, nós nunca consideramos embarcar antes. Além disso, eles estão bem cientes de nossa posição particular da Família com os Setitas, e têm insinuado algumas soluções mutuamente benéficas para o problema. Ainda que tenha mais detalhes no arquivo, uma ideia com que fico particularmente excitado é sua estratégia de nos ajudar a aliviar nossa própria carência por quaisquer serviços que as Serpentes possam nos fornecer. Do mesmo modo que estamos atualmente instruindo os russos em autoconfiança, os Assamitas estão se oferecendo a nos ensinar como deixar de depender do atraente incômodo que os Setitas representam; encontrar rotas alternativas para nossas necessidades, ao invés de cair em indolência e aceitar as aberturas das Serpentes. De fato, de todas as coisas que tenho que lhe comunicar, Don Cardona, o estado atual das relações de nossa família com os Assamitas é uma das mais gratificantes, e eu sou um dos que estão animados para ver onde o relacionamento pode florescer no futuro próximo.

Os Forasteiros

são o outro lado dessa moeda contratante independente. Nas noites antigas, os Gangrel tipicamente atraíam a atenção da Máfia do mesmo modo que eles atraem a atenção de vários príncipes locais. Eles passam pela área particular de uma gangue, às vezes ficando um curto período de tempo antes de ir embora. Agora, como os Gangrel são Membros, a definição de “um curto período de tempo” é assunto de sério debate, particularmente onde as equipes da Máfia mortal estão interessadas. Muitas vezes, os Gangrel estariam em toda a organização e voluntariamente fariam conhecer sua presença e planos gerais para facilitar quaisquer colisões que as gangues locais possam ter. Começou assim, o relacionamento curiosamente destacado entre o clã Gangrel e a Máfia ao todo, e desde então se tornou de mútuo respeito, não agressão, e às vezes até lucrativo. Mais frequentemente, os Gangrel podem e normalmente estão dispostos a fornecer qualquer um destes serviços que exigem uma mão distintamente de fora da Máfia. Por uma coisa, entre os Nosferatu e estes caras, nós temos uma maldita rede de informação por um tempo, deixe-me lhe contar. Tão bom quanto os Nosferatu são, é incrível que os rumores de um único Gangrel nômade pode pegar as ruas, para não dizer de seu uso como mensageiros. Pode até mesmo ser possível para os federais colocar um bloqueio numa linha Nosferatu, diferente do que

parece, mas vejamos conectarem um fio a um Gangrel não cooperativo.

Também, embora não seja muito comum, os Gangrel são às vezes melhor adaptados a ataques freelance, até mais do que os Assamitas, se você puder encontrar um que esteja disposto a matar por você. Eles são bem baratos, em geral, e muito mais comuns em alguns dos lugares que frequentamos. E até mesmo um Assamita encontra um caminho até a porta ou janela, mas o quanto especializado seu sistema de segurança precisa ser para evitar um morcego ou uma nuvem?

Por algumas vezes, então, isto é essencialmente onde os Forasteiros entram em nossas operações. Mas enquanto estava montando este arquivo para você, comecei a perceber uma tendência particular entre os Gangrel. Quando a maioria dos informes estavam finalmente prontos, percebi que nossa organização pode agora reivindicar muito mais Forasteiros como membros do que muitos acreditam ser o caso. Um número crescente de Gangrel foi trazido para a Família nos últimos anos, e do que parece, a maioria deles foram mafiosos mortais no início. Obviamente, tal ritual é tipicamente presidido com uma grande quantidade de cuidado se não discrição, que é parte do motivo pelo qual temos a informação que temos sobre o assunto, mas nossa tendência geral em ofuscar o clã tem resultado na questão sendo amplamente despercebida. Permanece apenas uma teoria por enquanto, mas acredito que a maior parte destes novos mafiosos Membros foram especificamente Abraçados como Gangrel por algum propósito ainda desconhecido, e sinto que a situação deve ser trazida a sua imediata atenção. O resto de minha teoria envolve uma agenda oculta pela parte dos anciões do clã, ou talvez simplesmente um ancião poderosamente ambicioso. A secessão recente do clã das políticas da Camarilla criou um forte vácuo dentro do clã. É um vácuo confortavelmente preenchido pela presença da Máfia, se não me engano, e não posso imaginar um clã tão cheio de recursos quanto os Gangrel não tentando fazer a maior parte de seu passado lidando conosco.

Os Degenerados

como um todo odeiam aqueles de nós envolvidos com a Máfia com toda a paixão extenuada de seus corações mortos vivos. Por centenas de anos, nós destruímos ou roubamos uma enorme quantidade do que eles têm direta ou indiretamente lutado para criar ou manter. Em geral, o crime organizado representa a antítese de tudo que muitos Toreador têm como sagrado, e mesmo aqueles de nós que se esforçam em

patrocinar as artes ao invés de simplesmente usá-las tendem a deixar os Toreador irritados ou ao menos suspeitos, pois eles veem tais medidas como fraudulentas ou um tanto baratas. Isso deriva principalmente do fato de que na maioria os Toreador parecem ver a Máfia como um elemento massivo e desestabilizante que interrompe o bom funcionamento da utopia que o clã almeja construir em torno de si. Além disso, quanto mais envolvida nossa organização se torna, menos poder e influência há disponível para eles, a longo prazo, o que nos traz ao que sinto ser a verdadeira raiz de sua contenda conosco: inveja.

Ainda, alguns de nós continuam tentando construir pontes aqui e ali – ocasionalmente e literalmente. De fato, parece fazer alguns mafiosos se sentirem melhor sobre si mesmos e suas atividades dar algo de volta à comunidade, mais frequentemente na forma de doação cultural. Uma vez que se envolvem em reuniões e organizações sociais, eles inevitavelmente terminam encontrando os Toreador que se alimentam daquele tipo particular de fonte. Alguns dos Degenerados menos críticos reconhecem uma coisa boa quando a veem, e é esta silenciosa maioria com quem terminamos traficando mais frequentemente. Lembro de um em particular, o proprietário de uma casa de leilões, que se tornou um tanto afeiçoado de vender vários *objets d'art* para indivíduos que calhavam de nos dever muito dinheiro – uma pequena operação de lavagem de dinheiro, devo dizer.

Nesta conjuntura, permita-me desviar do assunto por um breve interlúdio dentro da

Grande Pirâmide

Embora os Tremere como um clã não tenham fortes laços com a Máfia, são dignos de atenção pelo menos por propósitos de comparação. Os Tremere, como os compreendemos, têm várias e importantes qualidades dignas de menção. Primeiro, eles são organizados numa hierarquia piramidal, com um conselho de sete líderes regionais sob o chefe superior, e com sete conselheiros sub-regionais para cada líder regional, e assim por diante. Segundo, se diz que os Tremere respeitam a idade, poder e, mais importante, ambição. Afinal, como se pode esperar alcançar o primeiro sem o último? Também, como só um dado número destas fileiras está disponível a qualquer tempo, a única forma verdadeira de avançar dentro da família é provar que você é superior a seu líder direto ou removê-lo da frente, mas Deus o ajude se você for realmente pego tentando isso. Qualquer um deste início soa familiar?

Se pode pensar que tal senso de familiaridade faria a Máfia extremamente atraente para os Tremere, mas aparentemente não. Embora tenhamos evidências substanciais para apoiar a noção de que os Tremere têm muitos olhos e ouvidos em nossas atividades globais, temos muito pouco para apoiar a ideia nestes negócios. De fato, é bastante fazer alguém acreditar que os Tremere não têm absolutamente nenhum interesse em La Cosa Nostra, mesmo que nós certamente tenhamos ouvido isso deles.

Não ouvimos?

Ah, sim. Nenhuma discussão de criminosos e crimes vampíricos seria completa sem prestar a devida atenção aos

Enganadores

charlatães de nossa espécie. De uma só vez, a menção dos Ravnos enrugaria de frustração aqueles de nós com negócios legítimos para se preocuparem. Sua habilidade em destruir nossos planos ou operações cuidadosamente cultivados por razões que nós nunca fomos capazes de imaginar até que seja tarde demais para colocá-los no topo de nossa maldita lista por muitos anos. Permitido, de vez em quando – numa maldita lua azul, é isso – um deles sacudiria e se tornaria um informante ou um operativo em profundidade para nós. Eu já ouvi de um de nossos garotos em Trenton sobre um atirador Ravnos que usou seus truques para “convencer” seus alvos de que eles estavam realmente mortos, e num grande efeito, aparentemente. Em sua maioria, contudo, eles tendem a perturbar cada esforço da Máfia com quem entram em contato. Sua recusa em seguir nossas regras, e seu envolvimento com vários crimes e vícios que normalmente caem sob nossa própria égide, significa que sua presença se provou danosa para nossas operações. Nossa linha pessoal da Família foi evitá-los a todos os custos.

Mas nos últimos anos, tudo isso mudou. O que uma vez foi um clã de baderneiros arrogantes e negligentes se tornou numa mistura espalhada de solitários quietos e ocultos. Muitos destes que costumávamos tomar cuidado saíram completamente do radar, e os poucos novos que emergiram estão relativamente em termos abertos, e sem seu capricho de costume. Agora, nós não sabemos o que exatamente se sucedeu, e eu particularmente não me importo. Tudo que sabemos é que o que quer que tenha sido, deixou vários deles com medo o suficiente para que estejam dispostos a trabalhar honestamente com qualquer um que cuide suas costas – algo que ninguém poderia ter verdadeiramente dito dos Ravnos até uma década atrás. E bem francamente,

Don Cardona, é um tanto gratificante considerando todo o problema que já nos causaram todo esse tempo. Agora eles podem colocar suas habilidades à disposição para ferrarmos aqueles que ferraram conosco, por alguns trocados.

Agora, se há um clã que parece querer forçar a fechadura, o estoque e o barril da Máfia são

As Serpentes

Embora estes cagões escorregadios originalmente se agarrem a um círculo de atividade subterrânea completamente diferente, os dois círculos foram destinados a se sobreporem, e quando eles finalmente se tocaram as faíscas voaram. Desde então, eles tentaram forçar nossa ação a respeito do número de operações nas ruas, tais como drogas e prostituição, e começaram a se ramificar em outros interesses mais esotéricos nos últimos anos. É a esse último respeito que os achamos mais inconvenientes. Quando eles colocam uma coisa na cabeça, pode apostar que não será aquele a mudá-la. A única coisa boa que posso dizer sobre eles é que sua presença tem sido mais do que o suficiente para manter os Giovanni com as mãos ocupadas. Os interesses dos dois no mundo inferior muitas vezes colidem, e uma vez que os Setitas ocasionalmente fazem uso de nossos próprios serviços – é raro, mas acontece – eles são mais prováveis em desafiar diretamente os Necromantes do que são diretamente em nos desafiar. Mais, existe o fato de que os Setitas parecem gostar de sua pretensa rivalidade no mundo inferior com os Giovanni, e estamos absolutamente certos em não lhes dizer para jogar limpo. De fato, no que diz respeito à nossa Família, os Giovanni são a maior ameaça aos nossos interesses nos negócios... por enquanto.

Infelizmente, parece que apenas umas poucas das Famílias mais velhas continuam a se opor contra estes manipuladores, a sua entre elas. Um por um, o resto tem sido companheiros de cama, ao menos brevemente, com a investida passiva e persuasiva da então chamada prática de negócios dos Setitas. As Serpentes apenas tornaram isso muito difícil para não lidar com eles. Eles se asseguram de que, de uma forma ou de outra, alguma porção de todas as muitas estradas para o mundo inferior levarão ou diretamente para ou passarão por sua porta. E temo que uma noite, nós próprios possamos dar uma longa olhada em nossa própria posição frente a esse clã, para que não percamos nossa margem de competitividade. Se lidar com eles realmente é um moderno custo de negócios, então é um custo que podemos muito bem pagar eventualmente. Esperançosamente, contudo, o despertar de nosso eminente patriarca se provará mais

do que o suficiente para manter estas víboras eternamente à distância.

Embora os mortos vivos tenham há muito sido curados e feridos por La Cosa Nostra, deixe-me endereçá-lo ao assunto dos

Lobisomens

Estou certo de que não preciso lhe fornecer um ponto de vista sobre as muitas criaturas que você deve ter contatado em inúmeras ocasiões, mas devo atualizá-lo sobre um aspecto importante de seu envolvimento em nossos negócios que mudaram desde que estive entre nós, Don Cardona: não mais se considera inadequado lidar abertamente com os lobisomens. Até mesmo eu troquei várias correspondências, para benefício mútuo, naturalmente, com certos membros dessa espécie. Com toda nossa significativa competição atualmente, é simplesmente imprudente não lidar com eles. Melhor tratar com eles abertamente e com respeito, e ao fazer isso, lidar com eles em seus próprios termos, do que desprezá-los como selvagens e arriscar tê-los oferecendo seus serviços aos seus opositores.

Da mesma forma como a situação dos Setitas, as ligações com os lobisomens se tornaram cada vez mais difundidas. Muito poucas Famílias entraram em acordos com indivíduos ou matilhas de lobisomens para benefício mútuo. Uso o termo matilha pois assim é como meu contato entre eles se referia. A distinção entre matilha e gangue é bastante complexa, onde diz respeito à Máfia, um tipo de acordo bastante difícil de compreender. Aparentemente, qualquer grupo de lobisomens que se reúna numa base regular se qualifica como uma matilha. Mas nem toda matilha, mesmo aquelas em que um membro em particular possa ser da Família, se qualifica como uma gangue. Em geral, a menos que cada membro seja parte da Família, ou em casos raros, quando apenas o líder é, o grupo pode ser chamado de matilha e nada mais. Do que tenho visto, matilhas que mantêm seus próprios negócios, enquanto ocasionalmente executam algum trabalho com ou para a Máfia, são a norma. Gangues legítimas de lobisomens, por outro lado, são bastante raras.

Em muitos casos, a Família concorda em executar um serviço ou conjunto de serviços em particular para a matilha em troca de consideração, mais frequentemente na forma daquilo que chamamos de “trabalho sujo”. Em muitos casos, a matilha ou indivíduo em questão precisa que um dos seus seja cuidado e venha até a Família atrás de ajuda. Aparentemente, é contra as regras um deles

despachar um companheiro lobisomem. Engraçado, não? Acho que algumas predileções sejam universais. De qualquer modo, a Família ou gangue concorda com a parte do trabalho em troca do que a matilha ou o indivíduo apoia contra seus próprios inimigos do submundo. Olho por olho. Procedimento de operação padrão.

Oh, entendo, e também pensava assim antes. Mas se me permite, Don Cardona... é dessa forma que funciona.

Acredite em mim, a grande força destas criaturas jaz, bastante simples, em sua grande força. Peço para não subestimar o valor de um soldado como esse. Antes de tudo, eles parecem ser presos a um código de honra similar ao nosso – uma *omerta* específica para lobisomens, se desejar. Sua “honra” – tal como a conhecem – é equiparada apenas à sua ferocidade em combate. Tive o prazer surreal de assisti-los trabalhar em duas ocasiões diferentes, Don Cardona. É uma visão que não desejo ter novamente, mesmo do lado de fora. Mas então novamente, estou bastante certo de que não preciso lhe dizer o quanto... eficiente eles são em seu trabalho.

Segundo, eles carregam consigo certas características valiosas em virtude de suas existências. Não subestimemos o fator medo. Se mando um soldado espremer alguns pontos extras de um comerciante delinquente, imagine quanto mais inclinado o alvo estará a cooperar quando nosso homem sobrevive ao ser alvejado com os dois canos da escopeta que o comerciante mantém sob seu balcão para o caso de uma visita. Você me entende. Sim, sei que é grosseiro, mas você tem que acompanhar as mudanças do tempo, Don Caronda, e o ambiente atual é muito mais brutal do que era na década de 20, se puder acreditar em mim. E eu fiz meu dever de casa a esse respeito, também; se quisermos ter uma chance contra estas implacáveis Tríades asiáticas, temos que acompanhar e começar a usar táticas similares. Fogo contra fogo, senhor. E não nos deixe esquecer a utilidade destes lobisomens de outros modos. Afinal, a habilidade de uma criatura em entrar em outro mundo e surgir mais ou menos onde ele quer abre um leque completo de possibilidades, nem todas de natureza marcial. Ora, o potencial de roubos a banco sozinho é ilimitado. Sem dizer de uma fuga miraculosa de um ataque da polícia ou uma chuva de balas de assassinos. Mas quando combinamos estes dois fatores? Bem, pergunte a qualquer Nosferatu sobre a vantagem da surpresa em combate.

Tudo considerado, temos muito mais em comum com eles do que pode parecer a primeira vista. Não é surpresa que de todas as criaturas com quem La Cosa



Nostra partilha a noite, estes lobisomens sejam os mais conectados à Família e suas atividades, depois de nós, claro. De fato, com a ajuda de meu homem lá dentro, um lobisomem japonês conectado às Tríades asiáticas e americanas, nós temos sido capazes de classificá-los em sua própria distinção.

Famílias de Lobisomens

Como disse antes, estas criaturas parecem valorizar a honra como ela pertence à dinâmica da Família, e assim, muitos deles continuam a alegar aliança a sua raça, às vezes até mesmo antes de suas tarefas para si ou suas gangues. Desculpe; quis dizer matilhas. Mas é interessante, de qualquer forma. Enquanto eles certamente não estão tão ligados à criação sobrenatural como, digamos, os Gionvanni estão, parece como se eles fossem um tanto mais conectados às suas famílias de lobisomens do que o resto dos mafiosos sobrenaturalmente sintonizados são aos seus respectivos grupos.

Da informação que me foi dada, somos capazes de isolar um número específico de famílias de lobisomens, cada uma com fortes conexões de um tipo ou de outro à Máfia. Agora, para lhe passar uma ideia da perspectiva, diria que mesmo estas três famílias não são os equivalentes lobisomens de qualquer um de nossos clãs da Família. Seu envolvimento reflete mais fielmente aquele dos clãs conectados em termos de seus números totais, embora não em termos de negócios ou influência. De fato, um único mafioso lobisomem, tal como meu contato entre os asiáticos, pode acumular um tanto de influência no submundo quando decide entrar de cabeça no assunto.

A primeira família de lobisomens, como tal, da Máfia se destaca de todas, mas tem as raízes mais profundas nos Estados Unidos e no Extremo Oriente. Para o que é digno, ouvi se referirem a eles como Cavaleiros do Circuito, embora duvide bastante que o nome seja o tradicional para a família. Meu contato, Hiroyuki, me disse que eles são mais comumente conhecidos como os Andarilhos do Asfalto, embora admito preferir o primeiro nome, considerando o todo. A despeito disso, estes lobisomens são muito mais tecnológicos do que selvagens, e eles muitas vezes usaram sua considerável maestria com computadores para realizar todo tipo de devastação brilhante. Me lembro de um exemplo onde um destes “Cavaleiros do Circuito” hackeou um mainframe altamente seguro para provar uma teoria. Ele estava ansioso em fazer negócios conosco, e sentia que esta era a forma de provar seu valor. Você pode imaginar o quanto irritados, para não dizer envergonhados, os Nosferatu ficaram com esta brincadeira. Meu

próprio contato, Hiroyuki, vem desta família, e ele me disse que eles são essencialmente “a linha de fundo”. Isso não quer dizer que não tenham honra. Longe disso. Pelo contrário, é mais provável que eles cheguem onde os negócios os levam, sem preconceções, vieses, ou até mesmo temores. E isso eu admiro.

A segunda família mais envolvida como um todo é a que é conhecida como os Senhores das Sombras. Um pouco melodramático, sim, mas é como eles se chamam, então devemos mostrar um pouco de respeito. Infelizmente, o envolvimento desta família é mais com a linha dos Giovanni, e muitos de nós Membros mafiosos tende a vê-los como competidores ao invés de potenciais aliados. Muito disso provém de seu envolvimento direto e muitas vezes instrumental na Máfia russa. Ainda que possa pensar que isso os tornaria mais ou menos parceiros, vendo como os russos mortais estão atualmente tentando aprender de nós, esse não é o caso. Não, estes Senhores das Sombras estão tentando se desapegar de suas contrapartes mortais de todo tipo de envolvimento com La Cosa Nostra. Eles acreditam que sejamos um apoio desnecessário para suas operações, que as equipes russas podem agir juntas sem nossa ajuda, especialmente com a recente queda da Cortina de Sombras. Eles têm afastado suas contrapartes mortais de todo contato conosco, e de fato, se tornaram bastante firmes em sua determinação, resultando em inúmeras interações tensas que ocasionalmente terminaram em derramamento de sangue. Devo admitir, o pensamento de sofrermos perdas por nossos esforços me deixa nervoso, e embora admire sua ambição, orgulho é o último dos pecados capitais, não é?

A última das famílias de lobisomens profundamente conectadas é indiscutivelmente a mais curiosa. Não encontramos nenhuma base particular ou mesmo nome, tradicional ou não, para esta família, e eles têm inúmeras gangues e operações espalhadas pelo globo. Sua rede de comunicação rivaliza com a dos Cavaleiros do Circuito – ou até mesmo com a dos Nosferatu – mas seus métodos diferem. Ao invés de usar métodos puramente computadorizados, ouvi dizer que eles usam sua própria espécie como mensageiros entre gangues e chefes. Isso não é tão ineficiente quanto se possa pensar. Lembra como eles podem viajar entre os mundos? Bem, aparentemente eles encontraram uma forma de usar esta habilidade para sua vantagem, tornando as viagens nesse mundo tarefas um pouco menos desencorajadoras e demoradas. Isso também tem o efeito de garantir a segurança de suas várias

correspondências internas, pois não oferece risco de alguém hackear a informação em curso. Francamente, nós sabemos de sua existência e envolvimento porque eles nos permitiram isso, no que eles vêm a nós com várias propostas de negócios, e parecem ter uma queda por saber apenas quando e onde entrar no andar térreo de uma dada oportunidade. Até hoje, o relacionamento, embora misterioso e um tanto unilateral, foi bastante lucrativo para ambas as partes, então muitos em La Cosa Nostra não se importam realmente com a situação. Alguns de nós, contudo, são velhos e espertos o bastante para saber que quando algo parece muito bom para ser verdade, normalmente é. Então você sabe, Don Cardona, quando perguntei a Hiroyuki por que todo o segredo em torno da identidade desta última família, ele não teve uma resposta satisfatória para me dar. Ele só pode sacudir a cabeça e sussurrar, “talvez seja melhor que não saibamos, hmm?”

Agora, embora muitos lobisomens associados com a Máfia venham de, ou ao menos aleguem aliança a, uma destas famílias mais proeminentes, existem outros membros mais independentes de sua espécie. Estes nós chamaremos de

Os Solitaria

Embora o termo “família” usado aqui se aplique a grupos de lobisomens ligados por ancestrais comuns, a palavra carrega mais do que esta única definição e certamente mais do que esta aplicação limitada. Aparte e distinta destas famílias mais amplas, alinhados tanto fisicamente e ancestralmente, existe outra “não-família” de lobisomens – uma que é particularmente útil à Máfia. Unidos por ostracismo e criados pela oportunidade, estes lobisomens órfãos são encontrados em áreas onde há pouca ou nenhuma presença de outras famílias maiores. Hiroyuki, o Andarilho dos Asfalto japonês do qual falei, uma vez se referiu a estas criaturas – com um grande desgosto, posso afirmar – como Ronin. Embora seja um tanto familiar com a palavra, espero que tenha as mesmas origens ou ao menos aplicações que o nosso termo para eles, os *solitaria*.

Por uma razão ou outra, estes *solitaria* foram postos de lado por seus companheiros lobisomens e assim não têm uma família lobisomem específica à qual chamar de sua. Ao invés disso, eles se agarram naqueles que os aceitarão por quem são, ou mais frequentemente, o que podem fornecer. Mais interessante, estes indivíduos amargurados muitas vezes dão guarda-costas e atiradores incrivelmente leais, e um *solitario* pode facilmente fazer o trabalho de

uma dúzia de soldados comuns. Alguns dos melhores mercenários vêm de suas fileiras, e é sábio – e bastante fácil, considerando a situação – tirar vantagem de seus infelizes antecedentes e predileções.

Embora eles tipicamente operem sozinhos, às vezes alguns *solitaria* se unirão para formar sua própria gangue. O melhor exemplo do quanto bem estes indivíduos trabalham juntos em larga escala pode ser encontrado na cidadezinha de Manitoba, no Canadá. Neste local relativamente remoto, uma família inteira de *solitaria* se apresentou, tendo se criado e cruzado com os mortais da região – não me pergunte como isso funciona – por gerações seguidas até a família toda se tornar uma equipe hereditária por si própria. Por enquanto, todos envolvidos no crime organizado na área estão conectados a esta família de um jeito ou de outro; se você não é parte do grupo, então não será bem-vindo, e ser mal recebido aqui é ser marcado para a morte. Estes lobisomens insulares punem duramente qualquer pretensão criminoso que ultrapasse seu território, seja metafórica ou fisicamente, e se tornaram bastante ricos em todos os lucros a serem feitos nas diversas avenidas do crime organizado. Felizmente, sua natureza insular e temperamento explosivo expandiram uma perspectiva improvável, mas a família Manitoba tem, contudo, nos mostrado o que pode acontecer quando estes *solitaria* decidem se reunir ou são deixados à própria sorte.

Dito isso, permitam-me passar sobre o que acredito ser a maior ameaça potencial a nossas operações globais.

Feiticeiros

Não estou certo do quanto seu conhecimento destes feiticeiros é abrangente, ou qual papel eles podem ter desempenhado antes de você ter entrado no frio sono do torpor. O que tenho certeza é que eles intensificaram um papel extremamente proativo nos últimos 30 anos. Agora, como tenho feito uma cruzada pessoal para me manter atualizado sobre estes indivíduos e suas atividades, nossa informação sobre eles é bastante substancial e, para a maior parte, tanto detalhada quanto precisa.

Do que sabemos, os feiticeiros são organizados em grupos, muito parecidos conosco e com os lobisomens. Contudo, estas estratificações são baseadas puramente em que tipos de milagres eles preferem invocar, ao invés de um assunto hereditário, e são amplamente inconsequentes a seus interesses até onde sabemos. Isto, temo dizer, provavelmente seja sua maior se não a única graça econômica.

Contudo, alguns feiticeiros buscam atividades que são ligadas aos seus grupos, e assim ao seu benefício como um todo, e são estes grupos que podem ser categorizados como

Famílias de Feiticeiros

Graças aos muitos olhos e ouvidos que coloquei nesta tarefa, tenho para você hoje um quadro razoavelmente preciso dos objetivos e metas das cinco maiores famílias de feiticeiros. Alguns destes só interagem conosco periféricamente, enquanto outras se envolvem tanto quanto qualquer grupo sobrenatural, embora possivelmente não tanto quanto eles próprios gostariam.

O grupo de feiticeiros mais diretamente envolvido é uma organização aberta chamada de Culto do Êxtase. Este culto está mais envolvido em La Cosa Nostra no que tange aos negócios como de costume. Os membros do culto fornecem tanto produtos quanto clientes para as drogas, vício e outros entretenimentos da Máfia, e são relutantes em envolver a polícia nas relações. De fato, grande parte da informação sobre os feiticeiros que atualmente temos vêm de uns poucos tagarelas dentre estes indivíduos, que encontraram tanto honra quanto segurança em seu estado como membros leais da Família. Embora sejam um tanto imprecisos sobre o todo, com seu ritualismo orgiástico e seus apetites boêmios, seus contatos e habilidades fornecem à Máfia um elemento pensante muito necessário nas ruas.

Outro grupo que cai na categoria “conectado” é um que se chama de Adeptos da Virtualidade, um bando de feiticeiros entendidos em tecnologia que usam computadores para trabalhar sua magia. A Máfia tem uns poucos desses empregados, se esforçando para usar a Internet tanto como meio pelo qual seus negócios podem crescer como uma ferramenta para a defesa dos segredos da Máfia. Como resultado, um punhado tem feito seus esforços em defender documentos classificados e fornecer burocracias eletrônicas quase irrastráveis para seus negócios. Nos últimos anos, vários aprenderam como rastrear vários grupos procurados através da vasta perícia em computadores. Em muitos casos, nós os chamamos para ajudar a localizar indivíduos que sumiram para escapar de várias obrigações para com a Família, mas eles também são conhecidos por colocar suas habilidades em bom uso em outras aventuras mais empreendedoras, tais como sistemas de segurança eletrônicos... e sua evasão. Acredite, Don Cardona, embora possa se provar ser o maior ajuste que você terá de fazer desde que levantou do torpor,

deve acreditar que não existem limites reais às maravilhas dos computadores.

O grupo mais estranho é um com o envolvimento menos oficial nos negócios da Máfia, mas a palavra-chave é “oficial”. Eles se chamam de os Síndico-Progenitores e têm uma predileção por magia de natureza científica. Certamente estes “Sindicatos” usaram seus talentos para construir drogas melhores, exigindo materiais menos caros, e alguns Síndicos americanos têm feito experiências com alguns de nossos capangas numa tentativa de torná-los mais robustos, mais fortes ou mais resistentes a ferimentos. Estas tentativas foram notavelmente e assustadoramente bem sucedidas, de acordo com os relatos. Em seu arquivo você pode encontrar um registro detalhado da situação em Providence, Rhode Island, onde uma boa porção deste movimento pode ser rastreado desde sua origem.

Embora não tenhamos um nome adequado para eles – ainda – tenho vários informes de um grupo de feiticeiros religiosos que parecem ver sua magia como um dom de Deus, embora ache o pensamento sobre isso blasfemo. A maioria de seus negócios com La Cosa Nostra, do que podemos determinar, envolve seus esforços incessantes em atrapalhar tudo que fazemos em que possam colocar as mãos. Embora não estejamos certos, se tornou rapidamente aparente que este grupo trabalha ativamente para suprimir as atividades da Máfia, presumivelmente devido às suas associações com os mortos vivos, embora isso possa ser apenas o ego falando a nosso favor. Esta família em particular também é digna de nota por causa de sua seita radical, um grupo chamado Irmandade de São João. Esta cabala secreta parece pensar que a Máfia está realmente servindo a Deus em sua proteção da humanidade, e eles apoiam La Cosa Nostra onde podem, desde que ela continue a manter sua distância tradicional de influências globais sobrenaturais como um todo. Talvez eles não estejam cientes do quanto essenciais nós Membros realmente somos para a Máfia, não? Não obstante, este grupo seria um grande ativo em determinar as atividades dos outros feiticeiros, assumindo que possamos colocá-los a trabalhar para nós sem disparar seu “alarme para Membros”, ou qualquer coisa que tenham.

O último grupo com o qual temos relações extensas é um coletivo anônimo de eruditos teólogos e tanatólogos. Do que sabemos, eles veem sua magia como a chave para destrancar a porta entre a vida e a morte. Esta crença certamente os coloca em problemas, pois estamos certos em mantê-los à distância sempre que lidamos com eles, e temos relações razoavelmente boas com eles até agora.

Desde que nos tornamos cientes de sua existência, buscamos usar sua área de perícia para nossa vantagem, particularmente nos interrogatórios. Tanto quanto sou relutante em admitir, somos conhecidos por buscar seus conselhos no passado sobre questões tais como tolerância à dor e o limiar entre a vida e a morte. Também ouvi que eles têm um relacionamento único com a sorte, e quando um destes feiticeiros joga as probabilidades, ele realmente está jogando *com* as probabilidades, ao invés do contrário. Ouvi que eles podem influenciar ou ao menos prever o resultado de um lance de dados, uma sequência de uma mão de cartas ou a posição de uma bola de roleta, e que alguns acumularam pequenas fortunas ao fazer nada além de apostar. Interessante, ouvi que muitos deles preferem evitar este tipo de comportamento espalhafatoso, provavelmente para evitar a lista negra que inevitavelmente segue tal “boa sorte” nas mesas dos maiores cassinos.

Recentemente, contudo, começamos a questionar nossa associação com eles, em geral. Veja, eles não parecem respeitar nossa privacidade como os outros; nós sempre temos a sensação de que estamos lidando com eles em seus próprios termos ao invés dos nossos, e não gostamos muito disso. Um em particular, um residente de Boston, parece estar reunindo uma imensa quantidade de dados sobre as últimas atividades de nossa família em particular, um fato que

me preocupou bastante para dar uma investigada nele há duas semanas. Você ficará orgulhoso em saber que um de seus *soldati*, um Cardona de Boston chamado Dominic, está seguindo ele de perto, embora ele ainda tenha que se reportar a mim. Eu certamente odiaria se algo inconveniente acontecesse a ele.

As discussões de questões tão repugnantes me leva aos

Mortos Sem Descanso

Pode alguém realmente discutir a Máfia e seus efeitos sobre o mundo sobrenatural sem prestar a devida atenção a estas almas torturadas? Em minha mente, uma das maiores tragédias sobre nossos métodos é o fato de que eles deixam tantos lares quebrados, tantas almas destruídas. Obviamente, isso se aplica menos a nossa própria Família do que a muitas outras, graças a seu legado codificado de honra, mas temos sido responsáveis por nossa boa parte de fantasmas, Don Cardona. Ainda, é melhor sentir remorso por ter tirado uma vida quando necessário do que não sentir nada, ou pior ainda, deixar o remorso evitar que alguém tome os mesmos passos necessários da próxima vez, não concorda?

[Um intervalo de ruído branco silencioso, durando um total de 31 segundos.]

Vejo. Bem, devo dizer, não faço ideia de como se sente sobre isso, Don Cardona.



[Breve pausa, remexer de papéis.]

Oh, para o propósito de meu informe, acho que os meios mais óbvios pelos quais podemos organizar estes espíritos sem descanso é por suas associações contínuas com outros membros vivos da Máfia, e isto por sua vez nos leva a uma discussão sobre suas

Motivações

Muitos mortos que se associam com os vários membros mortais e sobrenaturais da Máfia o fazem por uma de duas razões. Primeiro, nossas noções de “família” criam alguns laços extremamente intensos, laços que às vezes mantêm sua integridade para além da cova. Por exemplo, enquanto gostaria de pensar que meu status como um católico devoto de alguma forma assegura que não volte como um espírito perturbado, há ainda algo gratificante sobre saber que se voltar, será porque acredito fortemente em meus votos em apoiar a honra de minha Família. Coletei algumas histórias sobre estes indivíduos determinados, algumas das quais estou certo de que ouviu bem antes de eu haver nascido. As reuni para você nesta pasta aqui.

[Som de farfalhar de roupas, seguido por uma pausa.]

As deixarei na escrivania então, certo?

Muito bem, continuando... A segunda razão mais comum para que os espíritos mantenham suas conexões com La Cosa Nostra envolve vingança – algo com o que os mortos sem descanso estão compreensivelmente preocupados. Como disse antes, o crime organizado é uma verdadeira “fábrica de fantasmas”, agitando espíritos amargurados com uma frequência aproximadamente proporcional à violência de seus métodos e liderança atuais. E como seria de se esperar, muitos dos fantasmas produzidos ainda não estavam prontos para passar para o outro lado, e assim têm algo que evita que passem. Do que compreendo, este é o maior fator que determina quem fica e quem vai entre os mortos. E como todos Membros sabem, a fúria pode ser um motivador muito forte.

Em alguns casos, o fantasma foi uma vítima de tiroteio que volta para reivindicar seu débito com o homem – ou a família inteira – que ordenou seu assassinato. Agora, há um mais e um menos para este tipo de situação: por um lado, os fantasmas são difíceis de destruir ou até mesmo dissipar, e inúmeras perdas podem ser sofridas na tentativa. Por outro lado, estes tipos de espíritos tendem a se apagar uma vez que sua sede de vingança tenha sido satisfeita. Esse nem sempre é o caso, e existem algumas propriedades da Máfia que tiveram de ser evacuadas

permanentemente pela presença de um espírito particularmente intratável. Fiz algumas anotações em seu arquivo de todos os lugares específicos deste tipo... melhor, todos dos quais estou ciente.

Outras vezes, tal espírito furioso é simplesmente o de um espectador inocente pego no fogo cruzado entre gangues ou Famílias rivais, condenado a vagar no lugar de seu falecimento repentino e infeliz. Quando tais lugares calham de ser parte do território de uma Família em particular, você tem um novo “fantasma na máquina”, um espírito que está aqui para ficar. Agora, imagine se puder, o que uma dose de guerra por territórios prolongada pode fazer aos números destes fantasmas residentes... De fato, senhor, pode se tornar realmente terrível, e algumas vizinhanças da Máfia particularmente velhas e violentas estão lotadas de mortos; lugares como Brick-Bottom Somerville em Boston e nossa própria Little Italy em Nova York. Para aqueles que ainda vivem lá, particularmente para aqueles que são sensíveis a tais emanações transcendentais, se tornou como viver dentro de um mausoléu gigante.

Agora, certamente outras razões menos comuns para que os espíritos se envolvam nos negócios da Família ocorrem, algumas das quais eu discuti antes. Está tudo em meu relatório, se puder dar uma olhada nele, Don Cardona.

Mas por interesse de tempo, permita-me passara para

Os Outros

Estou certo de que bem sabe, estes não são as únicas criaturas sobrenaturais com as quais partilhamos a noite. Elas são meramente aquelas das quais temos entendimentos mais detalhados, ou aquelas que se tornaram mais próximas, ou se pode dizer endividadas, a nós por força de nossas associações mútuas e muitas vezes criminosas e familiares. Mas existem outros cujas conexões à Máfia têm até agora sido menos amplas, ou ao menos não tão aparentes, e temos razões para acreditar que estes “outros” estão se tornando uma ameaça maior às nossas operações do que eram antes. Ao menos eles estão reconhecendo nossa presença muito mais nas noites modernas, quaisquer que possam ser seus objetivos últimos.

Parte da razão para esta crença vem dos informes recentes que estão vindo de cidades como Las Vegas, Nova Orleans e Los Angeles. Nossas operações nestes lugares, há algum tempo atrás muito fortes, perderam espaço significativo nos últimos anos, e se suspeita de algum grau de influência sobrenatural. É, contudo,

uma influência que acreditamos estar vindo de fora dos suspeitos comuns. Em todos estes três casos, gangues inteiras desapareceram, às vezes durante a noite. Os relatos e problemas específicos variam, como você pode imaginar, mas parte disso certamente vem das situações mortais que somos atualmente forçados a lidar, especialmente em Los Angeles, onde uma área inteira está no meio de uma remodelação cívica geral. A força policial está seguramente podre, mas os negócios honestos aumentaram, tendo alcançado níveis nunca antes vistos nos últimos anos antes da retração econômica deste último ano fiscal. Estes tipos de privatizações resultaram em alguns lugares nos quais a Máfia pode enfiar seus ganchos. E com as coisas se tornando mais limpas, elas também se tornam mais estranhas e, francamente, estamos tendo sérios problemas em mantê-las. As gangues asiáticas estão se saindo melhor do que jamais se saíram, e há uma maré crescente de violência aparentemente independente. Para nós, é como as histórias sobre como as coisas eram para todos durante nosso auge: até contra oponentes cujas ideias não eram apenas novas, mas estranhas.

Resumidamente, Don Cardona, fomos sobrepujados.

Agora, no caso de Las Vegas, nós sempre tivemos os Giovanni para culpar pelas perdas da família Cardona em particular, mas mesmo eles têm sido difíceis de acertar nos últimos anos. Uma fonte próxima a todas as famílias de Vegas nos disse que uma revolta de mortais particularmente determinados e bem informados – sobrenaturalmente, se pode até dizer – é responsável, se puder acreditar nisso. A fonte leva a crer que esta revolta está objetivando especificamente aqueles vampiros com conexões ao

crime organizado – tais como os Giovanni e nós próprios, os Cardonas. Não é preciso dizer, teoria tão ultrajante está longe de ser confirmada, mas você pode ficar descansado caso ela se confirme verdadeira – se uma horda rebelde de mortais de fato é responsável por isso – então quaisquer que sejam suas motivações, eles serão tratados como quaisquer mortais que se voltam para interferir nos negócios da Família.

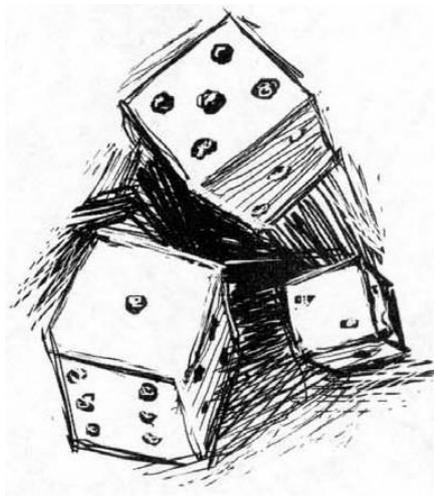
Sobre as situações de Los Angeles e Nova Orleans... bem, temo que tenhamos menos por lá, até onde vai nosso conhecimento do envolvimento sobrenatural. Mas confie, Don Cardona, que se fosse simples expandir as tendências mortais com as quais temos de lidar, certamente teríamos tomado os passos necessários, especialmente em nossa própria família. Não, algo sobrenatural está de fato em curso nestas duas cidades, Don Cardona, e parece estar fazendo seu melhor para tirar influência de todas as outras entidades sobrenaturais dentro de nossa organização. E está sendo bem sucedida... por enquanto.

Esta [limpa garganta] é mais ou menos a extensão da informação que se tornou disponível a mim. Então, como meu pai costumava dizer, *finita la commedia*.

E deixe-me dizer, Don Cardona, que aprecio a confiança que você tem mostrado ao me atribuir esta tarefa. Devo admitir, espero que recorra a um dos nossos – um verdadeiro Cardona – sequeantemente ao seu despertar. Alguns dos outros ficariam insatisfeitos com sua escolha, claro, mas simplesmente ratifico que nosso don não permita que meros nomes o ceguem da verdadeira habilidade.

Acredito que não o desapontei.

Don Cardona?





Capítulo Três: Criação de Personagem

De onde saem estas coisas?

—John Gotti, testemunhando sobre suas “alegadas” conexões com a Máfia

Não surpreende que os personagens das crônicas de **Mundo das Trevas: Máfia** usem as mesmas Características básicas dos personagens para outros jogos do Mundo das Trevas. A menos que seu personagem seja um dos habitantes sobrenaturais da noite, contudo, certas restrições se aplicam. Por exemplo, mafiosos normais não têm acesso a coisas tais como Disciplinas, Dons, Esferas e assemelhados. Aparte esta advertência, contudo, grande parte do processo de criação de personagem é o mesmo que o conhecido pelos jogadores experientes.

Como regra geral, os personagens de **Mundo das Trevas: Máfia** presumivelmente são mortais comuns que levam vidas incomuns no que diz respeito ao resto da sociedade. Assim, as Características discutidas adiante são orientadas principalmente para personagens mortais “comuns”. Isso não quer dizer que vampiros, lobisomens ou outras criaturas sobrenaturais não possam representar personagens usando este livro, apenas que a informação a seguir é o

material “mínimo denominador comum”, se assim desejar. Um mafioso que se encontre Abraçado, por exemplo, obteria acesso a Características exclusivas de vampiros (tais como o Antecedente Rebanho), além daquelas apresentadas neste capítulo. Tal personagem pode muito bem terminar com pontuações em dois tipos totalmente diferentes de Status, por exemplo, antes de muito tempo. Da mesma forma, possuir alguma das Características daqui não priva um personagem de entrar num estado alterado de existência. Por exemplo, um Garou que nasça na Família não perde todas suas Qualidades relacionadas ao crime organizado ao sofrer sua Primeira Mudança; o jogador simplesmente conta como mais um sujeito no novo estado de ser na planilha do personagem. Quando tudo mais falha, use a Regra do Senso Comum para julgar quais Características são apropriadas para um dado personagem.

Escolha Conceito, Natureza e Comportamento

O conceito de um personagem merece uma pequena consideração extra numa crônica da Máfia. Afinal, se todos no círculo fossem fazer o mínimo, eles teriam “criminoso” escrito na seção conceito e o ponto seria um tanto discutível.

Pense sobre o conceito por um minuto. Nos outros jogos, o conceito do personagem é o que ele fez por uma vida ou um ideal que sustentou antes de experimentar o que quer que tenha o transformado de humano em monstro. Para os vampiros, o conceito do personagem é uma ideia de seu estilo de vida antes do Abraço; para os lobisomens, é um reflexo do que ele foi antes de sua Primeira Mudança. Uso o conceito do mesmo modo aqui. Isso é, defina o personagem por sua vida antes dele ter se envolvido com a Máfia, antes que ele tenha se tornado ciente do sobrenatural, ou antes de qualquer que tenha sido o evento que você acha que moldou principalmente a direção do personagem em sua vida ou não-vida. Se o conceito de seu personagem não leva esse evento em consideração, ele realmente não ajuda muito o personagem. Afinal, conceito não é uma mecânica do jogo, é simplesmente um esqueleto sobre o qual construir um personagem. Se seu personagem apenas planeja andar para frente, não sendo afetado por seu ambiente, ele provavelmente não contribuirá muito para a história.

Também como parte do conceito de um personagem, considere que a Família o reivindica como um membro. Se quiser, consulte seu Narrador sobre este assunto, pois ele pode ter uma Família específica em mente para a história. Da mesma forma, alguns Narradores preferem criar suas próprias Famílias, considerando que outros preferem usar aquelas apresentadas no mundo real. Os Narradores podem ter criado ramificações de Famílias existentes ou podem querer restringir Famílias que desempenham papéis chaves na história.

O conceito de um personagem pode ser definido por algo mais do que apenas sua ocupação ou sua responsabilidade para com sua família (apostador, *sgarrista*). Ele pode ser como ele se vê (o pretense don, *primo* da gangue), os desejos do jogador para o papel do personagem na história (criador de líderes, redentor), ou algo que serve para dar a descrição do personagem. Não se limite a interpretações tradicionais do conceito, e não relegue o conceito a uma abstração de uma “classe” ou habilidade do personagem.

Lista de Macetes para Criação de Personagem

Esta é uma versão rápida e rasteira das regras para criação de personagens mortais que aparecerão em vários futuros títulos do Mundo das Trevas. Ao invés de folhar este capítulo cada vez que queira criar um personagem mortal, você pode simplesmente, por conveniência, conferir esta caixa.

Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha conceito, Família, Natureza e Comportamento.

Passo Dois: Escolha Atributos

Priorize as categorias de Atributos primários, secundários e terciários (6/4/3).

Passo Três: Escolha Habilidades

Priorize as categorias de Habilidades primárias, secundárias e terciárias (11/7/4).

Passo Quatro: Escolha Vantagens

Escolha Antecedentes (5) e Virtudes (7).

Passo Cinco: Toques Finais

Anote a Humanidade de seu personagem (Consciência + Auto-Controle) e Força de Vontade (igual a Coragem), então gaste os pontos de bônus (21).

Nem todos os jogos de narrativa usam Natureza e Comportamento, mas **Mundo das Trevas: Máfia** assume que eles são parte da coleção básica de Características que ajudam a definir os personagens. Jogadores experientes da mesma forma podem escolher ignorar a Natureza e Comportamento, mas são altamente recomendados não apenas para os novos jogadores, mas também ao início da criação de personagens para dar ao personagem uma direção adicional. Um Comportamento é a soma em uma única palavra de como o personagem age frente o mundo em torno dele, enquanto que Natureza é seu “verdadeiro eu”, como ele genuinamente age quando ninguém está olhando. O Comportamento pode mudar frequentemente, mas a Natureza, o “núcleo” do personagem, deve mudar apenas sob circunstâncias muito raras e importantes. Como o conceito, estas Características não têm efeito mecânico. Elas são apenas linhas-guia que estabelecem uma ideia básica de como o personagem se parece antes dos números se tornarem uma parte do processo.

Os jogadores não têm de se preocupar em usar Naturezas e Comportamentos estabelecidos para seus personagens. Alguns Narradores optam por permitir que os jogadores recuperem pontos de Força de

Vontade temporária gastos quando agem de acordo com sua Natureza. Se este for o caso, o jogador deve consultar o Narrador antes que a crônica comece, para que uma base padrão possa ser estabelecida para isso.

Com essa preocupação menor de lado, os jogadores são encorajados a usar suas Naturezas e Comportamentos para delinear a curva comportamental de seus personagens. Como conceito, estas ideias podem ser torcidas, aplicadas aparentemente incongruentes ou até mesmo estabelecidas em desacordo com os desejos do personagem. Por exemplo, considere um soldado leal à Máfia cuja ganância tira o melhor dele quando ninguém está olhando, ou um terceiro filho compassivo de um mafioso cujos antepassados o arrastam para um mundo de sangue e traição representado pela Cosa Nostra. Com apenas estas afirmações de ideia colocadas nos termos de Natureza, Comportamento e conceito, os personagens podem se tornar mais do que papéis de apoio planos ou arquétipos unidimensionais.

Priorize e Distribua Atributos

Como sempre, os Atributos são as características definidoras comuns de um indivíduo. **Mundo das Trevas: Máfia** assume que seus personagens são mortais, e usa como patamar essa alocação de pontos. Um jogador pode distribuir seis pontos para o grupo primário de Atributos de seu personagem, quatro pontos para o grupo secundário e três pontos para o grupo terciário. Lembre também que os personagens têm um ponto básico e gratuito em todos os Atributos, antes que qualquer distribuição de pontos seja feita, para refletir o potencial humano básico.

Priorize e Distribua Habilidades

A distribuição de pontos para grupos de Habilidades é feito no mesmo agrupamento em primários, secundários e terciários como os Atributos. O jogador recebe 11 pontos para dividir entre as Habilidades primárias de seu personagem, sete pontos para Habilidades secundárias e quatro pontos para Habilidades terciárias. Neste estágio de criação do personagem, o personagem não pode ter mais do que três pontos distribuídos em uma única Habilidade, embora o jogador possa gastar pontos de bônus depois para aumentar uma destas Características acima de três.

Especialidades

No interesse de manter o Sistema Storyteller racionalizado, nós tornamos o grupo principal de Habilidades pequeno – quanto mais Habilidades um



sistema de jogo possui, mais incompetentes seus personagens iniciais são, tendo de decidir se colocam seus valiosos pontos em Escrituração, Armas de Pólvora Negra ou o dialeto Castelhana da língua espanhola. Ao invés de criar um enorme grupo de nichos de capacidades, tornamos o Sistema Storyteller granular o suficiente para fazer um dado personagem útil numa ampla área de perícias enquanto recompensa a especialização se o personagem se devota ao estudo focado.

O que isso significa em termos de personagens mafiosos é que as habilidades únicas que eles possuem são melhor representadas como especializações de Habilidades existentes ao invés de Habilidades completamente novas. Por exemplo, arrombamento não precisa ser Arrombamento; ele funciona muito bem como uma especialização de Segurança. Dessa forma, qualquer personagem com Segurança pode tentar abrir um cofre trancado, mas um personagem que se devota a aprender a fina arte de arrombar cofres ao escolher arrombamento como uma especialização em seu quarto ponto de Segurança obtém todos os bônus em jogadas de dados como descrito nos livros de regras principais, o que o torna mais capaz nisso do que um generalista em Segurança.

É, isso é prolixo, mas é uma boa maneira de dizer “Mantenha a simplicidade”. O que segue é uma pequena tabela de atividades criminosas e a Habilidade que a governa. Os personagens podem tentar fazer qualquer uma destas atividades (desde que a Habilidade permita – lembre que as dificuldades aumentam em 1 para testes de Perícias se o personagem não tem a Perícia pertinente, e testes envolvendo Conhecimentos não possuídos não podem ser tentados), mas se ele se especializa na atividade, ele pode jogar novamente qualquer 10 como de costume. Note também que estes são apenas exemplos. Os Narradores podem escolher tomar especialidades de Habilidades que sejam críticas em sua crônicas Habilidades em separado. E, como sempre, a história deve vir primeiro – só porque um jogador tem seis dados em sua parada de lavagem de dinheiro não significa que ele pode automaticamente jogar tudo para o alto se o enredo do Narrador envolve uma tentativa frustrada de lavagem de dinheiro.

Atividade	Habilidade
Arrombamento	Segurança
Abrir Fechaduras	Segurança
Fraude	Finanças
Apostas	Finanças
Lavagem de Dinheiro	Finanças

Vantagens

As Vantagens básicas para personagens mafiosos são as mesmas para qualquer um dos tipos de personagens sobrenaturais, salvo seus poderes místicos. Os espertos têm acesso a muitos dos Antecedentes que outros personagens têm, bem como Força de Vontade (que é computada um pouco diferente do que em alguns jogos do Mundo das Trevas).

Antecedentes

Como com outros habitantes do Mundo das Trevas, os mafiosos têm conexões com o mundo em torno deles, representadas pelos Antecedentes. De fato, muitos espertos, dado o fato de que são mortais, têm melhores conexões com o mundo mortal do que muitas de suas contrapartes sobrenaturais.

Novos personagens podem ter cinco pontos de Antecedentes da seguinte lista: Aliados, Contatos, Fama, Influência, Mentor, Recursos e Lacaio, bem como os Antecedentes específicos da Máfia apresentados abaixo.

Obviamente, alguns Antecedentes são totalmente inadequados para mafiosos, especialmente aqueles que não têm qualquer conexão com o mundo sobrenatural, motivo pelo qual foram excluídos da lista. A menos que um mafioso seja um mago, ele não terá Avatar algum com quem falar, e Vidas Passadas não entraria na equação a menos que o gângster seja um lobisomem. Os jogadores devem estar atentos a isso e não escolher quaisquer Antecedentes que não se encaixem nos conceitos de seus personagens. O Narrador também deve aplicar estas linhas gerais, tendo certeza de que nada “escape”, pois um personagem que não tenha inclinação sobrenatural realmente não tem nenhuma justificativa para Arcano.

Vários dos Antecedentes dos jogos existentes do Mundo das Trevas são bem adaptados aos mafiosos ou podem ser ao menos reinterpretados no contexto da Máfia.

Aliados, por exemplo, é um dos Antecedentes quintessenciais da Máfia, representando pessoas que têm um interesse investido no sucesso do personagem em questão. Aliados podem tomar qualquer forma, e não precisam sempre ser aliados gângsters, *soldati*, capangas ou sócios. Aliados podem ser policiais corruptos, um agente federal em aceitação, um contrabandista que fornece produtos para distribuição ou até mesmo um irmão que é parte do mundo dos negócios legítimos e pode prestar ajuda que não parte da esfera de influência normal da Máfia. Um detetive disposto a cobrir o envolvimento do

personagem nos crimes dos quais é suspeito, um repórter de jornal que pode redirecionar a opinião pública ou um funcionário público que pode fazer lobby por leis brandas (ou pesadas) também dão bons exemplos de aliados. Lembre que o Antecedente Aliados normalmente funciona melhor em circunstâncias que não envolvam combate mas são melhor dispostas do que informativas (que são melhor servidas respectivamente por Lacaio e Contatos). Pense nos Aliados de um personagem que queira que outros estejam numa posição de fazer coisas para ele, ao invés de vazarem segredos para ele ou quebrar pernas por ele.

Se Aliados é o segundo Antecedente dos mafiosos, então Contatos é o Antecedente definitivo para a Máfia. Ele reflete conexões que o personagem fez através de sua história: as pessoas que ele conhece que lhe fornecem valiosas informações. Por certo, isto não é uma mudança do escopo normal do Antecedente Contatos, mas realmente é o pão e o queijo do mafioso. Praticamente qualquer um pode ser um Contato; esta Característica é muito mais versátil do que Aliados. Entretanto, é menos funcional do que Aliados, pois o propósito principal de um Contato é fornecer informação, da mesma forma que um Aliado fornece ajuda, assistência ou alguma outra capacidade. Informação é uma coisa muito valiosa, razão pela qual este Antecedente é tão favorecido entre os gângsters. A informação é a moeda de troca da Máfia, que aposta em outros ativos. Por exemplo, um policial que seja o Contato de um mafioso seria capaz de dizer ao personagem para quando uma operação está agendada para acontecer, assim permitindo que os criminosos evitem a batida. Um Contato numa Família rival pode fornecer informação de inteligência ou diplomática. Mesmo um caminhoneiro pode ser útil, pois ele sabe quando carregamentos valiosos pegam a estrada – e se seu caminhão calha de ser um daqueles sequestrados, bem, desde que mantenha sua boca fechada, seu amigo na Máfia provavelmente o manterá confortavelmente recompensado.

Como em todas as histórias, Fama pode ser uma bênção e uma maldição. Gângsters famosos atrairão mais atenção por si sós. Quando sob escrutínio público, pode ser difícil manter o baixo perfil que muitos mafiosos exigem para conduzir seus negócios sem serem detectados. Ainda, alguns espertos se entusiasmam com a perspectiva que a Fama lhes oferece. John Gotti, por exemplo, prosperou na atenção pública e o nome de Al Capone foi sinônimo de manchetes em Chicago por quase toda a duração de seu reinado.

Estes são apenas exemplos de como os Antecedentes podem ser “flexibilizados” para acomodar o cenário da Máfia. Outros Antecedentes também podem representar a esfera de influência de longo alcance da Máfia. Influência, por si, pode refletir o ouvido de um senador ou até mesmo um pretense presidente (pois, de acordo com os rumores, Frank Sinatra usou Sam Giancana para ajudar a eleger John F. Kennedy). Recursos sempre são úteis para um gângster, e qual *capo* que se preze seria pego morto sem seus Lacaio? Mesmo o Antecedente Mentor pode ser adaptado para a vida na Máfia para indicar um chefe poderoso ou um parente bem conectado.

Virtudes

As Características Virtudes definem o aspecto de um personagem em vida – elas moldam o código ético de um personagem e descrevem seu compromisso com sua moralidade escolhida. As Virtudes existem para ajudar a dar ao personagem um senso de ser, não forçar os jogadores a retratar seus personagens de dada maneira. A luta moral de **Vampiro: A Máscara** é o veículo principal para o uso de Virtudes, mas essa mesma luta moral é apresentada na representação da Máfia neste livro. Como tal, estamos incluindo as Características Virtude para aqueles Narradores do Mundo das Trevas que não têm acesso às regras de **Vampiro**.

Às vezes, uma ação ou situação pode forçar um personagem a considerar exatamente como ele deve reagir a um dado estímulo. As Virtudes entram em cena quando um personagem faz algo eticamente questionável (de acordo com a moralidade do personagem) ou confronta algo que o aterroriza ou o perturba. Note que os mortais, diferente dos Membros, não têm uma Besta. Suas respostas a sua própria moralidade vacilante podem ser muito diferentes de um vampiro num estado similar de decadência moral.

Note que algumas destas Características funcionam de forma diferente de mortais do que elas funcionam com Membros.

Consciência

Consciência é uma Característica que permite os personagens avaliarem sua conduta com relação ao que é “certo” e o que é “errado”. O julgamento moral de um personagem com a Consciência vem de sua atitude e perspectiva. Consciência é o que evita que um vampiro sucumba à Besta, ao definir os anseios da Besta como inaceitáveis. Pelo mesmo motivo, nos mortais ela reflete uma assinatura aos costumes

culturais – assassinato, roubo, estupro e outros crimes pessoais são errados, mas quais outras transgressões podem causar uma pontada de culpa ou um endurecimento da alma?

A Consciência influi na dificuldade de muitos testes para evitar cometer uma transgressão. Além disso, a Consciência determina se um personagem perde ou não Humanidade ao cometer atos que não são sustentados por seu código moral. Um personagem com uma pontuação alta em Consciência sente remorso por transgressões, enquanto que um personagem com uma Consciência mais baixa pode ser um pouco mais insensível ou eticamente frouxo.

- Indiferente
- Normal
- Ético
- Justo
- Arrependido

Auto-Controle

Auto-Controle define a disciplina e domínio de um personagem sobre suas ânsias, id ou outros desejos para se colocar ante o bem maior. Personagens com muito Auto-Controle raramente sucumbem a ataques emocionais, e assim são capazes de refrear seus lados escuros mais prontamente do que personagens com baixo Auto-Controle.

Auto-Controle entra em cena quando um personagem enfrenta a adversidade em que a resposta sensível seria um estado emocional intensificado, agindo completamente guiado pelo modo que sente ao invés de racionalmente decidir como responderia. Auto-Controle permite que o personagem resista a qualquer estado emocional exagerado que venha sobrepujá-lo. Por exemplo, um personagem que testemunhe uma execução brutal pode ter a vontade esmagadora de correr para salvar sua vida, engalfinhar-se para tirar a arma do assassino ou empurrar a vítima para fora do caminho. Ao ser bem sucedido num teste de Auto-Controle, o personagem pode ficar e tomar ações conscientes por sua própria escolha.

- Instável
- Normal
- Sóbrio
- Seguro
- Autodomínio total

Coragem

Coragem é a qualidade que permite aos personagens perseverarem face ao medo ou à adversidade assustadora. É bravura, vivacidade e estoicismo combinados. Um personagem com alta Coragem enfrenta seus medos, enquanto que um

personagem com menos Coragem pode fugir em pânico. Ela difere de Auto-Controle pois não é baseada em ética, mas num sentimento mais primitivo de auto-preservação.

- Tímido
- Normal
- Corajoso
- Resoluto
- Heroico

Humanidade

A Característica Humanidade é integral ao tema subjacente de **Vampiro: A Máscara**, bem como permanece próxima ao núcleo dos próprios dilemas éticos de **Mundo das Trevas: Máfia**. Ela é um código moral que permite que as pessoas mantenham suas sensibilidades humanas face à sua transformação em criminosos. Em essência, é o que evita que uma pessoa se torne um bruto assassino, escravizado por seus próprios desejos.

A Humanidade, diferente de muitas outras Características, é pontuada numa escala de 1 a 10, pois é mais complexa do que uma quantificação de 1 a 5 permitiria. Também, só porque as pessoas seguem os princípios da Humanidade não quer dizer que eles são automaticamente santos amigáveis e agradáveis. Os criminosos, especialmente, são predadores por natureza, e a Humanidade os presenteia com a habilidade de negar suas ânsias egoístas. Ela é uma moralidade interior que protege um mafioso de si próprio.

Infelizmente, a natureza da existência como um vagabundo que coloca seus próprios desejos na frente do bem estar do resto do mundo é um anátema à Humanidade. Enquanto a contagem de corpos e a folha corrida do personagem aumentam, uma podridão moral toma lugar e as pessoas começam a ser tornar progressivamente menos preocupadas com o bem estar de outros seres humanos. Como tal, os mafiosos são propensos a perder Humanidade durante o curso do jogo.

Note que, como mortais, os mafiosos tipicamente seguem os princípios da Humanidade, embora eles o façam em grande parte por ignorância: muitos não sabem que podem ser algo diferente. Como tal, este sistema mecânico para a moralidade normalmente não entra em jogo para eles. Entretanto, o peso dos crimes de um mafioso pesam muito no estado da alma de um personagem para que **Mundo das Trevas: Máfia** eleve a importância das Virtudes e da Humanidade para quase o mesmo grau de importância que têm em **Vampiro**.

- Terrível
- Bestial
- Frio
- Insensível
- Distante
- Indiferente
- Normal
- Preocupado
- Compassivo
- Santo

Efeitos da Humanidade

A pontuação de Humanidade de um personagem reflete quanto da natureza humana de um personagem resta a despeito dos efeitos deletérios de seu comportamento. Ela influencia o quanto um personagem pode negar seu id.

- A Humanidade afeta as Virtudes de um personagem. Sempre que uma certa Virtude é chamada à baila, o jogador não pode jogar mais dados para uma Virtude do que seu personagem tem em pontos de Humanidade. Obviamente, enquanto o personagem mergulha mais profundamente em seu próprio id, ego e superego, questões de moralidade e auto-preservação significam menos e menos. Enquanto a Humanidade se esgota, o personagem arrasta-se lentamente em direção à noite quando perde todo seu auto-controle.

- Se a pontuação de Humanidade de um personagem cai a zero, ela não cai a zero realmente (a menos que o personagem seja um vampiro, caso em que aquelas regras substituem estas). Ao invés disso, a Humanidade do personagem permanece 1 e ele adquire uma perturbação. Perturbações são discutidas na p.222 de **Vampiro: A Máscara**, e em vários lugares dos outros livros de regras principais do Mundo das Trevas (tais como a deformidade de impuro Acesso de Loucura em **Lobisomem: O Apocalipse**). Os Narradores devem considerar se aquele personagem é apto ao uso como um personagem de jogador. Completamente controlado por seus impulsos, o personagem provavelmente é um escravo sem mente de seus próprios desejos imediatos e pode cair em controle do Narrador.

A pontuação de Humanidade flutua baseada na Hierarquia dos Pecados (ver abaixo) – se um personagem acidentalmente ou propositadamente comete um ato indicado abaixo de sua pontuação de Humanidade, ele deve jogar sua Característica Consciência para ver se ele aceita o ato (perdendo assim Humanidade) ou sente remorso e mantém seu nível atual. A Humanidade pode ser *aumentada* apenas pelo gasto de pontos de experiência nela.



Degeneração

A despeito de todos os esforços em contrário, uma pessoa que conscientemente escolhe desprezar a ordem social (e legal...) estabelecida sucumbirá à falha moral mais cedo ou mais tarde. Intencionalmente ou não (por isso a importância do Auto-Controle), um personagem ocasionalmente comete atrocidades e arrisca perder sua Humanidade. Se o personagem sente remorso por seus atos, ele sabe que sua Humanidade ainda está intacta. Se ele comete um ato errado e friamente o desconsidera, contudo, sua Humanidade está obviamente se esvaindo. Assim, é extremamente importante usar a moralidade e a Humanidade de uma forma consistente e dramática. Se o Narrador também permite que os jogadores (às vezes literalmente) caiam em assassinato, a história sofrerá, pois parte da gravidade da vida criminosa desaparece. Se o Narrador é muito severo com as regras de Humanidade, entretanto, todos os personagens serão arrebatados, maníacos com facas no final da primeira sessão. Manter a Humanidade em equilíbrio é uma coisa difícil de fazer, mas o sistema de Degeneração é projetado para ajudar isso.

O sistema é simples: sempre que o personagem fizer uma ação que o Narrador julgue que seja

Hierarquia de Pecados da Humanidade

Humanidade	Diretriz Moral
10	Pensamentos egoístas
9	Pequenos atos egoístas
8	Ferimento infligido a outros (acidental ou não)
7	Furto e roubo
6	Violação acidental (beber de uma fonte até secá-la por estar faminto)
5	Dano intencional à propriedade
4	Violação devido a descontrole emocional (assassinato, matar uma fonte durante um frenesi)
3	Violação premeditada (assassinato deliberado, deliciar-se em deixar uma vítima exangue)
2	Violação negligente (matar sem pensar, alimentar-se além da saciedade)
1	Os atos mais pervertidos e hediondos

moralmente questionável, ele pode sofrer degeneração – uma perda permanente de Humanidade. Se a degeneração é uma possibilidade, o jogador cujo personagem comete o ato deve fazer um teste de Consciência para aquele personagem. A dificuldade é 8 – atos repreensíveis são difíceis de justificar – embora o Narrador possa modificar esta dificuldade. Não se pode gastar Força de Vontade para um sucesso automático nesse teste, pois nem todo o ego do mundo protegeria o personagem da culpa.

Se o jogador faz o teste com ao menos um sucesso, o personagem não perde Humanidade – ele sente bastante remorso ou de alguma forma consegue justificar sua transgressão. Se ele falha no teste, o personagem perde um ponto de Humanidade. Se o jogador tem uma falha crítica, o personagem perde um ponto de Humanidade e um ponto de Consciência, e também obtém uma perturbação, a critério do Narrador (que deve torná-la apropriada). Obviamente, a moralidade não é algo que um mafioso possa lidar de forma leviana. Lembre que, a critério do Narrador, o personagem cuja Humanidade caia a um pode não ser mais apto à interpretação como personagem de jogador. Honestamente, personagens com baixas pontuações de Humanidade não são particularmente apropriados, mas podem ser figuras agradavelmente trágicas em comparação a suas contrapartes mais nobres.

Usando a Hierarquia dos Pecados

Testes de Degeneração podem parecer arbitrários ou mal definidos. Em algum grau, eles são, mas isso é intencional. Além disso, testes de degeneração não são tão aleatórios quanto são subjetivos. Um Narrador tem *carte blanche* para monitorar a moralidade dos personagens em sua crônica. Esta é uma grande responsabilidade para o Narrador, mas que definitivamente adiciona uma grande quantidade de tragédia e horror, pois o personagem gradualmente desce num estado de completa monstruosidade embora desesperadamente lute contra isso. Narrador, cuidado – os jogadores nunca devem sentir que você os está privando da Humanidade ou, conseqüentemente, de seus personagens. Use os testes de degeneração de forma consistente mas com moderação, para que a tragédia não se torne uma série incessante de jogadas de dados mal sucedidas. Devido a esta mecânica ser tão fortemente enraizada no cumprimento do dever do Narrador, sua própria moralidade é muitas vezes refletida em como ele aplica a regra. Este ato de equilíbrio é encorajado, pois ilustra literalmente o que um jogo de Narrativa pode fazer não só em alegoria.

Para dar um senso de ordem aos testes de degeneração, consulte a Hierarquia dos Pecados. Sempre que um personagem comete um ato dúbio, veja como aquela ação se relaciona com a hierarquia. Se a ação está no *nível ou abaixo* da pontuação de Humanidade do personagem, um teste é necessário – pois o personagem deu um passo abaixo na escala de Humanidade, ele se torna cada vez mais frio, e pecadinhos menores não importam mais. O uso do termo *violação* na hierarquia é deliberadamente vago, para ajudar o Narrador. Uma violação pode ser algo questionável e é apresentado para evitar inclinar a escala frente uma única transgressão. Violação pode ser matar, agressão proposital, estupro ou qualquer outra vilania que o Narrador considere errada.

Parece difícil deslizar aos níveis mais baixos da escala, mas considere o quanto estafado o personagem se torna enquanto sua Humanidade vacila. Mais cedo ou mais tarde, o personagem estará cometendo depravações involuntariamente. O Narrador é livre para decretar que os personagens de baixa Humanidade (4 ou menos) ocasionalmente agem de acordo com vários impulsos que devem ser resistidos com testes de Consciência ou o gasto de Força de Vontade. Aqui está o cerne da moralidade no cenário do jogo – o quanto próximo o personagem pode se deixar indulgir antes de se atolar em danação?

Enquanto a Humanidade se esvai, os personagens não apenas se tornam capazes de, mas também buscam ativamente, atos cada vez mais depravados. É importante, então, saber como os personagens mudam enquanto sua pontuação em Humanidade se deteriora. Mesmo o comportamento de um mortal sob os auspícios da Humanidade pode se tornar tão completamente depravado e brutal que sua simples lembrança causa desconforto em outras pessoas. Afinal, uma baixa pontuação em Humanidade indica que muito pouco conecta o personagem a suas origens humanas.

Registrando e Gastando

Pontos de Bônus

Neste ponto, tudo o que o jogador tem de fazer é determinar sua Força de Vontade e Humanidade e gastar seus pontos de bônus.

Força de Vontade é simplesmente a pontuação de Coragem de um personagem. Note que este valor é registrado *antes* de qualquer ponto de bônus ser gasto. Se o jogador aumenta a Coragem do personagem com pontos de bônus, isso não aumenta automaticamente sua pontuação em Força de Vontade, que deve ser aumentada separadamente. Humanidade é o total da

Consciência e Auto-Controle do personagem. Da mesma forma que Força de Vontade, essa Característica não aumenta se as Virtudes definidoras são aumentadas com pontos de bônus. Ela deve ser aumentada separadamente.

O custo em pontos e bônus de várias Características são dispostas a seguir.

Atributo	5 pontos
Habilidade	2 pontos
Antecedentes	1 ponto
Virtude	2 pontos
Força de Vontade	1 ponto

Novas Características

Embora o Sistema Storyteller seja flexível, às vezes surgem situações nas quais nenhuma das Características existentes descreva adequadamente o quanto o potencial de certos personagens possa afetar a história. Para isso, incluímos algumas novas Características relacionadas à Máfia para temperar certos personagens. Como é de costume, preferimos errar no lado da simplicidade, mas se uma destas novas Características se encaixa com seu personagem, de todos os jeitos, use-a (sujeito a aprovação do Narrador).

Novo Arquétipo

Soldado

A Máfia tem uma hierarquia fechada, quase militar que é encontrada em seus membros seguindo ordens e respeitando seus superiores. O Soldado acredita neste sistema com toda sua força, e reconhece que a Família chegou onde chegou devido à sua cadeia de comando. Os Soldados muitas vezes apontam que as maiores perdas sofridas por La Cosa Nostra com o tempo vieram de dentro, e eles lutam a todo momento pela unidade e lealdade intra-Familiar. Executores, guarda-costas e os recém adotados *piciotti* são bons exemplos de Arquétipos Soldados.

– Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que seguir ordens for o melhor curso de ação. Também, recupere um ponto de Força de Vontade sempre que decidir seguir ordens a despeito do conselho daqueles em torno de você ou a despeito de seu melhor julgamento.

Novos Antecedentes

Status na Família

Status na Família é algo crítico para a vida de todo mafioso, pois é seu lugar geral dentro da Cosa Nostra. Muitos fatores entram em cena onde diz respeito ao

Status na Família, mas esta Característica representa o ponto de partida e medida de quanto peso o nome do personagem carrega nos círculos da Família. Note que a menos que o Narrador planeje conduzir uma crônica de alto escalão, os personagens da Máfia não podem começar a jogar com mais do que um único ponto em Status na Família. Qualquer status adicional deve vir como resultado direto do jogo. A aquisição de posto, título e respeito é um elemento central de muitas histórias da Máfia e não deve vir de forma leviana ou facilmente sob quaisquer circunstâncias.

Se um personagem adquire ao menos quatro pontos em Status na Família, ele obtém o equivalente a ter sido “feito”, mesmo se o benefício não tenha ocorrido oficialmente ainda (veja a Qualidade Homem Feito, abaixo). Qualquer um que ataque alguém que possua quatro ou mais pontos em Status na Família provavelmente enfrentará repercussões extremamente chocantes. É importante notar aqui que não se pode “fazer” outro mafioso a menos que ele próprio possua o Antecedente Mentor a um nível igual ao seu próprio Status na Família. Pontuações altas indicam a facilidade com que a confirmação de um candidato em potencial provavelmente passará. Um mafioso com uma pontuação de cinco tanto em Mentor quanto em Status na Família pode decidir arbitrariamente fazer seu próprio motorista de limusine (desde que seja siciliano), e o movimento provavelmente voaria com a Comissão.

- *Piciotto*: Homem de baixo, ou soldado de baixo escalão
- *Sgarrista*: Mafioso, ou homem de família respeitado
- *Caporegime*: Tenente, ou líder de Gangue
- *Capo Bastone*: Sub-chefe, ou segundo em comando
- *Capo*: Don, um dos infames “chefes da Máfia”

Favores

Existe um ditado comum que tem um eco especial entre os membros de La Cosa Nostra: “Não é o que você tem, é quem você conhece”. Esta máxima é especialmente verdadeira para aqueles mafiosos ambiciosos que tentam subir a frágil escada do crime organizado. Indivíduos com este Antecedente acumularam inúmeros favores que podem cobrar durante tempos de necessidade. Estes favores vêm de um ou mais indivíduos que realmente devem algo ao personagem, distinguindo-os assim de Aliados ou Contatos. A menos que o Narrador diga o contrário, cada favor deve ser usado apenas uma vez (os jogadores devem manter um registro dos favores

restantes) e o Narrador é o árbitro final de quando um favor foi pago.

- Um favor
- Dois favores
- Quatro favores
- Sete favores
- Dez favores

Qualidades e Defeitos

Estas Características opcionais podem adicionar uma dimensão extra a um personagem, mas tenha cuidado para não abusar delas. Qualidades e Defeitos se adaptam mais perfeitamente a alguns jogos do Mundo das Trevas do que a outros, e como sempre, o Narrador tem a palavra final sobre se as Qualidades e Defeitos são ou não são permitidas, bem como ter o poder de veto sobre algumas delas.

Ainda, estas Vantagens têm seus usos, mais notavelmente em quantificar aqueles aspectos dos personagens que não são tão facilmente definidos por outras categorias de Características. Quando procurar distribuir uma ou outra, consulte antes seu Narrador, tanto para obter permissão quanto para determinar se o que você está procurando fazer não pode cair sob alguma outra categoria, por motivo de simplicidade. Por exemplo, ter uma mansão pode se qualificar como uma Qualidade em algumas crônicas, mas em muitas pode provavelmente se assumir que um personagem com Recursos suficientes já tenha uma. Use Qualidades e Defeitos para ampliar o personagem, não para tirar proveito das regras.

Cara Direito (Qualidade Social 1 ponto)

Em algum ponto em seu passado, você teve uma oportunidade de delatar membros da Máfia em troca de sua liberdade. Você optou por manter seus votos de *omerta* e *rispetto*, para selar seus lábios e levar sua dura como um homem de verdade. Como resultado, muitos mafiosos lhe concedem ao menos um respeito invejoso pela lealdade que demonstrou. Você recebe um bônus de -1 na dificuldade para todos os testes Sociais feitos com relação a qualquer um que saiba do sacrifício que fez (uma ou mais vezes) à Família. Nota ao Narrador: não deixe o jogador cujo personagem tem esta Qualidade agir de forma atrevida – *todo mundo supostamente* mantém sua boca fechada e tem sua vez. Um personagem com esta Qualidade é meramente alguém conhecido por ter feito disso seu trabalho. Nestes tempos cínicos, isso é digno de nota.

Delator (Qualidade Social 1-3 pontos)

Você tem um informante secreto dentro de uma ou outra agência burocrática importante. Este indivíduo tem acesso a informação especial que evita

que o relacionamento caia sob as regras padrão do Antecedente Contatos. O número de pontos determina em que nível seu delator está envolvido: um ponto pode representar alguns falastrões de nível médio dentro da IRS, enquanto que um delator de três pontos pode ser alguém no escritório do próprio promotor.

Homem Feito (Qualidade Social 5 pontos)

Seu nome está “nos livros”; você é um dos homens que uma Família considera intocáveis. Ninguém pode ferrá-lo, e se eles o fizerem serão acertados tão forte que nem sonhariam em fazer isso de novo. Esta Qualidade representa uma das penúltimas expressões do que a Máfia estima em um indivíduo, pois ela significa que a Família (ou até mesmo toda a Organização) exigirá vingança sobre alguém que cruze seu caminho.

Note que este estado não significa que você é invencível. Ele significa que você tem uma instituição poderosa e violenta por trás, pronta a protegê-lo em troca de seus serviços a ela. Em alguns casos, este benefício é póstumo.

Morto Ambulante (Defeito Social 2-5 pontos)

Um contrato aberto foi assinado pela sua vida. Quanto maior o número de pontos dispostos ao Defeito, maior a recompensa pelo sucesso da realização do contrato. Assim, um Defeito de dois pontos indicaria que um sub-chefe menor ou *consigliere* conspirador foi responsável por seu contrato, e provavelmente representa um rancor

pessoal mais do que qualquer outra coisa. Com cinco pontos, contudo, alguém do alto escalão parece querer você fora do caminho, e não poupará gastos para ver o trabalho feito.

Caçado (Defeito Mental 3 pontos)

Você foi parte de La Cosa Nostra por um tempo, e a Vida cobrou sua passagem em sua perspectiva moral. Ao invés dos sete pontos complementares em Virtudes, você recebe apenas cinco. Este Defeito pode ser escolhido apenas na criação do personagem. Narradores, fiquem atentos aos abusos – não deixem os capangas escolherem comprar pontos em Armas de Fogo ao mesmo tempo em que permitem a seus personagens matarem sem remorso. Note que este Defeito rende apenas três pontos de bônus extra, enquanto que uma Virtude custa dois pontos cada. Isso é intencional.

Fugitivo (Defeito Social 3 pontos)

Você é procurado pelas autoridades. Talvez as recompensas por sua prisão sejam incríveis, ou talvez você tenha executado uma fuga brilhante alguma vez nos últimos anos. Qualquer que seja o motivo, o efeito é que você é ativamente perseguido por várias agências de execução da lei e deve seguir alguns passos para ocultar tanto sua identidade quanto seus movimentos. Mafiosos mortos vivos devem ter um cuidado especial, para que não se achem presos e jogados numa cela com uma janela que dá para o leste...





Capítulo Quatro: O Véu de Segredos e Mentiras

Mãe é a melhor aposta, e não deixe Satã lhe levar muito rápido...
— Dutch Schultz, em seu leito de morte em 1935

*Pai nosso que estais no Céu,
santificado seja o Vosso nome...*

Cheguei à conclusão de que o dever é uma coisa peculiar. Direta ou indiretamente, ele pode alcançar quase qualquer coisa. Ele pode dar fim a guerras tão rapidamente quanto pode começá-las; colocar dois irmãos um na garganta do outro, ou lançá-los contra outra pessoa; ele pode elevar ou derrubar espíritos, bandeiras, defesas ou egos aparentemente à vontade. Diabos, às vezes o dever pode até mesmo trazer os mortos de volta....

Oh, sim; se há uma coisa que aprendi no meu tempo como um veterano de cem anos de Vida, é nunca subestimar o poder do dever.

Realmente, estive pensando muito sobre dever ultimamente, mesmo antes de hoje. E hoje, bem, hoje foi mais ou menos como colocar lenha na fogueira. Meia hora atrás eu estava de pé num pier me projetando sobre o Rio Charles, assistindo seu curso de meu então chamado ponto seguro. A pretensa luta estava lá embaixo, sob a rixa, aparentemente não mais ciente de minha presença do que esteve nos 13 dias desde que recebi as ordens de

Malta – do próprio Nicholas Romero, ninguém menos – para começar a seguir o cara. Meia hora atrás, eu estava mantendo a vantagem... em todos os sentidos. Tinha meu alvo na mira, um trabalho que pensei que gostaria, um belo conjunto de rodas, uma bela casa de frente para o mar. Foi há meia hora atrás.

Então novamente, meia hora atrás eu ainda estava vivo.

Boston

Aeroporto Internacional Logan, 21:32

É divertido. Sempre costumava imaginar por que é que as pessoas que entram nos aviões sempre parecem estar vendo fantasmas. Suponho que a resposta é por que às vezes, talvez elas realmente os vejam.

Estou sentado num salão para fumantes enquanto escrevo isso, esperando pelo homem que me assassinou aparecer. Não estou certo de como sei que ele estará aqui. Só uma sensação acho, mas não estou menos confiante de que ele virá. Tive esta sensação louca de propósito e direção desde que acordei no fundo do Rio Charles (há 35 minutos atrás, agora) e confiei nela. Afinal, ela me levou para fora do rio rápido e direto para este aeroporto: não vai passar, não tenho 200 pratas. Não brinca.

Nem mesmo lembro do que realmente aconteceu há pouco. Lembro de estar no pier, observando o alvo e bebendo uma destas malditas bebidas de laranja. Em um minuto tudo estava bem; o alvo estava ocupado brincando com seu casaco e eu estava tentando me divertir com minha Orangita ou qualquer que seja seu maldito nome. A próxima coisa do que sei, o alvo estava se voltando para me encarar, puxando sua maldita e enorme arma da manga como se não tivesse mais fim. Não sei se fui descuidado ou o que, mas juro que nunca foi tão rápido ou tão difícil. O filho da puta provavelmente sabia que eu o estava seguindo desde o início, agora que posso pensar sobre isso.

De qualquer modo, lembro de tentar mudar minha posição – mergulhar para me cobrir enquanto pegava minha própria arma – e percebi que não podia nem ao menos me mover. Olhei para baixo, e meus pés estavam deslizando sobre o que parecia uma espessa e gordurosa aveia. O que quer que fosse aquela merda, era endurecida o suficiente para tirar minha atenção de fazer meu movimento, e olhei para cima em tempo para ver meu antigo alvo olhando minha morte nos olhos enquanto erguia sua escopeta. Então, bum, os dois canos, direto no peito. Acertou direto de minha garrafa de mijo laranja, e me mandou sobre a grade para o rio.

Se quiser minha honesta opinião, acho que já tinha morrido antes mesmo de cair na água.

Mas então meus olhos se abriram de sopetão, e percebi que estava flutuando. Olhei em torno, tudo que vi foi a escuridão do rio, mas de algum modo podia ainda compreender cada detalhe sob a água. Detalhe importante número um: não estava respirando. Tendo isso em mente, me forcei para a superfície. Lembro disso ser mais difícil do que deveria ser, mas que não tive problemas em fazer (se isso faz qualquer sentido). Lutando contra a corrente, que era lenta mas forte, fiz meu caminho até a praia e me arrastei para a areia suja.

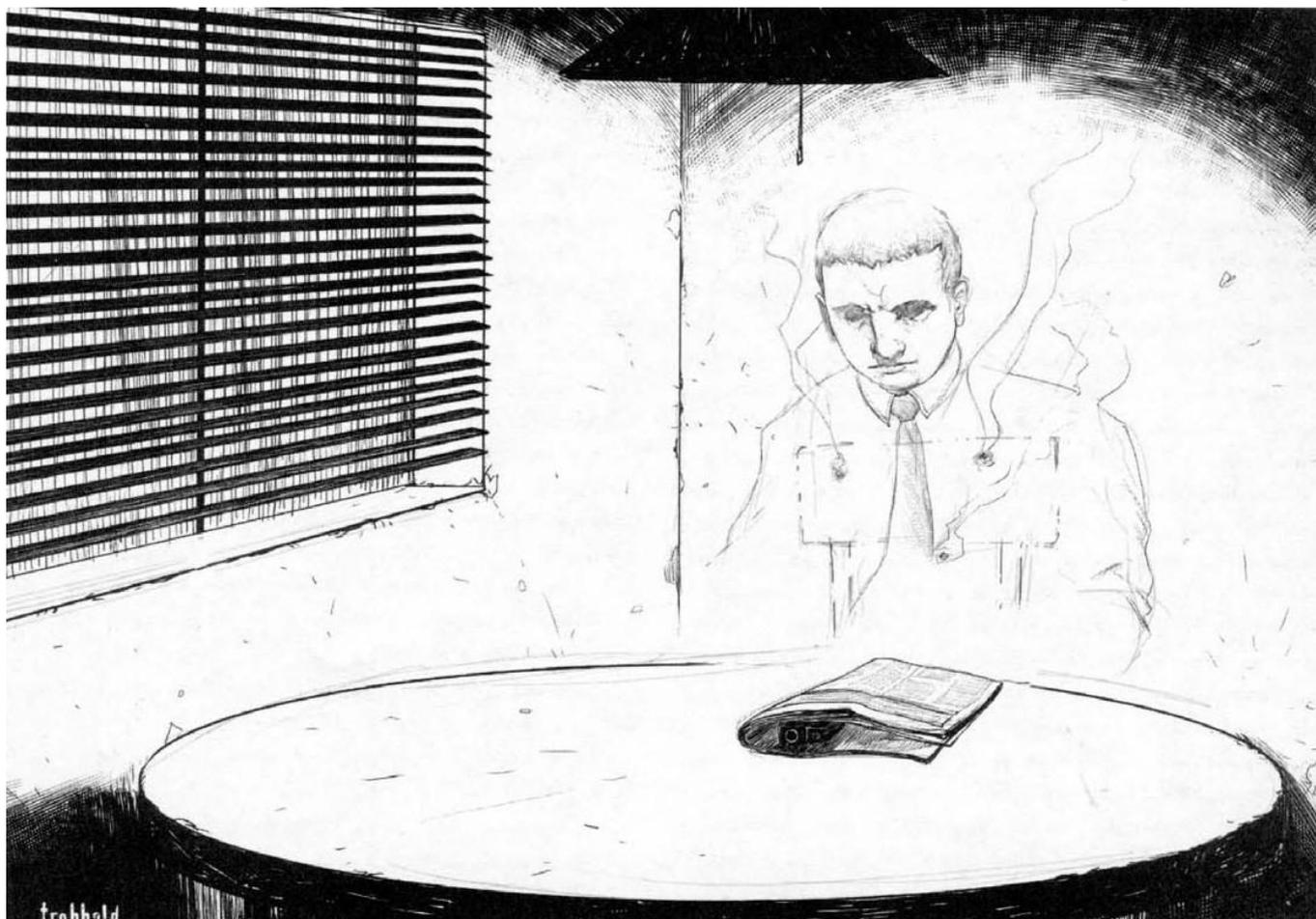
Olhando para baixo, percebi que ainda havia aquela merda cinza em meus sapatos e parecia estar se definindo um pouco. Dei um bom chute nas pernas contra uma grade de ferro próxima e a coisa quebrou, se estilhaçando em pedaços. Parece que estava em pé em cima de concreto molhado. Maldita sorte, hein?

Em seguida senti este puxão me levar para o leste da baía, e sem realmente pensar muito sobre isso segui o instinto. Cerca de 30 minutos depois, cheguei no Logan e me sentei aqui para esperar. Quando percebi que, sim, estava honesta e realmente morto, muito obrigado, comecei a pensar sobre o porquê. Eu ainda não era capaz de encontrar uma resposta satisfatória, mas acho que tem algo a ver com os votos que tomei quando fui feito um dos soldati. Isso mal traduzido era "nenhum assassinato de qualquer membro da família pode ser tolerado", então imagino que fui trazido de volta para derrubar este maldito atirador, onde ele tentou me derrubar. De qualquer forma, isso foi quando vi papel e caneta aqui, e decidi que deveria escrever tudo. Afinal, não é todo dia que você leva um tiro, cai no rio, e então volta em seu próprio corpo morto.

Suponho que se realmente for ter de lidar com essa besteira, posso muito bem fazer direito. Então, as primeiras coisas primeiro: meu nome era Dominic Cardona, mas ninguém realmente me chamava assim, mas de "Dumb Sonny". Tudo começou com "Dom", a abreviação óbvia de Dominic, mas eventualmente os garotos de Somerville o perverteram para "Dumb" após uma das mais embaraçantes patetadas de meus primeiros dias. Algo envolvendo uma jovem senhora e este alvo que supostamente estava seguindo, mas isso não é realmente importante aqui. O "Sonny" foi realmente este "Jr.", invisível no final do meu nome. Dominic Cardona foi meu pai.

É o que se tem.

Isso é realmente incrível, quanto tempo eu realmente passei para conhecer esta cidade. Quero dizer, nasci aqui em 1897, um ano após meu pai emigrar da Sicília – certo, Malta (alguma diferença, no que diz respeito aos judeus).



No ano anterior, os Estados Unidos haviam orgulhosamente anunciado ao mundo que o primeiro sistema de metrô havia sido instalado e estava funcionando numa cidade chamada Boston, Massachusetts. Vendo as oportunidades óbvias, meu pai pegou sua jovem noiva, Rosa, e deixou Malta para fazer uma nova vida nas margens do Rio Charles. Apenas um ano depois, no amanhecer de 5 de maio, ela morreu ao me dar à luz num quarto barulhento e apertado do Hospital Geral de Massachusetts. Estive por todo o país – por todo o mundo de fato – em um século ou quase, mas algo sempre me traz de volta a Boston.

Como a linha de frente no conflito entre as famílias irlandesas e sicilianas, Boston era a face violenta do crime organizado nos primeiros dias de La Cosa Nostra americana. Meu pai era um tira nessa época (se conseguir acreditar nisso), mas era desonesto e esperto com relação a isso, sempre fazendo falcaturas para a família Messina. É, aquela família Messina – de Gaspare Messina, o primeiro dos verdadeiros chefes de Beantown. Muito tempo antes da Prince Street se tornar o centro das operações do

crime organizado de Boston, havia Gaspare Messina e sua gangue, comandando vários negócios supostamente legais numa área de South Boston que era conhecida como Brick-Bottom Somerville. Messina travou uma guerra constante e sangrenta contra irlandeses como Frankie Wallace e a Gangue Gustin, que estava ativamente tentando forçar os italianos para fora do crime organizado em Boston.

O que eu não sabia era que meu pai, de fato toda minha família, era parte de uma unidade maior, uma sociedade secreta de Cardonas, se preferir, voltando até Malta e se espalhando no passado. Em pouco tempo percebi que este grupo era algo muito além da Máfia, além até mesmo da humanidade com a conhecia. Eles eram muito velhos e muito poderosos, para dizer o mínimo, e operavam em malditos círculos sinistros, incluindo uma merda oculta realmente bizarra. Isso não se passou muito depois de perceber que meu pai e eu “pertencíamos” a uma família extensa de Membros. Criaturas da escuridão, sanguessugas mortos vivos. Esse tipo de coisa.

Aconteceu que o que meu pai fazia para os Messina todo tempo era mais do um fronte do que qualquer outra

coisa, um teste por parte de seus superiores malteses para ver se ele poderia lidar ou não com a pressão de ser o que ele gostava de chamar "um dos verdadeiros soldati" para a família Cardona em Boston. E crescer nas ruas em Brick-Bottom Somerville me ensinou realmente cedo sobre o que era certo e o que não era, desde que dissesse respeito à família. Muitas vezes o segui em suas ações para os Messina, e tomava nota de onde e como os cordões eram puxados. Depois de um tempo, meu pai me sentou e me contou como "num desses dias" ele subiria na família: isso ele esperava ser feito por um dos Cardonas de cima (ou seja, um dos Membros). Mas quando a família chamou, não era por Papa que eles estavam procurando... era por mim. Fui levado a um escritório da família no centro uma noite, dado a um rito de introdução (junto com meus votos de manter omertà e rispetto), e me fizeram beber de um cálice que eles chamavam de "cálice da vida". Mentirosos. Daquele ponto em diante, eles disseram, eu estaria além do alcance da morte... desde que fosse deles.

Mas mesmo naquelas duras noites, a operação tinha um pouco de classe. Hoje em dia, em Boston está Whitey Bulger, a ganque de Winter Hill, e outros daquela laia. Caras que não compreendem o primeiro princípio do crime organizado, a saber que a prosperidade civil é boa para os negócios. Isso quando todos os dos Joe Averages em seu território estão fazendo bem para si próprios, então eles também estão fazendo bem para você. Claro, Whitey Bulger – psicopata depravado que era – nunca pareceu entender esse conceito chave. Você sabe, eu tive o desprazer de encontrar com o próprio Whitey uma vez, num encontro que os sicilianos haviam chamado no final da década de 70 para discutir (possíveis) operações pacíficas entre os dois grupos de Boston. Eu não estava impressionado (sabia que não estaria) e ainda lamento não ter matado o filho da puta quando tive a chance...

Mas o que realmente me incomoda é toda a besteira por trás dos panos. Whitey Bulger e seu principal cúmplice Stephen "Rifleman" Flemmi derrubados 15 anos antes, não por seus parceiros no crime, mas por um agente clandestino do FBI chamado John Connolly. O que muitas pessoas não sabem foi que Bulger e Flemmi haviam estado entre os AE de Connolly (informantes de Alto Escalão) desde o meio da década de 70, e ele teria feito apenas um pouco para protegê-los. Veja, Connolly tinha um tesão pela "Máfia" real – a Comissão siciliana – e não poderia se importar menos com uma precária ganque de irlandeses como os caras de Winter Hill. Para ele, caras como Bulger e Flemmi eram um meio para um fim: o fim da Máfia italiana. Esta meta o cegou para as então chamadas ofensas menores, e permitiu que Bulger construísse um

império de podridão nas costas da classe pobre e trabalhadora de Boston. Está certo, nosso próprio FBI foi parcialmente responsável por (entre outras coisas) a degradação de uma geração inteira de jovens garotas de Boston – as "saborosas guloseimas" de Bulger – bem como suas subsequentes instabilidades emocionais como adultas. Claro, quando o ferrão de longo prazo do bureau passou, depois que todas as acusações haviam sido proferidas, o governo começou a procurar pelo caminho de Connolly. O serviu bem, se me perguntar.

Parece que o DC-10 que estava vigiando está ficando pronto para embarcar. Acho que é melhor me mexer se tiver uma esperança de pegar o atirador antes que ele deixe Rhode Island.

Venha a nós o Vosso reino,
seja feita Vossa vontade,
assim na terra como no Céu...

Providence

Bar de High Annie, 22:47

É estranho... vivi todo o século passado e em todo aquele tempo nunca me ocorreu que deveria (ou até mesmo poderia) manter meus próprios registros de toda essa merda que vi. Afinal, diários são para meninas auto-indulgentes, certo? Mas ainda, toda essa experiência de vida e nem um único registro pessoal de qualquer tipo para mostrar? Bem, que seja; estou fazendo agora, pelo amor de Deus, e isso é o que conta.

Antes tarde do que nunca, certo?

Então estou sentado aqui nessa pocilga, olhando minhas notas de Boston, e me ocorre uma coisa: como diabos eu sei que o atirador foi para Rhode Island? Examine-me. Mas o fato é, de algum modo eu sei. Por que ele está aqui, certo, checando um dos clubes de strip numa parte do caminho (se este estranho sentido de rastreamento é tão preciso quanto penso que é). Imagino que só farei o que eu sempre fiz... antes. Esperar até que o cara termine seu negócio e parta, provavelmente na madrugada, e então segui-lo até um ponto obscuro. Dai trocar algumas palavras com ele.

Falando de clubes de strip, a Máfia tem estado realmente louca nessa coisa por aqui ultimamente. Originalmente, todas as famílias de Nova York supervisionavam Providence, e assim todas as atividades do submundo em Rhode Island, e eles se prendiam aos suspeitos de costume: proteção, extorsão, e coisas do tipo. Então um cara chamado Frank "Butsey" Morelli se mudou para cá durante a guerra (a primeira) e imediatamente começou a organizar operações em partes de

Massachusetts, New Hampshire e Connecticut, usando Providence como sua base. E deixe-me lhe dizer, aquele cara era um verdadeiro foquete.

Um chefe de verdade, o reino de Morelli durou de 1917 a 1947 – cerca de 25 anos mais do que a média da supremacia dos chefes de Chicago – e o teimoso bastardo só desistiu porque estava morrendo de câncer. Eventualmente, Joe Lombardo (de Boston) colocou o esperto Philip Buccola no comando das operações de Providence e deixou Morelli morrer em paz. Mas até então, a gangue de Morelli era responsável por todo tipo de mutilação, não menos do que foi o infame duplo assassinato de dois empregados da fábrica de calçados em South Braintree, Massachusetts, em 1920. Por que foi infame? Por que dois homens chamados Sacco e Vanzetti foram falsamente presos pelo crime, presos porque eram imigrantes e porque eram anarquistas. Numa triste reviravolta, os dois homens disseram (a caminho da cadeira elétrica, de fato) que haviam sido presos por engano. E eles estavam certos sobre isso, mas estavam errados em assumir que havia sido o governo o responsável por isso. Foi Butsey Morelli. O velho até me contou uma vez, quando tive uma chance de passar por aqui a negócios, sobre como Sacco e Vanzetti “levaram a culpa por nós. Isso mostra como a justiça realmente é”.

Eu não poderia ter dito melhor, Frankie.

Claro, isso foi naquele dia. Fiz o meu melhor para evitar Providence desde que se tornou a capital da então chamada “Família do Crime da Nova Inglaterra” sob o comando de Ray Patriarca. A gangue de Patriarca tomou conta no final da década de 40, e ele imediatamente começou firmando sua posição como o chefe de todo o sul da Nova Inglaterra. Na década de 50, o quartel-general de Patriarca era um edifício de dois andares na Avenida Atwell que abrigava a National Cigarette Service Company e os Distribuidores Coin-O-Matic. Caras na Vida chamavam-no de “o Escritório”. A vizinhança inteira se tornou território de Patriarca, e Atwell em pouco tempo começou a parecer outros distritos comandados pela Máfia como a Rua Mulberry em Little Italy, ou nossa própria Prince Street em Boston. Patriarca até mesmo deu a Atwell os mesmos acessórios: um campo armado, “detetives particulares” em cada esquina, em todos os nove quarteirões.

É, Patriarca era um jogador de peso, com certeza. Um de seus maiores créditos foi que ele supostamente selecionou Maurice Werner, um cara baixinho de Brookline, para ser o atirador escolhido em 1960 quando a CIA nos pagou quatro milhões de pratas para ir a Cuba e acertar Fidel Castro (eu não fui realmente para lá por

isso). Mas, localmente, Patriarca estava apenas em todo lugar, e essa era sua verdadeira força. Ele tinha um poder constante, para dizer o mínimo, e depois que morreu em 84, alguns de nós veteranos realmente começamos a esquecer o cara. Nós o esquecemos muito mais quando seu filho idiota, Ray Jr., assumiu os negócios. Júnior não era a vela mais brilhante no candelabro, e foi sua gestão irregular, na minha humilde opinião, que levou ao estado atual das coisas em Providence.

O principal motivo pelo qual gosto de passar longe de Providence atualmente se deve à merda que a família está fazendo em sua própria cidade. Falando dos malditos feiticeiros (porque eu tenho uma suspeita de que o concreto molhado não foi uma coincidência), há realmente um movimento operando nesta cidade para – não sei como dizer isso de outra forma – experimentar os mafiosos. Veja, de volta a quando Júnior assumiu o controle (e imediatamente se enredou num monte de merda de problemas legais), alguns dos capos locais descobriram um plano de um terceiro em “reforçar” sua equipe, usando um monte de poções e feitiços estranhos e toda essa merda. Acontece que este terceiro capo – um cara chamado Salamanca – supostamente seria um maldito feiticeiro, há anos, e estaria passando soldados e espertos selecionados por uma série de malditos experimentos internos. Para “melhorá-los”, ele dizia. Ouvi um rumor de que Salamanca não é o poder por trás das operações, que ele reuniu os feiticeiros “em grupo” ou algo assim, mas isso não importa para mim. Seja você a inspiração ou a própria arma, alguém termina morto. Agora, os outros capos envolvidos podiam ter chutado o pau da barraca ou começado uma guerra de gangues (ou um monte de movimentos idiotas), mas eles não o fizeram. Eles queriam entrar. Então, em troca de votos de lealdade (e uma parte dos lucros, claro), Salamanca concordou em trabalhar com membros selecionados de outras gangues pela cidade. De uma forma fodida, eles começaram a parecer como uma família novamente.

Qualquer que seja a causa, estes ensaios acabaram se tornando resultados perturbadoramente fortes, que, por sua vez, haviam deixado outros chefes e equipes pela Nova Inglaterra perguntar pelos métodos secretos dos garotos de Providence. Acho que a Máfia está de volta aos bons tempos nesta cidade, e acho que não demorará muito para que a frase “Família do Crime da Nova Inglaterra” signifique algo novamente, para melhor ou para pior.

Enquanto escrevo isso, percebo que algo estranho está acontecendo com minha mão. Ela não está tremendo nem nada, mas ela está, contudo, morta. Minha mão é carne morta, e eu ainda não consigo me acostumar com o fato. Eu também só agora estou percebendo que estive segurando o

rosário da sorte em minha outra mão enquanto escrevia, e não tenho explicação para por que ou como ele ficou comigo. Quando fui derrubado no Rio Charles ontem, perdi minha arma, meu chapéu, minha carteira... até um dos botões do meu casaco. E ainda meu rosário da sorte está aqui, enrolado em volta do meu punho, parecendo como se nada desagradável tivesse acontecido em lugar algum perto dele. E ainda, minha mão não...

Momentos atrás, enquanto estava pensando sobre meu rosário, meus dedos de repente se fecharam e não conseguia abrir minha mão nem por um segundo. De fato, algo estremeceu dentro de mim. Não sei por que, mas apertar a caneta que estava segurando nas costas de minha mão esquerda parecia a coisa a fazer. Entretanto, isso parecia abalar um pouco da vida na coisa, e todos apêndices estavam funcionando tão certo como a chuva agora.

É engraçado. Eu era um filho da mãe destemido enquanto estava vivo. Estupidamente, você pode dizer. Agora que estou morto, e me acho agarrado por esta aflição ridícula e absolutamente irresistível, e não posso nem tremê-la pela vida em mim. Acho que terei aquela imagem – uma caneta plantada nas costas de minha própria mão – presa em minha cabeça por um bom tempo.

Nova York

A velha Catedral de São Patricio (Little Italy)
23:33

Me sinto um pouco melhor agora.

Quando cheguei pela primeira vez à cidade, vim direto a este lugar; novamente, não vai passar, não peguei droga nenhuma. Se tornou uma rotina... cara, por mais de 80 anos. A primeira coisa que fiz quando cheguei na Grande Maçã foi ir para a Velha São Pat. Sempre houve algo confortável lá antes; diabos, ela costumava ser minha igreja aqui na cidade, e eu entrei em alguns grandes problemas no passado por causa desse lugar. Mas desta vez, por alguma razão, desde que cheguei em Little Italy o velho lugar não me deixava entrar. Acho que minhas boas-vindas se foram com minha morte.

A coisa toda estava destruída para mim. Eu realmente estava olhando para frente e voltando e falando numa Massa ou algo aqui. Parecia necessário por alguma razão. Mas quando cheguei naquelas grandes e belas portas duplas, não consegui atravessar a soleira. Senti meu rosário se apertar (ele não havia deixado minha mão desde que rastejei do fundo do Rio Charles) e então algo estranho começou a acontecer em meus olhos, um tipo de

convulsão. Levei um minuto para perceber que meus olhos mortos estavam tentando chorar por mim, mas eles não tinham lágrimas a derramar.

Então me sentei num banco aqui do outro lado da rua e comecei a, não sei, divagar provavelmente seja a melhor forma de descrever. Não acho que realmente dormi; o que eu fiz, é mais como um devaneio confuso. Meus olhos se nuvearam e comecei a ver imagens, às vezes de lugares em que estive, às vezes para onde estou indo. Desta vez, vi as portas duplas da Velha São Pat abertas, e um brilho, uma luz branca se espalhou na rua. Eu queria levantar e correr na direção dela – por alguma razão senti como se pudesse realmente entrar agora – mas meus pés estavam enraizados no chão. Tudo que podia fazer era assistir. E enquanto assistia, uma figura delicada emergiu da luz para se prostrar diante da porta; uma mulher, uma bela mulher. Sua cabeça se inclinava tão gentilmente, e seus braços se erguiam e se expandiam, enquanto ela acolhia o calor de um abraço vindowro. Ela acenou para mim, mas eu ainda não conseguia me mover. Minhas pernas estavam mortas sob mim. Depois do que pareceu eterno, ela voltou sua cabeça para o centro e lentamente a baixou, como se decepcionada. Então ela voltou para a luz, aquelas portas bonitas silenciosamente se fechando diante dela.

Você sabe, eu fui ferido antes. Torturado até. Às vezes estive muito mal. Mas tendo esse devaneio, enquanto estava sentado defronte o lugar... bem, isso foi simplesmente cruel.

Mas este lugar ainda é belo, e ele ainda significa tanto para mim quanto significava ontem (ou foi anteontem?). Eles construíram o lugar originalmente em 1815, e ele tinha a distinção de ser a primeira catedral de Nova York. Ela também foi a primeira catedral católica romana a ser dedicada ao santo padroeiro da Irlanda. E no mesmo lugar fica a única igreja católica russa da cidade, São Miguel.

Naquele tempo, eu costumava olhar este lugar como um verdadeiro solo comum para todos os imigrantes de Nova York. Em adição a partilha do espaço por várias fés católicas, havia um sentido de centralidade em São Pat – pois ela era um cruzamento para a comunidade e, de certa forma, era. As pessoas de todas as nacionalidades e antecedentes se reuniam aqui para orar e, talvez apenas por algumas horas na semana, porque todos pareciam esquecer suas diferenças por um momento. Esse sentido de comunidade só aumentou com os anos. Um de seus edifícios (agora uma escola) serviu como hospital durante a Guerra da Revolução e depois se tornou um orfanato onde a

primeira santa do país, Mãe Elizabeth Seton, estabeleceu uma ordem chamada as Irmãs de Caridade. São Pat também é o cemitério dos primeiros bispos de Nova York e muitos dos pais fundadores da cidade. Um deles, Bispo Hughes, ainda é considerado o "salvador de São Pat" depois de defender a igreja das máfias anti-católicas e anti-imigrantes durante a década de 1830. Ele até mesmo armou a Antiga Ordem de Hibernians e a posicionou nas paredes que cercavam a catedral.

Tudo isso foi antes do meu tempo, mas compreendo o que o Bispo Hughes e os outros estavam tentando fazer. São Pat era mais do que um lugar bonito de oração. Ela personificava a cooperação e a fé americana, e não permitiriam que o fanatismo e a intolerância a atacassem. E isso é o porquê, cerca de cem anos depois que o Bispo Hughes fez seu movimento, tomei uma causa similar para mim, desta vez contra minha própria "melhora", os Membros.

Os Membros em questão pertenciam a uma família chamada Giovanni. Durante o período mais pesado da imigração, quando os números em Little Italy aumentaram astronômicamente, alguns destes sanguessugas italianos vieram com a intenção de tomar conta da vizinhança. Uma vez um parceiro, sempre um parceiro. Acho. De qualquer

forma, estes Giovanni pareciam um pouco fixados em conseguir São Patricio, por alguma razão. Um otário que conheci no Bronx chamado Tio me disse uma vez que o que os Giovanni realmente queriam estava "sob e em torno da catedral", ao invés de dentro dela. Eu nunca entendi muito bem o que aquele cara me havia dito.

Mas o que quer que os Giovanni quisessem, estaria danado se os deixasse conseguir. Então me tornei um tipo de versão moderna (bem, naquela época era) do velho Hughesie, e lutei contra eles com unhas e dentes. Arrumei minha operação interna em tempo integral por um tempo, me mudei para Nova York e consegui um lugar na rua da catedral. No passar de cerca de 10 anos, eu era o mentor intelectual por trás de um movimento na família para frustrar os Giovanni a todo momento, especialmente onde dizia respeito a São Pat. E foi brilhante, se posso falar por mim. Usei os mafiosos locais e assassinos contratados para fazer o trabalho sujo por mim. A todo momento que encontrava algo sobre os planos do inimigo, mandava estes caras para foder com tudo de alguma forma, e eles nunca chegaram a pegar ninguém, pois não havia ninguém (realmente) para rastrear. Realmente pareceu bom por um tempo, ferrando aqueles malditos sanguessugas.

Claro, o sabático terminou muito rápido desde que

Manterendo-se com os Joneses

Recentemente, um monte de merda está sendo falada sobre o estado do crime organizado em Nova York. Mas eu digo aqui e agora que La Cosa Nostra estará muito bem. Certamente, eles podem ter acertado alguns senões aqui e ali pelo caminho, e sim, Nova York levou muita da pressão pelo resto de nós mafiosos, mas isso não significa muito. Nós sempre fomos um bando de teimosos e resilientes.

Muita da informação original das Cinco Famílias veio do infame Joe Valachi, o primeiro rato a quebrar a omerta. Ele botou os bofes pra fora para os Federais em 1959, mas muita coisa mudou desde então. Como alguém que saiba o que está acontecendo, quero preencher as lacunas sobre o que transformou as Cinco Famílias na Grande Maçã no que são hoje.

Gambino: Mãos para baixo, a mais poderosa das Cinco Famílias. Com certeza, todo mundo sabe sobre John Gotti Jr. assumindo após seu papai ser mandado para a prisão e diagnosticado como tendo câncer na garganta. O que muitas pessoas não sabem é que seu sucessor, "Little Nicky" Corazzo, esteve no comando da família desde 1996 (apesar dele próprio ter sido preso por extorsão). Tipos sobrenaturais que se aproximam dos Gambinos atualmente terminam com os Giovanni sobre si e seus negócios.

Colombo: Originalmente da família Profaci, Joseph Colombo foi trazido pelo sucessor de Joe Profaci em 1961 para despachar Carlo Gambino e Thomas Lucchese – os cabeças das duas outras famílias. Mas após Colombo dedurar o plano para Carlo Gambino, a Comissão fez deste pretense atirador o cabeça da família

Profaci. A família Colombo, a muito considerada um recurso dos Gambinos é atualmente conduzida por Alphonse Persico e seu conselheiro, Joel Cacace, e está atualmente enredada em alguns densos problemas legais – da mesma forma que as outras quatro famílias.

Genovese: Após a morte de seu patriarca, Vito Genovese, em 1969, a família lutou sob uma série de chefes mornos pelos 25 anos seguintes, culminando em seu atual líder, Vincent "The Chin" Gigante, o homem que uma vez acertou um ponto cego em Frank Costello. Em seus anos magros ele veio a ser conhecido como "o Pai Estranho" devido a sua prática de vagar por Greenwich Village de pijamas e balbuciando sozinho. Ele está quiando as coisas da prisão agora.

Lucchese: Esta família está vendo um monte horrível de tristeza nos últimos anos, principalmente pelos assassinatos de vários membros do alto escalão, incluindo um agente de alto nível da DEA. Graças à nomeação de Vic "Jesse" Amuso e seu assessor-chefe, Anthony Casso, a família Lucchese de Nova York é tudo, menos ruínas, embora ela ainda mantenha fortes laços com sua perene galinha dos ovos de ouro, a heroína. O atual chefe do que sobrou da família é um homem chamado Steven Crea.

Bonanno: Exilada da Comissão até recentemente, a família Bonanno fez mais entre as Cinco Famílias (com a possível exceção dos Gambinos) a abrir seu próprio caminho. Desde sua saída da prisão em 1993, o atual chefe, Joseph "Big Joey" Massino, trouxe de volta um pouco das tão necessárias estabilidade e ordem à família. Isto lhe garantiu a novo apelido "o Orelha" por sua misteriosa habilidade em detectar ameaças potenciais para suas operações.

minha pequena vendetta começou a se espalhar numa luta familiar de pleno direito. O que não percebi foi que os Gionvanni eram realmente unidos com a família Mangano, e nestas noites, os Mangano estavam realmente voando alto em Nova York. Ele era presidente da Comissão naquela época, e um maldito filho da puta para derrubar. Imagine daí que os Membros não se queixar e se lamentar para seus garotos da Máfia que alguém na Vida estava fodendo as coisas para eles – em "seu" campo, em Little Italy, nada menos – e o que eles fariam sobre isso? Os Mangano responderam (para surpresa) que era para liberar uns poucos capangas sicilianos e esquentar todo mundo que não estivesse no programa.

E você sabe o que você realmente tem por sua parte nisso tudo? Fui deportado. Veja, é realmente fácil na Vida chatear as pessoas, mas você também pode impressioná-las ao mesmo tempo. De fato, é quase impossível realmente impressionar gângsters sem fazer algo irritante, ou ao menos criativamente criminoso. Então o que eu tive por meus problemas foi uma "redesignação". Para Chicago.

Parece que os Cardonas queriam um homem do meu calibre no bolso.

Pittsburgh

Three Rivers Stadium, 0:52

Existe algo sobre os Steelers, você deve admitir. Não quero dizer agora claro, não sob aquele idiota do Cowher que eles colocaram no comando atualmente. Mas você sabe, durante o apogeu da Cortina de Ferro. Deus, costumava vir todo o caminho até aqui de Boston só para assisti-los jogar da forma que jogavam. Aquilo é que eu chamava de dinastia, cara. L.C. Greenwood, Dwight White, Ernie Holmes, o primeiro e único Mean Joe Green: você podia sentir sempre que eles tocavam no campo. Você sabia que eles sabiam o que um time deveria fazer. Por breves e gloriosos anos, cara... aqueles caras eram uma família.

Então, o que eu acho quando desço aqui hoje? Eles estão planejando demolir o maldito lugar! É... Three Rivers Stadium. E para quê? Para dar espaço para a última novidade, claro. Para mais bancos, mais besteira... e um grande ovo de galinha para os fãs obstinados. Cristo, não se trata mais de algo sagrado? Eu sei que é estúpido ter todo esse trabalho para isso, mas experimentei momentos realmente incríveis aqui. Realmente foram.

Lembro desta vez, o Velho Graziosi me convidou para seu camarote particular para assistir ao jogo e beber um



pouco com ele em Allegheny Room. Carmine havia aparentemente sido chamado – você sabe, como cortesia – e informado o velho que eu estava lá naquela noite para o jogo. Graziosi era um veterano em todas as formas, um Brujah siciliano com ferro quente no sangue e bolas do tamanho de sinos de igreja. Ele foi uma voz eternamente proponente das boas relações entre os mafiosos sicilianos, por isso sua generosidade com a família Cardona, e ele muitas vezes me deixava tirar vantagem de sua considerável hospitalidade sempre que estava na cidade.

O jogo naquela noite foi muito bom. Os Steelers bateram Oakland novamente, seus eternos rivais. Ainda lembro como me senti bem, aquele sentimento de ser especial – você sabe, um alguém – ficando acima da massa como um tipo de imperador romano ou algo do tipo. E lembro como o campo nunca pareceu tão bom para mim como parecia de onde estava aquele dia.

Naturalmente, os Steelers chutaram o traseiro deles de novo.

Agora, mesmo que a Família Graziosi tenha um sério domínio sobre as apostas e loterias (não sei de um único apostador na cidade que nunca tenha recebido ao menos uma visita de um dos soldados do Velho Graziosi), quase

todo o resto, especialmente algo relativo a proteção e extorsão, era o reino do notório John LaRocca. A Família LaRocca tomou conta de Pittsburgh em 1956 quando o antigo chefe, Frank Amato, se aposentou sob circunstâncias curiosas.

LaRocca se tornou conhecido por sua adegna manipulação do que era chamado de “o Assunto Philly”. Naquele tempo, Pittsburgh estava fazendo seu melhor para cortar os laços das maiores e mais poderosas famílias da Filadélfia para o leste. Pittsburgh era de fato a mais genuinamente italiana das duas cidades (terceira maior população italo-americana, depois de Nova York e Chicago) e ela queria sua independência, e como, LaRocca estava cansado das rodinhas que havia herdado de Amato, no final da década de 50, ele imaginou que era tempo de fazer um trabalhinho sujo.

Uma vez que se pôs em movimento, LaRocca começou a remexer o dinheiro primeiro, principalmente através da extensa fraude nas apostas que ele instalou com o chefe de Kansas City Nick Civella. Como seu predecessor, LaRocca também tentou se voltar sobre os vários sindicatos de metalúrgicos da cidade, mas também como Amato, encontrou um sucesso frustrante e reduzido. De fato, seus

esforços insistentes e muitas vezes grosseiros em pouco tempo trouxeram uma grande atenção daqueles grupos envolvidos cujos interesses ficavam em ver La Rocca perder o próprio jogo. Mas, não, se havia uma coisa que La Rocca havia provado era que ele era realmente terrível, e outra vez, estava guardando seu próprio negócio.

Então, como disparos na noite vieram os atentados à vida de La Rocca, um após o outro. Ou ao menos era o que as pessoas foram levadas a acreditar. Pessoalmente, sou capaz de dizer que quem quer que tenha atirado no Chefe La Rocca não queria realmente o cara morto, apenas assustá-lo. Ou isso ou eles queriam fazer um show e fazê-lo parecer que estavam realmente tentando. Um show para quem, eu ainda não tenho certeza. De qualquer forma, teve o resultado final de fazer La Rocca parecer intocável após um tempo (o primeiro "Don de Teflon", que se tornou moda). Achei divertido que no final não te ha sido um ataque bem planejado, mas uma batalha de 20 anos com Big C que finalmente derrubou John La Rocca. Não uma gangue ou família rival, não um maldito sanguessuga, não um "atirador contratado" fodão. Apenas uma doença. E que vadia, não foi?

O retrocesso, contudo, foi que quando La Rocca finalmente morreu, acho que era 84, ele foi sucedido por um tal de Michael James Genovese. É isso. O primo de Vito Genovese, para ser preciso. Você está começando a ver, agora, como isso realmente funciona?

O estranho sexto sentido está me incomodando novamente, e isso significa que o atirador voltou para a estrada para Chicago, então é melhor me mexer. É apenas cômodo, acho. Estou olhando para frente para ver minha velha casa novamente, e sentar aqui neste velho e silencioso estádio sozinho está me deixando deprimido.

Não posso acreditar que eles vão demolir este lugar.

Chicago

Pizzaria Windy City, 1:06

Não, eu realmente não posso mais comer a comida daqui (dane-se), mas ainda posso desfrutar do lugar, absorver a atmosfera e tal. Ao menos meu nariz não está tão morto quanto o resto de mim, graças a Deus; esta coisa é celestial. Este lugar me traz muitas boas lembranças, e costumava vir aqui para pensar às vezes quando vivia por perto. Após todo o desastre de São Pat em Nova York, os chefes me mandaram para Chi-Town por um "período indefinido".

Imagino que estava vigiando os interesses da família na nova Chicago pós-Capone, ou poderia até me envolver

na viscosa teia de política dos sanguessugas na cidade (afinal, eu só demonstrei que poderia usar meus recursos para ficar palmo a palmo com alguns clientes difíceis). Bem, isso era o que eu imaginava. Mas, não, a Família me mandou para Chi-Town para ser pressionado e jogado na lona.

Claro que eles não me diriam isso. Eles só me mandaram para um belo apartamento e me deram um monte de tarefas que resultaram em minha captura e prisão, mas isso equivalia à mesma coisa. Especialmente desde que houvessem seus planos durante todo o tempo. Como saberia se fosse seu plano todo o tempo? Por que fui encorajado a não dar garantias e tomar uma negociação antes do julgamento, e porque só aconteceu de ser colocado no mesmo bloco em que estava Alphonse Capone. E isso, meus amigos, é por que fui mandado para Chicago.

Reconhecidamente, não fui "encorajado" a acompanhar o Big Al quando ele foi transferido para Alcatraz (acho que quase fui mandado junto, mas não tenho certeza do quanto me aproximei disso), mas fui torrado para não terminar minha experiência como "vizinho de Capone" quando sai. Posso lhe dizer isso. Aquela semana foi particularmente memorável para mim, porque foi a primeira vez que encontrei o alto escalão da família Cardona. Alguns ternos da terra natal voltaram para Chicago atrás de minha soltura (ou antes, dependendo de quanto crédito dou a meus advogados), me levaram para uma casa que tínhamos fora da cidade (da qual nunca soube, claro), e tirei a merda de mim por cerca de sete noites.

Então uma coisa estranha aconteceu. Um deles ofereceu me fazer, em nome do próprio Don Cardona. Estúpido, pensei que eles estavam falando de me tornar um dos verdadeiros soldati, então disse, "Eu já sou feito, não sou?" Eles me deram um sorrisinho ferrado e então balançaram suas cabeças. Foi então que entendi: eles queriam me tornar um Membro.

Bem, pro inferno com aquilo! Não me importo com quanto poder e prestígio supostamente viria em ser feito novamente, não havia meio de tomar aquele caminho, obrigado. E você sabe do que mais? Aquela foi uma das poucas escolhas sábias que já fiz em toda minha vida de más decisões.

Muito estranho, minha recusa em aceitar sua oferta apenas resultou neles confiando ainda mais em mim (ou neles sendo ordenados a confiar mais em mim; uma das duas). Como resultado, passei os cinco anos seguintes conhecendo o lado (mais) sombrio do crime organizado em Chicago. E acredite, há muita merda sombria acontecendo por baixo da superfície. Merda, provavelmente é melhor

não escrever.

Mas uma coisa que você pode ter certeza é que os Membros levam seus negócios muito a sério nessa cidade. Por muitos anos, todos tinham que jogar bem com o chefe dos Membros de Chicago (eles o chamavam de príncipe, acho), um jogador sem noção chamado Lodin. Com Lodin, nenhum homem de negócios morto vivo (seja da Família ou não) poderia passar por certas áreas de influência da

cidade – polícia, certas burocracias civis, e coisas do tipo – sem passar pelas mãos do Chefe Lodin. Isto causou uma grande quantidade de agitação entre seus "síditos", muitos deles acreditavam que Chi-Town deveria representar a mesma terra da oportunidade para os mortos vivos que sempre foi para os vivos.

Toda essa tensão estourou durante uma guerra massiva e total que transformou Chicago num campo de

A Firma

Só para lhe dar (quem quer que você possa ser) uma ideia do volume de negócios que vemos na Vida, aqui está uma breve cronologia da liderança de Chicago. Você perceberá que o "predomínio" médio de um chefe nessa coisa nossa foi um pouco mais de cinco anos. Melhor do que um único mandato presidencial, sim, mas pense nisso: quantos presidentes deixam o cargo ao levar dois tiros na nuca?

Anthony D'Andrea (1915-1921) – Morto enquanto voltava de um jogo de cartas à noite.

Mike Merto (1921-1924) – Principal responsável pelo assassinato de seu predecessor. Morto por "causas naturais".

Antonio Lombardo (1924-1928) – Governou com mão de ferro, mas foi eventualmente derrubado por seu apoio a um Alphonse Capone, que agradeceu a Lombardo por deixá-lo matar para tomar conta de sua facção.

Al Capone (1928-1931) – O mais notório gângster de todos. Responsável por abrigar o encontro de 1931 que resultou no estabelecimento da Comissão. Eventualmente derrubado pela formidável (e redundante) dupla sífilis e Receita Federal.

Frank Nitti (1931-1943) – Também conhecido como "o Juiz". Cometeu suicídio quando ordenado a deixar a família, a bixinha. Nitti esteve tecnicamente no comando após Capone sair da prisão, mas o poder real por trás da Firma durante este mandato sempre foi...

Felice DeLucia (1943-1945) – Também conhecido como Paul "Garçon" Ricca, ironicamente mandado embora após Nitti tirar sua própria vida por sua cumplicidade na grande extorsão de Hollywood.

Anthony Accardo (1945-1957) – Também chamado de "Joe Battes". Accardo conseguiria mais pela Firma do que qualquer outro chefe, mas voluntariamente voltou a liderança para...

Salvatore Giancana (1957-1966) – "Momo", como era conhecido, manteve um perfil muito maior do que seus predecessores, definitivamente levando a sua captura, condenação e eventual assassinato. Muitas vezes se acredita estar conectado ao plano para matar o Presidente John F. Kennedy.

Sam Battaglia (1966-1967) – "Teets" foi um bom sucessor para Giancana, mas foi preso por subornar oficiais após dar as cartas por apenas um ano.

Felix Alderiso (1969) – O velho "Milwaulkee Phil" foi preso apenas um mês após tomar posse por sua tentativa de fraudar um banco do subúrbio de Chicago.

John Cerone (1969-1970) – Um velho protegido de Accardo, "Jackie" Cerone foi e ainda é muitas vezes visto como um dos maiores chefes de todos os tempos, a despeito de seu curto reinado. Preso por estelionato.

Joseph Aiuppa (1970-1986) – Um dos chefes mais longevos de Chicago. Aiuppa foi um jogador ativo em negócios externos, especialmente nos cassinos de Las Vegas. Recebeu muita atenção pelos assassinatos de Sam Giancana e o líder trabalhista Jimmy Hoffa. Finalmente preso com 78 anos de idade.

Joseph Ferriola (1986-1991) – Um chefe brutal que ordenou muitos ataques para manter o segredo sobre as operações da Firma. Teve câncer e passou o comando para...

Sam Carlisi (1991-1993) – "Wings" Carlisi deu as cartas até que foi mandado embora por estelionato, jogo, extorsão, incêndio culposo, conspiração em cometer assassinato, fraude fiscal e agiotagem.

Joey Lombardo (1993-Presente) – Solto da prisão em 1992, Joey "Palhaço" Lombardo não pode ser associado com membros conhecidos da Firma devido aos termos de sua palavra de honra, então ele opera principalmente através de seu primo, Joe Andriacci.

batalha. Contudo, ao invés da guerra com os súditos de Lodin que você assumiria ter sido o caso, foi uma guerra entre espécies: vampiros versus lobisomens. Lobisomens em Chicago não são o que muitas pessoas pensam quando pensam em Windy City, mas existem. E estes caras estão por todo o lugar, realmente, e muitos de nós nunca soubemos disso. Assim como os Membros. E esta família em particular de lobisomens havia tido apenas tanta "prosperidade vampírica" quanto podiam por um século, e no final todos eles culpavam Lodin.

Pela maior parte, os súditos do Chefe Lodin permaneceram leais a ele quando as balas (e garras e quem sabe o que mais) começaram a voar. De fato, muitos dos garotos de Lodin tombaram lutando para salvar seu chefe. Mas no final, isso não importa muito. Alguém pegou o Chefe Lodin, e com ele morreu seu domínio sobre a cidade, que se abriu para outros interesses finalmente tomarem raízes.

Oh, sim... Meu tipo de cidade, Chicago.

De qualquer modo, enquanto escrevo isso, percebi que nem mesmo sei quem irá ler. Espero que de alguma forma isso realmente seja de alguma utilidade para alguém um dia, mas comecei a perceber nesses últimos dias que provavelmente não fique por muito mais tempo por aí uma vez que tenha pago este pequeno débito de honra. Minhas articulações estão começando a se enrijecer, como se tivesse vidro quebrado dentro delas (o que, a propósito, não é totalmente impreciso; lembra aquela garrafa de laranja? Bem, a carne em meu peito e pescoço está bordada com pedaços de vidro de laranja congelado agora), e percebo que estive mais "à deriva" a cada dia que passa.

Supostamente é triste pensar nisso mas, ei, o que se pode fazer?

O pão nosso de cada dia nos dai hoje

Perdoai-nos as nossas ofensas,

assim como nós perdoamos a quem nos têm ofendido...

St. Louis

Hotel Omni Majestic, 2:23

Eu normalmente não me importo em me fazer esta questão, pois ela tem uma tendência irritante de me colocar em problemas (ao menos tinha, você sabe... antes), mas só tenho que saber: Que diabos estou fazendo aqui? Segui o atirador para o sul de Chicago, pela Rota 55 por Springfield, e aqui foi onde ele terminou. A maldita St. Louis.

Por que o atirador decidiu, de todos os lugares, vir para cá? Se minha suspeita original for verdadeira, esse cara estava fazendo um tipo de censo das cidades da Máfia, então por que ele cairia aqui, ao invés de cruzar o estado em Kansas City onde acontece toda a ação? Minha primeira suposição foi que o ataque em Beantown havia sido politicamente motivado desde o início, que o Sabá de St. Louis sabia não apenas quem eu era, mas onde eu estava, e que eles queriam me apagar. Imagino que eles poderiam ter facilmente mandado esta capanga feiticeiro para Boston para me acertar, e agora ele está voltando para entregar seu relatório e pegar a outra metade de seu pagamento. Naturalmente, imediatamente vi um pequeno problema com esta teoria, que é completamente fora da base.

Por que em nome de Deus o Sabá de St. Louis (de todos os lugares) iria querer que eu, um assassino contratado de Boston sem interesse nas políticas dos sanguessugas, fosse tirado da cena? Então, não, isso não pode ser. Mas então por que St. Louis? O atirador conhece o Sabá daqui, mesmo que não trabalhe para eles? Também improvável. Do que sei destes caras, eles em breve vão matar e comer o atirador ao invés de falar com ele, não se preocupando em colocá-lo com uma água-furtada no Omni Majestic. Eu brevemente considerei que isso podia ter sido uma vingança pessoal por parte do atirador. Merda, tenho certeza de que matei bastante pessoas no meu tempo – a lei das médias diz que ao menos um deles deve ter sido um feiticeiro ou alguém relacionado a um feiticeiro. Duas coisas me fazem descartar essa ideia. Primeiro, não cometo erros sobre isso, foi um ataque profissional por um assassino profissional, não um ato de vingança por algum amante ou irmão de luto. Segundo, não vejo como teria ou poderia ter voltado para empatar o placar com o atirador naquele evento. Veja, ele e eu já teríamos passado dessa para melhor.

Então porque o atirador veio até aqui? Bem, a resposta provavelmente fica na única situação criminal desta cidade. Embora seja verdade que o Sabá por aqui tenha tentado tomar esta cidade por décadas, essa é a única situação política. Sempre, sempre lembre que nunca se deve confundir os dois quando se diz respeito a negócios. Eles muitas vezes estão conectados indissociavelmente, certo, mas certamente não são o mesmo.

Em St. Louis, o crime sempre foi conectado ao sobrenatural e vice-versa. De volta aos primeiros dias de La Cosa Nostra, St. Louis realmente se tornou uma das primeiras cidades da Máfia. Os Membros mafiosos

fizeram a viagem de Nova Orleans em pouco tempo após o final da Guerra Civil (a atividade de extorsão da Mão Negra veio para cá desde 1876), e começou a construir um pequeno império com as gangues locais de gângsters de meio turno. Eles lutaram a guerra pelo predomínio do submundo de St. Louis com os gostos dos Verdes, a Gangue Pillow, os Ratos de Egan e os Cuckoos.

O verdadeiro problema começou em abril de 1932, logo antes do fim da Proibição. A gangue dos Cuckoos, formada após a Grande Guerra por três irmãos altamente instáveis, os levou a se perderem em guerras intergangues, perdas e conflitos internos, bem como pobre gerenciamento. Numa tentativa desesperada de recuperar uma base, eles emprestaram seus capangas para outro grupo, a Gangue do Lado Leste, numa guerra com uma gangue rival. Sua esperança era ganhar dinheiro com o negócio de foquetes que obviamente seguiria uma vitória nesta batalha. Infelizmente, os irmãos Cuckoos estavam mal preparados (como de costume) e todos os três caíram naquela noite numa chuva de balas.

Isto teria sido bom, se permanecessem mortos, mas algum maldito Sabá calhou de estar na cena – se dizia que ele estava conduzindo a gangue rival de East Side, por isso o sucesso crescente da última no final – e algo sobre os irmãos Cuckoos o impressionava, embora não tenha certeza do que realmente se trata. Ele os fez então, voltando à ação não apenas como irmãos mortos, mas sua gangue morta também. Os Cuckoos foram uma força na cidade desde então, não para o Sabá, mas para si próprios. Oh, eles ainda estão tão loucos quanto eram, mas muito mais poderosos agora. E não estaria nem um pouco surpreso se uma grande fonte dos problemas do Sabá nesta cidade viesse não de alguns esforços concentrados por parte da Camarilla, mas deste bando de gângsters mortos vivos degenerados.

Então qual é o ponto de partida? Bem, se você é um fã de crime organizado e um feiticeiro, o dinheiro fácil está em St. Louis, não em Kansas City, pelo valor da informação pura e do entretenimento. E isso mostra não apenas o gosto, mas umas bolas sérias por parte do atirador... e isso me faz gostar do cara. Muito ruim eu não conseguir pegá-lo, certo?

Ainda assim, não há nada que diga que eu o faça hoje, há?

Nova Orleans

Le Faubourg Tremé, 3:17

Já estou aqui por quase uma hora, e ainda não posso imaginar qual destes idiotas está ficando quente. Eu costumava ser muito bom nisso, você sabe, selecionando



quais caras num grupo eram os atiradores e quais eram os VIPs. Mas estive olhando este bando de bebuns por muito tempo e não adivinhei cada detalhe de sua operação até agora.

Cristo, além de tudo estou perdendo meu tato também.

Não se preocupe. Não estou aqui por causa deles (e vice-versa, se eles sabem o que é bom para eles). Se estivesse, não estaria rabiscando este diário, estaria? Não, estou esperando um velho amigo meu, um cara chamado Sal. Sal era meu delator número um nesta cidade nos velhos tempos, e mesmo que outros não lhe dessem valor por ser um mestiço italo-crioulo, ele também era meu amigo. Você sempre pode encontrá-lo zanzando por esta parte de Esplanade Ridge, onde todos seus ancestrais viveram e onde ele e sua família ainda vivem. Lembro como ele costumava me contar, "Sonny, eu nasci qui nessa serra, e vô morrê qui nessa serra." Cara, você realmente é uma peça, Sal... Eu só queria que você voltasse uma última vez para me ver. Pelos velhos tempos.

Lá vem ele.

Bem, isso foi... não foi como eu esperava.

Vi o garoto descer a serra, pelo nevoeiro, e caminhar para os caras da gangue que eu estava observando por uma hora. Posso dizer que era Sal pelo brilho do suéter vermelho que ele sempre usava: capuz na cabeça, mãos nos bolsos. Era Sal, certamente. Ele andou na volta dos caras por um tempo, seu capuz balançando na minha direção de vez em quando. Então, como se chegasse a alguma decisão, ele lentamente caminhou na minha direção.

Eu podia dizer que algo estava errado sobre como Sal estava – um pouco distante e intencionalmente fora da luz da lâmpada – mas não sabia exatamente o que era que estava errado. Perguntei a ele como estava esta noite. Ele respondeu apenas voltando um passo ou dois, ainda em sombras. Depois de me deixar olhar na escuridão por um momento, ele falou finalmente.

Numa voz invulgarmente macia, Sal começou a relatar como muitas coisas haviam mudado aqui desde minha última visita. Ele me perguntou se eu lembrava de uma história que uma vez me contou sobre um poderoso culto vodu vampírico que misteriosamente desapareceu décadas atrás. Eu disse que sim. Ele então perguntou quanto eu sabia sobre o vodu em geral. Não muito, admiti. Numa voz áspera, Sal então me contou a história de um houngan vodu chamado DeRouen que havia sido rasgado em pedaços por

sua própria congregação numa orgia de sangue e sacrifício alguns anos antes. Ele me contou de como DeRouen havia sido visto nas seções mais pobres de Bywater e o Ridge ultimamente, vivo e bem e possuindo uma nova congregação – uma congregação crescente que agora estava se espalhando pelo quarteirão, tomando várias operações criminosas, eliminando quaisquer competidores maiores e subsumindo as gangues menores pelo caminho. Ele então perguntou se eu fazia ideia do que o futuro agora guarda para as pobres pessoas de Fauborg Tremé. Eu só podia balançar a cabeça.

Depois de uma pausa, ele silenciosamente perguntou se eu lembrava de sua frase favorita dos velhos tempos, aquela que ele sempre costumava me dizer. Eu susurrei que sim. E então ele disse mais uma coisa, e foi essa – a última coisa que ele disse – que me acertou como um tiro na cabeça.

"A morte é uma porta que abre para os dois lados", foi o que ele disse. E com isso, Sal olhou para cima.

Seus olhos, antes de uma cor cobalto profundo, haviam se escurecido como uma grande bola oito hemorrágica; veias negras se espalhavam por ambos os olhos num padrão cruzado irregular, e as próprias íris haviam sido veladas. Sob seu maxilar delicado eu podia ver outro padrão irregular, este um corte infernal que se esticava de orelha a orelha. O ferimento era tão profundo e tão largo, que não podia ver como sua cabeça ficava presa no lugar... exceto pelo capuz, talvez.

Enquanto olhava – que estúpido devo ter parecido – Sal lentamente se voltou, e antes que pudesse dizer outra palavra, ele desapareceu de volta no nevoeiro, deixando-me sozinho na serra.

Cuba

Aeroporto Internacional de Miami, 5:13

Certo, então eu não estou realmente indo para Cuba, mas o atirador está e isso é o que importa. Não estou indo por três motivos: primeiro, existem problemas logísticos óbvios em tentar obter um passaporte para Cuba dos Estados Unidos (não faço ideia de como o atirador conseguiu). Então há o fato de que certos grupos estão de vigia em mim (e quaisquer outros membros conhecidos da família Cardona – mais sobre isso num segundo). Último, eu sei para onde o atirador estará indo quando ele deixar Havana. Só ir até ele.

Ainda, odeio este maldito lugar. Uma vez tive um sonho sobre um bando de jovens irritados ficando na fronteira norte da Flórida, cada um com uma serra de um tipo em suas mãos. Com um sorriso, os garotos começaram a serrar o chão na frente deles, e em nenhum momento plano, o estado todo começou a se afastar da união e alegremente flutuou para o Golfo do México.

Flórida: Um poço esquecido por Deus habilmente disfarçado de ponto de férias, se me perguntar.

Mas voltemos a Cuba (antes que comece com a Flórida novamente). Desde que removeu Batista em janeiro de 1959, Fidel Castro teve de esconder quadros de apoiadores mortos vivos – um grupo de agitadores que se chamavam de Conselho Brujah – que são os últimos vestígios da experimentação Brujah com o comunismo. No início, este conselho trabalhou junto com a família Cardona de Ventrue num esforço conjunto para apoiar Castro e expulsar os Lasombra de Cuba. Entretanto, Castro repentinamente mudou para o socialismo alguns anos depois, mascarando a repentina e eficiente remoção da influência Cardona (e, assim, Ventrue) pelos Brujah. Três mafiosos que conheci muito bem morreram como resultado. Agradecidamente, a influência do conselho com Castro nunca foi tão forte quanto eles gostariam (eles tentaram conduzi-lo mais próximo às linhas do comunismo soviético), e falharam mais ainda nos últimos anos.

A despeito dos esforços do Conselho, nós ainda temos alguns contatos em Cuba. Um deles, um feiticeiro chamado Marco Constance, foi recentemente feito pela família Cardona por suas contribuições em trazer nossos interesses à tona em Havana. Ele ainda está tecnicamente sob a influência do capo local, um cara chamado Alighieri, mas ele está nos alimentando regularmente com informação sobre seu chefe e seus movimentos, e demonstrou uma lealdade genuína pela Família primeiro. Por enquanto, o estamos encorajando a apoiar Alighieri ao máximo, pois ele é uma das pessoas mais poderosas envolvidas no que é chamado de Revolución Nueva, um esforço combinado de várias facções cubanas para derrubar o atual regime. Embora não seja um Cardona (ou um Membro ou até mesmo um dos verdadeiros soldati), Alighieri é um homem de muitas conexões que se provou útil repetidas vezes à Máfia como um todo.

Do que Constance nos contou, contudo, a situação com seu capo está se tornando... estranha. Embora seus cassinos clandestinos continuem a prosperar, Alighieri parece estar se retirando das linhas de frente recentemente.

Ele tem encontros particulares sem informar sua gangue, e muitas vezes sai de seu cargo sem deixar qualquer palavra como para onde está indo ou quando voltará. Por último, os informes de Constance dizem algo estranho sobre seu capo enquanto conduz algum tipo de "exame" mágico dos mafiosos em sua firma. É algo que ele não consegue descrever, mas não diz respeito a ele, e ele foi bastante gentil em nos deixar saber disso.

De qualquer forma, não é realmente mais meu problema. Espero que tudo funcione para estes caras – o Senhor sabe, odeio estes esnobes Brujah tanto quanto o cara – mas não tenho tempo agora. Minha concentração não é o que já foi há dois dias atrás, e me sinto como se só tivesse energia o suficiente para fazer esta última viagem.

*Enão nos deixeis cair em tentação,
mas livrai-nos do mal...*

Malta

Porto Grande (Valletta), 6:05

Finalmente peguei o atirador esta manhã.

De algum jeito, de alguma forma, eu já sabia que tudo isso levaria até aqui. Malta foi o lar ancestral de minha família desde o século XV, quando um homem chamado Antonio Cardona comprou a ilha do Rei Alphonso V da Sicília por 30.000 florins. Cardona então transferiu o governo da ilha para um Gonsalvo Monroy, que começou a incomodar o povo maltês tanto que eles, por sua vez, ofereceram pagar a Monroy os 30.000 florins só para mandá-lo para o inferno e assim deixá-los ganhar seu direito de se auto-governarem. O pedido foi aceito e, por licença real em 1482, o direito dos malteses foi confirmado. Esse foi o verdadeiro início da história dos Cardona.

Agora, o que muitas pessoas não sabem é que Cardona havia planejado a coisa toda. Ele estabeleceu Monroy como um testa de ferro – o meio pelo qual a eventual independência dos malteses poderia ser vencida – e silenciosamente sumiu no fundo da sociedade maltesa. Na realidade, Cardona se estabeleceu como patrono de um povo inteiro que lhe deveria sua liberdade. Foi brilhante.

Desde então, um Don Cardona, um católico devoto e um dos Cavaleiros da Ordem de São João (depois os Cavaleiros de Malta), prosperou nesta ilha, a torto e a direito. Ele construiu uma rede inteira da família Cardona desta ilha, encorajando a prosperidade de seus descendentes mortais acima dos outros. Embora um

Membro, ele estava mais preocupado com como seus descendentes passavam pelo mundo ao invés de criar um exército de Membros Cardona ao seu comando. De fato, ele via o vampirismo como uma maldição bíblica e só a conferia àqueles que ou pedissem por ela, ou cujas existências deviam ser preservadas pela eternidade pelo bem da família. Ouvi um rumor a respeito de Don Cardona que percorreria um longo caminho explicando esta devoção a sua família: ele diz que o Don tinha uma dieta particularmente restritiva. De fato, ele só podia obter alimento do sangue de sua própria linhagem familiar. Assim, seguiria que o Don fazia tudo que podia para assegurar a prosperidade da linhagem Cardona... quando ela morrer, ele também morrerá. A questão de se Don Cardona – a cabeça da poderosa família Cardona – é Antonio Cardona ou não sempre foi um mistério, e é provável que permaneça assim. Eu, pelo menos, nunca tive culhões para perguntar-lhe isso.

Quando cheguei noite passada, a visão deste belo porto no por do sol me emudeceu. Perguntei como poderia passar tanto tempo sem ver este lugar novamente. E não parti desde então. Estive vagando em volta do porto toda a noite, olhando a luz difusa da lua na água e ouvindo as ondas baterem contra os barcos.

Então aconteceu. Um pouco após três da manhã, um pequeno iate particular se aproximou do porto e atracou à vista de onde estava sentado. Um homem num impermeável apertado apareceu, sobre os trilhos, e começou a amarrar os cabos. Era ele. Meu assassino.

Fiquei, observando-o, e, enquanto me aproximava, repentinamente flutuei novamente. Através de meus olhos soprou uma rápida neblina de imagens borradas, cenas de minha vida, de antes e de depois de haver sido feito. Nelas, vi meu pai, meus amigos de infância, a velha vizinhança em Somerville... a mãe que nunca conheci. E isso realmente me fez esquecê-la, Mamãe. De algum lugar por trás da neblina, eu estava ciente de meu alvo indo embora. Ele estava se afastando do barco e cruzando o porto para um estacionamento. Percebi que iria perdê-lo se não me mexesse agora... e então, um tanto vagamente, percebi que não me importava realmente.

Então estive pensando sobre o dever novamente hoje, Mamãe, e sobre você. Sei que meu pai nunca me perdoou pelo que aconteceu a você naquele hospital, mas eu sempre imaginei o que você estava pensando naqueles primeiros momentos da minha vida, nos momentos finais da sua. Imagino que você pensava sobre o que seu novo bebê seria quando se tornasse um homem, ou se ele daria um bom açougueiro ou padeiro ou fazedor de castiçais – ou talvez até mesmo um oficial de polícia, como seu pai. E imagino o que você diria ao seu garoto agora, se soubesse como ele escolheu se tornar o primeiro daquela lista distinta na forma mais vulgar.

Também poderia imaginar o que Papai diria se ele me visse agora, mas acho que tenho medo da resposta a essa pergunta. Sei que ele se ressentia de mim no final de sua vida, mas eu sempre pensei que fosse por que ele havia me culpado por sua morte. Meu nascimento efetivamente o privou de sua esposa, seu único amor verdadeiro. Apenas agora vejo que ele se ressentia de mim realmente porque eu havia sido escolhido ao invés dele no final; porque quando fui feito na Família foi por cima de Dominic Sr. – em favor do “modelo mais novo” – assim condenando-o a uma morte humana lenta e dolorosa e ignominiosa. Ele sabia que eu estava ciente de que ser feito era a única forma que poderia viver, e ele se ressentia do fato de que seu próprio filho roubou o tempo de seu pai moribundo.

Mas Papai não sabia a verdade sobre a vida como um dos verdadeiros soldati. Ele não sabia que o tempo que me foi dado, assim como tudo o mais na Vida, começava roubando e não dando. A terrível e perfeita ironia disso, Mamãe, é que eu não desejaria esta vida a ninguém, ao menos para meu próprio pai. Papai não tinha ideia que o que eu realmente fiz quando o deixei morrer como ser humano foi salvá-lo. Eu o salvei, Mamãe; eu realmente acredito que o salvei. E espero que esse fato de alguma forma me permita vê-la novamente, agora que finalmente terminei aqui. Veja, Mamãe, meu maior medo agora, aqui, no final, é que todas as coisas que fiz durante o tempo que você me deu a manterão tão distante de mim na morte quanto você esteve de mim em vida.

E como Deus é minha testemunha, me desculpe. Por todas as mentiras e pela dor que causei, pela insignificância completa e sufocante desse... maldito dever. Me desculpe por tudo isso, Mamãe: eu só não sei se é o bastante. Eu não sei se o que fiz durante estes últimos dias é a penitência que devo pagar, ou pior ainda, só o começo de uma penitência que tenho ainda de pagar. Então tenho medo, Mamãe, medo porque é

realmente terrível não saber; não saber para onde irei quando deixar este lugar, ou pior de tudo, se serei capaz ou não de vê-la quando chegar lá. Ainda, penso que existe uma coisa que o velho Dumb Sonny sabe...

Ele sabe quando é hora de um velho mafioso finalmente se informar.

Para sempre...

Amém





Capítulo Cinco: Narrativa

Esse nosso sistema americano, chame-o de americanismo, chame-o de capitalismo, chame-o do que quiser, dá a cada um de nós uma grande oportunidade nos agarrarmos com as duas mãos e tirarmos o melhor dele.

— Al Capone

Então você decidiu que quer conduzir uma crônica baseada na Máfia. Talvez queira que seus jogadores sentem-se no topo da pilha, os Al Capones ou os John Gottis ou os Michael Corleones de seu jogo. Você se baba todo só em pensar neles puxando os cordões, bebendo em companhia de (e subornando) senadores e juízes, e ordenando ataques a seus rivais.

Então novamente, talvez você esteja procurando por algo mais visceral. Os personagens de seus jogadores não estão no topo; eles não estão nem um pouco perto de lá. Ao invés disso, eles são os soldados, os caras na rua. Eles estão sequestrando caminhões, trabalhando nos cassinos, até explodindo aqueles mesmos rivais com escopetas baratas (e não é vergonha nenhuma, dramaticamente falando, que a Tommy gun saia de circulação?).

Um tipo de história pode ser mais política, outra

mais voltada para a ação, mas ambas podem ser realmente muito divertidas. Mas há mais em conduzir crônicas voltadas para a Máfia do que os nomes dos personagens como Guido Beçudo e tê-los falando “Filhodumaputana!” e “Vou fazer uma proposta que não pode recusar” a cada sentença. Este livro está cheio de dicas e discussões sobre a cultura da Máfia e o tipo de pessoas que se envolvem nela. A história da Máfia tem um poderoso impacto nas atividades atuais da organização. Lembre, também, que se juntar à Máfia não é algo feito levemente ou por qualquer pessoa. Apenas indivíduos dispostos a se colocarem fora dos limites da sociedade, colocar a lealdade da Família acima das leis do mundo em torno deles – e até seu próprio bem-estar – entram no clube. Narradores, prestem especial atenção nos Capítulos Um e Dois (especialmente as seções sobre “Família” e

“Homens Feitos”) e coloquem essa informação em uso quando criarem seus personagens de apoio. Sugestões e regras para criar personagens da Máfia já foram cobertas no Capítulo Três, mas isso, claro, é responsabilidade do jogador. A sua responsabilidade, como Narrador, é um pouco mais complicada.

Dê uma rápida olhada na capa deste livro. Sim, seus jogos podem focar nas atividades criminosas da Família; seus personagens podem, de fato, ser mortais mundanos que pensam que vampiros e magos não são nada além de crianças acostumadas a pedir doces no dia das bruxas. Mas o cenário ainda é o Mundo das Trevas, e ainda é projetado, em primeiro lugar, para o horror. Ignore o elemento criminoso, e você termina jogando apenas outro jogo de Narrativa com mortais ao invés de monstros noturnos. Ignore o horror, contudo, e não há sentido em estabelecer o jogo no Mundo das Trevas. Embora um jogo de interpretação baseado na Máfia estabelecido no mundo “real” possa ser divertido, não é o que nós estamos fazendo aqui.

Este capítulo pretende dar aos Narradores conselhos para unir uma crônica da Máfia. Ele foca principalmente na natureza e atividades de bons

homens da Família, sim, mas temos uma abundância de dicas para trabalhar os vários horrores do Mundo das Trevas no jogo também. Então leia – mas tenha certeza de não abrir a boca sobre o que vamos lhe contar. Ninguém gosta de ratos.

O ethos e atividades da Máfia permitem uma ampla variedade de histórias em potencial. Apenas tentar navegar com sucesso na cultura labiríntica da Máfia apresenta muitas escolhas e desafios, para não falar das dúzias de conflitos externos enfrentados pelos personagens mafiosos numa base regular. Ao simplesmente recombina r vários aspectos do conflito e do cenário, o Narrador pode criar histórias e crônicas tão ricas quanto qualquer coisa que possa ser encontrada em qualquer jogo do Mundo das Trevas.

História Versus Hollywood

A Máfia de *O Poderoso Chefão* ou *Família Sopranos* seguramente não é a Máfia do mundo real. Oh, eles têm mais similaridades do que diferenças, mas a imagem que muitas pessoas têm, um composto adquirido de horas de cinema elegante, não é muito precisa. A Máfia no mundo real é mais suja, mais

Violência Gera Violência

Mesmo se você estiver jogando com personagens nos mais altos níveis de uma Família, ou na própria Comissão, uma crônica orientada para a Máfia será violenta – mais do que a crônica política média, de qualquer maneira. Dons são muitas vezes os alvos de ataques, subalternos tentam passar por cima de você para conseguir posto, os filhos dos caras que você ordenou espancar estão voltando atrás de vingança, e os federais estão espreitando ao dobrar a esquina, esperando que você cometa um único erro.

É até mesmo pior para os operativos do nível da rua – e os personagens dos jogadores. Violência é um passatempo comum para eles. Mesmo assumindo que o pobre coitado que você está extorquindo não saque de repente uma faca ou um Smith & Wesson, você tem os tiras, mafiosos rivais, dissidentes que pensam que as regras da Máfia não se aplicam a eles, pessoas em suas próprias fileiras que guardam rancores, e às vezes até mesmo chefes que decidem que você é descartável.

É pior ainda se você está conduzindo uma crônica com a Máfia como adversária dos personagens. A quantidade de poder de fogo que as Famílias podem fazer valer contra alguém que realmente mexa com elas é francamente obscena. Mesmo um vampiro ou um lobisomem ficará sob uma chuva de balas de metralhadora bem grande.

Tudo isso se resume em que enquanto uma crônica da Máfia não precisa ser pesadamente orientada para o combate, por natureza, terá de ser mais combatente do que, por exemplo, um jogo político de **Vampiro**. Assim, seus personagens terão uma pontuação de moralidade maior do que a média.

Um instinto comum entre muitos Narradores é disfarçar isso. Deixe os personagens miraculosamente sobreviverem onde a morte parecia certa. Muitos Narradores não gostam de deixar os dados decidirem tais coisas; eles querem que os personagens morram apenas se e quando for dramático para a história.

Essa é uma abordagem certamente aceitável, e em alguns estilos de crônica é realmente a melhor opção. Contudo, uma história orientada para a Máfia pode não ser uma delas. Violência repentina e sangrenta é uma parte inescapável da vida na Família. Se retirar o perigo da morte abrupta – e muitas vezes frequente – dos personagens, você retira um fator importante do jogo. Os personagens nestes jogos *devem* ser nervosos, e a morte *deve* potencialmente rondar em cada canto e no tambor do .38 barato. Fazer menos é enfraquecer o impacto da violência que, no final das contas, faz da Máfia o que ela é.

arenosa e muito menos confiável do que aquela retratada, como Nicholas Romero observou no Capítulo Dois, por DeNiro e Pesci.

No mundo real, a Máfia não tem códigos de comportamento tão civilizados quanto aqueles nos filmes. A violência não é tão contida – sim, você leu certo. Além do mais, a Máfia de hoje não é o que costumava ser. Enquanto ainda uma presença ativa no crime organizado, La Cosa Nostra tem estado na descendente por décadas; ela quase não tem o poder ou a influência que costumava ter.

Mas quem se importa?

A Máfia de Hollywood é muito mais divertida de trabalhar. Sinta-se livre para jogar com a Máfia ficcional, mesmo romantizada, da tela de prata. Retratar o don envelhecendo com um tipo de nobreza rude, um amor por seu povo que justifica, em sua mente ao menos, todas as coisas desagradáveis que ele fez durante anos. Deixe o *sgarrista* cansado da batalha tentar aliviar seu caminho, se tornar legal, até mesmo se seu capo o continua arrastando de volta só para “mais um trabalho”. Mesmo o atirador com moral, o cara que não machuca ninguém que já não seja culpado de algum tipo de crime – terrivelmente clichê como o conceito pode ser – pode ser divertido nas mãos do jogador certo.

Ponto de partida, não se preocupe tanto sobre ser impiedosamente verdadeiro com a fonte neste exemplo em particular. **Mundo das Trevas: Máfia** é construído ao menos parcialmente no modelo de Hollywood de La Cosa Nostra; não há motivo para que suas crônicas também não devam ser.

Posto e Posição

Uma das primeiras decisões que você terá de fazer como Narrador é onde, exatamente, os personagens entram na hierarquia da Família. Você terá de escolher de um bom número de postos diferentes, mas para propósito de desenvolver a história, você precisará se preocupar com três categorias em particular. Decidir na qual (ou nas quais) os personagens caem define a natureza da crônica.

O Chefe

Esta história coloca os personagens nos mais altos níveis da Família. Talvez um personagem jogue com o don e os outros sejam seus *capos bastone* ou seus *consiglieri*. Talvez eles sejam todos tenentes de um don personagem do Narrador. Talvez, se você estiver realmente procurando por uma história carregada com intriga, todos sejam dons de Famílias separadas, cada um com um assento na Comissão (esta última

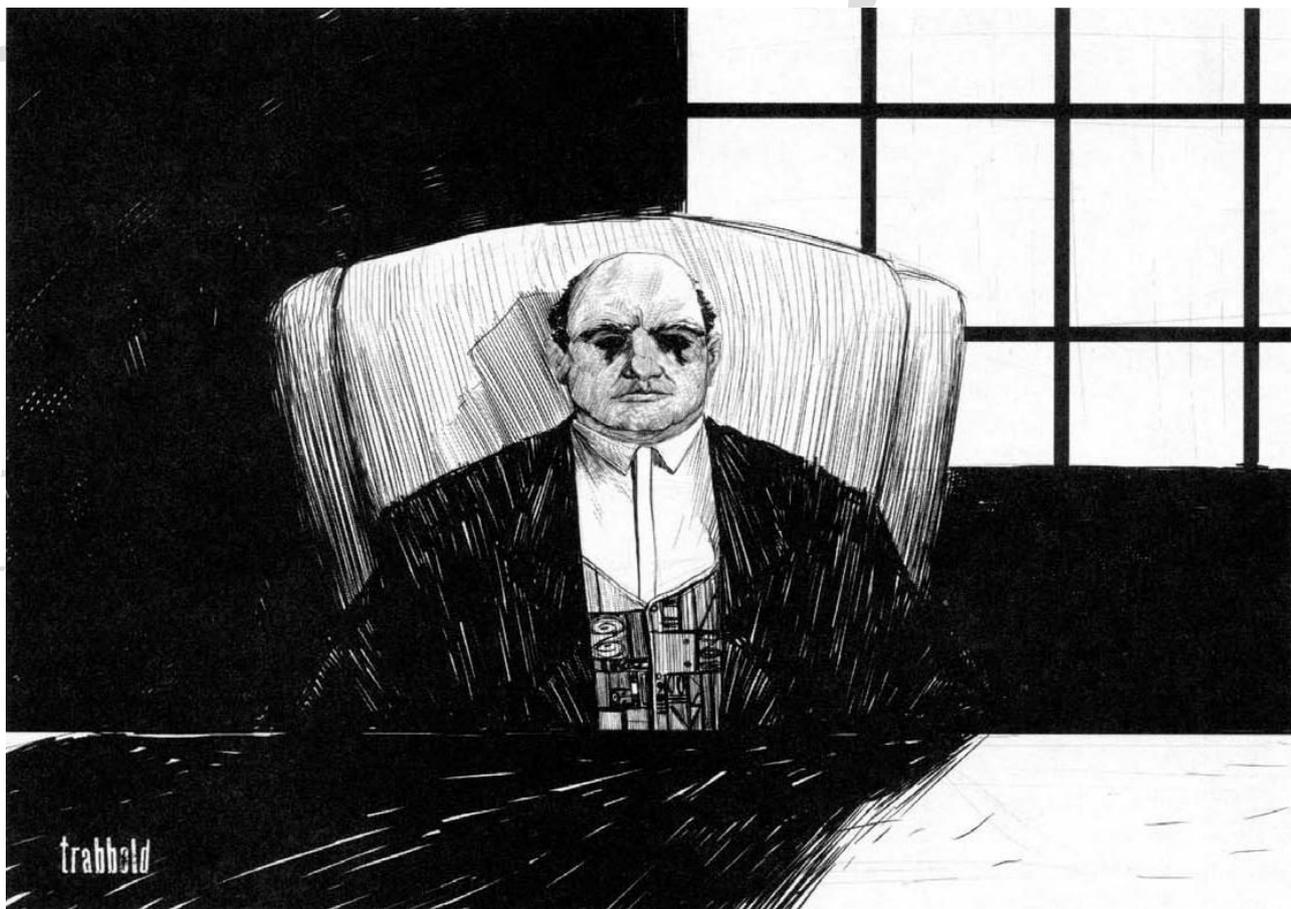
não é recomendada para Narradores iniciantes ou aqueles com baixa tolerância à dor). A trilogia de *O Poderoso Chefão* é definitivamente um lugar para buscar inspiração para uma crônica do escalão superior.

Independente das especificidades, os personagens neste tipo de história são responsáveis por manter a Família, tomar decisões, organizar operações, e assim por diante. Eles provavelmente não sujam suas mãos diretamente (embora haja possibilidade de fazerem isso um pouco nos dias da juventude). Estes jogos não envolvem conduzir batalhas nas ruas e carros-bomba – ou ao invés disso, envolverão, mas os personagens estão ordenando tais coisas, ao invés de participar delas (normalmente).

Este tipo de história da Máfia é particularmente bem adaptada para aqueles Narradores e jogadores que gostam de crônicas políticas. Se você prefere beber num Elísio e influenciar o governador a lutar contra o Sabá; se prefere reuniões tribais e jogos por liderança retalhando Dançarinos da Espiral Negra; se prefere disputas na corte dos sidhe para bater cabeça com um troll – este provavelmente é a história da Máfia para você.

Muitos dons da Máfia e seus subalternos imediatos são muito bem conectados. Tanto personagens dos jogadores quanto do Narrador precisarão ter quantidades substanciais de Antecedentes Aliados, Contatos, Influência e Recursos (ou, se preferir não dar aos seus personagens do Narrador pontos reais, apenas tenha certeza de que eles têm um número enorme de cordas que podem puxar e favores que podem cobrar). É extremamente importante que o Narrador saiba precisamente quem são as conexões de seus personagens e como elas interagem, uma vez que é possível – até mesmo provável – que os jogadores se moverão para anular estes contatos. Para mais informação sobre como definir a rede de influência de um personagem, veja **A Gaiola Dourada**; embora elaborado principalmente como um suplemento para **Vampiro**, os conselhos dados ali podem ser normalmente aplicados a qualquer personagem bem conectado.

Uma das tarefas primárias dos homens no topo é manter as coisas parecendo bem para a polícia, a imprensa e o público. Uma Família deve ter negócios legítimos para cobrir seus empreendimentos menos legítimos. O don e seus subalternos – e seus quadros de advogados – têm de manter a aparência de respeitabilidade. Afinal, os congressistas não são mandados para beber com alguém que não tenha uma persona pública reluzente.



Homens Feitos

Tecnicamente, alguém nos escalões superiores também é “feito”, mas neste caso estamos nos referindo aos *capos* e *sgarristas*, operadores e soldados. Crônicas estabelecidas principalmente neste nível envolverão muito mais ação por parte dos personagens. Os chefes podem dar as ordens, mas são estes caras que fazem as coisas acontecerem. Mais do que porradores e assassinos, os personagens neste nível estão executando as operações. Eles podem ainda ter alguma autoridade – talvez um dos personagens seja o *capo* de uma gangue – mas estes caras são principalmente executores, não planejadores. Se você quer contar uma história que entre profundamente nos empreendimentos sujos e ensopados de sangue do cotidiano criminoso de La Cosa Nostra, essa crônica é para você.

Dito isso, há muita politicagem mesmo neste nível, embora seja apenas em competição entre mafiosos em busca de posto. Todos querem ser o próximo cara promovido, e se seus jogadores puderem fazer outras disputas parecerem tolas, ei, melhor para eles. Claro, seus personagens do Narrador devem tentar fazer o mesmo com eles.

O que deve ser lembrado sobre interpretar um soldado de qualquer tipo é que quando as ordens chegam de cima, você as segue. Ponto, fim de discussão, sem conversa. Ou você morre. Isso se chama *rispetto* – respeito – e junto com a própria *omerta*, é a parte mais importante da visão de mundo de um mafioso. Deixe *absolutamente certo* que seus jogadores estejam preparados para essa situação, pois eles inevitavelmente receberão ordens que não querem seguir (caso contrário, como você pode se chamar de Narrador?).

Associados

Este é mais baixo nível que se pode ir e ainda chamar de uma crônica da Máfia. Os “associados” não são homens feitos ainda. Muitos deles farão qualquer coisa que deve ser feita, e isso significa que eles ficam com as coisas *realmente* desagradáveis. Faça seus jogadores realizarem os trabalhos realmente podres: ataques sujos, desovar cadáveres, segurar os tiras enquanto todos limpam a cena – qualquer coisa que possa pensar que sabe que eles não vão querer fazer.

Talvez se você for realmente legal, então os deixará serem feitos um dia e subirão um degrau. Assumindo que eles têm a ancestralidade certa para serem feitos, claro; Se não, eles estão presos neste nível para sempre.

Direitos Iguais

E se um de seus jogadores é uma mulher?

Como discutido antes, mulheres não mantêm posições oficiais dentro da Máfia. Qualquer autoridade que tenham – e muitas delas têm muita – vem de sua habilidade em usar o nome de seu marido/pai/filho/namorado/irmão/sei lá o que. Algumas pessoas podem gostar do desafio envolvido em interpretar tal personagem, mas outras não.

Suas opções não são, infelizmente, tão variadas quanto possam ser em outro tipo de crônica.

Se você quer interpretar uma personagem mulher ativa num jogo de Máfia, você *pode* ser capaz de conseguir ao interpretar uma associada. É possível que uma mulher operativa possa provar seu valor o suficiente para que os *capos* estejam dispostos a usá-la como uma arma adicional. Contudo, ela nunca será feita sob quaisquer circunstâncias, e nunca terá qualquer poder real, salvo sob aqueles sujeitos que pode intimidar.

O mesmo vale para personagens de ancestralidade não-italiana. Não há razão para limitar seus jogadores a personagens italianos (a menos que você tenha outras razões relacionadas à história para fazer isso, claro). E as pessoas de outras nacionalidades tradicionalmente guardam algumas posições, tais como *consigliere*. Mas novamente, é seu dever ter certeza de que os jogadores que escolham interpretar personagens não-italianos entrem nisso com os olhos abertos, sabendo muito bem que eles nunca subirão de posto.

Injusto? Absolutamente; mas também é a forma pela qual a Máfia opera.

Como Narrador, claro, você sempre tem a opção de dizer “Bem, a Máfia funciona diferente no meu mundo”, e permitir que qualquer um mantenha qualquer posição, homem ou mulher, italiano ou não. Se isto faz seu jogo correr mais tranquilo, vá em frente; mas você perderá uma quantidade substancial de sentido da Máfia.

Lembre, também, que você pode atormentá-los com *todos* os outros personagens do Narrador. Deixe-os fazerem alguns inimigos entre os *sgarristas*. Eles não podem fazer muita coisa a respeito disso, podem? Se O Poderoso Chefão é bom para inspiração para histórias

de alto escalão, você definitivamente tem de dar uma olhada em *Os Bons Companheiros* para ver estes pobres coitados.

Mas ei, isso é o que os personagens queriam, certo?

Misturando e Combinando

Nem todos os personagens, claro, precisam ter o mesmo nível de autoridade. Seria uma questão simples para um jogador retratar o *capo* no comando de uma gangue consistindo de uma mistura de homens feitos e homens não feitos – neste caso, os outros personagens dos jogadores. Ter um personagem retratando o don enquanto os outros são *sgarristas* pode ser um pouco mais difícil, pois o Don raramente se envolve diretamente nas atividades de seus operativos, mas um grupo engenhoso pode encontrar uma forma de dar o seu jeito.

Este tipo de situação funciona, contudo, apenas quando você está lidando com um grupo de jogadores maduros, todos dos quais têm de concordar com a situação de antemão. Nunca é uma ideia sábia colocar um jogador no comando dos outros a menos que tenha sido acordado antes. Alguns jogadores não gostam que seus personagens sejam subservientes a outro personagem de jogador. Outros sentem como se o líder do grupo quase invariavelmente fosse o foco de todas as atenções (uma tendência comum e um erro por parte do Narrador, que você deve observar se pretende estabelecer sua crônica neste sentido). Por último, um grupo misto não é para todos; tenha certeza que seus jogadores estejam de acordo com a ideia antes de começar a planejar.

Conflito

Como com quase qualquer história de qualquer tipo, a característica definidora principal de uma crônica da Máfia é o conflito (isso é “conflito”, não “combate”; a despeito do que algumas pessoas o façam acreditar, existe uma diferença substancial entre as duas). Uma vez que tenha escolhido um ponto de partida para seus jogadores, você precisa decidir qual é o conflito para dada história. Nem todo enredo tem de envolver assuntos específicos da Máfia – talvez você queira ter uma história na qual seus personagens calham de ser pegos numa enchente – mas nós focaremos naqueles elementos que são específicos a La Cosa Nostra. Muitos destes conflitos impactam os vários níveis de autoridade descritos acima de formas diferentes, mas todos eles são aplicáveis de uma forma ou de outra.

Conflito Interno

Como seria de se supor, um conflito interno é um conflito em que um personagem se engaja por si só. Isso pode, nas mãos de um bom Narrador e um bom jogador, se provar ser uma das mais intensas e horríveis histórias a serem contadas num jogo do Mundo das Trevas.

Um personagem normalmente desenvolve agitação interna deste tipo como resultado de um dilema moral. Hollywood nos deu a noção do gângster nobre. Sim, ele faz todas essas coisas hediondas, mas é tudo para o bem da família. Ele é rasgado, forçado ao mal para proteger o que mais ama. Todo dia é uma nova batalha, uma luta desesperada para reconciliar o que ele é com o que deve fazer.

Claro, se isso é um pouco demais para você, mesmo a mais hediondamente imoral, mais sórdida, mais vil das pessoas normalmente tem uma linha que não cruzaria, algum comportamento que viola até mesmo seu próprio senso anêmico de certo e errado. Alguns jogadores numa história da Máfia podem decidir que seus personagens não têm problema em assassinar outros mafiosos, mas não tocam em mulheres ou crianças. Outros podem até mesmo considerar crianças como um jogo limpo, mas se recusam a prejudicar um sacerdote. Outros podem desejar matar alguém, mas irá cortar sua própria mão antes de ferir um gato. O ponto é que até mesmo os personagens mais estressados e acostumados à violência devem ter alguns limites do que eles estão dispostos a fazer – e você, como Narrador, pode forçá-los a pressionar estes limites e ver como eles reagem.

(Como uma nota, é possível que alguns jogadores queiram retratar os mafiosos puramente como um canal para suas próprias emoções e interpretar um personagem que realmente não tem limites. Tais pessoas existem, e não é um personagem impossível – mas realmente não é muito divertido interpretar um Exterminador num cenário desse tipo. Você tem o direito de vetar tais personagens em sua crônica. Use esse poder sabiamente, mas não hesite em usá-lo.)

O gângster afundado em culpa ou preso num dilema moral é um velho estereótipo da ficção sobre a Máfia, e isso é porque ele funciona. Michael Corleone, após tudo o que fez, não queria nada além de voltar a Família inteira para a legalidade antes que morresse, para passar algo puro àqueles que viessem após ele. O don tentando ser íntegro, o soldado que forja evidências porque suas ordens finalmente cruzaram a linha – ou, alternativamente, que trinca os dentes e afugenta as crianças enquanto era ordenado, e percebe que muito mais do que sua humanidade (ou Humanidade) se esvai: todas estas situações fornecem enredos viáveis para um jogo da Máfia.

A introdução de um conflito desse tipo também é o modo perfeito para o Narrador conduzir o horror do que os mafiosos – e os personagens – realmente *fazem*. Também é muito fácil para personagens e jogadores esquecer que arruinar as vidas das pessoas é o que eles fazem. Aproveite a oportunidade para lembrá-los, pungentemente, e veja como os jogadores respondem.

Sangue não é a melhor forma de lidar com este tipo de revelação. Um personagem que armou um

Humanidade

A moralidade da Máfia é um ponto particularmente escorregadio quando se trata de personagens Membros. É ruim o bastante para o mortal médio (ou até mesmo lobisomem, imbuído, mago ou o que quer que seja) mergulhar lentamente nas profundezas da depravação, mas quando os Membros caem, eles caem mesmo. Para muitos vampiros, é apenas se agarrando desesperadamente em sua preciosa Humanidade que eles podem perseverar diante dos ataques da Besta.

Eles terão duros momentos com isso em La Cosa Nostra. Muitos mafiosos realmente não se preocupam com os atos desprezíveis que cometem. Às vezes eles justificam isso ao dizer que é “tudo pela Família”, ou confessam como se estivessem saindo de estilo. Nenhuma destas opções é viável em longo prazo para os Membros; justificar atos terríveis é exatamente o que os coloca em problemas. O mesmo comportamento que os levará a avançar – ou os permitirá sobreviver – na Máfia os mergulhará na degeneração em velocidades realmente vertiginosas.

Muitos vampiros, então, preferem manter contatos e alianças com a Máfia, ao invés de se tornarem membros diretos. Uns poucos – tais como a linhagem Cardona na ilha de Malta – realmente são parte da Máfia e têm a força de vontade para manter os últimos resquícios de sua Humanidade, embora seja uma coisa próxima de muitos deles.

Tudo isso desencoraja os Membros mafiosos? Não; se fosse, nós diríamos vá em frente! Novamente, contudo, é trabalho do Narrador se assegurar de que os jogadores saibam precisamente no que estão se metendo antes que comecem a preencher as bolinhas da ficha.

carro bomba e assistiu de longe enquanto ele detonava pode ser revoltado, mas não particularmente acometido pela culpa, se calhar de escorrer o sangue de alguma vítima nas ruas diante dele.

Se, ao invés disso, o que cai em seus pés é uma cabeça queimada de boneca, com uma fina bruma de sangue pulverizado em suas bochechas antes rosas, o personagem – e o jogador – pode parar por um momento e realmente pensar sobre o que fez.

Narradores estejam avisados. Vocês não podem forçar um conflito interno nos jogadores que não querem um. Não importa quantas decisões morais duras vocês joguem neles, não importa quantias dicas que as ações dos personagens sejam mais e mais vis, o jogador responderá apenas se quiser.

Você pode fazer um esforço para cutucar seus jogadores nesta direção. Mortais no Mundo das Trevas têm uma pontuação de Humanidade. Embora falte a um mortal a Besta que ataca os vampiros, ele ainda é bastante capaz de cair num poço moral sem fundo. A Humanidade é usada para medir essa degradação de moralidade, e o Narrador tem o direito de insistir para que os jogadores escolham suas ações ao menos parcialmente baseados nessa pontuação de Humanidade.

Ainda, pode ser uma luta trabalhosa. Se seu grupo consiste de jogadores experientes que gostam de entrar nas cabeças de seus personagens, dê a eles este tipo de dilema para lidar com tudo que veem. Se eles tendem mais para o estilo de jogo voltado para a ação, contudo, você pode fazer melhor simplesmente pulando completamente tais conflitos internos e passando a algo que possa ser mais facilmente definido pelos dados.

Conflitos Externos

Um conflito externo, obviamente, é um conflito em que o personagem ou personagens são opostos a um oponente externo. O truque, contudo, é encontrar conflitos cabíveis para os personagens que tenham esse sentimento particular da Máfia. Alguns dele focam especificamente nos personagens dos jogadores, enquanto que outros afetam a Família inteira, mas eles são muito distintamente “Mafioscos”.

Personagens Versus Superiores

Este é um pouco difícil de se levar se um dos personagens é o don, mas é absolutamente perfeito para qualquer outro caso – e mesmo que o don possa

ter problemas em dizer não à Comissão.

A Máfia se presta muito bem para este tipo de história. Como discutido acima, se um mafioso recebe uma ordem de seu superior, ele a segue. Ele não tem escolha. Obviamente, existem limites práticos para isso – nenhum *sgarrista* em sã consciência concordará com um ataque suicida, por exemplo. Mas além do ridículo flagrante, algo mais acontece.

Esta configuração pode levar perfeitamente a um conflito mortal do tipo discutido acima. Os *mafiosi* não obedecem ordens apenas por medo de serem castigados (embora esse medo possa certamente ser um fator motivador); eles fazem isso porque foram ensinados que seguir ordens é a coisa certa a fazer. Recusar em seguir uma ordem realmente vai contra sua moral e o código de *rispetto* acima mencionado.

O Narrador pode ter de lidar com uma grande quantidade de diversão com isso. Se os personagens sempre tiveram para si como norma não ferir inocentes, faça seu *capo* lhes ordenar a matar o filho de um traidor. Se eles têm amigos trabalhando num restaurante particular, dê-lhes a ordem de queimar até cair para pagar mais de uma vez. Isso não é apenas crueldade do Narrador; a Máfia muitas vezes chega ao ponto de ordenar que amigos matem amigos. Isso prova a lealdade.

Ao mesmo tempo, não abuse disso. Nem toda ordem – nem mesmo uma minoria significativa delas – pode ser repulsiva, ou senão os jogadores começarão a ficar chateados. Uma ou duas ordens desagradáveis fazem bem para a história; 12 provavelmente tornarão uma crônica miserável.

Conflitos com os de cima não precisam ser limitados a seguir (ou desobedecer) ordens. Os *capos* se preocupam com seus subalternos substituindo-os. Os dons veem traidores em cada lance de má sorte. E absolutamente todo mundo guarda rancores pela menor das ofensas. Se seu chefe não gosta de você, sua vida se tornará muito difícil, e não há realmente nada que você possa fazer sobre isso – abertamente, ao menos. Como um *sgarrista* – ou melhor, um grupo de associados, que não têm direito de desafiar qualquer homem feito, deixam sozinho seu superior direto – luta contra um *capo* que está deliberadamente dando-lhe os trabalhos mais repreensíveis e perigosos? O Narrador pode construir histórias inteiras em torno das tentativas dos personagens de encontrar algum meio de fazer o bastardo voltar atrás sem quebrar as regras e enfrentá-lo diretamente.

Personagens Versus Subalternos

Este exemplo é o outro lado da moeda do exemplo anterior. Considerando como verdadeiro que os superiores são sempre obedecidos, como algum dos subordinados dos personagens pode representar uma ameaça?

Os personagens, francamente, não são os únicos planejadores na Máfia. Associados querem se tornar homens feitos, *sgarristas* querem ser *capos*, *capos* querem ser *capos bastone*, *capos bastone* querem ser dons. Ninguém pode se mover abertamente, claro, mas quanto frequentemente sabotagens e assassinatos são abertos? Se os jogadores guardam alguma posição, é quase garantido que alguém sob eles observe-os com olhos famintos e um tihoso dedo no gatilho.

O fato de os personagens poderem estar “no comando” não dá a eles carta branca para lidar com a situação. As regras sobre não matar homens feitos se aplicam a todos, mesmo se o mafioso em questão é de um posto mais baixo que os personagens. Associados são um pouco mais fáceis de se tratar, mas mesmo eles não podem ser mortos sem um bom motivo; eles são muito úteis. Além do mais, a última coisa que um mafioso quer é uma reputação por matar seus subordinados. Isso só os encoraja a se voltar contra ele muito mais rápido.

Nem todos os problemas de baixo vêm na forma de atentados e golpes. O Narrador pode simplesmente enfiar os personagens num subalterno realmente incompetente, um cuja tolice seja perigosa às operações dos personagens – e ainda cujos laços de sangue próximos ao don signifiquem que eles têm de lidar muito cuidadosamente com ele, a despeito de sua falta de autoridade real. Por outro lado, talvez os subalternos sejam espíões para o don, que foi levado a acreditar (corretamente ou não) que os personagens estão conspirando contra ele. Ou os subalternos tenham, em seu tempo livre, se empenhado em algumas empreitadas paralelas que agora azedaram e ameaçam toda a gangue, ou até mesmo a Família inteira. Os subalternos devem parar ou, se necessário, remover os personagens antes que seu mau comportamento venha à luz.

Personagens Versus a Família

Ao estabelecer os personagens contra uma porção substancial da Família, o Narrador pode realmente colocá-los num beco sem saída. Presumivelmente, os personagens não conseguiram deixar *toda* a Família louca com eles, senão a história rapidamente se tornaria um jogo desesperado de esconde-esconde. Ainda que este tipo de história possa ser muito

divertida, o Narrador presumivelmente não quer levar as coisas a esse nível até, e a menos, que esteja preparado para levar a crônica da Máfia a outras direções, pois os personagens (se de alguma forma conseguirem sobreviver) provavelmente não serão bem-vindos de volta. Considere que este padrão não precisa indicar confrontação direta. Como sempre, o conflito pode ser conduzido mais silenciosamente.

Se o próprio don apoia o comportamento da Família com o qual os personagens entram em conflito, este tipo de enredo pode se assemelhar a uma história personagens versus superiores, mas existe uma sutil diferença. Neste caso, não é que o don tenha uma contenda pessoal com os personagens (ou vice-versa), mas que os personagens e o don discordam sobre o que é melhor para a Família.

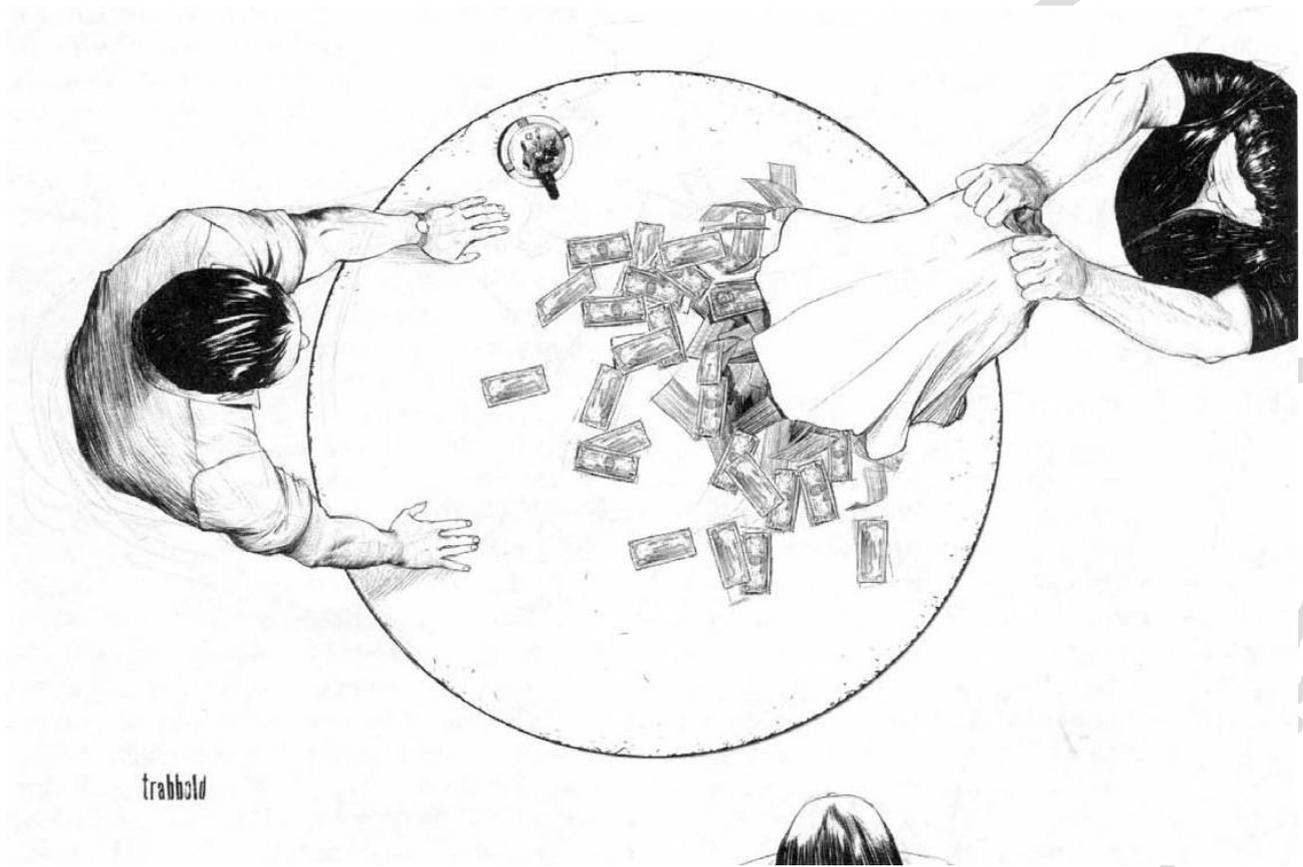
Por exemplo, suponha que os personagens sejam da geração mais nova. Eles podem sentir que as várias tradições às quais os “Velhos” se agarram prejudicam a Família. Eles podem conseguir muito mais e realizar muito mais, assim creem, se as restrições forem afrouxadas um pouco. Esta atitude coloca os personagens em desacordo com a Família como um todo, em atitude se não em ação, ainda que não os oponha diretamente contra qualquer oponente. O inverso também é possível. Os personagens podem ser membros da velha guarda, tentando encontrar uma forma de governar sobre a porção mais jovem da Família – a qual é agora, infelizmente, a maioria – sem tornar o confronto violento ou atrair a atenção da polícia.

De qualquer forma, a parte complicada de conflitos intra-Família é que devem ser travados politicamente. Qualquer uso evidente de violência pode levar a uma corrida para determinar se eles podem manobrar seus rivais numa posição onde a ação possa ser tomada contra eles legitimamente antes que seus inimigos façam o contrário.

Embora histórias que envolvam a Família como adversário não se prestem para o confronto violento, elas podem tomar outros rumos. Elas são raras, mas as “guerras civis” – isto é, conflitos armados e prolongados dentro de uma Família – são dificilmente desconhecidas. Uma história desse tipo pode voltar uma ordem inteira da Família sobre sua cabeça, permitindo que os personagens peguem posições muito acima daquelas que mantêm – ou sejam derrubados entre os mais baixos *giovane d'honore*.

Personagens Versus a Lei

Polícia e ladrão é a história clássica, com algumas torções peculiares quando se trata de La Cosa Nostra. Às vezes, o FBI ou várias outras agências de aplicação



trabhold

da lei focarão sua atenção numa Família inteira da Máfia, e os personagens podem ser designados para lidar com o problema do modo que acharem melhor. Em outros exemplos, um detetive particular ou agente federal pode focar um mafioso ou gangue em específico – neste caso, os personagens – que pode fazer sentir uma história muito mais pessoal do que uma história geral “da Família sendo investigada”.

Quando isso acontece, a Família como um todo dá um passo atrás, se distanciando do problema potencial até ver se os personagens são competentes o suficiente para lidar com isso por si sós. Um agente particularmente obstinado ou grupo de agentes pode fazer um adversário recorrente efetivo para uma crônica da Máfia. Os jogadores querem ser Capone? Dê a eles um Elliot Ness.

Alguns de seus jogadores podem considerar conveniente fazer com que seus personagens tirem o policial corrupto da cena e o queimem numa cova rasa em algum lugar. De qualquer forma, deixe-os livres. A merda voará no ventilador quando todo o departamento do oficial segui-lo em suas investigações e fazer isso tudo valer a pena. Não há razão para que a Máfia normalmente retire suas mãos dos tiras, e não é porque eles particularmente gostem dos caras de azul.

Não, os personagens deverão ter de encontrar outras formas menos sangrentas para lidar com quaisquer problemas policiais que você jogue neles. Suborno frequentemente é o favorito – até você decidir que o tira que eles estão pagando quer mais, pronto. Ou talvez os jogadores estejam sob observação, apenas gradualmente se tornando cientes da situação. Você pode espremer várias histórias de nada além de suas tentativas em iludir permanentemente a busca e saber o que os tiras já sabem.

Se isso finalmente terminar num tiroteio entre os jogadores e os tiras, é importante que o Narrador lembre que, em qualquer conflito mais extenso, a polícia sempre vence. Leia novamente. Mesmo com lobisomens violentos ou vampiros imortais, *os tiras sempre vencerão*. Sim, quando começar, os personagens podem ter os armamentos mais pesados e os melhores atiradores – mas quanto mais longe levá-lo, mais tiras aparecem. Eventualmente, o armamento pesado é chamado, e muito poucos personagens dos jogadores suportam uma equipe da SWAT. Não retrate a polícia como uma coisa fútil. Ela é o oponente mais perigoso que qualquer personagem no Mundo das Trevas pode enfrentar.

A lei toma formas outras além da polícia. Se os personagens estão retratando os escalões superiores de uma Família ou gângsters que detêm assentos na Comissão, eles podem se achar alvos não apenas do FBI mas também da RF. Se eles forem *realmente* importantes, o Narrador pode até mesmo querer organizar uma audiência no Senado, tal como aquela citada acima de *O Poderoso Chefão Parte II*. Buracos em sua aura de respeitabilidade, até que estejam absolutamente se desesperando para consertar as coisas antes que os tiras encontrem alguma evidência real.

Personagens Versus Famílias Rivalis

Seja política ou física, a guerra é quase que um elemento quintessencial para uma história da Máfia. Ela mostra seu lado feio na ampla maioria dos filmes e ficção relacionados à Máfia, e captura as manchetes em toda a nação quando aparecem na vida real.

É fácil para o Narrador envolver os personagens em qualquer nível da Máfia numa guerra desse tipo. Os *sgarristas* e os associados estão nas linhas de frente. Quando o chumbo voa e o sangue espirra, estes são os caras causando as mortes – e o sangramento. Uma história de guerra desse tipo deve ser em ritmo acelerado, cheia de ação, embora a ação não precise significar cena após cena de combate feroz. Planejar um golpe, escapar de um ataque, tentar enganar a polícia após matar um de seus rivais – estes são componentes críticos de se empreender uma guerra.

O don e seus tenentes são até mais resistentes de algum modo. Não, eles não estão nas linhas de frente, nem as balas mergulham perto deles. Mas quando o inimigo faz um ataque deliberado, estes caras serão os alvos. Então, quando organizam sua própria proteção, os chefes também estão lutando por manter a aparência de respeitabilidade da Família, repelir o assédio da imprensa e da polícia, e tentar vencer estrategicamente o inimigo. Os jogadores, não apenas os personagens, terão de pensar taticamente nesse tipo de jogo, pois eles estão no comando do esforço de guerra, e determinarão qual rumo a guerra tomará. O Narrador deve ser rápido em recompensar táticas criativas e igualmente rápido em tirar vantagem de erros.

Ele pode ainda adicionar uma dose saudável de manobra política dentro da Família também, a despeito de onde os personagens estão na hierarquia. Os subordinados dos personagens tomam a oportunidade fornecida pelo caos para tentar subir de posto. Os superiores do grupo começam a dar todo tipo de ordens que não fazem sentido. Os personagens

podem ou seguir estas ordens – sob o risco de serem mortos ou perder a guerra – ou as ignoram sob o risco de serem mortos por sua própria Família antes que consigam investigar o propósito daquelas estranhas ordens. Os personagens podem receber informações que sugerem que a guerra está, de fato, cobrindo algo maior. Nesse caso, eles precisarão encontrar o que é que podem fazer para colocar um fim no conflito antes que ambas Famílias fiquem em ruínas.

Uma história particularmente complexa, ainda que definitivamente recompensadora, é fazer com que os jogadores retratem personagens de ambos os lados. Sim, eles podem estar lutando uns contra os outros, mas pode ser mais interessante forçá-los a trabalhar juntos, seja para o fim da guerra ou para evitar uma ameaça ainda maior. Eles terão de agir em segredo, pois serão marcados como traidores por seu próprio povo caso se torne público que estão confabulando com o inimigo.

Ainda outra forma que o Narrador poderia desejar abordar uma história de guerra é fazer com que os jogadores retratem membros de uma terceira Família, não envolvida na guerra. Suas tarefas podem não envolver luta, mas simplesmente tentar proteger seus próprios interesses ou mediar as Famílias em combate. Talvez, por ordem da Comissão, eles se envolvam em tentar cobrir evidências da guerra entre as outras Famílias, para manter o pior da violência fora do alcance dos jornais ou dos tiras. Os personagens não precisam estar diretamente envolvidos na guerra para serem afetados por ela.

Personagens Versus Outros Criminosos

Os mafiosos estão longe de ser os únicos criminosos que vagam pelas ruas, e é bastante comum que seus interesses colidam. Às vezes quando isso acontece, acordos podem ser feitos. Outras vezes, a Máfia mais uma vez vai para a guerra.

A guerra com outros criminosos pode ser um negócio mais sangrento até mesmo que a guerra entre Famílias. Quando duas Famílias entram em conflito, elas normalmente têm uma boa ideia de quem estão tentando atacar, onde precisam golpear para aleijar o inimigo mais rápido. E se eles saem da linha, sempre existem as outras Famílias ou a Comissão para fazê-las voltar atrás.

Quando a guerra é movida contra trifulhas fora da Máfia, tal informação é difícil de conseguir, nenhuma autoridade externa irá se envolver se as coisas forem muito além do esperado – bem, ninguém exceto os tiras e os federais, e ninguém os quer envolvidos.

Capangas de Rua

Às vezes, os carinhas se recusam a seguir as regras. Seja uma gangue independente que estava roubando os cassinos da Máfia, um bando de meio turno a extorquir lojistas no território dos personagens, ou até mesmo uma gangue de rua fazendo arruaça na zona da Família, La Cosa Nostra às vezes bate cabeça com criminosos que normalmente pareceriam muito pequenos para chamar a atenção.

Pareceria que tal conflito não representaria muito problema. A Máfia deve ser capaz de andar e esmagar pequenos operativos como os insetos que são, certo? Não; é sua tarefa como Narrador ter certeza de que os personagens se acham enfrentando um desafio real ao derrubar estes caras.

Certamente, até mesmo uma única gangue da Família provavelmente pode derrubar um bando de ladrões e extorsionários – se eles puderem encontrá-los. Mas onde você irá procurar? Saber que eles operam, digamos, na área da grande Nova York não delimita muito bem o campo. Mesmo quando você os encontra, muitos criminosos atualmente apresentam um poder de fogo impressionante. Mesmo tão bem equipada quanto a Máfia é, ir contra uma gangue de rua numa amostra mano-a-mano não é nada engraçado. E sobre quem está fornecendo as drogas da gangue? Lembre que alguns destes vigaristas têm as costas das organizações tão sórdidas quanto aquela à qual os personagens pertencem.

Outras Organizações

Tão perigosa quanto possa ser uma gangue, pequenas operações como aquelas mencionadas acima não são uma ameaça de longo termo para uma Família como um todo. Quando os forasteiros se organizam, contudo, até mesmo a Máfia tem motivos para se preocupar.

Pelo mundo, se pode encontrar literalmente dúzias de organizações criminosas que são ou comparáveis à Máfia ou ao menos se aproximam dela. Tríades chineses, a Yakuza japonesa, cartéis da América do Sul, *mafiyas* russas, posses jamaicanas, gangues nigerianas – a cena do crime internacional está ficando totalmente lotada. Além do mais, todas essas organizações têm algum interesse nos Estados Unidos, a terra da oportunidade, e uma das principais bases de La Cosa Nostra. Há muito a guerra passou do “inevitável”. É quase uma maldita constante.

Com uma guerra desse tipo, é muito mais difícil para os personagens mirar especificamente os pontos fracos do inimigo, pois eles provavelmente não terão uma ideia clara do que estes pontos fracos são. Narradores podem querer envolver seus jogadores em reunir informação, ao invés de simplesmente engajá-

los em tiroteios constantes. Faça-os descobrir onde o líder inimigo está entocado, ou de quais negócios eles destilam dinheiro, antes que possam começar a promover a guerra efetivamente. Nesse ínterim, a violência é sangrenta, aleatória e normalmente não consegue nada além do que derrubar alguns mercenários.

Narradores verdadeiramente tortuosos podem querer trabalhar os personagens numa guerra de três frentes. Máfia versus as tríades versus uma gangue de rua amparada pelo cartel, por exemplo. Ou talvez seja a Máfia, a máfia russa, e os tiras no meio (embora a Máfia normalmente seja paga para aconselhar emergentes tais como a máfia russa, isso não significa que seus interesses nunca colidam). Melhor ainda, oponha duas Famílias da Máfia rivais numa guerra de três frentes com a Yakuza. É o bastante para fazer a cabeça dos personagens – e dos jogadores – girar.

Mas por que ser óbvio? Nem toda organização inimiga a quem os jogadores possam se opor é uma organização criminosa no sentido tradicional da palavra. E grupos terroristas? Não, não se pensa normalmente na Máfia frequentando estes círculos, mas grupos como o IRA e os Separatistas Bascos tiram suas armas de algum lugar. A Máfia não é uma negociante de armas particularmente grande para estas organizações mas elas interagem de tempos em tempos, e se elas interagem, mais cedo ou mais tarde (mais cedo, dado o temperamento de muitos Narradores) um negócio sai mal.

Como outra sugestão, talvez a organização à qual está opondo seus jogadores seja um grupo marginal de algum tipo. Suponha que os jogadores representem a principal força de uma pequena Família da Máfia – talvez até mesmo um pequeno grupo de gangues numa cidade relativamente pequena. Agora suponha que, após uma grave crise econômica, a ramificação local do Klan ou da Nação Ariana decide que é culpa de “todos malditos carcamanos!” Uma guerra desse tipo eventualmente irá derrubar o grupo marginal. Mesmo que consigam tirar a pequena presença que a Máfia tem localmente, a notícia eventualmente alcançará as Famílias, e elas não querem deixar o precedente permanecer, mas no curto prazo, isso pode se provar perigoso ao extremo para os personagens.

Personagens Versus o Sobrenatural

Como mencionado mais cedo, este jogo ainda é estabelecido no Mundo das Trevas – e isso significa que os personagens terão de lidar com coisas muito piores do que eles. Um Narrador tem vários meios de abordar tais choques, enquanto ainda mantém tanto o sentido de uma crônica da Máfia e o horror do sobrenatural vivos.

Personagens Ignorantes

Às vezes, os melhores jogos são aqueles em que os personagens, se não os jogadores, são ignorantes das várias verdades horríveis do Mundo das Trevas. Conduzir o jogo como se os personagens fossem “padrão”, mafiosos do mundo real completamente inconscientes que estão muito distantes dos piores predadores que vagam na noite. Lentamente, com o curso dos jogos, eles aprendem que estas *outras* coisas existem.

O que essa equipe de mafiosos faz quando descobre que existe uma razão de tudo parecer dar errado quando tentam agitar aquele tímido proprietário da livreria de ocultismo? Quando o cara mandado para espancá-los de repente se levanta – e se levanta, e se levanta – de uma chuva de balas, ficando peludo e com garras do tamanho de facas? Quando eles aprendem que o “associado em negócios” do don o está alimentando mais do que *scungilli* em seus encontros, e a Família toda agora dança a música de alguma criatura morta-viva?

Muitos jogadores são habilidosos o bastante em retratar personagens que agem apenas sobre o que seus personagens sabem, mesmo se o próprio jogador memorizou os livros de regras. Ainda, o Narrador é encorajado a convidar o jogador mais experiente para dar uma volta. Se os personagens supostamente são

ignorantes, torne também ignorantes os jogadores. Mude as regras. Altere Dons, Esferas e Disciplinas. Seja consistente com suas novas regras, mas mude coisas apenas o suficiente para que os jogadores, assim como os personagens, não tenham ideia alguma do que esperar.

A lenta revelação da verdadeira natureza do mundo que os personagens pensavam que compreendiam pode dar um sentido de horror arrepiante simplesmente indisponível em jogos onde os personagens já assumem os “fatos”. Finalmente, enquanto começam a reunir as peças, a crônica irá lentamente mudar seu foco para um estilo de jogo diferente.

Personagens Conscientes

Uma vez que tenha jogado pela lenta compreensão dos personagens sobre o mundo em torno deles (ou se você decidiu começar sua crônica com os personagens já cientes do sobrenatural) a história pode ainda ir em direções diferentes. É particularmente importante para o Narrador estar preparado para múltiplas eventualidades aqui, pois não há meio dele estar certo de qual caminho os jogadores irão tomar. Se você interpretou a sordidez das criaturas que eles encontraram, os jogadores *provavelmente* pensarão nelas como inimigas, mas – assumindo que eles não são completamente



intimidados pelo Delírio – eles podem apenas tentar fazer do maníaco peludo e grande uma oferta. Alternativamente, a despeito de todas suas dicas de que o cara estranho com as más virações e a fobia a igrejas pode tornar os personagens mais ricos e poderosos, os jogadores podem decidir que ele é uma ameaça e tentarem explodi-lo.

Oportunistas como muitos mafiosos são, existe uma boa chance de que terminarão trabalhando com alguma entidade sobrenatural em algum ponto ou outro. Isto eventualmente abre todo tipo de possibilidades de histórias para o Narrador. Muitas das criaturas sobrenaturais no Mundo das Trevas têm seus próprios conflitos e suas próprias metas, e elas não têm restrições sobre arrastar colegas mortais com eles. Um dos Membros pode estar usando sua influência sobre o don para conseguir guarda-costas. Imagine a gangue da Máfia como os seguranças e porteiros num Elísio, ou como a ajuda de alto calibre do xerife! Talvez a companhia que os personagens estejam tentando expulsar da cidade calhe de ser uma subsidiária da companhia favorita de todos, a Pentex, efetivamente colocando os capangas no mesmo lado que os Garou.

Claro, nem todas colaborações deste tipo focarão na política sobrenatural. Às vezes, o mago ou múmia ou qualquer coisa sobrenatural calhe de apenas querer estabelecer seu próprio território entre as várias facções em disputa da Máfia. Mafiosos astutos perceberão muito rapidamente que ter um chefe que pode controlar as mentes das pessoas, alterar a probabilidade ou derrubar uma equipe inteira numa briga mano-a-mano pode ajudá-los muito a avançar no submundo.

Quando os jogadores decidirem que as circunstâncias são todas oportunidades e não inconveniências, é o melhor momento de acertá-los no rosto com o lado sombrio e pedregoso da moeda. Lentamente comece a imergir os jogadores no comportamento horrível de seu aliado. Consumo de sangue, ataques assassinos – enquanto os personagens se aprofundam, interprete a brutalidade de seu aliado. Eventualmente, até mesmo mafiosos endurecidos devem se encontrar enojados ao pensar em seu próprio comportamento.

Deixe os personagens suar entre seu aliado e sua Família. A Família sabe sobre esta criatura, ou os personagens estão trabalhando por si próprios? Eles se ligam ao vampiro para obter o poder de um carníçal? Se for, o que acontece quando seu regente tiver algo para eles fazerem na mesma noite em que o don espera que compareçam num encontro com ele? Ou pior, quando ele começar a dar ordens que conflitam com os interesses da Família? De que lado os personagens

devem ficar? (assumindo que eles têm uma escolha) E a que custo?

Alternativamente, os personagens podem não trabalhar com o sobrenatural. Talvez eles vejam estas criaturas como perversões das ordens de Deus (muitos mafiosos são católicos devotos, afinal), ou eles simplesmente os veem como competidores, mas por qualquer motivo, os jogadores podem decidir que estas coisas são o inimigo.

O Narrador é encorajado a interpretar a ironia por tudo que vale. Neste tipo de história, a Máfia – ou ao menos o cantinho de seus personagens nela – atualmente se tornou algo um tanto protetora da humanidade, mesmo se essa não for sua intenção. Os jogadores estão numa grande desvantagem, claro. Eles não têm poderes místicos, força sobrenatural, e tendem a cair quando alvejados ou rasgados com garras. Então novamente, mafiosos não são nada além de persistentes, e eles muitas vezes têm acesso a armamentos suficientes para fazer até mesmo um Presas de Prata pensar duas vezes antes de chamar reforços. Eles podem ter apenas uma chance.

Não menos horrível do que uma história em que os personagens estão trabalhando com o sobrenatural, o horror deste tipo de história é uma coisa muito mais visceral. O horror de “Meu Deus, o que eu fiz?!” é muito diferente do horror de “Meu Deus, o que é isso AAAGGHHHHH!?” mas ambos são bastante efetivos como ferramentas narrativas.

Personagens Sobrenaturais

Embora **Mundo das Trevas: Máfia** seja orientado amplamente para personagens humanos “normais”, certamente não há motivo para que você não possa conduzir uma crônica em que alguns (ou todos) os personagens são criaturas sobrenaturais. Nem todos lobisomens passam seus dias lutando contra a Wyrn (embora se possa fazer crer que eles estão, de fato, ajudando a Wyrn ao se juntar à Máfia). Nem todos os magos têm metas ulteriores além de enriquecer por quaisquer meios necessários. Nem todos imbuídos escolhem usar seus recém-descobertos poderes na forma que pretendiam. Como qualquer empresa lucrativa e poderosa no Mundo das Trevas, a Máfia terá sua boa parte de membros que são mais – ou menos – que humanos.

Dito isso, é vital que o Narrador mantenha rédea curta na criação de tal gangue, para evitar que ela se torne uma sociedade de supervilões de histórias em quadrinhos. Para uma gangue da Máfia apenas *calhar* de incluir um vampiro, um mago, um changeling e um ratkin não é apenas quase matematicamente impossível, é apenas estúpido. Muito provavelmente, uma gangue consiste de um Membro e seus carníçais,

A Máfia como Adversária

La Cosa Nostra fornece todo tipo de elementos de enredo – e nem todos exigem que os personagens sejam parte dessa não tão augusta organização. Afinal, os mafiosos são os “caras maus”; por que não usá-los como tal?

Os personagens podem ser policiais ou outros oficiais de execução da lei, lentamente trabalhando para dismantelar a maior Família de sua cidade. Alternativamente, eles podem simplesmente ser donos de lojas, motoristas de caminhão, vereadores, ricos proprietários, o júri num julgamento da Máfia – qualquer um com a infelicidade de ter algo (ou até mesmo ser algo) que a Máfia queira. Ou eles podem ser criminosos, mas não mafiosos, tentando se infiltrar no território de La Cosa Nostra ou se preparando para defender seus próprios interesses de incursões da Máfia.

A Máfia dá um grande adversário para personagens sobrenaturais (e seus jogadores) que estão convencidos da inferioridade de humanidade. Muitos jogadores caem na armadilha de zombar dos personagens mortais do Narrador, pensando que eles não sejam nada mais do que alimento ou vítimas. A Máfia, contudo, continua vindo. Eles vêm atrás de você, seus amigos e sua família. Eles são maravilhosos em fazer seus jogadores sentirem e perceberem as *peças* que povoam o Mundo das Trevas.

Uma opção disponível para Narradores particularmente experientes é “trocar de câmera”. Deixe os jogadores criarem dois grupos de personagens – um grupo de mafiosos, e outro grupo de tiras, pessoas normais, monstros “padrão” do Mundo das Trevas, ou qualquer um que possam ser encontrados em oposição ao primeiro grupo. Troque várias vezes no curso de uma crônica, ou até mesmo no curso de uma dada sessão. Esta troca permite que os jogadores vejam ambos os lados da equação, participando tanto no submundo e na violenta brutalidade da Máfia e experimentando as repercussões emocionais e físicas destas ações.

Esta técnica pode confundir, sim, e jogadores experientes podem se encontrar fazendo uso do conhecimento de fora do personagem entre os grupos. Para jogadores que possam lidar com isso, contudo, permite uma imersão completa na história que é irrealizável através de um lado ou de outro do conflito.

ou uma matilha inteira de lobisomens que se uniu desde antes que eram mafiosos. Se você tem de ter uma bolsa misturada, considere uma causa mais deliberada por trás da formação de sua gangue. Talvez o don, plenamente ciente das criaturas sobrenaturais em sua Família, deliberadamente reúne sua gangue para um propósito específico. Claro, o chefe provavelmente não está ciente da animosidade que muitas dessas criaturas têm uma pela outra, e é completamente possível que a gangue se rasgue a meio antes que passem duas noites juntos. Ainda, a lealdade da Família *pode* evitar que eles se lancem uns nas gargantas dos outros tempo o suficiente para completar uma meta específica.

E a meta deve ser específica. É improvável ao extremo que tal grupo possa funcionar junto a longo prazo – não impossível, claro, pois este é seu jogo para fazer com ele o que quiser, mas improvável.

Novamente, tal configuração permite ao Narrador todo tipo de oportunidade para voltar as gangues sobre os personagens. Mesmo se eles não tiverem interesse nas manobras e políticas padrão de suas próprias “espécies”, isso não é garantia de que eles serão capazes de evitá-las. Por exemplo, uma

gangue da Máfia sequestra um caminhão cheio de equipamentos de computador de última geração. Infelizmente, esse carregamento pertencia a uma companhia na qual o príncipe dos Membros locais tenha uma grande influência. Sob circunstâncias normais, o príncipe, ainda furioso, poderia marcá-los para a má sorte. Se ele imaginar que houvesse outro vampiro na equipe, contudo, se tornaria uma ação inimiga – mesmo se o pobre Membro envolvido não fizesse ideia de quem ele estava ferrando. Ou um grupo de imbuídos que se reuniu por proteção mútua descobrir que aquele cara que extorque as lojas em sua velha vizinhança é um dos seus – um deles próprios que claramente usa mal seu poder, e precisa tomar uma lição. Este último é particularmente efetivo se o imbuído aprende apenas que o criminoso em questão tem habilidades sobrenaturais, sem aprender sua natureza precisa. Eles podem embarcar numa caçada assumindo que ele é um vampiro ou um mago, sabendo apenas depois que ele é, de fato, igual a eles. A auto-dúvida e a procura da alma se seguem – se mesmo nós não podemos dizer a diferença entre um de nós e um deles, então o que somos? – pode dar uma história inteira por si só.

Personagens Versus Vida Real

O conflito, como mencionado antes, não necessariamente equivale a combate. Não precisa haver um adversário específico, ou até mesmo um objetivo específico, para cada história. Às vezes, o Narrador pode extrair grande quantidade de drama de uma simples história de “um dia na vida” – e um dia (ou uma noite) na vida de um mafioso no Mundo das Trevas pode ser muito dramático.

Pense em todos os vários probleminhas e tarefas que um mafioso tem de enfrentar num dia “de negócios” padrão. Ele tem de fazer as rodadas de seus subordinados, ter certeza de que suas operações todas saiam sem problemas; cobrar daqueles que pegaram emprestado dele ou daqueles que ele “protege”; lidar com quaisquer ordens que venham de cima, possivelmente até mesmo encontrar com o *capo* ou o don e explicar por que ele não está lucrando tanto quanto lucrou ano passado. Ele tem de lidar com recentes ataques da polícia no cassino ilegal nos fundos do bar; evitar as manobras de seu rival na gangue do centro; e, muito possivelmente, satisfazer as demandas de quaisquer aliados sobrenaturais, ou talvez até mesmo sua própria natureza inumana.

E enquanto ele faz tudo isso, está mais do que tentando fazer malabarismos com uma vida familiar. Nem todos mafiosos têm famílias, claro, mas muitos têm namoradas firmes ou noivas (ou ambas), e muito têm filhos. A Família gosta quando você parece respeitável, e dane-se, você *parecerá* respeitável, não importa com quem (ou com o que) você tenha se casado.

Certamente, o Narrador pode incorporar tudo isso em outros enredos (e é de fato encorajado a fazer isso). Uma Família rival pode atacar o cassino do personagem, ou a Yakuza sequestra sua filha, ou um Membro rival designa um de seus policiais carniçais para a investigação em andamento. Mas mesmo sem estas maquinações maiores, virá o tempo certo para fornecer ideias de histórias de jogos dignas, só seguindo os mafiosos pelo curso de suas atividades normais.

Talvez mais surpreendente, uma história de “vida normal” na Máfia é rica com potencial de horror. Nada enfatiza o horror do comportamento sangrento de um personagem como justapô-lo com cenas de uma vida tranquila e suburbana. Simplesmente cortar de um jantar semanal do personagem com amigos e família para cenas da gangue do personagem espancando um informante até a morte com um pé-de-cabra pode levar ao ponto mais fortemente do que qualquer teste de Humanidade.

E o que acontece quando o pequeno Paulie, o filho de 12 anos do personagem, decide que quer ver o que Papai faz toda noite e se esconde na parte de trás do carro? O que acontece quando ele assiste o pé-de-cabra subir e descer, ouve os ossos quebrarem, vê o que seu pai realmente é? Ou quando os outros mafiosos percebem que o garoto viu tudo... e que ele agora é uma testemunha?

Uma Seleção

Um dos maiores desafios que um Narrador enfrenta quando começa uma nova crônica é decidir como reunir os personagens dos jogadores – tipos de personalidade muito diferentes. Numa crônica da Máfia, é mais fácil do que em outras; existem boas chances de que alguém com a autoridade os reúna numa unidade coesa.

O que acontece, contudo, quando um Narrador, seja por motivos próprios ou devido aos desejos dos jogadores, tem de incorporar personagens mafiosos num grupo que não é completamente orientado para a Máfia?

Se os personagens são inumanos além de serem mafiosos, não é tão difícil um feito como esse acontecer. Muitos enredos e histórias podem ser encontradas nos vários jogos do Mundo das Trevas para reunir os personagens. Se uma nova matilha de Garou está se formando para lidar com uma explosão repentina de atividade fomor, por exemplo, realmente importa se o Andarilho do Asfalto e o Senhor das Sombras sejam mafiosos e o Roedor de Ossos e o Peregrino Silencioso não? Se a cidade está sob cerco pelo Sabá, o príncipe se importará que alguns dos Membros lutando contra a incursão sejam homens feitos?

Quando os jogadores estão retratando mortais normais, contudo, ou quando o Narrador não quer arrastar os personagens a uma história voltada para monstros como aquelas sugeridas, ele pode ainda reunir tal grupo sem recorrer ao “Vocês se encontram num bar bebendo, decidem suas habilidades que complementam um ao outro e vão matar o dragão – hum, isso é, opor-se a seus rivais no submundo”.

Talvez o jeito mais fácil de incorporar mafiosos e personagens regulares seja através de amigos e família. Mesmo pessoas nascidas na Família provavelmente terão amigos que não são envolvidos, e talvez até mesmo parentes que escolhem um caminho diferente. Certamente, estes indivíduos têm de abrir seus caminhos e ainda ter amigos e família de seus dias antes de serem feitos. Se um destes amigos ou parentes entra em problemas – ou,

alternativamente, se o próprio mafioso se escalda e não pode voltar para a Família – bem, para que servem os amigos e família, se não para ajudar em tempos ruins? Dando um passo adiante, talvez o grupo consista de mafiosos e uns poucos de sua família que querem ser mafiosos, e insistem em arrebentar tudo não importa o que. Embora esta situação possa parecer cômica na superfície, retratar uma lenta mas inevitável perda da inocência é realmente uma experiência horrível e pode dar a um bom jogador algo no que mergulhar.

O conceito de “inimigo comum” trabalha muito bem para convencer todo tipo de pessoas a cooperar. Se sua crônica é projetada para retratar o sobrenatural no Mundo das Trevas como o inimigo, todos os tipos de personagens podem se reunir para trabalhar contra eles. Um mafioso, um estudante de colégio, um lojista e um tira podem descobrir os horrores que espreitam nas sombras, e se achar aliados contra ele. Sim, isso parece mais um grupo de *Call of Cthulhu* do que o Mundo das Trevas, mas isso não significa que não funcione.

Para adicionar drama, coloque os personagens nos papéis de adversários uns dos outros, até que eles finalmente sejam forçados pelas circunstâncias a cooperar. Por mais que seja um clichê de filme de ação, existe um real potencial para história em fazer os

mafiosos trabalharem com os tiras contra um perigo maior. Esse perigo não tem de ser sobrenatural, embora um lobisomem furioso certamente faria o trabalho. Se a cidade foi invadida por uma gangue chinesa particularmente brutal ou uma posse jamaicana que está tornando as coisas muito quentes tanto para a Máfia quanto para a polícia, uma aliança secreta pode de fato estar no melhor interesse de todos, desde que o juiz, o comissário e o departamento de justiça não saibam dela. E se ficar claro que o inimigo *não era* completamente mundano, que de fato era um Kuei-jin ou uma maliciosa aparição por trás da incursão, bem, esse é o modo que as coisas funcionam nessas histórias, não é?

Por que limitar suas opções a tiras e bandidos? Se alguns membros do grupo estão interpretando mafiosos, deixe outros jogadores retratarem os garçons e apostadores que os mafiosos estão constantemente apertando. Quando a mesa virar, quando todos na vizinhança perceberem que eles têm vampiros os caçando nos becos e que os tiras ignoram completamente sua condição, você pode muito bem ter um atirador da Máfia trabalhando lado a lado com o açougueiro local e o cara que vende flores e jornais na esquina. Todos trabalhando por uma meta comum – tornar a vizinhança segura o bastante para a Máfia começar a vitimizá-la novamente.

Funeral

Por Ed Hall

I. Caminhando

“-ama.”

A mulher na cama de hospital abriu seus olhos, que esvoaçaram por um momento e se fecharam novamente. O jovem se inclinou para frente em sua bengala e falou mais um pouco.

“Mama. Acorde, Mama. É Salvatore.”

A mulher inspirou alto. Seus olhos abriram, e ela disse, “Meu bebê.”

Uma enfermeira parou na entrada da porta aberta do quarto. “Senhor? Me desculpe, a hora da visita-” Então percebeu que a mulher na cama estava lutando para se sentar. A enfermeira cruzou o saguão correndo e ativou um interfone. “Missus Ruggiero acordou”, ela disse. “Chamem um médico aqui em baixo *agora*.”

II. Falando

“Seus médicos dizem que o ataque não poderia ter feito você perder *todo* seu italiano, Mama. Eles acham que você não *quer* entender. Então que seja. Nós falaremos inglês”. Salvatore Ruggiero sentou e esperou pela resposta de sua mãe.

Minutos se passaram.

“Conte-me o que aconteceu com seu Tio Emílio, filho”, Cristina Ruggiero finalmente disse. “Ninguém está falando.”

“Ninguém entende.”

“Você entende?”

“Talvez.”

“Então?”

“Emílio voou pela janela de seu quarto do hospital.”

“Eu sei”, Cristina disse. “Eu o ouvi tentar chamar meu nome um pouco antes de cair. Eu disse isso a eles. Ouvi cada palavra que ele disse enquanto sentava aqui comigo. Cada terrível palavra. Isso não é o que eles não estão me contando.”

Salvatore sentou-se e retomou seu silêncio. Por fim, ele disse, “As pessoas nos outros prédios o viram cair. Duas delas juraram que ele pegou fogo *após* sair pela janela.”

“Eles estão dizendo que foi suicídio?”

“Eles estão dizendo que foi um mistério.”

“De qualquer forma”, Cristina disse, “é uma cerimônia de caixão fechado.”

III. Contando

“Pietro me contou seu lado do que aconteceu na Sicília. Emílio não lhe contou o real motivo pelo qual Pietro veio vê-lo.”

“E o que foi?” Cristina continuou a picar alho enquanto conversava com seu filho.

“Tudo que você me contou, eu ouvi de Pietro”, Salvatore disse. “Mas após Emílio e os outros baterem em Ben – o comunista, Pietro contou a Emílio, e eu cito 'Me orgulho de Papa não estar vivo para ver em que monstro seu garotinho se tornou'. Pietro gritou quando me contou essa história.”

Cristina raspou o alho numa frigideira. Ela cobriu os quatro dentes de alho picados com azeite de oliva, adicionou um cubo de manteiga e colocou em fogo baixo. “Como Emílio reagiu?”

“Pietro disse que Emílio ficou mudo”. Salvatore fez uma pausa com o cheiro de alho cozido se juntando ao vapor de linguini fervendo na cozinha apertada. Ele disse, “Onde está *meu* pai?”

“Não sei.”

“Por que você veio para os Estados Unidos, Mama?”

“Para salvar meu casamento. Eu falhei.”

Cristina cortou seis tomates ao comprido. “Quando soubemos que você estava em coma”, ela disse, “seu pai foi convencido de que Pietro havia o envolvido em algo... repugnante. Ele me disse que suspeitava que Pietro poderia ser um pedófilo pois seu tio nunca havia se casado. Eu disse que era loucura. Ele disse que se nós não o retirássemos dos cuidados de Pietro ele iria embora. Não apenas de mim, mas da Itália. E ele foi. Ele veio para cá, e eu o segui. Mas isso não importa”. Cristina usou um garfo para pegar um pedaço de linguini, que soprou até ficar frio. O mordeu, assentiu com a cabeça, e removeu a pasta do fogo para escorrer.

“Você não imagina o que Tio Pietro e eu fizemos?”

“Ele me contou que vocês estavam recebendo instrução no misticismo católico. Que era bom o bastante para mim”. Cristina retirou o azeite fervendo do fogareiro antes que o alho dourasse.

Salvatore brincou com sua faca, então disse, “Acho, por ele, que foi verdade. Mama, existem coisas que não deveria lhe contar-”

“Então não conte.”

“Não, esta família tem tido mais segredos do que qualquer outra. Isso termina agora.”

Cristina sacudiu as últimas gotas de água da peneira cheia de linguini e esvaziou seu conteúdo no azeite quente. Adicionou tomates e um pouco de parmesão ralado. Ela misturou com pimenta, então dividiu em pratos. Colocou um diante de seu filho e sentou atrás do outro.

“Pietro era um dos Benandanti, Mama. Assim como seu pai. Assim como eu.”

Cristina ouviu enquanto eles comiam.

IV. Lendo

“Então a haste de metal que seu tio usou para bater no homem...”

“Aldo. Pai de Ennio.”

“Foi uma espada Benandante?”

“Foi a espada insubstituível de Aldo. Isso foi por que Pietro ficou tão chateado. Mas esse nome engana. No mundo dos vivos, elas são como enormes varas. No Mundo Inferior, contudo, são espadas.”

“Você tem uma?”

“Perdi meu caminho entre os mortos antes que pudesse forjar uma. Agora, não preciso de uma.”

“Mas esta tempestade fantasma... você a faz soar tão perigosa.”

“E é. Ela é o início do fim do mundo.”

“Você continua falando isso.”

“Por que é verdade. Também é verdade que Andreas Giovanni não estará aí para vê-lo se desdobrar. Seu mundo terminará antes do nosso. Eu lhe contei que um Giovanni matou Aldo?”

Cristina olhou o caixão simples entre ela e Salvatore. “Você acredita que um homem como seu tio mereça ser vingado?”

“Não”, Salvatore disse. “Ele conspirou com outros homens maus para fins maus. Mas isso não significa que uma coisa como Andreas mereça existir.”

O agente funerário se juntou a eles. Ele disse, “Decidiu madame?”

Sem olhar para o homem, Cristina disse, “Este aqui, por favor.”

V. Fim

Durante a cerimônia, Salvatore usava um par de óculos escuros que Cristina não havia visto

antes. Mais tarde, entre recusar convites de gângsters decrepitos, ela perguntou desde quando ele precisava de óculos de leitura. Ele sorriu mas não disse nada.

Quando as duas dúzias de pessoas que haviam comparecido ao funeral se foram, Cristina pediu aos atendentes que juntassem os arranjos florais. Vários haviam sido mandados de além-mar, e todos traziam a simples mensagem, em italiano ou inglês, "Adeus, amigo".

"Queime estes, por favor", Cristina disse. Ela e Salvatore então voltaram a caminhar entre as tumbas.

"Você vê", ela disse, "que as putas de seu tio pareciam comigo quando era jovem?"

"O quê? Não, eu estava ocupado notando todos os fantasmas", Salvatore disse. "Como os mafiosos dormem à noite com tantas pessoas mortas na volta?"

Cristina parou de caminhar e agarrou Salvatore pelo pulso.

"Então por que você não pode deixar esta vendetta contra os Giovanni? Como você *viverá* com o sangue de outros homens em suas mãos?"

"Aqueles como Andreas já não respiram mais. Eles só não descansaram ainda. Existem coisas piores no mundo do que a Máfia, Mama."

Cristina olhou pelos acres de mármore enquanto o vento sibilou entre as árvores.

"Eu sei, filho. Eu sei."

MAFIA

Nome:

Natureza:

Conceito:

Jogador:

Comportamento:

Família:

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○○
 Destreza _____ ●○○○○○
 Vigor _____ ●○○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○○
 Manipulação _____ ●○○○○○
 Aparência _____ ●○○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○○
 Inteligência _____ ●○○○○○
 Raciocínio _____ ●○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○○
 Esportes _____ ○○○○○○
 Briga _____ ○○○○○○
 Esquiva _____ ○○○○○○
 Empatia _____ ○○○○○○
 Expressão _____ ○○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○○
 Manha _____ ○○○○○○
 Lábia _____ ○○○○○○

Perícias

Empatia c/Animais _____ ○○○○○○
 Ofícios _____ ○○○○○○
 Condução _____ ○○○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○○
 Armas de Fogo _____ ○○○○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○○
 Performance _____ ○○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos _____ ○○○○○○
 Computador _____ ○○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○○
 Direito _____ ○○○○○○
 Linguística _____ ○○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○○
 Ocultismo _____ ○○○○○○
 Política _____ ○○○○○○
 Ciências _____ ○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Outras Características

_____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●○○○○○
 Auto-Controle _____ ●○○○○○
 Coragem _____ ●○○○○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha

 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

MUNDO DAS TREVAS:

MAFIA

Essa Coisa Nossa

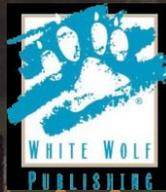
Como os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas, os "homens de respeito" são condenados em sua própria e única forma. Preso à tradição, ameaçado pela ética e forçado por natureza a permanecer fora da sociedade que o mantém, o gângster moderno é um personagem um tanto atraente como as mais monstruosas criaturas da noite.

Mundo das Trevas: Máfia

Inclui:

- Regras para criação de personagem para personagens da Máfia mortal.
- Conselhos de narrativa para incorporar a Máfia num jogo do Mundo das Trevas.
- Informação geral e enredos para cenários específicos.

VAMPIRO
A MÁSCARA



Jogadores
de Papel

