LA SONRISA DE ANNA

HARDBOILED

CODICE

CÓDICE

__Códice__ pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de __Códice__ está expresamente pensado para vosotros. Las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.

Puedes encontrar esta y las demás historias que hemos creado en descarga gratuita en nuestra web: www.codice.tk.

También puedes colaborar con nosotros comprando las ediciones físicas de nuestros módulos en www.shadowlands.es.

Investigación / Thriller

Hardboiled

3 - 6 horas

4 - 5 jugadores

Agradecimientos especiales a aquellos que han participado como testeadores de la aventura: Jacobo J., Míchel González, LorenLZI, Shin, Sara "Zenizas", Carlos "Gaztakin", Mariló Álvarez, Alejandro Barrantes, Paco Sanchís, Imanol Torres, Rodri, Jovi Blasco, Manuel Blasco, Lorena Jordán, Laura Escrich y la asociación Roach Room (Valencia). Sin vosotros el escabroso caso de Anna no hubiera sido el mismo.

Autor: Abraham Castro (Zero).
Publisher: Shadowlands.
Corrección: Zapo Valenzuela.
Maquetación: Zapo Valenzuela.
Ilustración portada: Iván García.
Ilustraciones interior: Iván García.
Dep. legal: B24370-2019
ISBN: 978-84-120586-2-8

LA SONRISA DE ANNA

El pasado es historia

A continuación, se presentan los rocambolescos acontecimientos que dan lugar a este caso. Se trata de un relato exhaustivo, porque es el esqueleto sobre el que se sustenta todo lo demás y consideramos que, gracias a él, te será fácil improvisar aquellos aspectos que no estén contemplados específicamente.

La trama que configura el caso ha sido diseñada para no integrar demasiados personajes, pero sí que estos tengan multitud de secretos -que podrían ser revelados o no-, implicando a los propios personajes de los jugadores, todo ello para alumbrar una historia lo más cercana posible al característico entramado argumento propio del cine negro.

YEGOR SOBOLEVA

Este caso comienza con un nombre: Yegor Soboleva. Este hombre de cincuenta y dos años fue encarcelado al final de la Segunda Guerra Mundial por espionaje contra los EE. UU. Para entonces, sus hijas Anya y Natalya ya habían emigrado a territorio americano y vivían relativamente felices.

Tras unos años de encierro y ante la negativa de Yegor a colaborar proporcionando información, fue condenado a pena de muerte. En estas fechas, Natalya se había convertido en escritora y Anya se había casado con un detective de homicidios llamado Logan Green, convirtiéndose en Anna Green. No obstante, la felicidad del matrimonio se esfumó apenas pasaron dos años: Logan encontraba más placer en golpear sospechosos y jugar a las cartas que en pasar tiempo con Anna; y mientras él trataba de reunir escaleras de color, ella recorría los clubes nocturnos de la ciudad. La belleza de Anna no tardó en llamar la atención de miembros relacionados con el hampa y otros criminales, y siendo ella una experta en el arte del flirteo, no le costó ganarse su confianza.

CONFIDENCIAS

Cuando la noticia de la pena de muerte de Yegor Soboleva llegó a oídos del FBI, alguien decidió que era un desperdicio, así que investigaron a su familia y descubrieron la habilidad para hacer contactos de su hija Anna, a la que informaron de la situación de su padre, prometiendo mantenerle con vida si accedía a hacer las veces de confidente para ellos. Anna aceptó, y desde entonces pincharon su teléfono -con su conocimiento-, adjudicando a un chupatintas del FBI la tarea de analizar los datos de las escuchas y redactar un informe semanal. Su nombre era Dudley White.

Anna ha estado trabajando como confidente para el FBI durante dos años, mientras se dedica a establecer contactos y sonsacar información a matones al tiempo que se esfuerza por ignorar a su marido Logan. Y es este último el que supone el detonante de la situación que se expone en este caso.

ALL-IN

Logan Green es un aficionado al juego. No juega mal, pero es demasiado impulsivo. Y le gusta beber. Una mezcla demasiado peligrosa. Y si añades al cóctel a la mafia…

El bueno del detective Green estaba sentado a una mesa de póquer descubierto organizada por la familia Leone.

La partida se extendió durante horas. El humo del tabaco llenaba la habitación y todos los presentes terminaron por congregarse en torno a la mesa de juego debido al nivel de las apuestas que empezaron a manejarse. Y en un all-in que parecía imposible de perder, Logan hizo una apuesta que no podía cubrir, lo que hizo que terminara atado en una silla y encañonado por un revólver .357 Magnum.

Desesperado, Logan jugó un as en la manga que creía olvidado: afirmó conocer la existencia de un libro gestionado por el cuerpo de policía que contiene el nombre de todos los confidentes y soplones de la ciudad. Su descubrimiento del mismo fue casual, cuando escuchó una conversación telefónica entre su capitán y un juez, afirmando que el libro estaba a buen recaudo en una caja fuerte de su despacho, y que su existencia se debía a la necesidad de que los contactos en la calle no se perdieran si el policía que los utilizaba caía en acto de servicio.

Uno de los matones de los Leone torció el gesto y dejó marchar a Logan, diciéndole que muy pronto tendría noticias suyas.

Al día siguiente, con Logan aún de resaca, el teléfono de su casa sonó. Era Salvatore Leone, uno de los capos de la familia: quería el libro antes de la festividad de San Genaro o Logan sería hombre muerto. Salvatore no pudo evitar apuntar que "si es verdad que ese libro tiene todos los nombres de los soplones de la poli, bien vale esos 5000 $ de deuda". El detective tiene una semana para conseguir el preciado objeto.

A LA ESCUCHA

En cuanto Salvatore cuelga el teléfono del otro lado, Logan no pierde el tiempo y se pone a trabajar para conseguir el libro: llama a un compañero del departamento de robos llamado Alfred Weiss para pedirle el nombre de algún criminal de medio pelo que sea bueno con los cerrojos, para que se ocupe de la caja fuerte -por supuesto, esta última información se la reserva-. Weiss le remite a Malcolm Wallace, un joven afroamericano al que recurren en el departamento habitualmente cuando necesitan entrar en algún sitio sin el permiso del dueño.

Todo este intercambio de información telefónica quedaría grabado en una cinta magnética que más tarde escucharía el agente del FBI Dudley White, lo que le haría despertar una ambición que ni él creía tener. Pronto se pondría en marcha para ser una parte más del caso, al pretender hacerse él mismo con el libro, de cara a usarlo como muestra ante sus superiores de lo que es capaz de hacer, pudiendo abandonar así su aburrido puesto como agente dedicado a las escuchas telefónicas.

Más tarde, Logan se pone en contacto cara a cara con Wallace, quien accede a colaborar a cambio de dinero -y para evitar ganarse las iras del detective Green-. Al final de la tarde, Logan se quedó hasta última hora en la comisaría para colarse en el despacho del capitán y buscar la caja fuerte para proporcionarle a Wallace la marca y el modelo en una segunda reunión.

Logan pasa el día siguiente devanándose los sesos para determinar cómo afrontar el robo. Un día más tarde, por la noche, recibe una llamada mientras cena con Anna en casa. Procede de la comisaría. Según parece, tienen en espera en el teléfono a un tal Malcolm Wallace que pregunta por él e insiste en que se trata de algo muy urgente. Maldiciendo por tener que recibir la llamada en su domicilio, Logan se resigna y accede. Wallace le comunica entonces que le han detenido por un crimen menor y que, si no hace algo al respecto, se va a pasar los siguientes siete días encerrado, esperando a que su caso llegue al tribunal antes de que deba pagar una multa para que le suelten -lo cual le impedirá abrir la caja para él al día siguiente-.

Al otro lado del teléfono, el agente Dudley White toma nota: ya sabe cuándo se producirá el robo.

Logan no tiene opción: sale de casa en mitad de la noche y soborna al oficial a cargo del calabozo para que haga la vista gorda con Wallace. A la salida de comisaría, Logan no puede evitar un arrebato de ira con el joven Wallace, advirtiéndole que "la próxima vez le volará la cabeza".

EL ROBO

A primera hora de la mañana, el agente White del FBI espera a que Logan salga de casa y le sigue. Sabe que el robo va a producirse hoy, pero no cuándo; así que, como no quiere levantar sospechas, aguarda pacientemente durante todo el día en el Molly's Launch and Dinner que hay frente a la comisaría, vigilando la entrada y salida de todos, a la espera de ver cómo se desarrollan los acontecimientos. White podría marcarse un tanto denunciando los actos de Logan, pero cree que es más provechoso hacerse con el libro y presentarse ante sus superiores con él, como muestra de su capacidad para llevar una investigación de campo.

El tiempo pasa y a última hora de la tarde, cuando menos gente hay en comisaría, Wallace aparece en los alrededores. Logan sale y le coloca unas esposas, introduciéndolo en comisaría como si fuera un detenido. Mientras el joven aguarda en un banco de la tercera planta, Logan va al baño y provoca un incendio que, rápidamente, llena de humo el lugar, forzando la evacuación.

Logan y Wallace retrasan su salida hasta quedarse solos en la planta, momento en el que el agente le quita las esposas y Wallace se pone a trabajar en el despacho del capitán mientras Logan vigila y, aunque en principio la cerradura se le resiste, al final la caja se abre para alivio del detective Green.

Sin perder tiempo y acosado por el denso humo que llena la planta, Logan saca el libro de tapas rojas y se lo guarda a la espalda, bajo la americana. Tampoco duda en llevarse un fajo de billetes que le arroja a Wallace como pago, sin siquiera preocuparse de cuánto dinero le estaba dando. Ambos terminan por salir llenos de hollín y apestando. Una vez a pie de calle, se separan. Logan se encamina a casa para asearse, cambiarse y concertar una cita con los Leone, mientras Wallace vuelve a su barrio.

EL LIBRO ROJO

Está codificado. Todo el texto está escrito como si se tratara de asientos de contabilidad. En él aparecen los nombres de los confidentes de la policía, escritos por orden alfabético según el apellido, acompañados de la inicial del nombre. A continuación, hay una serie de números que se corresponden con el código de distrito, el número de edificio y demás señas relacionadas con el soplón. En el otro extremo de la página, se encuentra el nombre del agente que lo convirtió en confidente y que habló con el capitán para añadir el nombre al libro.

Análisis de textos -Dote Investigativa de la que dispone Natalya- o *Criptografía* -una de las Dotes de Drake-, unida a *Contabilidad forense* -desarrollada por Ernest- y *Callejeo* -especialidad de Logan-, permiten descifrar por completo el libro, siempre que se le dedique tiempo, desvelando su significado oculto.

EL ROBO DEL ROBO

Al otro lado de la calle, el agente Dudley White sigue a Logan durante su marcha evaluando cómo hacerse con el libro. Y es que White es un oficinista, no un agente de campo, y no sabe cómo afrontar un encuentro con el detective Green por mucho que note el peso de su Colt Detective en el bolsillo del abrigo.

Así que, antes de llegar a casa de los Green, decide que otro hará el trabajo sucio por él: usa la cabina del final de la calle para llamar a Anna cuando Logan aún está fuera, y ordena a esta que le quite el libro de tapas rojas a su marido, quien está a punto de entrar. No obstante, Anna hace demasiadas preguntas, porque no es un encargo nada habitual, lo que provoca que Dudley termine perdiendo la paciencia y advirtiéndola que su nombre sale como confidente en el libro -cosa que realmente desconoce-, y que si llega a malas manos su vida correrá peligro. Anna termina por acceder en cuanto escucha cómo la puerta de casa se abre…, pero su mente comienza a maquinar un plan distinto.

Logan llega a casa e ignora las preguntas de Anna acerca de su desaliñada apariencia. Esconde el libro en la sala de estar, cuando cree que ella no mira, y se encamina al baño, momento en el que su mujer lo toma, lo ensobra y sale de casa con él usando la puerta trasera, evitando así que Dudley la vea. Anna cree entender el valor que el libro tiene para el agente del FBI y planea una jugada arriesgada: dejará el libro a buen recaudo y solo revelará su localización a Dudley a cambio de un trato por el que ella pueda dejar de ser confidente del Bureau. Lamentablemente, ella no sabe que el agente White no es más que un chupatintas con aspiraciones.

AMOR IMPOSIBLE

A estas alturas es cuando entra en escena Gioventino "Jay" Marsala, un matón que trabaja para la familia Cirincione, que pretende establecerse en la ciudad. Jay es el amante de Anna, a la que conoció hace solo unos meses. Desde el primer momento, Jay le pidió a Anna que dejara a su marido y se fuera con él, pero ella se negó sin dar explicaciones… Su pacto con el FBI no se lo permitiría. Y es por ello que Gioventino es el principal motivo por el que Anna decide jugársela a Dudley, para librarse de sus obligaciones y marcharse de la ciudad con su amado.

EL JUDÍO Y EL IRLANDÉS

Con el libro en su poder, Anna acude a Avi Rosembaun, un judío de edad avanzada que regenta un pequeño negocio de empeños, con el que ha trabajado anteriormente. Allí, debe insistir varias veces ante el mostrador para que Avi salga de la trastienda para atenderla. Una vez ante ella, Anna le cede el libro enfundado en un sobre marrón y le pide por favor que se lo guarde y, a cambio, le entregue un resguardo. Avi solo tiene que entregar el sobre a quien venga con el resguardo y, por el favor, Anna le desliza a cambio un billete de cien dólares al judío.

Cuando este accede, Anna se inclina sobre el mostrador y le besa la cabeza, marcándole con su pintalabios en un gesto cariñoso. A continuación, se marcha.

Avi toma el sobre y vuelve a la trastienda, donde se encontraba departiendo con Braden McGregor, un matón irlandés al que paga por protección. McGregor está allí por orden de su jefe, para aumentar la cuota que el judío debe pagar a cambio de protección, lo cual hace que el anciano farfulle y se queje –aun cuando sabe que no le queda más remedio que obedecer-.

McGregor disfruta importunando a Rosembaun, así que cuando este deja el sobre que Anna le ha dado sobre una estantería para poder bajar con comodidad por la empinada escalerilla -la cual lleva al sótano donde tiene la caja de caudales-, el irlandés no duda en coger el sobre y abrirlo sin el menor miramiento, para luego hojear el libro sin demasiado interés. Sin embargo, algo llama su atención: ve en él su propio nombre, "McGregor, B.", y su relación con el detective del que es confidente. A pesar de la clave que cifra el libro a ojos de un profano, a McGregor no le cuesta dilucidar de qué se trata.

Confundido e iracundo, McGregor hace subir a Avi Rosembaun por la escalerilla y le cuestiona sobre el libro y por qué esa mujer se lo ha dado. Avi es incapaz de contestar y el irlandés le golpea para asegurarse de que dice la verdad, solo para luego dejarlo caer al suelo por su propio peso. Allí, le quita el dinero que había venido a buscar y se marcha con el libro.

Lamentablemente para McGregor, antes de que salga por la puerta, Avi coge una Browning y le dispara por la espalda, hiriéndole en el omóplato y las costillas gracias a la dispersión del arma. El irlandés se recompone y le vacía su Colt 1911, haciéndole caer por el hueco de la escalerilla.

Herido y sangrando, Braden McGregor coloca el cartel de cerrado y sale del local de Avi Rosembaun a duras penas, tratando de llegar a casa.

Lo consigue, pero ha perdido demasiada sangre y antes de que pueda coger el teléfono para llamar a su jefe y que le manden ayuda, muere desangrado en el sofá, derrumbado sobre el libro de tapas rojas.

PÁNICO

Al mismo tiempo, Logan Green sale del baño y comienza a vestirse. Mientras se abrocha la camisa va a buscar el libro y contempla con pánico cómo este ha desaparecido. Grita el nombre de su mujer y recorre la casa de arriba abajo buscándola, para terminar saliendo a la calle en mangas de camisa. No puede haber sido nadie más.

Al final de la calle, Dudley White consume un cigarrillo tras otro cuando ve al detective Green salir en mangas de camisa a la calle y mirar en todas direcciones, para a continuación comenzar a correr sin rumbo fijo. El agente del FBI llama a Anna por teléfono pero nadie contesta, así que sin perder tiempo va tras Logan.

Tras unos minutos, Logan localiza a su mujer en la distancia y, con la mandíbula apretada, da un rodeo para atajarla a su paso por un callejón. Cuando esta se pone a su altura, la agarra por el brazo con violencia y la estampa contra la sucia pared de ladrillo, cuestionándola sobre el libro. Ella lo niega todo pero él insiste zarandeándola, por lo que Anna comienza a gritar pidiendo auxilio con la intención de llamar la atención de quien pase por allí. Es en ese momento cuando Logan, presa del pánico por hacerla callar, la empuja con violencia, lanzándola sobre un montón de basura apilada junto a un contenedor. Anna deja de moverse súbitamente. Ha muerto.

El detective Green se agacha sobre el cuerpo de Anna, agitándola para tratar de despertarla, pero su cuello yace flácido.

Casi al mismo tiempo, un viandante se asoma al callejón atraído por los gritos de auxilio de Anna. Logan ve cómo este se acerca y, sin tiempo para registrar el cuerpo de su mujer, sale corriendo en dirección contraria con intención de llegar a casa lo antes posible, para estar allí cuando reciba la llamada para notificarle la muerte de su mujer y contar así con una débil coartada.

SONRÍE

El viandante es un periodista freelance llamado Ernest DeWitt. Es un redactor mediocre, pero lo compensa con creces al no tener el menor escrúpulo.

Y es por ello que, al acercarse al cuerpo y ver la larga melena negra de Anna, de inmediato se le viene a la cabeza el sonado crimen de la Dalia Negra acaecido hace menos de un año.

Ser el primero en la escena de un crimen como este es una buena noticia, pero DeWitt tiene la intención de convertirla en una noticia de primera plana; así que tras cerciorarse de que nadie más anda por los alrededores, saca su navaja y le hace la sonrisa de Glasgow al cuerpo de Anna, para luego fotografiarla media docena de veces.

Por último, sale del callejón pidiendo ayuda, anunciando a viva voz que "el asesino de la Dalia Negra ha vuelto a actuar", para luego aguardar en el lugar a ver cómo se desenvuelve la escena.

Toda esta escena es contemplada en la lejanía por el agente Dudley White. Este ha visto cómo Logan se introducía en el callejón y tiraba de su mujer hacia el interior, y cómo posteriormente entraba en él Ernest y se agachaba sobre el cuerpo, manipulándolo de alguna manera.

Aunque para White todo han sido sombras a contraluz, tiene la sospecha de que Logan ha matado a su mujer y Ernest se ha llevado el libro tras registrar el cadáver. Y esa es una información que tratará de explotar en un futuro no muy lejano.

Dudley es uno de los muchos transeúntes que se acercan en corro al callejón cuando Ernest pide ayuda, permaneciendo en el lugar con la única intención de comprobar si el cuerpo de Anna aún tiene el libro rojo.

Los Angeles Post 2 DE ENERO DE 1947

La Dalia Negra

Elizabeth Short fue víctima de un cruento asesinato acontecido en Los Ángeles, en 1947. Su cuerpo apareció en un solar, terriblemente mutilado: seccionado por la mitad, desangrado, quemado con cigarrillos, con órganos extraídos y las extremidades rotas a golpes. Destacó sobremanera la sonrisa de Glasgow que le practicaron a su rostro: un corte en la cara que va desde la comisura del labio hasta la oreja, dejando la cara decorada con una grotesca y siniestra sonrisa. Elizabeth permaneció mucho tiempo atada –como demostraron las pruebas realizadas a sus muñecas- y gran parte de las mutilaciones las sufrió aún con vida.

El asesino nunca fue atrapado. La gran presencia de medios de comunicación en la escena del crimen y la dejadez por parte de la policía por mantener esta a salvo de manipulaciones hicieron que las únicas pistas encontradas fueran una huella de zapato y un saco de cemento –en el que presumiblemente se trasladó el cuerpo desde el lugar donde se la torturó-.

Hubo algunos sospechosos, pero todos terminaron descartados: Mark Hansen -dueño de una sala de baile frecuentada por Elizabeth- y Robert Manley –que la llevó a un motel cuando la encontró caminando sin rumbo por la ciudad-. Ambos tenían coartada.

El supuesto asesino se puso en contacto con periódicos locales para identificarse como tal, demostrándolo al mandar algunas de las posesiones de la chica asesinada a sus redacciones, apuntando que se encontraba firmemente decepcionado porque no se le daba la cobertura adecuada al suceso.

El caso fue olvidándose y los medios de comunicación no dudaron en restarle importancia a la muerte de Elizabeth, insinuando que era una chica fácil que se dejaba ver por entornos poco recomendables –poco menos les faltó decir que se tenía merecido lo que le ocurrió-.

El nombre de la Dalia Negra vino por una conjunción de factores: se había estrenado en cines no hace mucho "La Dalia Azul", y ella tenía un largo pelo negro y acostumbraba a vestir de ese mismo color, decorando su pelo a menudo con una flor. Es muy posible que este sobrenombre viniera dado por la necesidad de los medios de bautizarla con un nombre "con gancho".

SIRENAS DE POLICÍA

Una patrulla llega al lugar del crimen, seguida de cerca por el detective de homicidios Dan Knight y el forense Leonard Fritz. No tardan en identificar a Anna gracias a la documentación de su bolso y comienzan a recoger todas las pruebas en bolsas de papel.

Apenas media hora después, levantan el cuerpo y Knight se lleva a Ernest consigo a comisaría para tomarle declaración.

A su llegada, una oficinista se encarga de contactar con Logan Green y Natalya Soboleva como únicos parientes de Anna, conminándolos a presentarse en comisaría. La propia Natalya, muy afectada, llama a su marido, el detective privado Drake Steel, para que la acompañe con intención de llegar al fondo del asunto.

El agente Dudley White sigue el cuerpo de Anna hasta la comisaría y allí, una vez más, se desvía hacia el Molly's Launch and Dinner para tener vigilada la puerta, con la vista puesta en la salida de Ernest.

ALTERNATIVA: ANNA EN COMA

Puedes añadir un nuevo pistón que aumente la presión sobre el caso, haciendo que Anna no esté realmente muerta, sino en coma.

Este hecho será constatado por Knight cuando se acerque al cuerpo, pidiendo de inmediato que el forense lo corrobore… Esto convierte el acto de Ernest al "dibujarle la sonrisa" a Anna en algo aún más depravado y, sin duda, dejará a Logan con la boca abierta.

Si te decantas por esta opción, cuando la operadora de la comisaría se ponga en contacto con los personajes, les encomendará reunirse con el detective Knight en el hospital. Allí estará también Ernest, a quien Knight ha querido llevarse consigo –todo sea por facilitar que los personajes se conozcan lo antes posible-.

Cada día a partir del primero, puedes hacer una tirada percentil: hay un 10% de probabilidades de que Anna despierte ese día, desconcertada, con la memoria trastocada y privada de las capacidades para moverse y hablar. Confundida, podría irse recuperando paulatinamente.

De nuevo, cada día tira un d100: cada día que pase despierta hay un 20% de probabilidades de que Anna recupere la movilidad, el habla y por último la memoria, en ese orden –sigue tirando cada día hasta que todas sus funciones se hayan restablecido-. En cuanto recupere la memoria, contará todo lo sucedido.

Para añadir un factor más de presión, en cuanto despierte, Anna lo hará describiendo el rostro de Ernest como su último recuerdo. La descripción será ambigua, pero de inmediato deberían saltar todas las alarmas, colocando al periodista como posible causante del estado de la mujer.

Poner a Anna en coma puede ser una medida de presión más sobre Logan, y no son pocas las que ya carga a sus hombros: ¿tratará Logan de que Anna despierte para que le diga qué ha ocurrido con el libro?, ¿querrá quitarla de en medio para impedir que le identifique como su agresor?

Si usas esta opción, asegúrate primero de que el jugador que lo interpreta va a poder con ello.

Protagonistas pregenerados

Los personajes de este caso han sido especialmente diseñados para tener una implicación absoluta con la trama que se muestra, y es por ello que tienen un largo historial. Todos y cada uno de ellos están relacionados con la víctima, y cuentan con secretos que seguramente no deseen que sean desvelados.

Cada personaje cuenta, pues, además de con sus estadísticas de juego –diseñadas a partir del método de creación por puntos del manual básico de Hardboiled-, con un breve historial que resume los días previos al inicio del caso. Es necesario que los jugadores se familiaricen con él, aunque no de forma exhaustiva.

Para evitar ser redundantes en la presentación del caso, el historial facilitado a los jugadores no es tan extenso como el apartado de antecedentes anteriormente expuesto.

En lugar de ello, se ofrece una versión resumida. Es de esperar que los jugadores tengan preguntas para el Director de juego una vez lo hayan leído, y es por eso que recomendamos que se dedique tanto tiempo como sea necesario a pequeñas reuniones previas en solitario entre jugador y Director de juego para solventar cualquier duda que pueda surgir.

Dada la inmensidad de secretos que guardan los personajes para sí –quizá con la notable excepción de Natalya-, es posible que los jugadores lleguen a enfrentarse en algún momento. Abrázalo cuando llegue, porque es algo muy propio del género negro.

Por otro lado, es probable que algunos jugadores quieran mantener en el anonimato las acciones de sus personajes –como, por ejemplo, Ernest escabulléndose para colocar su navaja entre las pertenencias de alguien y así fabricar un sospechoso, o Logan interrogando a alguien sobre el libro rojo sin que nadie más sepa qué le dice este-. Puedes gestionar estas situaciones como mejor te parezca en relación a los jugadores que haya sentados a la mesa: hay quien prefiere tratar estos temas mediante notas escritas que se leen en silencio, "solo para sus ojos", mientras que otros prefieren levantarse y charlar apartados del resto de jugadores. Los más maduros seguro que pueden gestionar todo el asunto de viva voz, aun permitiendo que el resto de jugadores sean partícipes del asunto, porque confían en que sabrán mantener apartado lo que saben como jugadores de lo que saben sus personajes.

Quizá sea esta una cuestión que quieras plantearle a los jugadores tras repartirles sus personajes y permitirles comprobar cómo su pasado se teje con la trama del caso.

USANDO OTROS PERSONAJES

Este caso ha sido diseñado específicamente para jugar con los personajes que se presentan a continuación. Sin embargo –y aunque perderá enteros-, también puede usarse cualquier otro personaje haciendo que este observe el caso "desde fuera", en lugar de ser parte integral del mismo. Es decir, los personajes se mezclarán en el asunto para investigar la muerte de Anna Green y las circunstancias que la rodean, supliendo si hiciera falta las figuras del detective Dan Knight y del forense Leonard Fritz. En este caso, serán los personajes quienes tomen su papel.

Por supuesto, también puedes inventar tus propios ganchos para esos personajes: Logan puede ser el hermano de uno de ellos, Natalya una vieja amiga o amante que les pide ayuda, etc.

LOGAN GREEN, DETECTIVE DE HOMICIDIOS

Logan es un hombre de espalda ancha y hombros amplios, un duro detective de homicidios que se ha abierto camino en el departamento a base de patear la calle y sacarle información a sospechosos, matones y criminales.

Su constitución hace que la mayoría de los trajes que viste parezcan quedarle grandes, aunque es bien dado a dejar la americana en casa y vestir únicamente chaleco y pantalón bajo un guardapolvo gris, más propio de los viejos cowboys del oeste. Su corte de pelo respira disciplina y sus manos están llenas de cicatrices de tantas veces que se le han abierto heridas y han vuelto a cicatrizar.

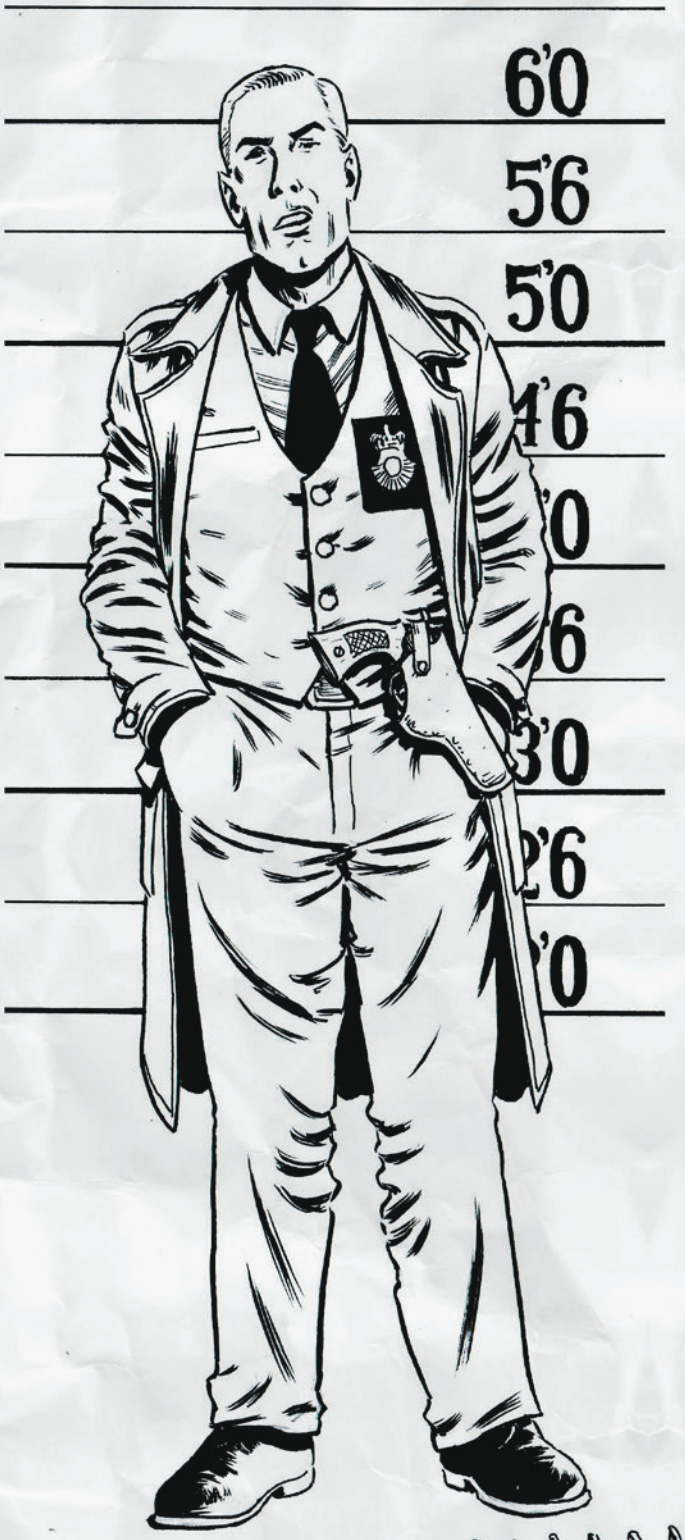
Logan conoció a su mujer, Anna, una noche durante una intervención, y la pasión inundó la relación desde el principio. Lamentablemente fue un fuego muy intenso que no sobrevivió a la convivencia, y en cuestión de un par de años la rutina los había convertido en compañeros de piso que coincidían de cuando en cuando durante la cena o para ver la televisión. A menudo, Logan encontraba más satisfactorio pasar la noche fuera de casa pateando la calle, bebiendo café y, sobre todo, jugando a las cartas.

Y fue así como su vida se complicó hace unos días. Por su cuenta y riesgo decidió meterse en una partida de póquer organizada por uno de los miembros de la familia Leone -la familia siciliana que rige los asuntos criminales de la ciudad-. Eso garantizaba buenas apuestas y un montón de dinero para el último que quedara en pie en la mesa. Por desgracia para Logan, se lo jugó todo cuando no debía y terminó debiendo un dinero que no tenía a gente muy poco recomendable.

Con una pistola en la sien, Logan le habló a los Leone de un libro que obraba en posesión del capitán, y que contenía los nombres de todos los soplones y confidentes de la policía de la ciudad, su área de influencia, dónde encontrarlos y con qué agentes trataban.

Los Leone decidieron perdonarle su deuda si les conseguía el libro en el plazo de una semana, y Logan no lo dudó. Se puso en contacto con Alfred Weiss, un conocido del departamento de robos, y este le recomendó a un tal Malcolm Wallace para "acceder a determinados lugares".

Juntos, entraron en comisaría como si Wallace fuera un detenido, y Logan creó una distracción en forma de incendio, forzando a evacuar la planta de la comisaría.



En ese momento aprovecharon para forzar la caja fuerte del despacho del capitán, quedándose Wallace con el dinero que había allí mientras Logan se hacía con su ansiado libro.

Policía y criminal se separaron al salir, yendo cada uno por su lado. Logan se marchó a casa a concertar una cita con los Leone y cambiarse su traje lleno de hollín. Al llegar a casa, estaba demasiado superado por la situación como para pararse a contestar las preguntas de su mujer acerca de su lamentable estado, así que se decidió a ignorarla, escondiendo el libro cuando ella estaba en la cocina para después meterse a la bañera.

Logan, a medio vestir, descolgó el teléfono para llamar a los Leone y concertar la entrega, cuando comprobó con pavor cómo el libro había desaparecido. Pensó inmediatamente en su mujer y no tardó en salir a la calle a buscarla a la carrera. Unos minutos después la encontró cruzando la calle y, preso de la ira, dio un rodeo para asaltarla a su paso por un callejón. Allí, la cogió, la apresó y le preguntó inquisitivamente por el libro. Ella dijo no saber de qué le estaba hablando y pidió ayuda a voz en grito, lo que atrajo la atención de algunos viandantes. Para hacerla callar, Logan la empujó con brusquedad y ella cayó de mala manera, rompiéndose el cuello.

Antes de que Logan tuviera tiempo para registrar lo que Anna llevaba encima, tuvo que salir corriendo cuando un transeúnte se acercó al callejón. El detective ni siquiera tiene claro si el viandante logró verle con claridad o no, pero no dejó de correr hasta llegar a casa para estar allí cuando recibiera la llamada de comisaría para notificarle el deceso de su mujer. Era una coartada débil, pero una coartada al fin y al cabo.

Esa llamada terminó llegando, y Logan está ahora en la comisaría esperando noticias.

- **Profesión:** Policía.
- **Atributos:** Vigor 85%, Destreza 50%, Perspicacia 45%, Carisma 70%, Suerte 25%.
- **PV:** 4d10+50 (media 72).
- **Pegada:** +9.
- **Rango de movimiento:** 5.
- **Moralidad / Inmoralidad:** 30/70.
- **Virtudes:** Cuando se me mete algo entre ceja y ceja no me detengo hasta conseguirlo.
- **Vicios:** Me jugaría mi vida a la carta más alta; La paciencia es una virtud…, y Dios no me ha llamado por ese camino.
- **Habilidades principales:** Disparar 85%, Liderazgo 90%, Percepción 68% y Vigilancia 62%.
- **Habilidades secundarias:** Conducir 50%, Hurtar 40%, Infiltración 40%, Juego 50%, Mantenimiento 35%, Ocultar 25%, Pelear 80%, Persuasión 40%, Preparación 50% y Presencia 40%.
- **Dotes investigativas:** Callejeo, Interrogatorio, Intimidación, Jerga policial, Líder innato y Tozudo.

NATALYA SOBOLEVA, ESCRITORA

Natalya es la hermana de Anna Green, a quien ella siempre se referirá como Anya, que es el nombre que le dieron sus padres. Anna no tardó en abrazar la cultura americana, algo por lo que Natalya la miraba con recelo y que las fue distanciando con el paso de los años.

Natalya tiene un porte regio, inflexible, y una melena castaña que heredó de su madre, a la que siempre procura recordar llevando su foto en un colgante que atesora como uno de los escasos recuerdos que le quedan de la fría tierra donde se crio. Su cara tiene rasgos finos y afilados que le confieren una dureza que contrasta con la delicadeza de sus curvas.

Natalya se crio en la Unión Soviética, pero emigró a Estados Unidos con su padre y su hermana cuando su madre murió, unos meses antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial. Al tiempo de llegar, su hermana y ella se quedaron solas cuando su padre fue detenido y encarcelado acusado de espionaje. Anna lo aceptó con resignación, pero Natalya nunca dejó de pelear por la libertad de su padre, cuya acusación fue expuesta de forma pública.

Yegor, su padre, terminó por ser condenado a la cámara de gas, pero su sentencia nunca llegó a ejecutarse debido a la pérdida de parte de los papeles de la acusación. Natalya siempre ha creído que su incansable lucha por liberar a su padre influyó en que su sentencia de muerte se conmutara por una cadena perpetua, y está muy orgullosa de ello.

En parte por la influencia de su madre –ávida lectora de todo cuanto caía en sus manos-, Natalya terminó por labrarse una carrera como escritora de novelas, cuyas tramas aprovechaba para criticar a los EE. UU. en todas sus facetas; debido, en parte, al desencanto tenido con el país a causa del encarcelamiento de su padre.

- **Profesión:** Escritora.
- **Atributos:** Vigor 40%, Destreza 65%, Perspicacia 70%, Carisma 55%, Suerte 35%.
- **PV:** 1d10 +30 (media 35).
- **Pegada:** +5.
- **Rango de movimiento:** 5.
- **Moralidad / Inmoralidad:** 70/30.
- **Virtudes:** Todo lo que necesitas aprender está en las páginas de un libro; Fría como el hielo.
- **Vicios:** Crítica implacable.
- **Hab. principales:** Conocimiento académico 80%, Humanidades 84%, Percepción 76% y Persuasión 65%.
- **Hab. secundarias:** Ciencia natural 67%, Conducir 21%, Negociar 52%, Pelear 35%, Preparación 30% y Presencia 45%.
- **Dotes investigativas:** Análisis de documentos, Consuelo, Historia, Idiomas (ruso, inglés, alemán, español y francés), Investigar, Lingüística, Tozudo y Trivialidades.

La treintañera rusa ha logrado escribir y publicar tres novelas que le ofrecen el rédito suficiente como para ganarse la vida con dignidad, y se encontraba inmersa en el proceso de documentación para iniciar la cuarta cuando recibió una visita del todo inesperada. Se trataba de un tipo con quien estuvo charlando largo rato acerca de la Unión Soviética y el tiempo pasado en ella por ambos, y la conversación terminó derivando a la crítica hacia los EE. UU.

Al final, el tipo le confirmó que su encuentro no había sido casual, y que pertenecía al NKVD –un servicio de asuntos internos soviético con cierta rama para el espionaje- y que estarían encantados de trabajar con ella: simplemente tenía que seguir escribiendo como hasta ahora, y a veces ellos le pedirían que introdujera algunas palabras en ciertos lugares del texto, que guardara cosas en su poder y luego las dejara en otro sitio, y cosas por el estilo. A cambio, una empresa financiaría todos sus libros en adelante.

Sin dejar tiempo para que contestara, el tipo le dijo que se lo pensara y que se pondría en contacto con ella más adelante.

Solo un par de días después, Natalya tuvo un nuevo encuentro, pero esta vez muy diferente: se trataba de un detective privado con el que se topó por casualidad en la biblioteca. Ella seguía documentándose, y él buscaba esclarecer una pista. Su nombre era Drake Steel.

Ambos hablaron largo y tendido sobre sus vidas y comenzaron a verse esporádicamente. De eso hace tres meses, y ahora están saliendo oficialmente y miran hacia el futuro con cierto optimismo.

Esta misma noche, una como otra cualquiera, el teléfono del apartamento que Natalya y Drake comparten ha sonado: era de comisaría, y conminaban a Natalya a presentarse allí por algo en relación a su hermana Anna –a quien Natalya no veía desde hace casi un año-. Ella avisó de inmediato a Drake, quien se decidió a acompañarla, ya que no albergaba demasiadas esperanzas de que se tratara de buenas noticias.

DRAKE STEEL, DETECTIVE PRIVADO

Francis Steeler figura en su tarjeta de visita como "Drake Steel, detective privado". Es un hombre de mediana edad, cerca de los cuarenta, en buen estado físico y de estatura media. No destaca demasiado físicamente y quizá por eso fue escogido durante la Segunda Guerra Mundial para llevar a cabo ciertas labores de espionaje, pasando a formar parte del OSS –la Oficina de Servicios Estratégicos, que hizo las labores de servicio de inteligencia durante la guerra por orden del presidente Roosevelt en el 42-.

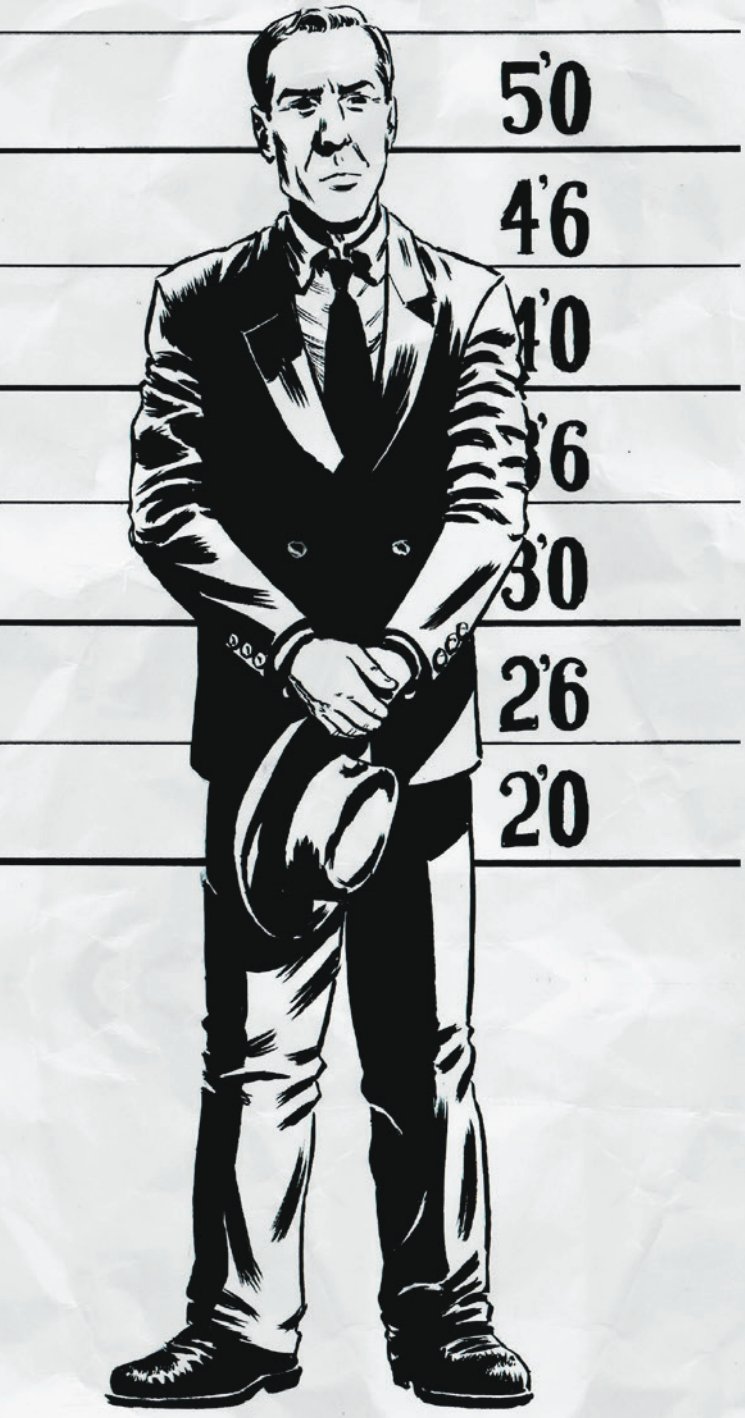
Drake es, por tanto, un veterano de guerra, aunque su trabajo se centró sobre todo en reclutar y entrenar a espías austriacos. A su regreso a EE. UU. al final de la guerra, Drake se licenció casi al mismo tiempo que el presidente Truman disolvía la OSS, pasando a establecerse en la ciudad como detective privado.

Apenas unos años más tarde, en el 47, Drake fue reclutado para la recién creada CIA –Central Inteligence Agency- por los méritos realizados durante la guerra y, en vista del nuevo trabajo que estaba desempeñando en territorio americano, le asignaron la tarea de investigar a varios sospechosos de espionaje en EE. UU.

Hace un par de meses, su superior –un hombre extremadamente inflexible y serio llamado Jonas Davenport- le asignó a un nuevo objetivo: Natalya Soboleva, hija de un espía que llevaba preso un tiempo en la cárcel. Al parecer, Soboleva era una escritora bastante crítica con el estilo de vida americano y podría haber sido contactada recientemente por agentes del NKVD –una especie de policía interna de la Unión Soviética que serviría como precursora del KGB- con algún propósito subversivo para con los EE. UU.

Drake preparó el terreno para acercarse a Natalya, a quien encontró perdida entre libros en la biblioteca, documentándose para su próxima novela. Allí hicieron buenas migas y tuvieron varias citas posteriormente. Tres meses después, ambos iniciaron una relación formal.

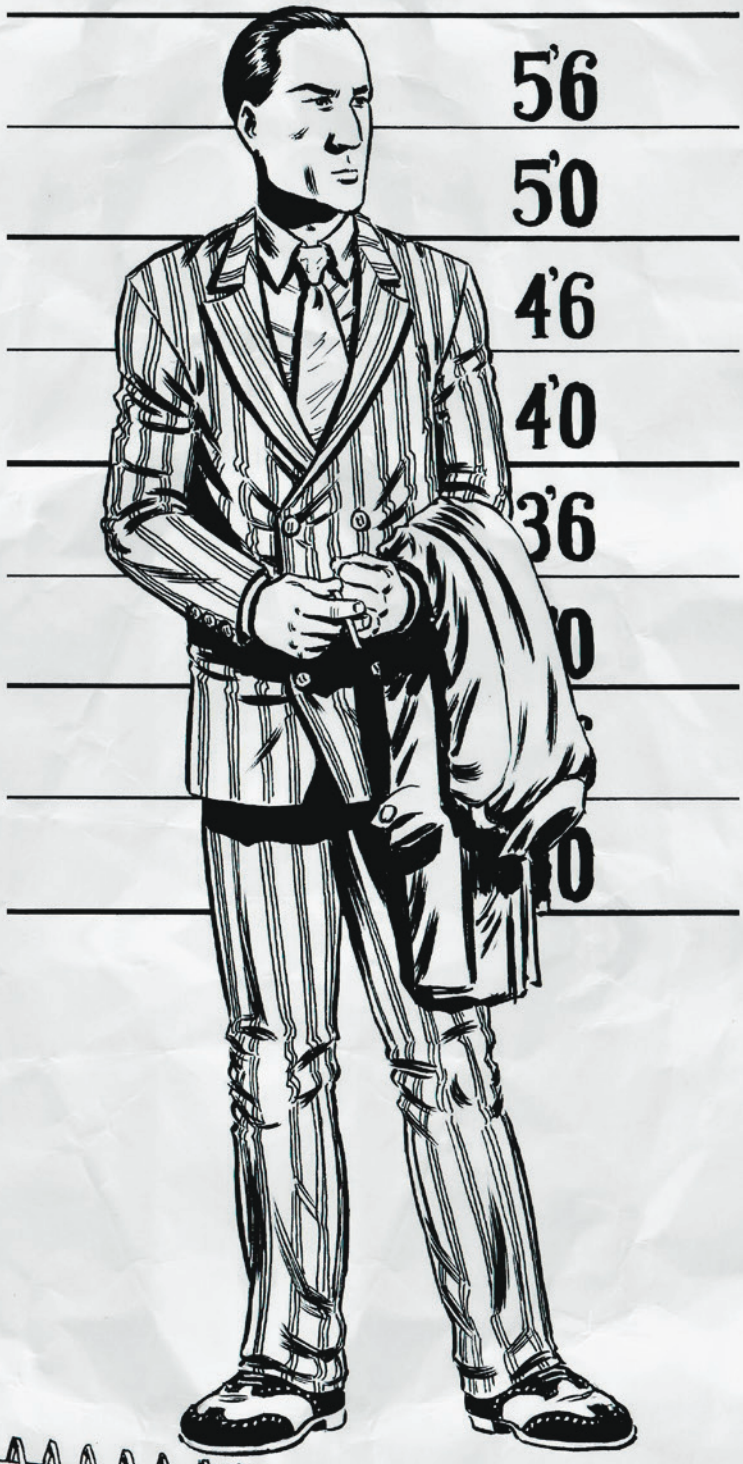
A pesar de su relación con Natalya, Drake nunca ha dejado de informar puntualmente a su superior por teléfono, al menos una vez cada dos semanas. Por el momento no hay nada reseñable, aunque sí es cierto que Natalya es muy vehemente en su crítica a los EE. UU. y su cultura.



Esta noche sonó el teléfono en casa y Natalya contestó. En cuanto colgó, Drake supo que algo iba mal. Al asomarse, vio a la joven escritora agarrándose el colgante con la foto de su madre, con la mano aún puesta en el teléfono y los ojos al borde del llanto. Dijo que la habían llamado de la comisaría para algo relacionado con Anya y que debían ir allí. Drake no lo dudó: asio su sombrero y su gabardina y acompañó a su chica a la comisaría. Ahora, ambos están en la sala de espera, aguardando a que les digan algo más.

- **Profesión:** Espía.
- **Atributos:** Vigor 60%, Destreza 50%, Perspicacia 70%, Carisma 50%, Suerte 35%.
- **PV:** 1d10 +50 (media 55).
- **Pegada:** +7.
- **Rango de movimiento:** 5.
- **Moralidad / Inmoralidad:** 60/40.
- **Virtudes:** No puedes mentir a un mentiroso; Adaptarse a la situación es la única forma de salir indemne.
- **Vicios:** Si pudiera fumar mientras duermo, lo haría.
- **Hab. principales:** Disparar 70%, Infiltración 87%, Percepción 78% y Persuasión 70%.
- **Hab. secundarias:** Conducir 40%, Disfraz 45%, Explosivos 5%, Hurtar 60%, Juego 21%, Liderazgo 40%, Mantenimiento 40%, Ocultar 40%, Presencia 39%, Primeros auxilios 40%, Supervivencia 35% y Vigilancia 45%.
- **Dotes investigativas:** Cerrajería, Detección de mentiras, Espionaje, Idiomas (inglés, alemán, francés y chapurrea el ruso) y Vigilancia electrónica.

GIOVENTINO "JAY" MARSALA, CRIMINAL EN CIERNES



Todo el mundo le llama "Jay" porque en sus papeles, al inscribirle tras nacer, el funcionario de turno le inscribió como Jioventino -con J-. Es un soldado de la familia Cirincione, llegado desde otra ciudad hace unos meses junto a media docena más de afiliados. Su cometido es tantear el terreno y prepararlo para que la familia se establezca, a sabiendas de que esta ciudad pertenece a los Leone, así que sale por ahí de cuando en cuando a ver qué se cuece, quién domina qué barrios y, de paso, ir haciendo contactos.

En una de esas salidas nocturnas conoció a Anna, con la que inició una relación como su amante. Sabe que está casada con un policía de homicidios llamado Logan y que mantenían un matrimonio de extremos, muy fogoso en sus primeros días pero totalmente gélido en la actualidad, ignorándose mutuamente y compartiendo escaso tiempo juntos.

Jay sabe que él bebe y juega, pero ella siempre negó que hubiera ninguna clase de maltrato, aunque Jay no lo tiene claro del todo. Su marido pasaba mucho tiempo fuera de casa debido a su trabajo y sus aficiones, lo que Anna compensó vistiéndose con sus mejores galas y saliendo a tomar unas copas, codeándose con gente adinerada y aspirantes a famosos, muchos de ellos criminales.

Así es, precisamente, como Jay conoció a Anna. La vio en un club mientras apartaba con eficacia a moscones repeinados con aspiraciones. Se acercó a ella, ella se acercó a él, y el resto es historia.

- **Profesión:** Criminal.
- **Atributos:** Vigor 71%, Destreza 39%, Perspicacia 45%, Carisma 45%, Suerte 50%.
- **PV:** 3d10 +50 (media 66).
- **Pegada:** +8.
- **Rango de movimiento:** 5.
- **Moralidad / Inmoralidad:** 20/80.
- **Virtudes:** ninguna.
- **Vicios:** Cualquier gesto puede ser un desafío; Debe quedar claro quién manda aquí.
- **Hab. principales:** Infiltración 68%, Liderazgo 85%, Pelear 90% y Vigilancia 62%.
- **Hab. secundarias:** Conducir 60%, Disparar 55%, Explosivos 40%, Hurtar 40%, Juego 30%, Negociar 45%, Ocultar 55%, Percepción 35%, Persuasión 40% y Presencia 50%.
- **Dotes investigativas:** Adulación, Balística, Callejeo, Cerrajería, Intimidación y Recogida de pruebas.

Jay y Anna llevan solo un mes viéndose y, aunque ella siempre dijo que no quería atarse a nadie –eso ya lo hizo con su marido y no le salió bien-, a veces hablaban de largarse de la ciudad. Jay abandonaría a la familia Marsala y Anna a su marido. Ambos arriesgarían, pero merecería la pena. No obstante, esa conversación siempre terminaba con ella mirando hacia el horizonte y negando con la cabeza… "No puedo" decía, "ahora no", y cambiaba de tema. Luego se acostaban y eso parecía bastar; hasta esta noche.

Hace cosa de media hora, Jay recibió una llamada en su pequeño apartamento. Era Anna, tenía buenas noticias que darle y le conminaba a reunirse con ella en una cafetería donde una vez tomaron algo. Parecía feliz y nerviosa. Así que Jay fue hacia allí y, al llegar a la puerta, apuró un cigarrillo antes de entrar. Fue justo en ese momento cuando vio que una pequeña multitud se agolpaba en torno a un callejón, no muy lejos.

Anna aún no había llegado, así que se acercó a echar un vistazo. Y a medida que lo hacía, un nudo se le fue formando en la boca del estómago. Algunos de los que se habían acercado al lugar se retiraban con una mueca de disgusto en el rostro. Abriéndose paso entre ellos, la vio. Era Anna, tumbada en el callejón y custodiada por un par de patrulleros. Casi al mismo tiempo, un detective de homicidios y el forense llegaban, y Jay se quedó a observar.

Cuando llegaron el detective Knight y el forense y levantaron el cuerpo, Jay se dijo a sí mismo que tenía que llegar al fondo de todo esto y se encaminó hacia la comisaría. De camino, inventó una coartada para presentarse en el lugar: fingiría ser un investigador de la compañía de seguros, argumentando tener contactos entre las funerarias y los jueces, quienes no dudan en avisarle en caso de un suceso como este, en el que una clienta con un importante seguro de vida fallecía en extrañas circunstancias.

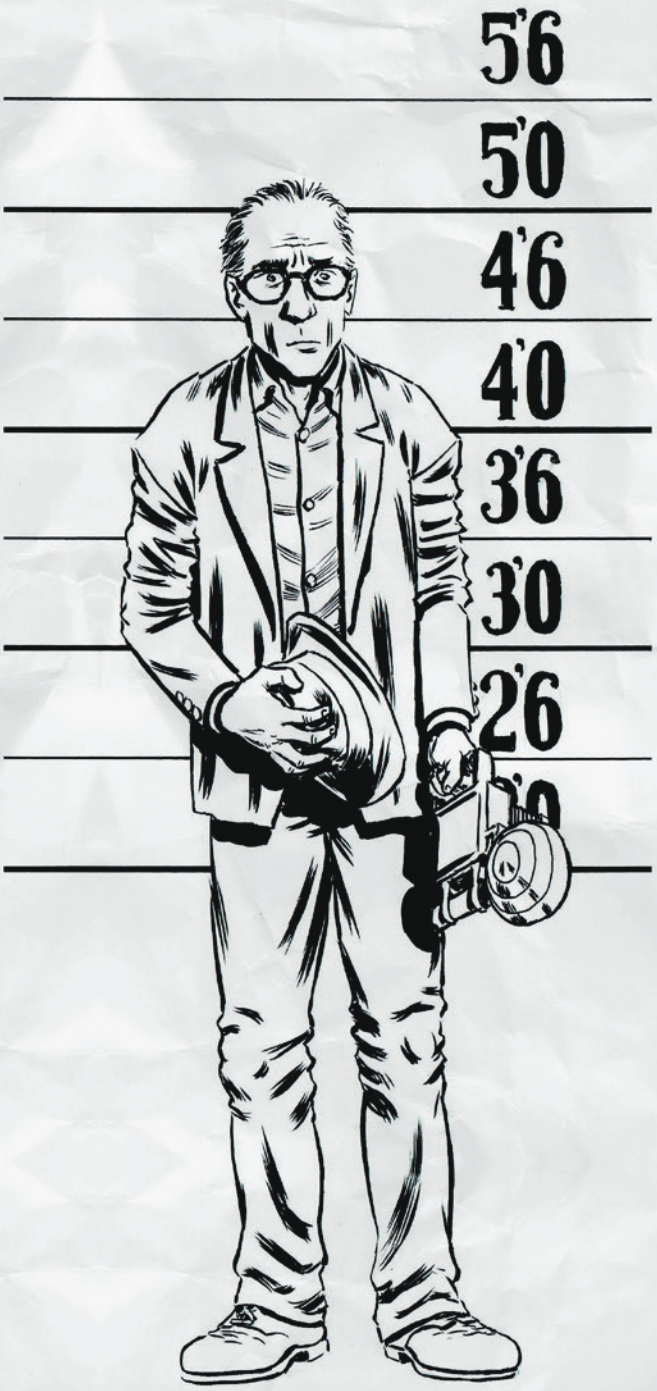
ERNEST DEWITT, PERIODISTA SIN ESCRÚPULOS

Ernest es un periodista que va por libre, en parte porque odia tener que trabajar bajo las exigencias de un editor. Desde que se licenciara en periodismo ha estado buscando cubrir el caso de su vida, uno que le permita saltar a la fama, escribir un libro sobre el tema, quizá inspirar una serie de televisión, etc. Lamentablemente para él, sus artículos y fotografías nunca han llegado a tanto, aunque tiene el suficiente talento para ganarse la vida vendiendo sus textos a los periódicos una vez los ha finalizado.

Con el paso del tiempo y la multitud de oportunidades perdidas, Ernest vio que era prácticamente imposible encontrar una gran historia por sí misma. Las grandes historias son solo historias que se adornan hasta convertirlas en grandes, y con ese pensamiento en mente, sus escrúpulos fueron desapareciendo hasta no quedar ni una pizca de moral en él. Ahora su lema es: "Lo que sea por una buena historia".

Ernest vive en un pequeño apartamento con vistas a la pared del edificio de enfrente, acariciado por el sonido de las peleas que provoca el bar de copas que hay justo debajo y el olor a orina del callejón adyacente. Por tanto, cada día que abre los ojos es un triste recuerdo de lo poco que ha conseguido y lo mucho que le queda por recorrer.

Es por todo ello que, cuando los gritos de auxilio de lo que parecía ser una mujer en un callejón llegaron hasta sus oídos, Ernest lo primero que hizo fue agarrar con fuerza su cámara y acercarse lentamente al lugar. Allí vio una figura corpulenta levantarse repentinamente del suelo donde estaba acuclillada y marcharse en dirección contraria.



Al continuar acercándose con cautela, Ernest vio a una preciosa mujer de pelo moreno tumbada sobre un montón de basura. Estaba muerta. No lo podía creer. Era el primero en la escena del crimen, y podía ser interesante… Pero él lo iba a hacer aún mejor: tras mirar a su alrededor para ver que nadie le estaba viendo, sacó su navaja y le cortó las mejillas a la chica, dándole la grotesca "sonrisa de Glasgow". A continuación, lanzó varias fotografías al cuerpo y salió corriendo del callejón, gritando a viva voz que el asesino de la Dalia Negra había vuelto a actuar.

La policía llegó e identificó a Ernest como el primero en la escena del crimen. Otros testigos aseguraron que lo vieron acercarse con lentitud hacia el lugar. Aunque inmediatamente se le borró como sospechoso, sí hubo quien lo tildó de inmoral, pues se cree que lo primero que hizo en lugar de tratar de socorrer a la víctima fue lanzar unas cuantas fotografías.

En parte como castigo por su reprochable comportamiento y en parte por la necesidad de tomarle declaración, el detective encargado de la escena del crimen metió a Ernest en un coche patrulla y lo llevó a comisaría.

Ernest está ahora en la sala de espera de comisaría, aguardando a que le tomen declaración oficial. Aún tiene en su bolsillo la navaja con la que hizo "sonreír" el rostro de Anna, y sabe que colocarla en el lugar adecuado podría fabricar un sospechoso interesante. Guarda ese as en la manga hasta que llegue el momento oportuno.

- **Profesión:** Reportero.
- **Atributos:** Vigor 35%, Destreza 45%, Perspicacia 70%, Carisma 60%, Suerte 45%.
- **PV:** 1d10 +30 (media 35).
- **Pegada:** +4.
- **Rango de movimiento:** 4.
- **Moralidad / Inmoralidad:** 10/90.
- **Virtudes:** ninguna.
- **Vicios:** Ni el menor escrúpulo; Mentiroso compulsivo; Si puedes aumentar la presión del lugar, hazlo y a ver qué pasa.
- **Hab. principales:** Infiltración 75%, Percepción 78%, Presencia 85% y Vigilancia 67%.
- **Hab. secundarias:** Conducir 25%, Conocimiento académico 30%, Disfraz 40%, Humanidades 40%, Hurtar 50%, Mantenimiento 45%, Negociar 65%, Ocultar 45%, Persuasión 60% y Preparación 50%.
- **Dotes investigativas:** Adulación, Alta sociedad, Contabilidad forense, Fotografía, Investigar, Lengua de plata y Trivialidades.

El presente es ahora

El caso comienza con todos los personajes reunidos en una de las salas de espera de la comisaría, conectada por un largo pasillo de baldosines blancos al depósito de cadáveres.

Ve uno por uno con cada uno de los jugadores, y que estos describan la actitud que tienen ahora mismo sus personajes y el aspecto que tienen.

Instantes después, un patrullero llega a la sala de espera y se coloca en el centro con una tablilla para realizar un informe preliminar. Uno por uno, va preguntándoles los datos a viva voz para que todos los demás sepan quiénes son el resto y qué relación tienen con el caso: "¿Su nombre? Oh, así que usted fue quien encontró el cadáver", "Y entonces usted es la hermana de la víctima, ¿verdad?", etc.

El patrullero se marcha a continuación, dejando a los personajes solos, dándoles la oportunidad de que conversen entre sí y se pongan al día. Quizá surjan los primeros roces, ya que en la misma sala están el marido y asesino de Anna; su hermana sospechosa de ser espía para los rusos; un detective que es a la vez agente de la CIA; el periodista que encontró el cuerpo, y que no dudó en "profanarlo" para tener una historia más atractiva de cara a los tabloides; sin olvidarnos del amante aspirante a mafioso. Un cóctel de lo más explosivo.

- Mientras los personajes aguardan en la sala de espera, cualquiera que supere una tirada de *Percepción* podrá percatarse de una conversación entre dos patrulleros que toman café en el pasillo, no muy lejos. Ambos comentan de forma anecdótica los hechos ocurridos esa misma tarde, haciendo especial énfasis en la algarabía que se montó cuando un conato de incendio se inició en la tercera planta, obligando a evacuarla.

- Un personaje que se acerque a estos patrulleros y mediante *Persuasión* o *Presencia* -o *Adulación*, *Flirtear* o *Jerga policial*- les tire de la lengua podrá descubrir que el incendio pareció ser provocado, y que alguien también entró a robar en el despacho del capitán.

Tras unos minutos, Knight aparece en la sala desde el depósito pidiendo a Logan y Natalya que le acompañen para identificar el cuerpo en la morgue. Este debería ser un momento desconcertante para Logan, ya que verá que al cuerpo de su mujer le han cortado las mejillas, dándole una apariencia grotesca.

LA CIUDAD

Este caso se desarrolla casi por completo en un entorno urbano. Este se corresponde con "La Ciudad", y es que no hemos querido ceñirnos a una ninguna en concreto para no cerrar puertas al Director de juego. La Ciudad puede ser Los Ángeles, Nueva York, Boston o Berlín. Puede ser incluso una misma que tú puedas inventar o alguna que quieras recrear de una obra de ficción, como Gotham o Empire City, por ejemplo.

Es por ello que, a lo largo de toda la aventura, se hace referencia a lugares de forma ambigua, tales como la "zona industrial" o "el centro". Sin embargo, no dudes en personalizar estos lugares tanto como desees para darle color al lienzo que te presentamos. Así, la calle en la que se encuentra el cuerpo de Anya Green podría estar junto al metro del barrio de Dumbo en Brooklyn o estar a un par de calles de Sepúlveda Bulevar en Los Ángeles.

Junto a la mesa metálica hay una más pequeña con una bolsa de papel abierta, de la que se han sacado media docena de pruebas del callejón que ahora descansan junto a ella: no hay ni rastro del libro rojo, pero, entre colillas y otras pistas sin relevancia, hay un resguardo de una tienda de empeños llamada "Rosembaun Empire".

Un uso de *Jerga policial* (*Liderazgo*) por parte de Logan le garantizaría la cooperación de Knight para que este les dejara echar un vistazo al cuerpo más de cerca, pudiendo obtener información del mismo sin necesidad de esperar a la autopsia al día siguiente.

- Anna murió a consecuencia de una fractura cervical, fruto de un golpe violento contra un objeto contundente fotografiado en el callejón.

- Tiene hematomas en los brazos, producto de haber sido sujetada y zarandeada con fuerza. El tamaño de los mismos indica que se trataba de alguien corpulento, entre metro ochenta y metro noventa.

- La Dote *Psicología forense* revelará que se trata de un crimen pasional, producto de una explosión de ira repentina e incontrolable.

Leonard Fritz, el forense, tendrá los resultados de la autopsia y de las pruebas realizadas y su informe para el sábado 18. Este ofrece la siguiente información relevante:

- En el cuerpo había huellas de Logan Green y Ernest DeWiit, además de unas parciales que coinciden con las de Jay Marsala -producto de su última noche con Anna-.

- La deformación facial se produjo post-mortem.

- La conclusión aportada por Fritz es que la muerte fue un accidente.

Antes de despedirse de los personajes, de nuevo en la sala de espera fuera del depósito, Knight les pide por favor que sean pacientes, que se hará cargo del caso. También les pide que estén localizables la mayor parte del tiempo, y a Logan en concreto le solicita que pase la noche en un sitio diferente a su casa –como un motel o la casa de Natalya-, para evitar alterar cualquier prueba.

Una vez liberados en la comisaría, los personajes son libres de moverse a donde deseen, en pos de cumplir sus propios intereses. A priori, todos necesitan colaborar para beneficiarse de las habilidades de los demás, pero Logan es quien está en peor posición: por un lado necesita encontrar el libro rojo desesperadamente y por otro evitar que le cojan como artífice de la muerte de su mujer. Además, tiene solo 72 horas para conseguirlo, una situación nada envidiable.

En adelante, el caso se presenta como una serie de escenarios que podrían visitar los personajes. En lo que respecta a los Pnj´s (Personajes no jugadores) y su comportamiento, cada uno de ellos incluye una "agenda", que habla de sus motivaciones y los pasos que podría dar para conseguirlas. Cada Pnj de relevancia se describe en su propio apartado.

Toda esta información, unida a la presentación de los acontecimientos mencionados anteriormente, debería proporcionarte los cimientos necesarios para llevar a cabo cualquier improvisación que el caso requiera.

También se presenta una breve cronología sobre el pasado, presente y futuro del caso a modo de resumen, en la que se incluyen algunos acontecimientos que podrían suceder si los personajes no hacen nada para evitarlo.

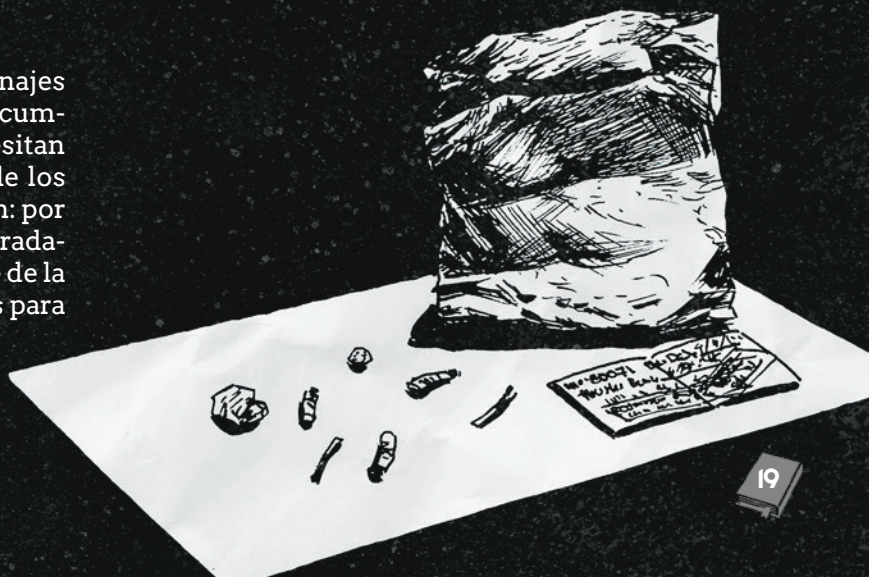
La cronología también tiene una serie de eventos asociados sin fecha concreta, los cuales puedes introducir en el caso en el momento que mejor te parezca, atendiendo a los consejos que se dan en ellos.

ANNA MALTRATADA

Aunque no se contempla en la historia básica, si quieres puedes decidir que Logan maltratara a Anna. Esto hace la situación presentada en la autopsia algo más escabrosa para los presentes, y sin duda predispone a que Natalya se oponga frontalmente a Logan, al percatarse de soslayo de los moratones que tiene el cuerpo de su hermana.

Si optas por esta opción, debes añadir los hematomas a la descripción del cadáver cuando el detective Knight retira la sábana, apareciendo estos mencionados posteriormente en la autopsia de Fritz, calificados como "antiguos y reiterativos".

Usar o no esta versión de la relación entre Logan y Anna depende por entero de ti como Director de juego, y deberías valorar el tono que quieres dar a la historia y el poso que te gustaría dejar con ella.



Cronología del caso

Dia 0.-

Domingo 12 de Septiembre de 1948. Logan pierde una apuesta de cartas con los Leone. Para que le perdonen la deuda, les habla del libro rojo.

Dia 1.-

Lunes 13 de Septiembre de 1948. Logan recibe la llamada de Salvatore Leone: le da una semana de plazo para conseguir el libro. Se pone contacto con Weiss, quien le redirige a Malcolm Wallace. Pacta con él abrir la caja fuerte del despacho del capitán.

Día 2.-

Martes 14 de Septiembre de 1948. Logan planea el robo.

Día 3.-

Miércoles 15 de Septiembre de 1948. Logan recibe una llamada de Malcolm Wallace desde el calabozo y tiene que ir a sacarlo sobornando al oficial de guardia.

Día 4.-

Jueves 16 de Septiembre de 1948. Logan roba el libro rojo a última hora de la tarde. Anna hace lo propio, por exigencia de Dudley White, mientras Logan se ducha. Anna deja el libro a Avi Rosembaun y se marcha para ser encontrada y asaltada por Logan, resultando en su muerte accidental.

Braden McGregor le roba el libro a Avi Rosembaun al ver su nombre en él. Avi le hiere por la espalda y McGregor lo mata vaciándole un cargador. McGregor se marcha colocando el cartel de cerrado para morir horas después en su apartamento.

Los pjs se reúnen en la comisaría de madrugada y se inicia el caso.

Día 5.-

Viernes 17 de Septiembre de 1948. La muerte de Anna llega a oídos de la familia Leone y estos, en algún momento de aquí en adelante, mandan a un par de sus chicos para reunirse con Logan y recordarle sus deberes. Cualquiera con *Callejeo* -como Drake Steel- los reconocerá como hombres de los Leone. Esta situación puede ser especialmente tensa si los Leone ven a Jay, a quien sin duda reconocerán como perteneciente a la familia Cirincione, con miradas provocadoras, gestos airados y palabras silbando aquí y allá.

A primera hora de la mañana el detective Dan Knight visita la residencia de los Green. A media mañana se dirige al Rosembaun Empire.

Día 6.-

Sábado 18 de Septiembre de 1948. Leonard Fritz termina su informe como forense sobre la muerte de Anna Green.

Dan Knight rastrea a Braden McGregor hasta su apartamento a primera hora de la mañana, tras hablar con testigos del tiroteo del Rosembaun Empire. Por la tarde acude al puerto a hablar con Declan Shaw sobre McGregor.

Dia 7.-

Domingo 19 de Septiembre de 1948. Festividad de San Genaro. La familia Leone envía a cuatro hombres armados a por Logan, para que lo tiroteen y abandonen una baraja de cartas sobre el cadáver, como aviso para futuros deudores.

Eventos sin fecha establecida

Si Logan se deja caer por la comisaría, Alfred Weiss se acercará hasta él y le preguntará qué tal le fue con Malcolm Wallace, tratando de averiguar para qué quería trabajar con él. Si Logan no maneja con delicadeza el asunto –siendo brusco, amenazándole, etc.-, Weiss se despedirá diciéndole que "es curioso que dos días después de su llamada hayan forzado la caja fuerte del despacho del capitán".

Esto podría suponer un problema para Logan más adelante, cuando Weiss se ofrezca voluntario para investigar el robo en el despacho del capitán. Si esto ocurre durante el desarrollo de este caso o no, lo dejamos por entero a tu criterio como Director de juego.

- En cualquier momento, cuando Logan vuelva a casa o a la comisaría y haya recuperado el libro, recibirá la llamada -o se le dará el mensaje- de Malcolm Wallace: han vuelto a encerrarle al pillarle con el gran fajo de billetes que Logan le entregó directamente desde la caja fuerte como pago. Van a trasladarle en dos o tres horas para ver al juez y que dé explicaciones. Si Logan no hace nada por sacarlo del lugar, va a soltarlo todo.

- Para cuando el caso arranca para los personajes, Dudley está esperando frente a la comisaría tomándose un café, aguardando. Su principal idea es asaltar a Ernest cuando lo vea a solas, ayudado de su pequeño Colt Detective, para quitarle el libro.

Cuando confirme que no lo tiene -no sin antes amenazarle con insistencia con dispararle-, se marchará para hacer lo mismo con Logan: esperará hasta poder asaltarlo a solas, para amenazarle con revelar que sabe que fue él quien mató a Anna.

Alternativamente, puedes hacer que Dudley intente llegar a un trato con Ernest: el agente del FBI accedería a decirle quién mató a Anna, a cambio de que le consiguiera el libro.

En cualquier otro caso, su idea es seguir a los personajes a distancia -siempre tras Logan, en caso de que se separen- hasta que tenga claro que han conseguido el libro, y luego asaltarlos a punta de pistola para hacerse con él mientras intenta controlar su tartamudeo e incontrolable nerviosismo -que será más acuciado cuanto más superado se vea por la situación, por ejemplo, debido al número de personajes a los que tenga que arrinconar a la vez-.

Ten en cuenta que el nerviosismo de Dudley lo hace considerablemente peligroso, porque puede apretar el gatillo de forma refleja ante el menor movimiento inesperado.

En cualquier momento en el que no haya una gran abundancia de gente en los alrededores, puede hacerse una tirada de *Vigilancia* para percatarse de la presencia de Dudley en diferentes lugares.

Si este es capturado y reducido, no dudará en largar todo lo que sabe sobre Anna como confidente, tratando de manipular a Logan para que le consiga el libro y se lo entregue a él, ganándose así el favor del FBI. Dudley le promete buscar un chivo expiatorio para la muerte de su mujer y darle pie a una nueva vida como confidente del FBI –cosa que realmente no puede hacer por sí mismo, pero puede planteárselo a sus superiores-.

- Dependiendo de cómo manejen los personajes la existencia del libro y lo trascendente que se vuelvan los sucesos que lleven a cabo, el NKVD podría ponerse en contacto con Natalya para encargarle que se haga con el libro rojo y se lo entregue.

Los rusos podrían utilizarlo como moneda de cambio para negociar con los estadounidenses, evitando entregar el libro a alguna banda criminal que sin duda desencadenaría un baño de sangre en la ciudad, a cambio de obtener algún tipo de ventaja a nivel gubernamental -que se liberara un preso político, como el propio Yegor Soboleva, por ejemplo-.

Si este contacto entre el NKVD y Natalya llegara a producirse, es posible que Drake pudiera querer espiarlo o que, bajo tu propio criterio como Director de juego, la propia CIA conmine a Drake a hacerse con el libro por sus propios medios.

Personajes no jugadores

Algunos personajes solo tienen una breve mención, porque su papel en este caso es secundario o es improbable que aparezcan en juego. En el caso de los Pj´s (Personajes jugadores), se incluyen solo de pasada, ya que cuentan con una descripción mucho más exhaustiva en su propio apartado del caso.

Se mencionan simplemente para conformar una guía que sirva como apoyo para el Director de juego. A tal efecto, se presentan por orden alfabético según su nombre.

ALFRED WEISS

Un conocido de Logan Green de la comisaría. Es un detective del departamento de robos, a quien este acude para que le proporcione alguien capaz de abrir la caja fuerte donde el capitán guarda el libro rojo.

Es un hombre asombrosamente alto –sobrepasando el metro noventa- y su cara recuerda en cierto modo a la de una comadreja. Sus dientes están descolocados, suele fumar con boquilla y un finísimo bigote enmarca unos labios finos y con una pequeña cicatriz, producto de un altercado durante su juventud.

A menudo viste con trajes de color pastel y se adorna con relojes caros. No es ningún secreto que tiene la mano larga con los decomisos que realiza, y cuenta con un sobresueldo nada despreciable.

- Atributos: Vigor 30%, Destreza 51%, Perspicacia 61%, Carisma 34%, Suerte 37%.
- PV: 25.
- Pegada: +4.
- Rango de movimiento: 4.
- Habilidades: Conducir 55%, Disparar 39%, Hurtar 64%, Infiltración 40%, Juego 45%, Liderazgo 32%, Mantenimiento 55%, Ocultar 60%, Pelear 21%, Percepción 63% Persuasión 33%, Preparación 40%, Presencia 21% y Vigilancia 56%.
- Dotes Investigativas: Callejeo, Huellas dactilares, Jerga policial y Recogida de pruebas.

ANYA SOBOLEVA

La víctima. Cuando llegó a EE. UU. en 1938 acompañada de su padre y su hermana, se cambió el nombre por Anna, y tomó el apellido de su marido Logan al casarse hace unos años para convertirse en Anna Green.

Anna era una mujer de tez pálida, nariz fina y pómulos marcados. Su rasgo más identificativo, sin duda, eran sus ojos, de un azul tan intenso que parecían transmitir el frío de la estepa siberiana. En contraste con su larga y oscura melena, y con sus finos labios usualmente coloreados de rojo intenso, se podía decir que Anna era una mujer de lo más hermosa.

La señora Green cuidaba su forma de vestir hasta el extremo, siempre adecuada para la situación. En casa, faldas largas y recatadas con camisas bien abotonadas. Fuera, exuberantes vestidos con atrevidos escotes en la espalda y tacones altos.

Anna fue reclutada por el FBI hace un par de años, accediendo a colaborar a cambio de que su padre evitara la cámara de gas. Desde entonces ha usado las previsibles ausencias de su marido Logan para salir a tomar copas y acercarse a criminales adinerados, de los que luego pasaba informe a Dudley White, el agente del FBI encargado de las escuchas de su casa.

AVI ROSEMBAUN

Un hombre que rozaba los setenta, enjuto, con una barba cuidada y pelo corto plateado por la edad. Su coronilla, que ya quedó al descubierto de pelo, estaba coronada con una kipá. Vestía de forma sencilla, con pantalones baratos sujetos con tirantes, zapatos desgastados, camisas que le iban una talla grande y siempre abrigado con una rebeca de lana con motivos geométricos que la decoraban.

Su negocio –Rosembaun Empire- recibió el libro rojo de manos de Anna Green, con el objetivo de servir de futuro punto de entrega de cara al trato que esta quería realizar con el FBI. Sin embargo, el libro terminó en manos de Braden McGregor, un extorsionador irlandés que vio su propio nombre escrito en él y, llevado por la ira, robó el libro y acabó con Avi –no sin que antes este les descerrajase un tiro de escopeta por la espalda, dejándole malherido-.

Los personajes solo podrán interactuar con el cuerpo sin vida de Avi, quien aguarda a ser descubierto en la bodega de la trastienda de su negocio con cinco balas del .45 en el pecho.

BRADEN MCGREGOR

Un irlandés fornido de brazos musculosos y puños como el hormigón.

Es corpulento, con una barba frondosa y cobriza. En conjunto, tiene pinta de boxeador, un aspecto notablemente acentuado por su nariz aplastada.

McGregor se ganaba la vida trabajando para Declan Shaw. A veces, participaba en las cargas y descargas de barcos, otras boxeaba sin guantes y, las que menos, hacía de cobrador a los negocios cercanos al puerto.

Para cuando los personajes se topen con él, Braden ya habrá muerto desangrado tras su encontronazo con Avi Rosembaun, y lo habrá hecho vistiendo como el estibador que era: camisa suelta, abrigo de pana y pantalones y botas desgastadas.

DANIEL "DAN" KNIGHT

Dan es el detective de homicidios encargado de investigar la muerte de Anna Green. Viste trajes sencillos, a menudo con la corbata mal anudada y con estampados espantosos. Tiene la cara picada por la viruela e intenta ir siempre perfectamente afeitado y peinado. Uno de sus ojos tiene un párpado más caído que el otro, lo que confiere a su mirada un aire inquietante.

Knight es un detective diligente pero no demasiado implicado. Con el tiempo ha levantado un muro frente a sí mismo para que nada de lo que tiene que ver le afecte. Por tanto, seguirá el caso, pero no se desvelará por este –a pesar de prometerle a Logan que "cogerán a ese mal nacido"-. Su teoría principal es que se trata de un intento de violación. La mutilación del cuerpo, quizá obedezca a una necesidad de notoriedad por parte del asaltante.

Su proceder será lento pero seguro, comenzando por visitar el Rosembaun Empire de camino a casa de los Green el viernes 17. El sábado rastreará a McGregor a su apartamento, lo cual le terminará llevando al puerto esa misma tarde para charlar con Declan Shaw.

Según lo que hayan hecho los personajes hasta ese momento, Shaw podría hablar al detective Knight de ellos o no.

El detective Knight debería servir como pistón que ejerza presión sobre Logan Green, obligando a este a ir siempre un paso por delante para evitar que el libro rojo vuelva a la comisaría y suponga el último clavo de su ataúd.

- Atributos: Vigor 57%, Destreza 46%, Perspicacia 65%, Carisma 56%, Suerte 45%.
- PV: 55.
- Pegada: +6.
- Rango de movimiento: 5.
- Habilidades: Conducir 16%, Disparar 66%, Hurtar 66%, Infiltración 77%, Juego 62, Liderazgo 29%, Mantenimiento 81%, Ocultar 62%, Pelear 40%, Percepción 64%, Persuasión 37%, Preparación 48%, Presencia 56% y Vigilancia 31%.
- Dotes Investigativas: Balística, Burocracia, Huellas dactilares, Jerga policial, Recogida de pruebas.

DUDLEY WHITE

El agente Dudley Eugene White es un joven de treinta y dos años, delgado y fibroso, poco acostumbrado a cualquier esfuerzo físico, escondido tras unas gafas de concha y un sombrero de ala corta.

Su incompetencia para con las pruebas físicas le relegó a un miserable puesto de escuchas. Fue gracias a este que entró en contacto con Anna Green -o Anya Soboleva-, cuyas conversaciones telefónicas eran grabadas y posteriormente redactadas y debidamente cribadas en un informe que Dudley realizaba.

Dudley siempre viste con impecables trajes y lleva a cabo sus tareas desde un pequeño pero pulcro apartamento a media docena de calles de la casa de Anna y Logan Green.

A menudo lleva siempre consigo su pequeño revólver Colt Detective, más como una medida para generar autoconfianza que por su participación en una detención. A este respecto, es un hombre tímido que difícilmente es capaz de controlar sus emociones cuando estas le superan, quedando rápidamente dominado por un tartamudeo incontrolable y una necesidad continua de secarse el sudor con el pañuelo bordado oculto en su americana.

- Atributos: Vigor 28%, Destreza 57%, Perspicacia 68%, Carisma 34%, Suerte 42%.
- PV: 25.
- Pegada: +3.
- Rango de movimiento: 4.
- Habilidades: Ciencia natural 55%, Conducir 43%, Disparar 29%, Infiltración 26%, Juego 25%, Negociar 42%, Ocultar 35%, Pelear 32%, Percepción 76%, Persuasión 41%, Preparación 43%, Presencia 26% y Vigilancia 84%.
- Dotes Investigativas: Burocracia, Contabilidad forense, Detección de mentiras, Investigar, Vigilancia electrónica.

LEONARD FRITZ

Es el forense asignado al caso de Anna Green, y que a menudo trabaja codo con codo con el detective Dan Knight. Se trata de un tipo realmente pequeño –en torno al metro cincuenta y poco-, con apenas un vestigio de pelo en la cabeza y ojos diminutos. No obstante, camina con seguridad y eso le confiere un porte y un carisma innegables.

Tiene muy mal genio, y es que ha estado toda la vida soportando el maltrato de los demás debido a su aparente fragilidad física.

Fue un estudiante notable de medicina y, por tanto, es un forense diligente, aunque sin mayor entusiasmo por su trabajo. Se deja arrastrar siempre que hay un nuevo caso y, sencillamente, llega, hace su trabajo y se marcha.

En realidad, lo que más le gustaría es vivir en algún lugar con mucho sol, quizá escribiendo algunos relatos cortos detectivescos en los que poder volcar todo lo estereotipado de los detectives de las películas y dejar de lado toda la sangre, la mugre y la demencia que lleva viendo desde hace veinte años. Se encargará de las autopsias de todos los cuerpos que el detective Knight encuentre en este caso, y que serán presumiblemente el de Anna Green, el de Avi Rosembaun y el de Braden McGregor.

- Atributos: Vigor 26%, Destreza 73%, Perspicacia 83%, Carisma 76%, Suerte 48%.
- PV: 25.
- Pegada: +3.
- Rango de movimiento: 4.
- Habilidades: Ciencia natural 67%, Conducir 45%, Conocimiento académico 70%, Humanidades 65%, Negociar 43%, Percepción 65% Persuasión 71%, Preparación 24%, Presencia 70% y Primeros auxilios 41%.
- Dotes Investigativas: Antropología, Antropología forense, Balística, Entomología forense y Medicina.

MALCOLM WALLACE

Un joven afroamericano que anda en torno a la veintena, de aspecto jovial y siempre vestido de forma desaliñada y con el pelo alborotado. Los cuatro pelos de su bigote no le hacen sombra ni

por asomo a un labio superior de desproporcionado tamaño.

Su abuelo era relojero, y de él aprendió la sutileza a la hora de trabajar con las manos. Eso le terminó llevando a aprender a abrir cualquier clase de cerradura, incluyendo las de los coches, en cuya rotura y entrada es un auténtico experto.

En el caso, se ocupa de abrir la caja fuerte del despacho del capitán de policía para que Logan pueda hacerse con el libro rojo. A cambio, recibe un buen fajo de billetes sacados directamente de la caja fuerte del capitán, que más adelante le mete en un pequeño problema, al no ser capaz de justificar ante un agente de la ley por qué tiene tanto dinero. Esto, a su vez, desembocará en un problema más para Logan Green, al que amenaza con delatar si no hace algo para sacarle del calabozo.

- **Atributos:** Vigor 46%, Destreza 77%, Perspicacia 42%, Carisma 41%, Suerte 42%.
- **PV:** 45.
- **Pegada:** +5.
- **Rango de movimiento:** 5.
- **Hab. Secundarias:** Hurtar 75%, Infiltración 67%, Juego 51%, Liderazgo 24%, Negociar 45%, Ocultar 67%, Pelear 43%, Percepción 52%, Persuasión 23% y Presencia 26%.

SALVATORE LEONE

Salvatore Leone es un tipo de estatura media, pelo engominado, prominente bigote y siempre bien vestido con trajes de raya diplomática y pañuelo haciendo juego con su corbata y sus calcetines.

Es el don de la familia Leone con cincuenta años, y se sabe casi invulnerable. Eso le convierte en alguien con un notable exceso de confianza, algo a lo que contribuye su habitual escolta de dos hombres armados más chófer que le acompañan a todos lados.

Es el último responsable de recibir el libro rojo, y de no obtenerlo, será quien dé la orden a cuatro de sus hombres de que llenen de plomo a Logan Green.

YEGOR SOBOLEVA

Padre de Anya y Natalya Soboleva, encarcelado desde 1945 por espionaje contra los EE. UU. Es un tipo enjuto y delgado, de mirada penetrante, alopecia galopante y porte autoritario.

Escenarios

A continuación, se describen algunos de los escenarios que es más probable que visiten los personajes. En ellos se incluyen algunas de las pistas de mayor relevancia para el caso, aunque no todas están orientadas a esclarecer el crimen de Anna Green, sino que también pueden apuntar a desvelar otros secretos –como que la propia Anna era confidente del FBI, o que Logan es el responsable del robo del libro rojo-.

A fin de evitar abrumarte con demasiada información, las descripciones son superficiales y someras. No obstante, cuando juegues, explláyate tanto como quieras: el diablo está en los detalles. Visualiza la ubicación según los datos que te damos y rellena los huecos para hacer del entorno algo vívido que permita interactuar a los jugadores en toda su profundidad.

MOLLY´S LAUNCH & DINNER

Es probable que los personajes decidan tomarse un descanso comiendo y bebiendo algo en este local frente a la comisaría desde donde se está llevando el caso de la muerte de Anna.

El local es la típica cafetería con la barra en forma de "L", rodeada de mesas enclaustradas entre dos sillones mullidos. El menú es barato, el café decente y tienen de todo a cualquier hora del día, por lo que a menudo está lleno de agentes de policía y detectives, convirtiéndolo en un buen lugar para reunirse, escuchar rumores e iniciar contactos.

Hay dos equipos de trabajo compuestos por un cocinero, un barman y una camarera trabajando en turnos de doce horas con diligencia y atención casi personalizada.

Aunque es posible que los personajes no vengan a este escenario buscando pistas, podrían encontrar algunas por casualidad:

- Pueden escuchar a Brenda, la camarera, departir con el patrullero de la mesa de al lado que el jueves hubo un tipo trajeado que se pasó todo el día, desde primera hora de la mañana hasta última hora de la tarde, sentado ahí mirando por la ventana hacia la comisaría. Y para más inri, el tipo volvió esa misma noche… Como si no hubiera tenido suficiente café recalentado.

Ella supuso que se trataba de un abogado, aunque en realidad se trataba del agente Dudley White, quien esperó todo el día para ver si Logan salía con el libro rojo de la comisaría, y que volvería esa misma noche cuando trasladaran el cuerpo de Anna al depósito.

De hecho, si los personajes visitan esta localización nada más salir de la comisaría tras confirmar la identidad del cuerpo, es posible que White esté algunas mesas más atrás sentado. En ese caso, Brenda lo señalará mientras habla de él, y en caso de que los personajes lo miren, White soltará algunos billetes encima de la mesa y se largará de inmediato.

- Cualquier trabajador del restaurante también puede hablarles del revuelo que se ha armado en comisaría esta tarde, cuando el humo empezó a salir por algunas de las ventanas del tercer piso. Muchos de los policías tuvieron que evacuar, aunque en cuestión de media hora todo volvió a la normalidad.

Si esta conversación se produce después de que Brenda haya hablado de Dudley White, ella entrecerrará los ojos y dirá algo como "Qué curioso… Ahora que lo pienso, ese tipo se marchó poco después de que se produjera el incendio".

ROSEMBAUN EMPIRE

La pequeña tienda de Avi Rosembaun será visitada por el detective Dan Knight la mañana después de la muerte de Anna Green, después de ir a su casa, donde espera reunirse con Logan. Cuando encuentre el cadáver del señor Rosembaun, llamará pidiendo refuerzos y, en una hora, Leonard Fritz se presentará en el lugar. Se llevarán consigo todas las pistas para añadirlas al informe del caso, impidiendo que los personajes se hagan con ellas.

El lugar es pequeño, estrecho, profundo y ruidoso debido a la cercanía del tren, que pasa prácticamente cada quince minutos.

Tiene un mostrador de madera muy antiguo, una caja registradora cerrada y algunos objetos distribuidos en una vitrina. Tras él, hay algunas estanterías con los objetos que se suelen vender más comúnmente, entre las que se encuentra una cortina pesada que da acceso a la trastienda.

Este es un almacén lleno de estanterías dispuestas en hileras, en las que se agolpan toda clase de objetos sin orden ni concierto. Al fondo del local hay un espacio diáfano con algunas cajas apiladas, y una trampilla abierta con una escalerilla metálica da acceso a un pequeño sótano donde se encuentra la mercancía más valiosa –joyas, armas de fuego, etc.-.

En caso de que los personajes se adelanten a Knight –cosa harto probable teniendo en cuenta que deberían haber visto el resguardo en el depósito de cadáveres-, pueden conseguir la siguiente información:

- El cartel de cerrado está puesto, aunque la entrada cede al empujarla. No está forzada.

- En el marco de la puerta hay una considerable cantidad de sangre, de cuando Braden McGregor se apoyó a tomar aliento antes de salir. Parte de este rastro de sangre puede seguirse unos metros hasta una calle cercana en dirección norte, pero no tarda en perderse en el asfalto.

- Parte de la pared y del mostrador de recepción del local tienen restos de perdigones, procedentes del disparo de Rosembaun con su Browning.

Con *Balística* es posible recrear el área de disparo y deducir que los perdigones que no han impactado contra la pared; han ido a parar sobre alguien que estaba en ese lugar.

- En el suelo pueden encontrarse doce cartuchos .45 ACP, de la Colt 1911 con la que Braden disparó sobre Avi tras recibir el impacto de la escopeta.

- Al final del local, en una de las estanterías, es posible ver el sobre marrón que se corresponde con los que pueden encontrarse en la casa de los Green, y que Anna utilizara para guardar el libro rojo antes de entregárselo a Rosembaun.

- Por la trampilla, es posible bajar escaleras abajo hasta el pequeño almacén de Avi. Allí está su cuerpo, acribillado por cinco de los doce proyectiles del .45 que Braden disparó contra él. El resto están dispersos por la pared de arriba. Alguien con *Callejeo* o *Balística* puede suponer que se trata de un tirador poco experto, cuyo patrón de dispersión es propio de un matón callejero.

- En la cabeza de Avi es posible ver la marca del lápiz de labios de Anna que esta le dejara impregnado cuando le besó cariñosamente, tras entregarle el libro en custodia.

Tanto Logan como Jay deberían ser capaces de reconocer de inmediato el color que usualmente usaba Anna.

- En el almacén de abajo también es posible encontrar una caja de caudales abierta, con algunos billetes de diez y cincuenta. Junto a ellos hay una pequeña libreta de anotaciones con los ingresos del local. *Contabilidad forense* desvelará que faltan 500 $, en relación con lo que debería haber en la caja y lo que la libreta indica que debería haber. Esta cantidad se corresponde con el pago por protección que McGregor le reclamó al judío.

La misma libreta tiene anotaciones anteriores con la clave "Pago D. S.", y un sencillo icono garabateado de un trébol de cuatro hojas. *Callejeo* permitirá orientar esta pista hacia los irlandeses –por el trébol-, y conocer el nombre de uno de los jefes criminales de esa nacionalidad: Declan Shaw, quien opera desde el puerto.

- Cualquiera de los personajes que se dé una vuelta por los alrededores de la tienda de Rosembaun puede hablar con alguno de los vecinos del inmueble. Teniendo en cuenta que hubo un intercambio de disparos, seguro que alguien escuchó o vio algo. Y así es.

También es posible que durante su salida –o en un paseo que den por los alrededores-, cualquiera de los personajes repare en una mirada furtiva que le echan desde uno de los pisos que hacen esquina. Se adivina una figura encorvada y con gruesas gafas observando disimuladamente desde detrás de una cortina.

Lo cierto es que cuesta encontrar a alguien que quiera hablar –aquí cada uno va a lo suyo para evitarse problemas-, y la cercanía de la vía del tren tiende a hacer que los vecinos de la calle ignoren la mayoría de ruidos. No obstante, hay un anciano viudo –de nombre Jacob Barrow- que no deja de quejarse precisamente del ruido, y un uso de *Consuelo* con él, hará que este confiese que las detonaciones de la escopeta de Avi le hicieron levantarse del sillón donde suele pasar la noche para echar un vistazo por la ventana. Los doce disparos con los que McGregor respondió le pusieron aún más en alerta, y escondido tras la tupida cortina de la ventana pudo ver a McGregor salir del local.

Su descripción es considerablemente precisa: un tipo alto, corpulento, con una barba tupida, que bajo la luz de una de las farolas tenía reflejos cobrizos…, algo pelirrojo. Tenía la nariz aplastada, "como un boxeador, ¿sabe?". Vestía camisa sin corbata, abrigo de tres cuartos de pana y pantalones desgastados de color oliva. Sus botas estaban desgastadas y salió trastabillando, como si le costara respirar. Además, se le acercó una "señorita de la calle" peguntándole en actitud provocativa que si necesitaba "una ayudita", y él la apartó de muy malas maneras, lo que hizo que ella le dedicara unas cuantas palabras "poco amables". Lo llamó por su nombre, algo así como "Pues que te den, Mcdougla o Mcdonalds, o algo así".

- Los personajes pueden tratar de localizar a la "señorita de compañía" referenciada por el señor Barrow como mejor les parezca: pueden esperar a la noche -en cuyo caso no debería tardar más de una hora en aparecer-, pueden hablar con negocios locales, soltar algunos pavos a alguna compañera, etc. *Liderazgo*, *Persuasión* y *Presencia* -así como *Adulación* y *Flirtear*- pueden ser útiles.

En cualquier caso, no debería resultar demasiado complejo dar con Dora Leigh, quien les dirá dónde vive McGregor si le echan un cable con un cliente que no quiso pagar hace unas noches: está bebiendo en un bar a tres manzanas del lugar, y ella puede llevarlos –y de paso montar una escena- al local, lleno de tipos con mala cara, cicatrices y jugando al billar entre humo y whisky… ¿Quizá haya una buena pelea de por medio donde los personajes puedan mostrar su pegada?, ¿algo con tacos de billar partidos en la espalda y jarras de cerveza y botellines estampados contra la cabeza?

LA CASA DE LOS GREEN

Puede que Natalya o Logan quieran ir a casa de Anna para ver qué pudo pasar, aunque sea debido a diferentes motivos. Se trata de una vivienda unifamiliar con un pequeño jardín delantero y otro trasero. Cocina, dos baños, salón-comedor y cuatro habitaciones en la segunda planta, más una buhardilla usada como trastero. Algo típico.

Si nadie se presenta en la casa del matrimonio Green para alterarla –Logan podría querer adelantarse para esconder pruebas-, esta alberga la siguiente información:

- En el baño es visible la ropa de Logan, manchada de hollín y apestada por el humo del incendio en comisaría. Su hallazgo podría forzar preguntas incómodas.

- Uno de los muebles del salón tiene una puerta entreabierta. Allí hay una carpeta clasificadora de la que asoma un sobre marrón. Parece que este quedó descolocado cuando Anna cogió uno de los muchos que hay ahí para guardar el libro rojo.

- El uso de la Dote Investigativa *Vigilancia electrónica* -de la que dispone Drake- revela que el teléfono tiene un micrófono. Es posible detectarlo al descolgar el teléfono, pues el micrófono hace un chasquido muy característico cuando se establece la línea, indicándole a la cinta magnética que debe comenzar a grabar.

- En el armario de la habitación, escondida en una caja de zapatos de Anna, hay una pequeña libreta de notas con multitud de hojas arrancadas. Las restantes están en blanco, excepto la primera, en la que aparecen escritos algunos nombres y direcciones llenando la mitad de la página.

El uso de *Callejeo* revelará que se trata de algunos criminales. Las direcciones se corresponden con locales de espectáculos y baile. Estas anotaciones se corresponden con las personas con las que Anna estableció contacto para el FBI y los lugares donde se conocieron y, por tanto, dónde puede encontrárseles.

Entre la última hoja de la libreta y las tapas traseras hay un pequeño sobre con una hoja de la libreta llena de más nombres y direcciones.

Con toda la información, puede deducirse que Anna escribía los nombres y las direcciones en la página según iba estableciendo contacto, y cuando esta estaba llena, introducía la hoja en un sobre y se la hacía llegar a alguien –que en este caso es el agente White, del FBI-.

El sobre no tiene sello, pero sí la dirección en la que se debería entregar una vez se introdujera en un buzón: un apartado de correos.

EL APARTADO DE CORREOS

Este lugar no es más que una serie de buzones ubicados en una de las paredes de una oficina de la Western Union del centro de la ciudad. El nombre al que está registrado el apartado es John Doe, que es uno de los nombres que usa el FBI para poner cosas a su nombre de forma relativamente anónima –un uso de *Espionaje* lo revelará-.

No se puede obtener mucho más de este lugar, salvo que los personajes quieran dedicar tiempo a montar guardia para ver si alguien viene a recoger el correo. Podrían tratar de forzar la situación, por ejemplo, mandando la última nota de Anna.

Si lo hacen, con todo el jaleo que hay, hay solo un 15% de probabilidades de que Dudley White acuda a recogerla, y solo lo hará cuando ya haya tratado de hacerse con el libro de Ernest o Logan, o si han conseguido darle esquinazo y no tiene nada mejor que hacer.

EL APARTAMENTO DE MCGREGOR

Este cuchitril, situado en una cuarta planta a solo un par de manzanas del negocio de Avi Rosembaun, es lo más parecido a un hogar que Braden McGregor pudo concebir.

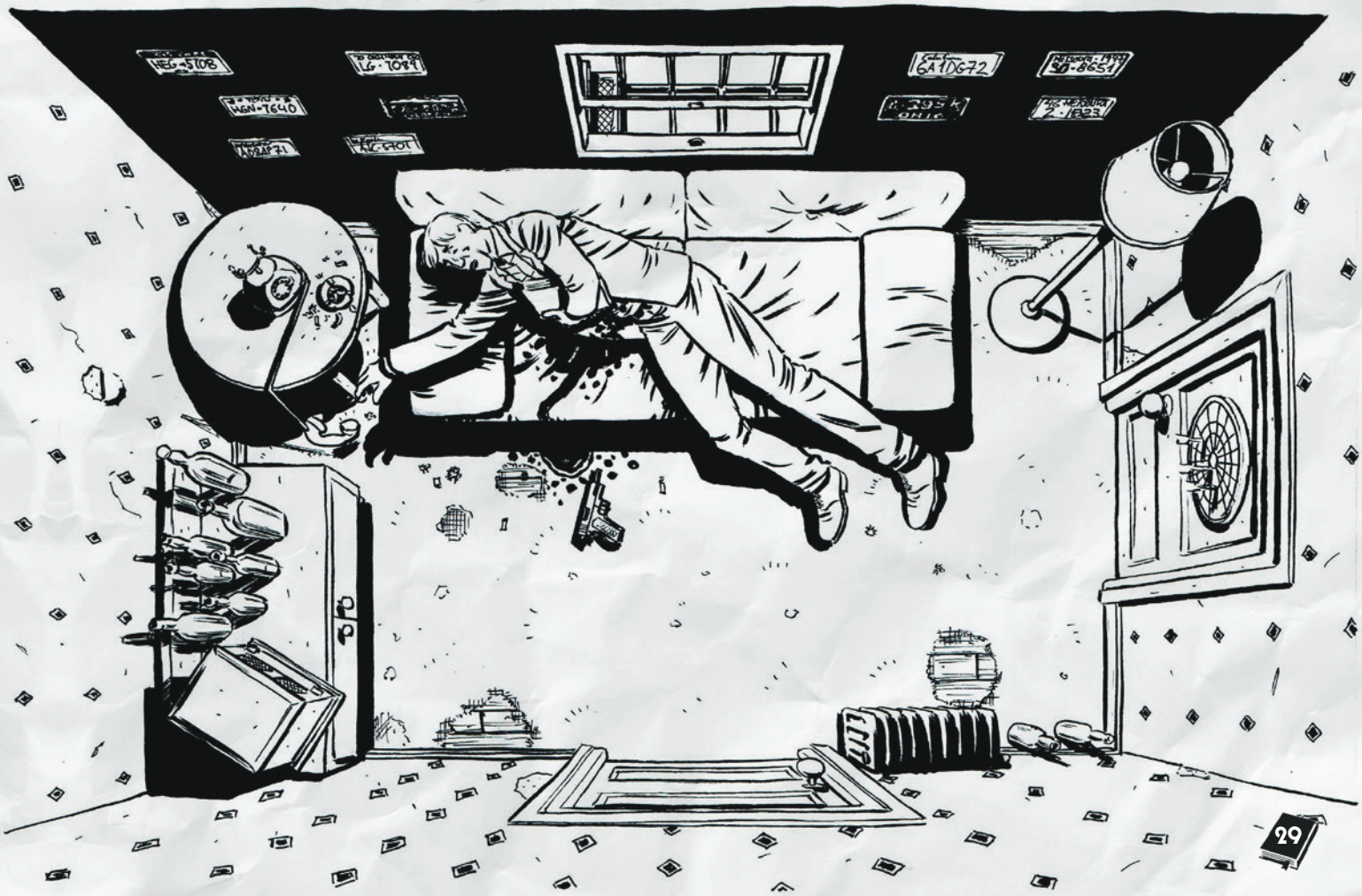
Se trata de un piso pequeño y atestado de trastos más propios de un bar de carretera -como una diana, neones de marcas de cerveza y placas de matrícula colocadas por las paredes-.

Se encuentra al final de un largo pasillo enmoquetado y la mayoría de las ventanas de su salón dan a la calle principal, desde donde puede verse su herrumbrosa escalera de incendios.

Los personajes pueden llegar al apartamento del irlandés gracias a la información de Dora Leigh, desde el Rosembaun Empire o siguiendo a los hombres de Declan Shaw –ver *El puerto*, a continuación-. Dependiendo de si ya han entrado en contacto con Shaw o no, la situación que pueden encontrar en el apartamento de Braden McGregor podría variar.

- Si los personajes no han pasado por el puerto y, por tanto, no han puesto al tanto a Declan Shaw de sus intereses en McGregor –y quizá del libro-, en el apartamento encontrarán a Braden tirado sobre el sofá, tratando de alcanzar el teléfono, que está descolgado. En su chaqueta hay un pequeño fajo de billetes –los 500 $ cobrados a Avi-, y agarrado con fuerza entre sus manos está el libro rojo, cuyas hojas están llenas de sangre.

El sofá sobre el que se ha derrumbado McGregor, debido al tiro de escopeta de Avi, está anegado de sangre.



Recuerda que el libro rojo está codificado, y se requiere algo de tiempo y unas cuantas Dotes Investigativas para comprenderlo por completo –aunque Logan ya sabe qué contiene, y no es difícil hacer suposiciones en cualquier otro caso-.

Cuando los personajes estén hojeando el libro, en la casa aparecerán dos de los hombres de Declan Shaw. Si los personajes cerraron la puerta, llamarán con el puño, gritándole a McGregor que mueva el culo y les abra. Si la dejaron abierta, sospecharán, sacarán sus armas –ambos llevan revólveres Smith & Wesson 10- y entrarán en el apartamento con cautela.

Los hombres de Shaw siempre tratarán de llevar la posición dominante, ya sea encañonando a los personajes por la espalda o forzándoles a levantar las manos. Su intención es saber qué hacen los personajes en el lugar y qué le ha pasado a McGregor. Mientras uno reúne a los personajes en un rincón del salón y los encañona, el otro telefoneará para hablar con Shaw y que les diga cómo proceder.

Justo en ese momento, el tipo que encañona a los personajes se quedará fijamente mirando a Logan –suponiendo que esté aquí-, y le dirá a su compañero que lo reconoce como poli. Ante esta información, Shaw les dirá que busquen la pasta que McGregor tuvo que recaudar de Rosembaun y se larguen de allí.

Por supuesto, cuando uno de los hombres se acerque al cuerpo de McGregor y coja el dinero, se percatará del libro. En caso de que alguno de los personajes haya tratado de esconderlo, podrían tener derecho a hacer una tirada para verlo –pero si la fallan, déjalo estar-. En caso de que lo encuentren, lo mirarán con curiosidad debido a las manchas de sangre y se lo llevarán consigo –salvo que los personajes hagan algo para evitarlo-.

En caso de que la situación se descontrole en uno u otro sentido, los hombres de Shaw buscarán cobertura mientras abren fuego. Si se ven superados o uno de ellos es herido, tratarán de huir por la puerta principal o por la escalera de incendios, intentando llegar a su coche para salir quemando ruedas hacia el puerto.

- Si los personajes llegan al apartamento de McGregor después de tener un encuentro con Shaw en el puerto, posiblemente encuentren a sus dos hombres husmeando en el lugar. En este caso, las tornas cambian con respecto a la situación planteada anteriormente: son los personajes los que tienen la oportunidad de sorprender a los matones y llevar la voz cantante en el encuentro.

Los irlandeses querrán averiguar quiénes son los personajes y qué interés tienen en McGregor, haciendo preguntas pero sin jugarse el cuello. Si los personajes robaran dinero, uno de ellos no dudaría en decirles que "eso es de Declan" y que "lamentarán robarle".

Si los matones salen airosos del lugar, irán a informar a su jefe en persona sobre lo ocurrido.

Según cómo de explosiva sea la situación en el apartamento de Braden McGregor, los personajes podrían, o no, tener la oportunidad de echar un vistazo. Si lo hacen, pueden encontrar cosas interesantes para esclarecer algunos aspectos influyentes del caso:

- Cerca del teléfono, Braden tiene una guía telefónica llena de marcas de cigarrillo, ceniceros y cervezas posadas encima. Un examen más detenido -quizá usando *Investigar*- de la guía revelará que esta tiene un número de teléfono escrito a mano en uno de los bordes de una página. Por el tamaño del texto y la posición que ocupa en la página, da la impresión de que fue anotado ahí porque no le quedaba más remedio a quien lo hizo: no quería tener ese número apuntado, pero quizá era demasiado importante como para no hacerlo -*Psicología forense* podría esclarecer este hecho-.

Si los personajes llaman, y no es de madrugada, lo cogerá un tipo que contestará con "Detective Teller, antivicio". Teller –a quien Logan conocerá de oídas- solo hablará de su relación con McGregor si le dan una buena razón -por supuesto Dotes como *Jerga policial* son útiles en este aspecto-. En este caso, confesará que McGregor era su soplón, informándole de cuándo los hombres de Declan Shaw iban a descargar droga o alcohol de algún barco.

EL PUERTO

EL puerto de la ciudad es un territorio peligroso, sobre todo de noche. Las familias mafiosas pugnan por los sindicatos, los policías corruptos pasan a menudo a cobrar su parte y los inmigrantes pelean entre sí por conseguir su puesto como estibadores.

De día, el puerto es un hervidero de actividad, mientras que por la noche esta casi se detiene, salvo por los que se agolpan en torno a bidones en llamas, los que beben, algunos trabajadores y los policías que patrullan para llevarse su parte de aquellos que cargan o descargan mercancía ilegal.

El lugar está lleno de almacenes y ladrillo, metal y cristal que se agolpan alrededor de los muelles para acumular mercancías que van a ser transportadas o han sido descargadas.

- El uso de *Callejeo* o de *Jerga policial* sobre alguna de estas patrullas corruptas revelará que los irlandeses de este lugar se agolpan en torno a la figura de Declan Shaw. Ambas también serán útiles para identificar a Shaw como un líder social por los derechos de los irlandeses, bebedor sin fondo y organizador de viajes entre Irlanda y los EE. UU. –cobrando una nada desdeñable comisión por conseguir al interesado un pasaje para viajar hacinado en un barco de mala muerte y, posteriormente, añadirlo a sus filas de trabajadores-, y de peleas clandestinas sin guantes pero con grandes apuestas de por medio.

- Dependiendo de cuándo den los personajes con Shaw, este podría comportarse de una u otra manera. Es posible que tenga el libro de tapas rojas, o no, dependiendo de si los personajes han ido al puerto antes o después de visitar el apartamento de McGregor.

En caso de que Shaw tenga el libro rojo, estará dispuesto a negociar por él –valga esta situación también para una probable segunda visita a los personajes-. No sabe el valor real del libro, así que intentará ir tanteando el terreno fingiendo saber lo valioso de su contenido. Su primera oferta será de 10000 $, una cantidad a todas luces desorbitada. Tiradas de *Negociar* -o el uso de la Dote *Negociación*- permitirán bajar el precio hasta los 5000 $. Solo si los personajes se marcan el farol de que se marchan sin pagar nada, Shaw les hará volver, mandando a uno de sus chicos cuando estén a punto de arrancar, para ofrecerles el libro por 1000 $.

Si los personajes logran comprar el libro, Shaw se lo entregará a aquel que menos reservas parezca mostrar, por este orden: Drake, Natalya, Ernest y Logan –si Logan quiere el libro para saldar su deuda con los Leone, tendrá que buscar la manera de convencer a quien lo tenga de que se lo dé; o arrebatárselo, claro-.

Si Shaw no tiene el libro rojo, será sincero con los personajes acerca de ignorar por completo de lo que le están hablando. Con respecto a hablar sobre Avi Rosembaun o McGregor, Shaw no desmentirá nada acerca de ninguno, pero pedirá razones para colaborar con ellos.

Tratar de intimidarle solo provocará que desarmen a los personajes, y el propio Shaw se remangue para darle una paliza en un combate de boxeo sin guantes a su ofensor. Si le dan una buena paliza, hablará sobre Rosembaun, pero no sobre McGregor –ver a continuación-.

Por otro lado, ofrecerle dinero o alguna otra clase de beneficio podría funcionar para hablarles de Rosembaun, de quien dirá que, efectivamente, hacía un donativo mensualmente para que "sus chicos" se encargaran de que nadie le molestara. No obstante, de McGregor no soltará prenda -por un antiguo y arraigado sentimiento de lealtad hacia cualquier compatriota-. Sin embargo, si cualquier personaje supera un control de *Percepción* al marcharse, este le permitirá darse cuenta de que Shaw hace llamar a dos de sus matones, les dice algo y estos inmediatamente se marchan camino al apartamento de McGregor.

Dirigiendo el caso

La sonrisa de Anna es, ante todo, un caso caracterizado por una trama considerablemente enmarañada, que deja caer el peso de su resolución y el devenir de los acontecimientos sobre los hombros de los Personajes jugadores.

Es por ello que, como Director de juego, debes estar dispuesto a que ocurra cualquier cosa. Se trata de un caso que puede resolverse en apenas un par de horas o jugarse durante seis u ocho, dependiendo de cómo lo enfoquen los personajes. Como ejemplo, en las pruebas de juego hemos tenido sesiones de apenas tres horas y otras de siete.

De la misma manera, tienes que hacerte a la idea de que La sonrisa de Anna puede ser enfocada desde muy distintas perspectivas, a criterio de los propios jugadores: puede tratarse de una historia de investigación colaborativa, en la que todos los personajes van pasando por los diferentes escenarios recogiendo pistas e hilvanándolas hasta descubrir la verdad oculta tras los acontecimientos ocurridos en torno a la muerte de Anna; o quizá se convierta en una persecución frenética en la que Logan va intentando llegar el primero a los escenarios mientras los demás tratan de darle caza; o quizá un término medio entre ambas cosas… Cualquier cosa podría ocurrir, así que ten la mente abierta a este respecto y abraza lo inesperado cuando ocurra.

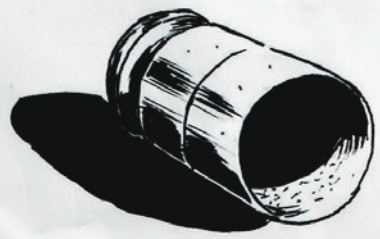
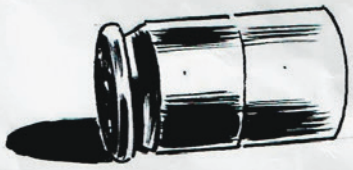
Debes estar dispuesto a improvisar. La sonrisa de Anna no es una historia de esas de abrir y jugar. Necesitas leerla con calma, comprenderla, entender quién es quién y qué quiere conseguir, además de los métodos que tiene para ello. Necesitas hacerla tuya como Director de juego. Usa la descripción de los Personajes no jugadores proporcionada en el capítulo correspondiente para determinar cómo podrían reaccionar ante ciertos sucesos que pueden darse: ¿qué pasa si los personajes se dan cuenta de que el agente White los persigue y deciden tenderle una emboscada en la que logran reducirle?

Su descripción asegura que es un chupatintas poco acostumbrado a la acción, y si se ve superado en número lo lógico sería que se amedrentara y contestara a las preguntas de los personajes lo mejor que pudiera. ¿Pero soltaría todo lo que sabe o trataría de mentirles para sacar provecho? ¿Les dirá que Anna era confidente del FBI pero nada acerca del libro rojo? Eso es lo que tú, como Director de juego tienes que decidir. Haz lo que te parezca más interesante y si dudas, haz una tirada de dados y que el azar decida.

LOS PERSONAJES

El primer paso para empezar a dirigir este caso es proporcionar a los personajes el texto en el que se les informa de su implicación en el caso. Deja que lo lean y se familiaricen con él, accediendo a responder tantas preguntas como deseen para clarificarlo. A este respecto deberías dejar que los personajes cubran cualquier posible hueco que sus historiales no reflejen de forma exhaustiva -como por ejemplo, si la relación que une a Drake con Natalya tiene algo de amor o simplemente es una cuestión de trabajo para el detective privado-. Dejar este pequeño margen de maniobra para los jugadores debería permitirles sentir que, aun tratándose de personajes pregenerados, pueden hacerlos suyos en cierta medida.

La primera consideración que deberías tener acerca de los personajes es quién va a interpretar a Logan. Si puedes, asegúrate de que sea alguien que va a ser capaz de soportar el gran peso que se va a colocar sobre sus hombros. De todos los personajes, Logan es sin duda el más complicado de llevar, ya que tiene que jugar al gato y al ratón con los demás, fingiendo no saber nada acerca de la muerte de su mujer y mientras no deja de buscar el libro rojo.

El escenario de juego ideal cuenta con cinco jugadores, colocando a los cinco personajes en juego. En caso de que vayas a jugar La sonrisa de Anna con menos jugadores -en ningún caso recomendamos menos de tres-, debes saber que es indispensable que tanto Logan como Drake estén en juego. La elección del tercer personaje es un poco más libre, pudiendo el jugador elegir entre Ernest -el periodista-, Natalya -la escritora y hermana de la víctima- y Jay -el matón de la mafia y amante-.

Natalya es un buen Personaje no jugador que puede servir únicamente para introducir a Drake en el caso: el detective llega como acompañante de Natalya para servirle de apoyo en el duro momento por el que está pasando, pero es la propia Natalya quien le pide por favor que no deje de vigilar a Logan, por las sospechas que tiene acerca de este debido a su fama.

Quizá, de todos los personajes pregenerados el más prescindible podría ser Jay. Sacarlo de la ecuación y dejarlo en un segundo plano como Personaje no jugador no debería alterar demasiado el desarrollo de la historia.

EL PRIMER PASO

El caso se inicia para los personajes con la visita a la comisaría donde está el cuerpo de Anna. Allí, Logan y Natalya deben pasar a la morgue para reconocer el cuerpo. Instantes después, el detective Knight les dejará unos segundos a solas con el cuerpo como deferencia hacia a ellos, y es entonces cuando es posible percatarse de la primera pista que da pie a la resolución del caso: el resguardo de Rosembaun Empire, donde Anna dejó el libro antes de ser asaltada por su marido.

Llegados a ese punto es indispensable que sea Natalya quien se percate de esa pista -si Logan también se interesa por la pista, dásela también-. Esto permite que Natalya sepa cúal es el siguiente paso a dar, lo que hace que Logan no pueda marcharse hacia allí por su propio pie sin cargar con ella. Si Natalya es un Pnj, haz que dejen que Drake la acompañe a reconocer el cuerpo, para que sea capaz de ver la pista del resguardo.

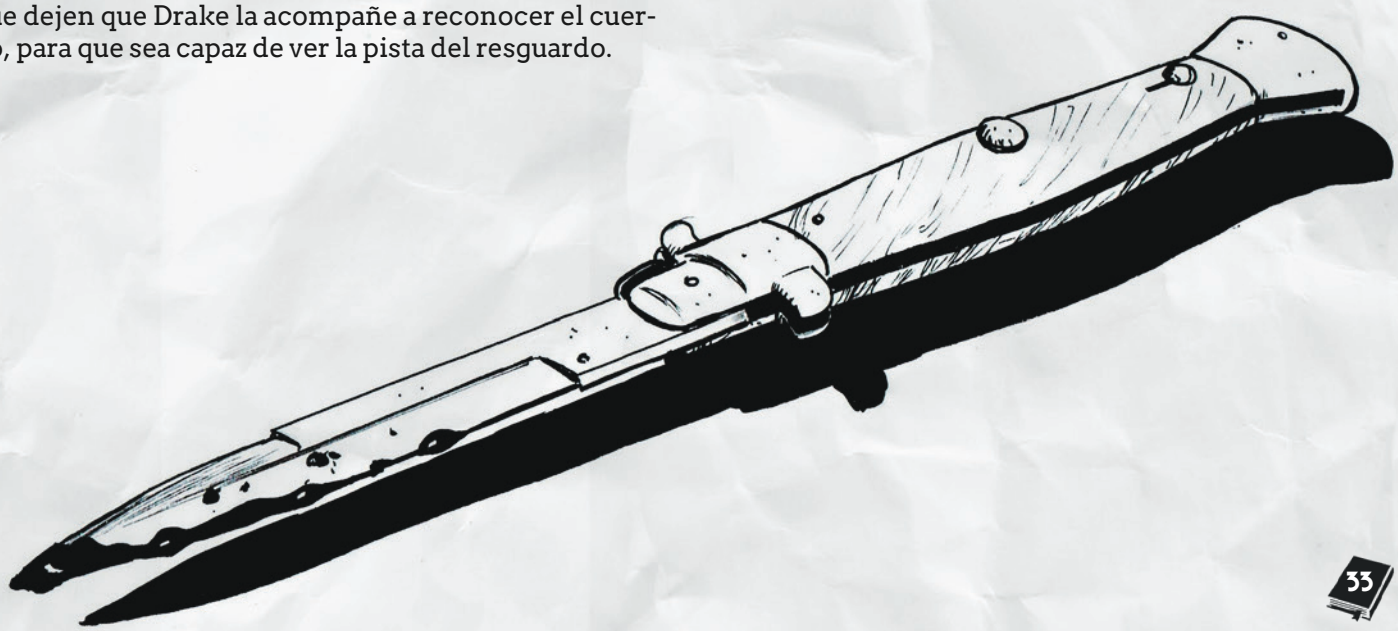
ALIMENTA LA DESCONFIANZA

La desconfianza es uno de los elementos centrales en torno a los que gira La sonrisa de Anna. Sin ella, el caso puede volverse un paseo para Logan. Para él, sería tan sencillo como deshacerse del resto de personajes desviando la atención, y comenzar a seguir las pistas que le lleven hasta Braden McGregor.

Para evitarlo, debes alimentar el sentimiento de desconfianza de los personajes hacia Logan. Desde el primer momento en el que Logan salga de la morgue y comience a responder a algunas preguntas que sin duda le harán -si Natalya es un Pnj, no dudes en acosarle a este respecto-, deberías anunciar al personaje de Drake que Logan no está diciendo toda la verdad: el detective privado tiene la Dote Investigativa "Detectar mentiras", y esta va a ser muy importante para el desarrollo de la historia. Debes jugar con la ambigüedad que proporciona esta Dote, ya que en ningún caso indica cuál es la verdad oculta, sino que simplemente indica a su poseedor que quien tiene delante no está diciendo la verdad o está ocultando algo.

La Dote de Drake también será relevante cuando Ernest DeWitt comience a responder preguntas acerca de las circunstancias en las que encontró el cuerpo.

Por otro lado, no dejes de anunciar al personaje de Natalya que ella cree que lo que le ha ocurrido a Anna está en cierto modo relacionado con Logan: Natalya no tiene en mucha estima al detective de homicidios, que tiene fama de violento, y cree firmemente que lo de su hermana puede ser alguna clase de venganza o represalia porque Logan metió la mano donde no debía.



LOS IRLANDESES

Una de las últimas escenas que te ofrecemos es la que implica a Declan Shaw y "sus chicos". Es posible que los personajes no lleguen hasta aquí porque sean lo suficientemente rápidos como para llevarse el libro rojo de casa de McGregor antes de que Shaw mande a sus chicos. Pero si quieres darle protagonismo a los irlandeses, lo tienes fácil: puedes hacer que, independientemente de cuándo vayan los personajes a casa de McGregor, los irlandeses ya lo hayan echado de menos y hayan pasado por allí, llevándose el libro. O bien puedes desarrollar la escena que te planteamos -con los personajes siendo asaltados por los chicos de Shaw mientras están registrando el piso de McGregor-.

EL RESTO DE HILOS

Hay multitud de pequeñas subtramas que han quedado pendiendo de un hilo, y que no se explican más en detalle porque convertirían esta historia en algo titánico, introduciendo demasiadas variables a tener en cuenta, lo que la convertiría en poco práctica.

Todas estas pequeñas tramas están ahí para darle trasfondo y color al oscuro mundo gris en el que se desarrolla este caso: la conexión rusa que implica a Natalya y Drake, las deudas de juego de Logan y el incendio de la comisaría, que Jay deba andar defendiendo que se trata de un agente de seguros y no de un aspirante a mafioso, etc.

Explora estas subtramas u obvialas tanto como desees. Te recomendamos que para decantarte por una u otra cosa, atiendas a lo que le gusta al grupo de juego en general y a cada uno de sus integrantes en particular -por ejemplo, durante los testeos uno de los jugadores más nuevos afirmó que se sintió mucho más libre y cómodo sin desarrollar la subtrama de Natalya, lo que le permitió centrarse en la historia y disfrutarla sin demasiadas preocupaciones-.

CUÁNDO TERMINAR LA HISTORIA

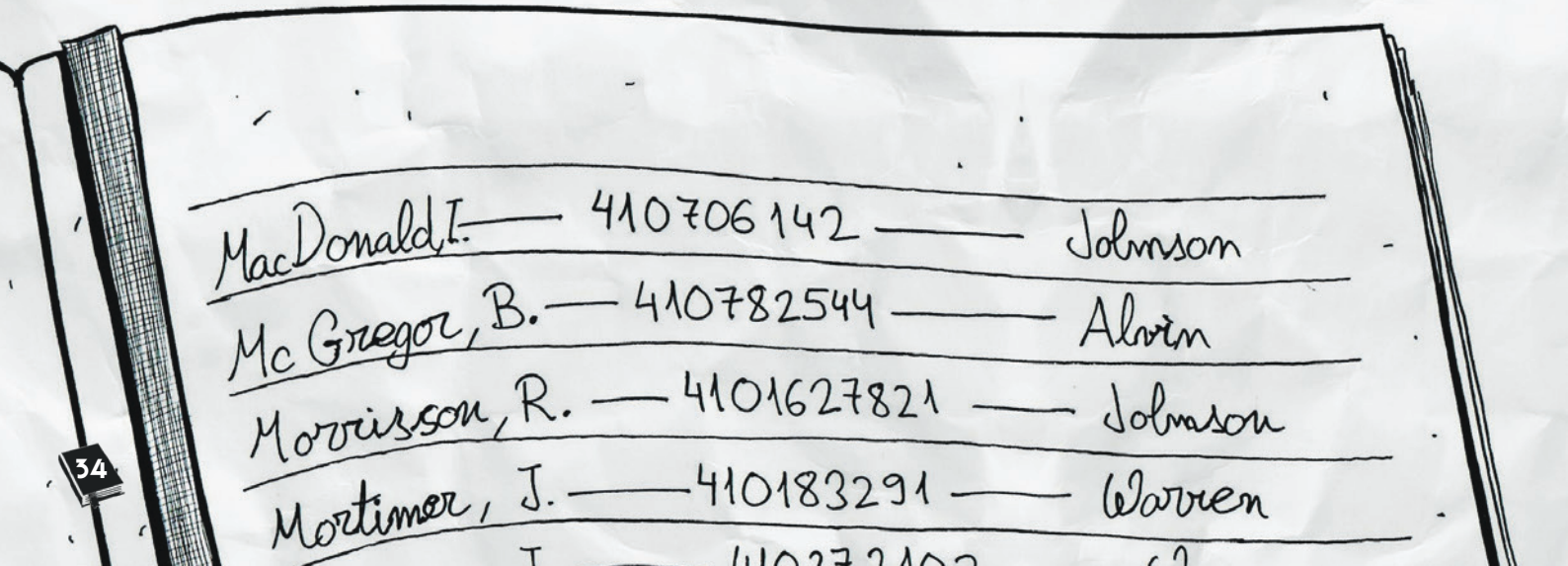
Esta es una pregunta compleja, y que depende en gran medida del ánimo de los jugadores para continuar interpretando a sus personajes y del Director de juego para seguir proporcionándoles obstáculos que superar.

En principio, la tarea de Logan se completa cuando logra hacerse con el libro rojo y entregárselo a los Leone. No obstante, aún debe afrontar algunos obstáculos como desviar la atención acerca de la muerte de su mujer o solventar las inquisitivas preguntas de Alfred Weiss -el contacto que proporcionó a Logan a alguien para que se hiciera cargo de la caja fuerte del despacho del capitán-. El resto de personajes deberían seguir sirviendo como medida de presión sobre Logan a este respecto.

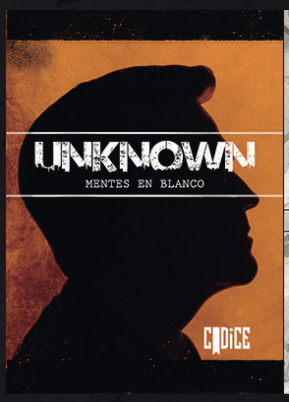
Sin duda Ernest DeWitt y la navaja que guarda en su bolsillo pueden suponer un papel interesante en la forma en que se concluya la historia: ¿qué hará con ella?, ¿la tirará a las primeras de cambio?, ¿aprovechará para colocarla en alguno de los otros personajes para a continuación denunciarle con una llamada anónima? Sin duda DeWitt quiere tener una gran historia, así que no dudes en decirle a su jugador que te describa cómo será y qué dirá ese artículo que está preparando. Cerrar la historia con una imagen de la primera plana del periódico con el titular del artículo de DeWitt puede ser un gran colofón.

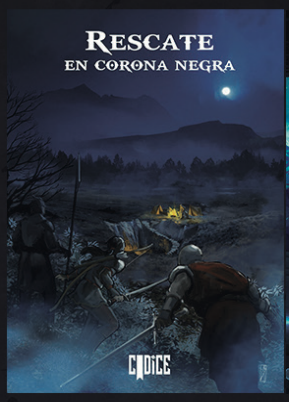
En las pruebas de juego algunos de los personajes decidieron que el caso había sido demasiado para ellos y no vieron más remedio que abandonar la ciudad. Llegados a este punto te corresponde a ti como Director de juego decidir hasta qué punto esto es factible: ¿enviarían los Leone a algunos soldados de la familia a por Logan cuando se sepa que este se ha largado? Quizá quieras terminar con un epílogo en el que Logan es tiroteado con unas cuantas Thompson en un peaje...

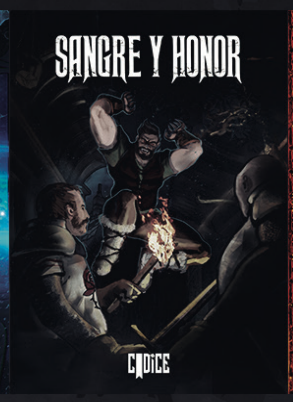
En definitiva, La sonrisa de Anna acaba cuando no queda nada más interesante que contar, y el cuándo ocurre eso le corresponde decidirlo al grupo de juego.

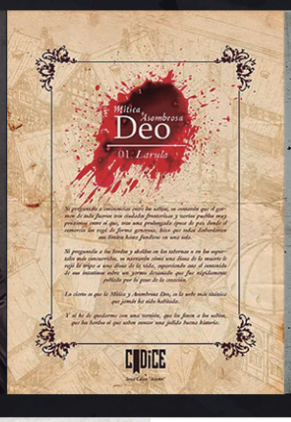


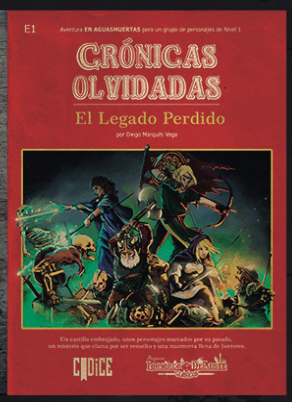
MUCHOS MÁS MÓDULOS EN WWW.CODICE.TK TOTALMENTE GRATUITOS

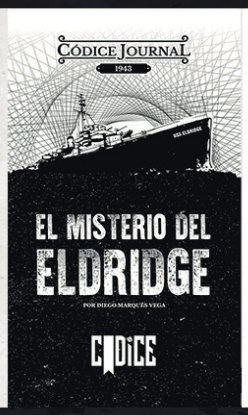


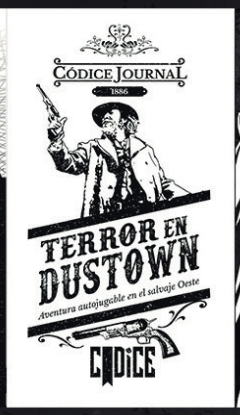












CÓDICE GRUPO CREATIVO

LA SONRISA DE ANNA

HARDBOILED

La noche cae sobre la ciudad a mediados de Septiembre de 1948. Cinco personas aguardan en la sala de espera de la morgue de la comisaría: Logan Green, detective de homicidios; Natalya Soboleva, crítica escritora contra la sociedad norteamericana; Drake Steel, detective privado; Jay Marsala, investigador de seguros; y Ernest DeWitt, periodista sin escrúpulos.

A los cinco los une una única cosa: Anna Green, quien ha sido hallada muerta hace apenas unas horas en un callejón olvidado de la ciudad, mostrando la aterradora "sonrisa de Glasgow", tal y como ya ocurriera un año antes en la ciudad de Los Ángeles con Elizabeth Shore, la infame "Dalia Negra".

¿El asesino de la Dalia estará actuando de nuevo?, ¿qué intereses ocultos tiene cada uno de los personajes en esta historia?, ¿es todo tan simple como aparenta, o quizá hay algo más en el fondo de las motivaciones de cada uno de los implicados?

La Dalia Roja / La Sonrisa de Anna es un intrincado caso para Hardboiled que reproduce las enrevesadas tramas y giros propios del género negro, haciendo que los personajes estén implicados directamente en los sucesos que se presentan y deban jugar con sus cartas bien ocultas si quieren conseguir sus propios objetivos.

9788412958628
P.V.P.: 12,95€
CODICE
Shadow Lands
LMDE GRUPOCREATIVO