



# ESTRELLAS ANÓNIMAS

Juego de Historias sobre psycho-killers

**“EN SU PROPIA FORMA, EL DIABLO RESULTA MENOS ESPANTOSO  
QUE CUANDO BRAMA EN EL PECHO DE UN HOMBRE”**

*EL JOVEN GOODMAN BROWN - NATHANIEL HAWTORNE*

**ADVERTENCIA:**

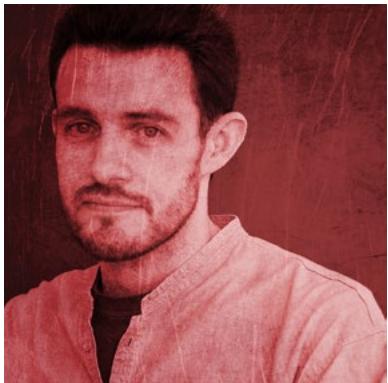
ALGUNOS TEXTOS E IMÁGENES DE ESTRELLAS ANÓNIMAS PUEDEN HERIR LA SENSIBILIDAD DE CIERTAS PERSONAS.

Hace tanto que escribí esta historia que me cuesta seguir escribiendo sobre ella. Aunque siempre conservé con mucho cariño las notas originales y manuscritas del primer borrador de Estrellas Anónimas, lo cierto es que un traslado fue suficiente para desintegrar aquellos legajos. Debido a esto solo me queda acudir a mi memoria, que no es demasiado fiable, para datar la redacción original en las navidades del 96 o el 97. Es pues, por los pelos, una historia del siglo pasado que he procurado ir actualizando con el paso del tiempo, al principio por propia voluntad y más tarde motivado por estos amigos que tengo que insistían en que sacara a la luz, de manera digna, este thriller macabro para estómagos roleros. Debo mencionar especialmente a Jonathan Delgado, amigo e impulsor de esta nueva edición, que volvió a removerme las entrañas con la idea de ofrecer a los aficionados la versión definitiva de Estrellas Anónimas, esta vez a través de El Autómata, un proyecto que también compartimos. Como responsable de esta historia, debo reconocer que algo tendrá para que siga ocupando tantas horas de mi vida y (más importante, sin duda) de tantas otras personas que me han ayudado, sea con su ánimo o con su trabajo, a sacarla adelante. Aunque solo sea por mi sincero agradecimiento a esa confianza ha merecido la pena el esfuerzo. Creo que las 200 páginas que tienes por delante ya son suficiente garantía de la ilusión y las ganas de ofrecerte algo memorable. Espero, sinceramente, que te atrevas a caminar por estas calles húmedas y estos garitos inmundos en busca de una verdad incómoda. Y que saques algo de ello.

**JOSE LOMO, abril de 2013**



Conocí a Jose hace unos veinte años jugando a rol en los sótanos de una iglesia. Y no, no nos habíamos colado sino que allí se celebraba un encuentro de juegos de rol de varias asociaciones de nuestra ciudad. Tiempo después y a pesar de tener grupos de juego separados y que a mí me gusta más dirigir partidas que jugarlas, acabé sentado en una mesa de su club como jugador de su nueva campaña, *Estrellas Anónimas*. Aquellos días de partidas me mostraron un nuevo enfoque, una verdadera pasión por contar historias y hacerlas vívidas. Desde el momento en que fue creada y jugada *Estrellas Anónimas*, han surgido más aventuras policíacas, más aventuras con cierto tono maduro y realista, también historias con sistema propio y autoconclusivas. Pero siempre hemos encontrado en *Estrellas Anónimas* algo que la hacía seguir brillando por encima de estas, y hoy me encantaría que descubrieras el por qué. No puedo esconderte que esta edición que ahora lees tiene un punto de nostalgia para mí. Pero, claro, la nostalgia no es un argumento suficiente que justifique este proyecto más allá de nuestras mesas y pantallas. Si empujé de nuevo a Jose a editarla (no fue muy duro) es porque EA no es solo una partida de rol, es mucho más. Todo se ha preparado para que, con algo de trabajo de tu parte, las sesiones sean una auténtica experiencia que recordareis durante años. Ese es la verdadera razón de esta edición de *Estrellas Anónimas*, poder ofrecerte un poco de lo que se vive en nuestras mesas de juego, una forma de jugar apasionada y cuidada. Y salpicada por la nostalgia de momentos espectaculares alrededor de una mesa y con un puñado de dados extraños en la mano. Disfrútala.



**JONATHAN DELGADO, abril de 2013**



**Redacción:** Jonathan Delgado & Jose Lomo

**Diseño Gráfico:** Periferia Creative

**Ilustraciones interiores:** Ismael Romero, David Rivera y David Rojas

**Portada:** Conrad Roset

**Corrección y apoyo:** Sara Guerrero y Paty Marín

**Nuestro más sincero agradecimiento a** Sara Guerrero, Pilar Rodríguez, Ismael Romero, David Rivera, David Rojas, Paty Marín, Conrad Roset, Carles Salvador, Carlos Gómez, Jacobo Peña "Calaboso", Miguel Ángel Talha, Raúl Rubio, Héctor Carrasco, Silvia y Pedro Serrano, Ángel Guerra, Raúl Muñoz, Candy Guerrero, Daniel Hernández, Óscar Salmerón, Jordi Flotats, Jordi Llibre, Ana Sender, David Villegas, Laura Tena, Ricard Ibañez, Pablo Valcarcel, Saul Fernandez, Héctor Prieto "Beliagal", Carlos Sanchez "Killyniano", Rodrigo García "Wachinayn", Ramón López, Víctor J. "Sr Topete", David Monedero "Maldito Rol", Daniel Gallego "Thanos Malkav", Carlos Jiménez, Sergi Pons "Sachiel", Antonio Diaz "La Sinopsis", Mr. P, Ricardo Fernández, Eban de Pedralbes, Paco García "Kamisamamizu" y Jordi Vendrell "Akodo 99" Y los que nos hemos dejado por el camino y también sumásteis vuestro granito de arena al proyecto, fuese como playtesters o como amigos con algo que decir.

## Estrellas Anónimas

© El Automata 2013

Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma sin la previa autorización por parte de la editorial, salvo para uso particular.



Un proyecto de El Autómata:  
Rambla d'Ègara 235, 5°C, Terrassa, Barcelona, 08224, Cataluña. España.

**Contacto editorial:** info@elautomata.org  
[www.elautomata.org](http://www.elautomata.org)

[facebook.com/estrellasanonimas](https://facebook.com/estrellasanonimas)

[twitter.com/elautomata](https://twitter.com/elautomata)

# ÍNDICE

## PRÓLOGO (P.6)

## CAPÍTULO 1: ESTRELLAS ANÓNIMAS Y SIMULACIÓN VITAL P. 8

- Estructura del libro p. 9

## CAPÍTULO 2: READY TO PLAY? P. 10

- Jugar a Rol p. 11
- La Hoja de Protagonista p. 12
- Mecánicas de juego en cuatro pasos p. 13
- Terminología p. 14

## CAPÍTULO 3: ESTRELLAS ANÓNIMAS, EL ESCENARIO P. 15

- Narración preliminar p. 16
- Atmósfera p. 17
- Protagonistas y uso del reparto p. 17
- El otro reparto p. 33
- PRIMERA PARTE: LUCES P. 34

- Antes de nada p. 34
- 6-12-2007 p. 35
- ¿Qué le ocurre a ese hombre? p. 37
- Alrededor de Flynn Murray p. 40
- El vídeo de Rose p. 42
- En comisaría p. 43

- 
- SEGUNDA PARTE:  
CÁMARA [P. 50](#)
    - Introducción [p. 50](#)
    - Alrededor de Carla [p. 51](#)
    - Alrededor de Matt [p. 62](#)
    - Alrededor de Sussie [p. 65](#)
    - Alrededor de Rose [p. 67](#)
    - Alrededor del snuff [p. 69](#)
    - Escenas adicionales [p. 87](#)
  - TERCERA PARTE: ACCIÓN [P. 92](#)
    - Introducción [p. 92](#)
    - Viernes 14:  
Llamada oportuna [p. 93](#)
    - Tensión en el aeropuerto [p. 93](#)
    - ¡A por él! [p. 95](#)
  - CUARTA PARTE:  
RESOLUCIÓN [P. 106](#)
    - El caso del snuff [p. 106](#)
    - Asuntos personales [p. 107](#)
    - Epílogo [p. 107](#)
    - Antecedentes  
y esquemas [p. 108](#)
- CAPÍTULO 4: JUGAR A ROL  
DENTRO DEL GÉNERO  
PSYCHO-KILLER [P. 121](#)**
- La mácula humana [p. 121](#)
- Investigación o  
supervivencia [p. 122](#)
- CAPÍTULO 5: NORMATIVA  
EXTENDIDA [P. 123](#)**
- Tiradas básicas [p. 123](#)
  - Categorías de éxito  
y fracaso [p. 124](#)
  - Glorias y pifias [p. 125](#)
  - Oposición y colaboración [p. 125](#)
  - La Mano del Guía [p. 125](#)
  - Controlando el Tiempo [p. 126](#)
  - Sistemas emocionales [p. 127](#)
  - El peligro [p. 130](#)
  - Resolviendo escaramuzas  
y peleas [p. 130](#)
  - Determinando la iniciativa [p. 131](#)
  - Resolviendo acciones [p. 131](#)
  - Daño base [p. 131](#)
  - Combate cuerpo a cuerpo [p. 131](#)
  - Combate a distancia [p. 131](#)
  - Inmovilizar e incapacitar [p. 131](#)
  - Recibiendo daño.  
Perdiendo Salud [p. 131](#)
  - Otros factores peligrosos [p. 131](#)
  - El axioma definitivo [p. 134](#)
- CAPÍTULO 6: ORFEO  
EN LOS INFIERNOS.  
LOS PROTAGONISTAS [P. 135](#)**
- La Hoja de Protagonista [p. 135](#)
  - Crear el Protagonista  
paso a paso [p. 136](#)
- CAPÍTULO 7: PERFILES CRIMINALES  
EL RASTRO DE SANGRE [P. 144](#)**
- Partiendo desde cero [p. 144](#)
  - En la mente del asesino [p. 145](#)
  - Plantillas de psycho-killer [p. 146](#)
  - Encajarlo en un tipo  
de historia [p. 149](#)
  - Asesinos sobrenaturales [p. 149](#)
  - Si no sabes  
por dónde empezar [p. 149](#)
- CAPÍTULO 8: ESCENARIOS  
TENSIONADOS, ENTRE EL THRILLER  
Y EL TERROR PSICOLÓGICO [P. 150](#)**
- Más allá de las palabras [p. 150](#)
- FILMOGRAFÍA  
Y OTRAS REFERENCIAS  
SOBRE EL GÉNERO [P. 155](#)**
- Videojuegos [p. 161](#)
  - Series de televisión [p. 163](#)
  - Libros [p. 163](#)
- ANEXO: AYUDAS DE JUEGO [P. 164](#)**

# PRÓLOGO AL PÁNICO

---

**Jacobo Peña:** Supongo que lo primero que tenemos que hacer es presentarnos.

**Miguel Ángel Talha:** ¿A estas alturas, querido?

**JP:** Tonta. Quiero decir al lector. Mira: ¡Hola! Soy Jacobo Peña, árbitro de rol compulsivo y autoeditor. En *El Autómata* son tan ingenuos como para creer que puedo hacer este prólogo sin cargármelo.

**MAT:** Soy Miguel Ángel Talha y soy adicto al rol desde hace mil partidas. [Todos: ¡hola, Miguel Ángel!] Empecé jugando por el mismo motivo que me llevó a soportar un concierto de Modestia Aparte: no perder de vista a mi grupo de amigos.

**JP:** Al lio. ¿Recuerdas cuánto hace que jugamos la primera versión de *Estrellas Anónimas*? ¿Fue en el 2009? Jugábamos a veces hasta la una de la madrugada...

**MAT:** Sí, quizá más. Volvíamos a casa a horas poco católicas.

**JP:** Seguro, recuerdo una escena de madrugada en la que pegué un grito para anunciar un disparo y os hice saltar en la mesa; los anfitriones me miraron con odio pensando en los vecinos. También hubo momentos tensos para mí, no creas, apretando los dientes cuando pasabais cerca de esas pistas clave que proporcionan atajos al origen de los asesinatos.

**MAT:** Tuvo que ser apasionante, desde tu punto de vista. Yo aún tengo flashbacks relacionados con el 'visionado' de la película de Rose. Aquellas descripciones de crudidad se han adherido a mi memoria.

**JP:** A esto ayuda el arte gráfico de apoyo, que además tiene algunas de las chavalas más impresionantes que he visto dibujadas. ¡Y me encanta la nueva portada!

**MAT:** A mí me cautivó la ayuda de juego con recortes de revista porno. Fue un punto de no retorno en mi amor por *Estrellas Anónimas*.

**JP:** Oh, sí, muy buena. Y cómo disfruté los interrogatorios a sospechosos y testigos, por ejemplo interpretando a Helmet, el narcotraficante. Podía sentir el miedo de los Protagonistas ante la inquietante y mortal presencia del narco. ¿Algún otro que recuerdes como favorito?

**MAT:** Como sufrido intérprete de Bastian Leiber, me quedo con tu descorazonadora Clarice. La intensidad emocional del reencuentro me sacudió de arriba abajo en un momento frágil de mi propia vida. A David Pondsmith lo hubiera estrangulado lentamente.

**JP:** ¡Jajaja! No me extraña. Otro tipo divertido de interpretar fue el marido de una de las víctimas, roleando una frialdad sospechosa, un corazón muerto por dentro que hacia los demás parecía indiferente. Ahora que mencionas a Leiber; los Protagonistas disfrutan de historias propias que les afectan en paralelo a la trama principal. Intenté que éstas no saturaran la historia y por instinto las minimicé un poco. No sé si hice bien o mal o depende.

**MAT:** Depende. Hubiera sido muy interesante desarrollar más este aspecto de la narración, aunque entonces hubiéramos rebasado con facilidad las treinta horas de juego. ¡Conozco gente que rolea todo un fin de semana con personajes mucho menos elaborados! ¡Y pagando! Me encantó especialmente la fobia de Bastian, una perversidad imperdonable por parte de los autores.

**JP:** Lo pasamos bien. Pero mira, ahora *Estrellas Anónimas* no es solo una aventura, es un juego de rol de historias de psicópatas. ¿Qué te parece? Tengo mis dudas sobre el recorrido que tendrá un tema tan centrado, pero estoy deseando usarlo incluso como apoyo o libro de ambientación para otros juegos de terror.

**MAT:** ¿Dudas? Pon la mano en la llaga y mira lo que viene tras la aventura: normativa, consejos para crear Protagonistas, un sistema para recrear sus emociones, filmografía, ludografía y todo lo que necesitas para recrearte en la investigación de esos malnacidos o en sus depredaciones... como víctima. Yo tengo en mente una lista de asesinos en serie para dar a mis jugadores la posibilidad de cambiar la historia. ¡Ed Kemper, John Wayne Gacy, Arropiero: id tirando Iniciativa!

**JP:** Oye, ¿recomendaríamos *Estrellas Anónimas* a Guías principiantes? Un novato con este juego puede perderse, sobre todo enfrentado a jugadores veteranos. Claro que en este tipo de historias emocionales y abiertas los principiantes a veces son sorprendentes.

**MAT:** Principalmente se lo recomendaría a Guías experimentados o a cualquier aficionado al thriller psicológico. Coincidí en no subestimar jamás a los jugadores novatos: pueden llevar la investigación por derroteros inexplicados, colmarla de dignísimas interpretaciones...

**JP:** Además, volviendo a la aventura, tiene tantos cabos atados que, si dejas a los jugadores sueltos, encuentran donde centrarse. Eso me gustó mucho: la expectación de verlos moviéndose por el laberinto hasta encontrar los trocitos de queso por ahí tirados.



JACOBO PEÑA

**MAT:** Sí, está hecho para que uno no se pierda, con todos esos fluogramas. Para facilitarme la tarea cuando la dirija, estoy pensando en tatuármelos en las palmas de las manos.

**JP:** En una traducción para gente normal, Miguel os recomienda memorizarlos hasta el punto de olvidarlos. Así ahorraréis tiempo de procesamiento, pudiendo ahondar más en la interpretación y el ambiente.

**MAT:** ¿Gente normal? Como si los diseñadores que han parido este monstruo fueran gente normal. ¡Todo está planeado con obsesión enfermiza! Resulta preocupante, yo me lo haría mirar.

**JP:** Se necesita un poco de psicoticismo para crear este tipo de obras exhaustivas, ¿verdad?

**MAT:** Claro, hay una tonelada de pistas, escenarios y NPR... *Estrellas Anónimas* es un mundo en sí mismo. ¿Quién necesita un guión? En nuestras sesiones nunca llegamos a un callejón sin salida del que tuvieras que sacarnos con arteras estratagemas. O eso creo.

**JP:** Nunca lo sabrás.

**MAT:** Perra. Ahora que he tomado la decisión de dirigir la historia como hiciste tú, solo puedo compadecerte retroactivamente. Menos mal que sigo alegrándome de todo lo que experimenté como jugador.

**JP:** Ey, está a punto de empezar la película. ¿Te animas con una reflexión final? Para mí *Estrellas Anónimas* es un ejemplo de que no todo es cuestión de gustos. El esfuerzo realizado se puede medir en la complejidad y el acierto para lograr el objetivo. Y la manera en que los contenidos adicionales permiten reproducir el estilo de historia de *Estrellas Anónimas*, son la demostración empírica de que el rol, por encima de leerse, se juega.

**MAT:** Amén. Para mí *Estrellas Anónimas* es una obra tan meticulosa que, ante ella, es obligado despojarse del sombrero y aun del cuero cabelludo. La complejidad de la historia, su férrea coherencia destilan cierta locura en su misma concepción. Vamos, lector, toma la mano de quienes sacrificaron un pedazo de su juicio para regalarte este viaje al alma de un monstruo. No, en serio. Empieza a leer de una maldita vez.

AUNQUE NACE AL MUNDO DEL ROL CON LA CAJA ROJA DE D&D, PIERDE LA FLOR AL ENTRAR EN 1997 EN LA FUNDACIÓN DEL CLUB DE ROL ASPA, LLENO DE GENTE MUCHO MÁS LISTA QUE ÉL. PASA UNA DÉCADA DE ACTIVISMO PURAMENTE ASOCIATIVO, COLABORANDO JORNADA AQUÍ, REVISTA ALLÁ, CREANDO MEDIA DOCENA DE JUEGOS PARA SÍ MISMO HASTA QUE ABRE EN 2007 SU BLOG *Rol The Bones!* Y SE PLANTEA EL PARTO PÚBLICO DE *Haunted House*, EL JUEGO DE ROL DE TERROR RÁPIDO, CON SU COMPAÑERO MANUEL FERNÁNDEZ. MIENTRAS PASTA CADA VEZ MÁS EN LOS FÉRTILES CAMPOS VIRTUALES Y EN ESPECIAL EN COMUNIDAD ÚMBRÍA, SU TERCERA CASA, PUBLICA NUEVAS AVENTURAS PARA *Haunted House* DENTRO DEL EQUIPO CREATIVO PROYECTO ARCADIA, FUNDEDADO EN 2010, AUNQUE RECIENTEMENTE HA COMENZADO A ESCRIBIR PARA OTROS EDITORES DEL RAMO. VIVE EN LAS MONTAÑAS NUBLADAS CON SU NOVIA Y DOS HIJAS, ROLERAS TODAS ELLAS, Y UN HUARGO CON TRASTORNO LÍMITE DE LA PERSONALIDAD.



MIGUEL ÁNGEL TALHA

ES INICIADO AL ROL EN UN SUCIO GARAJE. TRAS LA SEGUNDA SESIÓN COMIENZA A FORMULAR A SU MASTER PREGUNTAS TAN IMPERTINENTES COMO '¿PUEDO NADAR Y SALTAR A LA VEZ?' HACE LO POSIBLE POR CONVERTIR VARIAS ASOCIACIONES ROLERAS EN SECTAS MILENARISTAS. PARTICIPA CON SEUDÓNIMO EN *RPG Magazine* Y SIN PUDOR ALGUNO EN LA REVISTA *NSR*. COLABORA CON *RADIO TELPERION* COMO COMENTARISTA POCO ALCALINO Y LUEGO CON LA MÍTICA *LIBRERÍA HOBBYTON*. EN EL CÉNIT DE SU REINADO DE MALDAD ES DERROTADO POR LOS CAZAFANTASMAS Y OBLIGADO A ADOP-TAR LA FORMA DE UN EMPRESARIO FRIKI. EN LA ACTUALIDAD LLEVA TRECE PUNTOS DE POD INVERTIDOS EN *Despertalia*, FIRMA ORGANIZADORA DE ROLES EN VIVO PARA EMPRESAS Y PARTICULARDES. VÍCTIMA DEL KARMA, AHORA TALHA CONVIERTE EN ROL TODO LO QUE TOCA. SOBREVIVE ACOSADO POR CIENTOS DE OFICINISTAS Y SOLTERAS QUE LE FORMULAN PREGUNTAS IMPERTINENTES SOBRE SUS JUEGOS, PARA HASTÍO DE SU PACIENTE NOVIA Y REGOCIJO DE SUS MALÉVOLOS GATOS.

# CAPÍTULO 1: ESTRELLAS ANÓNIMAS Y SIMULACIÓN VITAL

---



El juego que tienes entre las manos responde a una filosofía que se viene cultivando a nivel editorial desde hace unos años bajo la etiqueta de *Simulación Vital*. Aunque la forma que han adquirido estos juegos hasta ahora es diversa y heterogénea, hay un común denominador, una visión de fondo que guía el proyecto: ofrecer experiencias para adultos en el ámbito de los juegos de rol. Para algunas personas puede que no suponga una gran diferencia, pero nosotros siempre hemos creído que sí lo es. No hablamos de la madurez como una franja legal, sino más como una actitud basada en la experiencia, en el interés por algunos temas específicos y cierta manera de contarlos.

Los ingredientes de *Simulación Vital*, aparte de sus temáticas y escenarios adultos, son un proceso de creación de personajes rápido y repleto de libertad, unas mecánicas sencillas y directas, aunque fácilmente permutables, y un espacio preferente para los consejos narrativos y de ambientación. Todo ello envuelto con el cariño y la dedicación suficientes como para conseguir un conjunto estimulante y a la altura de los paladares del aficionado y la aficionada más exigentes.

Hoy, *Estrellas Anónimas* representa un nuevo paso en el concepto *Simulación Vital*, acercándose a un territorio escabroso que ha fascinado y estremecido por igual al ser humano desde siempre, como atestiguan las innumerables obras narrativas que se han basado en la figura del asesino como elemento a analizar, repudiar y, en la medida de lo posible, combatir. Puede que algunos reaccionarios sectores conservadores se atrevan a señalar, como ya han hecho anteriormente, lo inapropiado del tema en un entorno tan satanizado como el de los juegos de rol; y puede que hace unos años nos hubiéramos sentido incómodos al respecto. Pero, señoritas y señores, ya es tiempo de levantar la mirada y dignificar una actividad que, al igual que las demás disciplinas narrativas, puede permitirse tratar cualquier tema que se precie, siendo como es parte de un interés universal. Así que aquí lo tenemos, un juego para simular y disfrutar de esas historias que tantas veces nos han estremecido en el cine y la literatura. Un juego de rol, un *roleplaying game para adultos*, para jugar historias sobre *psycho-killers*.

---

## ESTRUCTURA\_DEL\_LIBRO

Si estás acostumbrado a leer y jugar a juegos de rol sabrás que habitualmente nacen y se estructuran como un conjunto de reglas y una ambientación. El libro suele explicar cómo se juega, después expone el escenario donde enmarcar las historias y, si hay suerte, al final del mismo encontramos una breve aventura para que tengamos una clara idea de cómo aunar esas reglas y esa ambientación.

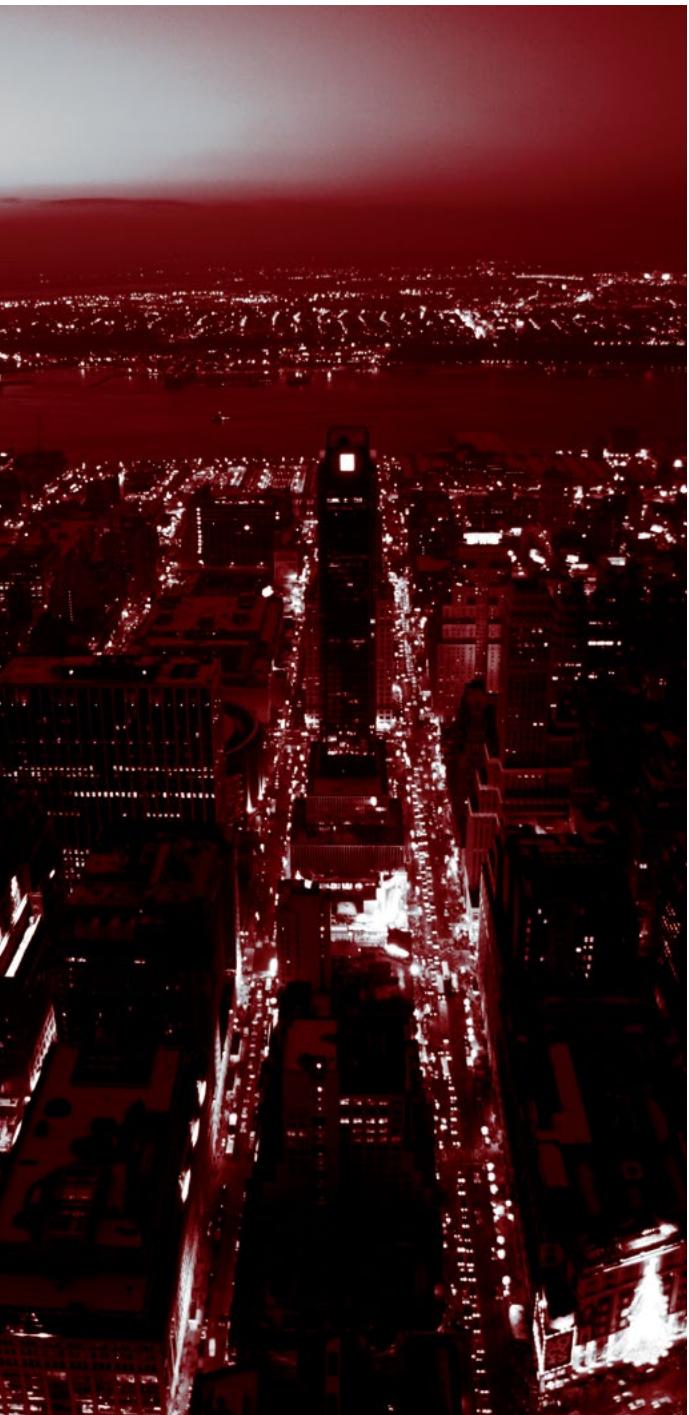
El caso de *Estrellas Anónimas* es distinto. Aquí la semilla que dio lugar al libro que tienes entre las manos fue una historia. No una historia encorsetada en una determinada ambientación o sistema de reglas, no una historia pensada solo para un juego de rol: *Estrellas Anónimas* se gestó como se gesta una película, un cómic o una novela. Nació para ser contada y solo después se buscó una forma de que encajara en un juego de rol. Esta peculiaridad ha dado lugar a que la estructura del libro sea distinta a lo acostumbrado. En esta obra el peso principal lo tiene la historia homónima, una extenso Escenario que refleja todo lo que queremos conseguir con el juego y que te presentamos casi al principio, para que puedas disfrutar de su lectura como si de una novela se tratara. No te vamos a desvelar inicialmente toda la trama sino que la irás descubriendo poco a poco, como lo harán los jugadores en

su momento. Justo antes, unas notas sobre el sistema te ayudarán a entender las tiradas y otros efectos de la mecánica de juego que irás descubriendo mientras la lees. Todo esto responde a una idea central en nuestra forma de hacer las cosas. Por encima de los números y las tablas están la historia, la emoción y la aventura. No queremos un juego más en las estanterías, queremos ofrecerte una experiencia única.

Tras la historia encontrarás el grueso del sistema de juego: una explicación más extensa de las mecánicas, del combate, tanto cuerpo a cuerpo como con armas a distancia, de las escenas dramáticas y sus efectos emocionales en los personajes, creación de Protagonistas y Secundarios, etc. También nos detendremos en varios capítulos para ofrecerte consejos de desarrollo para tus propias historias dentro del género *psycho-killer*. Sabrás cómo manejar una partida para recrear el entorno, los personajes y las sensaciones adecuadas. Redondeamos el libro con una extensa selección filmográfica y bibliográfica, inspiración suficiente para cientos o miles de historias del género.

Así que solo nos queda recomendarte que respires hondo y avances con cautela por este juego. Nunca se sabe en qué momento deberás comenzar a correr por tu vida.

# CAPÍTULO 2: READY TO PLAY?



Tienes en tus manos *Estrellas Anónimas*, un juego de rol, una experiencia narrativa muy especial que requiere de la intervención activa de todos los participantes en el mismo. A diferencia del cine, la literatura o el teatro, que asumen el carácter pasivo del espectador-lector, un juego de rol solo tiene sentido si los participantes intervienen activamente e interactúan con la propia historia.

Hay dos maneras de jugar a este juego: como **Guía** o como **Protagonista**. Si tú has adquirido el juego tienes muchos puntos para tomar el papel de Guía, mientras que tus amigos/as adoptarán el rol de Protagonistas. *Estrellas Anónimas* está diseñada para cinco jugadores; uno de ellos debe asumir el papel de Guía y los otros cuatro deberán interpretar a los PR.

**Hacer de Guía:** la figura del Guía se asemeja a la de un director de escena. El Guía sitúa al resto de jugadores en la historia, les propone ciertos conflictos a resolver y aplica la normativa de juego de la manera más justa para todos, velando siempre por mantener el interés en el juego. En cierta manera hace de árbitro, animador y dinamizador. El término deja bien claro que su función es guiar y no forzar a los jugadores a ir por donde a él le interesa. El Guía también interpreta a todos los personajes Secundarios y Extras que aparecen en la historia más allá del reparto principal que representan los Protagonistas. Como Guía, dispones de este libro repleto de consejos y pautas para llevar adelante la historia.

**Hacer de Protagonista (PR):** El resto de participantes juegan como PR. Son los personajes que llevan el peso de la historia sobre sus hombros, o si lo prefieres, aquellos alrededor de los cuales se desarrollan los conflictos. Si el Guía se asemeja a un director, los PR son los actores y actrices en el inquietante mundo de ficción de *Estrellas Anónimas*. A diferencia del Guía, el jugador o jugadora que hace de PR controla un único personaje, que tiene resumido en una Hoja de Protagonista (HPR). Los PR no deben leer este libro, únicamente deben recibir una copia de la HPR y el trasfondo narrativo de sus respectivos personajes. En el capítulo 3 encontrarás información más precisa al respecto.

## JUGAR\_A\_ROL

*Estrellas Anónimas* es un **Escenario** diseñado para ser jugado durante varias sesiones de unas cuatro horas de duración, habitualmente alrededor de una mesa o en unos sofás junto a una mesita; básicamente, en cualquier lugar tranquilo, cómodo e íntimo. Durante la sesión, el Guía suele estar algo retirado del resto de jugadores para salvaguardar sus notas de miradas curiosas, pero todos los jugadores comparten un lugar más o menos próximo, que les permite hablar con claridad. Es aconsejable preparar una atmósfera propicia para despertar la imaginación, usando una iluminación acorde y teniendo cerca un reproductor de música. Por el momento no te preocunes por eso, a lo largo del libro te iremos facilitando suculentos consejos para recrear la atmósfera.

Las sesiones se desarrollan como una especie de teatro improvisado: el Guía introduce la historia, con sus palabras y descripciones, mientras los PR comienzan a intervenir dentro de la lógica del Escenario, solventando sus conflictos y procurando realizar una entretenida y coherente interpretación. Como es evidente, el lenguaje es el principal medio de interacción entre los jugadores. Con el lenguaje el Guía describe los entornos, plantea los sucesos y habla por boca de los Secundarios y los Extras que pueblan la historia; y también con el lenguaje los PR interactúan entre ellos y con el mundo que el Guía les plantea.

Para acabar, una importante advertencia: En *Estrellas Anónimas* no se juega para ganar o perder. En los juegos de rol no hay vencedores ni vencidos, solo participantes. Desde luego que resolver el caso favorablemente es un gran estímulo, y los PR harán lo posible para lograrlo, pero incluso si no lo resuelven la experiencia de juego habrá sido intensa y estimulante. Que una película no tenga un final “bueno” no siempre significa que nos guste menos.

## ¿TIENES LO QUE HACE FALTA?

A parte de este libro y la presencia de los participantes, *Estrellas Anónimas* requiere de algunos elementos más:

**Dados de diez caras (d10):** Cada participante debería disponer de uno para que el desarrollo sea ágil, aunque se pueden compartir en caso de necesidad. Los puedes encontrar en tiendas especializadas en juegos.

**Dados de seis caras (d6):** Vuelve a ser recomendable que cada participante disponga de su propio d6. Resulta buena idea que sea del mismo color que el d10 del participante, así será difícil equivocarse y confundirlos con los de otro jugador.

**Hoja de Protagonista (HPR) y Hoja de Investigador:** Como Guía, debes imprimir las HPR de los PR de *Estrellas Anónimas* (las encontrarás en el Capítulo 3, sección *Protagonistas y uso del reparto*) y dárselas a cada jugador. Cada jugador debe disponer de su HPR donde se resumen los rasgos de su PR. Es a partir de los números de la HPR que se calculan las tiradas para resolver los conflictos. Además de la HPR, es importante que le des a cada participante una Hoja de Investigador (la encontrarás en el Anexo: Ayudas de Juego, al final del libro), para que tomen sus notas. También encontrarás estos materiales, por separado, en descarga gratuita desde nuestra web: [www.elautomata.org](http://www.elautomata.org)

**Elementos básicos de ambiente:** Es muy recomendable disponer de un reproductor de música con función repeat, lámparas de ambiente para crear una atmósfera adecuada y algún elemento que te ayude a mostrar imágenes, planos y cosas de este tipo. Un ordenador portátil o una tablet son opciones ciertamente interesantes, pero usar páginas impresas, lápices y folios es igual de válido.

**Y no menos importante:** Jugar a *Estrellas Anónimas* es una actividad social en la que pasas un buen rato con los amigos, así que piensa en algunos detalles que hagan la sesión más agradable: algo de bebida y comida, o incluso una cena al finalizar para comentar los pormenores de la historia.

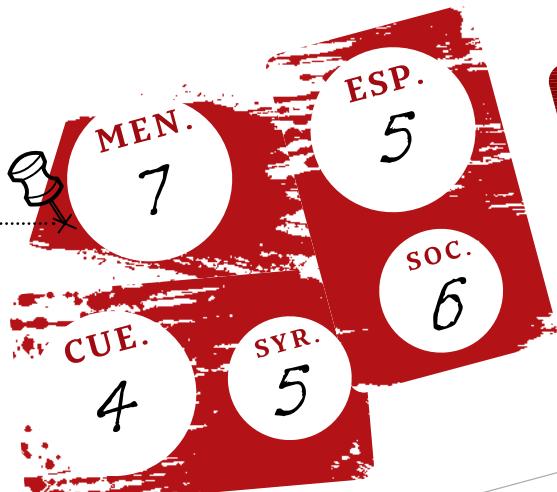


## LA\_HOJA\_DE\_PROTAGONISTA\_(X)

Un primer contacto con el significado de sus parámetros.

### APTITUDES

Cuerpo (CUE), Mente (MEN) y Espíritu (ESP), Sentidos y Reflejos (SYR) y Sociabilidad (SOC) son las puntuaciones clave del PR. Cuanto mayor sea la puntuación, mayor será el Número Posibilidad (NP) en una tirada relacionada con dicha Aptitud. Los valores oscilan entre 2 y 8 puntos.



### SALUD

(10)

(9)

(8)

(7)

(6)

(5)

(4)

(3)

(2)

(1)

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

- INGENIOSO (+1), CRIMINOLÓGIA (+2),
- INTUICIÓN (+2), BUROCRACIA (+1)
- PONER NERVIOSO AL PERSONAL (+1),
- TOCAR LA TROMPETA (+1),
- DEFENSA PERSONAL (+1),
- ELOCUENCIA (+1),
- TICS INSOPORTABLES (-1),
- INDISCRETO (-1)

### ACENTOS

Conjunto de habilidades, talentos y rasgos de carácter destacados del PR, que influyen positiva o negativamente en sus retos diarios. Cada punto positivo o negativo se añade o resta al Número Posibilidad (NP) de una tirada.

### SALUD

La integridad física del PR y su resistencia ante factores físicamente adversos. Si un PR pierde su último punto de Salud y no recibe atención médica inmediata, muere sin remedio.

### EXPERIENCIA Y TIRADAS EXTRA

La Experiencia equivale a la edad del PR. Cada 10 puntos de Experiencia conceden una Tirada Extra por sesión, que el PR puede utilizar para repetir una mala tirada.



experiencia  
tiradas extra

36

1

3

6

9

12

15

18

21

24

27

30

33

36

39

42

45

48

51

54

57

60

63

66

69

72

75

78

81

84

87

90

93

96

99

102

105

108

111

114

117

120

123

126

129

132

135

138

141

144

147

150

153

156

159

162

165

168

171

174

177

180

183

186

189

192

195

198

201

204

207

210

213

216

219

222

225

228

231

234

237

240

243

246

249

252

255

258

261

264

267

270

273

276

279

282

285

288

291

294

297

300

303

306

309

312

315

318

321

324

327

330

333

336

339

342

345

348

351

354

357

360

363

366

369

372

375

378

381

384

387

390

393

396

399

402

405

408

411

414

417

420

423

426

429

432

435

438

441

444

447

450

453

456

459

462

465

468

471

474

477

480

483

486

489

492

495

498

501

504

507

510

513

516

519

522

525

528

531

534

537

540

543

546

549

552

555

558

561

564

567

570

573

576

579

582

585

588

591

594

597

600

603

606

609

612

615

618

621

624

627

630

633

636

639

642

645

648

651

654

657

660

663

666

669

672

675

678

681

684

687

690

693

696

699

702

705

708

711

714

717

720

723

726

729

732

735

738

741

744

747

750

753

756

759

762

765

768

771

774

777

780

783

786

789

792

795

798



## MECÁNICAS\_DE\_JUEGO\_EN CUATRO\_PASOS

Un resumen esencial de la normativa de juego. Puedes encontrar una versión ampliada en el capítulo 5.

### 1 - ENFRENTARSE A LOS RETOS

LOS PR SE ENCONTRARÁN CON NUMEROSOS RETOS DURANTE EL ESCENARIO. ALGUNOS DE ELLOS SON PURAMENTE INTELECTUALES O TIENEN QUE VER CON ENCONTRAR E INTERPRETAR PISTAS DURANTE LA INVESTIGACIÓN, MIENTRAS QUE OTROS PUEDEN REQUERIR ACCIONES FÍSICAS PARA AFRONTAR PELIGROS Y SOBREVIVIR ANTE AMENAZAS HOSTILES. TAMBIÉN HAY LUGAR PARA AFRONTAR RETOS MÁS SOCIALES, COMO PUEDE SER INTIMIDAR A OTROS PERSONAJES, ENGAÑARLES O CONVENCERLES DE ALGO.

CUANDO APARECE UN RETO, EL GUÍA SOLICITA UNA TIRADA AL PERSONAJE QUE TRATA DE SUPERARLO. LAS TIRADAS SIEMPRE TIENEN QUE VER CON UNA APTITUD, SEA ESTA CUE, MEN, ESP, SYR O SOC. ASÍ, POR EJEMPLO, EL GUÍA SOLICITARÁ UNA TIRADA DE SOC SI EL RETO TIENE QUE VER CON ENGAÑAR A OTRO PERSONAJE DEL ESCENARIO. EL JUGADOR LANZA EL DADO Y SI OBTIENE UN VALOR IGUAL O MENOR QUE SU PUNTUACIÓN DE APTITUD (A ESTA PUNTUACIÓN LA LLAMAMOS NÚMERO POSIBILIDAD - NP) HA SUPERADO EL RETO Y CONSEGUIDO UN RESULTADO FAVORABLE A SU OBJETIVO. SI EL RESULTADO ES MAYOR, EL RETO NO SE SUPERA. ALGUNOS RETOS PUEDEN AFRONTARSE COLABORANDO ENTRE VARIOS PERSONAJES (VER CAPÍTULO 5 PARA MÁS DETALLES).

### 2 - LA MANO DEL GUÍA

LA DIFICULTAD DEL RETO PUEDE MODIFICARSE EN SITUACIONES CRÍTICAS, SEA DE MODO FAVORABLE O DESFAVORABLE. SI LA SITUACIÓN PRESENTA ELEMENTOS FAVORABLES AL RETO (HERRAMIENTAS ADECUADAS, SITUACIÓN RELAJADA...) EL GUÍA PUEDE AÑADIR UN +1 O +2 AL NP. POR EL CONTRARIO, PODRÍA APLICAR UN -1 O -2 AL NP EN CASO DE CIRCUNSTANCIAS DESFAVORABLES (SITUACIÓN ESTRESANTE, INCLEMENCIAS...). EN ALGUNOS PUNTOS DEL ESCENARIO, ESTOS MODIFICADORES PODRÍAN SUGERIRSE PARA AYUDAR AL GUÍA, PERO SIEMPRE QUEDA BAJO SU DECISIÓN APLICARLOS PARA OFRECER UNA EXPERIENCIA MÁS ESTIMULANTE A LOS JUGADORES.

### 3 - EL ÁNIMO

LAS EMOCIONES MODIFICARÁN EL COMPORTAMIENTO DE LOS PERSONAJES. AL CONTRARIO QUE EN OTRO TIPO DE JUEGOS, EN *ESTRELLAS ANÓNIMAS* LOS SUCESOS PUEDEN HACER MELLA EN LA PSIQUE DE LOS PR, SEA DE MANERA POSITIVA O NEGATIVA. CUANDO OCURREN ESTE TIPO DE SUCESOS EMOCIONALES, EL GUÍA SOLICITA UNA TIRADA DE ESP Y LA ASOCIA A UN TIPO DE EMOCIÓN CONCRETA: AMOR, ODIO, ALEGRÍA, TRISTEZA, MIEDO O DESEO. ES EVIDENTE QUE ALGUNOS DE ESTOS SENTIMIENTOS TIENEN EFECTOS POSITIVOS Y OTROS NEGATIVOS. SI LA TIRADA TIENE QUE VER CON UNA EMOCIÓN POSITIVA, EL JUGADOR PUEDE GANAR PUNTOS DE ÁNIMO EN CASO DE SUPERAR LA TIRADA. POR EL CONTRARIO, UN PR QUE FALLE UNA TIRADA QUE TENGA QUE VER CON UNA EMOCIÓN NEGATIVA, PERDERÁ PUNTOS DE ÁNIMO.

### 4 - LA SALUD Y LAS SITUACIONES DE RIESGO

IGUAL DE IMPORTANTE QUE EL ÁNIMO ES LA SALUD FÍSICA DE LOS PERSONAJES. LAS SITUACIONES DE RIESGO PUEDEN PONER A PRUEBA SU ENTEREZA CORPORAL. NO SON pocas las escenas de *ESTRELLAS ANÓNIMAS* en las que los PR DEBERÁN REALIZAR NUMEROSES TIRADAS DE CUE (PARA GOLPEAR, ESQUIVAR, ETC...) O DE SYR (PARA DISPARAR). CUANDO UN ATAQUE CONTRA UN PERSONAJE TIENE ÉXITO PUEDE RECIBIR PUNTOS DE DAÑO, QUE VAN DISMINUYENDO SUS PUNTOS DE SALUD. UN PERSONAJE QUE PIERDE SU ÚLTIMO PUNTO DE SALUD Y NO RECIBE ATENCIÓN INMEDIATA, MUERE. ¡ASÍ QUE PROMUEVE LA PRUDENCIA!

# TERMINOLOGÍA

*Simulación Vital* utiliza una terminología propia para referirse a elementos importantes del juego.

**Escenario:** Historia diseñada para permitir que los jugadores interactúen con ella, a través de sus PR.

**Guía:** Uno de los participantes en la sesión de juego, responsable de escoger o crear el Escenario y de exponerlo para que los PR puedan interactuar con él. Es, además, árbitro en cualquier cuestión de normativa de juego.

**PR [Protagonista]:** Todos los jugadores, a excepción del Guía, que juegan el Escenario.

**HPR [Hoja de Protagonista]:** Plantilla que utilizan los jugadores para anotar los rasgos esenciales de sus PR.

**Sesión [de juego]:** Momento y lugar de encuentro de los jugadores para disfrutar de un Escenario, o parte de él.

**d10 y d6:** Dado de 10 caras y de 6 caras. Puedes comprarlos en tiendas especializadas en juegos.

**NP [Número Posibilidad]:** Número, normalmente comprendido entre 2 y 8, que establece la posibilidad de tener éxito en una tirada. A mayor NP, más posibilidades de tener éxito en la tirada. Está determinado por ciertas puntuaciones que los personajes tienen en sus HPR.

**Tirada Básica:** Se basa en lanzar 1d10 y comparar el resultado con un NP determinado. Si el resultado del dado es igual o inferior al NP, es un éxito; si es superior, un fracaso.

**CE [Categoría de Éxito]:** La diferencia entre el NP y el resultado de una tirada exitosa.

**CF [Categoría de Fracaso]:** La diferencia entre una tirada fallida y el NP al que se enfrentaba.

**Acción Prolongada:** Acción que requiere una CE determinada para tener éxito. El Guía puede permitir que el jugador/a realice varias tiradas, acumulando las diferentes CE independientes, para sumarlas después en una CE única. Las acciones prolongadas se interrumpen/anulan en caso de Pifia.

**Gloria:** Cuando un jugador obtiene un 1 en una tirada de d10, debe lanzar 1d6; si en esta segunda tirada obtiene un 1, ha conseguido una Gloria, una acción que resulta sorprendentemente exitosa.

**Pifia:** Cuando un jugador obtiene un 10 en una tirada de d10, debe lanzar 1d6; si en esta segunda tirada obtiene un 6, ha cometido una Pifia; la acción tiene un efecto fatal.

**La Mano del Guía:** Posibilidad que tiene el Guía, siempre que lo considere oportuno, de imponer un bonificador (de +1 o +2) o un penalizador (de -1 o -2) a cualquier tirada del juego.

**Modificador:** Un número, positivo o negativo, que se aplica al NP, para mejorar o entorpecer las posibilidades de éxito.

**Penalizador:** Modificador negativo que se resta del NP, disminuyendo las posibilidades de éxito.

**Bonificador:** Modificador positivo que se suma al NP, aumentando las posibilidades de éxito.

**Tempo:** Término referido al tiempo que transcurre dentro del Escenario, para diferenciarlo del tiempo real que los jugadores invierten en la sesión.

**Tempo General:** Tiempo equivalente al que los jugadores utilizan en charlar a través de sus personajes, relacionarse, etc... equivale al tiempo real y se usa durante las conversaciones, cuando los PR trazan planes, etc...

**Tempo Fraccionado:** Tiempo utilizado para hacer elipses temporales de sucesos poco interesantes o para las Acciones Prolongadas.

**Tempo de Acción:** Tiempo utilizado en momentos de gran tensión o peligro. Dura 3 segundos. Todos los personajes pueden realizar una acción en cada fracción de Tempo de Acción.

**Personaje:** Término general para referirse a cualquier tipo de personaje que aparece en el Escenario.

**Trasfondo:** Texto que define el contexto del PR: su pasado, su situación actual y sus sueños de futuro.

**Aptitudes Principales:** Rasgos numéricos primordiales del personaje, que definen su ser y sus capacidades potenciales. Son cuerpo (CUE), mente (MEN) y espíritu (ESP).

**Aptitudes Derivadas:** Aptitudes específicas cuya puntuación depende de las Aptitudes Principales. Son sentidos y reflejos (SYR) y sociabilidad (SOC).

**Salud:** Rasgo del personaje que establece su óptimo estado de salud.

**Ánimo:** Rasgo que define el estado anímico del personaje. Se ve afectado por circunstancias emocionales intensas.

**Acento:** Habilidad, talento, mérito o defecto especializado y destacado en el PR. Según su naturaleza puede tener efectos positivos o negativos en las tiradas.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

# CAPÍTULO 3: ESTRELLAS ANÓNIMAS, EL ESCENARIO

---

Si has seguido leyendo hasta aquí es que has decidido hacer de Guía. Enhорabuena. No has adoptado el papel más sencillo, pero tal vez sí el más estimulante. Para preparar bien la experiencia de juego debes leer con calma el Escenario, empaparte de él y hacerlo tuyo. Los antecedentes y los esquemas de escenas que hay al final del libro te ayudarán a situarte del todo y a detectar qué partes del texto necesitas repasar para tenerlo todo listo.

Este es el orden de contenidos del Escenario:

## Presentación

Incluye una narración preliminar ambiental, apuntes sobre cómo jugar a *Estrellas Anónimas* y varios consejos que te ayudarán afrontar mejor la lectura del Escenario que tienes entre manos.

## Protagonistas y uso del reparto

Donde encontrarás a los cuatro personajes pre-generados que han sido diseñados para el Escenario. Es fundamental que sean estos, pues sus historiales han sido meticulosamente hilvanados con la historia. Y es necesario que jueguen todos porque cada uno representa una dimensión emocional diferente del drama. Se explican los rasgos que configuran a los personajes y su utilidad en el juego. También se reserva un espacio para explicar el uso del reparto, o sea, los personajes Secundarios y Extras que pueblan el universo de *Estrellas Anónimas*.

## Partes 1, 2, 3 y 4 de la historia: Luces, Cámara, Acción y Resolución

Donde se desglosa la aventura, escena por escena. Los personajes se encontrarán con escenas de investigación, de acción y otras preparadas para dramatizar circunstancias de su Trasfondo. Son los capítulos más complejos y los que deberás leer más atentamente para hacerte tu propia idea de la historia.

## Antecedentes y Cronología

Donde encontrarás de manera más concreta y concisa la trama de la historia. Aclara los antecedentes, los culpables y las cronologías de los sucesos de *Estrellas Anónimas*. Te aconsejamos encarecidamente que solo los leas una vez hayas descubierto la historia desde el principio.

## Notas Finales y Anexos

Algunas palabras de cierre y agradecimiento. También encontrarás aquí un mapa referencial para situar de manera general las localizaciones más importantes de la historia.



## CONTENIDOS DESCARGABLES

HAYAS ADQUIRIDO ESTE PRODUCTO EN VERSIÓN FÍSICA O EN VERSIÓN DIGITAL, PUEDES DESCARGAR DE MANERA GRATUITA TODAS LAS AYUDAS DE JUEGO EN NUESTRA WEB [WWW.ELAUTOMATA.ORG](http://WWW.ELAUTOMATA.ORG). DE ESTA MANERA LO TENDRÁS MUY FÁCIL PARA USARLAS POR SEPARADO, SEA IMPRIMIÉNDOLAS O MOSTRÁNDOLAS EN UN DISPOSITIVO MÓVIL DURANTE LAS SESIONES DE JUEGO.



## NARRACIÓN\_PRELIMINAR

Carla dejó el CD de *country* en el mismo lugar del que lo había cogido. No sabía bien el porqué pero siempre entraba en la tienda para mirar los discos de ocasión, aun a sabiendas de que siempre encontraría lo mismo en las blancas y torcidas estanterías del fondo. En realidad lo hacía para ganar algo de tiempo antes de llegar al piso. Su piso, aquel lugar oscuro e inhóspito que rezumaba la expresión "alquiler barato" por todos los rincones. Una vivienda, por llamarla de alguna manera, junto al metro elevado y encima de un bar de motoristas. Un lugar acorde con su estatus social de joven-quiero-ser-independiente con más pretensiones que recursos, que decidió ser alguien en la Gran Manzana pero que la final no pasó de ser más que otro de los gusanos que roen sus entrañas.

Saludó con aire familiar a Billy y salió a la calle. El viento la hizo detenerse y miró a su alrededor, mientras abrochaba los botones de su abrigo blanco. Esa lluvia molesta no tardaría demasiado en transformarse en nieve, un manto blanco sobre el que no caminaría Santa Claus. Él no solía venir a esta zona del Soho, o por lo menos a ella nunca le había hecho una visita. El barrio había mejorado pero parte de su alma parecía anclada en los sesenta.

Carla retomó su caminata hacia el piso, esquivando a un par de vagabundos que se cubrían con cartones e ignorando los obscenos comentarios que lanzaban a su paso, la mayoría referentes a sus pechos puntiagudos y a sus anchas caderas. La gran avenida que la separaba de su calle apareció ante ella al girar la esquina. Como cada noche se enfrentó al mismo dilema: cruzar la peligrosa

avenida o atravesar *El Túnel de los Niños Muertos*. Así llamaban por aquí al paso subterráneo aunque en realidad nadie sabía exactamente el motivo. Algunos aseguraban que varios pequeños habían muerto allí hacia tiempo, víctimas de algún demente, mientras que otros opinaban que no eran más que historias para mantener a los chicos alejados de un lugar donde los yonkis o los vagabundos pudieran causarles problemas.

Agarrándose a la barandilla Carla bajó despacio los escalones de piedra, hasta que su silueta quedó justo enfrente de la entrada del túnel. Éste se alargaba ante ella, hasta perderse en una curva a unos doce o trece metros por delante. Solo un fluorescente permanecía intacto; los demás estaban rotos y parpadeaban. Los azulejos morados y blancos de las paredes y el techo estaban sucios y mohosos. En la parte derecha algunos se habían caído y mostraban unas tuberías que perdían agua. Por lo que Carla recordaba el lugar siempre había estado así. El paso de los coches en lo alto provocaba un temblor desgradable. Todo parecía precario, inestable. Paso a paso se adentró en la aberrante caverna posmoderna, notando el olor a orín y comida podrida. La basura se amontonaba a ambos lados: cartones de vino, cajas de pizza, revistas rotas, una silla de plástico aún reconocible...

Por fin estaba llegando a la curva cuando vio aquella luz. Se detuvo. Ya vislumbraba la salida pero esa luz seguía ahí, pequeña, roja y parpadeante. Sin duda era el piloto de algún artilugio eléctrico. Estaba a una altura de cerca de un metro del suelo y parecía provenir de una estructura con patas. Cuando estuvo más cerca lo vio claramente:

Era una cámara de video, bastante grande en su opinión, que reposaba sobre un trípode metálico con patas gomosas. Estaba ahí con su piloto encendido, parcialmente oculta tras una caja de cartón y ligeramente inclinada hacia arriba, enfocando al lugar por el que ella acababa de venir. Aquello no le gustó nada. Entonces escuchó los pasos y se puso en guardia. Alzó su mirada hacia la otra salida y le vio. Sintió una mezcla de indignación, excitación y vergüenza. Pero al menos podía respirar tranquila...

## ATMÓSFERA

Podríamos definir *Estrellas Anónimas* como un thriller detectivesco con pinceladas de terror pero, a juzgar por las pruebas de juego, esto no siempre es así. La intensidad del suspense, el terror e incluso el gore pueden variar a gusto del consumidor. De esta manera, lo que hagas con este Escenario no tiene nada que ver con lo que hará cualquier otro Guía en otras circunstancias. Esa es tu mayor libertad y también la mayor garantía de diversión.

Las pruebas de juego de *Estrellas Anónimas* han revelado que son necesarias entre 3 y 5 sesiones de juego largas (4-6 horas) para desarrollar el Escenario. Estamos hablando de unas 25-30 horas de juego. Este baremo es puramente aproximativo y puede variar considerablemente a tenor del estilo de juego del grupo. Sea como fuere, es conveniente que detectes las partes de la historia más propicias para hacer las pausas. Eso también depende mucho de tu estilo como Guía. Hay quien prefiere cortar justo antes de un suceso impactante, dejando la tensión sostenida, mientras que hay quien gusta de cerrar cada sesión justo tras la resolución de un suceso dramático. No hay una solución mejor que otra mientras lo hagas con estilo.

Uno de los elementos más importantes y característicos de *Estrellas Anónimas* son las Ayudas de Juego, elementos diseñados para potenciar el trasfondo ambiental y ofrecer pistas "reales" que los PR pueden analizar en detalle: recortes de periódico, planos de las localizaciones, ilustraciones de los Secundarios, fichas policiales, las extrañas poesías dedicadas a las víctimas y un largo etcétera de recursos. Aunque algunas de ellas tienen un efecto puramente atmosférico, la mayoría contienen pistas indispensables para el desarrollo de la trama, así que asegúrate de que los PR pueden acceder a ellas cómodamente.

Un último aviso sobre la crudeza de la historia: es muy real. Y no solo porque contenga algunas manifestaciones de violencia y crueldad muy gráficas, también porque se tratan temas que requieren del respeto y la consideración de una mente adulta. Es por este motivo que se desaconseja su lectura a jugadores/as menores de edad

o especialmente sensibles. Como Guía, debes asegurarte de que todos los jugadores/as que van a asistir a las sesiones van a sentirse cómodos frente a una historia de estas características.

Ahora, solo me queda desearte suerte ante este nuevo reto y recordarte que todo lo que vas a encontrar en las siguientes páginas, por muy detallado que parezca, no deja de ser un conjunto de guías, consejos, estímulos y recomendaciones para apasionarte y que hagas tuya la historia. No dudes en modificar, retorcer y colorear todo aquello que se te ocurra. A partir de ahora, *Estrellas Anónimas* la escribes tú.

## PROTAGONISTAS\_Y\_USO\_DEL\_REPARTO

El Escenario *Estrellas Anónimas* ha sido diseñado para estos cuatro PR pre-generados, con el fin de asegurar que la cohesión de los mismos con la historia sea intensa y emocionante. A primera vista parecen figuras habituales dentro del género del thriller detectivesco, y queríamos que así fuera, porque la interpretación siempre mejora si los jugadores pueden contar con una referencia rápida que les ayude a hacerse con el personaje. No obstante, una lectura más profunda del Trasfondo de los mismos revela de inmediato que lo del arquetipo es solo la superficie. Todos tienen una compleja y única personalidad que va mucho más allá del simple arquetipo.

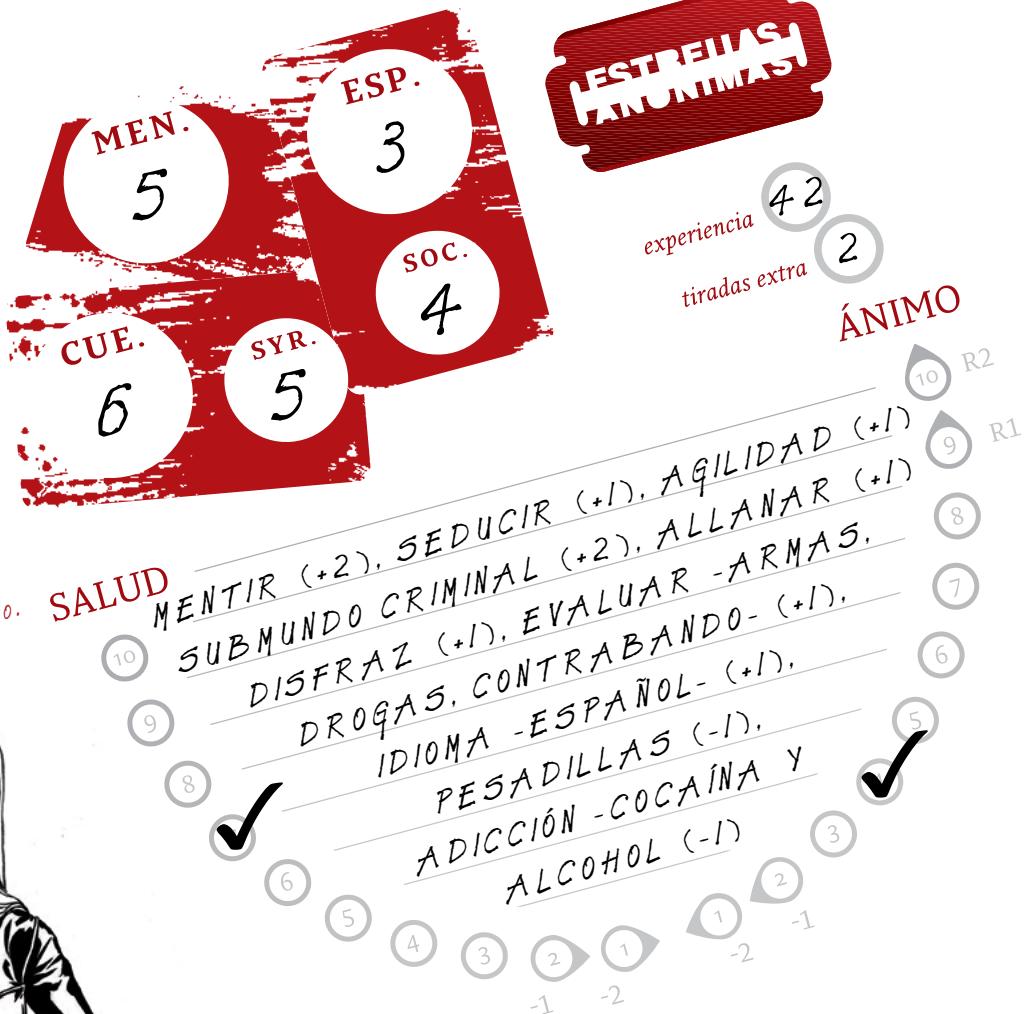
Por supuesto, es tu tarea como Guía el asignar cada personaje a un jugador adecuado. Para ello debes leerle con calma los Trasfondos de cada PR para luego descubrir cuál puede funcionar mejor en manos de cada participante.

Los Trasfondos de los PR son ricos y repletos de matices pero solo son el primer paso. Cada participante debe insuflarle su propia vida, a su manera, añadiendo y adaptando sus propias ideas al carácter del PR. Es incluso recomendable que el Guía anime a los jugadores a concretar aspectos que en los Trasfondos quedan en el aire, como por ejemplo las descripciones de sus hogares, de sus vehículos, de sus pequeñas manías y aficiones, su manera de expresarse, etc... Cada nuevo detalle enriquece el personaje y le une más profundamente al jugador o jugadora que lo interpretará.

A continuación encontrarás a los cuatro PR. Tras ellos podrás leer una descripción de sus principales Acentos y lo que pueden aportarles durante la sesión de juego. En el capítulo 6 encontrarás, no obstante, reglas completas para crear tus propios PR y Secundarios dentro del género *psycho-killer*, para cuando quieras crear tus propios Escenarios.

ALANIS  
**BERLING**

Alanis debería comenzar con 8 puntos de Salud pero su adicción provoca que solo tenga 7 de inicio.



**“** ¿De cuánto polvo estamos hablando?... ¡Vaya! Me sorprendes, cariño. Veo que me lo he montado con uno de los grandes ambiciosos de la ciudad ¿eh? ... ¿Qué haces?... ¿Te apetece justo ahora?... Yo había pensado en ir a un lugar más íntimo... te enseñaría lo que una mujer con experiencia como yo puede hacerte sentir cuando va colocada... no... aquí no... ino!... ¡He dicho que no, joder!... iihijodeperra!! “

*Alanis desenfunda la pistola que lleva bajo la falda y apunta furiosamente al tipo, mientras derriba de una patada la mesa que hay a su lado y en la que reposa el revólver del criminal.*

*"¡Arriba las putas manos, no muevas ni las pestañas!... ¿Querías tocarme, eh?, ¿Querías follarte mi coño madurito, venderme tu mierda, verdad?... Pues estás bien jodido, cabrón. Mis compañeros lo están escuchando todo a través de un micro y te han dejado sin escapatoria. Más vale que empieces a llorar".*

Alanis trata de controlar su agitada respiración mientras se escuchan los pasos de los policías accediendo al inmueble. El tipo se da la vuelta y se deja esposar. Alanis suspira y recita precipitadamente: "Tiene derecho a mantenerse en silencio, todo lo que diga podrá ser utilizado en su contra... "

## TRASFONDO

- **Nacionalidad:** Estadounidense (New York)
- **Residencia:** Taylor Street 90, 2º-2<sup>a</sup>, Williamsburg, Brooklyn, New York.
- **Edad:** 42 años (1965)
- **Altura:** 1,76 m.
- **Peso:** 72 kg.
- **Ojos:** verde claro
- **Cabello:** rubio ceniza, lacio. Actualmente teñido de castaño-caoba.

### DE DÓNDE VIENES

Naciste en un pequeño piso de Brooklyn, en el ecuador de los sesenta. Tus padres, **Albert** y **Catherine**, siempre desearon tener al menos tres hijos, pero fuiste la única en acudir a la cita con los genes. El hogar de tu infancia estuvo fuertemente marcado por el machismo de tu padre, un tipo anodino cuya máxima aspiración era someter a su mujer y anularla en todos los aspectos. Tu madre, sumisa y condescendiente, parecía fabricada a tal efecto. El hogar era una balsa de aceite, al menos hasta que adquiriste la suficiente conciencia y sangre caliente como para comenzar a cuestionar a tu padre. Incapaz de afrontar tu rebeldía, te dio la espalda. Tu madre no hizo mucho más. Eso fue quizás lo que más te dolió, aquel silencio, aquella frialdad. El mundo vivía una época de cambios y revoluciones pero tus padres no pensaban mover su culo del cómodo sillón que tenían colocado frente al televisor.

No tardaste en encontrar fuera lo que en tu hogar te habían negado. Con tus dieciséis recién cumplidos ya tenías un bonito cuerpo de mujer que te granjeaba más atenciones de las que hubieras esperado. Tu rebeldía fue el detonante para una serie de experiencias que se sucedían una tras otra, en una vorágine de amantes, música, fiestas en el bosque, coches, alcohol y marihuana. Alquilaste un piso en cuanto tu primer trabajo de camarera te lo permitió, cortando el ínfimo lazo que te mantenía unida a tus padres. Nunca volviste a hablar con tu padre. Tu madre te llamaba de vez en cuando, sobre todo en fechas que ella consideraba especiales, como el día de acción de gracias, Navidad, tu cumpleaños... Intercambiabais un par de "todo va bien" y os despedíais sin aportar mucho más. Por aquel entonces te gustaba creer que no te importaba el carácter frío de aquella relación. Te sentías capaz de todo. Tenías más compañía y diversión de la que eras capaz de asimilar.

Sucedió tras un festival multitudinario. Te acostaste con varios chicos, en realidad con algunos de ellos a la vez... y te quedaste embarazada. Sin saber quién podía ser el padre, decidiste escoger a uno, el que más te gustaba, para hacerle partícipe de la noticia. Fue el peor momento

de tu vida. El tipo se enajenó, se volvió loco de repente y te propinó una paliza que aún hoy es la causa de tus traumáticas pesadillas. Cuando fuiste a denunciar el suceso a la policía, te diste cuenta de que ni siquiera sabías el verdadero nombre de tu agresor. Solo conocías su nombre de pila: **Ray**. Es lo único que supiste de él. A aquello le siguieron unas semanas terribles. Sufriste un aborto involuntario debido a la paliza y muchos de tus "grandes amigos" te dejaron de lado. Los que siguieron junto a ti te llevaron por caminos aún más tortuosos. Tu belleza y sensualidad te arrastraban de amante en amante; tantos que seguro que olvidaste a muchos de ellos. Aprendiste muchas cosas, la mayoría terribles, sobre la condición humana y sus más bajos instintos. Vivías en una espiral que detestabas, pero de la que eras incapaz de huir. Toda la luz y el color de tu independencia se había degradado hacia una escala de grises, salpicados de brillantes fogonazos provocados por las drogas, el sexo sucio y los pequeños negocios ilegales. En mitad de todo esto conociste a **Percy Brown**, un escultural afroamericano que, a parte de ser el mejor hombre en tu cama, era uno de los traficantes más importantes del barrio. Te convertiste en su nena, su culito pálido, compañera de paseos por las discotecas de moda. A su lado, disfrutabas de los placeres que otorga el dinero, de la mejor cocaína y de cierto respeto. Lo de esnifar polvo se convirtió en algo más que un hábito y pronto te viste abocada a la adicción más absoluta. Percy disfrutaba con ello. El polvo blanco te encadenaba a él.

Aquel hombre era un cabronazo de cuidado. Traficaba con todo aquello que le diese un rápido beneficio, quataba de en medio a los que intentaban hacerle sombra u oponerse a sus negocios y además se follaba a la mitad de tus amigas cada vez que te hacías la despistada. Recuerdas haberte despertado una mañana, sintiendo cómo tu vida te repugnaba un poco más a cada minuto que pasaba. Te habías convertido en un ser sometido, anulado, una máscara de lo que había sido aquella joven de fuertes convicciones. Esa misma mañana, antes de que Percy se levantara de la borrachera de la noche anterior, fuiste a la policía y lo largaste todo, detalle a detalle. El imperio de tu papito se desmoronó como un castillo de naipes. Le trincaron bien y le condenaron a treinta años de cárcel. A él y varios de sus amigos y amigas. Y por primera vez en mucho tiempo te sentiste bien. Estabas más sola que nunca, tenías enemigos demasiado peligrosos como para volver a gozar de tranquilidad y seguías enganchada a la coca, pero eras libre para afrontar una nueva vida. Se abría ante ti la posibilidad de quitarte de encima esa especie de costra emocional que llevabas acumulando desde que habías perdido el control. Los contactos que habías hecho en la policía te orientaron y animaron para que ingresaras en la academia. Personas como tú, que habían vivido los bajos

fondos desde dentro, resultaban de gran utilidad para el cuerpo de policía. Lo que de joven te hubiera parecido la más absurda de las locuras acabó por darte una razón para seguir adelante.

## TU SITUACIÓN ACTUAL

Tus habilidades te han abierto las puertas del departamento de policía. Tras destruir a Percy decidiste pasar una temporada en la academia y ahora trabajas en la policía secreta, infiltrada en esos ambientes sórdidos que tan bien conoces. Intentas evitar que otros sean tan estúpidos como tú y darles una lección a aquellos que viven de destruir la vida de los demás. Has tenido que cambiar bastante tu aspecto físico. Tu pelo rubio ahora está teñido de castaño y tu antigua indumentaria colorista y provocativa ha mutado hacia un vestuario más discreto.

Tu adicción a la droga persiste, aunque logras mantenerla bastante controlada. Lamentablemente, el polvo blanco aún te lleva a cometer grandes errores. Y recientemente has cometido uno muy gordo. En uno de tus últimos viajes, una de esas noches en las que necesitabas compañía, fuiste tan imprudente como para intimar más de lo aconsejable. Ahora estás embarazada de nuevo. Sabes quién es el padre pero es algo que te trae sin cuidado. Dudas que pudieras volver a encontrarle. No tienes su teléfono y seguro que te dio un nombre falso. Y está casado, la marca en su dedo no dejaba lugar a dudas. Has vuelto a cagarla, solo que ahora no piensas salir corriendo en busca de responsabilidades. No volverá a pasar lo que sucedió con Ray. Aún lo estás pagando a base de pesadillas. Cada pocas noches lo revives: los puñetazos, los insultos, la caída al suelo, las patadas en el vientre, tu cuerpo tratando de incorporarse, el vómito de sangre... la humillación más absoluta, solo superada por el dolor. Sueles despertar llorando, hecha un ovillo, con las manos en tu vientre. Has probado con ansiolíticos, valeriana... pero solamente la coca logra aplacar ese tipo de noches. Es como si algo dentro de tu mente te obligara a recordar lo sucedido, una y otra vez, una y otra vez... ¿hasta cuándo?

## MIRANDO AL FUTURO

Desde que descubriste que estás embarazada no sabes cómo reaccionar. Hace dos meses que eso se gesta dentro de ti y eres incapaz de asumirlo. Los días pasan y te limitas a ignorar la realidad, quizás a la espera de que, en algún momento, algo dentro de ti se atreva a reaccionar y a tomar una decisión. Te sientes muy vulnerable y sola. Algo te impide pararte a pensar en tu propio futuro. Al menos has conseguido no tomar ni un gramo de coca desde que el Predictor dio positivo, pero eso no significa que hayas decidido tener el bebé... ¿o sí?... Tu cabeza y

tu corazón están en pausa. Cuando te miras al espejo y piensas por un momento en lo que puede suponer este cambio... un sudor frío te perla la piel. Por ahora te concentras en el trabajo y procuras olvidar todo lo demás.

## COMPORTAMIENTO

Eres oscura y aparentemente distante pero muy humana y sensible en otros aspectos menos evidentes. Tu vida te ha convertido en un ser débil ante la carne y las drogas. Mientras las cosas vayan bien en la policía crees que te podrás controlar (salvo esporádicas veces), aunque sabes la basura que te espera si pierdes el control y te expulsan del cuerpo. Ahora mismo es lo único que tienes y lo que de verdad te hace sentir realizada. Eres consciente de tus numerosos enemigos y eso te mantiene constantemente alerta. Por suerte, siempre has sido una mujer muy observadora y resuelta en cuanto a tu supervivencia. El pánico no te bloquea, más bien al contrario, despierta reacciones en ti que no dejan de sorprender a tus compañeros del cuerpo. Para algunos eres una mujer valiente, para los más, una loca temeraria que no piensa demasiado antes de actuar. Si supieran que además estás embarazada...

En tu vida cotidiana haces las cosas con un deje de amargura, recordando y luchando contra el pasado. Consciente de que de tu vida a la felicidad hay un gran abismo, te niegas a resignarte y luchas como puedes por llegar hasta ella. Aunque ni tú misma te des cuenta, esa esperanza está creciendo dentro de ti, dándote la fuerza necesaria para continuar, pero la mayoría del tiempo te mueves entre el bloqueo emocional (que la gente interpreta como frialdad o seriedad) y la imprudencia. Te cuesta mucho ser sincera con la gente, puesto que no confías realmente en nadie y crees que dentro de cada ser humano se esconde un monstruo terrible dispuesto a hacer daño. Quizás uno de los pasos hacia esa felicidad que tanto anhelas sea comenzar a confiar en alguien, derramar encima tuya tus miserias y que te acepte tal y como eres. El problema es que no tienes el valor de hacer cargar a nadie con tal responsabilidad y te lo guardas todo para ti.

## APARIENCIA

Fuiste preciosa, realmente de una belleza embaucadora. Ojos verdes, pelo liso, largo, de color rubio ceniza. Tu piel inmaculada, ligeramente bronceada; tus labios perfectos; tu cuerpo de ensueño, el cual vestías con ligeros y coloridos atuendos... Fueron años de gloria. Pero el tiempo no perdona, ni siquiera a ti, que decidiste apostar por la vida cuando aún estabas a tiempo. Eso fue el pasado. Ahora, tras tu radical cambio de vida, tu aspecto se ha visto modificado. Tu pelo sigue igual de bonito que siempre, pero ahora está teñido de color caoba; tu piel

muestra los signos del cansancio y la experiencia, aunque sigues siendo hermosa. Son tus ojos los que más han cambiado; perdieron su brillo, cuando el mundo se volvió negro y malsano. Ahora tus pupilas miran, apagadas y tristes, observando el entorno con cierto desprecio y apatía. No puedes vestirte como antes porque tus caderas engordaron demasiado, así que cambiaste los shorts ajustados por faldas largas o tejanos, frecuentemente de colores discretos. Un jersey de lana trenzada o chaquetillas oscuras suelen ser la elección para la parte superior. Llevas calzado siempre cómodo. Tus dedos están repletos de anillos. Ninguno vale demasiado y en realidad son una especie de pequeña colección de amuletos de la suerte que sueles comprar en tiendas esotéricas. Las puntas de tus dedos están amarillentas de los cigarrillos y denotan que eres una fumadora compulsiva. Tu perfume de violetas apenas enmascara la persistencia ahumada del tabaco. Utilizas maquillaje lo mejor que puedes para ocultar esas arrugas, cada vez más molestas, que comienzan a ser demasiado evidentes y de las que no te sientes nada orgullosa.

Aún recibes piropos y la verdad es que te hacen sentir mejor. Es una paradoja que para alguien como tú esas cosas sigan teniendo sentido, pero siempre has vivido valiéndote de tu apariencia física y es algo de lo que no puedes desprenderte con tanta facilidad.

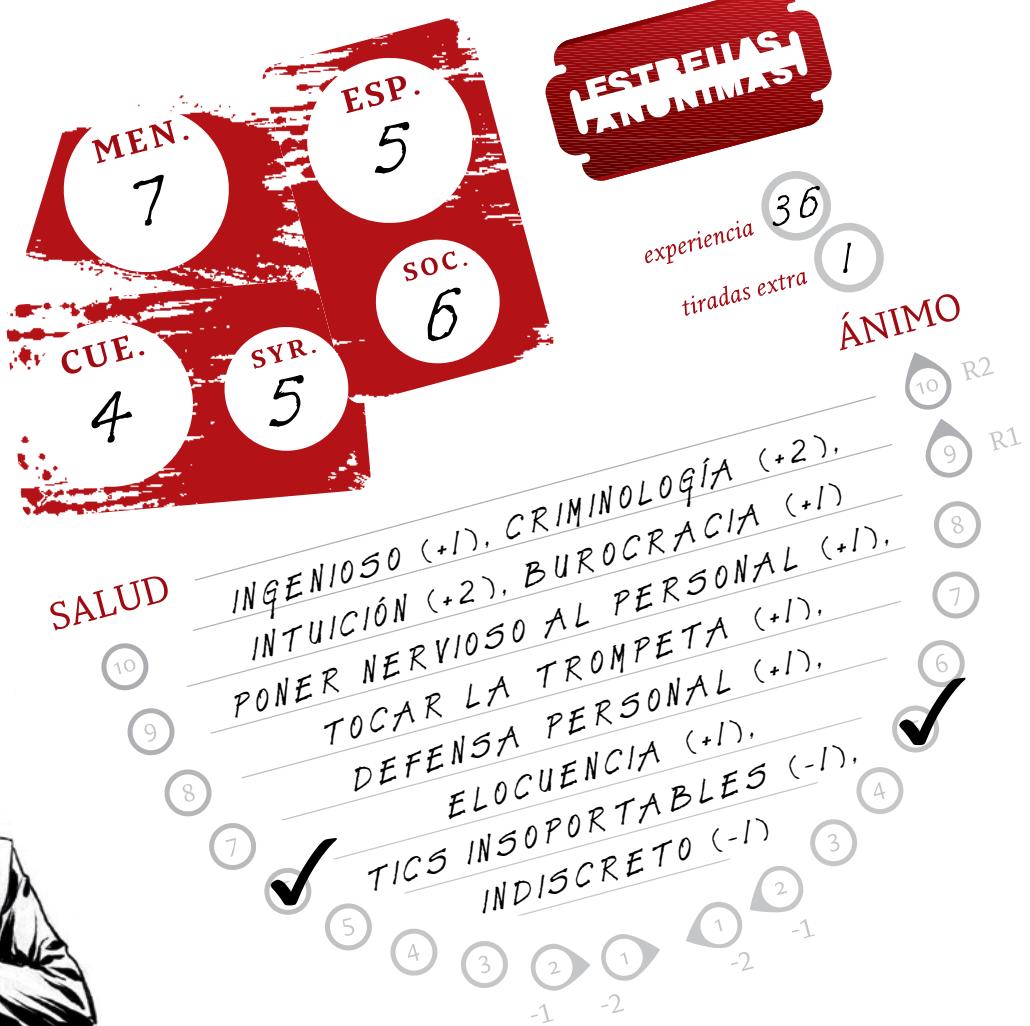
## NOTAS SOBRE ACENTOS ESPECIALES

**Submundo Criminal** te permite realizar tiradas para conocer datos sobre ciertos lugares relacionados con actividades ilegales como la prostitución, el narcotráfico, la venta de armas, de objetos robados, etc... Mantienes al día esta información gracias a una pequeña red de contactos a los que puedes acudir superando una tirada de SOC. acentuada con Submundo Criminal. El Guía puede utilizar su Mano, otorgando modificadores al NP, según la complejidad de la información que deseas conseguir.

Como tienes demasiados contactos como para citarlos a todos hemos ideado un sencillo sistema para gestionar estos conocimientos: El Guía dispone de ciertas pistas que puedes llegar a recibir si buscas a la gente adecuada, en el momento adecuado y les propones un buen trato. Tus contactos no te darán información simplemente por tu cara bonita, sino que esperarán algo a cambio de su ayuda; algunos querrán dinero, otros un trato de favor por parte del departamento de policía, o un favor personal. Puede que alguno te proponga incluso un "intercambio de cariño". Deberás decidir, en cada caso, si estás dispuesta a ello. Ten en cuenta que no puedes utilizar dinero del departamento para tirar de tu red de contactos, así que deberás usar tu dinero personal. Los fondos que puedes destinar a ello nunca podrán superar los 6000 dólares en total o quedarías totalmente arruinada. Otra cosa es que sepas convencer al resto de PR para que te dejen dinero por el bien de la investigación.

Por último, ten en cuenta que los contactos no sirven para todo. No abuses de ellos ni esperes que resuelvan todas tus necesidades. Debes recurrir a ellos con cautela y creatividad.

# ANDREW THULING



“ Eyyy, un momento chicos; deberíamos sentirnos afortunados de trabajar aquí. Hay café, donuts, una máquina de soda y trabajo hasta la jubilación... ”

“ Y aún os quejáis de profesión?... Sois unos putos lloricas. Miradme a mi, entrenado para la efectividad absoluta por esos mamonazos de Quantico, sin comerme una rosca en varios meses, viviendo en el piso de ese pijotera de Leiber que no me deja comer pizza con las manos ni pasear mis calzoncillos de marianitos ante sus ventanas... ¿Para qué coño quiero unos calzoncillos de marianitos si no los puedo enseñar desde la ventana de un ático de Manhattan?... pues eso, miradme a mi, siempre con el ánimo alto y mi traje de tío responsable, de acá para allá, enfrentándome a la mente de los asesinos... a esos difíciles casos que solo se gestan en La Gran Manzana... ”

“ Y hablando de casos difíciles... Irons, aún estoy esperando que pases a limpio ese maldito informe que necesito... ¿De qué te ríes? Borra esa sonrisa imbécil de tu cara y tráeme ese informe antes de dos horas, si no quieres descubrir porqué soy agente especial y tú un puto agentucho ¿entendido? ”

## TRASFONDO

**Nacionalidad:** Canadiense (Winnipeg)

**Residencia:** Actualmente vives como "invitado" en casa del agente Leiber, en East Broadway 203, ático, Lower East Side, Manhattan.

**Edad:** 36 años (1971)

**Altura:** 1,87 m.

**Peso:** 92 kg.

**Ojos:** marrones

**Cabello:** moreno, corto pero no demasiado

### DE DÓNDE VIENES

Naciste en una familia monoparental. **Ingrid**, tu madre, nunca se comportó como las madres de tus amigos. Ella era una mujer especial. Te hablaba a menudo de tu padre, un trompetista adicto a la heroína que no dudó en elegir entre su carrera y una vida en familia. Os dejó solos. Aunque tu madre nunca le perdonó eso, la verdad es que lo seguía admirando, a juzgar por los discos de tu padre que ella seguía comprando.

Ingrid fue siempre una groupie del jazz. Le encantaban los ambientes nocturnos, los locales repletos de humo y de tipos sudando bajo focos amarillos. Allí donde hubiera un concierto, tu madre acudía; y cuando tuviste edad suficiente como para que te dejaran entrar con ella, tú también accediste a aquel universo de sonidos improvisados. No era lo más habitual para un jovencito de los ochenta, pero aquel fue tu ambiente y allí hiciste tus primeros amigos. Tu madre tuvo varios amantes surgidos de aquella fauna: *jazzmen* atormentados, inspirados pianistas de flequillo rebelde y algún que otro hijo de puta que trató de aprovecharse de ella. Pero Ingrid era una mujer lista y no volvió a tropezar con la misma piedra. Se quedó soltera y disfrutó de los hombres cuando le convino, al menos hasta que conoció a **Edd** un contrabajista más negro que el tizón y con un corazón de oro. Por aquellos días tu madre estaba enferma y decidió compartir sus últimos días con él, cosa que te alegra porque Edd siempre te ha parecido un buen tipo. Es lo más parecido a un padre que has tenido jamás y actualmente

la única familia que consideras tener. Desde la muerte de tu madre vive en Jackson, en pleno Mississippi. Dice buscar las raíces del jazz en la zona donde nació el blues. Cosas de artistas. Le visitas de vez en cuando y le llamas con frecuencia. Insiste en que dejes tu trabajo de funcionario estirado y te vayas a vivir con él. Iluso.

La muerte de tu madre, debida a un cáncer repentino y terminal, fue un duro golpe pero te obligó a buscar tu propio camino. Comenzaste a prepararte para ser policía, pero en mitad del proceso vislumbraste la posibilidad de cambiar hacia un destino más interesante: el F.B.I. Para ello tuviste que prepararte a conciencia. Elegiste una carrera previa, psicología forense, que cursaste en la universidad John Jay en New York. Fue una de las mejores etapas de tu vida; la especialidad te fascinaba y las posibilidades de New York eran ilimitadas para un canadiense amante del jazz como tú. Fue durante estos años de carrera cuando descubriste otras muchas cosas importantes en tu vida, como la adicción a la comida basura y la soda, tu obsesión por las mujeres con muchas curvas y la necesidad de ser un tipo listo para salir adelante. La profesión que ibas a emprender también exigía cierta madera. Debías estar preparado emocionalmente para cualquier cosa, ser un buen actor y tener un ego enorme para poder lidiar con el de los asesinos. Si el crimen te impresionaba y te bloqueaba, no servías para esto. Estudiar informes forenses, acudir a autopsias, interrogar a los peores criminales, redactar conclusiones con firmeza... ese era un papel que exigía carisma y responsabilidad. Querías ser de los mejores y te esforzaste como nunca para conseguirlo.

Tu personalidad fue de gran ayuda. A ojos de la mayoría eres un arrogante maleducado, tirando a loco. Solo tus efectivas conclusiones acaban por justificar tus métodos poco ortodoxos. Tras especializarte en psicología forense ingresaste en la academia de Quantico para tu formación específica

como agente del F.B.I. Aquello duró aproximadamente medio año. Despues has pasado varios años cambiando de oficina de destino.

### TU SITUACIÓN ACTUAL

Después de cuatro años vagando de destino en destino y de oficina en oficina, por fin te han dejado elegir un lugar y ese ha sido New York. No hay mejor ciudad para forjarse que la Gran Manzana. Hay crímenes para todos los gustos. Te necesitan. Y además, te apetecía volver a la ciudad en la que te forjaste como persona y profesional. Quizá ansías las correrías de aquellos días...

Tras una serie de exitosas colaboraciones con la policía has comenzado un programa específico, trabajando codo con codo con el departamento de homicidios de Manhattan. Te han asignado como compañero a un tipo prometedor:

**Bastian Leiber.** Se dice que es el mejor del departamento y que, seguramente, acabará sustituyendo al actual jefe de sección, **el teniente Medina**. Bastian parece un tío majo. Es una persona muy diferente a ti, metódico y aparentemente un buen chico. Por suerte no es un estirado lameculos como otros de su departamento. Se implica mucho en sus casos, demasiado a tu modo de ver. Es algo que estás tratando de corregir. No te gustaría ver caer a alguien como él por culpa de haberse dejado arrastrar demasiado hondo hacia un caso.

Bastian te ha ofrecido vivir en su ático hasta que encuentres un lugar digno donde instalarte, cosa que le agradeces. Te irrita un poco su obsesión por el orden y la limpieza, pero tampoco te toca mucho los huevos, así que de momento la convivencia es soportable.

### MIRANDO AL FUTURO

Tus superiores en el F.B.I. te han hablado de cierta información confidencial sobre un caso en el que el departamento de policía trabaja en secreto. Ha habido

ciertas filtraciones. Se trata de un caso difícil y polémico que actualmente está en manos del teniente Medina, pero sobre el que nadie parece saber nada. Dicho caso estuvo durante unos meses en manos de un agente llamado **Bud Wilson**, pero al parecer lo abandonó hace unas semanas, de igual manera que abandonó el cuerpo de policía... sospechoso, como mínimo. Tus intenciones inmediatas son conocer este caso y, en la medida de lo posible, resolverlo. A largo plazo, te encantaría seguir trabajando y ascendiendo en el departamento de Crímenes Violentos y que todos te respetaran como un gran perfilador criminal. No tienes planes de fundar ninguna familia ni de viajar al Mississippi a convertirte en músico de jazz, al menos no mientras tu profesión te siga fascinando.

## COMPORTAMIENTO

Al noventa por ciento de la gente le caes rematadamente mal. Eres indiscreto, egocéntrico y raro. Conoces los métodos como cualquiera pero tienes una creatividad inquieta y eso se refleja en todos los aspectos de tu vida. Disfrutas aplicando el pensamiento lateral siempre que puedes, o sea, tratando de llegar a conclusiones a través de caminos poco ordinarios. Y parece que eso funciona especialmente bien en tu trabajo. Algunos lo llaman instinto, pero eso son gilipolleces. Se trata de tener buenas ideas, ver las cosas desde diferente perspectiva y saber improvisar. No puedes ir un paso por delante de una mente criminal si sigues siempre al dedillo el Manual de Clasificación de Crímenes. Hay que tener talento y estás seguro de que tú lo tienes. Ahora que lo piensas... en cierta manera todo esto tiene cierto paralelismo con el jazz. En este tipo de música, los artistas aplican sus conocimientos de manera siempre distinta, cambiando sus patrones, de manera improvisada pero dentro de una lógica para dar sentido a una canción. Efectivamente, tu vida es una Jam Session. Además, disfrutas tocando la trompeta. Lo haces a

menudo, siempre que necesitas relajarte. A Bastian parece irritarte un poco que toques **My Funny Valentine** a las tantas de la madrugada, así que sueles ir a baretos de jazz donde te dejan improvisar y descargar adrenalina. Además, son los mejores sitios para ligar. A las chicas les pone verte tocar.

Siempre estás rodeado de mamones rebaña-esfinteres que te miran por encima del hombro como si fueses un bicho raro. Tardan poco en darse cuenta de que las cosas no son tan sencillas. Puedes ser un grano en el culo de alguien con suma facilidad. Además, te encanta poner nervioso al personal, es una de tus especialidades y la usas constantemente, en tu trabajo y fuera. Gracias a ello descubres los puntos débiles de la gente y puedes atacar donde más duele. Utilizas constantemente el cinismo y la ironía, aunque no maltratas demasiado a la gente que te cae bien.

## APARIENCIA

Tu cara es algo curiosa y parece fuera de lugar para alguien de tu profesión. Muestras continuamente un semblante distendido y a veces sarcástico, que ha llegado a irritar a más de uno durante tu carrera. Tienes el pelo moreno, peinado de manera un tanto desastrosa. Llevas unas gafas de montura de pasta, finas y de color granate oscuro, tras las que se advierten unos vivaces ojos marrones. Sueles ir pulcramente afeitado. Eres bastante alto, con algo de sobrepeso a la altura de las caderas, pero nunca te has considerado rellenito. Sueles usar trajes de buen ver, pero jamás te gastarías dinero inútil en marcas ni prendas de moda. Siempre llevas corbata. Tu manera de andar es peculiar (patoso, diría más de uno), pero tú lo llamas *feeling*. Tus movimientos denotan tu naturaleza bufona: muecas, gestos grandilocuentes, cancioncillas tarareadas. En tus bolsillos siempre llevas alguna de esas chorraditas que regalan en los menús infantiles de hamburgueserías y pizzerías, a las que eres adicto, además de a la soda.

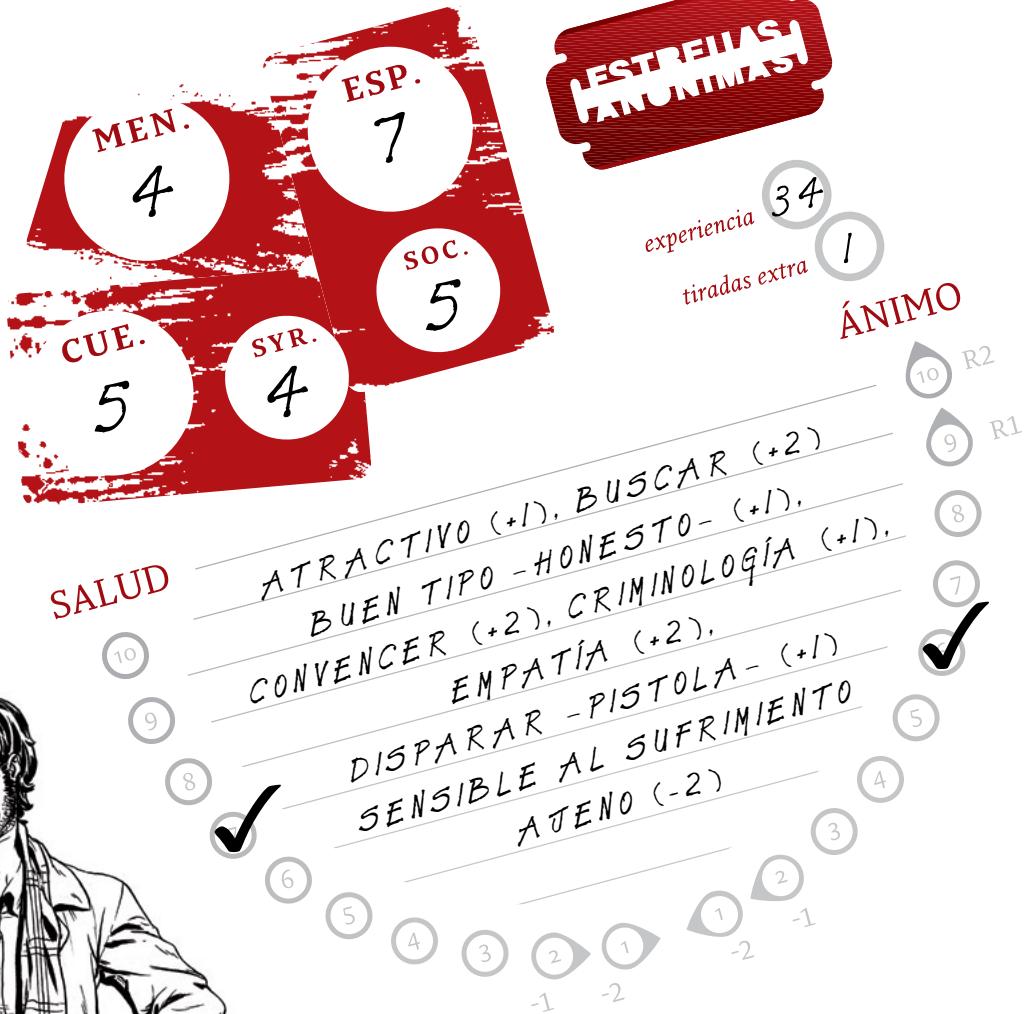
## NOTAS SOBRE ACENTOS

La **Criminología/Psicología Forense** permite extraer hipótesis a partir del estudio de ciertas pautas que parecen repetirse en todo tipo de crímenes. Al estar especializado en psicología forense, no te limitas a recopilar evidencias: las hilvanas para elaborar perfiles criminales que te ayudan a imaginar lo que andas buscando. Puedes usar este Acento en escenas que tengan que ver con criminales o víctimas, para encontrar posibles evidencias que no se observan a simple vista. También puedes usarlo al analizar información relacionada con sucesos criminales y extraer algunas conclusiones adicionales por parte del Guía. Ten en cuenta que no se trata de una ciencia exacta y que dichas conclusiones no dejan de ser hipótesis.

**Poner Nervioso al Personal** es un Acento de gran utilidad en un entorno social hostil. Acentuar una tirada social con él supone que utilizas toda tu ironía, sarcasmo y mala leche para aturdir, humillar y someter a tu interlocutor/a. Si tienes éxito en tu tirada, calcula tu CE, ya que dicha puntuación se aplicará como un penalizador (con un -3 al NP como máxima penalización) a toda tirada social de tu interlocutor. Eso te permite imponerte, ver donde flaquean los discursos y las excusas de los demás y para revelar mentiras mal escondidas.

Tu **Intuición** es excelente. Puedes acentuar cualquier tirada con ella cuando tengas que elegir entre varias posibilidades. El Guía realizará una tirada secreta; si obtiene una CE de 4 o más, te revelará alguna pista que quizás te ayude en la decisión. En ningún caso debes exigir del/la Guía más información de la que quiera darte... ¡Se trata de ligeras intuiciones, no de un superpoder! Además, ten cuidado con usarla demasiado... una pifia (que desconocerás, al tratarse de una tirada secreta) puede suponer recibir un instinto equivocado que te lleve al desastre.

# BASTIAN LEIBER



“ La entiendo... la mujer entró sangrando y cayó aquí. Pero, por favor, necesito que recuerde si dijo algo antes de morir. Sí, sí, sé que está muy nerviosa, pero necesitamos su ayuda. Alguien ha matado a esa chica y tenemos que ayudar a su familia. ¿Quiere un vaso de agua?... ¿Mejor?... ¿Seguimos, entonces?... ¡Ah!... ¿Así que escuchó que la mujer susurraba la palabra “cejota” antes de caer al suelo? ... no, no fueron imaginaciones suyas, señora... “cejota” son las iniciales de Camille Johnson, una prostituta amiga de la víctima a la que también andamos buscando. Un chulo se está despechando con varias de sus ex-trabajadoras que le dejaron en la estacada y es posible que esa Camille esté ahora mismo en peligro de muerte. No podemos perder más tiempo. ¿Sabría usted decirme si alguno de sus vecinos podría recurrir de vez en cuando a los servicios de alguna prostituta?... ¿El Señor Miller?... No, tranquila que nadie se enterará de lo que nos has dicho. Le doy mi palabra.

¡Chicos!... subid al tercero primera y preparad un interrogatorio con ese tal Miller... Y a usted, señora, muchas gracias. Veo que lleva un crucifijo... Rece usted porque esa pobre Camille aún siga con vida. ”

## TRASFONDO

- **Nacionalidad:** Estadounidense (Maryland)
- **Residencia:** East Broadway 203, ático, Lower East Side, Manhattan
- **Edad:** 34 años (1973)
- **Altura:** 1,85 m.
- **Peso:** 86 kg.
- **Ojos:** marrón-verdosos
- **Cabello:** castaño

### DE DÓNDE VIENES

Naciste en Baltimore (Maryland), en un barrio de clase media-alta. Tu familia residía en una casa de tamaño admirable que contaba con un gran jardín, lugar donde jugabas sin cesar. **Bastian y Dorothy**, tus padres, trabajaban en oficios que les apasionaban. Bastian padre era fotógrafo y vivía (todavía lo hace) de vender los derechos de su extenso archivo fotográfico, mientras que Dorothy era profesora de filología hispánica. Aunque al principio mostraste interés por el mundo de la imagen, algo dentro de ti hizo que te plantearas un cambio. Quizá era la necesidad de escapar de la larga sombra de tu padre que, sin dejar de ser un buen hombre, siempre ha resultado un tanto acaparador respecto a su carrera y el negocio familiar. Te encaminaste hacia los estudios de letras. Tu padre trató de convencerte de que siguieras su estela pero tu madre defendió tu derecho a seguir tus propios pasos ("deja a Junior hacer lo que quiera... ¿No lo hiciste tú a su edad?... Y mira lo bien que te ha ido.")

**Clarice** fue la mujer de tu vida y, por mucho que trates de olvidar, lo sigue siendo. La conociste a través de la empresa de tu padre. Los Archivos Fotográficos Leiber han trabajado siempre con diversos fotógrafos freelance; Clarice apareció un buen día ofreciendo sus servicios, cámara en ristre sobre su hermoso busto. Fue un flechazo instantáneo. No solo te cautivó su espectacular belleza, sino, también su carácter desenvuelto y atrevido. Tu padre congenió bien con ella y su técnica era excelente, por lo que pronto fue presencia habitual en tu casa. En parte sientes que Clarice es para tu padre algo parecido a la hija que ha querido heredar sus inquietudes creativas. Ella acabó por fijarse en ti y darse cuenta de que también estaba enamorada del hijo de su jefe. Los siguientes años fueron los mejores de tu vida. Con ella descubriste tantas cosas especiales que será difícil que otra mujer le haga sombra. Lamentablemente, la cosa se enfrió (por su parte) cuando le ofrecieron varios trabajos que le obligaban a viajar constantemente. Se estaba convirtiendo en una fotógrafa de sucesos en alta y el noviazgo contigo era un lastre para su carrera. Ella nunca te lo dijo así, pero a buen entendedor pocas palabras bastan... Antes de que resultara más doloroso decidiste dejarla.

Argumentaste que tú también habías decidido centrarte en tus estudios de derecho para ser abogado. Nunca has sabido si en realidad le importó demasiado que cortaseis, pero tú sabes que nunca has dejado de amarla. Para tu familia no supuso demasiado problema dicha ruptura ya que Clarice continuó haciendo fotos para los Archivos Leiber de vez en cuando. La amistad que tenía con tus padres se ha mantenido. Es más, tu madre no deja de recordarte una y otra vez lo estúpido que fuiste al romper con una mujer tan estupenda. Nunca has querido revelar tus verdaderos sentimientos al respecto, ni las razones de que lo dejaras con Clarice. Prefieres guardarte el dolor. Es demasiado difícil de explicar. Clarice y tu madre se siguen viendo a menudo, pero no sueles preguntar demasiado al respecto y tu madre no suele sacar el tema para no remover el problema.

Un trabajo en colaboración con un detective hizo virar el rumbo de tus aspiraciones profesionales hacia la Criminología. Entraste a trabajar en la comisaría de Baltimore, como detective de homicidios. Al cabo de tres años y gracias a tu buen historial fuiste trasladado a New York con un mejor sueldo y cargo. Según tus superiores La Gran Manzana necesitaba hombres como tú. Así te recibió New York, con sus corruptos brazos abiertos y un puesto de inspector de policía. En un tiempo relativamente breve llegaste a ser sargento del departamento de homicidios.

### TU SITUACIÓN ACTUAL

El trabajo te tiene muy ocupado, y casi (casi) te ayuda a olvidar a Clarice. A veces os llamas o ella te escribe algún e-mail y la herida vuelve abrirse. Tú apparentas ser el típico ex-novio que sabe mantener la amistad tras la ruptura pero por dentro la añoranza y el deseo te carcomen. Parece que a ella le va muy bien en su carrera como fotógrafa de sucesos. Hace unas semanas te mandó un e-mail con fotos de su último trabajo... y te quedaste estupefacto. En ellas podían verse varios planos distintos de un hombre asesinado de un tiro en la cabeza; unas imágenes muy dramáticas y dantescas, en blanco y negro. Te sentiste mareado y repugnado ante lo macabro de las fotografías pero no pudiste apartar tus ojos de ellas. Contemplaste las imágenes una y otra vez mientras leías el distendido mail de Clarice que las acompañaban, hablando despreocupadamente de lo acertadas que eran, de su excelente factura técnica y del dinero que iba a cobrar por cederlas para un reportaje. ¿Cómo podía darle tan poca importancia? ¿Cómo podía hablar así, tan superficialmente, de algo tan macabro?... Aquella hipérrealidad que mostraban era tan diferente a lo que tú vivías cada día... Estabas acostumbrado a ver las muchas caras de la muerte, en directo. Habías visto todo tipo de cadáveres asesinados, de cien maneras diferentes,

pero siempre tratabas de mirarlo como parte de la escena del crimen. Tu mente analítica siempre se sobrepone al horror de la matanza pero aquellas fotos se centraban precisamente en lo escabroso, en la trágica realidad de un cuerpo huérfano de vida, ultrajado. Quizá influenciado por aquello descubriste un verdadero pavor (casi una fobia) a que un día te pase eso a ti. No tanto a que te asesinen (eres detective de homicidios y sabes que la muerte es una realidad inmutable) sino, a que una vez muerto te conviertan en mercancía de prensa y que nadie repare en lo verdaderamente importante: que habías sido un ser vivo, con sentimientos, con importancia para otras personas. Ser solo una imagen, un trofeo, te desvela. Un amigo psicólogo te ha comentado que no es más que una proyección de tu miedo a la muerte pero no estás muy de acuerdo. No es la muerte lo que te repugna sino lo que algunas personas hacen con ella. Influenciado por aquel incidente dejaste enfriar la relación con Clarice. No has vuelto hablar con ella desde aquel último email, al que no tuviste estómago de contestar.

Desde que entraste en el departamento de homicidios de Manhattan no has parado de trabajar en todo tipo de casos escabrosos. Una ciudad como New York alberga demasiados problemas y demasiadas tensiones. Muchas de ellas acaban de la peor manera posible y es donde te toca entrar. Aunque los primeros meses trabajaste solo, tu gran implicación te llevó a correr más riesgos de los necesarios. Recibiste un disparo en el abdomen y por poco no lo cuentas. Desde aquello, el **teniente Medina** decidió asignarte un compañero, no tanto para que te protegiera, sino, para que te moderaras. Medina sabía que si tenías que velar por la seguridad de un compañero no resultarías tan temerario. Tenía razón. Ahora actúas con más cautela y sin arriesgar tanto tu integridad física. Tu compañero durante los últimos años ha sido **Bud Wilson**, un buen agente, padre de una niña y separado. Para tu sorpresa, hace un par de semanas abandonó el cuerpo de policía, casi de la noche a la mañana. Se pagó una copa en el bar de siempre y dijo que lo dejaba, que la vida de poli no era para él. Quería cuidar de su hija, tener una vida más relajada. Nadie puede reprochárselo; no es fácil trabajar de algo así.

## MIRANDO AL FUTURO

Tu perfil profesional ha mejorado mucho en los años que llevas como sargento de homicidios en la comisaría de Manhattan. Hay quien comenta que eres el candidato ideal para suceder al teniente Medina, que tiene la jubilación a la vuelta de la esquina. No es algo que te preocupe. Haces tu trabajo por verdadera vocación y si eso te lleva a ascender en el departamento, que así sea. Desde que Wilson dejó su puesto te han asignado a un nuevo compañero: **Andrew Thuling**, agente especial del F.B.I.

Thuling forma parte de un programa de colaboración de la agencia federal con el cuerpo de policía de New York. Como especialista en psicología forense resulta el compañero ideal para la mayoría de casos de homicidio. Es muy bueno en su trabajo pero tiene una personalidad un tanto exasperante. A ti te cae bien pero a la mayoría de la gente le parece un cabrón insoportable. Como no tiene residencia fija en New York le has cedido una habitación en tu ático. La convivencia resulta algo difícil porque Thuling tiene unos hábitos, digamos, de cerdo redomado, pero procura afrontarlo con buen humor. A fin de cuentas, Thuling es un buen conversador, le gustan el mismo tipo de chicas que a ti y disfruta viendo fútbol americano por la tele. Incluso toca la trompeta en clave de jazz. No te aburres con él.

Cuando piensas en tu futuro no logras ver demasiado lejos. Te cuesta imaginarte con una mujer que no sea Clarice, pero tampoco crees que puedas vivir siempre el ritmo de vida que llevas ahora, como atractivo solterón dedicado en cuerpo y alma a su trabajo. Quizá vaya siendo hora de relajarse y de mirar a tu alrededor con otros ojos... Puede que sí que haya otra mujer interesante.

## COMPORTAMIENTO

Eres franco y sensible, lo que la gente suele definir como un buen tipo. Eso es lo mejor para tu trabajo... y lo peor a la vez. La indignación que sientes ante el crimen te convierte en alguien dispuesto y motivado para resolver un caso. Eres la estrella de la sección, pues has resuelto no pocos casos difíciles. La parte mala es que algunos sucesos te afectan demasiado. Aunque tratas de ocultarlo, creas lazos emocionales muy intensos con tus casos y te cuesta ver las cosas desde una perspectiva racional y analítica. Por suerte eres un tipo con grandes dosis de autocontrol y llevas esta procesión por dentro. Curiosamente, esa implicación emocional es la que te motiva a resolver los casos con todas tus fuerzas y a llegar hasta el final para encontrar al culpable de un crimen. Actualmente estás fascinado por tu trabajo. Las mejores recompensas que has obtenido en la vida han sido ayudando a los demás, y piensas hacerlo hasta que la moral y el cuerpo aguante.

A la gente le resultas una persona abierta, de sonrisa imaculada y físicamente atractivo. Los que te conocen más profundamente descubren pronto tu naturaleza suspicaz y tu intolerancia hacia los criminales (los grandes criminales, no aquellos que son víctimas de los sistemas sociales). Con los verdaderos criminales no guardas demasiadas formas. Aborreces la bajeza humana, la crudidad y la injusticia, aunque a menudo confundes lo legal con lo correcto. Es algo que te lleva a discutir frecuentemente con tu compañero Thuling.

Desde que estuviste con Clarice no has tenido nada serio con una mujer, aunque no han sido pocas las que se han aventurado en tu piso de Manhattan para pasar alguna noche de pasión. Cuando acaba el sexo no logras crear un verdadero lazo con ninguna otra chica.

## APARIENCIA

Toda tu vida has sido un chico majo. Tu atractivo reside principalmente en tu cabello, que llevas algo largo, sin llegar a ser una melena, y que siempre está informalmente en su sitio. Suelas llevar barba de tres días, aunque bien cuidada. Tus ojos, de un marrón verdoso, son cordiales y cálidos, reflejando tu naturaleza noble y sensible.

A los quince años te pusiste un pendiente y una reacción alérgica hizo que te lo pensaras dos veces (fue realmente traumático, en serio), por lo que odias piercings y derivados.

Eres un tipo que adora la higiene de vestuario, aunque vistes relativamente informal. La ropa siempre limpia y conjuntada, por favor. Suelas llevar jeans lavados, cinturones de corte vaquero, camisas blancas o de colores cálidos, siempre lisas y siempre por dentro, zapatos resistentes, algo bastos, algún abrigo de piel marrón hasta medio muslo... y tus gafas de sol, con monturas finas y cromadas.

En el dedo corazón de la mano izquierda llevas un discreto anillo de plata que te regaló Clarice hace ya muchos años. Lo conservas porque no te lo puedes sacar (al menos esa es la versión que le das a los que preguntan).

Desprendes un olor varonil, mezcla de cuero y after-shave que suele ser del agrado de las mujeres.

## NOTAS SOBRE ACENTOS

La **Criminología** permite extraer hipótesis y perfilar vías de investigación a partir del estudio de ciertas pautas que parecen repetirse en todo tipo de crímenes. Puedes usar este Acento en escenarios que tengan que ver con criminales o víctimas, para encontrar posibles evidencias que no se observan a simple vista. Emplea este Acento en lugar de Buscar cuando te encuentres en un escenario de un crimen.

Tu **Empatía** te permite discernir el estado anímico de las personas que están a tu alrededor. Se trata de una percepción difusa y muy orientativa. Puedes leer en los ojos de una persona si se encuentra triste, o enfadada, o excitada... por mucho que trate de disimularlo. Solo puedes percibir algo en personas que se encuentran fuera de su Zona Serena de Ánimo, o lo que es lo mismo, en un valor alterado. La cantidad y la calidad de la información dependerá de la CE y del criterio del Guía.

# JOEL MURRAY



“Perímetro seguro, señor, protocolo operativo. Trumann y yo estamos avanzando por el pasillo. Escuchamos sus jadeos nerviosos y el de los rehenes. El localizador marca doce metros hasta él. Esperamos órdenes....”

Órdenes recibidas señor.”

Joel realiza un rápido y contundente movimiento sobre la puerta trasera. La luz del interior del local reduce la visibilidad de ambos unas milésimas de segundo y mientras tanto el mundo es un lugar borroso repleto de movimientos confusos y gritos de pánico. Conteniendo la respiración, Joel y Trumann comienzan a apuntar rápidamente a los presentes, cambiando velozmente de blanco con la esperanza de ser más rápidos que el criminal. Antes de que ellos puedan apretar el gatillo se escucha un disparo y Trumann cae. Joel se concentra, olvida el miedo, olvida la incapacidad del chaleco antibalas de Trumann de resistir un disparo de 9 mm desde tan cerca, olvida los gritos de la gente y descubre al criminal “a las once”. Rota su torso unos grados, comprueba que el trayecto de la bala está despejado y aprieta el gatillo, mientras el resto de compañeros entran a través de los ventanales. ”

## TRASFONDO

- **Nacionalidad:** Estadounidense (New York)
- **Residencia:** West 124 th street, 347, 8º, Harlem
- **Edad:** 29 años (1978)
- **Altura:** 1,95 m.
- **Peso:** 95 kg.
- **Ojos:** marrón oscuro
- **Cabello:** negro

### DE DÓNDE VIENES

No has tenido una vida fácil, eso lo comprendes bien. Ya desde bien pequeño, tus padres detectaron que eras algo lento a la hora de realizar tareas intelectuales: tardaste en hablar, tardaste en aprender a sumar y tardaste en relacionarte con otros niños. Tus padres consultaron frecuentemente a especialistas en pediatría pero todos les confirmaron que no sufrías ningún tipo de retraso o incapacidad mental grave; simplemente eras lento de entendederas. No debía de suponerte grandes problemas, aunque requerías de ciertas atenciones especiales, tanto por parte de tus padres como de los tutores que tenías en la escuela. Para tus padres era realmente difícil prestarte toda la atención que necesitabas porque estaban al mando de una familia numerosa. Eras el menor de cinco hermanos, todos varones: **Linsey, Fynn, Reni, Sammy** y tu, el pequeño Joel. Tu madre siempre decía que era una suerte vivir en Manhattan en lugar de en el Bronx o en Queens, donde los chicos negros se metían en ese infierno de las bandas. Y la verdad es que tus padres consiguieron que vuestro hogar siempre fuera un lugar tranquilo, donde todos os respetabais. El día a día era difícil pero os teníais los unos a los otros y eso os hacía fuertes y os ayudaba a superar todos los problemas. Por estas razones, para ti no hay nada más importante que la familia.

Con grandes esfuerzos (tuyos y de tus padres) lograste superar los estudios primarios y secundarios. Aunque nunca necesitaste tutores especiales ni ese tipo de cosas, la verdad es que te costaba mucho prestar atención a lo que no te interesaban demasiado. Tenías que dedicar el doble de horas que los demás para hacer un buen trabajo o superar un examen. Paradójicamente, tu mente era brillante a la hora de recordar datos fotográficos. Aprobabas porque lograba memorizar, aunque la mayoría de veces no sabías ni de lo que estabas hablando.

Con los años, viste como tus hermanos, cada vez más mayores, abandonaban el hogar para iniciar sus propias vidas y fundar sus propias familias. Estas separaciones fueron bastante difíciles para ti. Tus hermanos eran uno de tus principales apoyos y también una de las grandes razones para tu felicidad. Tus padres, al ver tu desánimo, se esforzaron mucho para motivarte y encauzarte hacia

alguna profesión que te llenara, pero aquello era más difícil de lo que parecía. Tu escasa inteligencia y tu poca gracia social te impedían decantarte por la mayoría de trabajos interesantes. Tu padre se negaba a imaginarte toda tu vida tras la barra de una hamburguesería, así que se esforzó en buscar opciones que podían ser compatibles con alguien como tú. Fue una noche, tras una de las películas de justicieros y policías que tanto te gustaban, cuando tu padre comentó la posibilidad de que tú te dedicases a algo parecido:

*- Un hombre de acción. Alguien capaz de ayudar a los demás. Una buena persona con buenas intenciones. Sería el trabajo perfecto para ti...*

Aquellas palabras rondaron muchos días en tu cabeza. Habías comentado frecuentemente a tus hermanos la admiración que sentías por los afroamericanos que se hacían policías. Se necesitaban muchos cojones para salir a la calle a proteger a la gente, a sabiendas de lo que se cuece por ahí. Así fue como, en cuestión de días, una ilusión y una gran aspiración se convirtieron en el motor de tu vida. No iba a ser fácil, pero nada hasta ahora lo había sido.

Tres años después ya tenías tu placa. Eres bueno acatando órdenes y tenías una actitud sobresaliente en los momentos de mayor peligro. Por algún motivo, el miedo nunca prevalecía ante tu necesidad de ayudar. Tus propios compañeros alababan tu valentía y tu arrojo y fue precisamente uno de ellos el que te convenció para que hicieses las pruebas de acceso para el Equipo de Operaciones Especiales de New York. Se presentaba ante ti el mayor reto de tu vida.

No tuviste problemas para superar las pruebas físicas e incluso memorizar los manuales de protocolo de actuación, pero superar los psicotécnicos y las pruebas estratégicas se convirtió en una pesadilla. Solo tu historial intachable consiguió que tus superiores pasaran por alto algunas pequeñas deficiencias y te permitieran ingresar en el cuerpo, para gran orgullo de tu familia. Habías llegado donde muchos otros, aparentemente más listos que tú, nunca hubieran podido aspirar. Demostraste que la entrega y la voluntad pueden llevar a un hombre a conseguir sus sueños. Con el buen sueldo de tu nuevo estatus empezaste una nueva vida independiente. Alquilaste un piso en Harlem, cerca de la parte norte de Central Park y comenzaste a dividir tu vida entre el trabajo y tu familia, a la que visitas a menudo.

### TU SITUACIÓN ACTUAL

Llevas casi dos años en Operaciones Especiales. Tu vida ha cambiado mucho en este tiempo. Has encontrado

en ti la confianza suficiente como para dejar de considerarte un tipo tonto. Sigues pensando que eres lento y es habitual que tus compañeros bromeen cuando eres el último en pillar un chiste, pero por primera vez en tu vida te sientes integrado. No es que disfrutes demasiado de la compañía de la gente pero ya no la rehuyes como antes e incluso has salido alguna vez con tus compañeros del cuerpo, cosa que te ha hecho descubrir que resultas atractivo para las chicas. Adoran tu cuerpo musculoso y tu masculinidad. Hiciste el amor con una de ellas, una tal **Laureen**, pero luego descubriste que tenía novio y que no pretendía más que una noche de sexo. Cosas como esas te aturden un poco y te dejan claro que te queda mucho que aprender de la vida.

Sabes que no eres demasiado listo y que eso puede poner en peligro a tus compañeros, así que en tu trabajo te esfuerzas como nunca en acatar las órdenes con precisión. Resultas tan fiable como una máquina cuando se trata de llevar adelante un plan de infiltración o un rescate. Dejas la parte más intelectual del proceso a otros compañeros mejor preparados para eso, pero una vez sabes lo que tienes que hacer y cómo, cumples a la perfección.

## MIRANDO AL FUTURO

Te gustaría aportar algo más mediante tu vida profesional. Sabes que en esta profesión se necesita algo más que músculo y voluntad para hacerlo bien. Por eso observas a tus compañeros más listos, los que saben improvisar y resolver apuros cuando las cosas se tuercen. La verdad es que tú te pones bastante nervioso cuando las cosas se descontrolan. Suelas optar por esconderte y analizar la situación (o esperar a que otros compañeros propongan una idea). Pero sabes que tarde o temprano tendrás que utilizar tu cabeza para superar alguna situación grave y esperas tener el suficiente talento para hacerlo.

El reciente contacto con algunas mujeres ha despertado un gusanillo dentro de ti. Comienzas a valorar a las chicas que hay a tu alrededor, a sentir cosas que hasta ahora desconocías. Imaginas el futuro con alguna mujer que te comprenda, que sea fuerte y decidida como tú, para llevar adelante un hogar tan sólido y seguro como lo fue el de tu infancia.

Tu nuevo sueldo te permite poder colaborar con tu familia. Curiosamente has acabado por ser el hermano que tiene el mejor sueldo. Cuando alguno de tus hermanos o tus padres van apurados, les das el dinero con gran satisfacción y no le pides nada a cambio. Eso no ocurre a menudo, así que puedes ahorrar para algunos caprichos. Ahora estás ahorrando para un buen regalo de bodas, ya que se casa **tu hermano Fynn**. Después de varios años de noviazgo con **Rose**, una mujer estupenda,

se han decidido a dar el paso. Quieres regalarles algo interesante y bonito, quizá un buen viaje, pero aún no te has decidido.

## COMPORTAMIENTO

Nada ha sido fácil para ti. Has tenido que esforzarte, al menos, el doble que la mayoría de la gente para llegar hasta donde estás. El contacto con los demás te hacía sentir incómodo, diferente, pero tu madre siempre repetía que eso pasaba porque eras alguien especial. Así vives desde siempre, a tu manera. Pareces un tipo duro y frío aunque eso es solo una fachada. Sufres por los demás, mucho más que por ti mismo. Eres muy generoso y atento, aunque no condescendiente. Los que se ganan tu respeto y cariño descubren poco a poco tu fidelidad y entrega absolutas.

Has forjado un carácter más bien introvertido. No gustas de ir a fiestas, ni de intervenir demasiado en las conversaciones, aunque eso no significa que rehúyas a la gente ni que no tengas opinión sobre las cosas. Simplemente no te gusta hablar por hablar, pero todos saben que un gesto o una palabra por tu parte siempre es algo realmente sincero.

Tienes una memoria fotográfica prodigiosa, aunque ciertamente selectiva. Nunca olvidas aquello que realmente te importa, como el número de teléfono de un compañero, el cumpleaños de un amigo o el nombre de sus hijos.

La disciplina de las Fuerzas Especiales te ha inculcado valores de puntualidad, orden y economía. Te levantas temprano, haces ejercicio, trabajas, te tomas temporadas de descanso físico y emocional, te administras... En resumen: eres responsable.

No eres una persona fácilmente irritable y prefieres zanjar las discusiones y los insultos por lo sano, dejando ver que no te ha hecho ninguna gracia y que eso puede tener graves consecuencias. Odias el cinismo y aprecias la transparencia y la sinceridad.

## APARIENCIA

Eres afroamericano; eso ya marca bastante en un mundo como el nuestro. Tienes ojos expresivos, dientes generosos, blancos como perlas, pelo rizado y casi castaño, una nariz ancha y brillante y un mentón varonil de tipo duro. Tu cara es alargada y condensa un atractivo que comunica con elocuencia lo que llevas dentro: un fuerte espíritu de lucha y entrega.

El entrenamiento físico rutinario ha hecho de tu cuerpo algo imponente donde cada una de las partes trabaja

sincronizada para obtener el mejor resultado. Tu cabelllo rizado desapareció, dando paso a un corte militar. Tus vestimentas siempre tienden a ser deportivas y cómodas pero sin renunciar a una alta calidad. Cuando no llevas tu ropa de trabajo sueles vestir bastante informal, con tejanos, camisetas y tu inseparable chupa. En tu muñeca siempre llevas un gran reloj de correa ancha y funcional. Tus botas altas son el colofón perfecto a tus casi dos metros de estatura y aunque parecen recias y duras son suavemente elásticas y perfectas para entrar en acción en cualquier momento. Suelas oler a afther-shave deportivo y en la calle te gusta llevar gafas de sol.

Pese a todo lo anterior, lo que más destaca de tu físico son tus manos: grandes, masculinas, seguras y precisas. Pocos son los que se han atrevido a moverse cuando tus dedos aferran una culata.

## NOTAS SOBRE ACENTOS

Tu **Firme Voluntad** te otorga un fabuloso +1 al NP de cualquier tirada que tenga que ver con perseguir un objetivo. Pero tiene truco, claro. El objetivo debe ser claro y cercano en el tiempo, ya que cada vez que utilizas esto pierdes un punto de Ánimo . Puedes usar este Acento mientras quieras/puedas seguir invirtiendo Ánimo, pero ten en cuenta que una vez llegues a las casillas inferiores, los penalizadores de Ánimo anularán esta ventaja. Una vez conseguido el objetivo declarado (por ejemplo "voy a sacar a esa chica de allí") recuperas todos los puntos de Ánimo, incluso los que hubieras perdido por otras causas. No se pueden perseguir varios objetivos a la vez, así que no te pongas objetivos a largo plazo o generales como "voy a encontrar al asesino del snuff".

**Atletismo** te permite sumar un +1 al NP de cualquier tirada relacionada con actividades físicas como correr o saltar.

Los **Protocolos de Actuación en Situaciones de Riesgo** aseguran que hagas las cosas de la manera más segura y efectiva en los momentos más peligrosos. Ni tú ni el Guía sois especialistas en este tipo de cosas, pero Joel ha sido duramente entrenado para ello. Siempre que debas realizar una intervención en una escena de riesgo y dispongas del equipo adecuado, puedes decidir entre una de estas dos opciones:

1. Sumar 2 puntos adicionales a tus SYR para mejorar tu iniciativa, o bien
2. Acentuar con un bonificador +2 cualquier acción de riesgo.

El combate queda excluido de esta ventaja. Para ello puedes usar **Defensa Personal o Armamento**.

Cierto, tu **Memoria es Prodigiosa**, pero no para todo. Siempre que quieras recordar algo debes dar una justificación dramática al Guía. Por ejemplo, puedes memorizar el nombre de la mujer de un compañero alegando "Para Joel la familia es lo más importante. Recordar el nombre de la mujer de un compañero es un gesto de respeto por su familia". La explicación debe ser coherente con tu Trasfondo. Si tu justificación es buena (según la valoración del Guía), no necesitas tirada. Para usar esta capacidad con otra serie de datos menos vinculados a tu carácter, el Guía puede exigirte una tirada, más o menos complicada.

Tienes una **Fuerza** destacable. Suma un +1 al NP de cualquier tirada donde utilices los músculos.

**Armas** resume tu conocimiento sobre todo tipo de armas de fuego cortas, largas, automáticas o semi-automáticas. También cubre tu entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo, como bastones o cuchillos. Suma +1 al NP de las tiradas donde uses estos artilugios, sea para combatir o para tratar con ellos (reparación, evaluación, etc.)

**Defensa Personal** te permite usar tu cuerpo de manera eficiente para evitar daño en los combates y reducir a los enemigos. Suma un +1 al NP cuando te veas en una situación de ese tipo.

Tu acento de **Tecnología** es relativo al uso de los gadgets que empleas habitualmente en tus misiones: comunicadores, visores térmicos o de movimiento, mirillas, etc...

Tienes **Dificultades de Aprendizaje**. Te cuesta pillar las cosas al vuelo. Resta un -1 al NP cada vez que intentes hacer algo nuevo, aunque sea cotidiano, a lo que no estés acostumbrado. Este penalizador se mantiene hasta que tengas éxito en ese tipo de actividad, tras lo cual desaparece. Ejemplo: Si Laureen viene a hacerte una visita y se le antoja que le hagas un té, tendrás que hacer una tirada con un -1 al NP.

Tu **Moral Rígida** te convierte en una persona bastante intransigente. Te cuesta asumir que puedan respetarse valores que tu no consideras importantes (familia, fidelidad, respeto, obediencia...) Cuando te encuentras con personas que no piensan lo mismo que tu en esos aspectos, sufres un -1 al NP de las tiradas sociales.

## EL OTRO REPARTO

Los PR son los personajes de los jugadores, sin duda los más importantes del reparto, pero... ¿qué pasa con el resto del mundo? El New York de *Estrellas Anónimas* esta repleto de gente interesante que saldrá al paso de los PR constantemente. Hablamos de los Secundarios y los Extras.

## LOS SECUNDARIOS

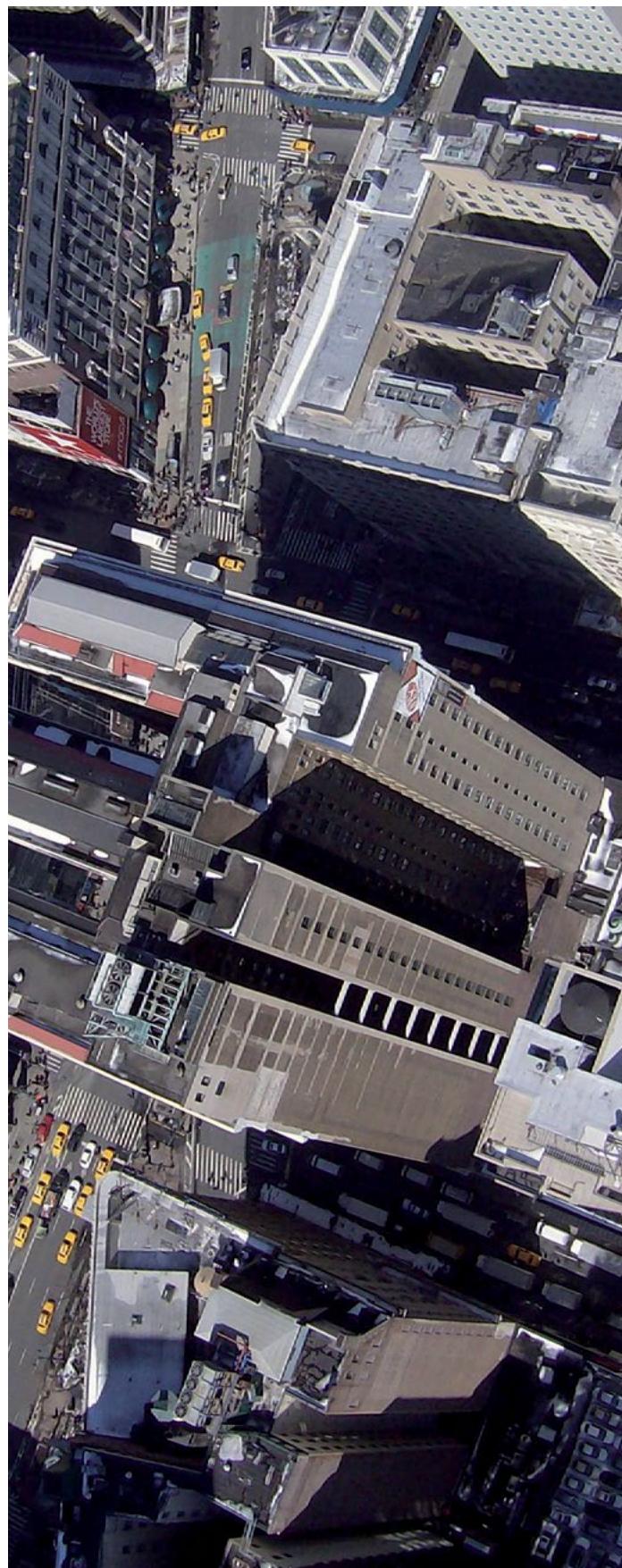
Son aquellos personajes de la historia que tienen un papel importante dentro de la trama, bien porque tienen información vital, o intereses similares u opuestos a los PR. Estos Secundarios aparecen en su escena correspondiente, junto a su Hoja de Secundario (HPS) y unas notas que te ayudarán a interpretarlo, así como la información que pueden llegar a compartir. Gran parte de los Secundarios disponen, además, de ilustraciones que te permitirán mostrar su aspecto a los PR.

## LOS EXTRAS

Estamos en New York, una ciudad que se acerca a los 9 millones de habitantes. Es evidente que los PR y los Secundarios que te presentamos en este libro son una ínfima parte de los personajes con los que los PR puede cruzarse. Deberás improvisar a los Extras del Escenario en numerosas ocasiones; cada vez que entren en un bar y pidan café a la camarera, o viajen con un taxista, o pregunten a un vecino sobre la actitud de un sospechoso... Puede parecer difícil y agotador, pero el mejor consejo que te podemos dar es que te dejes llevar, sin nerviosismo, por la propia historia. Hay un par de trucos sencillos que suelen funcionar siempre para generar Extras de inmediato:

Céntrate en un rasgo destacado: piensa deprisa en un solo rasgo que haga a ese personaje diferente. Algo que los PR puedan apreciar rápidamente, un detalle sensorial. Tal vez su ropa, su color o corte de pelo, su atractivo general, su voz, su olor, un objeto curioso que lleve encima, o un tic. No obstante, procura hacerlo sin caricaturizar demasiado, o los PR le prestarán demasiada atención.

Úsalos para reforzar el tono que deseas: aunque *Estrellas Anónimas* tiene un tono general de misterio y crudeza, lo cierto es que la emotividad fluctúa de escena en escena, según los sucesos. Utiliza a los Extras para acentuar el tono que te interesa o para generar un cambio en la emotividad. Por ejemplo, si los PR se están acercando a una escena que será especialmente terrible, puedes interpretarlo de manera más sombría y fría, para ir preparando el terreno. Por el contrario, te puede resultar muy interesante interpretar un Extra con un punto de humor cuando quieras aliviar la tensión y aligerar la densidad narrativa.





## PRIMERA PARTE: LUCES

### GOLPE\_BAJO-CRÉDITOS\_INICIALES

#### ANTES\_DE\_NADA...

El término Guía se propuso principalmente por la necesidad de definir el papel que vas a tener al frente de una historia como esta. Estar delante no significa que seas el elemento más importante; conocer los caminos que están abiertos no te garantiza estar preparado para todo lo que va a ocurrir durante el viaje. Esa es la magia de la narración compartida. Las siguientes escenas son pequeños nodos en el hilo argumental que pueden cobrar una forma, ritmo y disposición inesperadas. El siguiente orden de presentación es el que nos ha parecido más lógico para exponer la narración pero las cosas pueden cambiar. Intenta ser flexible, sin dejar de mantener el control y la coherencia sobre el desarrollo de las cosas. No esperes que todo vaya precisamente como lo has imaginado. Disfruta de aquello que tus PR sean capaces de aportar durante las sesiones.

Tu primer reto es involucrar a los PR en el ambiente de *Estrellas Anónimas*. Es un buen momento para utilizar la **Narración Preliminar** que encontrarás al inicio de este mismo capítulo. El texto –y la música, si te animas a utilizarla– serán el aliado perfecto para capturar la atención sensorial de tus jugadores. Puedes leerlo tú o, si lo prefieres, proponer que lo haga otro de los participantes.

#### CONSEJO DE OFICIO

EL ENTORNO EN EL QUE VAIS A JUGAR LAS SESIONES INFLUIRÁ EN GRAN MEDIDA EN LA EMOTIVIDAD DE TUS JUGADORES. *ESTRELLAS ANÓNIMAS* ES UNA HISTORIA CRUDA, OSCURA

#### SIGNIFICADO DE LOS ICONOS

-  MÚSICA RECOMENDADA
-  PISTAS O ELEMENTOS CLAVE
-  CONSEJOS DE OFICIO
-  ANÉCDOTAS Y NARRACIONES

Y EN ALGUNOS ASPECTOS, TERRIBLE. DEBERÍAS HUIR DE LAS ILUMINACIONES CÁLIDAS, COMO LA MAYORÍA DE LUCES DE AMBIENTE QUE SOLEMOS TENER EN NUESTROS SALONES. ES MÁS ADECUADO UN FUERTE CONTRASTE ENTRE LUZ Y OSCURIDAD. LUCES DIREKTAS Y ROTUNDAS, COMO LAS QUE PROPORCIONAN LOS FLEXOS, PUEDEN FUNCIONAR. EL AMBIENTE URBANO Y EN OCASIONES DECAEDENTE NO HACE RECOMENDABLE UTILIZAR INCIENSO, NI ESTE TIPO DE RECURSOS AROMÁTICOS. POR OTRO LADO, HAY ALGUNOS ELEMENTOS FÁCILES DE CONSEGUIR QUE PUEDEN DAR SU PUNTO AL ENTORNO: LUCES DE NAVIDAD PARPADEANTES, ALGO DE PERFUME BARATO, ALGUNAS BOTELLAS DE CERVEZA DE MARCAS AMERICANAS, UN BUEN MAPA DESPLEGABLE DE NEW YORK COLGADO DE ALGUNA PARTE O COMO MANTEL DE LA MESA DE JUEGO...



NOON | LEON THE PROFESSIONAL OST | ERIC SERRA

## 6\_12\_2007

Esta historia comienza de manera impactante y enérgica. La primera escena, sumamente dramática, te permite atrapar la atención de los jugadores y situar a los PR dentro de la ficción de la historia. Los PR comienzan por separado, cosa que te ofrece la oportunidad de ubicar y describir su entorno cotidiano. La escena acaba por reunirles alrededor de un terrible suceso.

## ALANIS BERLING

### 16:31 P.M. PISO DE ALANIS EN BROOKLYN

Alanis entra a escena en la cocina de su pequeño piso. Hace apenas unos minutos que ha terminado de comer y se encuentra a punto de tomar su reconfortante taza de té que anuncia el inicio de sus horas libres. Ha trabajado toda la mañana durante su turno intensivo y la tarde se presenta como tantas otras, anodina, quizás con la compañía de alguna película interesante. Pero el sonido del teléfono móvil quiebra sus pensamientos. Al otro lado está el **teniente Medina** y su voz áspera y grave. Es el superior de Alanis, su jefe. Pocas veces hablan directamente y, por supuesto, nunca la había llamado fuera de su horario laboral. Se expresa en su particular estilo parco y directo:

*“Sé que has terminado tu turno, Alanis, pero se trata de un asunto especial y te necesito ahora. Preséntate de inmediato en la esquina de la novena con la diecinueve. Un tipo trata de suicidarse y el motivo de su frustración tiene que ver con un caso que necesito asignarte en breve. El detective Leiber y el agente especial Thuling también han sido requeridos y van hacia allí. Cuando la situación del suicida esté solucionada esperadme en su piso. Tengo algunos asuntos urgentes que atender, pero en cuanto pueda os veré allí”*

Alanis dispone de un utilitario, un coche sencillo que puedes pedir que describa a su gusto. Si entre el resto de participantes hay algún aficionado/a al mundo del motor, bien puede echarle un cable. Dispone de una sirena portátil que puede colocar en el techo del vehículo para abrirse paso rápidamente hacia el centro de Manhattan en menos de un cuarto de hora. El teniente Medina ha sido bastante claro al decir “de inmediato”.



## CALENTANDO CREATIVIDAD

PUEDES ANIMAR A LA PR PARA QUE DESCRIBA SU PISO TAL Y COMO LO IMAGINA. ES IMPORTANTE CONSEGUIR QUE TODOS LOS PARTICIPANTES EN LA SESIÓN SE DEN CUENTA, DE BUENAS A PRIMERAS, DE SU PAPEL COMO NARRADORES CONJUNTOS. AL DESCUBRIR QUE NO SON SIMPLES ACTORES O ESPECTADORES, SINO PARTE DEL PROCESO, TUS JUGADORES SE INVOLUCRARÁN DE MANERA MUCHO MÁS ACTIVA. MEDIANTE LA DESCRIPCIÓN DE SU ENTORNO INMEDIATO (QUE DEBERÁ IMPROVISAR) ALANIS NO SOLO ESTÁ DESCRIBIENDO UN PISO, SINO UN REFLEJO DE SU PERSONALIDAD. COLABORA CON LA DESCRIPCIÓN QUE OFRECE LA PR; AÑADE MATICES, COMO QUE EL PISO SE ENCUENTRA JUNTO A UNA TIENDA DE COCHES USADOS Y UNA FLORISTERÍA Y QUE RESULTA ESTAR EN UNA COMUNIDAD DE VECINOS EXCESIVAMENTE RUIDOSA. ES POSIBLE QUE LOS PARTICIPANTES ESTÉN UN POCO FRÍOS TODAVÍA, ASÍ QUE NADIE MEJOR QUE TÚ PARA DAR EJEMPLO Y MOTIVARLES. TAMBIÉN ES UNA BUENA IDEA QUE ALANIS SE DESCRIBA FÍSICAMENTE. EL RESTO DE LOS PRESENTES EN LA SESIÓN DEBEN COMENZAR A TENER DATOS QUE LES PERMITAN IMAGINAR LA PELÍCULA. ESTE PROCESO DE EXPOSICIÓN DEL ENTORNO Y EL PERSONAJE DEBERÍA REPETIRSE CON LA ENTRADA DE CADA NUEVO PR A ESCENA.

## BASTIAN LEIBER Y ANDREW THULING

### 16:35 P.M. CUARTEL GENERAL DE POLICÍA DE N.Y., POLICE PLAZA 1, MANHATTAN

Enfrascados en unos monótonos interrogatorios (puedes comenzar interpretando la situación) con los implicados en un caso de asesinato por ajuste de cuentas, son interrumpidos por **Ben**, un compañero de la sección de homicidios. Es un tipo de baja estatura, con barba y maneras afables, que no cesa de colocarse correctamente las gafas sobre la nariz. Les lleva a un pasillo para comunicarles el motivo de la interrupción:

*“Es el teniente Medina. (Puedes hacer un inciso para aclararles que se trata de su superior directo en el departamento de homicidios) Quiere que vayáis inmediatamente a Chelsea. Un tipo intenta suicidarse y al parecer tiene algo que ver con el caso de Wilson. Quiere que intentéis evitar el suicidio y que averigüéis todo lo referente al suicida y su entorno inmediato. Me ha pedido que permanezcáis localizables porque en breve se pondrá en contacto con vosotros para aclarar un par de cosas.”*



Esto es más que suficiente para que vayan hacia allí inmediatamente sin hacer más preguntas. Si algún PR pide saber más sobre ese caso que llevaba **el agente Wilson**, dile que de momento es materia reservada. Ni siquiera Bastian conoce los detalles, y eso que Wilson y él habían sido compañeros de trabajo durante muchos meses. Desde que Wilson abandonó el cuerpo, hace algunas semanas, **John Medina**, ha tomado personalmente ese caso de manera temporal. Al parecer, hasta ahora.

De camino al lugar del suceso, viajan con dos policías de uniforme, **Martin y Terence**, que parecen algo nerviosos. Uno de ellos lleva sobre la guantera una bolsa de papel que contiene un menú de comida rápida. Una caña multicolor asoma, revelando a Andrew la presencia de soda. Terence está demasiado nervioso como para hincarle el diente a su lunch, por lo que cederá gustosamente el contenido de la bolsa a quien tenga más apetito. Martin conduce con la sirena encendida pero de manera prudente. Puede darse algo más de prisa si se lo ordenan. En unos doce minutos, y tras superar el tráfico a base de luces y sirenas, llegan a los pies del edificio en cuestión. Y la cosa no pinta muy bien.

#### JOEL MURRAY

#### 16:39 P.M. FURGÓN OPERACIONES ESPECIALES, CAMINO A LA ESQUINA DE LA NOVENA CON LA DIECINUEVE

Mientras sus tres compañeros se acaban de ajustar las ropas y los elementos de intervención para rescate, Joel hace lo propio comprobando correas, mosquetones y cuerdas. Sus compañeros lo viven como un día más en el cuerpo de Operaciones Especiales pero para él va ser algo más que eso. Uno de sus superiores, un agente que viaja con ellos como copiloto, de nombre **Stephen**, lanza a Joel una mirada de desasosiego y bajando el volumen de la radio policial, pasa a comentar:

*“Escúchame Murray... hay una cosa que no te han dicho todavía sobre el tipo al que tenemos que rescatar.”*

Un incómodo intercambio de miradas cruzadas aumenta la tensión dentro del furgón. Tras una pausa, Stephen retoma su explicación:

*“Vamos a la esquina de la novena avenida con la 19... El tipo que trata de suicidarse... se trata de tu hermano Fynn”*

Es un buen momento para que el jugador muestre la primera reacción de Joel ante una noticia así.

*“Sé que hubiese sido imposible retenerte y he preferido que tuvieses la oportunidad de intervenir. Pero si los nervios te pueden quédarte al margen. ¿Entendido? ”*

Joel no obtiene más información al respecto. Los objetivos para el equipo de intervención son simples: evitar que el hermano de Joel se lance al vacío y acabe con su vida.

Pide una **tirada de ESP (Odio)** para descubrir como afecta todo esto al Ánimo de Joel; si pierde el control, los nervios le pondrán las cosas más difíciles. Sus compañeros están muy atentos a sus reacciones y le obligan a quedarse en un segundo plano si resulta una molestia. Si la tirada le permite continuar sereno, tiene la sangre fría suficiente para sobrellevar lo que está a punto de ocurrir con mayores garantías.



## NEW YORK EN DIRECTO

**“ (...) ME ENCUENTRO EN EL MISMO LUGAR DONDE SE ESTÁN DANDO LOS HECHOS. A MI ESPALDA PUEDEN VER EL NUTRIDO GRUPO DE PERSONAS PREOCUPADAS Y CURIOSAS QUE SE HA ACUMULADO TRAS EL CERCO POLICIAL. DIVERSOS EFECTIVOS DE LA POLICÍA TRATAN DE EVITAR LO PEOR, Y ME CONSTA QUE HAY UN EQUIPO DE OPERACIONES ESPECIALES QUE YA ESTÁ TRATANDO DE HACER LO POSIBLE DESDE LA PARTE TRASERA DEL EDIFICIO... RECONOZO EN UN COCHE RECÍEN LLEGADO AL AGENTE LEIBER... ¡SR, LEIBER!... SR. LEIBER, POR FAVOR, PODRÍA EXPLICARNOS... BUENO, PARECE QUE LOS COMPAÑEROS QUE HAY TRAS EL CERCO HAN RECLAMADO SU PRESENCIA DE INMEDIATO. APROVECHO PARA RESUMIRLES LA SITUACIÓN, MIENTRAS MI COMPAÑERO SIGUE MOSTRANDOLES A TRAVÉS DE LA CÁMARA A SUS PROTAGONISTAS. NOS ENCONTRAMOS EN CHELSEA, CONCRETAMENTE EN LA ESQUINA DE LA NOVENA AVENIDA CON LA DIECINUEVE. A UNOS VEINTE METROS DEL SUELO UN HOMBRE PARECE DISPUESTO A ACABAR CON SU VIDA LANZÁNDOSE AL VACÍO. EL ZOOM NOS MUESTRA SU EVIDENTE ESTADO DE NERVIOSISMO. NO DEJA DE LLORAR Y DE HABLAR SOLO. SU ANGUSTIA MANTIENE EN VILO A LA MULTITUD QUE SE HA ACUMULADO EN LA CALLE Y QUE MIRA HACIA ARRIBA CON EL CORAZÓN EN UN PUÑO. LOS EFECTIVOS DE PROTECCIÓN CIVIL HAN TRATADO DE DISPONER UNAS REDES DE SEGURIDAD, PERO EL INDIVIDUO AMENAZA CON LANZARSE CADA VEZ QUE LO INTENTAN. UN POLICÍA HA TRATADO DE CALMARLE CON UN MEGÁFONO, PERO ESO PARECÍA PONERLE AÚN MÁS NERVIOSO Y HAN OPTADO SIMPLEMENTE POR OBSERVAR, QUIZÁS ESPERANDO QUE LOS DE OPERACIONES ESPECIALES LOGREN HACER ALGO. DE LOS MOTIVOS QUE IMPULSAN A ESTE HOMBRE A QUERER QUITARSE LA VIDA NADA SABEMOS POR EL MOMENTO, AUNQUE SEGUIMOS INTERROGANDO A LOS VECINOS... “**

## ¿QUÉ LE OCURRE A ESE HOMBRE?

La tarde limpia y la suave brisa le otorgan a todo un aire irreal, como si fuese un instante etéreo suspendido en el tiempo. Según las predicciones, las temperaturas comenzarán a descender a partir del sábado, pero hoy aun puede caminarse con la simple protección de un abrigo. Un día normal de otoño en Manhattan. Pese a la tensión

que se vive en esta esquina, la mayoría de los ciudadanos lo viven como otro día más en la Gran Manzana.

Los agentes que han llegado en las primeras patrullas han dispuesto un cerco para mantener a raya a los curiosos. Un radio de 15 metros desde la base del edificio han sido despejados y cualquiera que entra en la zona es amenazado por el tipo de la cornisa. El aspirante a suicida no quiere a nadie a sus pies. O le obedecen o amenaza con tirarse.

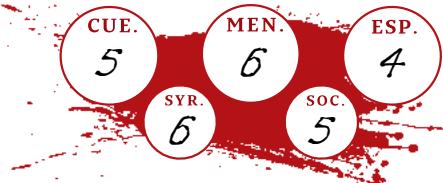
Veinte metros por encima de la gente, al lado de una ventana abierta del quinto piso, está **Fynn Murray**, hermano de nuestro protagonista Joel. Está precariamente colocado sobre una cornisa que apenas tiene veinte centímetros de ancho. Se mantiene inmóvil, con los ojos cerrados. Solo su agitada respiración ofrece un signo de vida. Va vestido con ropa elegante; traje marrón claro, corbata blanca... Va descalzo. Aunque está a cierta distancia de un observador a pie de calle, es fácil percibir su mueca de aflicción y sus lágrimas a través del zoom de una cámara. Parece ignorar al resto del mundo y mantener una sorda charla consigo mismo. Algunos de los presentes le han oído repetir varias veces el nombre de **Rose**, en voz alta. Pese a los esfuerzos de los agentes y de una psicóloga del departamento de policía, no consiguen que el tipo responda ante ninguna insinuación o propuesta. Ha amenazado a la **agente Crowley** (la psicóloga) con tirarse si no apagaba el puto megáfono.

Como Guía debes saber que Fynn está más que dispuesto a tirarse. Ha entrado en un estado de shock emocional debido a un suceso traumático que pronto se descubrirá. Solo el miedo a la caída y una mente hiperactiva le retienen allí arriba. Su desesperación va en aumento y la propia psicóloga ve el asunto bastante mal. Si nadie interviene su tormento mental vencerá al miedo y en escasos minutos se lanzará a una horrible y rápida muerte. Por suerte están ahí los PR y pueden intentar evitarlo.

Leiber, Thuling y Berling son recibidos por varios agentes que acordonan la zona. Algunos periodistas tratan de interceptar a los PR para hacerles algunas preguntas pero dejan de molestarles cuando cruzan el cordón policial. Al otro lado se encuentran con la agente Crowley, megáfono en mano. Parece bastante desesperada. Todos esperan que como psicóloga del departamento haga entrar en razón al pobre hombre, pero la verdad es que el tipo sufre una especie de doloroso bucle mental que le aísla de cualquier intento de conversación. Solo reacciona cuando alguien intenta acercarse a la puerta del edificio. Grita y amenaza con tirarse. Teme que en cualquier instante se rompa el delgado hilo que le mantiene aferrado a la vida. Crowley necesita toda la ayuda que los PR puedan proporcionarle, sea del tipo que sea.

## SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2



Nombre: **FYNN MURRAY**

**ECONOMÍA (+1), BUROCRACIA (+1),  
MEMORIZAR (+1), OFIMÁTICA (+2),  
PROBLEMAS DE VISTA (-1)**

## ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

**FYNN** es (o era) un hombre sencillo, un tanto gris e introvertido. Ya desde muy joven muestra una dedicación casi enfermiza a su trabajo como administrativo para instituciones públicas. Más allá de eso, lo único que le estimula es su relación con la familia, ya que, como el resto de los Murray, Fynn siente un gran apego por los suyos, especialmente por su hermano pequeño Joel.

La rutina de Fynn comienza a cambiar recientemente, desde que conoce a Rose, la mujer de su vida.

Si deseas poner en un buen aprieto al PR Bastian Leiber, puedes hacer que la psicóloga le ceda el megáfono, de buenas a primeras:

*"Usted vale para estas cosas mucho más que yo, señor"*

Puede ser una oportunidad para usar sus dotes sociales. El PR debería esforzarse por interpretar estas capacidades de Leiber, aunque en su defecto puede realizarse una tirada de **SOC acentuada con Convencer**. Esta tirada le permite influir en la actitud de los demás. Thuling también puede usar **Elocuencia** (o incluso **Poner Nervioso al Personal**, aunque un fallo en esto puede ser sumamente desastroso). Alanis no tiene habilidades demasiado apropiadas para estas cosas y seguramente no se atreverá a intervenir. **Si se supera la tirada de SOC apropiada con CE 3 o más**, Fynn se acerca a la ventana y se queda sentado, con los pies colgando en el vacío. Esto facilita la labor de rescate por parte del equipo de Operaciones Especiales. **Si se supera una nueva tirada de ese tipo con CE 3 o más**, Fynn entra en su piso y sufre una crisis de ansiedad hasta que llega la ayuda de la policía y el equipo médico. Lo han logrado. Todo esto si las cosas salen bien. Superar las tiradas con CE inferior a 3, simplemente permite seguir intentando nuevas tiradas.

Dos factores pueden llevar al peor desenlace. Por un lado **la pasividad de los PR**. Si unos minutos después de

llegar a la escena no han reaccionado tomando cartas en el asunto, el Guía puede realizar **tiradas de ESP por Fynn (aplica un penalizador de -2 a ESP por su escaso Ánimo)**. **Si falla, irremisiblemente se lanza al vacío**. Realiza estas tiradas cada cierto tiempo, a la vez que prestas atención a las acciones de los PR. Mientras las vayas fallando significa que Fynn no tiene la suficiente voluntad para lanzarse. Sé consecuente con estas tiradas y límítate realizarlas solo cuando de veras los PR no están haciendo nada por evitar la desgracia.

El otro motivo que puede llevar a Fynn a lanzarse es que **las tiradas sociales de los PR anteriormente comentadas fallen**. Cada vez que fracasan una tirada de este tipo, debes realizar por Fynn la **tirada de ESP -2**. Tratando de convencerle para que no se tire, los personajes pueden en realidad estar dándole el último empujón. La presión y responsabilidad de los PR en esta escena debe ser máxima.

Para sobrellevar estos segmentos de acción alternos, te recomendamos que establezcas **Tempo Fraccionado**<sup>1</sup>, en fracciones de un minuto. O sea, pídele a cada PR que te describa lo que hace durante un minuto y luego cambia la atención hacia otro punto de la escena. Debes alternar entre la atención a Fynn, Leiber, Thuling y Alanis, y la atención a Joel Murray que se encuentra cerca, con su equipo de Operaciones Especiales. No, nos habíamos olvidado de él.

<sup>1</sup> En *Estrellas Anónimas* llamamos "**Tempo**" a la medida abstracta de tiempo que aplicamos para ir alternando la atención entre los PR, dentro de los límites temporales del escenario. El **Tempo Fraccionado** que se comenta en este caso equivale a "X" minutos de tiempo "dentro de la historia", que debes dedicar a cada PR para que realicen una serie de acciones, antes de pasar al siguiente PR. Así pues, te estamos aconsejando que dediques aproximadamente 1 minuto a las acciones de cada PR, y vayas alternando simultáneamente entre ellos para darle agilidad a la escena. Para más información sobre la gestión del *Tempo*, acude a la sección correspondiente del Capítulo 5.

Gracias a esa relación Fynn se abre más al mundo. Pocas semanas antes de los hechos de esta escena, Fynn y Rose anuncian públicamente su intención de casarse en breve.

El propio Fynn, si ha sobrevivido, puede explicarles que ha estado unos días fuera por motivos laborales. Concretamente, se marchó el domingo 25 de noviembre y volvió el día 6 de diciembre, justo cuando comienza la parte interactiva de nuestra historia. Durante los días que ha estado fuera llama frecuentemente a Rose pero no la localiza. Realmente llega a estar preocupado pero lo atribuye a una serie de casualidades que le impiden contactar con su esposa. Lamentablemente, Rose no responde porque ha sido raptada... Si Fynn ha muerto, cualquier miembro de su familia (Joel incluido) puede darles a los PR esa información.



En la calle lateral acaba de aparcar el furgón de las Fuerzas Especiales. El oficial da las últimas órdenes a Murray y a sus compañeros:

*“Nos hemos detenido en la parte trasera del edificio. Esta puerta da al aparcamiento. Desde allí accederéis a las escaleras y subiremos por el interior, ya que el sujeto no permite que nadie se aproxime a la puerta principal. Mike y Lyonel, debéis acceder al piso inmediatamente inferior al que se encuentra el sujeto, esto es, al cuarto. Los vecinos están avisados y os dejarán pasar. Debéis estar preparados por si se lanza, pero procurad que no os descubra o la habremos cagado. Utilizad los espejos pequeños con mucho disimulo. Terence y Joel, vosotros debéis acceder con prudencia al piso del sujeto. Joel conoce mejor que ninguno de nosotros el piso de su hermano, y esa información puede ser decisiva para actuar deprisa. Intentad llegar a él desde la ventana que ha dejado abierta. Aprovechad el mínimo descuido, un parpadeo, lo que sea. Y Joel... repito que si la presión es superior a tus ganas de ayudar, mejor te mantienes al margen, ¿ok? ¿Estás bien?”*

Como Guía debes usar tu criterio según los pasos de Murray. Pero recuerda mantener la tensión y alternar los períodos de atención entre personajes. Permite algo más de conversación entre el resto de PR y Fynn, realiza alguna tirada social más para determinar el efecto y vuelve a Joel, describiendo como atraviesa el parking del edificio, accede a las escaleras y sube por ellas tan rápido como puede. Aun así, le parece que el tiempo transcurre a cámara lenta.

Una vez ha accedido a la quinta planta, Joel tiene que usar sus ganzúas para entrar sigilosamente al piso de su hermano (**tirada de CUE acentuada con Tecnología**).

**Acción Prolongada Simple: requiere acumular una CE 5).** Cada tirada supone 1 minuto, así que si falla deberás pasar de nuevo el turno al resto de PR, dando lugar a una nueva tirada por parte de Bastian –o quien sea que esté hablando con Fynn– que puede facilitar o empeorar las cosas.

Cuando Joel consigue abrir la puerta, una vez dentro, debe moverse con cierto sigilo para acercarse a la ventana y tratar de alcanzar a su hermano. A partir de aquí, utiliza la normativa con el mayor dramatismo, para subrayar la tensión. No resulta nada fácil escoger el momento para saltar sobre Fynn, pero si el resto de los PR le tienen entretido debe presentarse alguna oportunidad, tarde o temprano. El salto desesperado para atrapar a Fynn puede resolverse con una primera **tirada de SYR** (para llegar hasta él antes de que pueda reaccionar) y **otra posterior de CUE**. Ambas pueden ser acentuadas con **Protocolos de actuación en situaciones de riesgo**.

En las pruebas de juego se ha comprobado que lo mejor es realizar solo las tiradas imprescindibles, pero (eso sí), tomando los resultados como determinantes, para bien o para mal. Los PR deben ser consciente de que las cosas van en serio y el peligro es algo muy real e inmediato en *Estrellas Anónimas*.

¿Cómo concluye esta escena? ¿Con Fynn en los brazos de Joel mientras la gente aplaude el rescate? ¿O con la brutal caída y muerte del suicida ante los horrorizados ojos de los presentes? Sin duda, la energía inicial de la historia va a resultar muy diferente según el resultado que de lugar en tu sesión de juego.



## LA GUILLOTINA: ENTRAR CON ESTILO.

TRAS LA ANTERIOR ESCENA DE INTRODUCCIÓN TE ANIMAMOS A QUE REALICES UNA PRESENTACIÓN, O COMO SOLEMOS LLAMARLA EN EL AUTÓMATA, UNA «GUILLOTINA»; ALGO PARA MARCAR DEFINITIVAMENTE EL LÍMITE ENTRE EL MUNDO REAL DE LOS JUGADORES Y LA FICCIÓN DE LA HISTORIA. Y ESTA VEZ TE RECOMENDAMOS QUE LO HAGAS CON MÚSICA Y LUZ. PREPARA UN TEMA QUE CAPTE LA ESENCIA DE LA HISTORIA, UNA MELODÍA REPLETA DE SIGNIFICADO QUE HAGA MELLA EN LOS JUGADORES Y LES AYUDE A IMAGINAR LO QUE LES ESPERA. ALGO DESGARRADO, CON CIERTO AIRE DE VIOLENCIA CONTENIDA. PIENSA EN NEW YORK, EL PARADIGMA DE CIUDAD CONTEMPORÁNEA: TENSA, INMISERICORDE, FASCINANTE Y CONTRADICTORIA. UN MECANISMO COMPLEJO. UNA OLLA A PRESIÓN. HAY UN TEMA DE P.J. HARVEY TITULADO *A Perfect Day* ELISE QUE VA AL DEDILLO. APAGA LAS LUZES Y SI PUEDES ENCIENDE UN FOCO CON UNA BOMBILLA DE COLOR (ROJO SERÍA PERFECTO). PUEDES IR MÁS ALLÁ E ILUMINAR CON EL FOCO ALGUNOS CARTELES QUE HAYAS PREPARADO A MODO DE CRÉDITOS DE ENTRADA, CON EL TÍTULO DE LA AVENTURA Y EL NOMBRE DE LOS PROTAGONISTAS Y LOS JUGADORES QUE LOS INTERPRETAN. COMO EL COMIENZO DE UNA PELÍCULA, VAMOS. SI QUIERES DARLE UN AIRE MÁS LITERARIO PRESCINDE DE LEER LAS NARRACIONES PRELIMINARES ANTES DE LA ESCENA DEL SUICIDIO Y LÉELAS AHORA. LO IMPORTANTE ES QUE SI LA ESCENA ANTERIOR CAPTABA LA ATENCIÓN DE LOS JUGADORES, ÉSTA LES METERÁ DE PLENO EN EL AMBIENTE QUE PRETENDES RECREAR. NO TE CORTES; ERES EL ANIMADOR Y ESO ES PRECISAMENTE LO QUE ESPERAN DE TI.

 ALREADY DEAD  
THE X-FILES: FIGHT THE FUTURE | MARK SNOW

## ALREDEDOR\_DE\_FYNN\_MURRAY

Nuestros PR están más que mosqueados por todo este asunto. Algo ha inducido a Fynn Murray a pensar en el suicidio y, al parecer, puede estar relacionado con un caso abierto del departamento de homicidios. La situación de Joel es especialmente delicada; si su hermano ha llegado a morir, es necesario plantear una **tirada de ESP (Tristeza)** para determinar la variación de su Ánimo. La normativa dicta que es el PR quien elige el penalizador a su tirada de ESP, pero en este caso debería ser casi obligatorio aplicar un -2, por lo traumático de la situación. Esta tirada de Ánimo es necesaria incluso si Fynn ha llegado a salvar la vida, aunque en este caso puedes obviar el penalizador.

Si el jugador que controla a Joel te pide explicaciones e información sobre su hermano y lo que le ha podido arrastrar a algo así, basta con comentar los breves

apuntes que ofrecemos sobre él junto a su HPS. A parte, puedes añadir que Fynn llamó a Joel hace apenas unos días para comentarle algunas opciones para el restaurante donde quería celebrar su banquete de bodas. Su vida parecía absolutamente normal, incluso feliz. Está claro que algo terrible ha tenido que suceder para llevarle a tal grado de desesperación. Sobre Rose, pues bien poca cosa. Conoció a Fynn hace unos meses en el trabajo y la relación prosperó. Por cierto, no responde a las llamadas que los PR puedan hacerle (*el móvil al que llama está apagado o fuera de cobertura...*)

Los servicios médicos hacen su labor con Fynn (retiran el cadáver o se lo llevan a urgencias para atender su desmayo y su crisis de ansiedad).

Tarde o temprano los personajes se reúnen en el piso de Fynn. Puedes comentar, si es necesario, que el teniente Medina ha dado orden de que los PR (Joel incluido) le esperen allí. Dales unos minutos para que echen un vistazo por el piso. Se trata de un hogar humilde y ordenado, sin demasiada personalidad. Exactamente lo que uno espera de una pareja norteamericana adulta sin ninguna inquietud cultural. Rose y Fynn lo estaban preparando para ocuparlo de forma permanente a partir de su próxima boda en febrero. Todo está bien ordenado y las paredes recién pintadas. Parece que han renovado puertas y marcos, así como el WC y la cocina. Hay un pequeño despacho que apenas ha sido estrenado; en el escritorio no hay más que papeles sobre los gastos del piso y algún asunto sobre la empresa de seguros en la que trabajaba Rose (Seguros Golden). El salón, como era de esperar, es la habitación más grande de la casa. Destaca un gran televisor de plasma frente al cual hay una mesita. Si los PR se molestan en investigar, el salón ofrece algunas pistas:

## ! PISTAS CLAVE

SOBRE LA MESITA DEL COMEDOR DESCANSA UN SOBRE DE PAPEL MANILA VACÍO CON LA DIRECCIÓN DEL PISO DE FYNN Y LA ETIQUETA DE LA EMPRESA DE PAQUETERÍA **INSTANT WORK**. A SU LADO, UN ALBARÁN DE ENTREGA DE LA MISMA PAQUETERÍA (**VER AYUDA DE JUEGO “01 \_ ALBARÁN”**), INDICA QUE EL PAQUETE SE HA ENTREGADO ESE MISMO DÍA Y QUE IBA DIRIGIDO PERSONALMENTE A FYNN. EL REMITENTE, UN TAL JOHN WATERHOUSE, NO EXISTE. INVESTIGAR EN ESA DIRECCIÓN NO LES LLEVARÁ A NINGÚN SITIO ÚTIL. EL PAQUETE LO ENTREGÓ UN INDIGENTE AL QUE LE HABÍAN PAGADO PARA QUE LO HICIERA. EL NOMBRE SE LO INVENTÓ EL MISMO INDIGENTE A CAMBIO DE UN PUÑADO DE DÓLARES. CUALQUIER ANÁLISIS DE HUELLAS RESULTA MUY DIFÍCIL, DADAS LAS SUPERFICIES. SE PUEDEN ENCONTRAR ALGUNAS HUELLAS PERO SE CORRESPONDEN A LOS MENSAJEROS QUE MANIPULARON EL PAQUETE Y NO AL INDIGENTE, Y MENOS A LA PERSONA QUE LE CONTRATÓ.



**ROSE** es un Secundario que no dispone de HPS por razones que pronto te resultarán obvias. Para los PR, no obstante, es un personaje al que prestar atención, aunque pronto se den cuenta de que era una mujer con una vida muy tranquila y rutinaria.

**Lo que sabe Joel:** Rose era casi su cuñada y la trataba habitualmente. Sabe que se dedicaba al negocio de los seguros. Trabajaba como agente en Seguros Golden, una agencia situada a apenas unas manzanas del piso que compartía con Fynn. Rose era hija única y sus padres son de Boston.

**Lo que saben los padres de Rose:** Mediante una llamada a Boston (localizar el teléfono es tarea fácil) pueden contactar con los padres de Rose. Es muy posible que sean los propios PR los encargados de darles la terrible noticia (descubrirás lo que le ha ocurrido a Rose en la página siguiente). Se llaman Emerick y Simone y están jubilados. Emerick no goza de muy buena salud y la noticia le afecta sobremodo. Por desgracia, a parte de recibir la noticia, poco pueden aportar. Desde que su hija se marchó a estudiar a New York, con apenas 20 años, no tenían una relación muy estrecha con ella. La distancia y la delicada salud de Emerick impiden una relación más allá del teléfono. Rose y Fynn viajaban siempre que podían a Boston, pero eso no era muy a menudo. Los padres de Rose desconocen totalmente el entorno social que frecuentaba su hija pero saben que sería incapaz de relacionarse con gente poco recomendable. Comentan que su hija era una persona con un corazón y paciencia enormes y que no pueden llegar a imaginar porqué alguien quisiera hacerle daño. Sobre Fynn no tienen ninguna sospecha... al menos al principio. Poco a poco comenzarán a acusarle de ser un tipo depresivo y raro para algunas cosas. Estos argumentos solo dependen del grado de cizaña que, como Guía, quieras aportar.

---

**SOBRE EL TELEVISOR HAY UNA CAJA VACÍA DE DVD DE COLOR NEGRO Y SIN ETIQUETA NI MARCAS DISTINTIVAS. Y, EFECTIVAMENTE, EL DVD QUE CONTENÍA ESTÁ DENTRO DEL REPRODUCTOR, BAJO EL TELEVISOR. NI EL DVD NI SU CAJA REVELAN TAMPoco NINGUNA HUELLA, A PARTE DE LAS DE FYNN.**

En el momento que traten de ver el contenido de la cinta llega el **teniente Medina**, enfundado en su gabardina de color crudo. Desde su semblante pétreo, enmarcado por un cabello color ceniza, hace un saludo de rigor, mientras analiza el salón con esa mirada que solo un viejo lobo de la investigación puede realizar. Sus ojos acaban encontrando la funda del DVD. Se mesa el bigote, haciendo una pausa dramática, y luego se sienta en el sofá, cogiendo el mando del DVD.

Comenta a los PR que no se preocupen por las huellas. Está seguro que la persona que hizo la copia y se encargó del envío no ha dejado ninguna. Si los PR están

desperdigados por el piso les reúne a todos en el salón. Intercambia unas palabras de apoyo con Joel y luego retoma su actitud imperativa:

*- Voy a ponerles ese DVD. No sé exactamente lo que contiene pero puedo hacerme una idea y no va a ser agradable. Quiero que lo vean porque a partir de ahora van a ocuparse de este caso. Usted, señor Murray, no tiene porque seguir mis órdenes, pero he hablado con sus superiores y están dispuestos a dejarle colaborar en la investigación, dadas las circunstancias... Al fin y al cabo todos ustedes son agentes de la ley, cada uno a su manera. Las circunstancias requieren de la reunión de diversas facultades y entendimientos. Ustedes son lo mejor que puedo esperar. Pero, señor Murray, si mi orden como teniente es que vea ese DVD, mi consejo como colega es que no lo haga. Es usted libre de esperarnos en comisaría donde iremos después a comentar los pormenores del caso. Usted decide.*

Decidan lo que decidan, Medina pide que ciernen las cortinas mientras pone el DVD. Deja caer su viejo cuerpo hacia atrás, en un gesto incómodo, ligeramente crispado.



## DESCRIBIENDO EL HORROR

EL VÍDEO QUE ESTÁN A PUNTO DE VER ES DESGARRADOR, REPULSIVO E INCÓMODO. SIRVE PARA DEJAR CLARO QUE NO SE TRATA DE UNA BROMA, QUE ALGO TERRIBLE ESTÁ SUCEDIENDO. PUEDE HERIR ALGUNAS SENSIBILIDADES. ESTA HISTORIA ES CRUDA Y ATERRADORA Y ESO ES ALGO QUE DEBES AVISAR DESDE EL PRINCIPIO. LOS CO-RAZONES Y ESTÓMAGOS DEMASIADO APRENSIVOS DEBERÍAN QUEDARSE AL MARGEN.

EN LAS PRUEBAS DE JUEGO SITUAMOS UN FOCO EN UNA ESQUINA DE LA HABITACIÓN, A MODO DE PANTALLA DE TV. EL RESTO DEL SALÓN ESTABA A OSCURAS. LOS PR MIRABAN HACIA ALLÍ MIENTRAS SE LEÍA LA DESCRIPCIÓN DEL VÍDEO. LA SENSACIÓN DE ESTAR MIRANDO ENTRE TODOS ALGO TAN HORRIBLE, DESPERTABA REACCIONES DE INCOMODIDAD QUE FAVORECÍAN EL DRAMATISMO DE LA ESCENA.



AMORE PERDUTO | PASSION | JOSÉ CARRERAS

## EL\_VÍDEO\_DE\_ROSE

Aparece un fragmento vacío, sin imagen ni sonido, que se mantiene apenas unos segundos. Seguidamente puede verse una imagen desenfocada que va ganando nitidez paulatinamente hasta mostrar un primerísimo primer plano de los ojos de una mujer de color. Efectivamente, es Rose. Tiene una expresión risueña, ligeramente nerviosa. De vez en cuando su rostro se mueve y el encuadre capta alguna parte más de su cara. Una sonrisa. Hay cierta timidez en su expresión y la causa parece ser la conversación que mantiene con la persona que está tras la cámara. No hay pista de audio. La profundidad de campo es corta, para captar a Rose, pero puede intuirse un espacio abierto tras ella, aunque desenfocado. Diversas personas caminan tranquilamente alrededor. Se distingue, quizás, algún escaparate. ¿Un centro comercial? Imposible saber más a partir de tan pocos datos de referencia. La grabación sigue sin mostrar sonido alguno pero resulta fácil entender algunas expresiones en los labios de Rose: *¿Aquí?... ¿Bien?... iQué vergüenza!... O.K.* Aparece un nuevo corte que deja la pantalla totalmente a oscuras. La pista de sonido se activa. Joel reconoce al instante la voz de Rose:

- *Hola, cariño. ¿Cómo estás? Me han dado la oportunidad de agradecerte todos estos años de dulzura que me has regalado desde que nos conocimos y no la voy a desperdiciar... Que te quiero mucho, ricitos, más que*

*a nada en el mundo; y que te anime, que superaremos los problemas como lo hemos hecho hasta ahora ¿vale? Un beso cariño. No sé si estaré en casa cuando veas esto, pero todas maneras estoy segura de que será una gran sorpresa. Espero que te guste. Te quiero.*

La oscuridad se mantiene latente durante unos segundos hasta que aparecen de nuevo los ojos de Rose, enfocados de manera precisa, muy próximos. Están hinchados, irritados; hablan con el estertor del pánico. El parpadeo es constante. Su mirada busca desesperadamente a alguien tras la cámara. El zoom se aleja y el plano se abre hasta encuadrar toda la cabeza de Rose y parte de sus hombros desnudos. El fondo es totalmente negro. Por lo poco que se percibe de su apariencia se trata sin duda de una pieza de tela. Rose está amordazada con un trapo negro, despeinada y ultrajada. El plano comienza a descender mostrando sus pechos desnudos, redondos, de grandes pezones romos. El zoom cierra un plano centrado en los pechos y los convierte en protagonistas absolutos. La carne de Rose se estremece. Su respiración resulta terriblemente acelerada. La pista de audio parece inactiva.

Unos segundos después aparecen en plano unas manos enguantadas en látex blanco. Una tirada exitosa de SYR permite confirmar que son manos masculinas, aunque delgadas. Acarician los pechos con precisión, sin lujuria. En la mano derecha, entre los dedos índice y anular, mantiene aferrada una gran aguja enhebrada con un hilo grueso y basto. Sin titubear, ensarta la aguja en el lado derecho del pezón, con lentitud. El metal lo atraviesa sin apenas resistencia y su punta aparece por el otro lado. Un reguero de sangre brota y se derrama sobre la redondez trémula. El torso de Rose se convulsiona de dolor. Las manos enguantadas tratan de mantenerla quieta. En ocasiones se perciben claramente unas correas negras que mantienen a la víctima atada a la silla, por debajo de las axilas y bajo su ombligo. La aguja se traslada al otro pezón para retornar después al primero. El proceso se repite diecisiete veces. Minutos después los pechos de Rose están cosidos el uno al otro en una mezcla de ébano, sangre y cordel empapado. Las manos desaparecen. El encuadre vuelve a centrarse luego en la mirada de Rose, totalmente desencajada por el dolor. La pista de audio se activa. Escuchamos los sollozos desesperados de la mujer. El contraste entre el silencio absoluto de los minutos anteriores con el resuello desesperado de Rose que brota de los altavoces ahora resulta incluso más escalofriante que las imágenes, como si ayudara a constatar que lo que han visto es todavía más real de lo que parece.

A estas alturas del video se requiere una **tirada de ESP (Odio)** para descubrir como afecta al Ánimo de los PR.



El teniente Medina no aparta la mirada en ningún momento ni tuerce su gesto pétreo. El video continua para el que quiera seguir mirando.

El encuadre cambia de nuevo; muestra la mutilación de los pechos y desciende. Los regueros de sangre han resbalado abundantemente sobre el vientre. Vuelven a aparecer las manos con guantes limpios. Resulta difícil determinar si se trata de la misma persona. La aberración que se realizó en los pechos se repite ahora en las flácidas carnes del vientre de Rose. Luego los labios vaginales, el interior de los muslos y más tarde la boca, siempre mostrando los ojos de Rose entre operación y operación. Ojos cada vez más desencajados por el dolor y el horror de la tortura, hasta que llega un momento en el que resulta imposible discernir si sigue viva.

Un flash revela que se ha hecho una foto. El plano sigue fijo en la mirada inerte de Rose. Cuando parece que todo acaba vuelven a aparecer los terribles dedos de látex, con la aguja enhebrada. Ahora son los ojos los que reciben las suturas, derramando a cada nuevo pinchazo su contenido gelatinoso y sangriento. El horror permanece en pantalla unos minutos hasta que todo funde en negro. El video termina.

El teniente Medina expulsa el DVD y lo guarda con cuidado en su caja en un solemne silencio. Tras esto debería comenzar un interesante intercambio de impresiones. Joel debería lidiar de nuevo con una **tirada de ESP (Odio o Tristeza, Joel decide)**. Ver lo que le han hecho a Rose, la futura esposa de su hermano, puede ser un golpe difícil de superar. Medina comenta de paso que los mejores psicólogos del departamento se han movilizado para atender a la familia Murray, principalmente a Fynn (si sigue vivo), pero hasta el momento en el que se reúna con los suyos el resto de los personajes son los únicos que pueden dar apoyo y fuerzas a Joel. Medina pide a los PR que se presenten en comisaría **a las siete de la tarde**. Quiere darles el tiempo suficiente para que se repongan del shock y para que Joel pueda atender a su hermano y consolar a la familia. Pero no está dispuesto a demorar más la investigación y les exige puntualidad.

- *Deben conocer aún demasiados detalles importantes. Y ese asesino no parece descansar. Tenemos que ponernos con ello lo antes posible.*

En ese momento el teniente recibe una llamada. Los PR le escuchan contestar a su interlocutor.

- *Desde luego que no faltaré a la cita capitán. Es un honor que se tomen tantas molestias... No hace falta ninguna celebración pero se lo agradezco... Sí, no se jubila uno todos los días. Me pondré mi traje de gala.*

## EN COMISARÍA

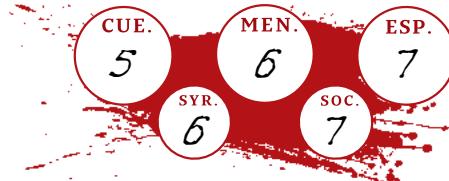
Tal y como les dijo Medina, se les espera en comisaría; concretamente en los despachos del tercer piso, en una sala de reuniones bastante cómoda, de paredes claras. Alberga un moderno equipo audiovisual, una mesa rectangular de fórmica blanca, asientos grisáceos, ventanas regulables y luces halógenas. El olor a café remite a una pequeña cafetera colocada en una esquina del habitáculo. Sobre la mesa hay tres cajas de DVD, cada una dentro de una bolsa hermética. No tienen marcas distintivas, a excepción de las etiquetas que hay en las bolsas y que usan las nomenclaturas de pistas habituales en la policía. El teniente Medina aparece poco después de los personajes, liberado de su gabardina. Bajo su brazo pueden ver una serie de informes. Saluda, deja los informes sobre la mesa (**ver Ayuda de Juego “02\_DVD's\_y\_dossiers”**), atraviesa la sala en busca de un café y habla:

*“Estas tres cintas contienen grabaciones similares a lo que han visto antes. Han llegado hasta nosotros durante estos tres últimos meses. Dos mujeres de 19 y 32 años y un chico de 23; alguien grabó sus horribles muertes y se las envió a sus allegados. Muestran un argumento bastante parecido. Pocos días después de la recepción de los DVD's, los allegados reciben también un poema que parece estar dedicado a la víctima. Todo un detalle”.*

Medina hace una pausa para beber café y echarle un vistazo a la ciudad a través de las cortinillas de las ventanas. El aguanieve acaricia las cristalerías, otorgando curiosos efectos a las luces de las farolas y los carteles publicitarios.

## SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2



## ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

Nombre: JOHN MEDINA

CRIMINOLOGÍA (+2), MANDO (+1)

POLÍTICA (+1).

DISPARAR -PISTOLA / RIFLE- (+1).

HUMOR DE PERROS (-1).



**JOHN MEDINA** siempre ha sido un tipo importante. Un tipo con enormes principios de rectitud, moralidad y entrega. Se casó con una bonita mujer, tuvo unos bonitos hijos y, en poco tiempo, pudo comprarse una bonita casa y un bonito coche. Un marido, padre y trabajador modélico, que lo había conseguido todo gracias a su esfuerzo y dedicación. Al menos eso es lo que dirían de él la mayoría de sus amigos y colegas cercanos. La realidad es distinta.

Si hay algo que, en esencia, define realmente al teniente, es su ambición y orgullo. Algo dentro de él le ha empujado durante toda su vida a tratar de ser mejor que los demás, a estar por encima (aparentemente) de las nimiedades que encallan a la gente en sus miserias. Medina es un hombre importante, sin duda, pero no tan brillante como a él mismo le gustaría parecer. La avaricia le puede, así como el afán de protagonismo. Exige un respeto y una condescendencia exageradas, tanto a su familia como a sus subordinados. Por otro lado, es tremadamente efectivo y entregado a su trabajo. Esa ha sido su principal arma para llegar a un puesto tan importante y de tanta responsabilidad como el de teniente de homicidios. Años atrás llegó a plantearse la posibilidad de presentarse a la alcaldía de la ciudad.

Para su desgracia descubrió que en el terreno político no sabía desenvolverse con tanta soltura. Medina es un hombre de mando, tiene una actitud casi militar y muy poca diplomacia. Es de los que resultan más efectivos trabajando en la sombra. Aquel fracaso, no obstante, le hirió el orgullo y le llenó aún más de rencor y avaricia malsana.

En mitad de todo ese fuego interior, al teniente le ha llegado el momento de jubilarse, cosa que lamenta. Lo último que desea es ser apartado de su relevante vida, pero la presión de sus superiores ha propiciado el final. En pocas semanas está prevista una cena de despedida a lo grande. Una Gran Patada en el Culo. John no está dispuesto a que todo acabe así. Quiere marcharse por la puerta grande. Por eso quiere resolver uno de los casos pendientes más truculentos de la sección de homicidios: el Caso del Snuff. El patán que se ocupaba del caso, el detective Wilson, lo dejó porque se sentía superado por los sucesos. Ahora el caso depende totalmente de Medina. Este último suceso relacionado con el caso le ha llevado a tomar la decisión de crear un equipo (los PR) con verdaderas garantías de éxito. Por supuesto, el mérito de la resolución será todo para Medina. Una buena medalla que lucir en su cena de jubilación...

*“No hay duda de que esto es obra de la misma persona o grupo de personas. Seguramente alguien les habrá pagado una buena cantidad por haberles matado y haber filmado el proceso, pero... ¿por qué envían una cinta a la familia también?... ¿Es otra macabra parte del contrato? Las investigaciones que se han llevado a cabo sobre el asunto no revelan conexión entre las víctimas, o al menos nada que se haya descubierto aún. No parecían personas de las que tienen enemigos peligrosos ni enormes problemas.*

*El detective Wilson llevaba el caso hasta hace pocos días pero lo escabroso del mismo le hizo plantearse un cambio de vida. Yo mismo estoy sobrepasado por esta barbarie que no acierto a comprender. Este nuevo despertar del caso me ha hecho tomar la decisión de crear un grupo de investigación sólido que se dedique en cuerpo y alma al asunto. No he dudado al pensar en ustedes. Usted, Bastian, se ha labrado una buena reputación en el cuerpo. Se le considera responsable y metódico. Habiendo trabajado con Wilson sabrá interpretar sus notas. Thuling... el F.B.I. le mandó a New York para ayudarnos en los casos difíciles. No se me ocurre uno mejor que éste. Sus dotes como criminalista deberían ser vitales. Alanis... todo el mundo admira su capacidad para infiltrarse en los ambientes más sórdidos. Conoce la cara oculta de esta ciudad mejor que nadie y sabe donde está el que vende y el que compra. No me cabe duda de que esta pesadilla tiene su semilla en ese submundo de maleantes y lunáticos en el que usted sabe desenvolverse. Y usted, señor Murray... esto es una oportunidad. Ha dedicado su vida a salvar a otras personas y se ha enfrentado a la muerte innumerables veces. Su interés personal y su capacidad táctica pueden ayudar a sus compañeros.”*

Tras la (supuesta) aceptación del caso por parte de los personajes, Medina prosigue:

*“Estas cintas e informes contienen todos los datos de los que disponemos. Wilson hizo algunas entrevistas con familiares y amigos pero son ustedes libres de retomarlas y abordar el caso desde su propia perspectiva. Hagan lo que sea, pero rápido... Y que la prensa no se entere de esto. Lo del snuff es una leyenda urbana que ha inspirado ya a demasiados gilipollas. Encuentren una explicación a esta pesadilla. Que se graben este tipo de videos a cambio de dinero es ya de por si incomprensible pero si estamos ante asesinatos sin motivación económica nos encontramos ante algo mucho más complejo...”*

*“Me gustaría abandonar el cuerpo con este caso cerrado”*

Efectivamente, los PR cercanos al teniente saben de su inminente jubilación. Ha sido el centro de los comentarios

durante las últimas semanas. Desde la jefatura se está preparando un masivo acto de despedida para agradecerle toda una vida de dedicación al cuerpo. Los PR han recibido la invitación hace apenas unos días. El acto está previsto para principios de febrero del año entrante, o sea, a dos meses vista.

Medina responde a las preguntas más inmediatas respecto al caso pero remite a los personajes a los informes y los DVD. No piensa visionar las cintas de nuevo. También les exige un protocolo de trabajo: deben mantenerle al corriente de la evolución del caso, elaborando (cada uno de los PR, de manera individual), un informe diario detallado. Esto va muy en serio. A nivel de normativa debes pedirles una **tirada de SOC tras cada jornada** (puede acentuarse con Burocracia) para reflejar el proceso de redacción de ese informe. Ya te adelantamos que los PR van a tener la vida bastante complicada en los próximos días, así que puedes imaginar que tener que dedicarle una hora al día a la elaboración del dichoso informe no será tarea fácil. Pero no es negociable. Medina quiere estar al dia del desarrollo del caso y punto. Además, para darle a todo esto una repercusión mas dramática entenderemos que cada vez que el PR falla la tirada anterior debe dedicar más tiempo del que deseaba a elaborar el informe. Y esto bien merece una **tirada de ESP (Odio)** para determinar como afecta a su Ánimo. O varias, si la situación se repite. Es posible que esto haga mella en el humor de los PR.

## LOS DVD'S

Puede que a nadie le apetezca visionar el contenido de las cintas pero evidentemente pueden contener datos o pistas sobre las víctimas y el asesino. Tarde o temprano tienen que enfrentarse a ellas. Cada una debe describirse vívidamente, tanto como la de Rose. Esas pequeñas parcelas de horror forman parte de la esencia de la historia y crean imágenes inquietas en la mente de los jugadores. También es muy recomendable que realices tantas **tiradas de ESP (Miedo o Tristeza, a elección de cada PR)** como creas necesarias para poner a prueba el Ánimo de los PR y mantener el tono de repulsión y horror en cada visionado.

Si los PR revisan los informes, descubren que el orden de visionado más correcto (si quieren ver las grabaciones de manera cronológica) es el siguiente:

### El video de Carla

El plano muestra una calle que parece desembocar en una gran avenida (Alanis, Bastian y Joel puede realizar una **tirada de MEN** para reconocerla como la Avenida de las Américas). La persona que lleva la cámara avanza y observa su entorno hasta enfocar la entrada de un paso



subterráneo que permite cruzar al otro de la avenida. No hay gente por los alrededores y las farolas apenas acaban de encenderse. La persona que maneja la cámara se dirige hacia la entrada del paso y enfoca el interior: mohosos azulejos, basura en el suelo, iluminación mortecina, suciedad... Finalmente encuadra una pintada en la pared realizada con spray: «*Nadie cruzará al otro lado del túnel de los niños muertos*».

La grabación se corta. Breves segundos después se nos muestra un plano desde lo que parece ser el interior del túnel, situándolo en algún punto entre la basura, orientando hacia una de las entradas del paso, unos veinte metros más adelante. El pasillo traza una ligera curva dejando fuera de plano la boca de entrada. El audio está activo y puede escucharse el apagado retumbar de los coches más allá del techo del túnel, una ambulancia lejana y poco después el inconfundible sonido de unos tacones femeninos al caminar. La silueta de una mujer que entra por la boca del túnel hace danzar las sombras. Si los PR han

consultado primero los dossiers, no les cabe la menor duda de que se trata de Carla, la primera de las víctimas del caso.

La mujer camina con un deje nervioso. A juzgar por su comportamiento ignora la presencia de la cámara. Sin percatarse se acerca hacia ella. Por un instante parece que va a salir del encuadre pero entonces se detiene. Vemos sus tacones muy cerca y sus ajustados jeans contorneando su cintura. Se agacha y mira hacia cámara, sorprendida por su presencia. Sus manos comienzan a tantear, saliendo de plano, como si estuviera tocando el aparato. En ese instante se escucha un ruido y unos pasos. La chica se sobresalta y mira más allá de la cámara, hacia la salida del paso subterráneo que no cubre la cámara. Su cara refleja entonces una mezcla de rubor y sorpresa. Lentamente recobra un semblante provocador, casi sensual, aunque mantiene un punto de nerviosismo. Se produce un brusco corte. En mitad de la oscuridad se escucha todavía la pista de audio. Parece la voz de la chica. Mantiene un tono seductor a la vez que desafiante:

*“Vaya... Parece que le puede la impaciencia”*

La pista de audio también se corta. Todo queda en silencio y en total oscuridad hasta que el audio nos devuelve las primeras notas de una canción.



DARK MOON | A PERFECT WORLD OST | CHRIS ISAAK

Retorna la imagen. El escenario ha cambiado de manera evidente. El cuerpo desnudo de la mujer ocupa todo el plano. Está atada a una silla mediante gruesa cinta americana de color gris. La cabeza permanece encintada al reposacabezas, manteniéndola erguida e inmovilizada. Además, está amordazada. Como fondo únicamente se percibe un telón negro. El suelo parece simple hormigón industrial.

El plano realiza un lento zoom en el rostro de la chica. Sus ojos grandes y azules rebosan de lágrimas, irritados. No cesan de moverse tratando de captar a la persona que hay tras la cámara. Se escuchan sus sollozos ahogados. Parece que la persona que hay tras la cámara se acerca a ella. La expresión de pánico va en aumento y acaba por convertirse en una mueca de repulsión. Fundido en negro.

El fundido da paso, segundos después, a la imagen de la chica, esta vez en una vista lateral. La cinta que une su cabeza al reposacabezas no le permite mirar hacia la cámara directamente. Lentamente, con una calma fría, unas manos aparecen tras ella. Una de ellas lleva un cuchillo

pequeño y afilado. Con gestos precisos, el cuchillo comienza a realizar un profundo corte en las articulaciones de Carla. La sangre mana al instante mientras los tendones van quedando al descubierto con nuevos gestos implacables. El cuerpo de la chica sufre estertores de dolor pero apenas logra moverse debido al abrazo de la pesada silla y la cinta adhesiva. Fundido en negro.

La misma operación se repite con cada una de sus articulaciones. La agresión revela un deleite tan pausado como psicópata. Tras el último fundido en negro el plano nos revela una última imagen de Carla, como una marioneta rota y ensangrentada. El zoom se acerca de nuevo a su rostro. Sus ojos. El cuchillo los mutila, dejando dos horribles cuencas vacías. Fundido en negro final.

### **El vídeo de Matt**

Vemos un conjunto de tomas realizadas en un supermercado con una calidad de video muy precaria que nada tiene que ver con las tomas de las anteriores filmaciones. Por la ubicación de la cámara, y los diversos cambios de plano, es evidente que se trata de filmaciones de las cámaras de seguridad de un supermercado. Parece que la persona que ha montado el video ha recopilado una serie de fragmentos donde Matt es el protagonista. Vemos al muchacho reponiendo los lineales, manejando un transpalet, barriendo o fregando el suelo. En todas estas tomas se percibe también otro elemento común: en algún momento de su tarea el chico se despista por la presencia de una mujer atractiva. Aunque no hay pista de audio es evidente que Matt lanza algún tipo de piropo a las chicas. Sorprende ver la habilidad que demuestra a la hora de seducirlas. Todas se detienen a hablar con él y flirtear unos minutos. Este tipo de tomas alternas se han montado progresivamente, cada vez a mayor velocidad, repitiendo la situación en muchos casos de manera obsesiva. Se produce un corte. Sección en negro.

Un grito de dolor desencajado. El rostro del muchacho aparece en pantalla, sudoroso, nervioso, asustado hasta límites inconcebibles. La calidad de la imagen vuelve a ser la habitual en las anteriores cintas. El plano encuadra únicamente su rostro. Las muecas de sufrimiento y sus histéricos chillidos dejan patente que en algún punto fuera de plano está recibiendo una tortura. Un reguero de sangre salpica de vez en cuando su cara, demostrando las brutales mutilaciones a las que parece estar sometido. Por los sobrecogedores sonidos que se escuchan, bien parece que lo están descuartizando vivo. No tarda en caer en shock y su cabeza se desploma sobre su pecho. Durante un rato el plano capta solo su cabello y el zarandeo de su cabeza. Las mutilaciones continúan. Fundido en negro. Fin del video.



### **INVESTIGACIÓN**

INVESTIGAR ES ANALIZAR ALGO HASTA ENCONTRAR EVIDENCIAS DE UNA HIPÓTESIS. LOS INFORMES Y LAS CINTAS DAN LA OPORTUNIDAD A LOS PR DE AVERIGUAR MUCHOS DATOS Y DETALLES IMPORTANTES. PLANTÉALES LA ESCENA COMO UN ROL EN VIVO. CONVERTID LA HABITACIÓN EN LA SALA DE LA COMISARÍA, O SI LO PREFERÍS, EN EL SALÓN DE UNO DE LOS HOGARES DE UN/A PR. QUE ACTÚEN COMO VERDADEROS INVESTIGADORES, REPARTIÉNDOSE LOS ELEMENTOS A ANALIZAR, COMENTANDO, APUNTANDO DATOS... COMO GUÍA DEBES TRABAJAR EL AMBIENTE, EL TRANSCURRIR DE LAS HORAS, LA VISITA DE ALGÚN EXTRA PARA TRAERLES ALGO DE COMER... LAS PRUEBAS DE JUEGO HAN DEMOSTRADO QUE ESTA ESCENA PUEDE ALARGARSE DURANTE HORAS; NO DUDES EN USAR TUS ARTES NARRATIVAS PARA ROMPER DE VEZ EN CUANDO LA MONOTONÍA Y VALERTE DEL ESCENARIO. CREA CONTRASTES Y TEXTURA DRAMÁTICA.

### **El vídeo de Sussie**

Esta cinta no muestra preludio alguno. Comienza en el momento que la cámara graba la mirada asustada de la Sussie.

Su asesinato es menos ritualizado que los demás pero resulta igualmente terrible. Dos brazos enfundados en látex negro se encargan del macabro proceso. Utilizando diversos instrumentos afilados y perforantes realiza cortes y laceraciones indiscriminadas por toda la superficie del cuerpo de Sussie. El acto se desarrolla con lentitud, dejando que la sangre mane y resbale sobre el cuerpo desnudo de la mujer. Las lesiones, que no parecen excesivamente crueles por separado, cobran gravedad según se convierten en decenas de pequeñas hemorragias.

Un potente foco ilumina la cara de Sussie durante todo el proceso. Al principio la vemos presa de la histeria; sus gritos de pánico se suceden, uno tras otro, hasta que finalmente las fuerzas la abandonan y no puede hacer más que llorar y ver como, con la sangre, se le escapa la vida.

Sussie tarda unos veinte minutos en desangrarse. La grabación no se detiene hasta que expira, momento en el cual le son arrancados sus ojos sin vida.



### **CONSEJO MUSICAL**

UTILIZAR MÚSICA NO ES OBLIGATORIO PERO TE AYUDARÁ A NIVELES SORPRENDENTES. LAS CANCIONES ELEGIDAS PARA LOS VIDEOS DE CARLA Y ROSE SUPONEN UNA CONEXIÓN EMOCIONAL ENTRE ASESINO Y VÍCTIMA Y PUEDEN LLEGAR A INFLUIR SOBRE LAS HIPÓTESIS DE LOS PR.

EL ASESINO NO HA AÑADIDO MÚSICA EN LOS VIDEOS DE MATT Y SUSSIE. PUEDES DESCRIBIR EL HORROR "A SECAS", EN MITAD DEL SILENCIO, O QUIZÁ UTILIZAR MÚSICA DE HORROR QUE REALCE EL DRAMA. UN TEMA PARTICULARMENTE RECOMENDABLE EN AMBOS CASOS ES "ETERNITY" DE LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA "*The Thing*", compuesta por el genial ENNIO MORRICONE. ESTE TEMA PUEDE SERVIRTE TAMBIÉN COMO RECURSO GENERAL PARA TODOS LOS SNUFF, EN EL CASO DE QUE ENCONTRAR LOS TEMAS RECOMENDADOS PARA EL DE ROSE Y EL DE CARLA TE RESULTE DIFÍCIL.

## EL CONTENIDO DE LOS DOSSIERS

Hay tres carpetas, una por cada víctima relacionada con el caso (ver Ayuda de Juego “**03\_Fichas\_policiales\_e\_informes**”). Además, una pequeña anotación manuscrita en el interior de una de las carpetas comenta que **existe información adicional en archivo informático**. Medina no tiene ni idea de lo que eso significa, era una nota de Wilson. Cada carpeta contiene la ficha policial de las víctimas y una página adicional donde se resume toda la información obtenida por Bud Wilson en el entorno de las mismas. Hay también dos poesías destinadas a Matt y a Sussie respectivamente. Los allegados de estas víctimas las recibieron pocos días después de haber recibido los DVD's. No hay constancia de ninguna poesía destinada a Carla.

## PISTA CLAVE

TODOS ESTOS DOCUMENTOS DE LOS QUE ESTAMOS HABLANDO ESTÁN A TU DISPOSICIÓN EN EL ANEXO: **AYUDAS DE JUEGO**, AL FINAL DEL LIBRO. TAMBIÉN PUEDES DESCARGAR LAS **AYUDAS DE JUEGO** EN NUESTRA WEB. EN EL CASO DEL CONTENIDO DE LOS DOSSIERS, A PARTE DE FACILITAR INFORMACIÓN DE PRIMERA MANO, TIENEN UNA FUNCIÓN INMERSIVA; CONSEGUIRÁN QUE LOS PR SE SIENTAN MUCHO MÁS INVOLUCRADOS EN LA ATMÓSFERA DE LA HISTORIA. PODRÁN TOCAR, RELEER, SUBRAYAR Y REALIZAR TODO TIPO DE HIPÓTESIS A PARTIR DE LOS MISMOS. ALGUNOS TIENEN INFORMACIÓN REALMENTE VITAL Y RELEVANTE, MIENTRAS QUE OTROS BUSCAN UNA RESPUESTA MÁS EMOCIONAL. TE SORPRENDERÁ LA INTENSIDAD QUE ESTOS ELEMENTOS LE CONFIEREN A LAS SESIONES.

Bastian (y el teniente Medina, claro está) saben que este caso estaba en manos del detective **Bud Wilson** hasta hace relativamente pocas semanas. Wilson era el compañero habitual de Bastian pero Medina quiso que Wilson llevara ese caso en solitario. Hace un par de semanas Wilson abandonó el cuerpo de policía sin dar demasiadas explicaciones. Según dijo, se marchaba de New York para montar un pequeño negocio de pesca en Hamilton County. Muchos comentan que se sentía culpable por trabajar en una profesión tan arriesgada, siendo padre de una niña pequeña.

Si el teniente Medina es preguntado por la razón de haber delegado en Wilson el caso, o las posibles causas de su marcha, no aporta demasiados detalles. Le dio el caso a Wilson porque Bastian ya estaba demasiado cargado de trabajo. Y la marcha de Wilson la percibe como un gesto de cobardía. *No todos valen para esto*, dice con severidad. La realidad es bien diferente: Medina sabe que Bastian es el más seguro candidato a sucederle en el puesto una vez que se jubile. No puede soportar que alguien eclipse su éxito y su papel de liderazgo. Mientras él siga en el puesto de teniente piensa asegurarse de que Bastian no brille más que él. Solo puede haber una estrella en el departamento. Le asignó el caso a Wilson porque le consideraba débil y pusilánime, incapaz de resolverlo. Y así ha sido. Pero no contaba con la marcha de Wilson, ni con algunas pistas que el agente dejó al margen de los dossiers. Ahora que sus superiores le presionan para que resuelva el caso, Medina ha decidido tomar la sartén por el mango. En lugar de dejar el caso únicamente en manos de Bastian (cosa que le daría demasiado protagonismo), ha decidido crear el grupo mixto de los PR. Piensa seguir de cerca sus progresos y valerse de sus posibles avances en la investigación para atribuirse los méritos. Tan lamentable como efectivo. Sin duda, Medina quiere salir por la puerta grande, a toda costa...

## Los archivos informáticos

Los archivos digitales de la policía se encuentran en un servidor informático al que pueden acceder todos los ordenadores de la red policial. Una compleja y burocrática política de privilegios y claves aseguran que la información solo sea accesible para los ojos que correspondan. Toda la información que los PR han recibido impresa en los dossiers también está colgada en los servidores de la policía y los PR tienen acceso a ella con su autorización correspondiente. Si echan un vistazo a las carpetas digitales del caso descubren que no hay más información que esa, lo cual no cuadra con la anotación manuscrita por Wilson en el interior de una de las carpetas. Se supone que debería haber más algunos archivos adicionales...

El archivo que comenta Wilson no se encuentra en el servidor sino en el "escritorio" del que era su ordenador. Bastian y Wilson compartían ordenador y despacho, así que no es difícil acceder a él. Si a alguien se le ocurre mirar en ese PC descubre un documento comprimido (“**sin\_título.zip**”). Bastian sabe que no es uno de sus documentos y que seguramente es un viejo archivo de Wilson. Al hacer click para descomprimir el archivo, pide una contraseña. La clave es “**Sarah**”, el nombre de la hija de Wilson. Si los PR son incapaces de llegar a esta conclusión simplemente pueden hacer que algún experto informático de la policía les solucione el problema, pero tarda un par de días en hacerlo y... no resulta tan gratificante. Consulta la Ayuda de Juego “**04\_Archivo\_Informático\_Sin\_Título**”.

para descubrir esas notas documentales de Wilson. No son una pista clave para el caso pero añaden elementos muy inquietantes.

## UN E-MAIL DESESPERADO

Seguramente los PR piensan en acudir a Bud Wilson, el anterior encargado del caso. Bastian, que ha sido compañero suyo hasta hace un tiempo, dispone de su número de teléfono personal. Pues bien, si intentan contactar con él a través de este número les contesta una sola vez, de manera un tanto fría. No aporta ni un dato más allá de lo que expuso en sus informes. Alega que el motivo que le llevó a dejar su puesto fue el riesgo implícito a la profesión, riesgo que decidió dejar de correr cuando tuvo a su primera hija, Sarah. Los PR se quedan un tanto frustrados si pretenden sacar algo más de Wilson. Deja que prosigan sus investigaciones. Unas horas más tarde, Leiber recibe un e-mail desde la dirección de correo personal de Wilson. Puedes consultarla y hacer una copia para los jugadores en la **Ayuda de Juego "05\_el\_e-mail\_de\_Wilson"**.

Si los PR no han sido capaces de descubrir por si solos el tema del archivo informático oculto de Wilson, y si insisten en preguntarle sobre ello, puedes hacer que les escriba un segundo e-mail comentando donde está el archivo y cual es la clave.



## MÚSICA PARA LA INVESTIGACIÓN

TODO ESTE PRIMER BLOQUE DE LA INVESTIGACIÓN PUEDE TENER UNA DURACIÓN VARIABLE Y COBRAR DIFERENTES FORMAS SEGÚN LO AFRONTEN LOS PR, PERO MANTIENE UN DENOMINADOR COMÚN EN TODO CASO: UNA GRAN DENSIDAD DRAMÁTICA. ESCOGER UNA SOLA CANCIÓN PARA TODO ESTE PROCESO PUEDE RESULTAR INSUFICIENTE. ES MÁS RECOMENDABLE CREAR UNA PEQUEÑA LISTA DE TEMAS QUE PUEDAS IR ALTERNANDO. ESTAS SON NUESTRAS PROPUESTAS, ORDENADAS POR EL TÍTULO DE LA CANCIÓN / DISCO / AUTOR:

- *We're Different* | Red Dragon OST | Danny Elfman
- *Vice Principal* | The Happening OST | James Newton Howard
- *Lamenta* | The Truth & The Light - Music from X-Files | Mark Snow

A PARTE, SI LOS PR DESCUBREN EL ARCHIVO “*SIN \_ TÍTULO.ZIP*” DE WILSON, PUEDES UTILIZAR UN TEMA CON UN PUNTO MÁS PROFUNDO Y TERRIBLE PARA SUBRAYAR EL HORROR DE “LEYENDA UR-BANA” DEL SNUFF:

- *The Cell* | Red Dragon OST | Danny Elfman



## SEGUNDA PARTE: CÁMARA

### INTRODUCCIÓN

En la Primera Parte del Escenario se han presentado los hechos que despiertan el interés de los PR (y de los jugadores). Con los datos que ya tienen sobre la mesa pueden comenzar a barajar hipótesis y a crear un posible perfil criminal. El anterior encargado del caso, Bud Wilson, ya no puede facilitar más ayuda y deben darse cuenta de que solo ellos y su astucia pueden sacar adelante el caso.

Posiblemente te encuentres en la situación de tener que dejarles indagar largo y tendido entre las fichas policiales de las víctimas, las entrevistas que realizó Wilson y las poesías. Los más avisados querrán visualizar varias veces los DVD's, ocasión que debes aprovechar para aumentar su paranoia, añadiendo detalles de tu propia cosecha que sumerjan a los investigadores un poco más en el horror. Mientras los personajes disfruten analizando estos datos, déjales hacer. Observa las conclusiones a las que llegan y toma nota de

sus vías de acción. Esta información será muy útil para presentar los sucesos de este capítulo. La verdadera maledicencia de *Estrellas Anónimas* está en esta Segunda Parte. En ninguna de las numerosas pruebas de juego que hemos realizado ha habido una combinación de igual de decisiones y actitudes por parte de los jugadores, que pueden dar lugar a cursos de acción verdaderamente variados.

A partir de ahora los PR tienen que afrontar la investigación de manera directa y activa. Deben decidir desde dónde retoman el caso de Wilson, o si van a enfocarlo de diferente manera. A continuación se detallan múltiples posibilidades en relación al entorno de cada víctima, aunque es muy posible que los jugadores no sean tan ordenados y vayan simultaneando entre cada una de las líneas de acción.

Adicionalmente se presentan algunas escenas sobre el snuff y otras muy personales que sirven para involucrar de manera más intensa a los PR.

## **ALREDEDOR DE CARLA**

Por varios motivos los investigadores pueden decidir centrarse primero en el entorno de Carla. Cronológicamente es lo más acertado porque la recepción de su DVD y su desaparición ocurrieron en primer lugar. Además, a excepción de Rose, Carla es la única víctima que no tiene poesía vinculada. Los personajes pueden creer, con razón, que la poesía aún no ha sido hallada.

## **LOS PADRES DE CARLA**

En el 3º-2º, del número 10 de Rodney St., en pleno barrio del Soho, viven los padres de la víctima. Habitán un pisito pasado de moda, al que apenas entra la luz y donde todo responde a la más absoluta sobriedad.

Tras las presentaciones iniciales y los incómodos recordatorios sobre el caso, enseguida se percibe que **Henry Beckmann** es el hombre de la casa, limitándose **Julie** a contestar solo a preguntas directas. Corroboran los datos incluidos en la entrevista de Wilson (recepción de la cinta el 12 de octubre, último contacto telefónico con ella a mediados de septiembre...). Ciertamente, no tienen más datos que aportar a ese nivel. En una esfera de interés más psicológico (puede realizarse una **tirada de SOC** acentuada con Empatía, por ejemplo) es evidente que los padres de Carla muestran cierta indiferencia o frialdad ante el asunto. Aunque sus palabras tratan de expresar dolor ante la pérdida de su hija, su actitud y su mirada distan mucho de transmitir un profundo pesar. Entre Carla y sus padres existía sin duda una profunda brecha de tiempo e incomprendimiento, un muro de hielo.

## **JIMMY NOËL**

Cuando se acercan a la zona del Soho en la que vivía Carla debes enfatizar que se trata de un rincón relativamente inhóspito del barrio. No hay demasiada nieve porque hace dos días que no se deja caer, pero las calles están húmedas y sucias.

Jimmy aparece de pronto en escena. Es un vagabundo de luenga barba amarillenta, vestido con coloridos harapos y una raída bufanda de los Lakers. Malvive parapetado tras un carro que siempre está repleto de cosas increíbles, las cuales suele regalar desinteresadamente a la gente que considera merecedora de ello. Por esta y algunas otras razones, Jimmy es conocido en el barrio por el apodo de **Jimmy Noël**.

La conversación con el vagabundo sirve de contrapunto tragicómico a la situación que están viviendo los PR.

*"Feliz Navidad muchachos... ¿No tendréis en el fondo de vuestros bolsillos unos dólares o algunos cigarrillos que os sobren?"*

Jimmy puede decirles un par de cosas sobre Carla, la muchacha rubia del abrigo blanco. La poli estuvo preguntando por ella hace un tiempo y él prestó su colaboración, aunque recuerda que no se lo agradecieron mucho y le trajeron como a un maldito borracho.

*"Esa chica nunca sabía dónde mirar. Yo no sé nada de su vida, pero sí sé que lo miraba todo con malos ojos, como si no le gustara lo que veía. El año pasado le felicité la Navidad, deseándole que Santa Claus le trajera muchos regalos. ¿Saben lo que me contestó? ... Que Santa Claus no se atrevería a venir a esta zona del barrio... Pero se equivoca..."*

En ese momento saca un gorro de Santa Claus con el logotipo de una famosa hamburguesería bordado y se lo pone en la cabeza, profiriendo teatrales risotadas. Un vagabundo con tres dientes que descansa en unos cartones cerca de allí se suma a las carcajadas, como si realmente disfrutara con la actuación de Jimmy.

*"El mismo día en que la policía dijo que desapareció la vi salir de la tienda de Billy (señalará enfrente). Luego fue hacia la otra parte del barrio, donde está su bloque. Yo no suelo ir allí porque mi rincón es éste y lo tengo que cuidar, ¿saben?"*

## ROCK&BILLY RECORDS

Si algo parece fuera de lugar en la calle en la que los PR se encuentran es una tienda de discos, pero ahí la tienen. Situada en unos bajos de fácil acceso mediante una rampa y unas escaleras, la fachada destaca por sus parches de cemento y las vigas de acero que recorren horizontalmente su superficie entre hileras de ventanas. Un letrero de colorido casi insultante, iluminado durante las horas nocturnas por unos focos laterales, anuncia el nombre de la tienda. Evidentemente está especializada en *rock&roll*, aunque tienen mucho género *country* y un apartado para las novedades que deben encontrarse en toda tienda de discos, aunque Billy considere todo esa música una *marronada para niñatos*. Para acceder al interior hay que atravesar primero un pasillo con escaparates a ambos lados, repletos de pósters y expositores de los cantantes más importantes, destacando entre ellos un pódium de honor para "El Rey".

Dentro, la iluminación es hospitaliariamente blanca y huele a palomitas. Billy ha colocado hace poco una máquina de *pop-corn*, que además emite unas aberrantes tonadas esporádicas; ha sido colocada (intencionadamente) junto a las novedades más comerciales. Los discos están dispuestos en estanterías metálicas blancas, la mayoría torcidas y algo oxidadas. Las paredes, de un color azul celeste, están notablemente sucias hasta media altura. Es evidente que Billy mueve a menudo la disposición de los expositores.

En la zona central de la tienda y tras un mostrador circular (sirve a la vez de caja y de cabina de sonido) se encuentra Billy, agarrando un micrófono de aspecto *vintage* y saludando a los recién llegados, dedicando baladas a las chicas, por supuesto. Si los PR han sufrido un notable descenso del Ánimo en las escenas anteriores, puedes relajarte un poco el ambiente aquí. Billy es un tipo agradable y, hay que admitirlo, pone buena música. Puedes solicitar una **tirada de ESP (Alegria)** para intentar que ganen algo de Ánimo.

Billy pasó hace unos años de los cuarenta, por más que intente disimularlo con su juvenil *look rockabilly*. Su expresión es afable, ligeramente atractiva, aunque su nariz es demasiado estrecha y aguileña como para parecerse a Elvis. Viste ropa sencilla: camiseta blanca, pantalones oscuros y camperas. Es un tipo sin nada que esconder y no tiene problemas en hablar con la policía de lo que sea, aunque actúa menos cohibido si no le plantan la placa en los morros.

Billy sabe que Carla era una estudiante un tanto depresiva que vivía al otro lado de la avenida, en el tercer portal a la izquierda, tras el Túnel de los Niños Muertos. Desconoce por completo lo que ha podido pasar, aunque sospecha que ha sido asesinada por los rumores que corren por el barrio. Al menos una vez a la semana se pasaba por la tienda y se miraba las estanterías del fondo, la de los discos de ocasión. ¿Lo último que compró?... Pues **poco antes de su desaparición le había encargado la banda sonora de *A Perfect World***.

"*Nunca llegó a llevársela... Esas son las vueltas de la vida. Ahora que lo pienso, voy a devolver el disco a su sitio...*"

## ! PISTA CLAVE

**EN EL MOMENTO QUE ABRE LA CAJA DEL CD PARA DEVOLVERLO A SU BOLSA DE PROTECCIÓN, DESCUBRE, SIN OCULTAR SU ASOMBRO, QUE NO ESTÁ. VALGA DECIR QUE EN LAS ESTANTERÍAS SOLO ESTÁN LAS CAJAS, QUEDANDO LOS CD'S GUARDADOS EN BOLSITAS DE PLÁSTICO TRAS EL MOSTRADOR.**

**TAMPoco SE DIO CUENTA DE QUE AQUEL EXTRAÑO TIPO QUE ESTABA EN LA TIENDA, MINUTOS DESPUÉS DE QUE ENTRARA CARLA POR ÚLTIMA VEZ, LE ROBÓ EL CD.**

**SI LOS PR SE MOLESTAN EN CONSEGUIR UN EJEMPLAR DE LA BANDA SONORA DE *A Perfect World* DESCUBREN OTRO DATO INTERESANTE. UNA DE LAS CANCIONES COINCIDE CON LA QUE SUENA DE FONDO EN EL SNUFF DE CARLA. SE TRATA (COMO HABRÁS DESCUBIERTO SI TE HAS FIJADO EN LA MÚSICA RECOMENDADA PARA Dicha ESCENA) DEL TEMA *DARK MOON* DE CHRIS ISAAC.**

## EL TÚNEL DE LOS NIÑOS MUERTOS

Es casi imposible que los investigadores no se asomen por aquí, aunque solo sea por curiosidad. La entrada al paso subterráneo se encuentra a escasos cien metros de la tienda de Billy. Si los PR son observadores pueden ver que la mala fama de ese lugar tiene un efecto tangible en los transeúntes. Son realmente pocos los que se aventuran a utilizarlo y los que lo hacen caminan deprisa e intranquilos. La soledad del entorno contrasta fuertemente con el ajeteo de la avenida que ruge varios metros por encima.

Lo primero que comprueban al bajar las escaleras hacia la boca del túnel es que *uno no debe poner las manos en ciertas barandillas*; se encuentran recubiertas de una mugre viscosa cuya procedencia no merece la pena

investigar. El pasillo se revela angosto. Un techo curvo y demasiado bajo, así como la basura que se amontona en los flancos, le confieren un aire claustrofóbico. El recorrido traza una curva unos treinta metros más allá de la entrada, lo cual impide ver directamente la salida. Regueros de humedad trazan manchas pardas que se asemejan a las de una piel anciana y marchita. Los azulejos que protegen las paredes hasta media altura hace tiempo que dejaron de resultar decorativos. Muchos se han desprendido y revelan húmedas costras de cemento. La pintada que los PR pudieron ver en el DVD de Carla sigue allí: "Nadie cruzará al otro lado del Túnel de los Niños Muertos". Si ya les parecía siniestra en la grabación, en directo resulta doblemente turbadora. Bajo un par de cartones hay un tipo que parece dormido. En realidad está en coma. Es un drogadicto del barrio que tuvo un mal viaje hace un par de días, del que aún no ha vuelto. Los PR están a tiempo de salvarle la vida si avisan a una ambulancia.

Encontrar indicios es una tarea ardua. Hay dos maneras de afrontar las tiradas. Si simplemente se limitan a buscar *lo que sea, cualquier PR puede tirar SYR* (acentuando con *Buscar*, si es el caso). Recomendamos aplicar un -2 al NP. La segunda manera de afrontar la búsqueda supone una inspección más minuciosa y criminológica, indicando alguna intención más concreta (ir a buscar el lugar donde debía estar ubicada la cámara, peinar meticulosamente esa zona...) **Los PR que posean el acento Criminología pueden utilizarlo para acentuar una tirada de MEN**, en este caso aplicando únicamente un -1 al NP.

### PISTAS CLAVE

EL PR QUE CONSIGA UNA CE MÁS FAVORABLE OBTIENE SU RECOMPENSA: EN LA ZONA APROXIMADA EN LA QUE CARLA SE DETUVO (SEGÚN VIERON EN EL DVD), Y BAJO UNAS REVISTAS MOJADAS, HAY UN LLAVERO CON FORMA DE MEDIO CORAZÓN. CUELGAN DE ÉL CUATRO LLAVES, DOS DE LAS DE UN TAMAÑO ESTÁNDAR Y LAS OTRAS MÁS PEQUEÑAS Y FABRICADAS DE UN MATERIAL MENOS PESADO. AUNQUE NO NOS GUSTA ADELANTAR ACONTECIMIENTOS TE PUEDE SER ÚTIL SABER QUE LAS GRANDES PERTENECEN AL PORTAL Y EL PISO DE CARLA. UNA DE LAS PEQUEÑAS SE CORRESPONDE CON SU BUZÓN Y LA OTRA CON SU TAQUILLA PERSONAL EN LA ESCUELA DE ARTE DONDE ESTUDIABA.

Si consigues crear una intensa densidad ambiental puedes plantearte realizar **tiradas de ESP (Miedo)**. El lugar en sí no es más horrible que tantos otros rincones malsanos de New York pero la presión psicológica de estar en una escena relacionada directamente con el rapto de una de las víctimas le otorga un cariz bien diferente.





## EL PISO DE CARLA

Al otro lado del túnel y cerca de un bar de motoristas (muy ruidoso a partir de las siete de la tarde) se encuentra el portal del bloque de Carla. Está aparentemente cerrado pero al empujar la puerta cede sin esfuerzo. **Una de las llaves grandes del llavero que han podido encontrar en el túnel pertenecen a esta puerta.**

El descansillo de las escaleras es sobrio y está mal iluminado. Es un habitáculo cuadrado de suelo un tanto irregular debido a la vejez del embaldosado. Al fondo y a la derecha se encuentran los buzones; a la izquierda, la única puerta de la planta baja, que es la portería. Las escaleras, anchas y combadas por el tiempo, ascienden hacia los pisos superiores dejando un gran hueco intermedio desde el que se ven las diferentes plantas del edificio (seis en total).

### PISTA CLAVE

SI HUSMEAN EN EL BUZÓN DE CARLA VERÁN QUE CONTIENE ALGO. COGERLO CON LOS DEDOS A TRAVÉS DE LA BOCA DEL BUZÓN ES COMPLICADO (REQUIERE SUPERAR UNA TIRADA DE CUE QUE PUEDE ACENTUARSE CON *ALLANAMIENTO* O *TECNOLOGÍA -ESPIONAJE E INFILTRACIÓN*-, USANDO LOS GADGETS ADECUADOS, COMO UNA GANZÚA ELÉCTRICA O PINZAS TELESCÓPICAS). UNA DE LAS LLAVES PEQUEÑAS DEL LLAVERO QUE ENCONTRARON EN EL TÚNEL ABRE EL BUZÓN. EN SU INTERIOR HAY UN SOBRE BLANCO SIN NADA ESCRITO (NO ENCONTRARÁN HUELLAS). ES LA POESÍA DEDICADA A CARLA. PARECE SER QUE EL ASESINO NO SIGUE UN ORDEN ACTUACIÓN DEMASIADO PRECISO. ACUDE A LA AYUDA DE JUEGO **06 – POESÍA – CARLA** PARA MÁS DETALLES.

Si están demasiado tiempo rondando por la zona, una joven rolliza y pelirroja se asoma a la puerta que hay en la planta baja. Viste un largo jersey morado de lana que oculta parcialmente su cuello y sus manos, en un rictus de timidez. Es **Roseanne**, la hija de los dueños del edificio. Sus padres no están, han ido a un campeonato de belleza canina con su chihuahua *Atom*. Ella misma se ofrece a ayudarles si necesitan algo. Roseanne puede contestar algunas preguntas sobre Carla y accede a abrirles el piso si se identifican como policías (aunque pide que le dejen llamar primero a su padre). Hace un tiempo vino otro policía, entró un rato al piso y luego dio orden de que no lo abrieran para nadie excepto a la policía. Recuerda al agente Bud Wilson si se lo describen.

Toda su familia está muy intrigada por lo que le ha podido pasar a Carla. La policía dijo que estaba desaparecida pero no saben nada más desde entonces. En realidad están algo molestos porque no pueden realquilar el piso hasta que la policía les dé permiso: *¿tardarán mucho?* pregunta.

Roseanne no tiene una opinión demasiado buena sobre Carla; una **tirada exitosa de SOC**, que pude acentuarse con *Empatía*, permite adivinar que en realidad le tenía cierta envidia. Si se le da la suficiente confianza comenta que Carla era *una descarrilada, una pendona que se acostaba con un montón de tíos diferentes y que nunca tenía una relación estable*. Además, escuchaba música muy rara y vestía ropa demasiado provocativa. No le extraña nada que haya acabado mal.

### PISTA CLAVE

ROSEANNE COMENTA TAMBIÉN QUE CARLA SOLÍA FRECUENTAR EL **FLESH**, EL LOCAL DE “BORRACHOS” (SE REFIERE A LOS MOTEROS) QUE HAY AL LADO. SEGÚN ELLA, CADA DOS POR TRES SE ENROLLABA CON UNO DE ESOS “VIKINGOS” Y SE LOS TRAÍA AL PISO. ROSEANNE ESTÁ SEGURA DE QUE CARLA ES MUY POPULAR ENTRE LA GENTE DEL LOCAL. ESTE COMENTARIO DEBERÍA RESULTAR SUFFICIENTE PARA QUE LOS PR SE ANOTEN EL NOMBRE DEL *FLESH* ENTRE LOS LUGARES A VISITAR DURANTE SU INVESTIGACIÓN.

Si suben por las escaleras hasta el piso de Carla (no hay ascensor), ven que el edificio no está en muy buen estado. La pintura verde de las paredes se ha desconchado en algunos rincones y las barandillas están desgastadas. En ciertos tramos apenas hay luz, incluso durante el día. La claraboya ubicada en lo alto del hueco de las escaleras hace años que debería haberse limpiado. Roseanne comenta que mantener el edificio es caro y que con lo que cobran a los inquilinos *no pueden permitirse ciertos lujo*s.

### PISTA CLAVE

MIENTRAS LOS PR SUBEN HACIA EL PISO DE CARLA, REALIZA UNA **TIRADA SECRETA<sup>1</sup> DE SYR POR CADA PR**, APlicando un **-2 AL NP**. ANDREW THULING PUEDE ACENTUAR CON INTUICIÓN. AQUEL QUE LA SUPERE VE ALGO MOVERSE POR EL RABILLO DEL OJO, ESCALERAS ARRIBA, COMO SI ALGUIEN SE HUBIESE ASOMADO UN INSTANTE PARA LUEGO ESCONDERSE DE NUEVO. ES UNA SENSACIÓN MUY FUGAZ Y, A MENOS QUE VARIOS PR LA HAYAN TENIDO, POSIBLEMENTE LA IGNORARÁN.

<sup>1</sup> Una Tirada Secreta es aquella que el Guía debe realizar lejos de miradas curiosas y sin dar ninguna explicación a los PR. Se realiza cuando el Guía necesita saber si puede ocurrir algo que los PR, tal vez, no puedan percibir.

SI ALGUIEN DECIDE REACCIONAR DEPRISA Y SUBIR LAS ESCALERAS, SE ENCUENTRA ABIERTA LA PUERTA QUE DA ACCESO A LA AZOTEA. PUEDES AÑADIR QUE LA PUERTA SE ESTÁ MOVIENDO JUSTO EN EL MOMENTO EN EL QUE LLEGA EL PR. ¿PUEDE SER EL VIENTO?... SIN DUDA. PERO LA VERDAD ES MÁS PREOCUPANTE. HAY UN TIPO ESCONDIDO TRAS UNOS DEPÓSITOS DE AGUA. SI ALGÚN PR DA UN VISTAZO FUERA SE ENCUENTRA CON LA TÍPICA OROGRAFÍA IRREGULAR QUE TIENE UNA VIEJA AZOTEA: MUROS BAJOS QUE LA SEPARAN DE LA AZOTEA DE AL LADO, PEQUEÑOS HABITÁCULOS PARA LAS ANTENAS, CONJUNTOS IRREGULARES DE TUBERÍAS, UNA VIEJA BICI OXIDADA QUE ALGUIEN HA ATADO A LA ESTRUCTURA DE TENDER LA ROPA, ETC... SUMA A ESTO QUE COMIENZA A LLOVER. SI AÚN CON ESTA DISUASORIA DESCRIPCIÓN GENERAL INSISTEN EN REALIZAR UNA INSPECCIÓN MINUCIOSA, REALIZA UNA TIRADA SECRETA DE SYR POR CADA PR QUE QUIERE BUSCAR. RECUERDA ACENTUAR CON BUSCAR, SI INTERVIENE BASTIAN LEIBER. EN CUANTO EL PR EN CUESTIÓN SE ACERCA LIGERAMENTE A LOS DEPÓSITOS DE AGUA, LA INTIMIDANTE FIGURA DEL *HOMBRE DEL CUCHILLO* SE ABALANZA SOBRE ÉL CON LA PEOR DE LAS INTENCIONES. ACUDE A LA SIGUIENTE SECCIÓN TITULADA “*iCUIDADO!*” Y MODIFICA LAS CIRCUNSTANCIAS PARA QUE ENCAJEN CON LO OCURRIDO.

Cuando llegan al piso de Carla, el 1º- 2º, descubren una nota colgada en la puerta: “*para cualquier consulta pase por portería, en la planta baja*”. **La otra llave grande del llavero que encontraron en el Túnel de los Niños Muertos permite abrir esta puerta.** Roseanne se queda en el rellano.

### Salón/Estudio

Se trata de un amplio habitáculo con dos grandes ventanales que dan a la calle principal. Está desordenado y hay varios elementos que llaman la atención: cuadros originales en las paredes (de artistas desconocidos para los PR) que muestran desnudos masculinos; una mesa circular, encima de la cual hay un cenicero de colores repleto de colillas (de dos marcas diferentes, si son observadores), varias carpetas apoyadas en la pared que contienen esbozos a lápiz y algunos libros y revistas de arte y diseño. Junto a la mesa hay un torno para arcilla y, algo más allá, varias estanterías forradas de papel de periódico sobre las que reposan algunas esculturas: bustos de gente, cisnes sin cabeza con las alas extendidas y senos de mujer. Parece que en el torno haya una escultura inacabada. Está claro que se trata de un busto pero apenas tiene rasgos que permitan identificarlo. En las carpetas se encuentran los esbozos del resto de las obras de arcilla pero ninguno parece hacer referencia a la obra inacabada.

En la parte más estrecha del salón hay una vieja butaca, un televisor pequeño con DVD y una alfombra de color granate, la cual puede revelar, bajo atento escrutinio (**tirada de MEN**, puede acentuarse con *Criminología*) varias manchas. Era el lugar favorito de Carla para hacer el

amor. Las manchas se corresponden con los fluidos de dos amantes (Carla y alguien más). Un análisis de laboratorio puede corroborarlo.

### Cocina:

Un espacio muy insulso. En la nevera hay comida podrida: yogures, algunas piezas de fruta arrugada, una botella de vino blanco a medio beber, un pequeño recipiente con sopa... Nada destacable ni sospechoso. Algunas hormigas deambulan entretenidas entre la grasa de los fogones. El fluorescente no funciona del todo bien.

### Pasillo:

Destaca el techo, empapelado con carteles de películas, principalmente eróticas y dramáticas (*Lunas de Hiel*, *El Último Tango en París*, *El Imperio de los Sentidos*...).

### Dormitorio:

Además de una cama sin hacer hay varias estanterías con libros y apuntes de la universidad. Leerlos no revela pistas pero perfila la idea de que Carla es una chica extraña. Entre los libros descubren alguna que otra polaroid de ella desnuda en el lavabo, fotografiándose a solas ante el espejo.

### WC:

El viejo WC de color verde claro está relativamente limpio. Sobre el lavabo hay algo de maquillaje (las barras de carmín que se corresponden con las colillas están aquí) y espuma para el pelo, un perfume sin etiqueta y un taburete que sirve de revistero. Si revisan las revistas, descubren que se trata de revistas de cine, algún cómic independiente y una revista pornográfica. **Si hojean la revista porno, una fotografía cae de ella.** No se trata de una polaroid sino de una imagen de revelado ordinario.



### PISTA CLAVE

ES UNA FOTO ESPONTÁNEA. SE VE ALGO PARECIDO A UN AULA. EN PRIMER PLANO HAY TRES CHICOS, UNO DE ELLOS MIRANDO A CÁMARA CON ROSTRO INQUISITIVO. ES UN MUCHACHO DE PIEL MORENA Y OJOS GRANDES, DE PELO REVUELTO. SU MIRADA ALBERGA ALGÚN TIPO DE RENCOR. TAMBÍEN HAY UNA CHICA QUE SIN DUDA ES CARLA, EN ACTITUD DE DIRIGIRSE AL QUE MANEJA LA CÁMARA. HAY MÁS GENTE ALREDEDOR PERO NO PARECEN PROTAGONISTAS DE LA ESCENA. ACUDE A LA AYUDA DE JUEGO: “**08 \_ LA \_ FOTO**”. INTENTA QUE LOS PR NO TE LO NOTEN PERO... ESTA FOTO ES MÁS IMPORTANTE DE LO QUE PARECE.

Si prestas la suficiente atención a los detalles y guías la escena con sensibilidad, verás que hay una intención más allá del simple descubrimiento de pistas. Cada vez que los PR entran en contacto con el entorno de las víctimas (en este caso Carla, pero más adelante con las



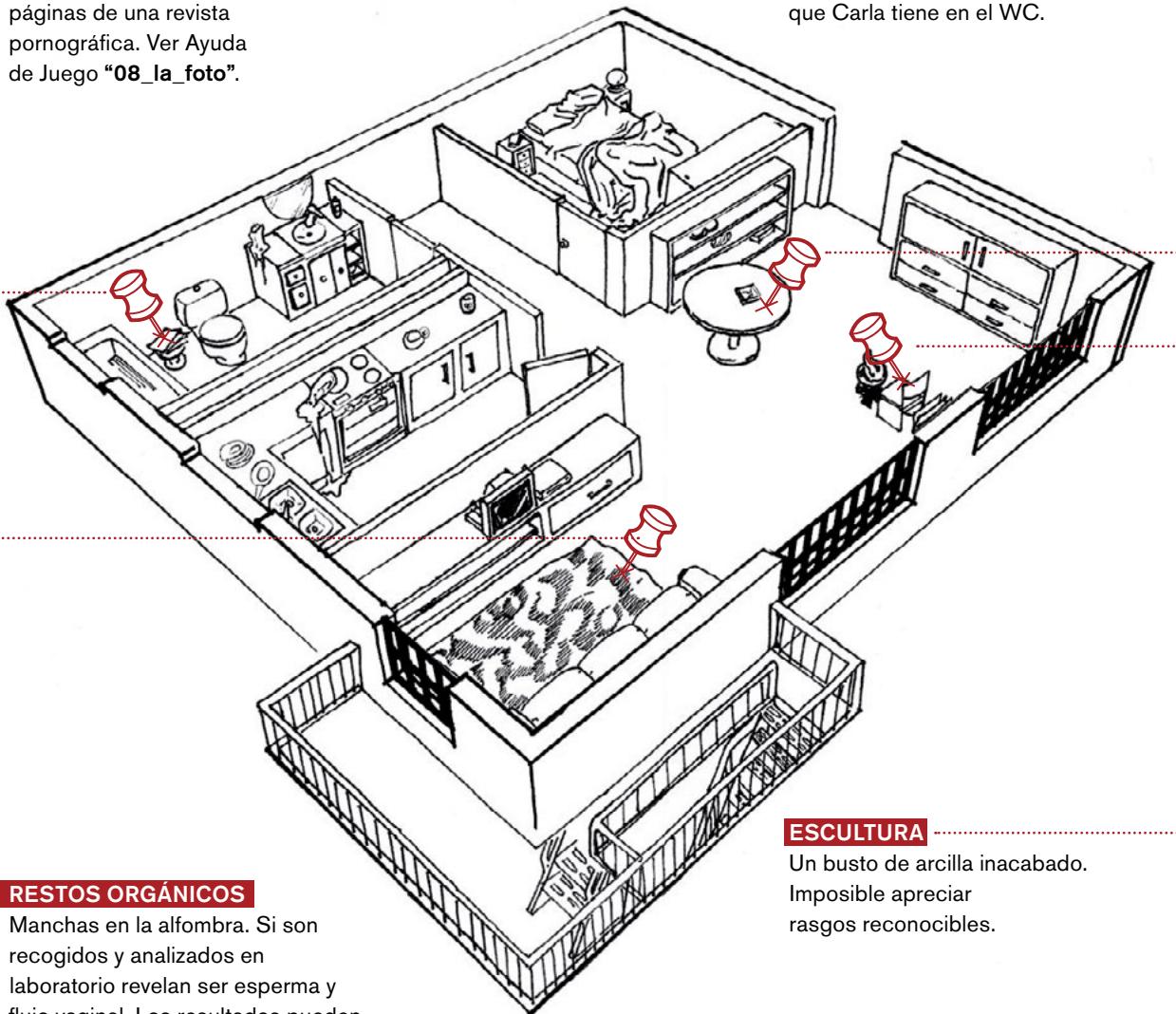
## PLANO\_DEL\_PISO\_DE\_CARLA

Como Guía, debes tener cierta visión omnisciente sobre la historia y sus elementos. Por eso hemos creado este tipo de planos en algunos puntos clave de la historia, un recurso de primer orden para entenderlos en términos descriptivos. En los siguientes párrafos entraremos en detalle sobre lo que hay en cada habitación del piso, así como su ambiente general, pero este vistazo gráfico agiliza el proceso y resulta sumamente útil durante la sesión. Podrás realizar tus propias descripciones a partir de las conclusiones del plano sin tener que recurrir constantemente a las descripciones del texto.

Los PR deberían vivir la escena intensamente desde dentro, mediante tus descripciones, siempre que sea posible. No obstante, si crees que puede ser realmente útil mostrar el plano a los PR, recurre a la Ayuda de Juego “07\_el\_piso\_de\_Carla”, en el que no se encuentran marcadas las pistas relevantes.

### FOTO OCULTA

Fotografía encartada entre las páginas de una revista pornográfica. Ver Ayuda de Juego “08\_la\_foto”.



### RESTOS ORGÁNICOS

Manchas en la alfombra. Si son recogidos y analizados en laboratorio revelan ser esperma y flujo vaginal. Los resultados pueden saberse en apenas un par de horas.

### COLILLAS

En el cenicero hay colillas de dos marcas diferentes. Una de las marcas casi siempre tiene carmín. Se corresponde con alguna de las barras de labios que Carla tiene en el WC.

### ESCULTURA

Un busto de arcilla inacabado. Imposible apreciar rasgos reconocibles.

demás) están creando lazos emocionales con ellas. Las víctimas dejan de ser una imagen y un número en la ficha policial para mostrarse como seres humanos. A través de sus allegados y su entorno, los PR descubren su cotidianidad y sus sueños truncados. Todo eso es caldo de cultivo para el drama. **Es una buena idea proponer a los PR tiradas de ESP (Tristeza)** para determinar el efecto sobre su Ánimo.



## ¡CUIDADO!

Una vez creas que los PR ya han tenido suficiente tiempo para encontrar pistas en el piso de Carla y empaparse de su ambiente, activa esta escena:

Todo comienza con un grito de Roseanne en las escaleras. Si los PR son raudos (esto puede traducirse como superar una **tirada de SYR**), llegan rápidamente al rellano. Lo suficiente para ver a una silueta escabullirse escaleras abajo. Sus pisadas retumban y hacen vibrar la estructura interna del edificio. Sin duda se trata de alguien grande. Roseanne se asoma, gimoteante, al hueco de las escaleras, un piso por encima del de Carla. Borbotones de sangre manan de una herida horrible en su pecho, derramándose por la baranda. La chica tiene el rostro desencajado por el pánico.

Si tratan de vislumbrar mejor al huidizo agresor, descubren que se trata de un tipo ataviado con un mono de mecánico. Lleva un enorme cuchillo ensangrentado en su mano izquierda. Si llaman su atención, el tipo se detiene unos instantes para mirarles... desde detrás de una máscara masculina, inexpresiva, de goma blanca y gastada. A todos los PR les resulta una máscara familiar pero solo los que superen una **tirada de MEN** logran asociarla con la del asesino de la película *Halloween*. Si la tirada tiene CE 3 o más puedes decirles incluso el nombre de dicho personaje: *Michael Myers*. ¿Una **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo? Sin duda.

Tras un interminable instante cruzando miradas con los PR, el tipo prosigue su carrera escaleras abajo. Aunque no hay duda de que corre para escapar, sus movimientos muestran una gran seguridad y no denotan ningún tipo de miedo o nerviosismo.

Resulta bastante lógico que algún PR corra a auxiliar a Roseanne. Ha recibido una terrible puñalada bajo la clavícula y pierde mucha sangre. Está demasiado afectada para hablar de manera coherente, pero balbucea algo como "Salió de las sombras... El cuchillo... ¡El cuchillo!". Para

salvarle la vida deben llamar de inmediato a una ambulancia y contener la hemorragia como bien puedan, presionando la herida hasta que llegan los servicios médicos. Ver a la mujer en tan lamentable estado puede afectar al Ánimo de los PR: pide una nueva **tirada de ESP (Miedo)**. Si nadie se molesta en prestarle ayuda inmediatamente, la chica muere sin remedio debido a la pérdida de sangre antes de que llegue una ambulancia.

¿Alguien se atreve a perseguir al agresor? Para desgracia de los PR, algunos motoristas del *Flesh* están haciendo el tonto en mitad de la calle y dificultan una carrera directa. Aprovechando esta circunstancia, el agresor corre hacia las escaleras que dan a la parada del metro exterior que hay en la esquina. La ventaja que lleva respecto a los PR pone las cosas realmente difíciles. Cualquier PR que haya salido inmediatamente tras él debe superar una **tirada de CUE** con un -2 al NP (Alanis puede acentuar la tirada con su *Agilidad* y Joel puede hacer lo propio con su *Atletismo*). Calcula la CE de cualquier tirada exitosa por parte de los PR y realiza la misma tirada por parte del Hombre de la Máscara, calculando también la CE. El Hombre de la Máscara lleva una ventaja de 5 puntos, así que solo le alcanzarán si la CE del PR alcanza estos 5 puntos más los que vaya sumando en las nuevas CE de sus tiradas. Permite hasta 3 tiradas por parte de cada personaje implicado, para escenificar la persecución. Si no le atrapan, que es lo más probable, ocurre lo que explicamos a continuación. Por cierto, los PR que han dudado unos instantes antes de salir en su busca no tienen opciones reales de atraparlo. El tipo corre como azuzado por el diablo.

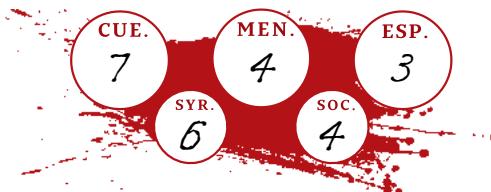
A parte de esto, los PR pueden recurrir a sus pistolas y realizar **tiradas de SYR para disparar**. Recuérdales a los jugadores que hay civiles inocentes de por medio. Una pifia significa, irremisiblemente, que alcanzan a un incauto motorista. Ten en cuenta que, según la situación de los PR respecto al agresor, pueden estar a distancia media o larga con sus correspondientes penalizadores. Consulta la normativa de combate con armas de fuego en la sección *El Peligro* del Capítulo 5.

Justo cuando los PR están más cerca de dar alcance al tipo de la máscara sienten el chirriar de unos neumáticos. Un coche acaba de arrancar, unos metros más allá del *Flesh*, y avanza enloquecido hacia la escena. Si esto sucede durante la tarde-noche, lleva las luces largas puestas y es imposible reconocer al conductor. Si ocurre de día, perciben fugazmente un rostro barbudo y un ceño fruncido enmarcando un par de ojos brillantes de odio. Todo sucede tan rápido que uno de los motoristas del *Flesh* cae al suelo tratando de esquivar el coche. El tipo de la máscara se limita a quedarse quieto, mirando al los PR en actitud retadora. El conductor resulta tan



## SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2



Nombre: EL HOMBRE DEL CUCHILLO  
ESCONDERSE (+1), FUERZA (+2)  
APUÑALAR (+1), GOLPEAR (+1)  
AUTISMO (-1)

## ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

temerario como para pasar a escasos centímetros de su colega y detribar a cualquiera que está cerca. Exige **tiradas de CUE** para esquivar al coche, si se da el caso de que algún PR está relativamente cerca del *Hombre de la Máscara*. Alanis puede acentuar con *Agilidad*. Puedes aplicar un -2 al NP si los PR están muy cerca del coche, e ir disminuyendo la dificultad si están más lejos. El agresor tenía bien preparada una huida precipitada. Una vez logra subir al coche, los PR observan como se da la vuelta desde su asiento y se les queda mirando, rígido, inexpresivo, amenazante... mientras el vehículo se pierde por las calles húmedas del Soho.



## ¿Y SI LE ATRAPAN?

ESTO ES UN ESCENARIO INTERACTIVO, NO UNA PELÍCULA DONDE TODO ESTÁ PREVIAMENTE DEFINIDO. PUEDE OCURRIR QUE PESE A LAS COMPLICACIONES QUE HEMOS DISEÑADO, LOS PR LOGREN ALCANZAR AL TIPO DE LA MÁSCARA. EN ESE CASO, EL COCHE DE SU "COLEGA" PASA DE LARGO Y LE DEJA A MERCEDEZ DE LOS AGENTES.

LA IDENTIDAD DEL TIPO (SU NOMBRE ES EMILIO CÁCERES) SE CORRESPONDE CON UN PELIGROSO CRIMINAL QUE ACUMULA UN LARGO HISTORIAL DE DELITOS VIOLENTOS: VIOLACIÓN, ROBO CON VIOLENCIA, ACUSACIONES DE HOMICIDIO... EL TIPO SUFRE UN EVIDENTE PROBLEMA MENTAL Y SE COMPORTA COMO UN AUTISTA ANTE CUALQUIER INTERROGATORIO. Es imposible obtener ningún tipo de información a partir del contacto directo con él. No se le conocen familiares vivos. Cumplió su última condena en una prisión especial de México. Se supone que a día de hoy debería estar reintegrado y trabajando en una fábrica de conservas de Centroamérica. Puede que los PR crean que no obtienen ninguna recompensa al haberlo atrapado, pero lo cierto es que le han quitado de en medio y eso es más que bueno. Elimina a este PS de cualquier escena del futuro en la que esté prevista su presencia.



## FLESH

A escasos metros del portal de Carla se encuentra este ruidoso bar de motoristas. Pese a que la fachada del edificio es gris y antigua, las paredes del bar están pintadas con murales "moteros": colores brillantes representando llamas, calaveras y excitadas diablesas. Un cartel forjado en hierro anuncia el nombre del local. Los responsables del bar han realizado un montaje para aprovechar parte de la ancha acera que hay frente al edificio y convertirla en un aparcamiento de motos. La zona está constantemente vigilada por un enorme tipo vestido con cuero y tejanos, totalmente afeitado. En su calva hay varias erupciones desagradables y sus proporciones físicas indican que es una persona con la que mejor no discutir.

Si es una hora avanzada de la tarde, el bar hiere de actividad. Varias motos (y moteros con sus nenas de paquete) entran y salen del aparcamiento, entrechocando manos y dándose ruidosos abrazos.

La entrada al *Flesh* es libre pero cualquiera que no visita con la estética motera del lugar se convierte pronto en centro de atención. Dentro el ambiente es oscuro y denso por el humo. Hay neón rojo y una colección de artículos publicitarios relacionados con la cerveza y una conocida marca de motos. Los pasillos que conducen al lavabo sirven para exponer varios complementos moteros que están a la venta. Tras la barra hay dos mujeres atendiendo al personal: hembras repletas de curvas y con pelo encrespado. Podrían ser perfectamente las hermanas gamberrillas de Cindy Lauper.

Hay mucha gente, en su mayoría hombres de más de treinta años, sentados en agrietados sillones de cuero y grandes bloques de madera gastada. Se rodean de alcohol, tabaco y camaradería masculina.



## PISTA CLAVE

LOS PR HAN ENTRADO AQUÍ PARA DESCUBRIR ALGUNA POSIBLE INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE CARLA. LA MEJOR MANERA DE HACERLO ES ACUDIR DIRECTAMENTE A SAMANTHA Y CAROLINE, LAS CHICAS DE LA BARRA. SON MUJERES ACOSTUMBRADAS AL TRATO DURO PERO LES ENCANTA COTILLEAR, ESPECIALMENTE A SAMANTHA. ADEMÁS, SIENTEN DEBILIDAD POR LOS TIPOS FORNIDOS Y VARONILES COMO JOEL Y BASTIAN. SI DICHOS PR UTILIZAN SU "TALENTO" NO LES HACE FALTA ENSEÑAR SU PLACA. ESTO ÚLTIMO LAS PONDRIÁ A LA DEFENSIVA Y NO HABLARÍAN, AL MENOS DELANTE DE LOS CHICOS DEL BAR. COMO MUCHO SE COMPROMETEN A CONTESTAR A ALGUNA LLAMADA DE TELÉFONO FUERA DE SU HORARIO LABORAL. EN CUALQUIERA DE LOS DOS CASOS FACILITAN

LA MISMA INFORMACIÓN: SABEN QUE CARLA VENÍA POR AQUÍ DE VEZ EN CUANDO Y QUE SIEMPRE QUE LO HACÍA SE IBA BIEN SERVIDA CON ALGÚN TÍO. LOS QUE HAN ESTADO CON ELLA DICEN QUE ERA UNA TÍA PARA PASAR EL RATO, DEMASIADO "RARITA" Y AMARGADA. A VECES VENÍA CON UN TÍO QUE NO ERA DEL LOCAL, EL REPONEDOR DEL *HIPERSHOP* DEL BARRIO; SÍ, ESE QUE ESTÁ PARA MOJAR PAN, MATT.

¡PARECE QUE NUESTROS PR DESCUBREN UNA PRIMERA CONEXIÓN REAL ENTRE DOS DE LAS VÍCTIMAS!

Si los PR entran al *Flesh* antes de la escena anterior en el piso de Carla, puedes suponer que el tipo de la máscara (ahora no la lleva puesta) y el hombre barbudo están aquí tomando algo. Por sus pintas no destacan demasiado entre el resto del personal, pero reaccionarán de forma arisca si los PR comienzan a preguntar indiscriminadamente sobre Carla. Salen del local, lanzando una siniestra (e inadvertida) mirada sobre los PR y desaparecen en la oscuridad del callejón lateral.



## LA UNIVERSIDAD

Leyendo la ficha policial de Carla los PR pueden considerar oportuno indagar un poco en la universidad donde cursaba sus estudios artísticos. El ambiente distendido que se respira en el campus de la universidad de Bellas Artes del East Village debería relajarles un poco. La facultad se halla en un lugar privilegiado, rodeada de bares y tiendas dedicadas al arte y el diseño en general.

Preguntar directamente por Carla a los alumnos de la escuela puede ser un camino, aunque no el más directo. No tardan mucho en dar con alguien que la conoce pero obtienen detalles vagos: comentarios acerca de su carácter introspectivo, su provocativa forma de vestir y su incapacidad para hacer amigos. Si insisten lo suficiente alguien puede llegar a comentarles que Carla solo se relacionaba con otra chica de su clase llamada **Mary Masters**.

Lo mejor es acudir directamente al **director Wilheim**, un inglés de semblante cómico que les atiende con agrado en su despacho. Wilheim, vestido con un traje demasiado pequeño para su talla y una nada discreta pajarita, les puede mostrar el expediente de Carla (notas normales, tirando a flojas, asistencia regular, etc.). Sabe que hace tiempo que no acude a clase. Los estudiantes a veces hacen esas cosas por motivos laborales. Si los investigadores le comunican que ha desaparecido, lo lamenta mucho y trata de ayudarles en todo lo que puede.

*"Parece que la desgracia se cierne sobre la universidad últimamente. La esposa de uno de nuestros profesores también desapareció hace poco tiempo, en circunstancias extrañas."*

Si piden datos más concretos sobre este profesor les dice que se llama **Walter Robinson**. Es profesor de Historia del Arte y hace poco que se ha reincorporado a las clases, después de unas semanas de baja por recomendación médica. El duelo por la muerte de su mujer ha hecho mella en él, no hay duda. Todos los alumnos lo comentan. Les puede facilitar su teléfono o indicarles a qué hora le pueden encontrar dando clase.

Otra cosa en la que Wilhelm puede ser de utilidad es facilitando listados de los compañeros de Carla y sus profesores (ver Ayuda de Juego **"09\_listado\_profesores"**). Pueden reconocer entre ellos al chico enfadado de la foto que encontraron en la revista porno. Su nombre es **Jeremy Shyamalan** y vive en la residencia de la facultad. Los otros dos chicos de la foto se llaman **Toby Andrews** y **Michael Monday**.

## PISTA CLAVE

**SI ALGUIEN LLEGA A PREGUNTAR POR LA FIGURA QUE HAY AL FONDO DE LA FOTOGRAFÍA QUE ENCONTRARON EN LA CASA DE CARLA, Y QUE PARECE ESTAR SALIENDO DE LA CLASE... TENDRÁS QUE USAR TUS MEJORES DOTES DE ACTUACIÓN. ACTÚA COMO SI ESA PREGUNTA NO FUERE IMPORTANTE Y SIMULA INVENTARTE UN NOMBRE PARA LA OCASIÓN: "Sí, emmm, es.... ALBERT... NEVILL, PROFESOR DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA". ¿A QUÉ VIENE ESTE DISIMULO? COMO LÓGICAMENTE HABRÁS PERCIBIDO ESTE PERSONAJE NO ES TAN IRRELEVANTE COMO PARECE. LA GRACIA ESTÁ EN QUE NADIE SE DE CUENTA HASTA MÁS ADELANTE. AHORA QUE LO PIENSO... LO MISMO PASA CONTIGO. SIGAMOS. NO ES MOMENTO DE DESVELAR CIERTAS COSAS.**

### Sobre ese Jeremy...

Preguntando en la residencia de estudiantes de la facultad no tienen muchos problemas para dar con él. Les abre la puerta de su estudio. Es un tipo tímido y celoso de su intimidad pero les deja pasar, aunque si se presentan como policías se pone ligeramente nervioso.

Las paredes de su pequeño cuarto están repletas de dibujos de corte erótico. En las estanterías reposan innumerables cómics para adultos. Algunos esbozos sobre su mesa de trabajo indican que Jeremy parece dedicarse a ilustrar para publicaciones eróticas. Si le preguntan sobre ello responde afirmativamente, aunque sin dar demasiados detalles al respecto. Si los PR le ponen al corriente del motivo de su visita, mencionando una posible relación entre él y Carla, responde parcamente a sus preguntas. Lo único que comparte con ella (habla en

presente) son algunas asignaturas comunes en las que coinciden. Apenas la conoce. Hace varias semanas que no la ha visto aparecer por clase. Según Jeremy, Carla era un tanto obsesiva y su presencia suele incomodarle.

*"A esta tía se la sudaba lo que los demás pensaran de ella. Todo le resbalaba."*

Jeremy recuerda haberse encontrado a menudo con ella en la biblioteca. *"Carla suele rebuscar en la sección de poesía, de cine o en las novelas. Casi siempre acaba con un libro de Baudelaire, Kundera o Poe en su mesa."* Al parecer no se molesta demasiado en acudir a la bibliografía que los profesores suelen recomendar para las materias de clase.

El chico intuye que a Carla le ha pasado algo terrible. Sabe que ha desaparecido y que posiblemente está muerta. Y lo sabe porque la única amiga de Carla, **Mary Masters** ha dejado caer algo sobre el tema. No, no tiene el teléfono ni la dirección de Mary pero quizás si preguntan al director Wilhelm...

Al ser preguntado sobre el tema de la foto no sabe de qué le están hablando. Solo si se la enseñan comprende de qué va el asunto. Apenas recuerda ese día. Escuchó unas risas a su espalda y cuando se dio la vuelta vio a Carla y a Mary forcejeando en broma con una cámara desechable. Le hicieron una foto y eso le molestó. A él no le gustan esos jueguecitos de *niñas tontas*.

**NOTA:** Los otros dos chicos que salen en la foto, Toby y Michael, no tienen ninguna relevancia en la historia. Pueden encontrarlos por el campus pero resultan aun menos sospechosos que Jeremy.

### Mary Masters

La mejor pista que tienen los PR después de indagar por la universidad es la relación de aparente amistad que Carla mantenía con una tal Mary Masters. Intentar contactar con ella es realmente una vía de investigación muy lógica. Y parece que Bud Wilson no llegó a enterarse de ese dato. Al menos no hay referencia alguna a ello en las fichas policiales ni los informes.

Pueden conseguir el teléfono de Mary a través del director Wilhelm o desde la propia base de datos de la policía. La madre de Mary, la **señora Masters**, se pone al teléfono. Su voz dulce y educada cobra nerviosismo si los PR dicen llamar de la policía. Les comenta que su hija está de viaje por Guatemala y que volverá en unos días; no recuerda exactamente si el próximo 14 o 15 de diciembre. Contactar directamente con su hija es imposible ya que se encuentra de voluntariado en un pueblecito en mitad de la nada. De vez en cuando, si Mary baja a la ciudad,



suele hacerles una llamada. En la última conversación su hija comentó que volvería a llamar poco antes de su retorno, para avisarles de la hora concreta de la llegada del avión al aeropuerto.

*“Si quieren puedo llamarles una vez sepa exactamente el día y la hora a la que vuelve Mary... ¿Es algo realmente importante?”*

Si los PR le comentan algo sobre Carla, la Sra. Masters no parece muy extrañada. Su hija le ha comentado su preocupación por la desaparición de su amiga.



### PISTA CLAVE

**LA SRA. MASTERS NO LLAMARÁ. FALTANDO A SU PALABRA, LA MADRE DE MARY NO LES LLAMARÁ EN LOS SIGUIENTES DÍAS. LOS PR TIENEN QUE VOLVER A INSISTIR SI REALMENTE QUIEREN SABER LA FECHA DE RETORNO DE SU HIJA. MUY EXTRAÑADA POR ESTA SEGUNDA LLAMADA DE LOS PR, COMENTA: “*NO LES LLAMÉ PORQUE ALGUIEN DE LA POLICÍA ME LLAMÓ HACE POCO PARA PREGUNTarme LA FECHA. SUPONGO QUE ALGUIEN HABRÁ TOMADO NOTA Y NO SE LO HABRÁN COMUNICADO. BUENO, ES IGUAL. MARY VOLVERÁ FINALMENTE EL VIERNES DÍA 14, A LAS 20:15 DE LA TARDE. IREMOS A RECOGERLA AL AEROPUERTO NEWARK.*”**

**¿ALGUIEN LLAMÓ PARA PREGUNTAR POR EL RETORNO DE MARY?...  
LOS PR SABEN QUE ELLOS NO FUERON; ENTONCES... ¿QUIÉN?**

### Walter Robinson (respecto a Carla)

El Sr. Robinson ha sido profesor de Carla y, según les puede comentar el director Wilhelm, también es el esposo de **Sussie Brown**, otra de las víctimas del Caso Snuff que los PR están investigando. Es, por lo tanto, el único PS accesible que tiene que ver con dos de las víctimas del caso a la vez, hecho que llama poderosamente la atención de los PR, dalo por seguro. Aunque puede decir algunas cosas sobre su alumna Carla Beckmann, su descripción y los datos que puede ofrecer se encuentran en la sección relativa al entorno de Sussie Brown (ver Alrededor de Sussie, más adelante).

### La Taquilla de Carla

Los PR disponen de una pista muy importante pero que solo descubren si son realmente avisados. Se trata de una de las llaves que encontraron en *el Túnel de los Niños Muertos*. Una de las llaves pequeñas (la otra era del buzón del bloque de Carla) abre la taquilla personal de la muchacha en los pasillos de la universidad. Dicha pista no es imprescindible pero puede resultar muy relevante si la interpretan de la manera más correcta.

Cualquier estudiante de la universidad puede mostrarles que las llaves de las taquillas del edificio se corresponden con la que encontraron. Basta con que las comparen y luego busquen la que corresponde a Carla. No tardan demasiado en escuchar el click que revela su nueva pista. Dentro hay pinturas y pinceles usados, algún bloc de esbozos sin relevancia y una carpeta forrada con entradas de cine. Dentro hay varios trabajos encuadrados sobre exposiciones y artistas diversos.

La pista solo puede ser revelada si algún PR anuncia su intención de analizar al detalle estos documentos. Necesita invertir unas quince horas para leerlos todos. Realiza una tirada secreta de MEN (se puede acentuar con Criminología o Intuición) con un penalizador de -3 al NP. Si la supera, encuentra una sorprendente evidencia:

### PISTA CLAVE

ENTRE ESTOS TRABAJOS HAY UNO MUY BREVE SOBRE EL FILM “*A Perfect World*”. SE TRATA DE UN ESCUETO ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS FORMALES DEL FILM. NO TENDRÍA MÁS TRASCENDENCIA QUE ESA, SI NO FUERA PORQUE UNA DE LAS CANCIONES CENTRALES DEL FILM SE CORRESPONDE CON EL TEMA QUE SUENA DE FONDO DURANTE EL SNUFF DE CARLA. EL TEMA SE LLAMA “*Black Moon*” Y ESTÁ INTERPRETADO POR CHRIS ISAAK, AUNQUE EL TEMA ORIGINAL ES DE JIM REEVES. ESTE DETALLE SE REVELA PORQUE CARLA HA MARCADO CON ROTULADOR FLUORESCENTE EL TÍTULO DE ESA CANCIÓN EN UNA SECCIÓN DEL TRABAJO DONDE HABLA DE LA BANDA SONORA. ADEMÁS, UNOS LABIOS DE CARMÍN HAN BESADO PRECISAMENTE ESA PÁGINA, CERCA DE LA ANOTACIÓN.

### Congregación Artística Baws

Carla estuvo durante un tiempo vinculada a una congregación religiosa. Se trata de un colectivo que trabaja multitud de proyectos alrededor de la idea de la divinidad cristiana. La dirección es fácil de encontrar en cualquier navegador de internet: West 23rd street 417, Manhattan. El lugar está ubicado en un viejo edificio de grandes dimensiones, ocupando varias plantas. Es una suma de residencia de estudiantes, salas-taller y teatro. Todo se financia a partir del desembolso de los propios miembros de la congregación, que son numerosos y variados. Más que artistas consumados se trata de personas que se reúnen para compartir su fe a través del arte. Solo algunos de ellos se dedican por completo a la congregación y éstos son los que viven en la residencia del edificio.

Cualquier miembro puede atenderles. Se muestran cordiales y colaborativos si los PR se presentan como policías. Algunos de ellos recuerdan a Carla porque destacaba como una gota de aceite en un vaso de agua. Nadie entendía la presencia de aquella mujer extraña y provocativa entre los miembros del colectivo. Hay quien piensa

que la movía cierto morbo malsano. Le encantaba dibujar la efíge de críos torturados y plasmar la relación de María Magdalena con Jesús. Escandalizó a gran parte del personal con su obra pseudo-erótica. Al principio disfrutaba turbando a la gente pero en cuanto el rechazo se hizo demasiado evidente dejó de aparecer por allí. Carla se llevó casi todas sus obras. Las que quedaron en la congregación fueron directamente a la basura.

Esta línea de investigación es una vía muerta pero, claro, los PR no lo saben. Es posible que cuando los PR vean que Carla estuvo vinculada de alguna manera a una comunidad religiosa sus propios prejuicios les lleven a sospechar de ciertas prácticas morbosas u oscuras. A parte de esto, no hay nada que les permita avanzar más profundamente en esa dirección. Puedes utilizar esta escena a tu antojo, dando vida a tantos miembros de la Congregación Baws como deseas y alargando esta pista falsa tanto como creas que puede ser interesante. No se trata de cansar a tus jugadores y decepcionarles demasiado con callejones sin salida pero es importante transmitir, de vez en cuando, la sensación de que hay líneas de investigación que no llevan a ningún punto relevante. Si los PR creían que tras esto había una secta religiosa de asesinos rituales se han equivocado de pleno.

### ALREDEDOR DE MATT

Efectivamente, Matt es el único hombre de entre las víctimas del Caso Snuff. Ese simple hecho debería despertar la curiosidad de los PR así como sus antecedentes criminales. El ámbito de investigación sobre Matt es bastante más reducido que el de Carla. Los PR deben recopilar pronto los datos relevantes.

### LOS PADRES DE MATT

**Melissa y Matthew Goutmen** reciben a los PR con evidente ansiedad. De entre todos los familiares de las víctimas de esa historia son los únicos que no han perdido la esperanza de encontrar con vida a su hijo. Han visionado la cinta, pero es cierto que en ella no se ve el momento de la muerte de Matt. Eso les otorga cierta esperanza. No son unos ilusos pero tampoco piensan tirar la toalla hasta llegar hasta el fondo del asunto. Al tratarse de un caso cuya información está reservada nadie les ha comentado que hay otras víctimas relacionadas con el caso y que en sus grabaciones sí que se aprecia sus respectivas muertes. Bud Wilson, el anterior responsable del caso, fue muy discreto ... ¿lo serán también los PR? Si los padres de Matt llegan a enterarse de los detalles más escabrosos que rodean el caso pueden perder la poca esperanza que les queda y desmoronarse. Como Guía, debes trabajar con sensibilidad y dramatismo esa posible escena.

No hay mucho que pueda decirles la familia del chico que no esté reflejado en la ficha policial. Corroboran el historial de Matt y le definen como un muchacho alegre, un tanto despreocupado. Nunca fue un buen estudiante y era algo gandul, aunque les consta que cumplía en el supermercado. Pasaba mucho tiempo en el polideportivo con sus amigos y solía cambiar de novia a menudo.

Melissa, en un esfuerzo por ser objetiva, habla de ciertas sensaciones que tuvo en los meses anteriores a la desaparición de su hijo:

*“Matt ya no pasaba tanto tiempo con sus amigos. De alguna manera... parecía como que necesitaba un cambio, como que le aburría llevar su vida de siempre. Creo que a su edad es normal comenzar a plantearse las cosas de otra manera... Ya saben, sentar a cabeza. A su padre y a mi nos sorprendió mucho cuando nos dijo que se mudaba a un piso nuevo, fuera del barrio. Nos dijo que necesitaba aire fresco. Incluso bromeó varias veces con la posibilidad de volver a estudiar. No sé... Se le veía feliz y convencido... Pero fue un cambio tan notable... una decisión tan rápida...”*

Los padres de Matt pueden indicarles cómo llegar al polideportivo donde se suelen reunir los amigos de Matt. También pueden poner a su disposición una copia de las llaves del nuevo piso que utilizaba su hijo.

## EL PISO DE MATT

La nueva residencia del muchacho está en una de las mejores zonas de New York. Es cierto que se trata de un edificio de apartamentos pequeño y algo antiguo pero el precio de un alquiler por esta zona queda aparentemente lejos de las posibilidades de un chico como Matt. Eso ya es algo sospechoso, a priori.

Una vez acceden al 1º-1<sup>a</sup> del 36 de Suffolk Street se encuentran con un apartamento realmente desordenado y pequeño. No incluimos su descripción gráfica porque sus límites se reducen a un salón con cocina americana, un lavabo y una pequeña habitación. El salón tiene como elemento central una consola de videojuegos. Parece que Matt pasaba las horas en casa frente a ella. Lo atestiguan algunas cajas de pizza que forman una pequeña torre a los pies del sofá. No hay muchos muebles, a parte de algunas estanterías sobre las que reposan cosas peculiares: revistas de coches (bastante recientes), una figura de una de mujer alienígena de piel malva (en el pie que le sirve de base pone “vulvánidas®”), una cajita con restos de marihuana, varios paquetes vacíos de tabaco (la marca se corresponde con algunas de las colillas que había en casa de Carla) y otros objetos de decoración que puedes inventar a tu antojo.

Si algunos de los/las jugadores/as a visto el film de Spike Lee “La Última Noche” quizás les de por revisar el interior de los almohadones del sofá, tal como hacen los policías para descubrir el alijo de droga del protagonista. Igual que pasa en el film, pueden encontrar una importante cantidad de droga (cocaína) en pequeños paquetes. Esto parece explicar el repentino cambio de estatus de Matt. Este detalle no tiene mayor relevancia para la historia pero si lo descubren puede suscitar una nueva serie de especulaciones interesantes entre los PR.

 **AUDIO X | IV | CIPRESS HILL  
+ STREET SHIT | ANARCHY | BUSTA RHYMES**

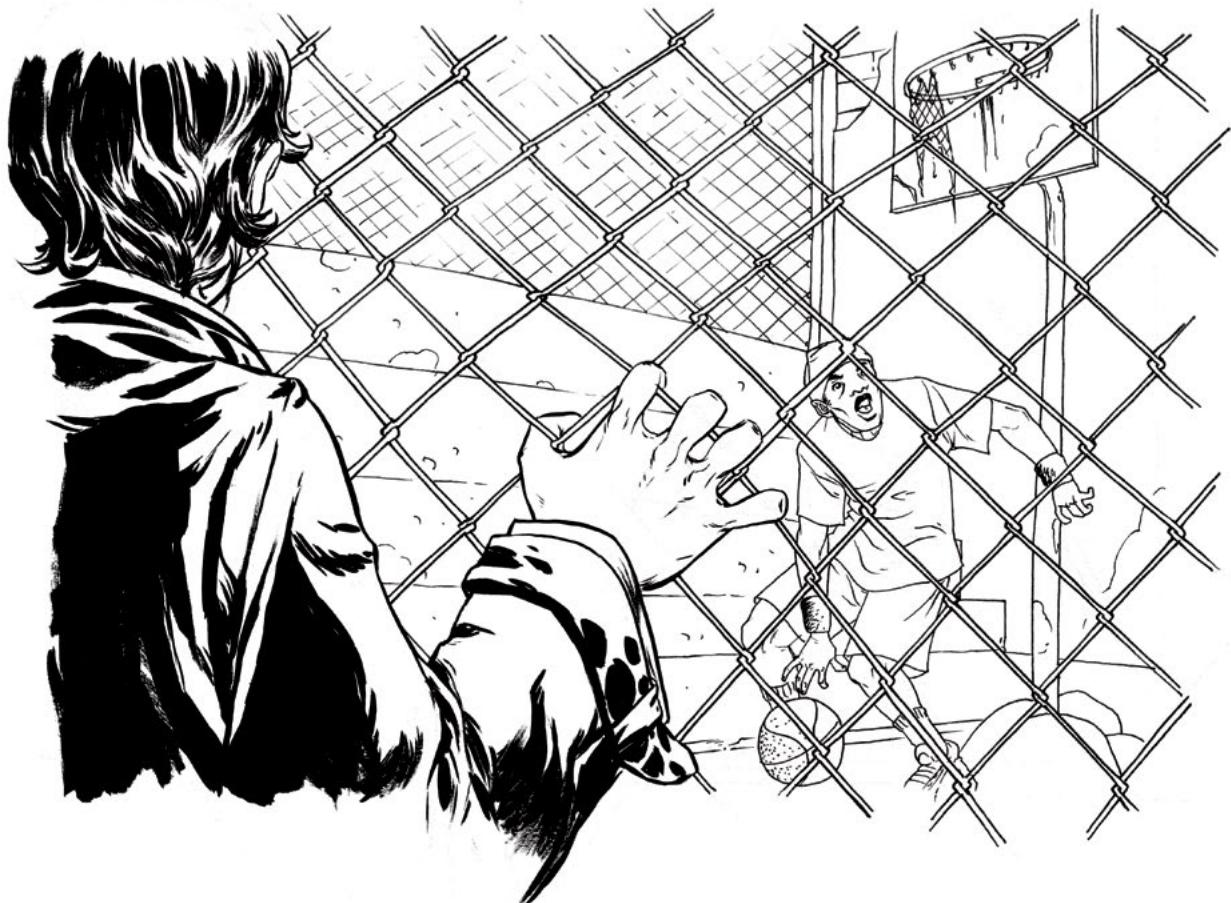
## EL POLIDEPORTIVO

Si los PR han estado atentos a la conversación con los padres de Matt seguramente quieren visitar el polideportivo del barrio. No está demasiado lejos del hogar de los padres del chico, ni de la casa de Carla.

Los PR llegan hasta allí desde alguno de los callejones, entre el laberinto de edificios antiguos. La pista de hormigón está atrapada entre varios bloques compactos que apenas dejan entrar el sol a partir de primera hora de la tarde. Una verja metálica y un tanto maltrecha delimita la zona de juego donde se encuentran algunos jóvenes practicando baloncesto y otros, más ociosos, simplemente charlando en las gradas. Todas las paredes rebosan de graffitis de vibrantes colores. Unos metros más arriba puede verse el collage de ventanas y balcones de los edificios circundantes.

Casi todos los que frecuentan el lugar conocían a Matt y, en general, lo consideraban *un buen pavo*. Poco a poco les hacen llegar hasta un reducido grupo de chicos y chicas en las gradas que son los que más se relacionan con él. Todos tienen aproximadamente la misma edad que Matt y muestran un comportamiento bastante desafiante, tanto en su actitud como en su indumentaria. Si los PR no están acostumbrados a moverse por ambientes así, les parecen miembros de alguna banda callejera. Alanis sabe que no es así (no llevan ningún signo distintivo de estas bandas) y que son simples jóvenes rebeldes sin demasiados recursos.

Puedes inventar una descripción tan detallada como quieras de los individuos del grupo, pero para no liar demasiado las cosas utiliza un solo interlocutor. Por ejemplo, podría tratarse de un afroamericano que no para de gesticular como si estuviera en un videoclip de *Snoop Doggy Dog*. Para empezar, no están muy dispuestos a dejarse avasallar por polis con *malas maneras*, así que



más les vale tener tacto y paciencia. Están sinceramente preocupados por la desaparición de Matt y colaboran si notan que los PR están sinceramente involucrados en una investigación. El siguiente párrafo expone la información que pueden ofrecer sobre Matt. No se trata de que lo leas así, en bloque, sino que pongas dicha información en boca de los muchachos según avance la conversación, o en respuesta a las preguntas de los PR.

Aunque hace poco que se mudó a un nuevo piso fuera del Soho, Matt siempre ha sido un chico del barrio. Todos le consideran buena gente, aunque le gusta bastante ir a la suya y no da demasiadas explicaciones sobre ciertas cosas. No se lleva especialmente mal con nadie y, a parte de las típicas broncas que a veces suceden por aquí, nunca ha tenido más problemas que los de cualquiera. En lo que realmente destaca es ligando: no hay tía que se le resista (algunas sonrisas entre las chicas corroboran ese dato). Poco antes de desaparecer estaba con una tal Carla, una chica del barrio bastante rara. Un día la presentó pero apenas saben nada de ella porque vive más al norte y no frecuenta estas calles. Todos saben que Matt trabaja en uno de los supermercados del barrio y que, a parte de eso, no se dedica a nada más. Si Matt tiene algún trapicheo "extraoficial", esta gente lo desconoce por completo. Por cierto, la persona que mejor se lleva con

Matt no está en el polideportivo. Se trata de **Steve**. Era un habitual de la pista hasta que encontró un curro de noche que le obliga a dormir por la tarde. Pueden indicarles donde vive o incluso darles el teléfono, si insisten.

## STEVE

Se trata del mejor amigo de Matt, según dicen sus colegas del polideportivo. Es, además, la persona que recibió el DVD con la grabación del snuff.

Steve trabaja de noche. Su turno, como empleado de limpieza en un gran edificio de oficinas de la zona financiera, comienza a las 22:30 y dura hasta las 5:30 de la madrugada. Suele hacer jogging por Central Park a primera hora de la mañana (recomendación médica para corregir su preocupante sobrepeso) y el resto del día lo pasa en casa jugando a videojuegos, viendo cine porno o componiendo música electrónica. Steve es afroamericano y un fiel partidario de la cultura *hip-hop*, afición que compartía con Matt. Habían planeado montar un grupo: a Matt le iba el rapero, tenía un estilo peculiar y bastante decente para ser blanco. Además, como llevaba a las tías de calle, el éxito estaba asegurado. Solían bromear sobre su futuro como estrellas del star-system musical pero la verdad es que nunca llegaron a acabar un tema del todo. En eso los dos eran igual de inconstantes.

Si los PR contactan con él, Steve no tiene ningún problema en citarse con ellos, en su piso si hace falta. En realidad tiene verdadero interés en saber si se ha descubierto algo sobre la suerte de su amigo. Steve ha quedado muy afectado tras ver el DVD:

*Lo encontré en el maldito buzón. Nunca olvidaré el aspecto de ese sobre, blanco, sin ninguna etiqueta ni nada escrito. Dentro estaba el DVD. Lo puse en mi ordena... joder, haber apretado el puto botón de play en ese momento me ha jodido la vida... No me puedo quitar esa mierda de imágenes de la cabeza... el sufrimiento de Matt... (Steve no puede contener las lágrimas. Hace una pausa y se calma un poco) Primero llamé a su móvil, pero estaba fuera de cobertura. Luego llamé a casa de sus padres. Les expliqué la situación. Minutos después ellos y la poli estaban aquí... y ya nada ha vuelto a ser igual.*

Steve no tiene más que añadir. La única conclusión interesante que pueden sacar los PR al visitarle es que, fuese quien fuese la persona que raptó y asesinó a Matt, conoce bien su entorno y sabe que él era su mejor amigo.

## HIPERSHOP

En la concurrida Avenida de las Américas, solo unos centenares de metros más allá de la zona donde se abre *el Túnel de los Niños Muertos*, se encuentra el supermercado donde trabajaba Matt. Forma parte de una conocida franquicia de supermercados locales de tamaño reducido. Durante el día es un lugar muy concurrido y atestado de productos. Sus escaparates están repletos de promociones y vinilos corporativos de color verde, muy estriñentes. Alguien ha escrito "Feliz Navidad" en varias partes de los cristales con uno de esos sprays que simulan el efecto de la nieve.

Tras la línea de cajas se encuentra una pequeña oficina donde el gerente, el **Sr. Simmons** les atiende gustosamente si los PR se presentan como es debido. Sabe que Matt desapareció hace unas semanas en extrañas circunstancias, pero poco más. En su día pasó un policía (Bud Wilson) y le hizo algunas preguntas respecto al sistema de video-vigilancia. Pero no recuerda los detalles.

## PISTA CLAVE

**SIMMONS PUEDE CONSTATAR QUE VARIAS DE LAS CINTAS DE SEGURIDAD QUE UTILIZAN PARA REALIZAR LAS GRABACIONES DEL CIRCUITO INTERNO DE VIGILANCIA FUERON ROBADAS ANTES DE LA DESAPARICIÓN DE MATT. RECONOCE QUE CUALQUIERA QUE ENTRE A SU OFICINA PUEDE ACCEDER A ELLAS Y QUE SEGURAMENTE LO HICIERON A MEDIODÍA, CUANDO ÉL HACE SU DESCANSO PARA COMER (NO CIERRA CON LLAVE).**

## ALREDEDOR DE SUSSIE

El marido de Sussie, **Walter Robinson**, parece la única persona que ha tenido que ver con dos de las víctimas del caso: Sussie y Carla. Esto puede convertirle en un sospechoso preferente a ojos de los PR.

## WALTER ROBINSON

Le pueden localizar en la universidad o en su piso, en pleno centro de Manhattan. Si los PR han hablado previamente con el director Wilheim en la universidad de arte saben que Walter es profesor de Historia del Arte. Tras recibir la cinta y la poesía sobre su esposa ha estado en tratamiento psicológico varias semanas. No se encuentra totalmente restablecido pero tiene las suficientes fuerzas como para haber recuperado algo de normalidad y hablar sobre el tema.

Walter es un tipo atractivo e inteligente, un tanto informal. Es realmente todo un académico en materia de arte y eso se refleja en su hogar, donde abundan las estanterías repletas de libros sobre el tema, así como algunas obras originales que, sin llegar a ser excesivamente caras, le definen como a alguien que aprecia lo auténtico.

Los PR son atendidos correctamente por Walter aunque pronto les debe quedar claro que este hombre ha perdido toda esperanza de averiguar algo sobre lo que rodeó la muerte de su esposa. Lo atribuye a la mala suerte:

*"La persona que le hizo eso... estoy seguro de que no la conocía. Buscaba a una mujer hermosa y sensual como Sussie para descargar sobre ella todas sus frustraciones. No veo ninguna razón por la que Sussie o yo podamos haber llevado a alguien a cometer tal... atrocidad. Sussie estuvo en el lugar equivocado y en el momento equivocado. Eso es todo."*

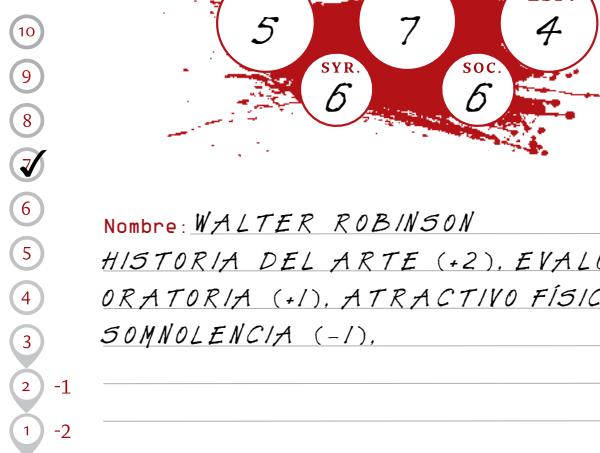
En relación a la desaparición de su esposa, Walter se muestra un tanto reacio a dar muchos detalles:

*"Sussie se había marchado de casa unos días. Era una mujer muy independiente. Siempre hemos sido una pareja muy liberal en esos aspectos. El 16 de noviembre se marchó. Durante los siguientes días no recibí noticias suyas... hasta la llegada del sobre con la poesía y el DVD... el 23 de noviembre."*

Evidentemente incómodo (y discreto), Walter está tratando de evitar que los PR sepan que él y su esposa no estaban pasando por un buen momento como pareja. Ante preguntas sobre eso, ni lo afirmará ni lo negará, como intentando defender su intimidad. Si los PR le presionan demasiado, se pone nervioso y algo violento y les pide aplazar la conversación un rato para llamar a



## SALUD



su psicóloga (y tomarse un calmante). Walter no es estúpido y sabe que su comportamiento puede inducir a malentendidos. Los PR pueden llegar a considerarle sospechoso de la muerte de su esposa así que irá cediendo terreno poco a poco si los PR manifiestan un poco de tacto. Finalmente reconoce que las cosas con Sussie no iban bien.

*"Ella... era todo un carácter. Creo que en el fondo nos queríamos mucho pero nuestras diferencias se acen-tuaban cada vez más. Yo soy un tí-po hogareño, un tanto introspectivo.*

*Disfruto pasando largas horas leyendo o recorriendo un museo. Ella era... digamos que más vital. Quería salir a cenar a menudo, a tomar una copa, a bailar. Al principio los dos nos esforzábamos en comprender al otro y darle algo de terreno, pero con los años nos fuimos volviendo más egoístas. Supongo que nuestro matrimonio fue un error y durante estos últimos meses ambos nos estábamos dando cuenta. Pero no sabíamos cómo afrontarlo..."*

Pese a todo esto, Walter está seguro de que su mujer nunca le fue infiel. Al

menos está seguro de que Sussie no se acostaba con otro. Quizá si que buscaba compañía o comprensión en otras personas, pero nada más.

Respecto a Carla, Walter puede decirles que era una de sus alumnas. Los estudios de Carla incluían algunos créditos de Historia del Arte. No recuerda haber tratado demasiado con ella pero siempre le había parecido una chica inquietante. Y está seguro de que la reacción general de la gente hacia ella era similar. No era una excelente alumna pero tampoco se portaba mal del todo. Aprobaba por los pelos y prestaba atención en clase.

## ÁNIMO



Walter sabe que Carla también ha desaparecido y que la policía relaciona de alguna manera este hecho con lo que le ha ocurrido a su esposa. El anterior encargado del caso, el Sr. Wilson, no le dio ninguna información al respecto (le dijo que era un asunto reservado, por el momento) así que trata de que los PR le pongan al corriente. Si le explican, aunque solo sea por encima, los pormenores del caso, Walter deja de pensar que la muerte de Sussie ha sido fruto de la mala suerte y comienza a comprender que hay algo más. Se muestra más colaborativo a partir de ahora, aunque poco más puede aportar.



## PISTA CLAVE

HAY UNA PISTA MUY IMPORTANTE QUE LOS PR PUEDEN AVERIGUAR SI INCIDEN EN EL CONTENIDO DE LA POESÍA DE SUSSIE. SE TRATA DE ALGO QUE ÚNICAMENTE DEBES REVELAR SI ALGÚN PR HA SIDO TAN ASTUTO COMO PARA ANALIZAR EN DETALLE EL DOCUMENTO. LAS ÚNICAS PALABRAS QUE COMIENZAN EN MAYÚSCULAS (A PARTE DE LAS EVIDENTES MAYÚSCULAS DEL PRINCIPIO DE LAS ORACIONES) SON "ALBA DORADA". WALTER NO HA REPARADO EN ESTO. SI LE PREGUNTAN SOBRE ALGO QUE PUEDA ASOCIAR A ESE NOMBRE, SE QUEDA PENSATIVO UNOS INSTANTES Y LUEGO COMENTA QUE LE SUENA MUCHO, AUNQUE ES

INCAPAZ DE RECORDAR EL PORQUÉ. LO TIENE EN LA PUNTA DE LA LENGUA PERO NO LOGRA CONCRETAR SU ORIGEN. ES MÁS, LE SUEÑA QUE ES ALGO QUE HA VISTO HACE POCO EN SU DESPACHO. SE DIRIGE HACIA ALLÍ Y COMIENZA A REBUSCAR EN LOS CAJONES, ENTRE LOS LIBROS... PERO ESTÁ DEMASIADO NERVIOSO COMO PARA SER PRECISO. SOLO LA AYUDA DE UN PR QUE SUPERE UNA TIRADA DE SYR (PUEDE ACENTUARSE CON BUSCAR), PUEDE REVELAR LA PISTA: SE TRATA DE UNA INVITACIÓN PARA LA CENA DE GALA DE PROFESORES DE LA UNIVERSIDAD DE ARTE, EN UN RESTAURANTE DE CONVENCIONES QUE TIENE ESE MISMO NOMBRE (VER **AYUDA DE JUEGO: "10 \_ INVITACIÓN \_ ALBA \_ DORADA"**). EL FOLLETO ES MUY SIMPLE: NOMBRE DE LOS BENEFICIARIOS DE LA INVITACIÓN (WALTER ROBINSON & SUSSAN BROWN), LA FECHA DEL EVENTO (MIÉRCOLES 10 DE OCTUBRE DEL 2007) Y EL NOMBRE DEL LOCAL EN LETRAS ELEGANTES. ESO ERA PRECISAMENTE LO QUE WALTER BUSCABA. AL VERLO, RECUERDA QUE ESE FUE EL RESTAURANTE EN EL QUE CELEBRARON LA CENA ANUAL CON SUS COMPAÑEROS DE UNIVERSIDAD. ES COSTUMBRE HACERLA CADA AÑO. LOS PROFESORES LLEVAN A SUS PAREJAS, SE HACE UNA CENA DE GALA Y ALGO DE SOBREMESA. ÉL ACUDIÓ CON SUSSIE, COMO CADA AÑO... AUNQUE NO LO PASARON MUY BIEN PORQUE HABÍAN DISCUSITO UNAS HORAS ANTES Y LA SITUACIÓN RESULTÓ ALGO TENSA.

¿Qué revela esta pista? Que, sea quien sea el asesino, sabía que Sussie estaba esa noche en el restaurante. Y a juzgar por el texto, es muy posible que también estuviera allí y compartiera espacio con su víctima. Acudir a dicho restaurante puede ser el primer impulso de los investigadores, así como llamar al director Wilheim para pedirle un listado de los invitados

## EL ALBA DORADA

El restaurante se encuentra en una zona privilegiada del sur de Manhattan. Ocupa varias plantas de un alto edificio con espectaculares vistas al East River. Sus modernos y cómodos salones se alquilan para eventos diversos.

Nada queda ya de interés para la investigación en este lugar. Tanto el gerente (**Thomas Nederland**) como alguno de los empleados pueden corroborar que la cena del profesorado de la universidad de arte tuvo lugar, como cada año, en el Salón Esmeralda. Nadie recuerda ningún suceso especialmente destacable durante esa noche. Pueden confirmarles el número de comensales (28) pero el único nombre que tienen como referencia es el del Director Wilheim, que es quien hace la reserva cada año. Quizá deben llamarle a él si desean disponer de una lista completa de todos los asistentes.



## LA MALDICIÓN DE LOS LISTADOS

SI LOS PR SON METICULOSOS Y EXHAUSTIVOS, ES PROBABLE QUE LE HAYAN PEDIDO AL DIRECTOR WILHEIM TANTO EL LISTADO DE

ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD COMO EL DE PROFESORES. COMO HEMOS COMENTADO UN POCO ANTES, EL LISTADO DE PROFESORES ES UNA AYUDA DE JUEGO QUE PUEDES ENTREGAR A TUS JUGADORES (VER **AYUDA DE JUEGO: 09A \_ LISTADO \_ DE \_ PROFESORES**). WILHEIM TAMBIÉN PUEDE ANOTARLES A MANO LAS PAREJAS QUE ACUDIERON A LA CENA JUNTO CON ALGUNO DE LOS PROFESORES (VER **AYUDA DE JUEGO: 09B \_ LISTADO \_ DE \_ PROFESORES \_ CON \_ ANOTACIONES \_ DE \_ WILHEIM**).

NO HEMOS CREADO UNA AYUDA DE JUEGO DEL LISTADO DE ALUMNOS PORQUE SERÍA SOBERANAMENTE ABURRIDO DE ANALIZAR POR LOS JUGADORES. BASTA CON QUE LES COMENTES QUE DICHOS LISTADOS ESTÁN ORDENADOS POR CURSOS (BELLAS ARTES CONSTA DE 4 CURSOS) Y QUE EN CADA CURSO HAY APUNTADOS APROXIMADAMENTE UNOS 150 ALUMNOS. NI LOS LISTADOS DE PROFESORES NI LOS DE ALUMNOS TIENEN FOTOS. WILHEIM PUEDE ENSEÑARLES (UNO A UNO) LOS HISTORIALES Y LOS CURRÍCULUMS DE ALUMNOS Y PROFESORES PERO DICHO MATERIAL ESTÁ EN LA UNIVERSIDAD Y DEBEN CONSULTARLO ALLÍ, ENTRE DESORDENADOS Y PESADOS ARCHIVADORES.

## ALREDEDOR\_DE\_ROSE

Rose... la primera de las víctimas que conocieron nuestros PR. Volver a su entorno resulta un poco como volver al origen de la pesadilla. Los PR han podido saber algo sobre ella hablando con Joel o incluso con los padres de Rose. Dicha información está en la sección Alrededor de Flynn Murray. Acudir a otros familiares de Rose o de Joel no les aportará más datos que esos. Por otro lado queda una cuestión importante en la que nuestros PR pueden reparar si piensan un poco: siempre hay una poesía asociada a cada víctima. Incluso Carla, que parecía no haberla recibido, tenía la suya en su buzón hasta que los PR (posiblemente) la encontraron. ¿Qué pasa entonces con la de Rose? Si los PR acuden de nuevo al bloque de Rose y abren su buzón verán que, a parte del inevitable correo comercial, no hay rastro de poesía. Ningún familiar o amigo ha recibido nada. ¿Qué queda entonces? ¿La empresa donde trabajaba, quizás?...

## SEGUROS GOLDEN

Bingo. Rose trabajaba en una pequeña agencia de seguros (vida, hogar, automóvil, etc.) a pocas manzanas de su casa. Basta con que consulten un buscador de empresas por internet o que le pidan la dirección a Joel o Flynn, si este último sobrevivió a su intento de suicidio. La dirección concreta es 112 W 14th St, Manhattan.

Los compañeros de trabajo de Rose se reducen a dos: su jefe, el orondo y aparentemente bonachón **Val Spencer** y la administrativa, **Julie Morales**, ambos afroamericanos. Cuando los PR entran por la puerta (solo les encuentran en horario de oficina) ven a la joven Julie junto a la

destructora de papel. A su lado hay un montón de papeles... y entre ellos un sobre blanco, que contiene la poesía. Más les vale reaccionar rápido o perderán largo tiempo intentando recomponerla, trocito a trocito. Puedes encontrar la poesía en el documentos de **Ayudas de Juego (11\_Poesía\_Rose)**. El documento resiste de nuevo cualquier intento de encontrar huellas digitales o cualquier otro tipo de rastro analizado en el laboratorio.

Tras este pequeño incidente, y habiendo aclarado quienes son, Val les recibe en su pequeño despacho. Está muy preocupado por Rose. Solo puede decirles que desde el día 26 no sabe nada de ella porque no vino a trabajar. Llamó personalmente a su casa varias veces pero nadie atendía al teléfono. Como no disponía de ningún teléfono de contacto con un familiar de Rose, se limitó a esperar... Hasta la llegada de los PR estaba convencido de que Rose había abandonado New York sin avisar ni despedirse. Estaba pensando incluso en contratar a una nueva agente de seguros.

Si hablan con Julie sobre Rose y su trabajo, les comenta que era muy organizada y atenta con los clientes. Y suerte de eso, porque si tuviesen que vivir de los seguros que vende *el jefe...* (esto no lo dirá delante del señor Spencer, claro). No recuerda ningún cliente de Rose que le llamara especialmente la atención.

Los PR metódicos pueden querer acceder al programa informático que utilizaba Rose para su trabajo. Para analizar los datos se necesita algo de paciencia y método detectivesco; o sea una **tirada exitosa de MEN con un penalizador de -2**; puede acentuarse con *Burocracia*. Esto puede llevarles a una pista importante...

## PISTA CLAVE

EN LA CARPETA DE “PENDIENTES” QUE ROSE UTILIZABA PARA RECORDAR AQUELLOS PRESUPUESTOS QUE TODAVÍA NO TIENEN RESPUESTA, HAY UNA REFERENCIA LLAMADA “**Rosa y Azul**”... EFECTIVAMENTE, COINCIDE CON ALGO QUE PONE EN LA POESÍA DE ROSE. EL DOCUMENTO ES UN ESCÁNER DE UN TICKET DE CAJA EN UNA CAFETERÍA DE CENTRAL PARK LLAMADA ASÍ. A PARTE DEL IMPORTE DE LAS CONSUMICIONES, ROSE HIZO UNAS ANOTACIONES MANUSCRITAS: “*VAL, LE PAGUÉ UN CAFÉ A UN CLIENTE PARA HACERLE UN POCO LA PELOTA*”.

## ROSA Y AZUL

Encontrar esta cafetería en Central Park es tarea sencilla. Se trata de un pequeño edificio prefabricado con una zona adjunta a modo de terraza (cerrada en invierno). Para acceder al local hay que abrir unas puertas de cristal de doble hoja. Un ángel grabado al ácido en estos cristales

se parte en dos cuando los PR abren las puertas para acceder al local.... tal como dice la poesía “*un ángel entreibriendo puertas*”. Sin duda están en el lugar correcto.

El lugar tiene un aire sofisticado y su clientela está formada por gente principalmente joven y con aspecto de ir a la última moda. La decoración tiene un punto *vintage*, donde predominan los colores pastel y gráficos publicitarios de la América de los cincuenta. Una joven pareja (**Tom y Martha**) son los responsables del local. Él atiende la barra y prepara las bebidas y los snacks mientras que Martha sirve en las mesas.

Si los PR tienen pocas esperanzas de obtener información les sorprenderá la prodigiosa memoria de Martha a la hora de recordar a sus clientes. Si le muestran la foto de Rose se queda pensativa durante unos instantes y comenta que recuerda vagamente a esa mujer. Le recordó a la popular presentadora Oprah Winfrey. Lo que recuerda con mucha claridad es que la mujer tomó un helado de violetas:

“*¿Que si recuerdo a su acompañante?... Pues sí... iba con un hombre mayor. A él apenas lo recuerdo. Tenía el pelo cano, eso seguro. Y no era afroamericano, era blanco. Creo que ella pagó la cuenta...*”

## LA Maldición de los Listados (Again)

HACEMOS UN INCISO PARA COMENTAR ALGO QUE OCURRIÓ EN UNA DE LAS PRUEBAS DE JUEGO Y QUE RESULTÓ INESPERADO Y TRASCENDENTAL. UNO DE LOS INVESTIGADORES SE HABÍA OBSESIONADO CON RECOPILAR TODOS LOS DATOS POSIBLES DEL PROFESORADO Y EL ALUMNADO DE LA UNIVERSIDAD DE ARTE. EL GUÍA SE HABÍA MOSTRADO FLEXIBLE, PONIÉNDOSELO FÁCIL A LA HORA DE CONSEGUIR ESOS DATOS. DISPONÍA DE UN LISTADO DE NOMBRES, FOTOS, ETC... ESTANDO EN “*Rosa y Azul*” SE LE OCURRIÓ ENSEÑARLE A MARTHA LAS IMÁGENES DE LOS PROFESORES DE LA UNIVERSIDAD. HASTA EL MOMENTO, EL PR NO HABÍA MOSTRADO ESPECIALES SOSPECHAS POR NADIE DEL PROFESORADO. SIMPLEMENTE SE LE OCURRIÓ HACERLO... Y FUE DETERMINANTE. AL GUÍA LE DIO UN SUDOR FRÍO Y COMPRENDIÓ EN ESE MOMENTO QUE EL INVESTIGADOR ACABABA DE DESCUBRIR AL ASESINO. MARTHA RECONOCIÓ A UNO DE ELLOS, SEÑALÁNDOLO. “*ERA ESTE SEÑOR*”... AUNQUE ESTO CONLLEVÓ EFECTOS COLATERALES IMPREVISTOS (SE QUEDARON SIN JUGAR MUCHAS DE LAS SIGUIENTES ESCENAS), LA VERDAD ES QUE RESULTÓ REALMENTE EMOCIONANTE. TODO SE ACCELERÓ CUANDO LOS/AS JUGADORES/AS COMPRENDIERON QUE HABÍAN DADO CON LA CLAVE DE LA HISTORIA. ESTA EXPERIENCIA FUE ÚNICA E INTERESANTE, PERO MANDÓ AL TRASTE GRAN PARTE DEL ARGUMENTO POSTERIOR. LA MORALEJA ES: EVITA, EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE, QUE LOS PR TENGAN ACCESO A FOTOGRAFÍAS DE LOS PROFESORES. INVENTA UNA EXCUSA PARA DARLES LARGAS. ESO SÍ... HAZLO CON ESTILO (Y SUTILIDAD).



*THE CELL | RED DRAGON OST | DANNY ELFMAN*

## ALREDEDOR\_DEL\_SNUFF

¿Cómo empezar a investigar sobre algo que oficialmente no existe? Los PR disponen de unos DVD que podrían catalogarse como algo relativo a ese género pero, ¿realmente existe un mercado de este tipo de productos? Nadie tiene la respuesta; al menos nadie que pueda dar respuestas oficiales.

El dossier que Bud Wilson recopiló y que los PR pueden encontrar en su ordenador (ver **Ayuda de Juego "04\_sin\_título"**) puede ser de ayuda para situar el concepto a nivel general. Incluso pueden plantearse realizar algunas llamadas a las personas sobre las que habla dicho dossier, pero harán poco más que corroborar o matizar esos datos. La respuesta, si la hay, debe estar en la calle.

Alanis es la PR que puede hacer de puente entre la realidad de los PR y el mundo criminal más oscuro de New York. Tirando de ciertos hilos pueden llegar a obtener algunos datos. Llevar adelante esta escena requiere algo de pericia narrativa. No es plan de ponerse a narrar con pelos y señales cada una de las llamadas y movimientos de los PR por la ciudad en busca de respuestas. Se trata de realizar algo más secuencial y genérico. Por ejemplo:

- Pregúntale a Alanis por donde comenzaría ella a buscar. Se trata de crear en común un trasfondo de sus contactos en el mundo criminal. La conexión del

historial de Alanis con el mundo del narcotráfico tiene muchas posibilidades de ser el punto de partida. Inventad algunos nombres, algunas situaciones del pasado que puedan hacer sospechar a Alanis de la implicación de ciertas personas en negocios muy turbios: armas, tráfico de órganos, trata de blancas...

- Mediante tus artes como Guía ves puliendo esas situaciones y convirtiéndolas en posibilidades reales. Pide a Alanis que realice una **Tirada de SOC** acentuada con *Submundo Criminal*. En función de lo coherente de los argumentos expuestos anteriormente **puedes optar por imponer un penalizador de -1, -2 al NP** de dicha tirada. Se trata de una Acción Prolongada que necesita de 15 éxitos acumulados. Propón un lapso de tiempo relativo a cada tirada, 5 horas, por ejemplo. Así, si Alanis necesita cinco tiradas para acumular 15 éxitos, habrá tardado 25 horas hábiles en conseguir esa información. Resulta ideal que Alanis intercale esta parte de sus pesquisas con el resto de las escenas que tengan que ver con la investigación en el entorno de las víctimas.
- Una vez conseguidos los 15 éxitos, Alanis **obtiene un nombre** por parte de alguno de sus contactos:

*"Si alguien es capaz de vender una mierda como esa del snuff debe de ser **Helmet**, nena. Pero ándate con cuidado, su local, el **Tekillah**, es un nido de víboras... Allí se reúne lo peor de lo peor, gente con muy mala sangre y demasiado dinero."*



## THEKILLAH

Tras unas rápidas pesquisas en las bases de datos de la policía o simplemente preguntando a ciertas personas en la zona del Bronx, los PR averiguan la localización exacta del local. Se encuentra en una calle relativamente estrecha y alejada de otros negocios y viviendas. Bien parece que han escogido intencionadamente un espacio situado entre varios locales vacíos o pequeñas naves industriales antiguas. Lo que más llama la atención, ya desde la distancia, es el conjunto de coches lujosos que hay aparcados frente al local. De vez en cuando llega alguien en uno de estos cochazos, se detiene frente a la puerta y un tipo delgado y repleto de tatuajes sale para aparcarlo. El letrero del local es discreto y se integra perfectamente con la estética de metal oxidado de la fachada. Un gran portalón metálico con un agarradero y un ventanuco tipo ojo de buey separan el local del exterior. Es curioso ver como toda la zona está repleta de *graffitis* y *tags* menos la fachada del Thekillah, que se mantiene inmaculada. Nadie se atreve a ensuciarla.

¿Han pensado los PR una excusa para acceder? Es evidente que la gente que entra aquí son habituales o, al menos, pertenecen al mismo estatus. Predominan latinos, sobretodo tipos enormes con mujeres despampanantes y muy ligeras de ropa. También pueden verse clientes de aspecto norteamericano, todos de aspecto extremado pero de alto nivel adquisitivo. Cualquier aficionado a la moda disfrutaría en la entrada del Thekillah, valorando las últimas tendencias de ropa radical de las grandes marcas.

Para entrar al Thekillah no hace falta invitación pero hay que exponer un motivo. Todos los que vienen aquí buscan algo y deben expresarlo claramente al entrar.

Justo al cruzar el portalón los PR se encuentran en un pequeño recibidor poco iluminado. Hay un enorme telón rojo que cubre una de las paredes. Un "gorila" afroamericano, rapado al cero y con una cicatriz muy descriptiva en sus labios, es el encargado de preguntar a los PR qué quieren. Lleva un auricular en la oreja y un pequeño micro en la mejilla con el que puede comunicarse sin manos con alguien en el interior del local. Si algún PR se fija lo suficiente descubre una cámara en una esquina del techo; a estas alturas de la historia eso debe ponerles bastante nerviosos. Si los PR ofrecen una excusa convincente les deja pasar. Si preguntan directamente por Helmet, les ruega que esperen un momento y se comunica con una tal **Eloise** que está dentro del local. Esto también sucede si los PR preguntan por Helmet dentro del local.

Eloise es su asistenta personal y ella se encarga de recibir a cualquiera que quiera hablar con él.



## NADAR ENTRE TIBURONES

LAS PRUEBAS DE JUEGO LO HAN DEJADO MUY CLARO: LAS ESCENAS QUE TRANSCURREN EN EL THEKILLAH RESULTAN MUY EMOCIONANTES. LA SENSACIÓN DE ESTAR EN TERRITORIO HOSTIL, RODEADOS DE GENTE PELIGROSA RELACIONÁNDOSE EN SU PROPIA JERGA, PROVOCABA UNA GRAN TENSIÓN EN LOS PR. UN PASO EN FALSO, PALABRAS POCO APROPIADAS O LA SIMPLE SOSPECHA DE QUE SON POLIS, PUEDEN PROVOCARLES UN PROBLEMA DIFÍCIL DE RESOLVER. Y ES QUE ESTA GENTE NO SE ANDA CON CHIQUITAS. TU PAPEL ES TRANSMITIR ESTA SENSACIÓN DE AMENAZA CONSTANTE MEDIANTE LA ACTITUD DE LA GENTE, LA PROPIA ESTÉTICA DEL LOCAL, LA MÚSICA...

Eloise representa el equilibrio perfecto entre seducción y repulsión. Tiene cuerpo de diva del porno y gestos, miradas y actitud de ejecutiva despiadada. Aunque durante los primeros segundos puede parecer que sus enormes pechos y su fría mirada rivalizan por la atención de la audiencia, finalmente queda claro que son sus ojos verdes y felinos los que prevalecen y someten al interlocutor. Desde el primer momento Eloise se muestra tan fría como educada. Se ve de lejos que está acostumbrada a tratar con toda clase de alimañas y parece inmune a ello. Todo es una cuestión de negocios y no se anda con rodeos:

*“¿Quienes sois y por qué queréis ver a Helmet?”*

Si los PR han elaborado una buena excusa (mostrarse como clientes selectos de cualquier tipo de material ilegal puede valer, de entrada) les conduce hasta su jefe.

Atravesar el Thekillah es como atravesar un pozo infecto de vicios caros. Atractivas mujeres pseudo-desnudas, todas latinas, sirven bebidas caras tras la barra. Frente a la misma, algunas personas bailan temas de hip-hop de graves pesados. Más allá, subiendo unas escaleras laminadas con espejos, hay varias mesas en penumbra donde se reúnen varios grupos más o menos pintorescos de hombres y mujeres. Todos disfrutan de los combinados más caros y varios tipos de drogas. Es fácil reconocer a los peces más gordos de cada grupo por su actitud y la que muestran sus "subordinados".

Eloise les conduce a través de la pista de baile hacia una puerta que apenas era perceptible en la oscuridad y que está situada junto a las escaleras de espejo. Cierra la puerta tras ellos y les hace atravesar un estrecho pasillo hasta una sala cuadrada, con bancos acolchados junto a cada pared. Una de las paredes de la sala se corresponde con el interior de las escaleras de espejo; resulta

## SALUD



Nombre: ELOISE

CULTURILLA LOCAL (+1)

DISPARAR -PISTOLA- (+1)

DETECTAR MENTIRAS (+1)

SEDUCIR (+1).

TOCAR LA FIBRA (+1).

ADICCIÓN -COCAÍNA- (-1),

## ÁNIMO

R2	10
R1	9
	8
	7
	6
	5
	4
	3
-1	2
-2	1



un ventanal privilegiado que permite ver (sin ser visto) a cualquiera que entra al local. En mitad de la sala hay una mesa sobre la que reposa una pistola automática y un paquete de *Phillipe Morris*. Frente a estos objetos se encuentra un hombre con una pinta muy, pero que muy, peligrosa.

### Helmet

Los rasgos del tipo remiten a una ascendencia italiana, griega o báltica. Resulta extremadamente delgado y a todas luces feo. Su faz está repleta de ángulos toscos que le confieren una expresión entre alta y desagradable. Pese a su físico bizarro, viste de manera bastante común: tejanos y camisa negra. A parte del curioso hecho de llevar gafas en una sala oscura, lo que más destaca de su indumentaria es un anillo dorado que cuelga en su cuello, de una cadena también dorada.

Tratar con Helmet es fácil si uno sabe lo que quiere y lo que está dispuesto a pagar por ello. Por el contrario, su suspicacia puede activarse de inmediato si la actitud de los PR es poco consistente o sospechosa. Está tan metido en todo tipo de mierda criminal que no duda en volarle los sesos a cualquiera que (crea) se la quiere jugar. Y es que a estas alturas, Helmet sabe que su vida no tiene vuelta atrás. Su máxima es "si trabajas en un club de putas solo hay una opción, ser la mejor de todas"

Lo primero que Helmet quiere saber es quien les ha hablado de él. No trabaja con desconocidos, siempre trata con clientes recomendados... Es momento de que nuestra PR Alanis realice una primera **tirada de MEN** (puede acentuarla con *Submundo Criminal*) y una segunda **tirada de SOC** (que puede acentuarse con *Mentir*). Si las

superá ambas, Alanis logra obtener algunos nombres de contactos creíbles que le han llevado hasta él y Helmet está en el bote. Si solo supera una de ellas, Helmet sigue el juego pero, evidentemente, con la mosca tras la oreja. Si falla las dos... Le pide a Eloise que le traiga un *Talisker* con hielo. Esa indicación es suficiente para que Eloise comprenda que debe ir a buscar a los matones de Helmet. En pocos minutos aparecen cinco tipos armados con pistolas y porras negras, ocultando su rostro tras unos pasamontañas. Acometen contra los PR mientras Helmet observa fríamente la escena, degustando el vaso de whisky que Eloise acaba de traerle... Confiamos en que los PR consiguen salirse con la suya y hacerle creer a Helmet que son lo que dicen ser. Lógicamente, en un negocio como el de Helmet los vendedores no tienen un catálogo de sus productos. Se limita a escuchar las peticiones de los PR y a pensar unos segundos antes de contestar. Pocas cosas sorprenden a una sabandija como él, pero cuando los PR acaban exponiendo su intención de comprar una snuff, no puede evitar poner un gesto más severo del acostumbrado.

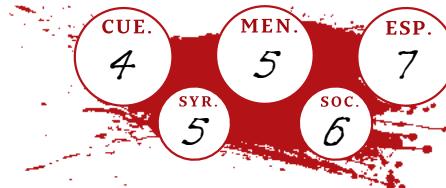
*"Hasta ahora nadie me había pedido algo así. Es habitual que venga gente con ganas de quitar a ciertas personas de en medio, pero esto es otra cosa. De todas maneras, creo que podremos entendernos. Conozco a alguien que mueve este tipo de mierda, aunque hasta ahora no había tenido la oportunidad de recurrir a él... ¿Se trata de que se carguen a alguien en concreto o simplemente de comprar una copia que ya exista? Creo que podría haber una enorme diferencia de precio entre ambas cosas..."*

Parece que la cosa se encauza, por fin. Deben andarse con cautela respecto a lo que piden y cómo lo piden.



### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 1
- 2



### ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

Nombre: *HELMET*

*EVALUAR (+1)*

*DISPARAR -PISTOLA- (+1)*

*MANDO (+1), MEMORIZAR (+1)*

*SUBMUNDO CRIMINAL (+1),*

*ARROGANTE (-1).*

*"Está bien, haremos lo siguiente: Necesito unas horas para localizar a Malcom, mi contacto para este tipo de cosas. Mañana por la noche tendré una respuesta y, en caso afirmativo, un presupuesto y un plazo de entrega."*

*DESPREVENIDO LE ASALTARON Y LE AMENAZARON PARA QUE HABLA. LA MEDIDA FUE MUCHO MÁS EXPEDITIVA (Y LES CONVIRTIÓ EN ENEMIGOS ACÉRRIMOS DE HELMET POR EL RESTO DE SUS DÍAS), PERO FUNCIONÓ. SI LOS PR DE TU SESIÓN QUIEREN ARRIESGARSE...*



### ¿POR QUÉ ESPERAR?

LÓGICAMENTE, NUESTROS PR QUIEREN ACCEDER DIRECTAMENTE A LA PERSONA QUE GRABA LOS SNUFF. ESPERAR A LA RESPUESTA DE LA NOCHE SIGUIENTE ES ALARGAR LAS COSAS. LO MÁS INTELIGENTE (Y DIRECTO) PARECE SEGUIR LA PISTA A HELMET Y CRUZAR LOS DEDOS PARA QUE LES LLEVE DIRECTAMENTE HACIA EL AUTOR MATERIAL DE LAS GRABACIONES. Y SI SON MÍNIMAMENTE HABILITADOS, NO RESULTARÁ DIFÍCIL CONSEGUIR SUS OBJETIVOS. HELMET ES UN TIPO ASTUTO PERO UNA PERSECUCIÓN BIEN PLANIFICADA PUEDE PASARLE INADVERTIDA. A NIVEL DE MECÁNICA DE JUEGO, TE PROPONEMOS REALIZARLO COMO UNA ACCIÓN PROLONGADA COMPLEJA (ACUMULAR **10 ÉXITOS** EN TIRADAS SUCESIVAS DE **MEN**). JOEL PUEDE ACENTUAR LAS TIRADAS CON *PROTOCOLOS DE ACTUACIÓN EN SITUACIONES DE RIESGO*). A PARTE DE ESTE REQUISITO MECÁNICO DEL PROCESO, LOS PR DEBEN ELABORAR UN PLAN QUE JUSTIFIQUE LA TIRADA. SI ESTE PLAN ES BRILLANTE PUEDES SUGERIR BONIFICADORES AL NP.

OTRA ADVERTENCIA: ES VITAL QUE ESTA PERSECUCIÓN A HELMET Y LA ESCENA POSTERIOR SUCEDA DE NOCHE, POR MOTIVOS QUE PRONTO ENTENDERÁS.

EN UNA DE LAS PRUEBAS DE JUEGO LOS PR DECIDIERON TOMAR UNA MEDIDA MUCHO MÁS EXTREMA PARA AVERIGUAR QUIÉN ERA EL CONTACTO DE HELMET. LE SIGUIERON Y EN CUANTO LE VIERON

SEA COMO SEA, HELMET CONDUCE SU IMPRESIONANTE (Y NADA DISCRETO) MUSTANG ROJO A TRAVÉS DE LA CIUDAD HACIA LA PARTE NORTE DE MANHATTAN, A ORILLAS DEL RÍO HUDSON. CONSULTA LA SECCIÓN *El Piso de Malcom*, MÁS ADELANTE.

### MALCOM

Ese es el nombre del contacto de Helmet. Un tipo indecible, cruel y a todas luces, uno de los malos de esta historia. Realmente comercia con películas snuff, unas grabaciones de cosecha propia en la que tortura, humilla y finalmente asesina a sus víctimas. No es difícil imaginar que se trata de un auténtico psicópata muy peligroso. Además, tiene madera de líder y arrastra a un reducido grupo de fanáticos que ven en su atormentado universo una salida a sus frustraciones reprimidas. Helmet no disfruta tratando con Malcom y realmente es la primera vez que se atreve a hacerle un pedido. Se conocieron hace meses en el Thekillah. Malcom le ofreció sus servicios y la posibilidad de coreografiar una muerte real para alguno de sus clientes. A Helmet le pareció entonces una idea divertida, pero ahora que alguien le ha pedido una de esas snuff se da cuenta de lo realmente truculento del asunto. No obstante, no piensa echarse atrás. Tras hacer una llamada a Malcom, se han citado en un piso al norte de Manhattan. Si los PR han seguido a Helmet, habrán sido conducidos hasta la residencia de Malcom.



### El Piso de Malcom

Si los PR siguen a Helmet (o consiguen la dirección) llegan hasta el enorme bloque de pisos donde se supone que reside Malcom. Helmet aparcá el coche enfrente, camina hasta el portal, llama al interfono y alguien le abre la puerta.

El bloque que los PR tienen ante ellos es una gran estructura de formas gemelas. En realidad son dos edificios idénticos, unidos por pasarelas tubulares de cristal, acero y hormigón, a diversas alturas. Cada edificio tiene unas veinte plantas de altura y exhibe una fachada de oscuros ventanales satinados que reflejan las luces de los alrededores. La planta baja de estos edificios está ocupada por un *boulevard*. Las luces y los adornos navideños decoran los escaparates y los altavoces crepitán con villancicos monótonos. Justo bajo la arcada que sirve de entrada al *boulevard* hay un tipo vestido de Santa Claus, repartiendo caramelos a algunos niños que entran y salen con sus familiares. Cuando los PR llegan al portal, uno de los bastones de caramelo que ha lanzado a los niños llega justo hasta la entrada. Una mujer joven que acaba de salir del portal se agacha a recogerlo, aunque si alguno de los PR iba a hacer lo mismo, se lo cede con cierto rubor. Intenta que esta situación parezca casual y nada planificada. Uno de esos detalles de inspiración que tienes a veces como Guía...

Si los PR han sido suficientemente rápidos pueden llegar a ver que uno de los dos ascensores que hay en el bloque acaba de subir hasta la planta cinco. Sin duda se trata de Helmet. Deben decidir si suben en el otro ascensor o lo hacen por las escaleras... si es que han decidido seguir a Helmet hasta la misma puerta de su contacto.

sonido proviene, casi sin duda, del quinto piso. El pánico se adueña de la escalera. Los vecinos que habían salido de sus casas para ver qué ocurría intentan volver a sus puertas. Otros corren escaleras abajo. Se escuchan gritos, pisadas, portazos. Tras este caos inicial se impone un silencio estremecedor, solo roto por algún sonido del exterior.

Como habrás observado no te ofrecemos un plano de esta localización, por una razón muy concreta: los PR no tienen la más mínima referencia sobre el entorno que les rodea. Se mueven en una penumbra apenas rota por los pilotos amarillentos de emergencia. No plantees una situación táctica, mejor cáñtate en los impulsos instintivos. Se trata de dibujar el miedo a grandes rasgos.

Pide a los PR que realicen una **tirada de SYR, con un -2 al NP**. El resultado de la misma te ofrece una idea de lo bien o mal que se desenvuelven en los pasillos oscuros. Antes o después deben decidir si siguen subiendo hacia el quinto piso o si prefieren salir a la calle y replantear el tema. Los PR que no superan la tirada están francamente indefensos. Resulta muy lógico sugerir una **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el impacto sobre el Ánimo de los PR.

Realiza esporádicas **tiradas secretas de SYR** por aquellos PR que se han quedado solos o rezagados. Si las superan les parece vislumbrar un piloto rojo luminoso parpadeando desde algún rincón particularmente oscuro, no muy lejos de su posición. Si lo observan detenidamente comprueban con horror que dicho piloto se parece mucho al de una cámara en el momento de grabar... y se acerca hacia ellos. Nueva **tirada de ESP (Miedo)** relacionada con el Ánimo, y de las importantes, por favor.

Hay tres lunáticos sueltos intentando acabar con nuestros PR y, de paso, grabar este horror con sus cámaras en modo *night shot*. Uno de ellos es el **Hombre de la Máscara**, con quien ya se las vieron si han estado en casa de Carla (si lograron atraparlo/reducirlo en aquella escena, los PR tienen un problema menos del que preocuparse). El segundo es el "simpático" **Santa Claws** que saludaba a los niños en la puerta del *boulevard*. Ha cambiado su bolsa de caramelos por una enorme hacha y una cámara de vídeo digital. Por último está la chica, la **adorable jovencita** con la que se cruzaron en el portal. Ella ha sido la encargada de cortar las luces. Se ha maquillado toscamente en los servicios del *boulevard* y ha vuelto a entrar al edificio de Malcom para colaborar en la eliminación de los PR. Lleva un delgado punzón y una pequeña cámara de vídeo. Arde en deseos de desangrar a los entrometidos que molestan a su amigo Malcom.

### Penumbra mortal

Unos minutos después de que los PR hayan entrado al edificio las luces de todo el bloque se apagan. Solo quedan como referencia los pequeños (y escasos) pilotos de emergencia diseminados por los pasillos. Si los PR han tomado el ascensor, ha sido una mala idea. Se detiene a medio camino. A través del ventanuco pueden ver el exterior, los pasillo en penumbra, pero la puerta estará atascada hasta que algún vecino venga a rescatarles con la llave de emergencia. Cuando los PR comienzan a ponerse nerviosos se escucha un disparo. Todo aquel que supere una **tirada de SYR** puede determinar que el



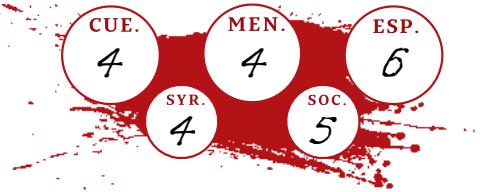
## APAGA LAS LUCES

ES REALMENTE FÁCIL AYUDAR A TUS JUGADORES A IMAGINAR LO COMPLICADO Y TERRIBLE DE SU SITUACIÓN SI APAGAS LAS LUCES EN LA ZONA DE JUEGO. TEN PREPARADAS UN PAR DE LINTERNAS O ALGUNOS MECHEROS. CUALQUIER FUENTE DE LUZ QUE PUEDA SIMULAR A LA ATMÓSFERA QUE RODEA A LOS PR SIRVE. LAS VELAS OTORGAN UN AIRE DEMASIADO CLÁSICO Y QUIZÁ DEBERÍAS EVITARLAS. TODOS/AS LOS QUE HAN PARTICIPADO EN LAS PRUEBAS DE JUEGO RECUERDAN CON ESPECIAL INTENSIDAD ESTA ESCENA EN LA QUE “SE APAGAN LAS LUCES”. NO SUBESTIMES LA INFLUENCIA DE ESTE PEQUEÑO TRUCO.



### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1



Nombre: MUTER POSEIDA

AUDIOVISUALES (+1), INFORMÁTICA (+1)  
ATLETISMO (+1), FINGIR/MENTIR (+1)  
PELEAR (+1)  
IRA INCONTENIBLE (-1).

### ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

• **La Mujer Poseída** es la que tiene un comportamiento más impredecible. Se esconde en la oscuridad y disfruta susurrando terribles amenazas para crispar los nervios de su víctima. Primero intenta hacerse la muerta en un rincón. La persona que se preste a socorrerla es atacada de inmediato con un punzón. Cada vez que logra ensartar a algún PR lo celebra con histriónicas carcajadas.

• **Santa Claws** prefiere asegurar el tanto. Intenta desviar la atención de los PR hacia donde le interesa (llamando al ascensor, atacando a algún vecino despistado...)

y luego se esconde para atacar desde detrás con un terrible hachazo.

- **El Hombre de la Máscara** es, con mucho, el menos sutil. Avanza implacable en mitad de la oscuridad; disfruta al saber que los PR perciben su presencia, arriesgándose incluso a un disparo (tiene poco apego a su vida). Aparece en algún tramo corto, dispuesto a atravesar el pecho de cualquier incauto/a.

Cada uno de ellos lleva su propia cámara. Además de utilizarla para grabar la matanza también les otorga la ventaja táctica de poder usar el modo visión nocturna. Aunque a estos tres lunáticos les encantaría acabar con todos nuestros PR, huyen si la situación se les complica demasiado.

**A todo esto... ¿Qué pasa con Helmet y su contacto, Malcom?** Lo que ha ocurrido en el 5-2<sup>a</sup> tampoco tiene desperdicio. Malcom es un tipo prevenido; sabe, desde hace tiempo, que la policía está investigando el tema del *snuff*. Fue él quien amenazó a Bud Wilson hace unas semanas para hacerle abandonar el caso. Malcom sabe incluso que el popular teniente Medina es quien se encarga del asunto ahora, ayudado por el joven detective Bastian Leiber. Y es que Malcom, a parte de ser un tipo listo, es hombre de recursos. No es difícil obtener las respuestas adecuadas si sabes a quien preguntar y qué ofrecer a cambio...

Justo antes del inicio de esta escena, Malcom está observando por la ventana la llegada de Helmet. Desde ese punto de vista privilegiado le ha sido fácil darse cuenta de la presencia de los PR. Ha dado orden a *la Mujer Poseída* para iniciar el *plan latente* y ha comenzado a recoger todo aquello que consideraba un indicio para la policía. Como no puede llevarse su ordenador, inicia una reinstalación del sistema operativo para



### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

CUE.

5

MEN.

5

ESP.

4

SYR.

5

SOC.

5

### ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

Nombre: SANTA CLAWS

CONDUCCIÓN PELIGROSA (+1),  
IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS, EN  
REALIDAD ES ALEMÁN (-1),  
TRATAR CON NIÑOS (+1), MAÑAS (+1),  
USAR SU HACHA (+1)  
PAIDOFILIA (-1),

borrar toda evidencia de sus actividades. Mientras el ordenador comienza ese proceso, Malcom se dirige a la puerta a recibir a Helmet. La deja entreabierta y en cuanto le ve asomarse le vuela la tapa de los sesos con su rifle. Con toda tranquilidad apaga la luz y se encamina hacia una de las pasarelas que conectan ambos edificios. Piensa largarse bajando por las escaleras del edificio anexo. Para asegurarse que nadie le impide la huida, sale por una de las ventanas de las escaleras en la planta baja, en lugar de hacerlo por

el portal. Dichas ventanas dan a la parte posterior del edificio que se corresponde con el aparcamiento de unas oficinas. Resulta casi imposible interceptarle y mucho menos seguirle. Malcom deberá ser un enemigo escurridizo y de rostro desconocido, el mal que todos presienten pero nadie alcanza a comprender.

### Nuevas pistas

¿Han recuperado los PR el control de la situación? Pues entonces es un buen momento para que husmeen en el piso de Malcom. No es difícil

localizar la puerta porque un buen grupo de vecinos se ha acumulado frente a ella. Con una mezcla de repulsión y fascinación observan el cadáver de Helmet, cuyos sesos se hallan desperdigados por el recibidor y parte del pasillo. De fondo se escuchan sirenas de policía. Si los PR no lo habían hecho, ha sido algún vecino quien ha llamado al 091.

El 5-2<sup>a</sup> es un piso relativamente grande. Tiene un recibidor, tres habitaciones, dos lavabos, una amplia cocina y un espacioso salón. Y, curiosamente, está casi todo vacío. Al parecer lo utilizaban solo para realizar algún tipo de intercambio con sus clientes. Se trata de un piso de alquiler y si los PR insisten en contactar con el dueño del mismo, no descubren ningún tipo de dato real sobre Malcom, ya que utilizó una identidad falsa para alquilarlo.

La sorpresa está en el salón, donde sí que hay algo de improvisado mobiliario. Un sofá de formas simples con tapizado color burdeos ocupa el centro de la estancia, encarado hacia un mueble tipo escritorio donde se halla colocada la torre de un ordenador, su teclado, su mouse y un enorme monitor de 30 pulgadas... en el que aparece un aviso de error del sistema operativo. Como seguramente habrás adivinado, Malcom y sus chicos utilizaban este piso para mostrar su material audiovisual a clientes tan perturbados como ellos. Es (era) un lugar de negocios e intercambio.

Es de esperar que los PR se lancen de pleno sobre el ordenador y sus alrededores. El ordenador está encendido y parece que ha dado un error de sistema. La ventana que anuncia el error reza algo así como **"Ha ocurrido un error de sistema y ha sido imposible reinstalar el sistema operativo. Reinicie el ordenador y vuelva a intentarlo"**. ¡Bendita tecnología!... Nunca un error de sistema sirvió de tanto (por cierto, no hace falta comentar de qué sistema operativo estamos hablando, ¿verdad?).

## PISTA CLAVE

SI LOS PR REINICIAN EL ORDENADOR, TIENEN ACCESO A LA AGENDA DIGITAL DE MALCOM, REPLETA DE NOMBRES, DIRECCIONES Y NÚMEROS DE TELÉFONO QUE, DE BUENAS A PRIMERAS, NO DICEN NADA A NUESTROS PR. ESTE MATERIAL ES SUMAMENTE IMPORTANTE, DESDE LUEGO, PORQUE INCLUYE A CLIENTES Y COLABORADORES DE MALCOM Y SUS CHICOS. REALIZAR UNA COMPROBACIÓN DE TODOS LOS CONTACTOS DE LA LISTA PUEDE REQUERIR SEMANAS, O SEA QUE NO ES UNA PISTA DE UTILIDAD INMEDIATA, PERO ESO NO LE RESTA IMPORTANCIA POLICIAL.

El otro detalle importante que pueden encontrar en el ordenador está en el programa de correo electrónico. Parece que Malcom tenía instalada una cuenta llamada

[twelvedrops@gmail.com](mailto:twelvedrops@gmail.com). La lista de e-mails está vacía (los borraba una vez leídos y también borraba la papelera de reciclaje) pero... ¡bingo!... un e-mail entra justo mientras los PR trastean el ordenador. Pueden escuchar el sonido característico que lo anuncia. Más que una pista es un regalo de la providencia.

## PISTA CLAVE

APRECIADO CLIENTE,

LE COMUNICAMOS QUE SU PEDIDO RF-550211 HA SIDO ENVIA-DO A SU DIRECCIÓN Y QUE LO RECIBIRÁ EN UN PLAZO INFERIOR A 48 HORAS.

APROVECHAMOS PARA RECORDARLES NUESTRAS OFERTAS NAVIDE-ÑAS EN SOPORTES RÍGIDOS Y EN IMPRESORAS PARA CD'S I DVD'S.

ATENTAMENTE,

NORAH PATRICK

GOOD VIDEO | SUCURSAL 220 HUDSON ST. MANHATTAN

Está claro que hay que hablar con esa tal **Norah Patrick** de *Good Video* para descubrir directamente cual es esa dirección y qué tipo de material suministraba a Malcom y sus colegas. Acude a la sección *Good Video*, más adelante, para seguir esa línea de investigación.

A parte de esto queda todavía una tercera pista importante por encontrar.

## PISTA CLAVE

PUEDES HACER APARECER ESTA PISTA DE DIFERENTES MANERAS: SI ALGÚN PR INTRÉPIDO HA LLEGADO A SEGUIR A MALCOM, AUNQUE SOLO SEA DURANTE UNOS INSTANTES, HA PODIDO ENCONTRAR UNA PEQUEÑA LIBRETA NEGRA EN EL SUELO (CON UNA TI-RADA EXITOSA DE SYR). TAMBién PUEDES OFRECERLA COMO RECOMPENSA A CAMBIO DE UNA TI-RADA EXITOSA DE SYR EN EL PISO (PUEDEN ACENTUARSE CON BUSCAR). AQUEL PR QUE LA SUPERE ENCUENTRA LA AGENDA EN UN LUGAR CASUAL; POR EJEMPLO, TRAS EL MUEBLE DEL ORDENADOR, BAJO EL TECLADO O EN EL SUELO DEL PASILLO... CONSULTA LA AYUDA DE JUEGO "**13 \_ LISTA \_ NEGRA \_ MALCOM**"

Si los PR realizan una conexión entre los nombres de la lista negra y los de la agenda del ordenador, encuentran una única coincidencia: **David Pondsmith** (sí, en la lista está mal escrito; incluso los malos cometan errores

caligráficos). En la lista negra, dicho nombre está marcado con una calavera, lo cual resulta bastante revelador del poco apego que Malcom sentía hacia este tal David. Disponen de su número de teléfono (móvil) y de su dirección: Devoe St. 58, Brooklyn. Consulta la siguiente sección *Alrededor de David Pondsmit* para seguir esa línea de investigación.

## PISTA CLAVE

**CONCLUSIONES CRIMINOLÓGICAS:** A TODO ESTO PUEDES REALIZAR UNA TIRADA SECRETA DE MEN QUE SOLO PUEDEN REALIZAR BASTIAN Y ANDREW, PUES TIENEN EL ACENTO DE CRIMINOLÓGIA. SEGÚN LA CE OBTENIDA, LA CONCLUSIÓN RESULTANTE ES:

- **CE 0, 1 o 2:** El PR TIENE LA SENSACIÓN DE QUE ALGO NO ENCAJA. NO ESTÁ MUY SEGURO DEL PORQUÉ PERO LOS CABOS SUELtos NO ACABAN DE ATARSE...
- **CE 3 o 4:** Es evidente que algo no encaja en todo esto. Aunque no parece haber dudas de que Malcom ofrece a sus clientes películas ilegales, posiblemente snuffs, el modus operandi que exhibe, tanto él como sus lunáticos amigos no parece corresponderse con la personalidad del responsable de los snuffs de Rose, Carla, Sussie y Matt. El componente emocional que se destila de esas grabaciones no parece encajar con la frialdad comercial que parece haber tras el negocio de Malcom. Además, a todas luces Malcom forma parte de un grupo de gente con "aficiones" parecidas y eso tampoco encaja. Los asesinatos que los PR están investigando parecen desarrollarse en una esfera más íntima. Cada asesinato parece un asunto muy personal, a juzgar por las poesías. Un grupo de personas no imprimiría un vínculo tan personal a los hechos...
- **CE 5 o más:** Las conclusiones serán las mismas que en el punto anterior, con la diferencia que el PR no tendrá ningún tipo de duda sobre ello: los snuff que están investigando no son obra del grupo de Malcom, con toda seguridad. De todas formas, hay que pararle los pies a estos dementes...



## DAVID PONDSMITH

Este es uno de los nombres de la lista negra de Malcom. Si los PR han buscado en su agenda digital habrán encontrado su dirección en Brooklyn, así como su número de teléfono. Éste último está inoperativo desde hace

unos meses, así que solo les queda acudir a la dirección concreta: Devoe St. 58.

Los PR llegan a una vieja casa con fachada de obra vista y una viejas estructuras de hierro en el balcón del primer piso. No está excesivamente deteriorada (ni la casa ni la zona que la circunda) pero sí se trata de un lugar humilde y algo dejado de la mano de dios. La nieve pisada frente al portal es evidencia de que allí vive gente y que entran y salen a menudo. Las ventanas de la planta baja tienen las persianas a medio bajar; tras ellas hay unas cortinas de color ceniza.

Si llaman a la puerta les abre una chica de aspecto treintañero, sumamente atractiva y con indumentaria extrema. Parece la viva imagen de una vampira sexy salida de una de esas películas de moda. Vestida de negro de arriba a abajo, con unas botas de tacón alto, el único atisbo de luz proviene de su pelo rubio y rizado y de unos enormes ojos azules. Su voz resulta grave y su actitud suspicaz al ver a los PR en su puerta. Se trata de **Betty**, la novia de David. No tiene problema en dejarles pasar si preguntan por él, lo cual deja claro que en esta casa no tienen necesidad de ser muy desconfiados. Desde el rellano de las escaleras le pide a David que baje. Instantes después un tipo aun más pintoresco que la muchacha baja hasta el recibidor. Es alto y delgado; viste un atuendo a medio camino entre lo gótico y lo cool: tejanos de pitillo muy lavados, camisa negra con intrincados bordados de pequeñas calaveras, gafas de pasta de montura color hueso, diversos piercings y un (aparentemente) incómodo collarín punk, repleto de púas y cadenas. Su cabello lacio tiene un indeterminado color oscuro y luce una perilla que acentúa su, ya de por si, prominente mentón.

"Vienen por lo del periódico, ¿verdad?"

## PISTA CLAVE

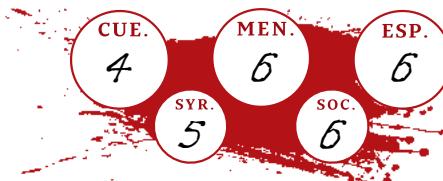
¿A QUÉ SE REFIERE DAVID? SEGURAMENTE LOS PR NO TIENEN NI IDEA. SOLO SI ALGUIEN HIZO ALGÚN COMENTARIO DEL TIPO "PRO-CURO LEER EL PERIÓDICO DEL DÍA DURANTE EL DESAYUNO" ESTARÁ ADVERTIDO DE LA NOTICIA QUE HA PUBLICADO EL NEW YORK TIMES ESA MISMA MAÑANA. PUEDES LEERLA EN LA **AYUDA DE JUEGO "12 – NOTICIA"** Y CEDÉRSALA AL PR CORRESPONDIENTE.

EL PROPIO TENIENTE MEDINA PIDIÓ A LOS PR QUE FUERAN MUY DISCRETOS Y PRUDENTES CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. AHORA, POR ALGÚN MOTIVO, HA HABIDO UNA FILTRACIÓN QUE LES COMPLICA UN POCO MÁS LAS COSAS. Y ES QUE, A PARTIR DE ESTE MOMENTO, PERIODISTAS DE DIVERSA ÍNDOLE COMIENZAN A ACOSAR (SOBRETODO A BASTIAN) CON LLAMADAS INOPORTUNAS. LES ESPERAN A LAS PUERTAS DE COMISARÍA Y, EN UNOS DÍAS, INCLUSO EN LA PUERTA DE SUS CASAS. TODOS DESEAN HACERLES UNA ENTREVISTA,



## SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2



## ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

Nombre: DAVID POND SMITH

AUDIOVISUALES (+1), CINE DE TERROR (+2)

INFORMÁTICA (+1), OSCURO MAGNETISMO (+1)

CORTO DE VISTA (-1),

OBTENER ALGÚN DETALLE ESCABROSO O PEDIRLES QUE CONVOQUEN UNA RUEDA DE PRENSA OFICIAL PARA ACLARAR “LOS DETALLES QUE TANTO PREOCUPAN A LOS CIUDADANOS DE NEW YORK”. LOS PR DEBEN SENTIRSE MUY PRESIONADOS.

“QUIÉN SE HA IDO DE LA LENGUA? ¿POR QUÉ?... ESO ES ALGO QUE LOS PR ACABARÁN DESCUBRIENDO. AHORA LO IMPORTANTE ES QUE, COMO GUÍA, APROVECHES ESTE RECURSO PARA AUMENTAR LA TENSIÓN Y EL DESCONCIERTO DE LOS PR.

Si los PR le comentan a David que no tienen ni idea de lo que habla, el chico les entrega una copia del New York Times, señalando la noticia de portada.

“Se ve a la legua que ustedes son polis. Y es mucha casualidad que a las pocas horas de publicarse una noticia sobre un snuff vengan a verme por cualquier otro asunto, ¿no?”

David abre la puerta de lo que parece ser un salón y les invita a entrar. El lugar resulta tan poco convencional como David y Betty. Todas las paredes están pintadas de negro; los muebles, de madera oscura y factura antigua hacen que todo parezca parte del atrezzo de una película de terror. Hay cuadros que en lugar de estar colgados en las paredes descansan sobre algunas estanterías, todos grotescos y morboso. Hay un sofá esquinero, una pequeña mesa repleta de revistas y cómics y un mueble para la tele. Toda la pared que hay tras ese mueble es un tapiz de películas, en VHS y DVD, perfectamente ordenadas por autores y fecha de realización. Es la mayor colección de cine de terror (en realidad una mezcla de muchos

subgéneros) que hayan podido ver jamás. Y David parece estar muy orgulloso de ella. Tras ofrecerles algo para tomar, escucha los motivos que han traído a los PR hasta él. Muestra mucho interés e incluso preocupación, pero no parece del todo sorprendido. Con la siguiente explicación pretende contestar las preguntas de los PR:

“Creo que los tipos que ustedes buscan habían sido compañeros míos hace unos tres años. Por aquellos tiempos unos amigos y yo acabábamos de rodar un film gore de bajo presupuesto al que titulamos “Doce Gotas”. No es porque yo participara en la elaboración de esa peli... pero puedo asegurarles que se convirtió en una obra de arte para los amantes del género... Qué digo, ¡de culto! Estaba repleta de ideas brillantes, tanto en su sórdido argumento como en los aspectos técnicos. Pocas veces se ha visto tanta imaginación en una peli.”

Muchos aficionados reaccionaron al film y en pocos meses teníamos una legión de fans y nuevos colaboradores dispuestos a seguir trabajando en nuevas obras. Bautizamos a este grupo como “Doce Gotas”, en honor al film... Teníamos hasta camisetas. Nos reuníamos cada dos o tres semanas para discutir nuevas ideas o repartirnos el trabajo. Llegamos a ser casi cincuenta miembros y pronto tuvimos capital para crear nuestra propia productora independiente de cine. Nos centrábamos sobretodo en el gore y la pornografía. Nos apasionaba hacer nuestras pelis truculentas y el porno nos daba capital. No había más truco que ese. Comenzamos a editar mucho material, tanto que a veces uno acababa desconectado de lo que iban haciendo los demás... Entonces

*ocurrió aquel mal rollo... Un cliente contactó con nosotros para pedirnos una nueva cinta snuff... ¿Una nueva?, le pregunté. Colgó. Y nunca más se supo. Por aquellos días la gente y los medios de comunicación andaban algo paranoicos con toda esa idea del snuff. La gente creía realmente en esas cosas. A mi no me moló nada la situación y decidí disolver el grupo. Hubo algo de tensión porque muchos consideraban que aquello no era más que una broma de mal gusto, pero yo me mantuve inflexible. Además, el sentido del grupo se había perdido; éramos una parte más de la industria de la que tanto habíamos despoticado antes. Algunos lo entendieron y otros siguieron a lo suyo. Me consta que hay gente de aquel grupo que todavía sigue con sus movidas, pero estoy muy desconectado del tema, la verdad.*

Si los PR le comentan el nombre de Malcom, parece sorprendido:

*"Sí, había un "perla" llamado Malcom, un tipo un tanto desconcertante. Europeo, creo. Nunca me relacioné demasiado con él, era muy introspectivo. En realidad no parecía disfrutar demasiado con nuestras movidas. No le ponía tanta pasión y dedicación como los otros."*

¿Han llegado a capturar los PR a alguno de los amigos de Malcom? Si es así, y pueden mostrarle una foto a David, también les reconoce. Efectivamente, eran miembros de Doce Gotas. Apenas recuerda sus nombres. Con algunos de ellos solo se relacionaba por internet y reuniones esporádicas. No tiene datos concretos sobre esta gente y solo puede aportar sus impresiones, muy vagas.

*"Verá, todos los que nos dedicamos a esto del cine de terror... digamos que somos diferentes. Pero estas personas sobre las que ustedes preguntan... cruzaban la barrera de lo extraño. Era gente... incómoda."*

La conversación con David no lleva a los PR hacia datos concluyentes o nuevas pistas pero al menos les ofrece un contexto para la pesadilla en la que se han convertido Malcom y los suyos. Ahora saben que se enfrentan realmente a un grupo organizado, unido por extrañas y macabras obsesiones.



### PISTA CLAVE

EN ALGUNA DE LAS PRUEBAS DE JUEGO LOS PR HAN INSISTIDO EN VISIONAR UNA COPIA DEL FILM QUE DAVID Y SUS COLEGAS RODARON HACE TRES AÑOS. DEBES SABER QUE ES TOTALMENTE IRRELEVANTE PARA EL ARGUMENTO, PERO... ¿CÓMO NO APROVECHAR PARA AÑADIRLE SALSA AL ASUNTO? SI TE GUSTA EL GÉNERO DE TERROR, APROVECHA PARA INVENTARTE LOS DETALLES. Y SI SABES QUÉ TIPO DE PELÍCULAS DE ESTE TIPO LE DAN MÁS MIEDO A LOS JUGADORES,

NO DUDES EN UTILIZAR TUS CONOCIMIENTOS. DEBES DESCRIBIR UN FILM MUY INTENSO, DONDE LOS PROTAGONISTAS SE ENFRENTAN A UNA AMENAZA ABERRANTE Y CRUEL QUE LES VA DESCUARTIZANDO DE MANERAS CADA VEZ MÁS ESPECTACULARES Y CRUELES. BASTIAN, POSEEDOR DE CIERTAS NOCIONES SOBRE TÉCNICAS AUDIOVISUALES, PUEDE COMPROBAR QUE, PESE A SU TEMÁTICA ABSURDAMENTE MACABRA, TIENE UNA GRAN CALIDAD TÉCNICA Y UN PODEROSO ESTILO VISUAL. DAVID ESTÁ ENCANTADO DE DARLES UNA COPIA SI LES RESULTA INTERESANTE.

### GOOD VÍDEO

Si los PR descubren el e-mail recibido en el ordenador de Malcom, seguro que desean contactar con esa tal **Norah Patrick** de *Good Video*.

Esta empresa con nombre tan poco original es una de las mayores fabricantes y distribuidoras de material para el mundo audiovisual en el área de New York. La mayoría de los pedidos son tramitados por teléfono o internet pero tienen una sede central en la zona de Jersey City, a orillas del río Hudson. Pueden encontrar este dato en cualquier base de datos sobre empresas.

Si deciden llamar por teléfono y preguntar por Norah, no tienen ningún problema en localizarla. Norah trabaja en el departamento de ventas y atiende pedidos realizados a través de internet pero puede ponerse al teléfono. Escucha a los PR pero se disculpa diciendo que toda información sobre sus clientes es confidencial. Básicamente, tienen dos opciones: pedir una orden judicial para ver esos datos, que tardará un mínimo de 12 horas en tramitarse; o utilizar todas sus dotes sociales para convencer a Norah de que es de vital importancia que acceda a darles esa información. En la primera opción solo queda eso, esperar. La orden tarda unas 18 horas en tramitarse. Si durante la espera se vuelven inconsistentes, metiendo un poco de presión a los burócratas, consiguen la orden en unas 14 horas. En el caso de que intenten convencer a Norah sin esperar a la orden judicial, deben realizar una **tirada de SOC** que puede accentuarse con *Convencer* o *Poner Nervioso al Personal*. Si los PR acuden presencialmente a la sede de *Good Video* y tratan cara a cara con Norah, obtienen un bonificador un +2 al NP.



### PISTA CLAVE

**PEDIDO RF-55021:** ESTE PEDIDO PERTENECE A UN CLIENTE HABITUAL. SUS DATOS PERSONALES CORRESPONDEN A UN TAL MALCOM MOORE. HAY TAMBÉN UN NÚMERO DE IDENTIDAD QUE NO SE CORRESPONDE CON NINGÚN CIUDADANO OFICIAL EN LAS BASES DE DATOS, ASÍ QUE POSIBLEMENTE SE TRATE DE UNA Falsa IDENTIDAD. EL DATO MÁS JUGOSO ES, SIN DUDA, LA DIRECCIÓN QUE

MALCOM INDICÓ PARA LA ENTREGA DEL MATERIAL Y QUE SE CORRESPONDE CON UNA CASA DE NEW HAVEN, POBLACIÓN AL NORTE DE NEW YORK. LA DIRECCIÓN CONCRETA ES: 13 HUNTING HILL RD. VER AYUDA DE JUEGO “14 \_ MAPA \_ NEW \_ HAVEN”

Los PR acaban de obtener la mejor pista y la más directa para llegar hasta Malcom y los suyos. No deberían perder ni un minuto más. Acude a la siguiente sección, *New Haven: La Casa de los Horrores*.



#### MOMENTOS DE TENSIÓN > *The Fight (part 2)*

LEON THE PROFESSIONAL OST | ERIK SERRA

#### MOMENTOS DE ACCIÓN > *B.C. Blood*

THE X-FILES (SCORE) | MARC SNOW

### NEW HAVEN: LA CASA DE LOS HORRORES

A través de los datos que les ha podido facilitar Norah, la trabajadora de Good Video, los PR han descubierto una dirección vinculada a Malcom. Dicha dirección, según los callejeros o el GPS que puedan consultar, se encuentra en un barrio residencial de New Haven, localidad al norte de New York. En coche pueden llegar hasta allí en un par de horas. Si establecen una urgencia mayor pueden solicitar un helicóptero (y al piloto) al departamento de policía. De esta manera consiguen llegar en unos tres cuartos de hora. Los PR pueden solicitar refuerzos, bien a su propio departamento en New York o bien a la policía local de New Haven. El propio teniente Medina les acompaña, en cualquier caso. Tu papel como Guía es el de colaborar, o incluso potenciar, esa sensación de urgencia y tensión que precede a un gran momento. Y es que nuestros PR están seguros de que se dirigen hacia el clímax de *Estrellas Anónimas*; y la adrenalina comienza a acelerar el pulso.



### PISTA CLAVE

LOS FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA SIGUIENTE ESCENA DEPENDEN MUCHO DE LO ÁGILES QUE HAYAN SIDO LOS PR DESDE EL INCIDENTE EN EL PISO DE MALCOM. SI SE HAN DEMORADO DEMASIADO, EL ENEMIGO ESTÁ MÁS PREPARADO Y ES MÁS NUMEROZO. SI, EN CAMBIO, HAN SIDO RÁPIDOS, SE ENCUENTRAN CON UNA SITUACIÓN MÁS VENTAJOSA.

MALCOM CONTACTA POR TELÉFONO CON LA GENTE DE LA CASA, UN PAR DE HORAS DESPUÉS DEL SUceso EN EL PISO DE MANHATTAN. ADVIERTE A LOS SUYOS QUE LAS COSAS SE HAN COMPLICADO Y LES INSTA A COMENZAR A RECOGER TODO EL MATERIAL Y A PREPARAR UN CAMBIO DE RESIDENCIA. O SEA, QUE POR MUY RÁPIDOS QUE SEAN LOS PR AL ORGANIZAR LA REDADA, SE ENCUENTRAN CON LA

GENTE DE LA CASA CON LA MOSCA TRAS LA OREJA Y ALGO TENSOS. SI LA REDADA SE PRODUCE EN MENOS DE 6 HORAS TRAS EL SUceso EN EL BLOQUE DE MALCOM, EN LA CASA SOLO HAY TRES MIEMBROS DE LOS DOCE GOTAS. SI, EN CAMBIO, ACUDEN DESPUÉS DE ESAS 6 HORAS DE MARGEN, LOS COLEGAS DE MALCOM SUPERVIVIENTES DE AQUELLA TERRORÍFICA ESCENA TAMBIÉN HAN LLEGADO A LA CASA (*LA MUJER POSEÍDA, SANTA CLAWS Y EL HOMBRE DE LA MÁSCARA*).

EVIDENTEMENTE, LA VENTAJA TÁCTICA QUE TIENEN DURANTE LAS SEIS PRIMERAS HORAS LES PUEDE FACILITAR MUCHO LAS COSAS. UTILIZA LA MISMA HPS QUE HAY AL FINAL DE ESTA SECCIÓN PARA LOS TRES MIEMBROS QUE HAY EN LA CASA. LAS HPS DEL HOMBRE DE LA MÁSCARA, LA MUJER POSEÍDA Y SANTA CLAWS ESTÁN EN SECCIONES ANTERIORES (LA ESCENA “*¡CUIDADO!*” EN LA SECCIÓN *ALREDEDOR DE CARLA* Y LA ESCENA “*PENUMBRA MORTAL*”, EN ESTE MISMA SECCIÓN DE *ALREDEDOR DEL SNUFF*).

El siguiente texto presupone que los PR se encuentran en situación de ventaja. Si para desgracia de los PR llegan a la casa pasadas 6 horas del suceso en el bloque de Malcom, eres libre de determinar la ubicación y la respuesta de los tres miembros adicionales durante la redada. Su comportamiento en el bloque de Malcom seguro que te da una pequeña idea de cómo serán sus reacciones ante el peligro...

El barrio al que se dirigen está formado por un conjunto disperso de casas, separadas por grandes extensiones verdes de un bosque no demasiado denso. Se trata de un lugar íntimo donde viven principalmente familias de alto poder adquisitivo. La casa concreta es fácil de localizar. Destaca ligeramente de las demás porque parece descuidada y algo descolorida, casi como si estuviese abandonada. Los elementos de madera, como los marcos de las ventanas, están agrietados y con la pintura escamada. Desde el exterior es fácil ver que la casa tiene dos pisos (planta baja y primer piso) y un pequeño jardín a su alrededor, donde apenas crece algo de mala hierba. Un muro de unos dos metros de alto separa el lugar del exterior. Dicho muro tiene una gran puerta para el acceso de vehículos y una más pequeña para las personas. Si los PR llegan de noche pueden ver luz a través de alguna de las ventanas. Si llegan durante el día deben utilizar los prismáticos para reconocer a alguna figura deambulando por la casa. Resulta complicado porque casi todas las ventanas tienen cortinas, pero con algo de paciencia descubren a alguien asomándose de vez en cuando.



### !PRUDENCIA!

ESTA ESCENA DE ACCIÓN PUEDE TENER RESULTADOS TERRIBLES SI LOS PR NO SON PRUDENTES. HACERSE EL HÉROE FRENTE A TIPOS COMO ESTOS PUEDE SER LA PEOR DE LAS ELECCIONES. ESTA GENTE NO VA A TENER COMPASIÓN ALGUNA. SABEN QUE LA CONDENA QUE

LES ESPERA SI SUS ACTIVIDADES SON DESCUBIERTAS SUPERÁ TODA LÓGICA Y PREFIEREN MORIR EN LA HUIDA QUE ENTREGARSE. HACE TIEMPO QUE DECIDIERON VIVIR AL MARGEN DE LA MORAL Y LA LEY Y YA ES DEMASIADO TARDE PARA VOLVER ATRÁS. LOS PR SE ENFRENTAN A VERDADEROS PSICÓPATAS, BIEN ARMADOS Y CON UNA (HORRIBLE) VISIÓN COMÚN SOBRE LA MUERTE Y EL DOLOR HUMANO. PARA NOMBRAR UN SÍMIL QUE TODOS CONOCEMOS, LOS "DOCE GOTAS" RESPONDEN ANTE MALCOM COMO LO HACÍA "LA FAMILIA" CON EL PSICÓPATA MANSON. SU CAUSA LO ES TODO.

Los planos ilustrativos adjuntos deberían darte una idea de cómo están dispuestos los elementos importantes en la casa de New Haven. De nuevo, te animamos a que no utilices estos planos como un tablero, sino como un elemento que estimule tu imaginación a la hora de describir. No te obsesiones con la precisión táctica. Resulta mucho más intenso si los jugadores imaginan lo que va sucediendo a través de tus palabras. Si en algún momento es necesario algo más de precisión puedes mostrar las zonas del mapa que los PR pueden ver (o las que han recorrido). Pero no enseñes todo el plano de buenas a primeras o eliminarás la angustia de los PR a la hora de adentrarse a un espacio desconocido, tan importante en una escena de este tipo. ¿O acaso no recuerdas la brillante e hipertensa escena de Clarice en "El Silencio de los Corderos", cuando accede a la casa del asesino y se encuentra avanzando por un lugar hostil que desconoce? Ese momento (el film al completo, podría decirse), es un ejemplo perfecto de lo importante que es saber utilizar lo desconocido para crear tensión. No des más datos de los necesarios.

Los planos contienen leyendas con sugerencias sobre la ubicación de los tres miembros que hay en la casa y algunas de las cosas importantes que pueden encontrar, pero eres libre de modificar estas ubicaciones si la lógica del momento lo requiere.



### La planta baja

El espacio entre el muro y la casa (unos tres metros) se supone que hace tiempo tuvo función de zona ajardinada. Ahora es un lugar yermo donde la basura, principalmente colillas, latas y otros envases, se acumulan por doquier.

Una ligera inspección discreta por los alrededores revela que hay tres accesos a la casa: la puerta principal, la entrada al garaje y una pequeña puerta en la parte de atrás. Las puertas están cerradas, a excepción de la puerta del garaje que está abierta.

En el **garaje** pueden verse dos vehículos: un utilitario y una ranchera.

Parece que han cargado algunas cajas y otros enseres. Es evidente que los ocupantes lo están empaquetando todo para marcharse rápidamente de allí. Y realmente es así. Cada cierto tiempo aparece uno de los tres hombres que hay en la casa y carga una nueva caja con material (cintas de video, DVD, equipo informático, atrezzo...). Esta persona accede al garaje desde una puerta que da directamente al interior. Dicha puerta es la mejor opción para entrar de manera directa y discreta al inmueble. La puerta del fondo (cerrada) da a la parte trasera del "jardín".

La puerta principal de la casa está cerrada con llave.

El recibidor es la primera estancia a la que posiblemente accedan los PR. Es la estancia que se comunica directamente con el garaje. Y esta primera toma de contacto con el interior ya deja muy claro que se hallan en un lugar decadente y malsano. El suelo acumula manchas de color indefinido con aspecto de llevar allí demasiado tiempo. Los muebles están repletos de polvo y rascaduras. De nuevo, envases y bolsas de plástico de diversa índole se acumulan sobre estos muebles.



## TURBADORES DETALLES

DENTRO DE LOS CAJONES Y LAS PORTEZUELAS DE ESTOS MUEBLES HAY DEMASIADAS COSAS INVEROSÍMILES Y VARIADAS COMO PARA PODER PRESTARLES ATENCIÓN DURANTE UNA PRIMERA INCURSIÓN. AUNQUE SON ELEMENTOS IRRELEVANTES PARA EL ARGUMENTO SÍ QUE SIRVEN PARA ACENTUAR LA ATMÓSFERA DE DESCONCIERTO. PUEDES IMPROVISAR LO QUE SE TE OCURRA; DESDE UN AJEDREZ CON PIEZAS DE FORMAS EXTRAÑAS, FOTOS DE GENTE EN LUGARES LEJANOS DEL MUNDO O PEQUEÑOS BOTECITOS CON SUSTANCIAS DE OLOR INDETERMINADO... CUALQUIER COSA QUE SUENE EXTRAÑA Y FUERA DE LUGAR SIRVE PARA AUMENTAR LA TURBACIÓN DE LOS INVESTIGADORES. ESTO ES APPLICABLE, EN GENERAL, PARA LOS MUEBLES DEL RESTO DE LA CASA.

Hay también un perchero de madera del que cuelgan algunos abrigos (concretamente tres y todos parecen de hombre). En los bolsillos de estos abrigos están las **llaves de los coches**. También pueden encontrar la **llave de la puerta principal**. El recibidor tiene dos puertas: una da a la cocina y la otra al pasillo y descansillo de las escaleras.

La **cocina** es la cúspide de la inmundicia en esta casa. Junto a la entrada hay un enorme y rebosante cubo de basura. El olor que despiden es nauseabundo. Montones de platos sin fregar, con restos de comida putrefacta, se acumulan en los fregaderos y sobre el mármol. Una repisa, a modo de cocina americana, sirve de mesa. Hay algunos taburetes al lado. En esta repisa, y **si superas una tirada secreta previa de SYR por parte de algún PR, pueden encontrar un manojo de llaves entre los platos sucios**. Desde la cocina pueden ver directamente el salón, una gran estancia totalmente desordenada. Si observas el plano verás que recomendamos ubicar entre la cocina y el salón a uno de los "Doce Gotas". Que aparecerá de pronto, tras la repisa que separa la cocina y el salón, pillando a los PR desprevenidos.

En el **salón** hay varios sofás y sillones ubicados de cualquier modo, una silla rota, montones de basura, pósters y fotografías obscenas y macabros por todas partes. Incluso restos de sangre en el suelo y la tapicería. Tal como indica el plano, también hay algunos **recortes de**

**prensa sobre desapariciones diversas y noticias** que, a buen seguro, pueden tener que ver con las actividades de estos indeseables. Sobre una mesa hay un gran televisor conectado a un reproductor de DVD y otro de VHS. Varios **DVD's y cintas** se encuentran por los alrededores. Su contenido es puramente pornográfico y degradante. Hay incluso grabaciones caseras donde se puede ver algunos miembros de los *Doce Gotas* abusando de terceras personas y obligándolas a cometer todo tipo de atrocidades vejatorias.

El pasillo central de la planta baja sirve de descansillo para las escaleras. Al fondo hay una puerta que da a un lavabo al que ninguna persona con aprecio por la higiene accedería jamás. También hay una **puerta cerrada con llave que permite acceder al sótano**. Esta puerta puede abrirse con una de las llaves del llavero que han podido encontrar en la cocina (y si eres un Guía magnánimo, también en alguno de los llaveros que hay en los abrigos del perchero del recibidor).

### La Primera planta

Se utiliza principalmente como dormitorio. Se divide en **tres habitaciones**. Las literas permiten albergar hasta ocho personas en la casa. No cabe decir que estas habitaciones están totalmente desordenadas y repletas de suciedad. Persiste un incómodo olor acre. En la habitación central alguien ha pintado un mural macabro en una de las paredes. Aunque es a todas luces abstracto, la sensación que emana es terriblemente violenta. Cuesta creer que alguien pueda dormir teniendo eso al lado. Aconsejamos una **tirada de ESP (Odio)** para determinar el efecto sobre el PR que lo contemple.

Por todas partes de estas habitaciones hay elementos de atrezzo: maquillaje, máscaras deformes, ropajes extraños e incluso algunas cosas que recuerdan a ciertas películas de terror, como un guante idéntico al que utiliza Freddy Kruegger en *Pesadilla en Elm Street*; con cuchillas muy reales y oxidadas.

Al fondo del pasillo principal de esta primera planta se abre una puerta hacia otro lavabo. También hay unas portezuelas, justo al final del pasillo, que parecen corresponderse con un armario empotrado. Acude a las notas al pie del plano de la primera planta para conocer la "sorpresa" que esconde...

### El Sótano

Esta es sin duda la parte de la casa que los PR esperaban encontrar.

Justo al final de las escaleras hay una estancia donde se acumulan algunas cajas con material diverso: atrezzo por estrenar, una pequeña máquina de humo... ¿un kit de



## PLANO\_DE\_LA\_CASA\_DE\_LOS\_DOCE\_GOTAS:\_PLANTA\_BAJA

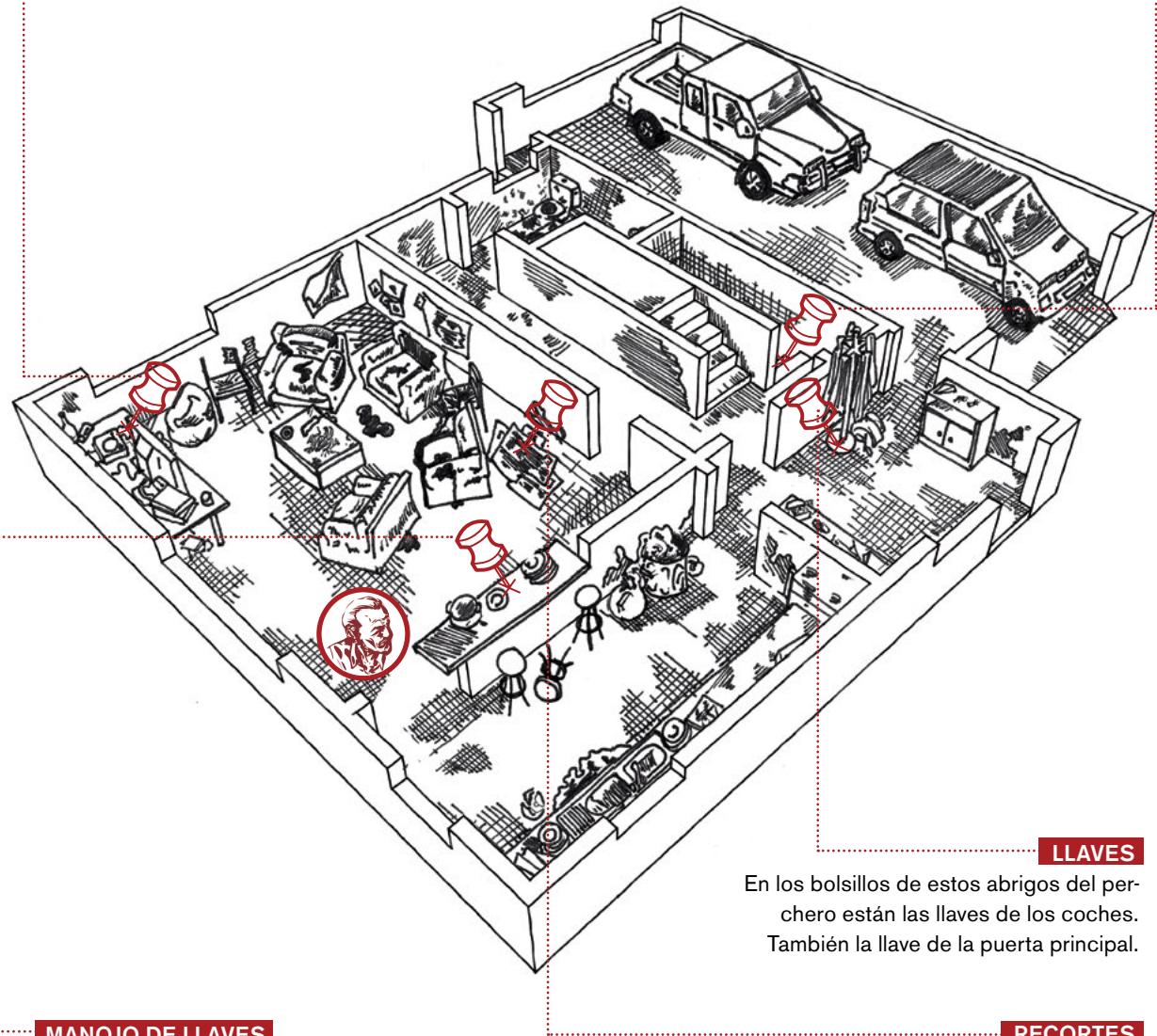
Consulta la Ayuda de Juego **15\_Planos\_Casa\_New\_Haven** si quieres mostrar los planos sin leyendas a los jugadores.

### DVD'S DEGENERADOS

Entre diversas películas de corte pornográfico y degradante hay algunas grabaciones de sexo casero donde pueden verse a los habitantes de la casa abusando los unos de los otros o de terceras personas.

### PUERTA CERRADA AL SÓTANO

La puerta que da al sótano está cerrada. Puede abrirse con una de las llaves del llavero que pueden encontrar en la cocina.



### MANOJO DE LLAVES

Un manojo de llaves. Con una de ellas pueden abrir la puerta hacia el sótano en esta misma planta; con la otra, el baúl donde está encerrada Tracy.

### RECORTES

Recortes de periódicos diversos hablando de varias desapariciones de personas en el área de New York. También está la noticia que los PR vieron publicada recientemente en el New York Times.



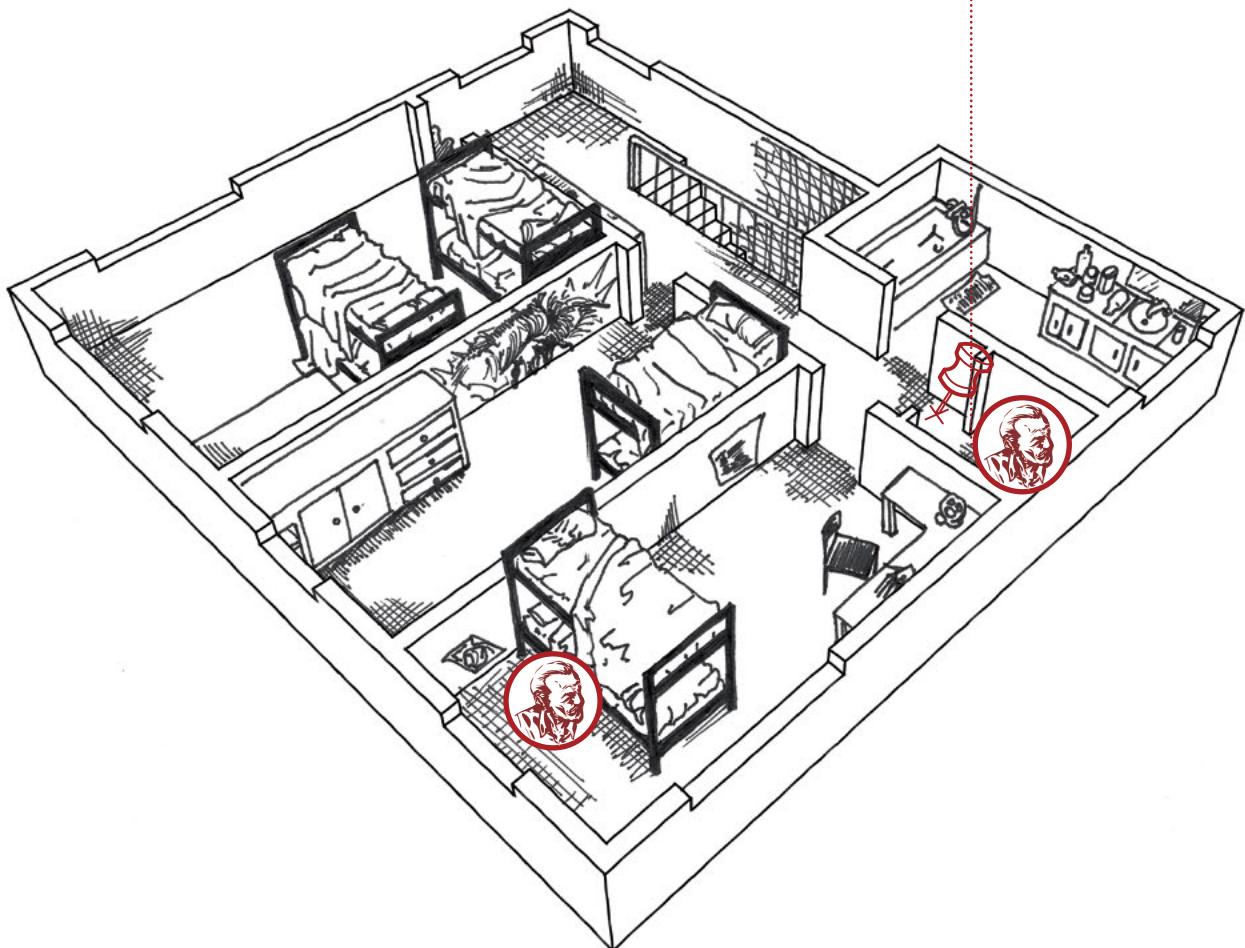
Este ícono indica la ubicación recomendada de un miembro de los Doce Gotas



## PLANO\_DE\_LA\_CASA\_DE\_LOS\_DOCES\_GOTAS:\_PRIMERA\_PLANTA

### HAY UN HOMBRE EN EL ARMARIO

Al final del pasillo hay una especie de armario empotrado. Tiene un pestillo en la parte exterior que los PR pueden abrir si lo desean. Para su desgracia, dentro se esconde un miembro de *Doce Gotas* con una pistola automática y dispuesto a disparar a bocajarro. Esto solo sucede si los dos hombres que estaban en la planta de arriba advierten que alguien ha entrado en la casa. Es lo más parecido a una trampa que han podido elaborar. Uno de los tipos se ha encerrado aquí. El que se ha quedado fuera se esconde tras una de las literas de la habitación adjunta, en un lugar privilegiado para cubrir a su colega cuando trate de huir. Ambos intentarán huir por la ventana, hacia el jardín. El salto, de unos tres metros, no les supone demasiados problemas.



Este ícono indica la ubicación recomendada de un miembro de los Doce Gotas



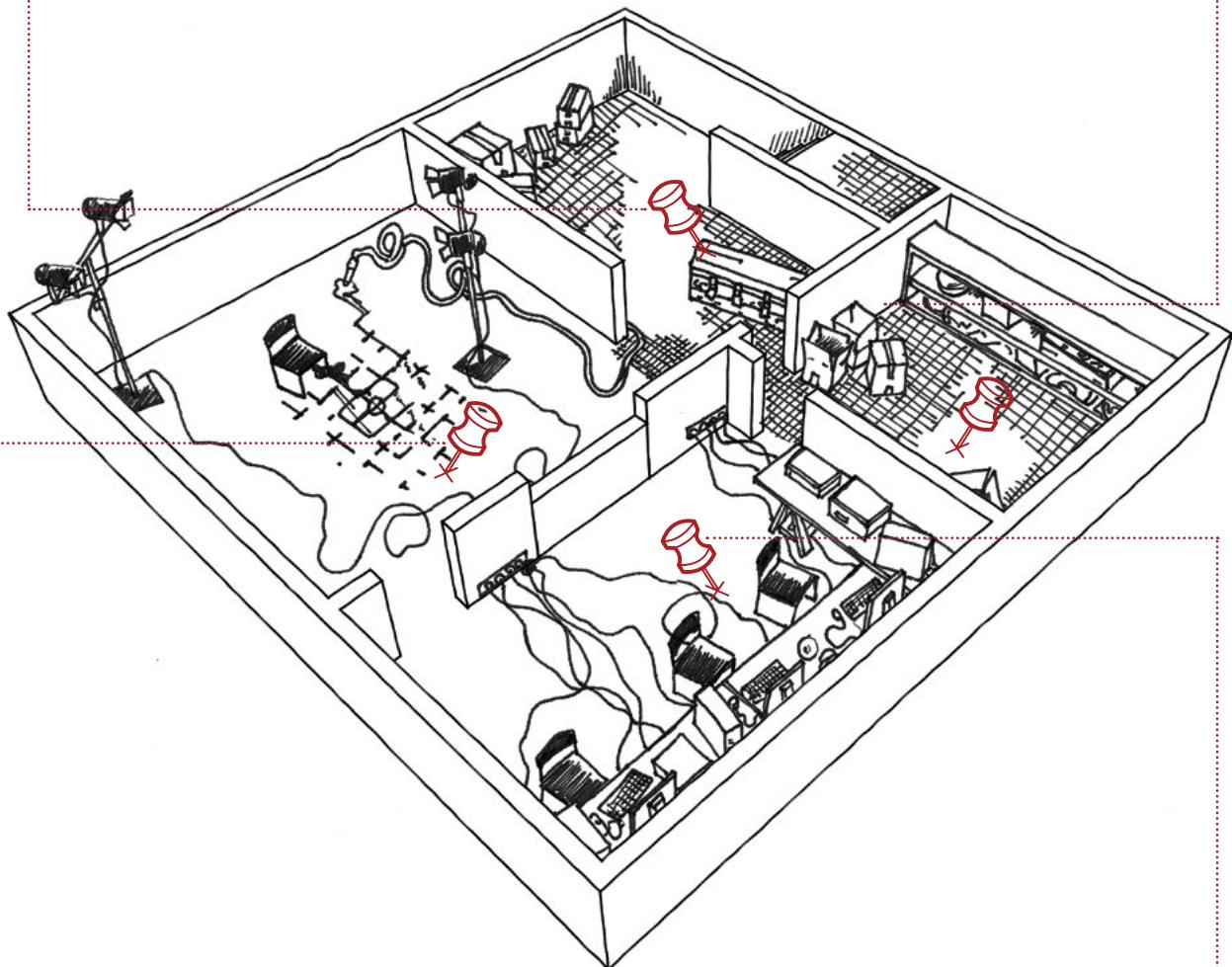
## PLANO\_DE\_LA\_CASA\_DE\_LOS\_DOCE\_GOTAS:\_SÓTANO

### UNA MUJER ENCERRADA

Dentro de este baúl cerrado (las llaves están también en el manojo de llaves de la cocina) está la joven Tracy.

### MATERIAL AUDIOVISUAL

Material de todo tipo para la grabación de video: DVD's, cintas para las cámaras, cableados, etc...). Todos con etiquetas de *Good Video*.



### PLATÓ SANGRIENTO

El plató de rodaje. Los azulejos del suelo convergen en un desagüe. Pueden verse restos de sangre en las rendijas.

### SALA DE EDICIÓN

La sala donde editaban y hacían las copias del material audiovisual. En los discos duros de estos ordenadores están todos los snuff (y el resto de creaciones criminales) que han grabado los *Doce Gotas*.

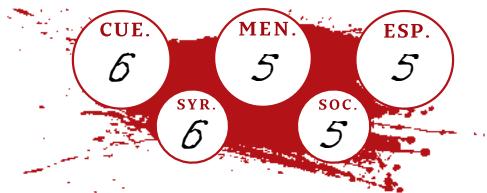
Hay también montones de papeles sobre clientes que les compran en material por correo o internet. La lista es estremecedoramente larga.



Este ícono indica la ubicación recomendada de un miembro de los Doce Gotas

## SALUD

- 10
- 9
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 1
- 2



Nombre: **MIEMBROS DOCE GOTAS**

AUDIOVISUALES (+1), INFORMÁTICA (+1)  
CULTURA TERROR/PORNOGRAFÍA (+1)  
DISPARAR -PISTOLA Y FUSIL (+1)  
FINGIR/MENTIR (+1)  
PSICOSOCIOPATÍAS DIVERSAS (-1).

## ÁNIMO

- R2  10
- R1  9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1  2
- 2  1

VARIAS DE LAS VÍCTIMAS DE ESTOS VIDEOS SON PRONTO RECONOCIDAS POR LOS ENCARGADOS DE OTROS CASOS; SE TRATA DE PERSONAS DESAPARECIDAS DURANTE LOS ÚLTIMOS DOS AÑOS EN LAS CERCANÍAS DE NEW YORK, PRINCIPALMENTE MUJERES JÓVENES Y ATRACTIVAS. TAMBIÉN HAY MONTONES DE ARCHIVOS (NOTAS, IMÁGENES Y VIDEOS GRABADOS CON MÓVIL) DE OTRAS POSIBLES VÍCTIMAS FUTURAS. ENTRE ELLAS DESTACA UNA CELEBRIDAD MUSICAL MUY VINCULADA AL AMBIENTE NOCTURNO DE NEW YORK. TODO ESTE MATERIAL SE CONVIERTE EN LA NOTICIA MÁS TRISTEMENTE IMPORTANTE DEL AÑO A NIVEL LOCAL Y SU REPERCUSIÓN LLEGA EN POCOS DÍAS A TODAS PARTES DEL MUNDO. Y ES QUE LOS PR ACABAN DE DESARTICULAR A UNA DE LAS MÁS PELIGROSAS BANDAS CRIMINALES DE LA HISTORIA RECIENTE DE E.E.U.U. POR DESGRACIA NO HAY DATO ALGUNO SOBRE EL LÍDER DEL GRUPO, MALCOM. PARECE HABERSE DESVANECIDO.

MESES DESPUÉS DE ESTE DÍA Y, COMO SUELLE PASAR, POR UN GOLPE DE SUERTE, LA POLICÍA ENCUENTRA EL LUGAR DONDE ERAN ENTERRADOS LOS CADÁVERES DE LAS VÍCTIMAS DE ESTOS VIDEOS. CONTABILIZAN 26 CADÁVERES, TODOS ELLOS CON INDICIOS DE HABER SIDO BRUTALMENTE ASESINADOS.

Volviendo al presente, es probable que los PR deseen corroborar que el modus operandi de los snuff grabados por los *Doce Gotas* se corresponde con los del caso que están investigando. O, al menos, eso sería mucho más inteligente que dar carpetazo al caso a la primera de cambio. Las noticias no son buenas: aunque hay rasgos comunes entre ambos tipos de grabación (están rodados en bajas condiciones de luz y con fondo oscuro), hay también notables diferencias. La principal es que en los snuff de los *Doce Gotas* intervienen varios agresores, disfrazados de manera bizarra. Otra diferencia muy importante es que los videos de los "Doce Gotas" muestran algún tipo de informalidad, como si se dijieran con lo que hacen. Hay siempre un evidente componente sexual de depravación explícita (violación

acupuntura oriental?... Lo que más llama la atención es un gran baúl de madera y metal; recuerda vagamente a un ataúd y está cerrado con llave. El manojo de llaves que les ha permitido abrir la puerta del sótano también incluye esta llave. Si lo abren descubren dentro una buena sorpresa.

Una de las habitaciones contiguas parece un **almacén de material** para la edición y duplicación de producto audiovisual. Por la cantidad de material listo para ser usado es fácil determinar que esta gente da salida a un buen volumen de películas.

Desde el almacén, o desde el plató, si han entrado por el otro lado, se accede a la sala de edición, el lugar más determinante para la investigación de nuestros PR. Sobre un suelo atestado de cables se encuentran varias mesas con ordenadores. Algunos de ellos están preparados para la edición audiovisual, mientras que otros tienen la función de hacer copias de dicho material. También hay varias impresoras y guillotinas para realizar las carátulas.

### ! PISTA CLAVE

ÚNOS OJOS POSEÍDOS POR EL PÁNICO LES OBSERVAN DESDE LA OSCURIDAD DEL ARCON. SE TRATA UNA MUJER AMORDAZADA Y AL BORDE DEL COLAPSO EMOCIONAL. SU NOMBRE ES **TRACY** Y TIENE 16 AÑOS. SUFRE UN ESTADO DE SHOCK QUE DIFÍCULTA LA COMUNICACIÓN CON ELLA. SOLO QUIERE SALIR DEL LUGAR A TODA COSTA. ESTÁ VESTIDA CON UN INCÓMODO CORSÉ DE ÉPOCA QUE APENAS LA DEJA RESPIRAR. POR LO DEMÁS LA HAN MANTENIDO DESNUDA Y PRESENTA DIVERSOS MORATONES Y PEQUEÑAS HERIDAS QUE DEJAN CLARO QUE HA SUFRIDO ALGÚN TIPO DE VIOLENCIA FÍSICA. HACE DOS DÍAS QUE NO LE DAN DE COMER Y ESTÁ REALMENTE DÉBIL Y SEDIENTA. SOLO SU INSTINTO DE SUPERVIVENCIA LE PERMITE MOVERSE. POR SUERTE PARA ELLA, LOS PR PUEDEN SALVARLE LA VIDA. ES LA ÚNICA SUPERVIVIENTE DE ENTRE LAS INNUMERABLES VÍCTIMAS DE ESTE GRUPO DE LUNÁTICOS. ESTE HALLAZGO PUEDE TENER UN EFECTO POSITIVO SOBRE EL ÁNIMO; REALIZA UNA TIRADA DE **ESP** POR CADA PR (AMOR).

### ! PISTA CLAVE

EN EL MOMENTO QUE LOS PR (O LOS TÉCNICOS DE LA POLICÍA) PUEDAN TENER ACCESO AL MATERIAL QUE HAY EN LOS DISCOS DUROS DE ESTOS ORDENADORES DESCUBREN CON ESTUPEFACCIÓN QUE HAY DECENAS DE GRABACIONES SNUFF. Y ESTA ES SOLO LA PARTE MÁS VINCULADA A LO QUE LOS PR ESTÁN BUSCANDO; TAMBIÉN HAY INCONTABLES GRABACIONES DE PORNOGRAFÍA ILEGAL DE MACABRAS PROPORCIONES: MENORES, MALTRATO, ZOOFILIA E INCLUSO NECROFILIA. HACEN FALTA MUCHAS HORAS (Y ESTÓMAGO) PARA VISIONARLO TODO.

previa de la víctima). Incluso en su brutalidad resultan menos dramáticos y sofisticados que los del caso que están investigando. Realizar **tiradas de MEN** acentuadas con *Criminología* reafirma esta sensación: los snuff no parecen haber sido creados de la misma manera ni por la misma mano.

¿Ha sido todo esto un error? Sin duda, no. Aunque los PR pueden no haber atrapado al asesino que buscan, es evidente que han hecho un trabajo excelente desmantelando a los *Doce Gotas*. Esto, ya de por si, es un éxito policial, hasta tal punto que desvía la atención del departamento, que hasta ahora estaba puesta en la despedida del teniente Medina. El propio teniente les felicita (los PR pueden **tirar SOC** acentuada con *Empatía* para darse cuenta de que en realidad está cabreado). Pese a todo, los PR están algo desanimados y preguntándose dónde perdieron el hilo correcto de la investigación. No deben darle muchas vueltas porque, tal y como explicamos en la primera escena del siguiente capítulo, son los propios hechos los que reclaman de nuevo su atención.

## ESCENAS ADICIONALES

Las anteriores escenas de esta Segunda Parte del Escenario están centradas en la investigación general. Se podría decir que pertenecen al ámbito profesional de los sucesos. Pero para que una historia resulte realmente dramática e interesante esos sucesos generales deben intercalarse con otros de ámbito más personal. Por un lado, este tipo de escenas amplían el registro del personaje, aumentando su definición y su dimensión narrativa. Por otro, establecen lazos afectivos profundos entre el personaje y la historia que está protagonizando. Escenas como las que siguen son las que hacen que tenga verdadero sentido que los jugadores interpreten personajes con trasfondos elaborados de antemano. Aunque el texto las presenta al final del capítulo no significa que deban desarrollarse al final de los sucesos ocurridos hasta ahora; lo hemos hecho por una simple cuestión de orden y comodidad en la lectura. En realidad deben intercalarse con todas las escenas anteriores. Queda mucho más natural y te es más útil saber que puedes introducirlas en el momento que creas adecuado. Son la excusa perfecta para darle un respiro a los PR de tanta investigación policial.

## ASUNTOS INTERNOS

Interrumpiendo algún momento de la investigación, Thuling recibe una llamada en su móvil. Se trata de un número desconocido. Al otro lado hay una persona que dice ser el capitán Perkins. O sea, el jefe, el número uno del departamento de policía de Manhattan. Sin duda debe tratarse de algo importante.

*"Verá, agente Thuling, le llamo para hacerle una pregunta que quizás le sorprenda o incluso crea que le pone en un aprieto. Puede usted responder con toda tranquilidad. Técnicamente, su estatus como agente del FBI le exime de ciertos protocolos internos de nuestro departamento, y no está obligado a responder. Solo me gustaría dejarle claro que lo que voy a preguntarle tiene bastante de preocupación personal y humana."*

¿A qué viene todo esto? El capitán prosigue:

*"Se trata del teniente Medina. Como supongo que sabe, está a punto de jubilarse. Le estamos preparando una fiesta de despedida como se merece, ya sabe, a lo grande. Este cabrón se lo ha currado, agente Thuling. Le ha dedicado al cuerpo toda su vida y todos los ciudadanos de New York les deberían estar agradecidos. Pero últimamente le nota tenso y preocupado. Es mi mano derecha y le tengo mucha confianza, pero corren rumores... de que está obsesionado con ese caso... el de los asesinatos grabados en vídeo. Es un caso complejo y tormentoso. Yo mismo le dije que lo dejara fuera de sus tareas por concluir... ¡Pero Medina es demasiado orgulloso! ... Temo por él, agente Thuling. Me gustaría que su salida del cuerpo fuera... tranquila. Sé que usted y otros agentes han sido asignados al caso, y como usted es el que menos vínculos personales tiene con el departamento... Ya sabe por donde voy... Le veo como a alguien más imparcial. Me gustaría saber qué opina sobre la actitud del teniente o si puede comentarme algo sobre su comportamiento y cómo lo lleva..."*

Puede que Andrew considere esto un buen aprieto o, según cómo esté interpretando a Thuling, una buena oportunidad para rajarse por los codos y dar su cínica opinión sobre el asunto. Evidentemente, esta llamada genera cierto recelo y algo de incertidumbre en el PR; sentimientos que puede quedarse para sí mismo o compartir con sus compañeros de caso, según lo decida.

Si obtiene algún dato sobre el comportamiento de Medina en el caso, el capitán está satisfecho. En caso de que Thuling se muestre reservado y "fiel" a su superior directo, el capitán no insiste pero se despide toscamente.



## CLARICE, VISITA INESPERADA

Activa esta escena en algún momento en el que Bastian está presente en su ático; eso tienes muchos visos de suceder durante algún momento de descanso nocturno.

Puede dar lugar incluso a una hora intempestiva (Clarice es una mujer muy espontánea). Una buena imagen para presentarla es apareciendo de madrugada en la puerta del ático de Bastian, empapada por la nieve, frotando sus manos y con cara de niña traviesa. Con su habitual espontaneidad se abalanza sobre Bastian y le regala un sonoro besazo en la mejilla:

*“¿No tendrás una habitación libre para la rubia más intrépida de Norteamérica?”*

La situación debe resultar turbadora para Bastian. Clarice se ha presentado de improviso, con su maleta roja y más guapa que nunca. Y parece tener grandes motivos para estar en New York, aunque prefiere hablarlo frente a un café irlandés bien caliente:

*“Llevo varios meses dándole vueltas a un reportaje fotográfico, uno de gran nivel. Las cosas me van bien y tengo la suerte de que mi trabajo como fotógrafa especializada en sucesos comienza a reconocerse, pero necesito el empujón final, ¿sabes?... Algo realmente potente. ¿Ganar un Pulitzer? Bueno, eso sería apuntar muy alto... ¿Tú que crees?”*

El discurso de Clarice resulta apasionado y acelerado. Realmente se encuentra excitada por su llegada a New York y ante las posibilidades que eso puede ofrecerle, principalmente como profesional, aunque también (como ahora verás) a nivel personal.

*“Hace mucho que no contestas a mis e-mails. Es evidente que tú también estás muy ocupado y que estás en plena promoción. Sé que hemos necesitado espacios separados para crecer a nivel personal y profesional, pero en este punto... ¿sabes?... algo me dice que podemos hacer un buen tandem...”*

¿Un buen tandem? ¿De qué habla? ¿De la esfera profesional o personal?... Juega con esa ambigüedad para reforzar la turbación de Bastian. No interpretes a Clarice como un personaje que tiene las cosas claras. Se deja llevar por sus instintos y ahora mismo vive un “subidón”; todo le parece genial y está dispuesta a comenzar miles de nuevos proyectos, entre ellos, reconquistar a Bastian. Por supuesto, esto no lo expresa con palabras. Son sus gestos, sus reacciones y su comportamiento los que dejan claro, gradualmente, que Clarice busca un contacto cada vez más íntimo con su ex.

*“¿De qué va mi reportaje? Pues ahí está la razón por la que estoy aquí. He pensado en reflejar el lado más duro e impactante de la realidad policial en la Gran Manzana. Ya sabes, combinar lo mejor de tu trabajo con lo mejor del mío para crear algo grande.”*



## LA REACCIÓN DE BASTIAN

SI ALGO PODEMOS DECIRTE SOBRE LA REACCIÓN DE LOS DIFERENTES “BASTIAN” QUE HAN PARTICIPADO EN LAS PRUEBAS DE JUEGO ES QUE ESTA ESCENA CON CLARICE (ASÍ COMO TODAS LAS QUE PUEDAN DERIVAR DESPUÉS A LO LARGO DE LA RELACIÓN CON ELLA EN LA HISTORIA) RESULTA DE LAS MÁS INTENSAS A NIVEL EMOCIONAL. EL TRASFONDO DE BASTIAN DEJA MUY CLARO QUE SIGUE LOCALMENTE ENAMORADO DE CLARICE PERO QUE A LA VEZ SIENTE UN GRAN RECHAZO POR TODO LO QUE RODEA A CIERTOS ASPECTOS DE SU PERSONALIDAD, SOBRETODO SUS PREFERENCIAS PROFESIONALES Y SU OBSESIÓN POR LO SENSACIONALISTA Y LO MACABRO. AHORA, CON CLARICE DELANTE (MÁS ATRACTIVA Y SENSUAL QUE NUNCA) EL CONFLICTO SE ACENTÚA Y ESTÁ OBLIGADO A TOMAR UNA DECISIÓN. ¿ACEPTA ESE NUEVO ACERCAMIENTO POR PARTE DE CLARICE?, ¿CEDE A SUS ENCANTOS?, ¿SE TOMA UNOS DÍAS PARA EVALUAR, CON PRUDENCIA, LA ACTITUD DE LA MUJER?... TEN POR SEGURO QUE TODO ESTO DA LUGAR A SITUACIONES DRAMÁTICAS (Y ERÓTICAS) DE ALTO NIVEL.

EN LAS PRUEBAS DE JUEGO SE MANTIENE UNA CONSTANTE, SEA QUIEN SEA EL JUGADOR/A QUE INTERPRETA A BASTIAN: NORMALMENTE PERMITEN QUE CLARICE INTIME UN POCO CON ELLOS, E INCLUSO LE CEDEN ALGO DE AYUDA INICIAL PARA SU REPORTAJE (ESO SÍ, MANTENIÉNDOLA AL MARGEN DEL ESCABROSO CASO DEL SNUFF), PERO SEGÚN VA AUMENTANDO LA OBSESIÓN DE ELLA POR INVOLUCRARSE EN ASUNTOS REALMENTE PELIGRADOS, LA RELACIÓN SE DETERIORA E INCLUSO SE PRODUCE UN ENFRENTAMIENTO Y SEPARACIÓN DEFINITIVA. ESTA CATARSIS ROMÁNTICA ES FUNDAMENTAL DENTRO DE LA ESENCIA EMOCIONAL DE *ESTRELLAS ANÓNIMAS*. ADEMÁS... ESTA TENSIÓN ENTRE BASTIAN Y CLARICE DEBE SUCEDER PARA DAR SENTIDO A LA INESPERADA Y TERRIBLE ESCENA FINAL. ¡UPS!... NOS ESTAMOS ADELANTANDO DE NUEVO.

Esta subtrama con Clarice debe mantenerse viva y latente a partir de ahora. Ella le pide Bastian que le deje quedarse en una de las habitaciones de su ático mientras está en la ciudad trabajando en el reportaje. Argumenta que New York es muy cara como para estar demasiados días en un hotel, aunque es evidente que lo hace principalmente para estar cerca de Bastian.

La presión comienza pocas horas después de la llegada de Clarice al piso (al día siguiente, si ha llegado por la noche). Ella prepara un energético desayuno e intenta sonsacarle a Bastian datos sobre los casos más espectaculares que actualmente se están investigando en el departamento de policía. Por suerte para Bastian, cuando Clarice llega a la ciudad todavía no se han publicado las primeras noticias sobre el “asesino del snuff” y puede derivarla (si lo desea) hacia otro tipo de casos. Es decisión de Bastian si realmente ayuda a su ex, presentándola a sus compañeros de trabajo y pidiéndoles el favor de que la dejen acompañarles en sus intervenciones policiales. Pero el gran conflicto comienza justo cuando...

## Clarice descubre el caso snuff

Como buena fotógrafo sensacionista, Clarice lee los diarios, ve todos los telenoticias e investiga por internet diariamente. En pocas horas descubre los primeros artículos del *New York Times* sobre el caso y acude al instante a Bastian, muy indignada por la falta de ayuda y de confianza. Le arde la sangre al saber que hay un caso particularmente interesante y morboso y que Bastian la quiere mantener al margen. Se muestra realmente indignada y acusa a Bastian de egoísta, de mirar solo por lo suyo y de dejarla de lado en esto y en otro tipo de cosas. Incluso llega a inmiserir argumentos más familiares:

*"Tu padre confía en mi, tu madre me adora... y en cambio tú no haces más que rechazarme, como colaboradora, como amiga... como amante..."*

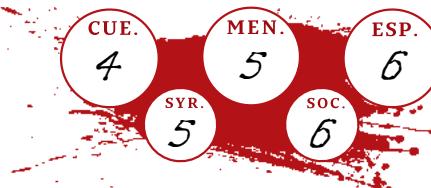
Conociendo el Trasfondo de Bastian, es fácil ver que Clarice está lanzando balones fuera y que si hay alguien egoísta y con poca delicadeza en esta situación es precisamente ella. Pero para interpretar correctamente a Clarice debes entender que ella lo ve así y que realmente se siente dolida y contrariada. La vida le ha ido bien; su talento para la fotografía y su atractivo le han permitido conseguir casi todo lo que se proponía. Lo único se interpone para llegar a la felicidad absoluta es Bastian y su absoluta cabezonería. Y eso la indigna hasta tal punto que no es capaz de percibir que tiene un profundo problema de ambición y egocentrismo. Un problema que la lleva a una situación límite al final de la historia. Por el momento, una vez que ocurra esta discusión con Bastian, haz que Clarice se marche. Vuelve a hacer su maleta y se larga sin dar más explicaciones. Resulta imposible localizarla por teléfono a partir de hoy. Solo mira a Bastian por última vez y dice:

*"No te preocupes. Si tu no me ayudas ya encontraré a alguien que lo haga. Hasta nunca."*



## SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2



## ÁNIMO

- |                                    |    |
|------------------------------------|----|
| <input type="radio"/> R2           | 10 |
| <input type="radio"/> R1           | 9  |
| <input type="radio"/> 8            |    |
| <input type="radio"/> 7            |    |
| <input checked="" type="radio"/> 6 |    |
| <input type="radio"/> 5            |    |
| <input type="radio"/> 4            |    |
| <input type="radio"/> 3            |    |
| <input type="radio"/> -1           | 2  |
| <input type="radio"/> -2           | 1  |

Nombre: CLARICE ANDERSON

FOTOGRAFÍA (+2), ATRACTIVO FÍSICO (+1)  
BUSCAR (+1), ESCONDERSE (+1)  
MALA MEMORIA (-1).



Re-VISION | NILS PETER MOLVAER

## PERCY, EL CONTACTO MÁS IMPORTANTE DE ALANIS

Esta escena es realmente opcional. En una de las pruebas de juego se sugirió, como posibilidad y el resultado fue tan interesante que se ha decidido incluirla por si, como Guía, quienes dinamizarla.

La escena se puede originar en el momento en que Alanis decide acudir a alguno de sus contactos en los bajos fondos para obtener información respecto a películas snuff (u otros elementos de tráfico ilegal). Uno de los contactos que puedes sugerirle es el propio Percy, el ex-amante de Alanis

y que cumple condena actualmente porque ella se chivó a la policía y derribó su imperio de traficante. Los cargos que se le imputaron eran realmente graves (entre ellos, implicación en varios homicidios). Si Alanis obtiene la aprobación de algún superior (el teniente Medina, por ejemplo) puede pactarse una reducción de la pena a cambio de colaboración y datos jugosos.

Solventada la parte burocrática mediante una breve elipsis temporal, llegamos a la parte realmente dramática e interesante de la escena: un encuentro entre Alanis y Percy en la sala de bis a bis de la cárcel. Los sentimientos son encontrados y el dolor, por ambas partes, no menos profundo aunque haya pasado el

tiempo. Aunque Percy odia a Alanis por lo que le hizo, el tiempo en la cárcel le ha vuelto más moderado y tranquilo. Ha reflexionado sobre la vida que llevaba y se ha dado cuenta de que, de no ser por Alanis, hubiese sido cualquier otra cosa lo que le arrastrara a la cárcel o al cementerio. Así que, tras la tosquedad inicial, se torna cada vez más colaborativo. Una reducción interesante de su pena podría suponer salir a la cárcel en unos diez años y eso es un premio difícil de rechazar. Percy pide unos días para pensar y para hablar con algunos colegas de la cárcel.

La información que finalmente facilita es la misma que se obtiene en la escena “Alrededor del snuff”, tras la ardua investigación entre los contactos de Alanis:

*“Dicen que solo hay un hombre en New York capaz de vender cualquier cosa: Helmet. Si no ha cambiado de garito le puedes encontrar en el Thekillah, un antro del Bronx. Un lugar donde solo son bienvenidos aquellos que son tan hijos de puta como él, no se si me entiendes, nena.”*

esa extraña marea de pixels que configuran sus entrañas. Es difícil llegar a sentir eso como algo propio. Al principio no puede reconocer nada; incluso cuando el doctor parece detenerse en cierto punto y observar la pantalla con atención, le resulta muy difícil encontrar una forma reconocible. Finalmente, los dedos del doctor señalaran dos pequeños puntos, como asteriscos:

*“Son sus ojos. Aún es pronto para reconocer bien su forma pero si ves esa aureola algo más blanca que hay alrededor de los ojos, eso es su cabeza. Y esos puntos algo más difusos son lo más parecido a unos bracitos y piernas que tiene hasta ahora.”*

La escena tiene una función reflexiva, como una especie de punto y seguido antes de desembocar en la parte más cruda y peligrosa de la historia. Debería otorgarle cierta profundidad dramática a la sesión.



LEON THE PROFESSIONAL | ERIC SERRA

## ES TU HIJO, ALANIS

Como bien sabrás al haber leído el Trasfondo de Alanis, nuestra PR está embarazada en el momento de desarrollarse la historia. Apenas lleva seis semanas de gestación y nadie sería capaz de notarlo. Aunque el Trasfondo indica que Alanis está un tanto “out” con este asunto, debes recordarle en algún momento (por ejemplo, con una alarma que puso en su móvil) que cierto día tiene que ir a su clínica sanitaria a realizarse la primera ecografía. Un buen momento para esta escena es poco antes de que los PR descubran la conexión final entre Helmet y Malcom, o sea, justo antes de que se desencadenen los sucesos que les llevan de pleno a la casa que los Doce Gotas tienen en New Haven. También puede funcionar justo después (justo entre la Segunda y Tercera Parte) como un anticlímax que le haga creer que la historia está a punto de concluir.

En la clínica es recibida por una auxiliar que la lleva ante el doctor. Lo tiene todo dispuesto para la ecografía. Aunque la saludan con el habitual buen ánimo con el que tratan a las embarazadas, pronto se dan cuenta de que Alanis no parece demasiado emocionada con su embarazo. Se limitan a realizar la prueba de manera rutinaria.

En el monitor comienzan a verse las difusas y abismales imágenes producidas por las ondas. Alanis descubre

## ¿ROMANCE?

Esto no es una escena en sí misma sino la exposición de una posibilidad que, por la propia naturaleza de *Estrellas Anónimas*, puede ocurrir. La implicación emocional y las diferentes historias personales, más o menos tortuosas, de los PR pueden confluir y dar lugar a un romance entre Alanis y alguno de los chicos; o entre alguno de los chicos, si en tu grupo de juego se disfruta de las relaciones homosexuales.

Puedo asegurarte que, en casi todas las pruebas de juego, esto ha ocurrido de manera muy natural. Al estar atravesando Alanis un momento emocionalmente vulnerable y receptivo, es fácil que establezca lazos afectivos, primero superficiales y poco a poco más profundos, con alguno de sus compañeros. Incluso si ella no da demasiado pie a ello, los alter-ego masculinos tienden a tener una actitud de protección hacia Alanis, mucho más en el momento que se enteran de que está embarazada (si llegan a enterarse) lo que suele dar pie a una relación cada vez más íntima.

Aunque no debes forzar los resortes para hacer que esto ocurra, sí que es buena idea colaborar con la evolución natural de estos posibles romances, creando la atmósfera adecuada y dando espacio a estos encuentros. Según los gustos de tu grupo de juego, o tu propia visión del tono de esta historia, la cosa puede tender hacia un terreno más sensual y apasionado o hacia algo más romántico. Sea como sea, este espacio para el romance, esa pizca de luz, compañía y placer actúa como un fuerte (y

agradable) contraste con la crudeza y la oscuridad general de *Estrellas Anónimas*. Puedes **realizar las tiradas de ESP que creas convenientes (Amor o Deseo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo de los PR implicados.

## LA FAMILIA MURRAY

Los acontecimientos de la primera parte de la historia en los que Fynn, hermano de Joel, intenta suicidarse pueden desembocar en su propia subtrama entre Joel y su familia. La horrible muerte de Rose, sumada a la posibilidad de que los PR no hayan conseguido evitar el suicidio de Fynn, provocan un shock en los Murray. Como siempre han sido una familia muy unida, esto afecta notablemente al personaje de Joel durante el resto de la historia. El PR, seguramente, querrá realizar visitas o llamadas esporádicas a sus padres y hermanos para asegurarse de que están bien. No pierdas la oportunidad de escenificar alguna de estas llamadas o encuentros. Son la ocasión perfecta de poner de relieve la tragedia humana que hay tras los crímenes. El auténtico horror que provocan está en los destrozados allegados que dejan atrás las víctimas. Ese dolor es parte fundamental de *Estrellas Anónimas* y uno de los motores que deben motivar constantemente a los PR a resolver el caso. Que ocurran crímenes como los de esta historia es, de por si, algo dramático, pero lo es doblemente si los responsables quedan impunes. Algunas personas lo llaman ley, otras justicia y otras venganza. Sea como sea, forma parte de la naturaleza humana querer equilibrar las cosas y los PR sienten que su trabajo en el caso compensa, en una pequeña parte, el dolor de los allegados de las víctimas. Y eso se ejemplifica particularmente en la familia Murray, por razones obvias.

Por cierto, si Fynn sobrevivió a su intento de suicidio, se encuentra en casa de sus padres. No soporta estar solo en su piso desde la muerte de Rose.



## iATENCIÓN AL CALENDARIO!

HABRÁS ADVERTIDO QUE, AUNQUE LAS ESCENAS DE LA INVESTIGACIÓN ESTÁN DESGLOSADAS, NO SE SUGIERE NINGÚN ORDEN NI CALENDARIO PARA LLEVARLAS A CABO. ESTO ES ASÍ PORQUE PUEDEN SUCEDER EN DIFERENTE ORDEN Y DE MÚLTIPLES MANERAS. NO TENDRÍA SENTIDO UBICARLAS EN UN ESPACIO TEMPORAL CONCRETO. ESO SÍ, HAY DOS FECHAS QUE DEBES TENER MUY EN CUENTA PARA QUE TODO SALGA BIEN. UNA ES EL JUEVES **6 DE DICIEMBRE**, MOMENTO EN EL QUE LOS PR COMIENZAN ESTA HISTORIA. ES EL **6 DE DICIEMBRE** CUANDO INTENTAN EVITAR QUE FYNN SE SUICIDE Y CUANDO SON PUESTOS AL CORRIENTE DEL CASO POR PARTE DEL TENIENTE MEDINA. LA SEGUNDA (Y ÚLTIMA) FECHA DE REFERENCIA OBLIGADA ES EL **VIERNES 14 DE DICIEMBRE**, MOMENTO EN EL CUAL, COMO VERÁS DENTRO DE UN PAR DE PÁGINAS, VUELVE MARY MASTERS DE SU VIAJE A GUATEMALA. MARY TRAE CONSIGO UNA INFORMACIÓN INDISPENSABLE QUE ACTÚA COMO DETONANTE INMEDIATO DE LA ESCENA FINAL. ASÍ PUES, TODA LA ACCIÓN DE *ESTRELLAS ANÓNIMAS* SE DESARROLLA ENTRE LA TARDE DEL **6 DE DICIEMBRE** Y LA NOCHE DEL **14 DE DICIEMBRE** DEL 2007. ALGO MÁS DE SIETE DÍAS. ES TIEMPO MÁS QUE SUFFICIENTE PARA DESARROLLAR TODA LA INVESTIGACIÓN QUE SE EXPONE. EN TODO CASO, LA LLEGADA DE MARY MASTERS (Y EL GRAN FINAL) LLEGAN EL **VIERNES 14**, HAYAN AGOTADO O NO LOS PR TODAS LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN EXPUESTAS HASTA EL MOMENTO.



## TERCERA PARTE: ACCIÓN

### INTRODUCCIÓN

Las investigaciones que los PR iniciaron en la Primera Parte y que ampliaron y desarrollaron en la Segunda Parte del Escenario les pueden llevar hasta la casa de los *Doce Gotas*, en New Haven. Con suerte, habrán podido desmantelar a este peligroso grupo criminal. No obstante, si han sido buenos criminólogos, se dan cuenta de que hay cosas que no encajan: el modus operandi de los *Doce Gotas* tiene notables diferencias con lo que muestran los videos del caso; el perfil de las víctimas también dista de cuadrar. Hay cabos sueltos con demasiado peso como para que nuestros PR estén satisfechos y tranquilos. Incluso el teniente Medina parece nervioso y preocupado. Aunque el departamento no deja de recibir felicitaciones por la excelente operación con los *Doce Gotas*, es evidente que Medina no está satisfecho. Insiste una y otra vez en que los PR le hagan llegar todos sus informes y se pasa largas horas encerrado en su despacho. Todo esto contrasta con los brillantes y coloristas carteles que algunos compañeros han colgado en varias partes de la comisaría, anunciando la gran fiesta de jubilación de Medina.

Una intensa nevada comienza a caer sobre la ciudad. Un viento helado sacude las cortinas de nieve y mantiene alejados a los transeúntes de las calles. Los habituales problemas de tráfico mantienen ocupado al departamento de policía.



## VIERNES\_14\_LLAMADA\_OPORTUNA

La siguiente llamada desencadena el verdadero crecimiento final del Escenario. Se trata de una escena premeditadamente confusa que debes guiar con astucia para que los PR entiendan mínimamente lo que tienen que hacer. Sucede en la tarde-noche del viernes 14 de diciembre. Bastian recibe una llamada en su despacho o en su móvil. Se trata de la recepcionista de comisaría:

*"Inspector Leiber... una mujer quiere hablar urgentemente con el teniente Medina pero no está en su despacho. He intentando llamarle al móvil pero no contesta. Le he comentado a la señora que llame más tarde pero dice que es muy urgente. Es algo sobre un cambio de horario en un avión, o algo así. Como usted es su segundo en funciones he pensado que quizá pueda atenderla..."*

Después del tono intrigante de la llamada... ¿Puede Bastian resistirse a atender esa llamada? Seguro que no. **La mujer que hay al otro lado es la Sra. Masters, madre de Mary Masters**, la amiga de Carla que estaba de viaje por Guatemala. Esta chica parecía tener una relación estrecha con Carla y es, por lo tanto, **una de las más importantes bazas para encontrar posibles conexiones entre las víctimas** del caso o, incluso, indicios sobre algún sospechoso. La voz de la Sra. Masters se escucha mal debido al ruido de fondo. Parece estar en algún espacio con mucha gente. Si los PR contactaron con los padres de Mary al investigar el entorno de Carla, es posible que ya la conozcan.

*"Verá... hace apenas unos minutos he hablado con el Sr. Medina para decirle que mi hija llegaba al aeropuerto Newark a las 20:15, por la puerta de embarque número tres. El Sr. Medina parecía muy interesado en hablar con mi hija en cuanto tomara tierra y por eso le he llamado en cuanto he visto por la pantalla del aeropuerto la puerta de desembarque que correspondía a su vuelo. Pero me he equivocado y no he mirado bien la pantalla. La puerta de desembarque es la siete, me oye, la siete... Apenas le oigo... ¿Podría usted hacer el favor de decírselo al señor Medina? Me sabría francamente mal que estuviera esperando en el lugar equivocado..."*

Un momento... ¿Qué son todas esas prisas de Medina por recibir a Mary Masters? Y, lo más importante... ¿Por qué razón no ha compartido esa información con nuestros PR? ¿A qué viene esta iniciativa personal tan reservada? El caso está en manos de los PR y Medina debería limitarse a leerse los informes. ¿Qué está pasando? Seguro que los PR quieren tomar cartas en el asunto de inmediato, ¿verdad?



## TENSIÓN\_EN\_EL\_AEROPUERTO

Los PR deben darse prisa si quieren llegar a tiempo al aeropuerto Newark. La nevada se ha intensificado y las carreteras están francamente complicadas. La oportuna llamada de la Sra. Masters les otorga el tiempo suficiente para llegar si no se entretienen demasiado. El aeropuerto Newark está a unos 30 minutos de Manhattan; en este caso, con la nevada y el mal tráfico, a unos 45 minutos. Es algo justo, pero llegan.

El aeropuerto hierve de actividad y esto acrecienta la paranoia y la tensión en los PR. Moverse entre la marea humana que les separa de la puerta siete no es tarea fácil. Avanzar deprisa es casi imposible. Incluso si los PR se identifican como policías y piden paso, la confusión de la gente hace que les resulte incómodo. Además, atraen a los curiosos y a las propias fuerzas policiales que trabajan allí.

Cuando, por fin, divisan la puerta siete advierten que parte de los viajeros del avión ya han salido y están saludando a sus familiares y amigos. Si conocen personalmente a la Sra. Masters, la ven en la zona de espera, junto a su marido, mirando inquieta hacia la puerta de desembarque. Siguen saliendo algunas personas... pero ni rastro de Mary. Si se presentan ante la Sra. Masters y le preguntan sobre Medina, les dice que no ha aparecido (*¿le dieron mi recado?*). Los PR pueden comenzar a inquietarse porque Mary no aparece. En realidad no sale nadie más del pasillo de desembarque. Si los PR se dirigen hacia allí, descubren a la tripulación del avión (azafatas y pilotos) conversando con gesto preocupado justo donde el puente de desembarco conecta con el avión. Si les preguntan qué les sucede, el piloto les comenta:

*"¿Son ustedes también de la policía?"*

Por supuesto, los PR no entienden ni mu. Al reconocer su sorpresa y viendo que los PR se identifican como policías, les explica:

*"Se presentó justo cuando habíamos ensamblado el puente de desembarco. Dijo ser policía, enseñó su placa (el piloto no recuerda su nombre) y pidió que habilitaran unas escaleras para bajar directamente a la pista. Yo le dije que eso era muy irregular, que los pasajeros debían bajar por el puente de desembarque y no directamente a la pista. Me dijo que era una cuestión de gran urgencia y que solo requería hacer descender de esa manera a una pasajera. Accedí. Habló brevemente con una chica del pasaje y ambos se marcharon escaleras abajo. Ya no sé nada más del asunto."*

En ese momento, una delgada azafata rubia interrumpe la conversación:

*"Por cierto... con las prisas parece que la chica se olvidó uno de sus bolsos de mano. Lo he encontrado justo debajo de su asiento."*

¿El bolso de mano de Mary? Bueno, menos da una piedra. La verdad es que **en su interior hay un documento de vital importancia para la investigación que los PR están llevando a cabo: el diario personal de Mary**. Para más detalles consulta la sección "El Diario de Mary", un poco más adelante.

Si los PR bajan a la pista se encuentran con varios operarios que les advierten del peligro de estar allí. Si son preguntados respecto a si han visto a una chica y a un policía caminar por las pistas, uno de ellos dice que hace apenas unos minutos ha visto a una chica joven y guapa con un hombre mayor y trajeado, caminando hacia el interior del aeropuerto por las puertas de servicio. Cualquier intento de los PR por rastrear la zona resulta infructuoso. Medina es un perro viejo y se sabe mejor que nadie los trucos para escaquearse de un lugar como este.

### EL DIARIO DE MARY

Entre el caos irracional del interior del bolso de Mary destaca rápidamente algo parecido a una libreta u agenda. Basta con ojear algunas páginas para descubrir que se trata de un diario personal. Sin dudar de la ética de nuestros PR, es lógico y apropiado echar un vistazo a dicho diario en busca de datos sobre la relación entre Mary y Carla. Con un poco de suerte pueden encontrar alguna pista importante.

Entrega a los PR una copia de las páginas relevantes de dicho diario (ver **Ayuda de Juego "16\_Diario\_de\_Mary"**) Lo que descubren en esas páginas es de vital importancia para llegar hasta el final de esta historia. La mejor manera de que sepas el porqué es echándole un vistazo, del mismo modo que harán los PR cuando reciban esta pista.



## ALGO PASA CON MARY

¿Qué ha ocurrido en el aeropuerto? ¿Quién ha raptado a Mary? Es hora de dar algunas explicaciones, ¿verdad? De acuerdo.

El responsable de todo este lío es el teniente Medina y su desproporcionada ambición. Cada día que pasa y con cada nueva referencia a su inminente jubilación, se acrecienta su nerviosismo. Una psicosis le arrastra a querer salir del cuerpo por la puerta grande y eso le ha llevado a obsesionarse por el caso del snuff. Con todo lo que ha ocurrido con los *Doce Gotas*, su nerviosismo ha pasado la raya de lo aceptable. Como experto en criminología, y tras revisar minuciosamente los informes de los PR, está seguro de que el verdadero asesino que están buscando no es ningún miembro de *Doce Gotas*. Le parece estupendo que su departamento haya detenido a ese grupo de lunáticos criminales pero la verdadera gloria está en resolver el caso al completo. A ningún buen investigador se le escaparía que el único caballo suelto es Mary Masters. Su estrecha relación con Carla la convierte en el eslabón de la cadena que lleva hacia el asesino. El eslabón de oro.

Considerando, como siempre, que todos los que le rodean son una panda de inútiles, ha decidido cerrar el caso por su cuenta... y en solitario. No quiere que nadie, excepto él, rasque ni un ápice de la fama que eso le puede reportar.

A espaldas de los PR, Medina ha estado contactando con la familia de Mary para asegurarse de su fecha de retorno de Guatemala. En su última conversación con la Sra. Masters, Medina fue puesto al corriente de la hora y la puerta de desembarco por la que llegaría Mary. Sin pensárselo dos veces, el teniente sale hacia el aeropuerto Newark, dejándose incluso su móvil. Cuando la Sra. Masters es avisada en el aeropuerto del cambio de puerta de desembarque para el vuelo de su hija, intenta avisar de nuevo a Medina, pero éste ya se ha marchado. Es entonces cuando la recepcionista de comisaría decide pasarle el recado a Bastian. De esta manera los PR se enteran de que Mary está a punto de llegar.

Medina, creyendo que Mary va a desembarcar por la puerta tres, espera un rato, preocupado por no ver a los padres de Mary por ninguna parte. Cuando el sistema de megafonía del aeropuerto le avisa del cambio, Medina se enoja y camina rápidamente hacia la puerta siete, donde ahora está previsto el desembarco de los pasajeros del vuelo de Guatemala. Cuando está cerca, divisa la llegada de los PR. Un ataque de celo y cólera nubla su razón y decide actuar a la desesperada: utilizando su placa, accede al puente de desembarque que acaban de instalar entre el aeropuerto y la terminal y justo cuando se abren las puertas del avión exige al piloto que habilite las escaleras

que permiten bajar directamente a la pista. Aunque el piloto al principio se muestra reticente, acaba por ceder ante el abuso de autoridad de Medina. Mientras los operarios disponen las escaleras, Medina pide a la pasajera Mary Masters que haga el favor de acompañarle. Debe colaborar, de urgencia, con un caso policial relacionado con su amiga Carla. Un poco aturdida, Mary accede a acompañar al teniente. Pregunta si sus padres han sido puestos al corriente y Medina le miente, diciéndole que sí, que puede estar tranquila. Con las prisas, Mary olvida que lleva dos bolsos de mano. Solo se lleva su bolso habitual y deja una segunda bolsa... donde están algunos de sus enseres personales más íntimos, entre ellos su diario personal. Mary se da cuenta de ello en cuanto suben al coche de Medina pero el teniente le impide volver, argumentando que ya avisará a un agente para que vaya a recogerlo.

Mientras Medina conduce hacia Manhattan, comienza a interrogar a Mary, con insistencia. Veinte minutos después, Medina sabe aproximadamente la misma información que los PR obtienen leyendo el diario. Hace un par de llamadas para descubrir la dirección concreta de Albert Neville, el profesor de Carla, y se dirige hacia allí, dejando a Mary por el camino, en una estación de metro. Su único objetivo es llegar de inmediato a casa del supuesto asesino, descubrir una evidencia (o sacarle una confesión) y llegar a comisaría con el caso resuelto bajo el brazo. Pero las cosas no son tan fáciles.

## ¡A POR ÉL!

Leyendo el diario de Mary queda muy claro que Albert Neville, el profesor de Expresión Artística de Carla, tiene muchos puntos para ser el asesino. En el momento que obtienen ese dato, la mayoría de relaciones entre las víctimas se hacen evidentes: Carla era su objeto de deseo; Matt era el actual "novio" de Carla, y por lo tanto, epicentro de las iras y los celos de Albert. Sussie era la mujer de uno de sus compañeros de trabajo (Walter Robinson), a la que conoció en el Alba Dorada. A través del diario de Mary es imposible encontrar una conexión entre Albert y Rose, pero ese es ahora un punto secundario a resolver. Lo importante es que ya tienen un nombre: **Albert Neville**.

El siguiente paso es llegar hasta él. Si llaman a la Facultad de Arte, el propio director Wilhelm les comenta que hace un par de días que Albert cogió la baja laboral por unos malestares estomacales. No tiene ningún problema en dárles su dirección: Esquina de la 2nd Avenue con la 18; bloque 317, 6 - 3<sup>a</sup>, Manhattan. Esta dirección está relativamente cerca de la universidad, de la agencia de seguros en la que trabajaba Rose y del Alba Dorada, el restaurante donde el profesorado de la universidad realiza sus

cenas de gala anuales. Todo sigue apuntando a que van en buena dirección al considerar a Albert como sospechoso principal. Solo queda una cosa por hacer: acudir a su piso y descubrir si hay evidencias reales.

## EL PISO DE ALBERT

Los PR llegan a la dirección y descubren un bloque de edificios de aspecto antiguo. Una de esas edificaciones emblemáticas que evocan la vieja gloria newyorkina y que parece más el escenario de una película clásica que un lugar cómodo para vivir. Aunque la fachada está ornamentada, y en sus orígenes mostró algún tipo de color, ahora está deteriorada y se ha rendido ante ese gris sucio y monocromo de una ciudad saturada de contaminación. Bajo algunos de los balcones se han dispuesto redes de protección para impedir que las molduras que se desprenden ocasionalmente caigan sobre la calle y occasionen un accidente. El bloque tiene unos quince pisos de altura y es evidente que sigue habitado. Por otro lado, ninguno de los locales de la planta baja está ocupado. El portal está abierto.

En el descansillo de las escaleras los PR pueden comprobar que hay un buzón a nombre de Albert Neville, que se corresponde con el 6 - 3<sup>a</sup>. También hay un tablón de anuncios que el presidente de la escalera utiliza para comunicarse con los vecinos. Cualquier PR que supere una **tirada (secreta) de SYR**, o que declare un interés concreto por observar con detalle dicho tablón de anuncios, descubre un par de detalles que despiertan su interés.

## PISTA CLAVE

EN EL TABLÓN DE ANUNCIOS LA MAYORÍA DE COMUNICADOS ESTÁN FIRMADOS POR UN TAL “A. NEVILLE, PRESIDENTE DE LA COMUNIDAD”. SON ESCANDALOSAS LAS SIMILITUDES FORMALES ENTRE ESTOS ESCRITOS Y LAS POESÍAS; EL TIPO DE LETRA UTILIZADO Y EL PAPEL SON IDÉNTICOS. ALGUNOS DE ESTOS PAPELES ESTÁN AMARILLENTOS POR EL TIEMPO Y LA HUMEDAD DE LA PARTE BAJA DEL EDIFICIO.

HAY TAMBIÉN UN PAR DE FOTOCOPIAS DE UNA DENUNCIA POR DEFECTOS DE CONSTRUCCIÓN QUE HA REALIZADO LA COMUNIDAD AL CONSTRUCTOR ORIGINAL DEL EDIFICIO. SI LEEN DETENIDAMENTE LAS FOTOCOPIAS DESCUBREN QUE EL BLOQUE TIENE GRAVES DESPERFECTOS EN LAS PLANTAS BAJAS DEBIDO A LA HUMEDAD. TANTO ES ASÍ QUE DESDE HACE UNOS AÑOS HAN TENIDO QUE CERRAR LOS APARCAMIENTOS SUBTERRÁNEOS DEBIDO AL PELIGRO QUE SUPONE EL DETERIORO DE LA ESTRUCTURA.

Aunque el interior del edificio sigue mostrando signos de su vejez, se nota que la comunidad hace un esfuerzo por mantenerlo restaurado y mínimamente limpio. Las

paredes y el techo lucen un color crema algo deprimente y las barandillas tienen aspecto de haber sido repintadas decenas de veces. La mayoría de luces funcionan pero unas desagradables manchas negras en su parte superior indican que se queman frecuentemente debido a un sistema eléctrico deficiente. Hay dos ascensores gemelos pero uno de ellos no funciona. Alguien ha dispuesto una lámina de plástico sobre el panel de botones, cubriendo aquellos que permitían bajar a los tres niveles del aparcamiento subterráneo, cuando aun podían utilizarse. Sea como sea, mientras los PR ascienden hacia el piso de Neville, pídeles una **tirada de ESP (Odio / Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo. Podrías exigirles, incluso, que apliquen un -2 al NP en esta tirada tan determinante.

Los PR llegan a la puerta del 6º - 3<sup>a</sup> sin ningún percance. Está cerrada. **Realiza una tirada secreta de SYR con un penalizador de -2 al NP por parte de Alanis y Joel.** Aquel PR que la supera advierte que la puerta ha sido forzada. **Pueden volver a forzarla de nuevo superando una tirada de CUE con un penalizador de -1 al NP.** Pueden acentuar con *Forzar Mecanismos o Tecnología (espionaje e infiltración)*. **Abrir la puerta a golpes es una acción prolongada simple que requiere de la acumulación de una CE de 5.**

En el piso no hay nadie y el aire resulta algo viciado. Los objetos permanecen en un orden sepulcral. Entrar en detalles sobre el piso es bastante irrelevante porque las únicas pistas que interesan a nuestros PR están en una habitación a modo de despacho que hay a pocos metros de la entrada. Es preferible aprovechar la oportunidad para aumentar la tensión; el piso está repleto de rincones en penumbra y de antiguas cortinas que huelen a polvo rancio. Los muebles, aunque viejos, están libres de polvo. Apenas hay elementos de decoración, a parte de extrañas litografías enmarcadas y colgadas de algunas paredes, con motivos surrealistas e indescifrables. En la cocina, un viejo refrigerador ronronea, como una oxidada respiración. El salón, de grandes proporciones, asusta por su vacuidad. Solo alberga un modesto sillón orejero, una lámpara de pie y una mesita que parece servir tanto de mesa de comedor como de estantería para algunos libros de poesía (ninguno de los PR tiene conocimientos específicos de literatura, así que los autores les resultarán desconocidos). Describe este tipo de detalles e improvisa alguno más si lo crees necesario, pero no les despistes demasiado; están en pleno crescendo hacia el gran final y se trata de ir subiendo grados, no de detenerse en detalles.

## El despacho

La información relevante está en una pequeña habitación a modo de despacho que se encuentra cerca de la

puerta de entrada del piso. Hay varios archivadores metálicos junto a las paredes (contienen apuntes sobre arte, exámenes del alumnado de la universidad, fotocopias de sus historiales estudiantiles, etc...), un sillón giratorio y una mesa de despacho cubierta de papeles. Hay algunos apuntes de arte (entre ellos, fotocopias de trabajos que Carla realizó para la asignatura de Teoría de la Imagen) pero casi todo parecen ser papeles sobre la comunidad de vecinos.

### PISTA CLAVE

**SOBRE LA MESA DESTACAN UNA SERIE DE PLANOS ANTIGUOS DEL EDIFICIO. PARECE QUE SE HAN CONSULTADO PRINCIPALMENTE LOS CORRESPONDIENTES A LAS PLANTAS SUBTERRÁNEAS DEL EDIFICIO, LAS PLANTAS -1, -2 Y -3, LOS ANTIGUOS APARCAMIENTOS SUBTERRÁNEOS. SI LOS PR HAN ESTADO ATENTOS AL TABLÓN DE ANUNCIOS DE LA ENTRADA SABEN QUE ESAS TRES PLANTAS ESTÁN CLAVI-  
SURADAS POR DEFECTOS ESTRUCTURALES DEL EDIFICIO. UN LUGAR DISCRETO, OSCURO Y PROFUNDO. UN LUGAR PERFECTO PARA EL HORROR QUE NUESTROS PR ESTÁN BUSCANDO.**

Consultando los planos, los PR pueden descubrir que hay tres maneras de acceder a dichas plantas subterráneas: utilizando el ascensor (está inhabilitado mecánicamente para bajar más allá de la planta baja), las escaleras interiores del bloque (hay una puerta cerrada pero... si los PR están dentro del piso de Albert sabemos que allanar no les supone un problema) y la gran persiana de la rampa del garaje, cerrada con llave.

Si los PR acuden a la **persiana del garaje** tienen que salir del edificio y dirigirse hacia una de sus caras laterales. Ahí comienza una rampa sucia donde se acumula algo de basura. Es evidente que alguien se ha molestado en quitar la mayor parte de la nieve que, en circunstancias de desuso, debería estar acumulada. Unos metros más abajo está la persiana con un candado difícil de forzar: acción prolongada que requiere acumular una CE de 5, mediante **tiradas de CUE con un -2 al NP**. Pueden acentuar con *Forzar Mecanismos o Tecnología (espionaje e infiltración)*.

Los PR lo tienen mucho más fácil si deciden acceder por la **puerta de las escaleras, en el interior del edificio**. Dicha puerta está cerca de los ascensores. Parece cerrada pero, al igual que la puerta del piso de Albert, también ha sido forzada. Esta vez, nadie se ha molestado en volverla a cerrar del todo; solo está ligeramente entornada. Empujar y listo.

#### **Primera llamada: sorna**

En el momento más inesperado, suena el teléfono de Bastian. Se trata de un mensaje de texto (SMS) enviado por Clarice. Como siempre, muy oportuna.

### PISTA CLAVE

**EL SMS: AGENTE LEIBER. NO TE IMAGINAS LO INTERESANTE K ES SEGUIR A TU JEFE. COMO VES, NO NECESITO AYUDA DE NADIE PARA HACER EL MEJOR REPORTAJE. PRONTO LO VERÁS EN LOS PERIÓDICOS.**

Tras los lógicos segundos de estupefacción, Bastian debería darse cuenta de que todo se ha complicado mucho. ¿Está siguiendo realmente Clarice al teniente Medina?... ¿Quiere decir eso que Clarice ha bajado a ese aparcamiento subterráneo? La sensación de catastrófica urgencia no podría ser mayor. Sugerimos que Bastian realice una **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo.

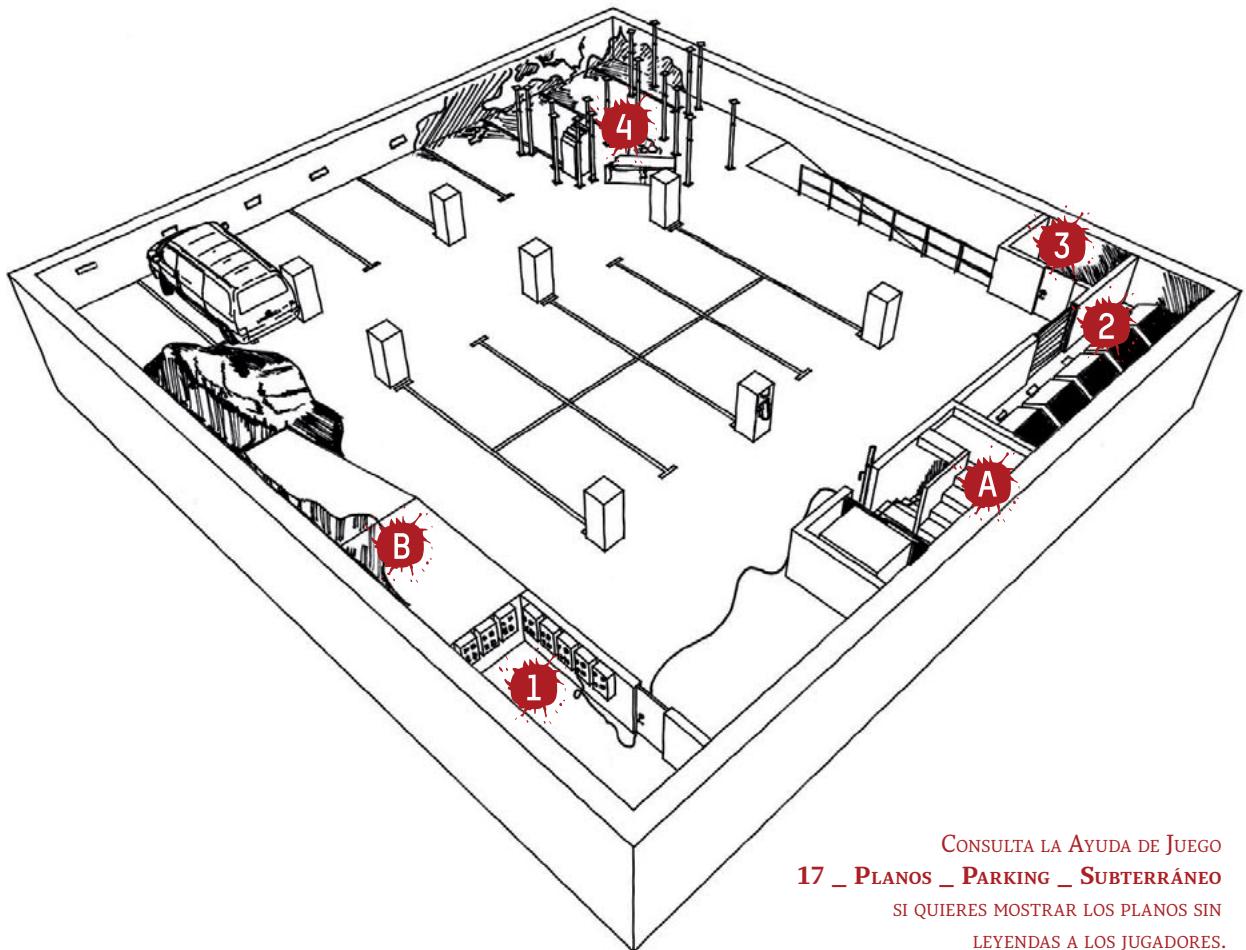
### **DESCENSO AL HORROR**

Elian bajar por la puerta de las escaleras (lo más lógico) o forzando la persiana de la entrada de vehículos, tarde o temprano nuestros PR deben enfrentarse al hecho de que la verdad sobre todo este caso se encuentra en ese lugar oscuro y desconocido que hay bajo el viejo edificio. El hecho de que, según todos los indicios, el teniente Medina y Clarice se hayan aventurado en el lugar no hacen sino acrecentar la necesidad de actuar deprisa. De algún modo, los PR parecen los únicos cuerdos en todo este asunto y en sus manos está resolver el tema de la mejor manera posible. Hay que bajar.

### Look Upstairs | HALLOWEEN 6 - The CURSE OF MYCHAELE MYERS | ALAN HOWART

#### **Planta -1**

Gracias al plano adjunto es fácil determinar la situación de los PR, entren por **las escaleras (A)** o por la **rampa para vehículos (B)**. El lugar no dispone de luz alguna. Deben usar sus propias fuentes de luz si quieren avanzar. Si bajan por las escaleras y se fijan lo suficiente (**tirada de SYR con penalizador de -2 al NP**; acentuable con *Criminología o Buscar*) pueden descubrir huellas de varias clases; al menos de tres personas diferentes, entre ellos una chica de pies pequeños (sí, podría tratarse de Clarice). Las escaleras permiten seguir descendiendo hacia la planta -2, pero es posible que los PR quieran dar un vistazo a la planta -1 primero. Si los PR observan la rampa de entrada, descubren que el agua proveniente de la descongelación de la nieve acumulada al otro lado de la persiana ha ido resbalando hasta formar un gran charco que resplandece trémulamente ante los haces de luz de las linternas. En una de las primeras plazas ubicadas justo al final de la rampa de entrada hay un monovolumen, relativamente antiguo pero en buen estado. Tiene las llaves puestas. La parte trasera del vehículo ha sido



CONSULTA LA AYUDA DE JUEGO

**17 \_ PLANOS \_ PARKING \_ SUBTERRÁNEO**

SI QUIERES MOSTRAR LOS PLANOS SIN  
LEYENDAS A LOS JUGADORES.

despojada de asientos. Algunas mantas oscuras, manchadas de sangre, se acumulan en un rincón.

Hay una **puerta cerrada** (1) en cuyo interior se encuentra una antigua sala de contadores de luz. En uno de ellos está conectado un cable que sale de la sala y se dirige escaleras abajo. Desconectarlo no provoca ningún efecto que los PR puedan percibir en estos momentos. Si alguno de los PR se molesta en seguir el cable, descubre que se dirige hacia las escaleras y desciende por ellas, hasta la planta -3.

La **sala de los contenedores** (2) está abierta. Diversos arcones metálicos de gran tamaño servían para almacenar útiles de la comunidad cuando el subterráneo estaba operativo. Ahora son meras carcassas vacías y oxidadas por la humedad.

Hay otra **puerta cerrada** (3) que se corresponde con una habitación vacía.

El último punto de interés en esta planta es una sección muy deteriorada de la estructura, cercana a la rampa que permite bajar a los vehículos a la planta -2. En esta **esquina de la planta** (4), hay varios grupos de puntales entre

el techo y el suelo. Las paredes rezuman humedad y una de las columnas está semiderruida. Los vecinos tienen toda la razón al quejarse de defectos estructurales en las plantas subterráneas. Casi parece que el cercano East River intenta filtrarse a través del hormigón para inundar este viejo aparcamiento.

Según avanzan los PR, los haces de luz de sus linternas parecen abrir brechas en el polvo suspendido. A cada paso que dan se alejan de la superficie, de la seguridad, de la luz, de los sonidos. Poco a poco se sumergen en una atmósfera cada vez más viciada e irreal, donde reina el silencio y la oscuridad más absolutas. Sugerimos una **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo.

#### Segunda llamada: pánico

En mitad de la tensión del descenso, el móvil de Bastian comienza a sonar de nuevo. El sobresalto es inevitable. Esta vez no parece un SMS. Es una llamada y, según la agenda, se trata de Clarice. El móvil de Bastian apenas tiene cobertura. Si Bastian atiende la llamada, lo primero que escucha es un jadeo contenido y entrecortado; luego, la voz de Clarice, susurrando, presa del más absoluto de los terrores:



## PISTA CLAVE

*"BASTIAN... POR EL AMOR DE DIOS, ¡AYÚDAME!... HE SEGUIDO A TU JEFE, EL TENIENTE MEDINA, HASTA EL APARCAMIENTO SUBTERRÁNEO DE UN BLOQUE AL SUR DE MANHATTAN... ¡OH, JODER, NI SQUIERA SÉ CUAL ES LA PUTA DIRECCIÓN!. CREO QUE MEDINA HA ENCONTRADO AL ASESINO. DEBE ESTAR POR AQUÍ... TODO ESTO ESTÁ MUY OSCURO Y ÉL PARECE MUY NERVIOSO. NO TENGO LINTERNA, SOLO PUEDO UTILIZAR EL MÓVIL Y APENAS ME QUEDA..."*

LA COMUNICACIÓN SE CORTA. IMPOSIBLE RETOMAR LA LLAMADA. SEGUNDOS DESPUES SE ESCUCHA UN GRITO ESTREMECEDOR QUE PROVIENE DE ALGÚN NIVEL POR DEBAJO DE LOS PR. BASTIAN RECONOCE LA VOZ DE CLARICE. ES UN Grito DE HORROR, SEGUIDO DE LA DETONACIÓN DE TRES DISPAROS. MOMENTO DE UNA NUEVA TIRADA DE ESP (MIEDO) PARA DETERMINAR EL EFECTO SOBRE EL ÁNIMO, CON UN -2 AL NP INCUESTIONABLE PARA BASTIAN.

### Planta -2

La distribución de esta planta es casi idéntica a la -1. Si los PR bajan por las rampas para vehículos no descubrirán nada inusual, pero si están bajando por las escaleras centrales... encontrarán **manchas recientes de sangre en los azulejos de la pared que hay en la zona marcada con una "C" en el plano**. Cualquiera con un mínimo de sentido especial reconocería que la mancha está en el lugar del que provenía el grito, justo tras la llamada de Clarice.

### Planta -3

Los PR han llegado al final y al fondo de todo. Aquí acaban y comienzan muchas historias por contar. Si anteriormente hemos realizado el símil de descenso al infierno, se podría decir que los PR acaban de llegar a él.



## AZUZAR EL MIEDO

TODO SE HA DISPUESTO PARA QUE, A ESTAS ALTURAS, LOS PR SEAN UN MANOJO DE NERVIOS. LOS RECURSOS PARA GENERAR



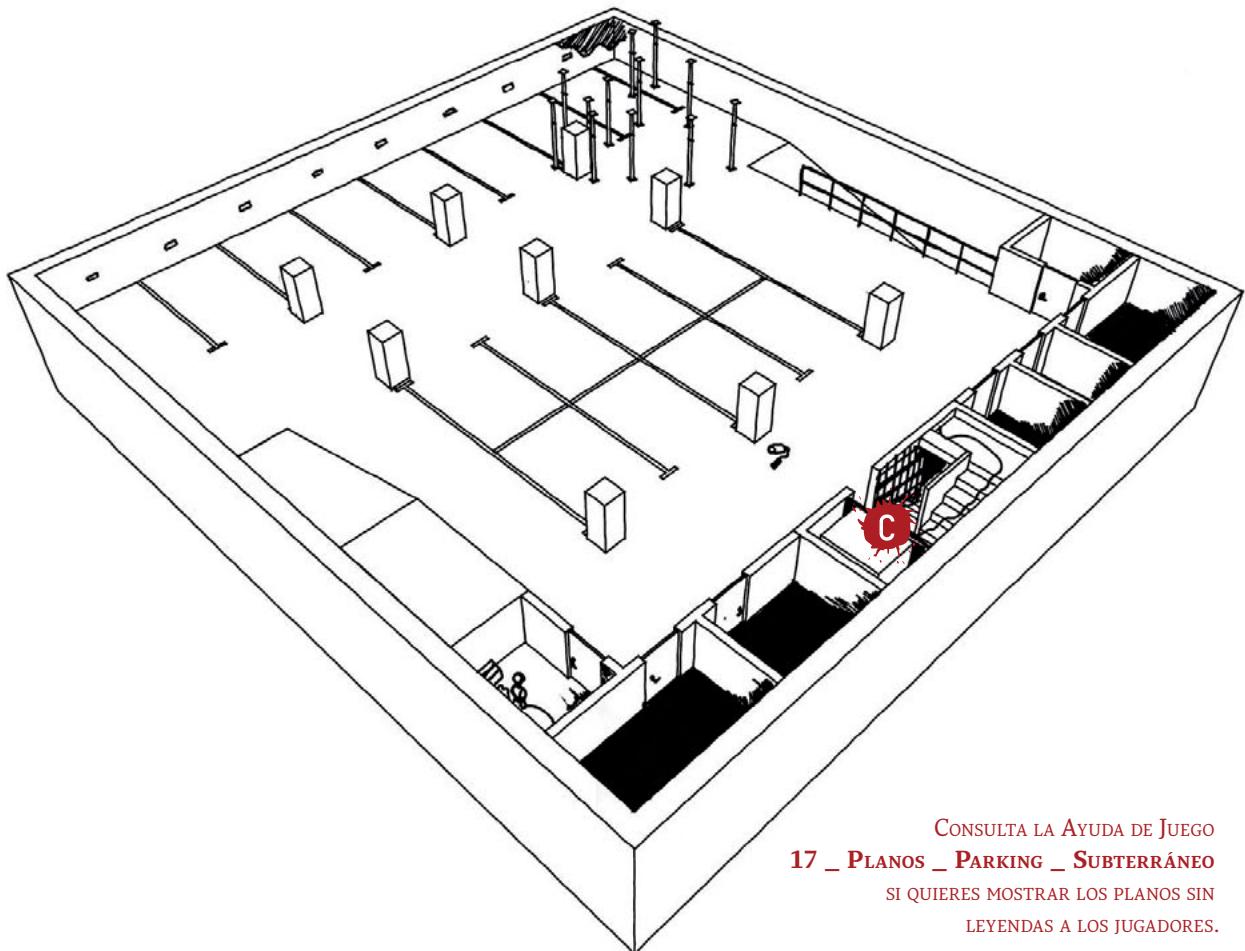
TENSIÓN QUE SE HAN PLANTEADO HASTA AHORA PUEDEN PARECER "INOCENTES" LEÍDOS AQUÍ, PERO EN LAS SESIONES DE JUEGO FUNCIONAN SORPRENDENTEMENTE BIEN.

EL DESCENSO DE LOS PR EN LA PENUMBRAD ESTE APARCAMIENTO SUBTERRÁNEO VACÍO, SILENCIOSO Y POLVORIENTO, HABRÁ AGUDIZADO SUS SENTIDOS. ESTARÁN MUY ATENTOS A TUS PALABRAS Y A TUS REACCIONES. MODULA TU TONO DE VOZ PARA HACERLO MÁS BAJO, COMO SI TE DIERA MIEDO HABLAR EN VOZ ALTA PARA NO SER DESCUBIERTO; DESCUBRE COMO, POCO A POCO, LOS PR HACEN LO MISMO QUE TÚ Y EMPIEZAN A HABLAR EN SUSURROS. BUENA SEÑAL. SI HAS COMENZADO LA ESCENA DEL DESCENSO CON VARIAS FUENTES DE LUZ A VUESTRO ALREDEDOR, VES REDUCIENDOLAS. LO IDEAL ES QUEDARSE CON UNA

ÚNICA FUENTE DE LUZ, ESCASA, O MEJOR AÚN, LINTERNA. EL AMBIENTE DEBE RESULTAR MUY AGOBIANTE, DENSO, CASI INSOPIRABLE.

 *CROSSING THE THRESHOLD  
IN THE AIR | A MURDER OF ANGELS*

Siguiendo el recorrido del cable que nace en la planta -1, los PR han llegado a la planta -3, la cual parece tener una configuración bastante diferente a las superiores. La zona destinada a aparcamientos (ahora vacíos) es relativamente pequeña. Parece que el arquitecto destinó la mitad de la planta a otros propósitos, pero para



CONSULTA LA AYUDA DE JUEGO  
**17 \_ PLANOS \_ PARKING \_ SUBTERRÁNEO**  
 SI QUIERES MOSTRAR LOS PLANOS SIN  
 LEYENDAS A LOS JUGADORES.

descubrir exactamente de qué se trata, los PR deben pasar por debajo de una vieja y oxidada persiana metálica, abierta a media altura. Realmente no puede levantarse más debido a la mugre y al óxido. El rastro de sangre que los PR han podido descubrir en el rellano de la planta -2 también se dirige hacia el interior, al igual que el cable. Todo sigue tan oscuro como los peores temores de los PR.

Una vez hayan salvado (agachándose ligeramente) la persiana medio abierta, se encuentran un habitáculo que acaba por convertirse en pasillo, al girar hacia la izquierda. Diversas puertas (aparentemente cerradas) quedan ubicadas a ambos lados. El cable parece acabar en una toma múltiple que permite conectar varios enchufes adicionales. De esta toma múltiple salen cuatro cables hacia diferentes estancias que, como podrán imaginar, se corresponde con **las cuatro estancias señaladas en el plano: D, E, F y G**.

#### La sala de la lámpara

La primera puerta que pueden abrir es la correspondiente a la sala ubicada en el plano con la letra "D". Basta con girar el pomo para abrirla; no está cerrada con llave.

Advierten de inmediato que hay luz. Les asalta un olor nauseabundo a orín, heces y otras cosas menos evidentes. La luz proviene de una lámpara que cuelga del techo. La bombilla está a menos de un metro del suelo. La pantalla de plástico que le da forma a la lámpara canaliza toda la luz hacia el suelo y mantiene en penumbras el resto de la sala. Aún así, es fácil ver que alguien se ha molestado en colgar de las paredes centenares de fotos de ojos recortados. Todo tipo de miradas capturadas de revistas, periódicos, publicidad... un inesperado collage de pestañas, iris y pupilas, de cejas enmarcando todo tipo de expresiones. Estremecedor.

Los PR tardan unos eternos segundos en percatarse de algunos terribles detalles adicionales. Enredado en el cable de la lámpara, a un metro y medio del suelo, hay una bulbo cuya forma no pueden reconocer a menos que se acerquen un poco o alumbren directamente con sus linternas. Lo que ven se queda grabado en sus retinas hasta el último de sus días: El torso de un hombre al que le han sido brutalmente amputados los brazos y las piernas, enredado toscamente en el cable, que le mantiene suspendido. Las heridas supurantes e infectadas de sus ojos también revelan que han sido mutilados. Un pedazo

de cinta americana cubre su boca. ¿Se trata de alguien que los PR pueden reconocer?... Efectivamente, es Matt Goutmen, una de las víctimas de los videos snuff que están investigando. Es evidente que hay que sacar a relucir una **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo, esta vez **con un -2 al NP para todos**.

La sangre seca y algunos excrementos se acumulan en la pantalla de la lámpara y en el suelo. Todo parece apuntar a que está muerto. Solo si los PR conversan cerca de él o si lo tocan, comienza a agitarse. Aunque parezca increíble, Matt está vivo. Le han mantenido a las puertas de la muerte y al límite del dolor desde el pasado 13 de octubre... Dos meses de agonía absoluta, en este lugar oscuro y aislado.



### PISTA CLAVE

JUSTO CUANDO MÁS CONCENTRADOS ESTÁN LOS PR EN EL TERRIBLE HALLAZGO, PUEDES REALIZAR UNA TIRADA SECRETA DE SYR POR CADA UNO DE LOS PR. QUIEN LA SUPERA ESCUCHA LO QUE PARECE SER UN LEVE GRUÑIDO EN LA ESQUINA MÁS OSCURA DE ESTA SALA (CERCA DE LA PUERTA DE ENTRADA). SE TRATA DE UN PERRO ENORME, ALGO PARECIDO A UN DOBERMAN, QUE SE ABALANZA SOBRE LOS PR A LOS POCOS SEGUNDOS DE QUE HAYAN ENTRADO. POR SUERTE PARA LOS ELLOS EL PERRO ESTÁ ATADO A LA PARED CON UNA GRUESA CADENA QUE RESTRINGE SUS MOVIMIENTOS; LO SUFFICIENTE COMO PARA QUE NO PUEDA LLEGAR A LA PUERTA, NI APENAS AL CENTRO DE LA SALA. NO SUPONE UN PELIGRO FÍSICO SI LOS PR SON PRUDENTES PERO SUS LADRIDOS CRISPAN LOS NERVIOS Y ACABAN CON TODA PRETENSIÓN DE SILENCIO QUE LOS PR HUBIERAN URDIDO. AÚN ASÍ, NADIE ACUDE A VER LO QUE OCURRE.

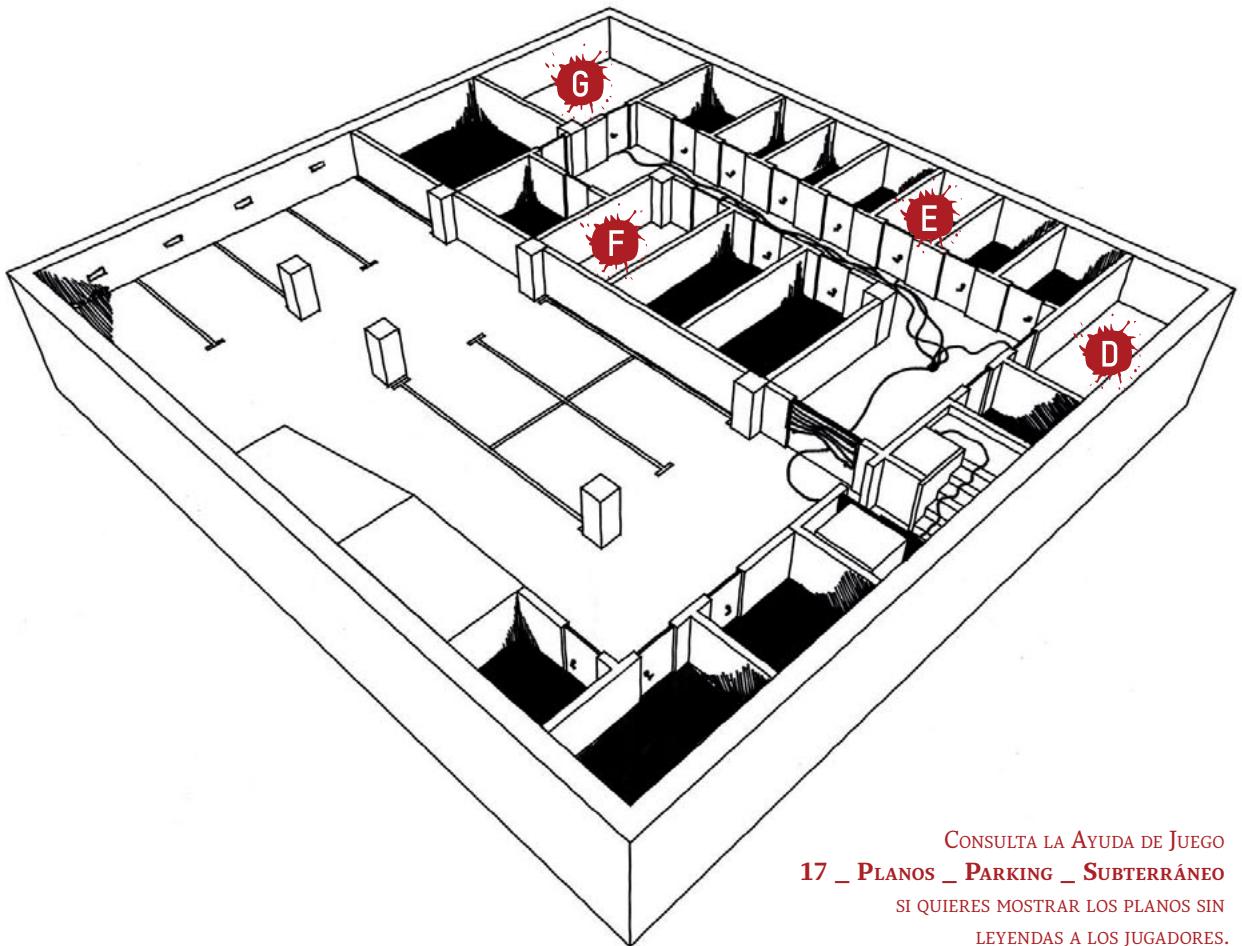
En el rincón cercano al perro hay, además de varios excrementos, restos de lo que parecen ser huesos. Si los PR logran salir con vida de todo esto pueden analizar si sus peores presentimientos son ciertos: efectivamente, se trata de restos humanos. Han estado alimentando al animal con restos muertos de Matt, Carla, Rose y Sussie.

Por cierto, si alguien se molestó en declarar que observaba detalladamente la sala al entrar, puedes permitir que descubran al perro inmediatamente. Pero si han entrado "a la brava" hacia la luz de la lámpara, tienes todo el derecho a reclamar una nueva **tirada de ESP (Miedo)** para determinar el efecto sobre el Ánimo de los presentes.

### La sala del refrigerador

Es la segunda puerta que encuentran abierta (E). Uno de los cables pasa a través de la puerta entornada. No hay más luz que la que utilizan los PR. La sala está inquietantemente vacía, a excepción de un pequeño aparato al fondo. Se trata de un viejo refrigerador comercial como el





CONSULTA LA AYUDA DE JUEGO  
**17 \_ PLANOS \_ PARKING \_ SUBTERRÁNEO**  
SI QUIERES MOSTRAR LOS PLANOS SIN  
LEYENDAS A LOS JUGADORES.

que utilizan las tiendas pequeñas para guardar los helados. Un gran logotipo de una conocida marca de helados está rotulado sobre su parte externa. El cable lo mantiene conectado a la corriente. Emite un incómodo y monótono ronroneo y cada cierto tiempo cruce.

Si los PR abren la portezuela corredera superior del refrigerador descubren que hay varios miembros humanos, toscamente almacenados, cubiertos por una capa de escarcha. Si los PR se molestan en darles más que un primer vistazo, descubren que pertenecen a diferentes cuerpos femeninos: un muslo, un brazo y una mano de una mujer de color, un torso en dos piezas... y finalmente una cabeza; la cabeza de Carla, con sus ojos nublados por una pátina de hielo. Se recomienda una nueva **tirada de ESP (Miedo)** para valorar su posible impacto sobre el Ánimo.

### El plató de rodaje

El siguiente cable que llega a una puerta se corresponde a la puerta "F". En cuanto los PR acceden a la sala se encuentran con una disposición de elementos sumamente familiar: no hay duda de que es aquí donde se rodaron los *snuffs* de Carla, Sussie, Matt y Rose. La misma tela

negra al fondo, la misma silla... Un trípode sostiene una cámara a la altura de grabación. A ambos lados se yerguen unos focos de gran tamaño, dirigidos hacia el centro y ahora apagados. Lo más estremecedor de todo es una pequeña mesita con ruedas, situada tras la cámara, sobre la que reposan varios instrumentos cortantes y perforantes, inmaculadamente limpios. A su lado hay una caja de guantes de látex y una cajita donde se acumulan agujas de sutura e hilo.

Ver el escenario de la pesadilla hecho realidad puede ser tan impactante o más que cualquiera de los horrores que se han encontrado hasta ahora; puedes sugerir una **tirada de ESP (Miedo)** y comprobar el efecto sobre el Ánimo general.

 TRIBUNAL | WHILE YOU SLEEP | A MURDER OF ANGELS

### Tribunal

Mientras los PR se acercan a la última de las puertas de interés (G), descubren también que el rastro de sangre que comenzaba en la planta -2 llega (y entra) hasta aquí.

La puerta está abierta. Dentro, la luz de un pequeño flexo permite distinguir todos los elementos de la escena, sin duda, impactantes: de pie, en mitad de la sala, y apuntando con su revólver hacia otro personaje que hay en un rincón, está el teniente Medina. Un reguero de sangre, que parece nacer de una de sus sienes, resbala por su mejilla hasta el mentón, goteando abundantemente sobre la pechera de su gabardina. Tiene uno de sus ojos entrecerrados debido a la sangre y mantiene una mueca entre el dolor, el nerviosismo y la ira. El tipo que hay en el rincón, de pie y casi en penumbras, parece corresponderse con la imagen que los PR han podido ver de **Albert Neville**, el profesor de Expresión Artística de la universidad.

Las sombras surcan los pliegues de unas arrugas invocadas por la edad y la desesperación. Es delgado y pequeño, un ser físicamente insignificante, ataviado con una indumentaria vulgar y pasada de moda. Sus manos están apoyadas en la pared, con el rictus nervioso del que sabe que no tiene escapatoria. Las cuencas de sus ojos mantienen hundida su mirada. Solo se advierte un brillo malsano en cada uno de esos pozos de crueldad.

Entre ambos yace algo que sin duda conmociona a Bastian: el cuerpo de Clarice. La profusión de sangre alrededor de su cabeza y el gesto desencajado de su rostro y su cuerpo no dejan lugar a dudas: ha sufrido una muerte horrible, a todas luces a causa de un disparo. Tras Medina hay un escritorio sobre el que reposa el flexo que ilumina la escena. También hay algo de papel y lápiz. Todos los que conocieron a Clarice deben realizar una **tirada de ESP (Odio o Tristeza, según crea oportuno cada PR)** para invocar una reacción en el Ánimo. Bastian debe hacer lo propio, pero asegúrate que se aplica un penalizador de -2 al NP. La impotencia del momento hace recomendable que Bastian elija vincular su tirada al Odio pero esto es algo que debe elegir el jugador/a que controla el personaje.

*"Maldito hijo de puta... Asesino. ¿Acaso no tuviste bastante con Carla, Sussie, Rose y Matt?... Querías acabar también con nosotros ¿eh?..."*

Medina mira a Bastian:

*"Se trata de una jodida periodista. Llevaba días insistiendo para que le concediera una entrevista sobre el caso del snuff. Decía que era amiga tuya, pero no la creí. Le había mandado a la mierda varias veces pero la muy estúpida ha tenido que estarme siguiendo. No me di cuenta. No pude hacer nada. Este hijo de puta se abalanzó sobre mí, en mitad de la oscuridad, me golpeó con algo y me quitó mi arma. Escuché los pasos y luego los disparos. Mató a la chica. Conseguí abalanzarme sobre él y recuperar mi arma, pero huyó hasta aquí. Hemos encontrado su madriguera. Aquí es donde lo perpetró*

*todo, ¿verdad?... Las grabaciones, los asesinatos, las poesías..."*

Albert Neville mantiene su mirada fija en Medina. No pronuncia palabra alguna pero su expresión es dura, malsana. Tuerce el gesto en una mueca casi de repulsión. A veces baja la mirada hacia el cadáver de Clarice y vuelve a mirar a los ojos de Medina, en actitud desafiante. Si los PR colaboran con la expectativa, Albert finalmente pronuncia una sola palabra:

**"Mientes"**

Medina parece fuera de si y comienza a increpar a Albert, gritándole que se calle. Con el gesto desencajado, el teniente vuelve a mirar a los PR.

*"Nunca me he encontrado con un caso tan horrible como este. Me las he visto de todos los colores; he conocido la inmundicia de la condición humana en todas sus facetas. Demasiada mierda como para dormir tranquilo. Incluso poniendo a criminales como este en chirona, la recompensa es poca. Creedme, gente como él están lejos de lo humano. Les importa bien poco el resto de las cosas. Solo existen para su jodida obsesión. Luego, en la cárcel, escriben libros, se convierten en figuras populares. Incluso hacen películas sobre ellos. A veces dudo de quién está más chalado, si gente como él o los cabrones que les convierten en figuras trascendentes. ¿Sabéis lo que pienso?... que este tipo no debería volver a ver la luz del día. Decidió encerrarse en este sótano infecto, alejado del mundo, lejos de nuestras normas morales... Me encantaría que sus días acabaran aquí..."*

Medina deja la propuesta en el aire y se mantiene a la espera de alguna reacción por parte de los PR. Su intención es convencerles para que acaben con Albert. Quiere inflamar su ira. Pretende que le den consentimiento, no solo para cerrar el caso de un portazo, sino para librarse de la única prueba que podría culparle desafortunada de la muerte de Clarice. Su intachable carrera, su propia libertad, pende de un hilo justo ahora.

*"Haremos la vista gorda esta vez. Nunca, en toda mi carrera como policía, he hecho algo así... pero creo que ya va llegando el momento de darme un regalo de jubilación."*

Si Medina descubre que la relación entre Clarice y Bastian era real (e intensa) insiste con mayor alevosía:

*"Si le está pasando por la cabeza volarle la tapa de los sesos a este hijo de puta, tiene mi bendición Bastian. Nadie de los presentes se irá de la boca, se lo aseguro. Es precisamente lo que merece. Por lo de Carla. Por lo de Sussie, Matt y Rose... por lo de Clarice..."*

## ¿Pero qué coño está pasando aquí?

Rebobinemos. Utilizando los datos facilitados por Mary Masters (más todos los informes realizados por los PR hasta la fecha), Medina descubre que el asesino es, con toda probabilidad, Albert Neville. Medina entra al sótano con la intención de apresar personalmente al asesino del snuff y quedarse con toda la gloria que le convertirá en una leyenda del departamento, a apenas unos días de su jubilación. No cuenta, no obstante, con un pequeño detalle: la persistente Clarice. Los últimos días se ha presentado en comisaría, insistiendo de mil maneras diferentes para que le concediera una entrevista sobre el Caso Snuff. Llega a decirle que es amiga de Bastian Leiber, pero Medina no da crédito a tal relación. La aparta de su camino con malas maneras y amenazas de meterla en la cárcel si sigue insistiendo. Medina cree que sus amenazas han surtido efecto cuando la periodista deja de atosigarle, pero nada más lejos de la realidad. Clarice, obsesionada por hacer un reportaje sobre el caso (y dolida y despechada por la poca colaboración de Bastian)

momento aparecen los PR. Pese al tremendo nerviosismo que se ha apoderado de él, Medina trata de resultar convincente. Pero todo está sucediendo tan rápido... Está perdiendo el control. Los PR deben interpretar por la reacción de su teniente que algo no encaja. Mientras los PR no expongan su incertidumbre en voz alta, Medina sigue insistiendo en su versión de los hechos. Pero si alguien comenta sus dudas o le acusa directamente de estar mintiendo... procederá igual que con Clarice. Su mente está tan turbada y fuera de si en estos instantes que la única salida que ve, para no perder su reputación, es acabar con los PR y dar los mismos argumentos que antes: decir que Albert le robó el arma y que disparó contra ellos.

## DESARROLLAR UN DESENCLAVE INOLVIDABLE

Seguro que puedes visualizar diversos resultados como consecuencia de los ingredientes que acabamos de ofrecer. Por un lado tenemos a Albert, el verdadero



cambia su estrategia. En lugar de insistir, comienza a seguir de cerca los movimientos de Medina. Como buena fotógrafa sensacionalista sabe mantenerse oculta. Sigue a Medina hasta el aeropuerto, hace fotos del secuestro de Mary (están en la cámara que Clarice lleva colgada) y, finalmente sigue a Medina hacia el interior del sótano. Las consecuencias han resultado muy graves.

Con los nervios de punta, Medina ha recorrido la primera planta subterránea. Clarice le ha seguido. Es en las escaleras de la planta -2 cuando, para su desgracia, hace un ruido inesperado y demasiado evidente. Asustado, Medina se da la vuelta y dispara. Tres tiros. Uno de ellos alcanza a Clarice en la cabeza. La bala atraviesa su cerebro y sale por la nuca, en una explosión de esquirlas de hueso y encéfalo. Muere instantáneamente. Consciente del error que acaba de cometer, Medina improvisa de inmediato un plan para mantener limpio su nombre: arrasta el cuerpo de Clarice hacia las plantas inferiores, en busca de Albert. Pretende, en el sentido más literal de la expresión, "cargarle el muerto" a otro. Justo en ese

responsable de toda la crueldad que hay tras el caso del snuff. Es un asesino irredento, un poeta fracasado que ha perdido totalmente el norte. La vida no reservó para él más que desaires (como verás en la sección posterior, donde se desgranen los antecedentes del Escenario) y en la soledad fría de su piso, entre sus poesías más oscuras, su mente se nubló. Él es el asesino que buscaban; él es el responsable de los sucesos que obligaron a abrir el caso. El culpable. Pero por otro lado está Medina, el oportunista, el egoísta, el ególatra. Uno, abiertamente malvado, poeta cruel que ha llevado su frustración hasta las últimas consecuencias. El otro, irresponsable hasta lo amoral. Dos monstruos reunidos por las más extrañas circunstancias, en el ojo de un huracán de entropía. Y en la oscuridad de esa planta -3, lejos de la realidad de la superficie, los PR son el único reducto de justicia y orden.

¿Cuál es su reacción? ¿Y sus decisiones? ¿Ceden ante la manipulación y el mando de Medina? ¿Ejecutan a Albert Neville para descargar toda su frustración, para liberarse del horror vivido durante toda esta historia?... ¿O

se mantienen firmes, enfrentándose a su superior y procediendo a hacer las cosas como dicta la ley?

Si se enfrentan a Medina, como ya se ha comentado, deben tener en cuenta que lleva un arma y que piensa utilizarla. El error de disparar a Clarice por equivocación (causado a la vez por otro error, como es el haber acudido a solas a capturar a un asesino peligroso) ha dado un vuelco repentino a su carrera y a su reputación. No piensa volver arriba como un fracasado. Prefiere la muerte a la humillación. La imagen de sí mismo, tan falsa y artificiosa, es lo único que realmente tiene. Sin ella solo le queda un matrimonio insulso, toda una vida de dedicación a la ley tirada por la borda y ningún amigo verdadero. Eso lo convierte en alguien muy peligroso y capaz de todo para evitar que tal cosa ocurra.

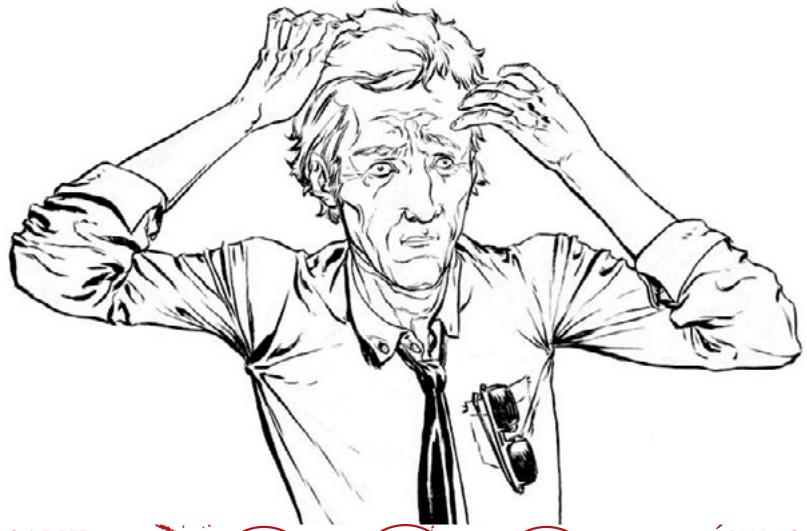
 *WHO WILL LOVE ME Now?  
THAT WAS MY VEIL | P.J. HARVEY*

### Mírame una sola vez

Albert no opone ninguna resistencia, hagan lo que hagan los PR. Incluso si se le amenaza con la muerte, este hombre sabe que no hay camino de vuelta. Lleva una pistola en su bolsillo, precisamente porque sabe que después de todo lo que ha hecho no le queda más destino que morir y desvanecerse de la faz del mundo. En el momento que intuye que va a ser apresado, saca su pistola y sin dudarlo se vuela la tapa de los sesos. Pese a todo, queda en él un hálito de vida, que utiliza para expresar un última voluntad al PR que se encuentra más cerca:

*"Mira... mírame a los ojos... mírame... una sola vez."*

Quizá la finalidad de todo esto, su objetivo último, era convertirse en algo relevante para alguien; para sus víctimas, arrebatándoles la vida; para



### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

CUE.

3

MEN.

5

ESP.

5

SYR.

4

SOC.

5

### ÁNIMO

- |    |    |
|----|----|
| R2 | 10 |
| R1 | 9  |
|    | 8  |
|    | 7  |
|    | 6  |
|    | 5  |
|    | 4  |
|    | 3  |
| -1 | 2  |
| -2 | 1  |

Nombre: *ALBERT NEVILL*

AUDIOVISUALES (+1),

CREACIÓN ARTÍSTICA (+2),

LITERATURA (+1), TORTURAR (+1)

PRESENCIA ANODINA (-1),

los allegados de las víctimas y los propios PR, arrastrándoles al profundo horror de sus actos.

### Ascensión

Igual que la música necesita notas de silencio para cobrar sentido, te recomendamos encarecidamente que dediques los minutos posteriores al clímax a describir la calma tras la tormenta. Toda la tensión acumulada comienza a liberarse cuando los PR pueden dedicarse a contemplar lo dantesco de la situación que acaban de experimentar: el cuerpo sin vida de Clarice, puede que el de Albert y el de Medina también. El silencio del aparcamiento subterráneo es roto únicamente por el ronroneo del refrigerador o los eventuales lamentos ahogados de Matt. No hay trompetas,

no hay coros épicos. No hay sensación de victoria. Demasiadas cosas destruidas... ¿Con qué motivo? No es tarea de este Escenario, y mucho menos de quien escribe estas líneas, el dictaminar esas conclusiones. La situación límite que los PR (y los jugadores/as) han vivido despertará sus propias reacciones y reflexiones. El horror y todo el daño causado son, sin duda, un punto de inflexión en la experiencia vital de los PR. Habrá quien, tras esta pesadilla, afronte la vida con energía e ilusión renovada, dándole a cada minuto un nuevo sentido; o todo lo contrario, habrá quien se hunda y pierda la confianza en el concepto de lo humano y lo civilizado. No es tarea del Guía ofrecer juicios sino, a caso, despertar inquietudes y abrir nuevas preguntas y debates.



## CUARTA PARTE: RESOLUCIÓN

Aunque siempre puedes optar por concluir *Estrellas Anónimas* de manera brusca, justo después de la última escena de la Tercera Parte, las pruebas de juego han revelado que, tras la ardua investigación y todas las conexiones personales que se generan en la historia, los jugadores/as exigen conclusiones más completas.



CARRYING AUDREY | THE UNBREAKABLE OST | JAMES NEWTON HOWARD

### EL\_CASO\_DEL\_SNUFF

Más allá del cruento e inesperado final, es evidente que los PR han resuelto el caso si han llegado hasta aquí. No solo han detenido al autor de los snuff que propiciaron la apertura del caso, también han desmantelado el aparato logístico de ese grupo de lunáticos llamados *Doce Gotas*. Con suerte, incluso salvaron la vida de Tracy, la chica que estaba a punto de ser la siguiente víctima del grupo. Y a todo eso sumamos las consecuencias colaterales del desafortunado comportamiento de Medina. Sin nadie ocupando temporalmente el puesto del teniente, los PR son atendidos de manera directa por el capitán Perkins, máximo responsable de la Policía de New York, que escucha atentamente todos los detalles del caso y su resolución. No hace falta que plantees esta escena en *Tempo General*, basta con hagas un breve resumen del efecto (estupefacción, expectación...) que el caso y la acción de los PR

han causado en el departamento de policía. El capitán no duda en ofrecer a Bastian la oportunidad de ocupar el puesto vacante que ha dejado Medina. Muestra su total confianza y consideración hacia Leiber e incluso insiste si Bastian se propone rechazar la oferta.

Respecto a Thuling, el capitán le expresa su más sincero agradecimiento, a nivel personal y en nombre de todo el departamento de policía. Sin duda el acuerdo de colaboración puntual entre el F.B.I. y la policía de New York ha dado sus frutos. Se ofrece a escribir un informe muy favorable de cara a facilitar la promoción interna de Thuling.

A Alanis le sugiere dejar las calles. Reconoce que, como agente de su condición, ya ha corrido demasiados riesgos. Si el embarazo de Alanis se ha hecho público, insiste doblemente en ofrecerle una promoción. Ahora que Bastian está tan ocupado con su nuevo puesto, no hay duda de que se necesitará una nueva sargento controlando los diversos casos del departamento de homicidios.

## ASUNTOS PERSONALES

¿Cómo han trascurrido las subtramas más íntimas y personales en tu historia?... Según el cariz que hayan tomado, puede ser necesario conversar con los PR sobre su resolución. De entre todas estas subtramas quizás la más importante es el embarazo de Alanis. El "bloqueo emocional" que sufria justo antes de comenzar esta historia debería disiparse tras los impactantes acontecimientos ocurridos. ¿Qué decisión toma? ¿Tendrá el bebé? ¿Lo seguirá ocultando? ¿Optará por la interrupción del embarazo? Esta decisión depende únicamente de la elección personal del jugador/a que controla a Alanis.

¿Ha surgido algún romance entre alguno de los PR? ¿Qué dirección toma esa relación a partir de ahora?

La muerte de Clarice también marca un antes y un después en la vida de Bastian. La esperanza de recuperar la relación con ella algún día se desvanece en el horno incinerador. ¿Ha pagado Clarice por su desmesurada ambición? ¿O solo fue desafortunada? ¿Se siente Bastian algo responsable por haberse negado a ayudarla con su reportaje?

Una recomendación: si en tu grupo de juego hay personas que gustan de escribir, invítalas a crear su propio epílogo. Es la mejor rúbrica final a esta experiencia interactiva y una manera ideal de que los PR sientan que son tan autores de esta historia como tú.

## EPÍLOGO

La mujer llevaba varios minutos sola en mitad de aquella penumbra húmeda. El destello de los potentes focos que se acababan de apagar aún vibraba en su retina y se acentuaba en contraste con la oscuridad que la rodeaba. Tardó unos minutos en volver a ver la cámara sobre su trípode, en una esquina del bungalow. El sonido de la lluvia en el exterior fue reemplazando al silencio. El repicar de las gotas sobre las hojas siempre la había reconfortado, pero ahora sonaba como una angustiosa cuenta atrás. Las heridas sobre su cuerpo desnudo habían dejado de sangrar. Él no tardaría en volver. Podía oler el aroma del tabaco y escuchar sus relajadas exhalaciones. Desde que había iniciado su tortura, el tipo procedía de la misma forma: entraba, se vestía con un ridículo traje de mascota de supermercado, activaba la cámara y se acercaba a ella. Con los toscos guantes de peluche aferraba las cuchillas de afeitar y comenzaba el horror, el dolor... la pesadilla.

Mientras su cuerpo era lacerado, en un instante en que la pulsión del dolor le dio una tregua a sus sentidos, la mujer miró a la cámara. El piloto rojo brillaba sobre su carcasa oscura. Podía ver su propia silueta ensangrentada distorsionada sobre la superficie de la lente. Le pareció un insecto, mudo y ominoso, erguido sobre sus patas de metal. Aquel objeto le resultó tan malvado e inhumano como el hombre vestido de peluche que se excitaba surcando su cuerpo con el metal afilado. Supo que para ella no había esperanza. Imaginó el resultado de la grabación. Alguien la vería morir. Puede que incluso hubiera pagado dinero por ello. Sintió arcadas de nuevo, pero ya no le quedaba nada más en el cuerpo. Su vista se nubló gradualmente, mientras escuchaba, cada vez más lejano, el jadeo salival de su asesino.

# ANTECEDENTES Y ESQUEMAS

## FINALES\_DE\_SEPTIEMBRE\_DEL\_2007

Hacía apenas unos días que el nuevo curso universitario había comenzado y Albert Neville ya percibía la apática desidia de la mayor parte de sus alumnos. Teorizar sobre el mundo de la imagen podía resultar apasionante, pero quizás en otra parte del mundo. Había profesores que planteaban sus clases como si en lugar de educar a los alumnos se vieran en la obligación de entretenérles. Albert no era así. Su mecanismo de transmisión de conocimiento se basaba en un discurso monocorde y algunos apuntes en el encerado. Con algo de suerte, sus alumnos podían disfrutar esporádicamente de algunas proyecciones de transparencias. Aquello era lo más interactivo que Albert estaba dispuesto a hacer. El resultado era, invariablemente, una clase repleta de caras largas y un cupo de asistencia menguante, cosa que no le preocupaba demasiado.

Albert podría haber sido una persona muy diferente de haber rodado las cosas de otra manera. Si alguna vez tuvo una ardiente aspiración, esa fue la de ser poeta. En realidad había sido la literatura en general, y la poesía en particular, lo que había despertado su interés por el arte. Llegó a comprender que cualquier manifestación artística es una expresión poética, pero la naturaleza de la palabra escrita siempre le cautivó por encima de todas las cosas. La poca ambición personal que pudo reunir en su etapa más prolífica la destinó a escribir varias recopilaciones poéticas de diversa índole; incluso llegó a ofrecer su trabajo a varios editores. No hubo suerte. O quizás no era lo suficientemente bueno. O su anodino mundo emocional no era capaz de despertar el interés de nadie. Albert era un hombre acostumbrado al rechazo: poco agraciado físicamente, distante a nivel personal y desconectado de las preocupaciones más cotidianas de la mayoría de gente que le rodeaba. Poco a poco se fue aislando de esa manera de vivir que tienen las personas que creen entender el mundo. Se limitó a hacer algunas cosas que le permitieran seguir vinculado a la literatura. Trabajó como corrector para varias publicaciones, como redactor de textos educativos y cosas por el estilo. Con cuarenta y cinco años, y tras algunos intentos, ganó una plaza como profesor en la facultad de Bellas Artes. Y de eso hacía ya casi diez años.

## ECLOSIÓN

Todo apuntaba a que la vida de Albert iba a discurrir por el mismo camino aburrido hasta el fin de sus días. Pero el 24 de septiembre, durante la proyección de una película (*A Perfect World*) en el aula de audiovisuales, ocurrió algo que lo cambió todo.

Los alumnos de su clase estaban sentados en la penumbra de la sala, atentos al film. Como era su costumbre, Albert ocupaba uno de los asientos de la última fila. Solía estar solo; la gente le rehuía y los alumnos no eran una excepción. Pero aquel día una de sus alumnas se había acomodado muy cerca de él. La reconoció: era Carla Beckmann. Y no es que Albert tuviera una memoria excelente para recordar el nombre de todos sus alumnos sino que Carla no era precisamente de esas mujeres que pasan desapercibidas. Era un animal sensual, tan extraño como provocador. En cierto modo, tan ausente del mundo como él. Una mujer que despertaba deseos ocultos en la mayoría de los hombres, aunque nunca lo admitieran. Pelo rubio y rizado, sin duda



teñido, ojos azul profundo y labios húmedos. Pechos generosos y alzados, estrecha cintura y caderas prominentes. Vestida con unos ajustados jeans y una camisa azul, con los botones estratégicamente desabrochados, lucía siempre un aire sexual que despertaba las inquietudes tanto de hombres como de mujeres. Incluso a él, acostumbrado a ver el mundo femenino como algo alienígena e impropio, le había azuzado, en ocasiones, sus más bajos instintos.

Carla se mantuvo atenta la mayor parte de la película pero a escasos minutos del final comenzó a mostrar un comportamiento del todo inesperado para Albert. Con algunos movimientos estratégicos logró atraer la atención de su profesor. Incluso en la penumbra de la sala, Albert pudo notar la intensidad de aquella mirada. Con movimientos suaves y acompañados, las manos de Carla recorrían sus propios muslos, en caricias suaves. Durante varios minutos Albert perdió la mirada en la sinuosidad de sus piernas, apenas unas formas suaves en la oscuridad. Cuando estuvo segura de tener toda la atención del profesor, Carla desabrochó un par de botones más de su camisa. La palidez de uno de sus pechos emergió desde la profundidad de su blusa azul. Sus dedos juguetearon hasta hacer brotar un pezón oscuro, amplio, erecto. Albert se mantenía en su silla, petrificado por la estupefacción, excitado hasta extremos desconocidos para él. El resto de los alumnos, ajenos a lo que ocurría a sus espaldas, estaban sumergidos en el clímax de la película. Carla hizo un gesto con sus dedos, pidiendo a Albert que se acercara. Aquellos segundos de comunicación silenciosa, aquella decisión impronunciable, fueron la frontera entre el Albert que había sido y el nuevo hombre que nacería. Por su cabeza pasaron, de golpe, todas las privaciones, los rechazos y los deseares que habían ido configurando su existencia. Él no se consideraba como el resto de los hombres. La negación (la que le impusieron desde fuera y la que él mismo había alimentado desde dentro) se había convertido en la norma. La represión, estricta mandataria de su vivir cotidiano, había marcado su manera de vivir. Solo en la poesía era libre... Pero incluso ese placer le pareció aletargado e insípido en comparación con lo que Carla le estaba haciendo sentir en esos instantes. Albert notaba la sangre recorriendo venas de su cuerpo que ni siquiera conocía. Su corazón latía tan desbocado que llegó a creer que en cualquier momento sus alumnos se darían la vuelta y le pedirían silencio.

Pero no fue así; Carla y él estaban solos, en la última fila, compartiendo una experiencia que le estaba volviendo del revés. Toda la energía que se había quedado siempre para si mismo comenzó a fluir hacia aquella mujer, en una liberación que solo alguien que ha sido privado de todo y luego obsequiado con el mejor tesoro imaginable podría comprender. Albert sintió romperse ese dique interno y supo que nunca volvería a ser el mismo.

Haciendo acopio del íntimo autocontrol que le quedaba, Albert se desplazó entre las tres sillas que le separaban de Carla. Se sentó a su lado. Inhaló su fragancia, su dulce calor. Carla capturó al instante una de sus manos y la llevó hasta su seno. Sus manos expertas le mostraron cómo acariciarlo. Dejó que notara como su pezón se endurecía entre las yemas de sus dedos y Albert, por primera vez, comprendió que el lenguaje del deseo, pese a no haber sido usado en toda una vida, se había quedado esperando en la puerta por si llegaba un momento como ese. Aunque intentaba dominar el frenesí, no podía evitar estar totalmente absorbido por aquel torrente de sensaciones. Buceó en la blusa, en busca del otro pecho, que restregó con fuerza. Escuchó un gemido contenido de Carla. La cara de ella se abalanzó sobre la suya. Notó como su lengua lamía sus labios en un gesto animal. Pudo ver como la mujer, encendida por un deseo que aun no acertaba a comprender, comenzaba a desabrochar los botones de sus jeans. Pudo ver los arabescos de su ropa interior. Los dedos de una mano de Carla se perdieron en su propia entrepierna. Instantes después, los mismos dedos estaban a las puertas de su boca. Notó, por vez primera, el olor acre del sexo de una mujer. El impulso animal le turbó. Carla aferró con su otra mano el bulbo erecto en los pantalones de Albert. No pudo más. El único resquicio de razón que le quedaba le impulsó a levantarse de allí y salir de la clase. Solo volvió a entrar cuando escuchó el inicio de los créditos de la película. Encendió las luces y despidió al alumnado hasta la siguiente clase. Trató, por todos los medios, de evitar la mirada de Carla, pero cuando la notó pasar por su lado, flaqueó. Carla salió de la clase con gesto ausente y despreocupado. Como si nada. Albert se quedó allí, petrificado, mirando su sinuoso caminar entre los demás. Solo cuando Carla estaba a punto de tomar una esquina, se volvió hacia él y le dedicó una mirada que le pareció indescifrable. Una especie de sonrisa comenzaba a dibujarse en sus labios, pero ella se fue antes de que pudiera comprobarlo.



Esa noche, en su modesto piso del sur de Manhattan, Albert estuvo esclavizado a las resonancias de lo ocurrido. Trataba de encajar las piezas, devolver su patrón mental al lugar donde había estado hasta ahora. Le resultó imposible. Carla había abierto una puerta que nunca más podría cerrarse. Albert se había descubierto como un hombre más pleno, con el mismo derecho que cualquiera a disfrutar de aquello que le da sentido a la vida. ¿Poesía?... ¿Para qué, pudiendo vivir una experiencia real?

Pese a no haber podido pegar ojo en toda la noche, al día siguiente Albert se sentía un hombre nuevo. La imagen de Carla estaba grabada en sus retinas y su nombre en su lengua. Todo parecía diferente; se abría un mundo de posibilidades, de autoestima. Aquel día no tenía clase con ella pero hizo lo que pudo por observarla en los pasillos o en el campus, a través de la ventana de la sala de profesores. Todos sus compañeros hablaban de la inminente cena de gala del profesorado. Albert nunca iba, pero ahora iba a ser diferente. Pidió que le apuntaran en la lista de invitados, para la sorpresa del resto de profesores, acostumbrados a que Albert nunca aceptara la invitación.

### **UN\_MUNDO\_ROSA\_Y\_AZUL**

Dos días después de lo ocurrido con Carla, Albert dio un nuevo paso en su acercamiento al mundo femenino. Realizando algunas llamadas para encontrar a una agencia de seguros en la que poder asegurar su monovolumen, acabó contactando con Seguros Golden. La comercial que le atendió se llamaba Rose y era sumamente cordial. Albert paladeó el placer de imaginárla. ¿Sería tan sensual como Carla?... No parecía tan misteriosa ni enigmática. Mientras Rose se esforzaba en comunicarle, de manera atractiva, las ventajas de asegurar su coche en su agencia, Albert solo tenía un propósito en mente. Conocer en persona a Rose. Interrumpiéndola en mitad de su discurso, le dijo que solo accedería a firmar esa póliza si le invitaba a un café. Algo aturdida por tal proposición, Rose tardó unos segundos en reaccionar. Algunas risas y un par de comentarios sobre lo difícil que resulta vender un seguro en New York hicieron el resto. Rose le citó, unos días después (viernes 28 de septiembre) en una cafetería cercana a la agencia. Albert se presentó allí. La cafetería se llamaba Rosa y Azul y lucía un

ambiente muy agradable. La luz de la primera hora de la tarde se filtraba por los grandes ventanales. Rose acudió a la cita. Albert no la había imaginado así. En cierto modo era el polo opuesto a Carla: de color, entrada en carnes y de maneras e indumentaria elegante. Le encandiló su sonrisa y su simpatía. Tras la cordialidad inicial, y mientras Albert tomaba un café y ella un helado, conversaron sobre la póliza del seguro. Mientras firmaba el contrato, Albert no podía dejar de imaginar cómo serían los pechos de Rose y qué tipo de lencería usaría bajo aquel traje elegante...

### **EL\_SUEÑO\_SE\_HACE\_REALIDAD**

Aunque Albert coincidió con Carla durante los siguientes días, la relación entre ambos se limitó a un insistente cruce de miradas, algunas palabras desajustadas en los pasillos y ciertos comentarios subidos de tono en los ejercicios que Carla entregaba para su corrección. Pero el nuevo encuentro estaba a punto de llegar.

Tras la última clase del viernes 5 de octubre, Carla esperó a que el resto de los alumnos hubieran abandonado la clase para hablar con Albert. Con su provocativo comportamiento habitual, le comentó que ese fin de semana iba a estar sola en casa y que no le importaría retomar lo que empezaron durante la película. Aturdido por esa proposición tan directa, Albert apenas pudo pronunciar un "de acuerdo". Carla le apuntó en un papel su dirección y le dijo que le esperaba la noche del sábado. Mary Masters, la amiga íntima de Carla, observaba estupefacta esta conversación desde la puerta, sin dejarse ver. Hacía días que conocía la extraña obsesión de Carla por el profesor de Teoría de la Imagen pero no acertaba a comprender que malsana intención había tras ello; como amiga de Carla, sabía que la mayoría de cosas que hacía respondían puramente a unos instintos desbocados y bizarros.

Albert salió de la universidad y subió a su coche. Aquello comenzaba a superarle. Carla le había invitado a su casa. Él podría compartir hasta el último resollo de intimidad con aquel ser sexual y provocador. ¿Qué cosas harían?... ¿Hasta dónde llegarían? ¿Podría desnudarla, acariciar sus bragas, lamerle su sexo, penetrarla, eyacular sobre sus vibrantes pechos?... Lo había imaginado tantas veces. De tantas maneras distintas. Todo aquello iba a hacerse realidad.



Albert perdió la noción del tiempo, circulando sin rumbo por la ciudad, intentando que se apagasen las brasas que ardían en sus entrañas. Paró en un semáforo en rojo. La calle, la ciudad entera, brillaba al reflejar las luces en la humedad de la lluvia. Tenía que marcharse a casa, relajarse, masturbase; tratar de dormir... pero no podía aguantar más. No podía esperar al día siguiente. Puso el papel con la dirección de Carla sobre el salpicadero, hizo un brusco cambio de sentido en aquella solitaria calle y se dirigió al Soho. Estaba dispuesto a jugar al juego de Carla, pero él también tenía derecho a modificar algunas reglas. Iba a hacerla suya esa misma noche.

## SUPERNOV

Tras algunos intentos fallidos, alguien del barrio logró indicarle la dirección de Carla. Tuvo que atravesar el paso subterráneo bajo la avenida de las Américas y esquivar a los indeseables motoristas del Flesh. Albert divisó las escaleras de incendios en uno de los callejones laterales. Estaban desplegadas y permitían subir sin problemas. Le pareció excitante hacer algo de voyeurismo antes de abordarla. Sería parte del juego, paladearla primero con los ojos, verla en su hábitat natural. Por fin llegó hasta la altura del piso de Carla y lo que vio le dejó helado. A pocos metros de la ventana, sobre una alfombra del salón, un muchacho montaba a Carla desde atrás. Ni siquiera se habían llegado a desnudar. Carla tenía los pantalones y las bragas bajadas hasta medio muslo y el chico la embestía salvajemente, mientras buscaba con ansia sus pechos bajo la ceñida camiseta de ella. Albert se sentía molesto, traicionado y decepcionado, pero mantuvo la suficiente frialdad como para comprender que una chica como Carla podía tener muchos amantes. Lo peor vió unos instantes después. Carla le practicaba al chico una compulsiva felación y de vez en cuando paraba para hacer algún comentario. Hablaban de él. Entre risas y comentarios irónicos, Carla iba poniendo al corriente a su amante de su nuevo capricho, un profesor de la universidad, viejo y obsesivo. Le puso al detalle de cómo lo había "calentado" durante las últimas semanas, principalmente por lo excitada que se sentía al notar que le volvía loco. A punto de llegar al orgasmo, el muchacho le replicaba y le decía que estaba loca, que era una enferma y una maldita ninfómana. Ella le miraba, con rostro desafiante, incrementando la velocidad de la felación. Justo cuando el estaba a punto de correrse, prosiguió la

faena con sus manos, mientras acababa de explicar que todo este juego solo tenía un objetivo... Torturar a su profesor. No le abriría la puerta de casa. Jamás dejaría que "ese viejo baboso" le metiera su "arrugada polla". Solo de pensarlo le producía náuseas. Lo divertido era ponerle muy cachondo y, ahora, verle sufrir durante un tiempo. Un inocente jueguecito. "Eres una perra salvaje, Carla" pronunció el chico mientras eyaculaba sobre los labios de la muchacha.

No. Aquello no era posible. ¿Tal podría ser el grado de crueldad y maquiavelismo de Carla? ¿De verdad había orquestado todo este juego, solo por el placer de tirarle, en última instancia, ese jarro de agua fría? ¿Volvió a ser el mismo fracasado de antes? No, era mucho peor. Era una verdadera caída de la que nunca podría volver a levantarse. Toda esa autoestima no iba a servir de nada porque todo había sido un espejismo. ¿Cómo había podido llegar a creer que él, ser miserable y anodino, podría despertar la más mínima chispa de deseo en alguien? Se sintió culpable durante unos instantes, por ser un iluso, por estar ciego ante lo evidente... Pero, de alguna manera, segundos después, toda esa frustración cristalizó en odio. No, no era culpa suya. Era Carla. Era el mundo. Desde siempre le habían hecho sentir miserable. No había lugar ni papel en el mundo para él. No iba a dejar más huella que la vaga sombra de su propia decepción. Un final demasiado triste. Esto no iba a acabar así. Albert comenzó a descender las escaleras hacia la calle justo cuando los jóvenes retomaban sus ejercicios eróticos. Su cabeza comenzó a trazar un plan tan macabro como complejo. Era la hora de poner las cosas en su sitio.

## DARK\_MOON

Al día siguiente, cuando Carla volvía de tomar unas copas, Albert la secuestró violentamente en el Túnel de los Niños Muertos, grabándolo en vídeo. Subió el cuerpo inconsciente de la chica a la parte trasera de su monovolumen, que había habilitado a tal efecto. Condujo hacia su bloque de pisos y accedió al (hasta ahora clausurado) aparcamiento subterráneo. Como presidente de la comunidad de vecinos, Albert poseía las llaves de los accesos a las tres plantas subterráneas del edificio. En su día hicieron su servicio como aparcamiento comunal pero varios defectos estructurales graves obligaron a clausurarlo. La humedad y las grietas lo convertían en un sitio



peligroso. Así, mientras la comunidad iniciaba unos históricos e interminables pleitos contra el constructor, la única persona que poseía las llaves, por motivos de seguridad, era el presidente. Y Albert llevaba ocupando el cargo más de diez años. Le entretenía. Ahora iba a sacarle el partido a la situación.

Arrastró el cuerpo de Carla hasta la planta -3, donde un complejo de estancias y antiguos trasteros le ofrecía el lugar ideal para proseguir el juego. Ató a la muchacha a una silla y esperó a que despertara. La observó en silencio, en la oscuridad, durante horas, elucubrando todo lo que iba a hacerle. Carla gritó, maldijo, trató de liberarse. Todo inútil. Albert lo había preparado todo al detalle. Las tres plantas que los separaban de la superficie impedían, a todas luces, que nadie pudiera escuchar nada, por mucho que Carla gritara. Por si atarla a la silla no fuera suficiente, Albert disponía de las llaves de todos los trasteros. Bastaba con cerrar varias puertas para aislarla completamente del mundo. Nadie, a menos que él quisiera, podía salir de allí. El pánico de Carla le hizo sentir la satisfacción del poder y la crueldad.

Así fue como, durante la noche del sábado 6 al domingo 7 de octubre, Carla pudo ver como Albert convertía la sala donde estaba presa en un improvisado platón de rodaje: un telón negro de fondo, focos, una cámara sobre su trípode (la misma que había visto en el túnel el día anterior)... y una mesita repleta de objetos metálicos, punzantes, brillantes y afilados. Carla enloqueció hasta la extenuación. Durante la tarde del domingo, Albert procedió a grabar el inhumano asesinato de Carla.

Esa misma noche, y justo antes de desmembrar a Carla para meterla en el refrigerador que había dispuesto para tal efecto, Albert escribió una poesía. Las palabras eran lo único estable en su vida, nunca le habían traicionado, ni abandonado. Curiosamente, a Carla le pasó justamente lo contrario: fueron sus inapropiadas palabras las que la condenaron.

Durante el lunes y el martes siguiente, y con la mayor de las frialdades, Albert utilizaba las horas muertas entre clases para editar el vídeo en las salas vacías de audiovisuales de la universidad. Lo hizo de manera rápida y tosca, pero efectiva. Grabó el resultado en un DVD y pagó unos dólares a un indigente para que lo dejara en

el buzón de los padres de Carla. Parte de la satisfacción de asesinarla era compartir el horror con sus allegados. Eso le hacía sentir poderoso, le estimulaba, le excitaba. Días después, hizo lo mismo con la poesía, indicando esta vez a otro indigente que la dejara en el buzón del bloque de Carla.

### **UNA MUJER CASI PERFECTA**

Apenas tres noches después del asesinato de Carla, Albert acudió a la cena de gala del profesorado de la universidad. De alguna extraña manera, se sentía liberado, centrado. Veía el patetismo de lo que le rodeaba, pero su reciente secreto le daba un sentido macabro a su vida. En algunos casos, tenía incluso que moderar su euforia.

Le tocó sentarse junto a Sussie, una belleza, esposa del profesor Walter Robinson. Por algún motivo, ella y su marido no cruzaban ni una palabra durante la velada. Era evidente cierta tensión entre ambos, por mucho que trataran de disimularlo. Mientras que su esposo, Walter, charlaba con otros profesores de anécdotas cotidianas de la universidad, Sussie centró su atención en Albert. Durante las primeras copas todo fue serio y formal, pero el alcohol avivó la coquetería y un inocente punto rebelde en Sussie, que comenzó a compartir con Albert algo más que una conversación superficial. Poco acostumbrados a ver a Albert fuera del entorno laboral, sus compañeros descubrieron que era una persona con un ácido sentido del humor y con sorprendentes giros dialécticos. De algún modo, Sussie se sintió atraída por su conversación y dejó totalmente de lado a su marido, incluso en la sobremesa. Albert sabía que la mujer lo hacía por una mezcla de aburrimiento y desprecio a su marido. Pero, curiosamente, eso no le hizo sentir mal. Tras el asesinato de Carla, un agudo sentido de la oportunidad le indicaba claramente la intención de las personas. Sussie simplemente utilizaba sus encantos para estar entretenida y despertar los celos de su marido. Albert, en cambio, comenzaba a tener otros planes en mente... Aunque debería proceder con una cautela aún mayor.

### **EL HOMBRE CASI AFORTUNADO**

Justo al día siguiente de la cena, Albert raptó a Matt, llevándolo al aparcamiento subterráneo, siempre con la cautela de acceder al lugar a altas horas de la madrugada y



con la mayor de las discreciones. En la misma sala donde murió Carla, Matt fue mutilado. Y de la misma manera, Albert grabó el proceso, escribió una poesía posterior y editó el video en la universidad. A diferencia de lo que hizo con Carla, Matt no fue asesinado. El odio que Albert sentía por él le llevó a la necesidad de procurarle el máximo dolor. Tras desmembrar sus brazos y piernas y lacerarle los ojos, Albert colgó lo que quedaba del muchacho del cable de una lámpara. Albert lo mantendría así, con vida, en adelante. Incluso llegó a traer un perro, un hambriento doberman adoptado en la perrera municipal. Fue atado a la pared, no demasiado lejos de Matt. Con ello, Albert tenía dos objetivos... Seguir torturando psicológicamente a Matt y alimentar al perro con los restos de Carla, para ir eliminando las pruebas.

Esta vez, Albert envió el DVD con la grabación de la tortura a un amigo de Matt, un tal Steve. Lo hizo a través de una empresa de mensajería rápida, método que utilizó a partir de ese momento. Bastaba con pagarle unos dólares a cualquier vagabundo para que entrara en una de las sucursales de Instant Work y solicitara el envío con un nombre falso.

### **UNA\_SEPARACIÓN\_TRAUMÁTICA**

Durante el mes siguiente, Albert dividió su atención entre la tortura silenciosa de Matt y seguir a Sussie. Una vez muerta Carla, y desde la cena de gala de los profesores, era su imagen la que le excitaba. El arquetipo de mujer que deseaba y odiaba a la vez, estaba representando ahora por ella. Albert se lo tomó con calma, vigilando

cada detalle de su vida. Finalmente, fue una discusión entre Walter y Sussie lo que lo inició todo. Mientras Albert la vigilaba, vio como se marchaba de casa, enfadada y cargando con una maleta. La siguió hasta un hotel y esa misma noche la raptó. Dos noches después procedió a asesinarla de manera similar a cómo hizo con Carla. De nuevo, poesía, montaje del video y envío del material. El ritual funcionaba. Le liberaba.

Un placer tan macabro como inexplicable arrastraba a Albert hacia un nuevo crimen. Ahora que Carla y Sussie no estaban... ¿Quién quedaba? No había muchas mujeres en su vida, pero sí una más.

### **AMORE\_PERDUTTO**

Rose. La marchante de seguros. La llamó y volvió a invitarla a un café, esta vez con la excusa de hacerse un seguro del hogar. La citó, la fue a recoger en su coche y de camino a la cafetería le mintió, explicándole que trabajaba para un famoso programa de la televisión local. Le propuso participar en una de las sorpresas que hacen a los espectadores. Haciéndole creer que estaba grabando un video para sorprender a su novio Fynn, Albert grabó la toma de inicio que puede verse en el snuff de Rose. Tras esto, Albert volvió a invitar a subir a Rose a su coche, asegurándole que iban a tomar el café ... pero Rose nunca más volvió a casa. Corrió la misma suerte que las demás. Albert escribió la poesía editó el video y lo mandó a su marido, Fynn Murray. Ese es el primer snuff que descubren los PR y lo que da pie a la parte interactiva de *Estrellas Anónimas*. Lo demás ya lo conoces.

## ESQUEMA\_ARGUMENTAL\_GENERAL\_DE\_ESTRELLAS\_ANONIMAS

### INTENTO DE SUICIDIO DE FYNN MURRAY

Los PR se reúnen y toman contacto con el caso. Visionan el primer snuff (el de Rose)

### EN COMISARÍA

El teniente Medina les pone en antecedentes del caso y visionan otros tres snuffs relacionados (los de Carla, Matt y Sussie)

### INVESTIGAN EL ENTORNO DE LAS VICTIMAS

Tomando como referencia los archivos de Bud Wilson, el anterior encargado del caso, los PR tratan de encontrar nuevas evidencias que les permitan rastrear al asesino.

### ROSE

Descubren que tenía relaciones sospechosas con un cliente.

### MATT

Descubren que era amante de Carla.

### CARLA

De alguna manera parece tener un papel más importante que el resto de las víctimas.

### SUSSIE

Descubren que era mujer de un profesor de Carla.

### INVESTIGAN EL MUNDO DEL SNUFF

A través de los contactos de Alanis u otras iniciativas tratan de averiguar si existe un mercado real del snuff.

### INVESTIGAN A HELMET EN EL THEKILLAH

Según las fuentes de los PR, Helmet podría estar relacionado con la venta de snuff. Y así es. Helmet parece distribuir un material exclusivo que le proporciona un tercero. Los PR investigan esa vía.

### INVESTIGAN EL PISO DE MALCOM

Utilizando su "persuasión" o sus dotes detectivescas, los PR consiguen acceder a un piso franco de Malcom, el contacto de Helmet. Descubren que forma parte de un peligroso grupo llamado Doce Gotas y varias pistas más.

### RESUELVEN ALGUNOS ASUNTOS PERSONALES

Aunque el caso requiere todas sus atenciones, resulta inevitable que los PR tengan que lidiar con algunos aspectos de sus vidas cotidianas e íntimas.

### EN COMISARIA

### ANDREW

Debe reportar a sus superiores los detalles del Caso Snuff y el extraño comportamiento del teniente Medina.

### ALANIS

Debe sobrellevar su embarazo en mitad del horror del Caso Snuff.

### BASTIAN

Clarice, su ex, aparece y le pide colaboración en un importante (y comprometido) reportaje.

### JOEL

Representa el pilar sobre el que se sustenta el drama familiar que supone el asesinato de su cuñada Rose.

### REDADA EN LA CASA DE LOS DOCE GOTAS

Siguendo las pistas anteriores, localizan la casa donde los Doce Gotas llevan a cabo sus macabras actividades. Con una buena intervención policial consiguen desmantelarlos e incluso salvar la vida de Tracy, una chica a la que habían raptado.

### MARY MASTERS, LA AMIGA INTIMA DE CARLA

Leyendo su diario descubren la conexión entre Carla y su profesor Albert Nevill. El perfil de Albert coincide con el del posible asesino.

### TRATAN DE CAPTURAR A ALBERT EN EL APARCAMIENTO SUBTERRÁNEO (FINAL)

También descubren la obsesión del Teniente Medina y el precio de su imprudencia: la muerte de Clarice.

## CONECTOR\_PISTAS/ESCENAS\_PRIMERA\_PARTE\_(LUCES)

### **INTENTO DE SUICIDIO DE FYNM MURRAY**

Instados por sus superiores, los PR acuden al bloque de Fynn Murray para tratar de evitar su suicidio. En el piso de Fynn encuentran un DVD sospechoso y un albarán de entrega de una mensajería.

### **CONVERSAN CON EL TENIENTE MEDINA**

Aparece el teniente Medina y les pide que visionen el DVD, que contiene una macabra grabación snuff en la que asesinan a Rose, pareja de Fynn. Medina comenta que no es la primera grabación de estas características que aparece. Les convoca en comisaría para hablarles detalladamente del caso.

### **EN COMISARIA**

El teniente Medina les expone el caso y les entrega los dossieres que el anterior encargado del caso, el detective Wilson, había confeccionado hasta la fecha. Wilson dejó el caso hace apenas unas semanas y como el teniente Medina está a punto de jubilarse necesita dejarlo en buenas manos (los PR).

### **LAS CINTAS Y LOS DOSIERES**

Los archivos oficiales del caso constan de tres DVD's, cada uno contenido un snuff. En total, tres víctimas más, a parte de Rose. Los dossieres exponen la investigación que Wilson realizó sobre estas tres víctimas: Carla Backmann, Matt Goutmen y Sussie Brown.

Los PR visionan las cintas, repasan los dossieres y comienzan a preparar sus líneas de investigación a partir de ahora.

Una pequeña anotación manuscrita permite descubrir que existen archivos informáticos adicionales sobre el caso.

### **LOS ARCHIVOS INFORMÁTICOS DE WILSON**

A través de la nota manuscrita en uno de los dossieres, o si los PR acceden a los archivos digitales de Wilson, acaban descubriendo un archivo en el que Wilson ha recopilado información general sobre la leyenda del snuff. Aunque los PR intentan localizar a Wilson, el anterior encargado del caso, les resulta imposible. No contesta a su teléfono y parece haberse mudado de casa. Cuando los PR estaban perdiendo la esperanza de hablar con él, Bastian recibe un preocupante e-mail de Wilson donde le explica algunos puntos "extraoficiales" del caso y le aconseja abandonar.

### **INTENTAN CONTACTAR CON WILSON**

ALREDEDOR DE CARLA

A parte de hablar con sus padres, que sirve de bien poco, los PR comienzan a moverse por el entorno inmediato de Carla y descubren que hay diferentes hilos de los que tirar.

HABLANDO CON EL VAGABUNDO

Cerca de casa de Carla, los PR conocen a Jimmy, un vagabundo que conocía a Carla. Gracias a sus indicaciones, los PR descubren que la chica frecuentaba la tienda de discos y atravesaba la avenida por paso subterráneo... ¿podría tratarse del escenario del rupo de Carla que se ve al principio de su snuff?

ROCKSBILLY RECORDSTORE

Descubren que Carla tenía un disco apartado que nunca llegó a recoger. Se trata de la banda sonora del film "A Perfect World." Cuando Billy, el dueño de la tienda, se lo va a enseñar a los PR, descubre que está vacío. Alguien ha robado el CD. Si los PR investigan lo suficiente, pueden llegar a descubrir que una de las canciones de esa banda sonora se corresponde con la música que suena durante su snuff.

EL PISO DE CARLA

En el buzón de Carla (pueden abrirlo con una de las llaves del llavero) encuentran una poesía que pueden añadir a sus pistas. Con ayuda de las llaves que han encontrado en el Túnel de los Niños Muertos, o recurriendo a Roseanne, la hija de los caseros, pueden acceder al piso de Carla. Roseanne también les comenta algunas cosas interesantes sobre Carla, como que frecuentaba bastante el Flesh, un local de la esquina. En el piso pueden encontrar diversas pistas: colillas de cigarrillo de dos marcas diferentes, manchas "sexuales" en la alfombra, y una intrigante foto que parece realizada en un aula universitaria.

LA CONGREGACIÓN ARTÍSTICA BAWS

LA UNIVERSIDAD

Hablando con el director Wilhelm, responsable de la facultad de Bellas Artes, los PR pueden descubrir las identidades de los chicos que salen en la foto que encontraron en el piso de Carla. De entre ellos, el más sospechoso parece ser Jeremy. También pueden descubrir que Carla se relacionaba mucho con una tal Mary Masters. Y que uno de los profesores de Carla, el señor Walter Robinson, también ha sufrido por el asesinato de su esposa en extraña circunstancias.

EL TÚNEL DE LOS NIÑOS MUERTOS

Los PR llegan al túnel y descubren que es el escenario del rupo de Carla. Con algo de suerte también descubren un llavero con diversas llaves que pertenecían a Carla.

LA TAQUILLA DE CARLA

Carla perteneció un tiempo a esta comunidad religiosa y eso puede ser motivo de sospecha por parte de los PR, pero investigar a este grupo religioso no revela nuevas pistas. No parecen tener nada que ver con su desaparición y muerte (es más, hace tiempo que Carla se desvinculó del grupo). Pista falsa.

¡CUIDADO!

EL FLESH

En plena investigación del piso de Carla, un individuo enmascarado y armado con un cuchillo aparece en escena. Al ser descubierto agrede gravemente a la hija de los caseros y trata de huir de los PR, ayudado por un tipo barbudo.

JEREMY

El tipo más sospechoso que sale en la foto parece ser un buen tipo. Les explica más cosas sobre Carla y su relación con Mary Masters.

MARY MASTERS

La mejor amiga de Carla está de viaje y no volverá hasta dentro de unos días. Está ilocalizable. Se enteran de esto si acuden a sus padres, que se prestan a avisar a los PR en cuanto sepan la fecha y hora concreta del retorno de su hija.

WALTER ROBINSON

El profesor de Historia del Arte de Carla resulta ser el marido de Sussie Brown, una de las víctimas del caso. Las pistas, no obstante, no permiten crear una relación directa entre Carla y Sussie, más allá de esta coincidencia.

## CONECTOR\_PIESTAS/ESCENAS\_SEGUNDA\_PARTE\_(CÁMARA - II)

**ALREDEDOR DE MATT**  
A parte de corroborar ciertos datos básicos hablando con sus padres, los PR pueden utilizar otras vías.

|-

### EL PISO DE MATT

La única pista realmente trascendente para el caso es que encontrarán coillas de una marca de tabaco que coincide con una de las dos marcas que había en los ceniceros de casa de Carla. Adicionalmente, pueden descubrir un alijo de droga que explica el cambio de estatus económico de Matt.

|-

### EL POLIDEPORTIVO

Allí pueden conversar con varios de los amigos de Matt. Les confirmarán que Matt estaba con una chica que coincide con la descripción de Carla y que el mejor amigo del chico es Steve, la persona que recibió la cinta.

|-

### CONVERSAR CON STEVE

Puede comentarle los pormenores de la recepción de la cinta y algunos detalles sobre Matt, pero nada realmente relevante.

|-

### HIPERSHOP

Hablando con el sr. Simmons, encargado del supermercado donde trabaja Matt, pueden corroborar que varias cintas de las grabaciones de seguridad fueron robadas días antes de la desaparición de Matt.

### ALREDEDOR DE SUSSIE

Si los PR han estado previamente en la universidad, investigando el entorno de Carla, habrán descubierto la extraña "coincidencia" de que Sussie, esposa de uno de los profesores de la Facultad de Bellas Artes, sea también una de las víctimas. Es evidente que su marido es digno de ser investigado.

|-

### WALTER ROBINSON

Espouse de Sussie. Conversando con él sobre ciertos aspectos íntimos de su relación con su mujer, los PR pueden descubrir que estaban pasando una mala racha a nivel afectivo, casi al borde de la separación definitiva. Sussie solía marcharse de casa cada vez que discutían, a pasar unos días en un hotel. Su desaparición ocurrió durante una de estas escapadas y por eso no hay ninguna pistas sobre lo que hizo inmediatamente antes de ser raptada.

|-

Conversando con Walter sobre la poesía, los PR pueden llegar a averiguar que hay una referencia oculta a un local que los profesores de la universidad visitaron en su cena de gala anual: el restaurante de convenciones El Alba Dorada.

|-

### EL ALBA DORADA

Acudir al restaurante no les reporta nuevas pistas, pero si acuden al director Wilhelm (rector de la Facultad) pueden llegar a conseguir un listado de los profesores que acudieron a esa cena de gala e incluso el nombre de sus parejas. El nombre del asesino está en esa lista: Albert Nevill... pero a no ser que los PR hayan encontrado el trabajo en la taquilla de Carla (una pista difícil de conseguir) no sumaríaán dos más dos y el nombre del asesino les será indiferente....

### ALREDEDOR DE ROSE

Los familiares de Rose y la propia familia de Joel (los Murray) pueden darles detalles cotidianos sobre Rose, resultan intrascendentes para la investigación, a excepción de averiguar su lugar de trabajo: Seguros Golden, que abre una vía efectiva de investigación.

|-

### SEGUROS GOLDEN

Si son rápidos podrán llegar a descubrir que el asesino ha enviado la poesía de Rose a su lugar de trabajo. Investigando entre el papeleo de sus clientes encuentran un ticket de una heladería llamada "Rosa y Azul" que coincide con una de las referencias de la poesía.

|-

### ROSA Y AZUL

Preguntando a Martha, la camarera (que tiene una memoria de elefante) recuerda el día que Rose vino con tipo mayor a tomar algo. La descripción física les proporcionará una imagen (aunque vaga e imprecisa) del asesino, cosa que les ayudará a descartar algunas hipótesis y a potenciar otras.

|-

## CONNECTOR\_PISTAS/ESCENAS\_SEGUNDA\_PARTE\_(CÁMARA - III)

### **ALREDEDOR DEL SNUFF**

Partiendo de los documentos creados por Bud Wilson o de su propia curiosidad por la leyenda del snuff, los PR pueden investigar si hay algo de cierto tras el mito.

### **LOS CONTACTOS DE ALANIS**

Usando correctamente sus contactos y su experiencia como policía secreta, Alanis puede comenzar a averiguar si alguien en la ciudad puede estar traficando con snuff. Con suerte y paciencia obtiene un nombre: "Helmet" y un lugar el "Thekillah", en el Bronx.

### **THEKILLAH**

Haciéndose pasar por compradores interesados o tráficantes intermediarios (entre otras posibilidades que se les ocurran), los PR pueden acceder a este peligroso local para negociar con Helmet. Aunque nunca ha comerciado con snuff tiene un contacto que se le puede facilitar. Les pide que vuelvan a la noche siguiente.

### **ALREDEDOR DE MALCOM**

Si los PR mantienen vigilado a Helmet, pueden llegar hasta su contacto, Malcom, que reside en un bloque de pisos al oeste de Manhattan. Mientras siguen a Helmet hasta Malcom los PR sufren un peligroso y espectacular ataque por parte de los "chicos de Malcom". Parece que Bud Wilson tenía razón al avisar a Bastian de que se están metiendo en terreno realmente peligroso.

### **EL PISO DE MALCOM**

Soltando el peligro, los PR descubren que Helmet ha sido asesinado y que el episodio de Malcom es realmente un piso franco, vacío a excepción de un televisor y un ordenador. Con suerte los PR pueden encontrar pistas muy importantes: por un lado, una pequeña libreta donde Malcom anotaba la lista negra de aquellos que iban a asesinar; por otro lado, la agenda digital que pueden encontrar en el ordenador les permitirá tener datos concretos sobre esas personas de la lista. Por último, un enorme golpe de suerte hará que llegue un e-mail justo en ese momento, por parte de Good Video, el proveedor de material audiovisual que Malcom utiliza.

### **GOOD VIDEO**

La amable y efectiva Norah Patrick, comercial de Good Video, puede facilitarles la dirección de entrega del material que venden a Malcom. Los PR acaban de obtener la dirección real de Malcom.

### **NEW HAVEN: LA CASA DE LOS HORRORES**

Si los PR acuden a la dirección facilitada por Good Video, que se corresponde con una casa de New Haven, habrán encontrado el redil de los peligrosos Doce Gatas. No encontrarán a Malcom pero si hacen una buena redada pueden desarticular a este peligroso grupo de lunáticos e incluso salvar la vida de una chica que iba a servir como próxima víctima. Pese al éxito de esta acción policial, los PR no se quedan realmente convencidos de que los Doce Gatas sean los responsables de los snuffs del caso... el modus operandi parece muy diferente. Todo se queda en punto muerto.

### **DAVID POND SMITH**

Uno de los contactos de la lista negra de Malcom que los PR pueden localizar sin demasiados problemas es este tipo. Hace un tiempo colaboró con Malcom y "sus chicos" en un proyecto de cine de terror llamado Dicé Gotas. David puede explicarles así la historia de Malcom y este siniestro grupo. Eso no les ofrece pistas que puedan seguir pero si un contexto para entender el alcance y las actividades de este peligroso grupo.

David también puede ponerles al corriente de la publicación de las primeras noticias sobre el caso en los periódicos locales. Una mala noticia.

## CONECTOR\_PISTAS/ESCENAS\_TERCERA\_PARTE\_(ACCIÓN)

### **LLAMADA OPORTUNA**

Cuando los PR comienzan a perder la esperanza de encontrar al verdadero asesino, una oportuna (y confusa) llamada de la madre de Mary Masters reactiva el interés. Les llama para indicarles la hora de llegada de su hija al aeropuerto. Algunos puntos incongruentes en la llamada hacen sospechar a los PR que el teniente Medina no es trigo limpio y que está investigando el caso por su cuenta. Deben darse prisa si quieren recibir a tiempo a Mary en el aeropuerto.

### **TENSIÓN EN EL AEROPUERTO**

Incluso si los PR logran llegar a tiempo, no pueden impedir que Medina rapié a Mary justo tras la puerta de embarque. Descubren, eso sí, la pista más vital de todas en el bolso olvidado por Mary en el avión: un diario personal en el que Mary habla de la relación que Carla tenía con Albert Nevill, el profesor de Teoría de la Imagen. El asesino. Es vital acudir a apresar a Albert en su domicilio, aunque es evidente que el teniente Medina está intentando lo mismo para quedarse con la gloria de haber resuelto el caso en solitario. Tal es su egocentrismo a pocos días de su jubilación.

### **A POR ALBERT NEVILL**

Los PR averigüan rápidamente la dirección del profesor y acuden para detenerle. No está en su piso pero encuentran algunas pistas que indican que Albert puede estar en los apartamentos clausurados de ese mismo edificio. La puerta del piso de Albert parece haber sido forzada anteriormente, cosa que puede indicar a los PR que Medina ya ha estado aquí.

### **DESCENSO AL HORROR**

Tras encontrar el acceso al aparcamiento subterráneo (que se supone que debería estar clausurado) inicián un descenso hacia la oscuridad. Es evidente que se está acercando al lugar donde se han grabado los snuff, el redil del asesino. Cuando comienzan a descender, Bastian recibe una llamada de Clarice pidiendo ayuda. Asegura estar siguiendo a Medina (por lo tanto, también está en el aparcamiento subterráneo, puede que uno o dos pisos por debajo de los PR) pero está muy asustada. Quería obtener material de primera mano para su reportaje pero cree que se ha pasado de la raya. La comunicación se corta e instantes después se escuchan unos disparos. Medina ha disparado a Clarice por error, creyendo que se trataba del asesino. La ha matado. Consciente del terrible error, Medina arrastra el cuerpo de Clarice hacia abajo, dispuesto a cargarle el muerto a Albert Nevill.

Los PR, mientras tanto, descienden y van encontrando evidencias que reafirman todas sus sospechas, entre ellas, descubren el cuerpo (aún con vida) de Matt y restos de las otras víctimas, así como el plató de rodaje de los snuff. Finalmente llegan a una habitación en la que está Medina, Albert y el cuerpo de Clarice. Se produce una situación tensa y confusa, en la que Medina trata de mentirles sobre la muerte de Clarice e incluso les pide a los PR que maten a Albert. Los PR deben actuar como jueces o verdugos, según su elección.

El *clap* que hizo la puerta del coche al cerrarse sentenció la soledad y el aislamiento de aquella antigua comuna, del mismo modo que la última nota de una canción precede a la tristeza del silencio. La noche era tan oscura como las intenciones, y sobre su superficie apenas centelleaban algunas sucias estrellas. Había recorrido no menos de dos kilómetros tras abandonar el rutinario trazado de la carretera estatal, discurriendo por un sendero asfaltado primero, y un camino deslavazado después. Dos kilómetros que no serían nada destacable en cualquier otra situación, menos esta. Ese *clap*, por si fuera poco, también sonó a lo que debería sonar un punto y final. Hace unos días hubiera procurado que cualquiera de sus movimientos fuera amortiguado y discreto, pero esta noche, ese *clap* confirmaba algo tan cierto como el horror que habían visto sus ojos: era la escena final de un drama demasiado macabro como para ser postergado. La ayuda de la policía había resultado insuficiente, y demasiada gente había muerto mientras trataban, en vano, de encadenar las suficientes pistas. Solo tirando del hilo de su intuición, y tratando de comprender la lógica inverosímil de la mente del asesino, había dado con este lugar.

Encendió su linterna led e iluminó un poco mejor la escena. Todo parecía sacado de una mala película de *serial killers*. La comuna era poco más que un conjunto de elementos desperdigados entre la maleza: viejas caravanas, toldos amarillentos apenas soportados por varas de aluminio, planchés de madera y cartón alrededor de viejas fogatas. Pese a estar expuesto a la intemperie, un extraño olor se mantenía impregnado en ciertos rincones, un olor primitivo e incómodo. Más allá de lo que iluminaba el potente haz de luz de su linterna, varios focos hendían el velo de la oscuridad con un temblor amarillento. Vio la silueta de algunos cables, trepando hacia el viejo tendido eléctrico. Avanzó entonces hacia la primera estructura destacable de aquel entorno, algo parecido a un bungalow construido de manera tosca. Se mantuvo cerca de sus paredes, garabateadas con tags y graffitis totalmente antiestéticos y caminó hasta llegar a la primera esquina. Desde allí divisó un precario porche. Algo colgaba justo bajo el tejadillo del mismo, y se balanceaba debido a la brisa nocturna. Era algo pequeño, de contornos familiares. Antes incluso de iluminarlo sintió un escalofrío terrible. Era una de las muñecas de Mónica. Ver aquel juguete de su pequeña, colgando de un improvisado cordel manchado, en aquel lugar tan ajeno a los felices recuerdos que le evocaban, le produjo una punzada de dolor y tristeza indescriptibles. Luego, el miedo tomó el relevo durante unos segundos.

Finalmente, la ira. Estaba harta de jugar a esto, de dejarse mecer por aquella espiral de horror. Sacó la pistola y le quitó el seguro. Segundos después había abierto la puerta del bungalow de una patada y había entrado, dispuesta a todo. Increpó, retó y manifestó toda crudidad verbal. Su máximo deseo era encontrar allí a aquel maníaco y, escudada por su odio, destruirle, vaciar el cargador y pisotear su cuerpo para trasladarle un ápice del dolor que había causado al mundo. Fue tanta su frustración al encontrar vacía la estancia, que descargó un disparo contra una de las paredes. Trató de no perder inercia, y salió de nuevo al exterior, mientras giraba una y otra vez sobre sí misma, gritando y reclamando la presencia del enemigo. Corrió, entró en las caravanas y solo encontró formas huecas y sucias. Sabía que se exponía a una muerte segura pero quería acabar cuanto antes con todo aquello. Justo cuando creía haber invertido toda su energía, salió de nuevo al exterior, caminó hasta algo que recordaba a la plaza mayor de aquel improvisado poblado, y proyectó toda su frustración en forma de grito, hacia el cielo.

Fue cuando caía de rodillas sobre aquella hierba gris cuando lo escuchó. Mamá. El corazón se le paró en el pecho. Mónica. Todavía no estaba muerta. Incapaz de procesar las nuevas circunstancias, se quedó inmóvil, escuchando llorar a su hija, no muy lejos de allí. El instinto tomó el control, y corrió. El mundo parecía ir a cámara lenta, según se acercaba más y más a la voz de su pequeña. Mamá. ¡Mónica!

Se detuvo a pocos metros de su propio coche. Mónica estaba allí, justo delante del vehículo, tan asustada que apenas podía balbucear el nombre de su madre. Pero incluso cuando la vio, no se movió de allí. Ven, le dijo. *Me ha dicho que no me mueva de aquí o te hará daño. ¿Quién, Mónica? ¿Quién te ha dicho eso?* Señalando con su pequeña manita hacia un lugar que quedaba en penumbra, contestó: *El hombre del hacha, mamá.*

Siguiendo la mirada de su hija, giró lentamente la cabeza. En aquel corto trayecto sintió lo inevitable del momento. Aquel demonio quería sentir el placer de la caza a toda costa, paladear el miedo y la desesperación de su presa. Estaba dispuesto a hacer lo que hiciera falta para conseguirlo. Había soltado a una de las presas para disfrutar de la caza de las dos. Mientras veía brillar el filo del hacha bajo la luz amarillenta de uno de los focos gritó a su hija que corriese.



## CAPÍTULO 4: JUGAR A ROL DENTRO DEL GÉNERO Psycho-killer

### LA MÁCULA HUMANA (INTRODUCCIÓN)

A nadie podemos esconder, a estas alturas, que aquello que nos repugna puede resultarnos, a la par, fascinante. Basta con dar un vistazo al extenso listado de películas sobre el género *psycho-killer*, *slasher* o *giallo* que hemos recopilado al final de este tomo, para descubrir que dicha fascinación no tiene que ver con una condición cultural concreta: el asesino fascina por igual a norteamericanos, japoneses, chinos, coreanos, indios, canadienses, españoles, rusos... No podemos escudarnos en nuestra educación cultural en ese sentido, ni excusarnos en matices de estilo, porque del mismo modo pueden encontrarse obras que tratan la figura del destripador con sublime elegancia o del modo mas soez. No, es innegable. Nos fascina y nos aterra, sin más. Y no es intención de este juego ahondar en el porqué, aunque sí nos apetece dibujar algunas hipótesis. ¿Nos atrae aquello que repudiamos? ¿Sentimos el miedo de ser, un día, presas del instinto que maneja el cuchillo? Si hay un elemento común a todo esto es la mácula humana que todos los asesinos

"de cine" esconden; esa perversión, esa pieza desencajada, a veces tan pequeña y discreta que nos cuesta percibirla, pero que acaba desencadenando un caos de muerte y pánico que pocas veces podríamos asociar con el de una bestia, en su sentido más literal y literario. El Hombre, ciego y enfermo de impulsos asesinos, es la peor de las pesadillas; tal vez porque conoce los trucos y debilidades del Hombre, mucho mejor que cualquier criatura sobrenatural que se precie; conoce el miedo del Hombre, como solo otro Hombre puede hacerlo. Conoce el dolor. Y este conocimiento y esa perversa conciencia son su arma principal, la que realmente degüella, trepana y despedaza. Es la Sombra de cualquiera de nosotros, lo que todos tememos ser si un día perdemos el control más allá de nuestra razón y nuestro autocontrol. Son el infierno en la Tierra. Por suerte, en una proporción mucho mayor, nos sentimos impelidos a afrontar dicha Sombra, a parale los pies antes de que cause todo el dolor y sufrimiento que desea. Sentimos el impulso de detener la atrocidad, cueste lo que cueste, para proteger a los nuestros, para

redimir nuestros propios pecados o, simplemente, para creer que el mundo puede ser un lugar mejor, con un mañana donde nadie tenga que verse abocado a convertirse en asesino.

## **INVESTIGACIÓN\_O\_SUPERVIVENCIA.**

El género *psycho-killer* es tremadamente prolífico en todos los formatos narrativos, especialmente el cine. Ante tanta variedad de historias, es innegable que la cantidad de propuestas han aportado multitud de matices y variantes, pero lo cierto es que podemos dividir estas historias esencialmente en dos bloques bien diferenciados: historias de investigación e historias de supervivencia.

### **INVESTIGACIÓN**

En los juegos de rol estamos bien acostumbrados al término “juego de investigación” en el que encontramos a un grupo de protagonistas que, motivados por un gancho inicial, tienen que sumergirse en un proceso de búsqueda de pistas e indicios que con intuición y pericia deben unirse para intentar llegar a una conclusión que les permita resolver el caso, salvar vidas o ajustar cuentas. En una historia de investigación suelen concentrarse grandes dosis de sugerencia y recursos atmosféricos. Los investigadores empiezan su periplo lejos del asesino, al que van conociendo paulatinamente debido a las visitas realizadas a las escenas del crimen, el análisis de las víctimas o de algunas (pocas) pistas clave que suelen aparecer cuando el *psycho-killer* ha cometido un error durante su actividad. O, al contrario, pistas dejadas adrede por el psicópata, que trastocan a los protagonistas y los fuerzan a avanzar hacia la oscuridad de la mente del asesino. Los PR de una historia de investigación pueden tener motivos muy variados para verse involucrados en la trama. Algunos pueden ser tan sencillos como su profesión, si son agentes de la ley o de protección civil, aunque las grandes historias acaban involucrando a los investigadores de manera mucho más personal: orgullo, ego, simpatía o amor hacia una o varias de las víctimas, la necesidad de erradicar un mal cuando ningún otro parece poder hacerlo, venganza, obsesión... Sea como fuere, la profundidad en el trasfondo de los protagonistas en este tipo de historias es alta. Esto es así porque al final se trata de una lucha mental, emocional y moral entre el bien y el mal, un vals narrativo entre las luces y las sombras del alma humana. El desarrollo de esta modalidad de historias sobre *psycho-killers* suele ser gradual, y basado invariablemente en un crescendo, según los investigadores se van aproximando más y más a la oscura verdad. Aquí prevalecen los pequeños detalles y la perspicacia, que van aportando una dimensión cada vez mayor a la tensión de la historia. Por ello, suele ser habitual que se asocien más con el thriller, el género negro o el misterio que con

el terror. Pero lo cierto es que son muchas las historias de este tipo que acaban llevándonos a territorios mucho más oscuros y aterradores que las del propio género de terror, aunque reserven toda su artillería para los momentos finales. Pertenece a esta vertiente grandes historias como *El Silencio de los Corderos* (y toda la saga relacionada con Hannibal Lecter), *Seven*, *Zodiac*, *Cazadores de Mentes*...

### **SUPERVIVENCIA**

El segundo gran bloque de historias sobre *psycho-killers* se basa en la simple supervivencia ante la amenaza inmediata de una de estas pesadillas humanas. A diferencia de las historias de investigación, el *psycho-killer* aparece pronto y de manera bastante explícita, con una intención tan clara como el agua: intentar asesinar a los PR a toda costa y de la manera más vistosa y terrible posible. La tensión y la acción son tan intensas desde el principio que los protagonistas pueden hacer poco más que concentrarse en sobrevivir a toda costa, y aprovechar algunos momentos de resuello para tratar de entender por qué narices esa “cosa” les está intentando matar. Hablamos de una modalidad de género que trabaja a grandes trazos y sin desviarse de un trayecto basado principalmente en la acción y los sustos. Si hay un crescendo, es puramente el de la brutalidad y el del hecho de que los PR se van quedando cada vez más solos, aislados y desesperados ante el asesino, que parece triplicar sus esfuerzos, su odio y su resolución escena tras escena. Aquí, salvo excepciones, no suelen cargarse mucho las tintas en la profundidad de los protagonistas. Los rasgos de los mismos suelen ser menos numerosos y más acentuados, para que se pongan de relieve rápidamente, y con intensidad. Es posible que alguno de los PR tenga algún secreto relacionado con lo que está sucediendo, o que la pesadilla del *psycho-killer* despierte otros miedos latentes. Tal vez aparezcan algunos detalles más, pero lo cierto es que la situación límite acaba por sacar la parte más instintiva y primordial de cada uno, y pronto todo se resume en el grado de fortaleza y voluntad que son capaces de manifestar, y de dónde pueden sacar esos talentos para sobrevivir. La propia situación límite también puede poner de relieve la nobleza, el grado de sacrificio y la dimensión moral. En una historia de supervivencia, el papel del *psycho-killer* es todavía más protagonista. Son sus acciones las que marcan el ritmo absoluto. Siempre parece saber demasiado sobre los PR, siempre va un paso por delante. Los intentos por pararle los pies suelen convertirse en soluciones temporales, que se desmontan rápidamente ante su resolución implacable. Seguro que ya has podido asociar este tipo de historias a películas como *Viernes 13*, la saga de *Halloween* y otras variantes más *teenager* como *Sé lo que hicisteis el último verano*.



## CAPÍTULO 5: NORMATIVA DE JUEGO EXTENDIDA

Antes de entrar en detalle cabe aconsejar algunas cosas que son incluso más importantes que la manera de resolver las tiradas:

- Realiza tiradas de dados solo cuando sea absolutamente imprescindible y con el objetivo de resolver un punto incierto, aleatorio y emocionante. En *Estrellas Anónimas* usamos el resultado de los dados para guiar la inspiración y la historia, no para competir.
- Los PR deben confiar absolutamente en tu criterio como Guía para tomar decisiones. Un buen Guía siempre defiende la historia y el entretenimiento y los jugadores deben notarlo y darte el crédito suficiente.
- La historia se construye entre todos. Del mismo modo que los PR confían en ti, tú debes ser flexible y aceptar sugerencias por parte de los jugadores, incluso en lo que a normativa de juego se refiere. Cooperación es la palabra clave.
- Ante cualquier duda recurre al sentido común. La normativa es muy abierta y genérica en ciertos aspectos, para que cada grupo de juego la adapte a su propio estilo. Siempre debe imperar la lógica al resolver aspectos no contemplados en esta sección.

- Nunca detengas la historia por una duda respecto a la normativa. Si dudas, aplica tu propio criterio o improvisa. Los jugadores esperan que les deslumbres con tu imaginación, no con tu justicia matemática. Aun así, intenta ser justo y coherente en la aplicación de la normativa, o te encontrarás con jugadores frustrados.

### TIRADAS BÁSICAS

Cuando un PR se enfrenta a un suceso incierto de la historia y es necesario determinar qué puede ocurrir, hay que realizar una tirada. Siempre que se realiza una tirada en *Estrellas Anónimas*, se trata de vencer a una «posibilidad», la cual se expresa con un número de 1 a 10, al que llamamos Número Posibilidad (NP). Lanzamos un dado de 10 caras (d10) y si obtenemos un número igual o inferior al NP, el personaje tiene éxito en lo que se propone.

El NP depende de las puntuaciones de Aptitud del PR -ver capítulo 6 para más información sobre Aptitudes-. De esta manera, cuando un personaje desea realizar una acción física, debe tomar su puntuación de Cuerpo (CUE) como NP; si el reto es intelectual, debe usar la puntuación de Mente (MEN), etc.

Cada conflicto se asocia a cierto tipo de Aptitud y es la labor del Guía solicitar la más adecuada a la situación. En base a esto, los PR pueden realizar tiradas siempre que sus conocimientos estén relacionados de manera lógica con la acción. Por ejemplo, un PR policía puede realizar tiradas de burocracia, cachear, usar su arma reglamentaria o incluso callejear... En suma, de todos aquellos conocimientos generales que se le suponen a un policía "tipo". Por otro lado -y esto es vital para evitar malentendidos- un PR nunca debe tirar por algo que se supone que no sabe hacer. Para justificar las áreas de conocimiento de un PR, los jugadores deben recurrir a su Trasfondo mediante el cual argumentan al Guía por qué pueden conocer ciertas habilidades y talentos. En caso de duda, el Guía tiene la última palabra.

Una modalidad especial de tirada es la **Tirada Secreta**. Suele utilizarse en aquellas situaciones en las que la simple proposición de una tirada por parte del Guía tiraría por tierra una sorpresa, la presencia de algo escondido o un detalle que bien podría permanecer en secreto en el caso de que la tirada se fallara, como una mentira. La mayoría de veces hablamos de tiradas de SYR, SOC o ESP. El Guía realiza la tirada secreta en virtud del PR; si la supera, le comenta el efecto descubierto, pero si la falla no tiene por qué dar ninguna explicación al respecto. Así se protege el efecto dramático

La Tirada Básica representa el corazón de la normativa de *Estrellas Anónimas*, el mecanismo que usarás la mayoría de las veces y que resolverá gran parte de los conflictos. Pero, lógicamente, el sistema de juego es más sofisticado en algunos puntos para elevar el interés.

## CATEGORÍAS DE ÉXITO Y FRACASO

En general, los retos a los que nos enfrentamos en el día a día se resuelven obteniendo un resultado respecto a lo previsto. Rara vez las cosas suelen ser tan sencillas como para considerarlas un fallo o un acierto absoluto. Por ese motivo, al lanzar los dados, es recomendable saber lo lejos o lo cerca que nos hemos quedado respecto a una expectativa concreta. En *Estrellas Anónimas* esto es muy fácil de valorar; basta con calcular la diferencia entre el NP previsto y el resultado de la tirada:

- Si obtenemos en la tirada un número igual o menor al NP, la diferencia se denomina Categoría de Éxito (CE). A mayor CE, mejor realizamos la acción respecto a nuestras expectativas.
- Si se obtiene en la tirada un número mayor al NP, la diferencia se denomina Categoría de Fracaso (CF). A mayor CF, peor realizamos la acción respecto a nuestras expectativas.

## ¿CÓMO INTERPRETAR O DESCRIBIR EL SIGNIFICADO DE UNA CE O CF?

Para empezar, utilizando el sentido común: cuanto más notable sea la diferencia entre el NP y el resultado de la tirada, más espectacular será el efecto -positivo o negativo- respecto a lo previsto, según se trate de un fracaso o un éxito. Para facilitar las cosas se establecen tres categorías:

Una pequeña diferencia entre NP y resultado (0, 1 o 2 puntos) no debería ser demasiado relevante.

Una diferencia más evidente entre NP y resultado (3 o 4 puntos) debe suponer notables diferencias respecto a la expectativa de éxito o fracaso.

Una diferencia muy rotunda entre NP y resultado (5 puntos o más) supone drásticas diferencias respecto a la expectativa de éxito o fracaso.

Las CE y CF son una útil herramienta para la narratividad de la historia; otorgan matices y añaden interés a las acciones de los PR y a su influencia sobre el argumento. Ciertamente, la diferencia entre un buen Guía y otro menos bueno, es su capacidad para describir estos matices e ir más allá de un simple «lo consigues» o «has fallado».

## ACCIONES PROLONGADAS - ACUMULAR ÉXITOS

Si un PR debe realizar una acción prolongada en el tiempo -como reparar una máquina o recorrer a nado cierta distancia-, puedes solicitar una CE determinada para considerar la acción acabada. Si esta cantidad es elevada, porque requiere mucho tiempo o concentración, el PR puede ir realizando tiradas cada cierto tiempo -dentro de la historia-. El Guía establece un lapso de tiempo -por ejemplo, una tirada cada hora, dentro del tiempo de la historia- y el PR lanza los dados repetidas veces hasta acumular dichos éxitos. Fallar una tirada durante la serie no significa que la acción completa haya fallado: el PR habrá perdido algo de tiempo y no habrá avanzado en la tarea, pero puede seguir realizando tiradas. Eso sí, cuando surge una Pifia (ver siguiente punto) la cadena se rompe y hay que comenzar de nuevo, siempre y cuando el efecto de la Pifia no haya dejado al PR en condiciones nefastas.

La acción marcará una pauta temporal lógica por si misma: si hablamos de un proceso técnico difícil, pueden realizarse tiradas cada hora, o cada ciertas horas -de tiempo en la historia-, para ir progresando en la acción; en retos que tengan que ver con la creación o el mundo intelectual, como componer, documentarse en una biblioteca y cosas por el estilo, la tirada podría realizarse una vez cada día dentro del tiempo de la historia.

Para determinar la cantidad de CE que se necesitan en estas acciones prolongadas, puedes usar este baremo.

- **Acciones prolongadas simples:** localizar al teniente Medina en el edificio de la comisaría; bailar destacablemente bien en el club para captar la mirada de esa persona que te interesa; cocinar algo decente para tus colegas de trabajo que han venido a hacerte una visita inesperada... requieren una CE de 5.
- **Acciones prolongadas complejas:** localizar la tarjeta de un contacto en ese despacho tan desordenado que sueles tener; seducir a esa persona para ganarte la confianza suficiente y que te proponga ir a un lugar más íntimo; sorprender a esos invitados inesperados con una gran cena... requieren una CE de 10.
- **Acciones prolongadas muy complejas:** localizar un viejo expediente desclasificado en la inmensa sala de archivo; convencer a esa persona que te has llevado a la cama de que eres alguien a quien confiar todos sus secretos... Incluso aquellos que podrían inculparle en un proceso criminal; sorprender a tus colegas con la cena más deliciosa que han probado en su vida... puede requerir una CE de 15 o más, según lo ambicioso de la acción o proyecto.

## GLORIAS\_Y\_PIFIAS

Si se obtiene un 1 en una tirada, debe lanzarse el d6 (dado de 6 caras). Si se obtiene de nuevo un 1, el personaje ha realizado una Gloria, que equivale a haber realizado la acción de la mejor manera posible y con un efecto positivo adicional e inesperado, a criterio del Guía.

Si se obtiene un 0 en una tirada, debe lanzarse el d6. Si se obtiene un 6, el personaje sufre una Pifia, que equivale a fallar estrepitosamente en lo que se propone. Además el Guía debe describir un efecto adicional negativo que perjudique al personaje. Sacar un 0 en el dado también anula cualquier posibilidad de repetir tirada.

Describir estos efectos, tanto los positivos como los negativos, es algo que los Guías aprenden a dominar con el tiempo. No siempre debe ocurrir algo original, pero si se realiza el esfuerzo por sorprender, los jugadores estarán deseosos de obtener una Gloria... y ciertamente temerosos de sacar una Pifia, con el consecuente aumento de la diversión.

## OPOSICIÓN\_Y\_COLABORACIÓN

Los personajes habitan en su propia sociedad de ficción y se relacionan constantemente con otros personajes,

así que es habitual que se produzcan situaciones en las que el PR puede recibir ayuda para realizar cierta acción o, a la inversa, alguien se le opone y le dificulta la consecución de sus objetivos.

Los beneficios de una colaboración entre personajes se evidencian en las Acciones Prolongadas que hemos comentado anteriormente: como Guía puedes exigir al PR cierta CE para completar/conseguir una acción. Si el personaje recibe ayuda de otro PR, ambos pueden tirar y sumar sus diferentes CE de éxito. A menos que la acción que se está realizando sea muy simple -como empujar un coche hasta la gasolinera-, es necesario que el personaje que presta su ayuda tenga ciertos conocimientos sobre lo que se está llevando a cabo; por mucho que la madre de una PR quiera ayudar a su hija universitaria con su tesis doctoral, nada podrá aportar si carece de los conocimientos suficientes. El Guía debe determinar si la ayuda de cierto personaje es útil o simplemente no tiene efectos reales sobre la acción. Una solución intermedia para evitar conflictos es determinar que los éxitos obtenidos por un personaje que ayuda, si no tiene conocimientos sobre la materia, valen la mitad, redondeando hacia arriba.

Si algunos de los implicados en la colaboración falla su tirada, simplemente no contabiliza ningún éxito. En caso de que alguno de los colaboradores saque una Pifia, la acción se interrumpe y se procede a describir la mala fortuna.

Para determinar el resultado de acciones opuestas, cada personaje implicado realiza su tirada y el que obtiene una mayor CE prevalece.

## LA\_MANO\_DEL\_GUIÁ

Te darás cuenta rápidamente, al guiar o jugar tus primeros Escenarios, que a veces es necesario añadir o restar dificultad a ciertos retos o conflictos. Las cosas no suceden nunca de la misma manera, y el contexto puede favorecer o entorpecer una tirada. Imaginar la actitud -y la tensión- de un personaje caminando tranquilo por la calle, es muy diferente a la que puede mostrar caminando por una delgada cornisa a quince metros del suelo, aunque básicamente se trata de caminar y poner un pie delante del otro. La presión emocional cambia radicalmente y por lo tanto la posibilidad de hacerlo bien o mal también cambia en la mente del personaje. Para estas ocasiones, el Guía tiene «mano» para influenciar sobre un NP cuando lo considere apropiado. Como Guía puedes aplicar un bonificador al NP de +1 a +2 si crees que la situación es más propicia al éxito de lo que se considera habitual. Igualmente, puedes aplicar un penalizador al NP de -1 a -2 si cree que la situación es más complicada y adversa de lo que se considera habitual.



Esta «Mano del Guía» debe utilizarse con precaución y solo cuando hacerlo otorgue emoción y sensación de justicia al conflicto; nunca debe manifestar un mero capricho. Es más, lo adecuado es alentar al resto de jugadores a que propongan de vez en cuando dichos modificadores sobre las tiradas de sus propios PR o de los demás. Esto les dará confianza en la interactividad de la historia y disfrutarán de un papel aun más activo.

### NOTAS CLAVE SOBRE LOS MODIFICADORES

**NINGÚN NP PUEDE SER INFERIOR A 1 NI SUPERIOR A 10, INCLUSO CUANDO UN MODIFICADOR PUDIERE HACER DESCENDER LA PUNTACIÓN A 0 O A NÚMERO NEGATIVO.**

**LOS MODIFICADORES NO SON ACUMULATIVOS: EN EL CASO DE QUE, SOBRE UNA ACCIÓN O PERSONAJE, SE APLIQUEN DIFERENTES MODIFICADORES, SIEMPRE PREVALECE EL MÁS ALTO (SEA NEGATIVO O POSITIVO).**

### CONTROLANDO EL TIEMPO

Existen dos modalidades de tiempo en una sesión de juego: el tiempo real que los jugadores utilizan para jugar, y por otro lado, el tiempo que transcurre dentro de la historia y su argumento, al que llamaremos *Tempo*. Aunque una sesión ocupe solo tres o cuatro horas de tiempo real, dentro de la historia pueden pasar mucha más cantidad de horas o incluso días, si el argumento así lo plantea. A diferencia de lo que pasa en la vida real, en una historia podemos hacer una elipsis temporal y decir algo tan simple como «el viaje en coche ha transcurrido con normalidad y 3 horas después llegáis a New Haven». Esto permite pasar de largo por aquellas partes de la historia que no son emocionantes ni aportan nada interesante, para centrarnos en los sucesos realmente destacables. El Guía es responsable de temporizar los sucesos para darles coherencia. Es un asunto más relacionado con el instinto que un mecanismo preciso. Simplemente, hay que situar lo que va ocurriendo en la sesión, dentro de unos segmentos que ayuden a resolver ordenadamente las acciones.

Para facilitar las cosas, hay tres medidas de *Tempo* que puedes utilizar:

#### TIEMPO GENERAL

La mayoría de veces la historia discurrirá en este *Tempo*, que es algo similar al «tiempo real»; o sea, equivale al tiempo que los personajes invierten en hablar. Cuando los personajes conversan en una escena en un bar, por ejemplo, el tiempo de la historia equivale al que los jugadores invierten en esa misma charla; si pasan una hora de tiempo real hablando o preparando planes, habrá pasado igualmente una hora en la historia. Sencillo. Por defecto, la historia avanza a *Tempo General* y en caso de que el *Tempo* pase a uno de los siguientes tipos, el Guía debe anunciarlo.

#### TIEMPO FRACCIONADO

Muchas situaciones requieren segmentar el tiempo para que todo quede más claro; por ejemplo, cuando el grupo de PR se separa para hacer diferentes cosas en la historia. Como hay que dedicarles a cada PR o grupo un tiempo equivalente, el Guía declara que se pasa a *Tempo Fraccionado* y decide una medida temporal acorde al ritmo de la historia. Por ejemplo, podría decidir que cada fracción dura 15 minutos de *Tempo* y así ir alternando entre las acciones de un personaje/grupo y otro. Un buen consejo... A menor medida temporal, mayor tensión. Si la historia está en un punto misterioso, o intrigante, divide la acción en fracciones de 5 o de 3 minutos; esto obliga a los jugadores a pensar deprisa. Cuando se realizan Acciones Prolongadas, se está estableciendo *Tempo Fraccionado*. El Guía anuncia que cada tirada puede realizarse cada «X» minutos, horas, días o semanas... según la complejidad.

#### TIEMPO DE ACCIÓN

Hay momentos en los que es vital fraccionar milimétricamente las acciones que ocurren en una escena. En las escenas de peligro o de alta tensión, es indispensable

resolver con precisión los acontecimientos, y por eso debemos fraccionar el Tempo en unidades muy pequeñas. No deja de ser Tempo Fraccionado, pero en su unidad más básica: fracciones de 3 segundos. Parece poco tiempo, pero... párate a imaginar lo vitales y decisivos que pueden ser 3 segundos en un momento de gran tensión: 3 segundos son suficientes para sacar una pistola de la sobaquera y disparar a alguien; 3 segundos son eternos cuando uno cuelga de un solo dedo agarrado a una cornisa de un rascacielos; 3 segundos son más que suficientes en determinados momentos.

Cuando tiene lugar una escaramuza (combate) esta división en fracciones es vital. Cada participante en la escaramuza podrá realizar una acción por segmento.

Así, a bote pronto, puede parecer algo artificial esto de pasar de un Tempo a otro mientras se juega la historia, pero te aseguro que se vuelve algo totalmente natural con la práctica.

## SISTEMAS\_EMOCIONALES

*Estrellas Anónimas* incide particularmente en la necesidad de involucrar los sentimientos y las emociones de los PR en la historia. La normativa de juego ha sido diseñada para resultar ágil en ese aspecto y cubrir las repercusiones que los conflictos de la historia pueden tener sobre los personajes.

La puntuaciones clave para valorar las respuestas emocionales de los personajes son ESP y Ánimo. Como ya se ha comentado, el ESP refleja la energía vital del PR, su fortaleza emocional, su luz interior. Cuando sucede algo en la historia que puede afectar a la serenidad del personaje, se dice que ocurre un Suceso Emocional. Los Sucesos Emocionales pueden ser positivos (si el suceso es agradable para el personaje) o negativos (si ocurre algo malo). Siempre que ocurre algo interesante en la historia suele tratarse de un Suceso Emocional. Es privilegio del Guía, como responsable del tono emocional de la historia, el indicar cuándo tiene lugar un Suceso Emocional y si éste es positivo o negativo. Durante la descripción de las escenas de la historia te pondremos al corriente de la ubicación de ciertos Sucesos Emocionales. No obstante, las acciones de los PR o tu propia capacidad de improvisación pueden dar lugar a nuevos e inesperados Sucesos Emocionales de cosecha propia.

## SUCESOS EMOCIONALES POSITIVOS

¿Quién no aspira a disfrutar de la euforia de un golpe de suerte y la agradable sensación de que las cosas funcionan? Cuando ocurre algo emocionalmente bueno, el Guía anuncia un Suceso Emocional Positivo;



seguidamente cada PR implicado en dicho suceso debe decidir si se trata de un suceso Bueno, Muy Bueno o Extraordinariamente Bueno para su personaje. Esta decisión es subjetiva para cada PR y por eso queda en manos del jugador: es quien mejor conoce el Trasfondo de su personaje. De esta manera se produce una entretenida colaboración entre Guía y jugador frente a cada Suceso Emocional. El Guía anuncia cuándo y por qué se produce el Suceso Emocional, y el jugador decide un grado de intensidad entre los siguientes:

**Un suceso BUENO:** la felicitación de un superior; notar la mirada interesada de esa interesante mujer del club; acabar tu trabajo antes de la hora límite... En este caso el PR debe realizar una simple tirada de ESP.

**Un suceso MUY BUENO:** un ascenso de rango; la atractiva mujer del club se anima a acompañarte a un lugar más íntimo; consigues una pista muy importante que permite reabrir un caso cerrado... Si el PR considera que el suceso es Muy Bueno para su PR debe realizar una tirada de ESP +1.

**Un suceso EXTRAORDINARIAMENTE BUENO:** Te decoran con una medalla al mérito policial; la mujer del club accede a acostarse contigo y confiesa amarte desde hace muchos meses y estar dispuesta a darte todo eso que necesitas; encuentras una pista clave que permite resolver el caso más complicado de tu carrera... Si el suceso es realmente Extraordinario para el PR, debe realizar una tirada de ESP + 2.

En cualquiera de los casos, fallar la tirada supone que el Ánimo del PR no sufre ninguna variación. Pero si la tirada tiene éxito, el PR gana 1 punto de Ánimo. Además, por cada 2 puntos de CE, el PR aumenta 1 punto de Ánimo adicional. En ningún caso la puntuación de Ánimo puede superar los 10 puntos que marca la última casilla. Una Pifia en esta tirada no tiene efecto negativo adicional alguno; simplemente se ignora.

## SUCESOS EMOCIONALES NEGATIVOS

Por algún motivo, los PR de una historia suelen vérselas más a menudo con los Sucesos Emocionales Negativos, ya que suelen ser la causa de la mayoría de conflictos: venganzas, pérdidas terribles, desamor, rechazo, fracaso... Cuando uno de estos sucesos dramáticos sacude la historia, se obra igual que en los Sucesos Emocionales Positivos: el Guía anuncia el Suceso y el jugador decide el grado de intensidad que tiene el suceso respecto a su PR: Malo, Muy Malo o Extraordinariamente Malo.

**Un suceso MALO:** Perder el taxi que te hubiese llevado a tiempo al trabajo; verte obligado a hacer horas extras;

enterarte que tía Julie se ha muerto esta noche... En este caso, el PR debe realizar una simple tirada de ESP.

**Un suceso MUY MALO:** Dormirte por tercera vez esta semana y llegar tarde al trabajo mientras tu jefe grita un ultimátum; que te despidan (no hiciste caso al anterior ultimátum); que muera tu abuelo de forma inesperada... El jugador que haya decidido que lo que ha ocurrido es Muy Malo para su PR, debe realizar una tirada de ESP -1.

**Un suceso TERRIBLE:** Descubrir que alguien ha hablado tan mal de ti en el departamento que ya no habrá manera de que te den trabajo, ni en los puestos más degradantes; descubrir que esas pistas que llevas siguiendo durante meses y que son la clave del caso son falsas; que muera tu hermano en las más trágicas circunstancias... Si el suceso que ha ocurrido es realmente Terrible para el PR, debe hacerse una tirada de ESP - 2.

En cualquiera de los casos, tener éxito en la tirada supone que el Ánimo del PR no se ve afectado por la fatalidad. Pero si la tirada fracasa, el PR lanza un d6 y resta el resultado a sus puntos de Ánimo. En ningún caso la puntuación de Ánimo puede ser inferior a 1.

## EMOCIONES MÁS ALLÁ DE LOS NÚMEROS

Lo comentado hasta ahora nos indica la variación numérica del Ánimo (positiva o negativa) que podemos anotar en la HPR, pero lo más interesante es convertir esos resultados en términos que faciliten la interpretación del suceso. Para tal efecto se ha dispuesto la tabla de la página siguiente, que sugiere interpretaciones de los diferentes niveles de Ánimo en relación a ciertas emociones. Estos tres espectros sentimentales servirán de referencia para la mayoría de conflictos emocionales que surjan en un Escenario. Al igual que el jugador decide el grado de intensidad que tiene un Suceso Emocional para su PR, también decide a qué sentimiento se asocia. No obstante, el Guía puede sugerir una emoción como punto de partida (por ejemplo, pedir una tirada de Miedo).

**Amor - Odio:** Ciertos sucesos pueden despertar la ira y el odio de los PR, mientras que otros les despiertan sentimientos piadosos y amables. Las reacciones de odio llevan a los personajes hacia su lado más violento, allí donde la razón se nubla y surgen las ganas de destruir la fuente de dicho odio. El Amor, en el lado opuesto, revela la conexión cálida del PR con aquello que le rodea y le inspira ternura y bondad. Los jugadores eligen «amor» cuando les ocurren cosas hermosas y agradables a sus PR, que les hacen sentir cariño y condescendencia; eligen «odio» cuando está ocurriendo algo que puede despertar la ira y la frustración de su PR.

VALOR ÁNIMO	DESEO	AMOR	ALEGRÍA
10	Una pasión irrefrenable te sacude las entrañas e implanta una única y obsesiva idea en tu mente: conseguir aquello que deseas, cueste lo que cueste. Si expresas tu deseo a alguien en concreto, aumentas su Ánimo 1 punto.	Sientes una oleada de amor puro; todo en tu vida cobra un sentido y una luz hasta ahora desconocidos. Algo en ti cambia y se renuevan tus ganas de vivir. Si expresas a alguien tu amor, aumentarás su Ánimo 1 punto.	Euforia absoluta: jamás te habías sentido tan feliz, tan afortunado/a de vivir. Tu energía positiva se irradia a los demás a modo de lágrimas, carcajadas, abrazos y besos. Cualquiera que esté a tu alrededor ve su Ánimo aumentado en 1 punto.
9	Manifiestas una evidente excitación y cualquiera a tu alrededor puede notarlo. Estás algo hiperactivo/a y muy animado/a mientras te encuentras cerca del origen de tu deseo.	Se despiertan tus sentimientos más cálidos, un torrente de cariño que necesitas expresar para sentirte sereno y en paz.	Manifiestas una evidente felicidad, difícil de contener y todos a tu alrededor perciben que lo estás pasando bien. Olvidas tus preocupaciones (momentáneamente) y solo te preocupas de disfrutar el momento.
8	El estímulo despierta en ti una plácida curiosidad que te mueve a conocer más detalles sobre aquello que ha llamado tu atención.	Una reconfortante calidez despierta en tu interior, alejando los malos pensamientos. Te invade una sensación de paz.	Una divertida y agradable sensación te hace sonreír y aliviar la tensión que llevabas dentro.
7 - 4	ZONA SERENA	ZONA SERENA	ZONA SERENA
VALOR ÁNIMO	MIEDO	ODIO	TRISTEZA
3	Notas un ligero nerviosismo que evidencia una posible pérdida de control; cualquiera a tu alrededor puede notarlo.	Notas un ligero malestar tras lo ocurrido. Cualquiera podría percibir tu incomodidad.	Un ligero desánimo comienza a hacer mella en ti. Todo te parece algo más sombrío y triste.
2	Tu miedo se manifiesta físicamente: palpitaciones, sudor, temblores, respiración agitada... Necesitas alejarte de aquello que causa tu miedo... cuanto antes.	Necesitas expresar tu odio, manifestarlo con palabras, gestos o algún brote de violencia controlada. Harás lo posible por alejar el origen de tu malestar. En caso contrario, la tensión se volverá insopportable.	Una terrible tristeza se apodera de ti, hasta tal punto que apenas te queda energía para algo más que llorar y dormir. A los que te rodean les costará animarte...
1	El pánico absoluto se adueña de ti; tu instinto, según la circunstancia, te obligará a correr lejos de allí, quedarte paralizado/a o desmayarte. Realiza una tirada de CUE +3. En caso de fallar, sufres un infarto; si no recibes atención médica inmediata, morirás.	Furia incontrolable: un torrente de ira brota de ti, con sorprendente violencia. Deseas destruir el origen de tu odio, borrarlo del mapa. Si hay gente a tu alrededor, harían bien en apartarse... Todas las tiradas que realices para expresar tu rabia tienen un +1 al NP.	Una aguda depresión te convierte en un ser vacío y apático; cualquiera que te vea en tan lamentable estado no podrá evitar preocuparse. Debes realizar una tirada de MEN +3 si fallas... tu valor base de Ánimo descenderá 1 punto de manera permanente.



**Deseo - Miedo:** La motivación por conseguir algo preciado y estimulante despierta el deseo de los PR. No tiene un contexto únicamente sensual; puede referirse a obtener cierto objeto, atenciones, prestigio... Es un sentimiento eminentemente positivo, por motivador, y que refleja los sueños y aspiraciones de cada PR. El miedo, en cambio, es todo lo contrario: nos bloquea y nos impide conseguir aquello que anhelamos; a veces es un instinto primigenio difícil de entender, que nos hace correr hacia el lado contrario de dónde queríamos ir. Los jugadores eligen «deseo» cuando en el Escenario aparece algo que les motiva y crea una expectativa de placer, poder o diversión. Eligen «miedo» cuando algo trata de arrebatarles, de pronto, aquello que más aprecian: su vida, sus posesiones, su alma...

**Alegria - Tristeza:** A veces, por unos breves instantes, sentimos que todo está donde debe estar y que vivir es maravilloso; nuestra sonrisa aflora, relajamos nuestro semblante y el color de las cosas se vuelve más vivo. Otras veces, la energía vital se esfuma, nos quedamos lánguidos y apesadumbrados, incapaces de encontrar una motivación para seguir adelante. Los jugadores eligen «alegría» cuando sus PR se sienten felices y divertidos ante algún suceso. Por el contrario, eligen «tristeza» cuando sucede algo desalentador, se produce una pérdida o una derrota terrible.

Esta tabla sirve de referente para la mayoría de emociones que pueden aparecer en una historia. Si el Suceso Emocional es negativo, deberás fijarte en si el PR ha alcanzado alguna puntuación con efecto dramático y describir el efecto emocional más adecuado a lo que está

pasando. Y lo mismo a la inversa: si el Ánimo del PR ha alcanzado la zona alta, puedes valerte de la tabla y describir lo que siente en relación a la emoción dominante del suceso. La parte intermedia de la tabla, en todos los casos, se corresponde con la Zona Serena: cuando los PR se mantienen en estas casillas es porque están estables y sus sentimientos no les afectan lo suficiente como para variar su patrón de conducta habitual.

Possiblemente habrá ocasiones en las que una emoción no será tan sencilla de encasillar en las tres corrientes principales que expone la tabla (Amor-Odio, Miedo-Deseo, Alegría-Tristeza); en estos casos deberás usar el sentido común y asociar el sentimiento con alguno de los presentados en la tabla, variando la descripción de manera acorde a las circunstancias.

## EL PELIGRO

*Estrellas Anónimas* es un juego de rol donde las emociones se desbordan y dan lugar a situaciones intensas; no cabe decir que la emoción a veces nos guía hacia terrenos peligrosos, donde podemos arriesgar incluso nuestras vidas. Aquí tienes una normativa flexible y sencilla para resolver aquellas situaciones en las que el peligro amenaza a los personajes. Al igual que en la vida real, a veces todo depende de la suerte que tengamos en una tirada...

## RESOLVIENDO\_ESCARAMUZAS\_Y PELEAS

Se acabaron los argumentos y la palabras: solo queda la acción, la guerra, el impulso primario de destruir o ser

destruido. El sistema de combate de *Estrellas Anónimas* es sencillo y letal; debería conseguir que los jugadores se lo pensaran dos veces antes de recurrir a la violencia. Quizá, en otro tipo de juegos, los personajes pueden recibir varios disparos, escapar saltando por el balcón e incluso tener fuerzas para ir caminando a lamerse las heridas... En *Estrellas Anónimas*, si alguien sobrevive a un solo disparo, puede considerarse afortunado, como en la vida real. Así que, como Guía, ten mucho cuidado cuando expongas las situaciones de violencia, porque siempre supondrán un elevado riesgo de daño para los personajes.

## **DETERMINANDO\_LA\_INICIATIVA**

Para poder desarrollar de manera óptima un combate es necesario fragmentar la acción, utilizando el **Tempo de Acción**, o sea, fracciones de 3 segundos. Cada personaje puede realizar una acción por segmento y no deberías darle demasiado tiempo para pensar. Esto no es el ajedrez. Debes potenciar la sensación de peligro y rapidez.

Lo primero que debemos saber es el orden de intervención de los implicados en la escaramuza. Los personajes con mayor puntuación de SYR van primero y luego intervienen los demás, en orden decreciente. En caso de empate, cada jugador lanza un d10 y gana el que saca el resultado más bajo -o más alto-. Da igual, mientras os pongáis de acuerdo-.

## **RESOLVIENDO\_ACCIONES**

Una vez determinado el orden de intervención, el personaje más rápido describe la acción que quiere realizar, y como Guía le sugieres la tirada más adecuada -normalmente se tratará de una tirada de CUE, aunque nunca se sabe-. El jugador comprueba si puede utilizar alguno de sus Acentos para mejorar su NP y lanza los dados. En la tabla orientativa de combate se sugieren algunas tiradas, basadas en las situaciones de combate más habituales. La tabla lo explica todo por si misma, pero para aclarar lo mejor posible las dudas pasamos a describir las diferentes situaciones y factores de combate a tener en cuenta. Una vez te familiarices con el funcionamiento solo te hará falta consultar la tabla para resolver las acciones.

## **DAÑO\_BASE**

Todos los ataques -exitosos- de *Estrellas Anónimas* provocan un Daño Base más un modificador que varía según el arma utilizada. Un personaje desarmado solo puede realizar Daño Base. Es muy fácil determinar el Daño Base de un ataque; basta con observar la CE obtenida en el ataque y tener en cuenta que cada 2 puntos de CE equivalen a un punto de Daño. Si el ataque ha tenido una

CE inferior a 2, no se aplica ningún Daño Base, pero sí el modificador del arma utilizada.

## **COMBATE\_CUERPO\_A\_CUERPO**

En este tipo de escaramuza, los oponentes se golpean a corta distancia, con sus propios cuerpos o armas adecuadas para las distancias cortas. Los Acentos que tengan que ver con pelear o utilizar este tipo de armas facilitan el ataque. Como Guía puedes aplicar tu mano para hacer intervenir modificadores -consulta sección La Mano del Guía- cuando lo crea necesario, debido a circunstancias del entorno que supongan una ventaja o desventaja durante el combate.

## **COMBATE\_A\_DISTANCIA**

Cuando los oponentes tratan de dañarse desde posiciones distanciadas, utilizando armas de fuego a arrojadizas, el combate pasa a ser a distancia. En este caso, los personajes siempre utilizan sus SYR como NP. Las tiradas funcionan igual, pero como Guía debes tener en cuenta las distancias aproximadas entre los oponentes, para aplicar los modificadores de distancia que se exponen en la Tabla de Combate. También puedes aplicar tu mano para involucrar modificadores -consulta sección La Mano del Guía- si se producen situaciones de cobertura, malas condiciones de visibilidad o una ubicación más o menos ventajosa del tirador respecto a su objetivo.

Los objetos arrojados, como piedras, cuchillos, o cualquier tipo de objeto improvisado, deben utilizar la sección de la tabla "objeto lanzado". Las distancias de alcance son más cortas porque dependen de la fuerza humana. El daño que realizan debe determinarse según el tipo de objeto; el Guía debe buscar en la Tabla de Combate el objeto más similar y aplicar ese tipo de Daño. Caso especial son las armas blancas arrojadas; su uso no es tan sencillo como vemos en las películas. Un arma blanca, cuyo peso no esté calibrado para ser arrojada, tendrá muy pocas posibilidades de clavarse. Por esta razón hay una norma genérica: hay que obtener una CE de 3 o más para que dichas armas se claven. En caso contrario simplemente golpean a la víctima, como un arma contundente. Si el arma ha sido diseñada para ser arrojada, este penalizador a la tirada no se aplica.

## **INMOVILIZAR\_O\_INCAPACITAR**

Las escaramuzas no siempre tienen como fin causar daño; en muchas ocasiones -como en las intervenciones policiales o cuando alguien intenta frenar las agresivas intenciones de otra persona- el objetivo es reducir a alguien, inmovilizarle y evitar que cause más percalces. Se trata de un ejemplo típico de «oposición entre

TIPO DE ATAQUE	POSIBILIDAD	MODIFICADOR POR DISTANCIA	DAÑO	OTRAS REPERCUSIONES
PELEA CUERPO A CUERPO	<b>CUE:</b> Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Arte Marcial, Concentrarse, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base: 1 P. Daño por cada 2 puntos de CE	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P. Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
CONTUNDENTE PEQUEÑA (PALO, BOTELLA, LÁMPARA...)	<b>CUE:</b> Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base + 1	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P. Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
CONTUNDENTE GRANDE (BATE, EXTINTOR, SILLA...)	<b>CUE:</b> Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base + 2	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P. Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
BLANCA PEQUEÑA (NAVAJA, CRISTAL ROTO, TIJERAS...)	<b>CUE:</b> Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base + 1	El atacado realiza una tirada de CUE. Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P. Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
BLANCA GRANDE (MACHETE, CUCHILLO CARNICERO, RO, ESPADA...)	<b>CUE:</b> Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base + 2	El atacado realiza una tirada de CUE. Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P. Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
OBJETO LANZADO	<b>SYR:</b> Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído),...</i>	<u>A bocajarro:</u> +2 NP <u>Media Distancia</u> (3-10 m.): -1 NP <u>Larga distancia</u> (+ 10 m.): -3 NP	Elije un objeto similar al de otro ataque y consulta su Daño	Un objeto contundente simplemente hace daño al golpear (ver repercusiones de ataques contundentes). Un arma blanca solo se clava si se obtiene una CE de 3 o más y hace el mismo daño que el indicado en los ataques de armas blancas. Menor CE, significa solo daño contundente.
DE FUEGO CORTA (PISTOLA, REVÓLVER...)	<b>SYR:</b> Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	<u>A bocajarro:</u> +2 NP <u>Media Distancia</u> (15-25 m.): -1 NP <u>Larga distancia</u> (de 26 a 35 m.): -3 NP	Daño base + 2	El atacado realiza una tirada de CUE. Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P. Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
DE FUEGO LARGA (RIFLE, FUSIL, ESCOPETA...)	<b>SYR:</b> Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	<u>A bocajarro:</u> +2 NP <u>Media Distancia</u> (50-100 m.): -1 NP <u>Larga distancia</u> (de 101 a 200 m.): -3 NP	Daño base + 3	El atacado realiza una tirada de CUE. Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P. Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
DE FUEGO SEMIAUTOMÁTICAS (UZI, PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA...)	<b>SYR:</b> Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	<u>A bocajarro:</u> +2 NP <u>Media Distancia</u> (15-25 m.): -1 NP <u>Larga distancia</u> (de 26 a 35 m.): -3 NP	Daño base + 4	El atacado debe realizar una tirada de CUE. Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P. Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
DE FUEGO AUTOMÁTICAS (AMETRALLADORA, FUSIL AUTOMÁTICO...)	<b>SYR:</b> Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	<u>A bocajarro:</u> +2 NP <u>Media Distancia</u> (50-100 m.): -1 NP <u>Larga distancia</u> (de 101 a 200 m.): -3 NP	Daño base + 5	El atacado debe realizar una tirada de CUE. Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P. Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.

personajes». Por un lado está el que quiere inmovilizar y por otro el que no desea ser reducido. Tal y como se indica en la normativa básica, ambos combatientes realizan su tirada de CUE (pudiendo acentuar esta acción con Fuerza, Agilidad, Defensa Personal...); el que obtiene mayor CE prevalece. El personaje reducido puede intentar escapar de su presa y en este caso se vuelven a realizar las mismas tiradas, pero aplicando un -2 al personaje inmovilizado. Un tercer intento de zafarse supone un -5 al NP. Este -5 se mantiene en cualquier intento posterior de librarse de la presa. En caso de que varias personas traten de reducir a un mismo personaje, las diferentes CE de cada uno se acumulan, contra la CE única del reducido.

## **RECIBIENDO\_DAÑO | PERDIENDO\_SALUD**

Cuando un personaje recibe Puntos de Daño, debe restar el equivalente de sus Puntos de Salud. La Tabla de Combate detalla algunos efectos adicionales al daño, que tienen que ver con complicaciones al recibir mucho daño de un solo golpe, hemorragias, inconsciencia... Cada jugador debe controlar el estado de sus puntuaciones y tener en cuenta que los valores más bajos de Salud suponen modificadores negativos a las acciones del personaje. Consulta la sección Salud, para informarte sobre la recuperación de Puntos de Salud.

## **OTROS\_FACTORES\_PELIGROSOS**

**Fuego:** Siempre que un personaje se vea expuesto a la furia del fuego, deberás determinar si el tamaño del mismo es pequeño (una antorcha, un libro ardiendo...), mediano (ser rociado con un spray inflamado, una hoguera...) o grande (estar en un edificio en llamas).

- **Pequeño:** Cada 5 segmentos de acción (unos 15 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.
- **Mediano:** Cada 3 segmentos de acción (unos 6 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.
- **Grande:** Cada segmento de acción (3 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.

Esto es aplicable también a vapores calientes o cosas similares. Los ácidos deberían funcionar diferente, pues según su clase son más o menos corrosivos; en general, tienden a ser tan letales como el fuego, así que podrías determinar que cada segmento (3 segundos) de contacto de un ácido con la piel supone recibir 1 punto de daño.



**Asfixia:** Cada 5 segmentos de acción (unos 15 segundos), que el personaje esté privado de oxígeno, recibe 1 punto de daño. La diferencia con el fuego o las caídas está en que recuperará los Puntos de Salud al mismo ritmo si logra acceder de nuevo a un ambiente respirable. Si el personaje pierde toda su Salud por falta de aire, quedará inconsciente debido a la hipoxia. Aún puede tener alguna oportunidad si recibe atención urgente, pero a cada minuto la posibilidad de un infarto o de daños neuronales irreversibles, aumentará. Si el personaje recibe oxígeno (mascarilla, una traqueotomía o mediante una respiración boca a boca), recuperará los Puntos de Salud tal y como hemos indicado, siempre y cuando no haya pasado demasiado tiempo en parada respiratoria.

Esta norma de recuperación no debería incluir los gases venenosos que podrían tener efectos más permanentes sobre el físico del personaje.

**Caídas, accidentes y golpes horribles:** En resumen, todo aquello que hace que el cuerpo del personaje impacte bruscamente contra otras superficies duras y peligrosas. También aquí hay infinidad de variaciones imposibles de reflejar, por lo que hemos creado un baremo approximativo:

- Caídas de 3 a 5 metros - chocar contra algo a 60 km/h: 1d6 dividido entre dos Puntos de Daño

- Caídas de 6 a 10 metros - chocar contra algo a 120 km/h: 1d6 puntos de daño.
- Caídas desde más de 10 metros / chocar contra algo a 180 km/h: 1d6 multiplicado por 2 puntos de daño... efectivamente, la muerte está bastante asegurada a no ser que tenga mucha suerte.

**Temperaturas letales:** un personaje expuesto a altísimas o bajísimas temperaturas corre el peligro de morir. Según lo baja o alta que sea (estamos hablando de valores inferiores a los 20 grados celsius bajo cero, o superiores a los 60 grados celsius) el Guía debe determinar los efectos del daño, a su criterio y con la aprobación del resto de los jugadores.

## EL\_AXIOMA\_DEFINITIVO

Tal y como dijo Fritz Lang: "Toda regla debe ser olvidada". Con esto pretendemos dejar claro que, si *Estrellas Anónimas* se convierte en una opción para tu ocio habitual, seguramente encontrarás tu propia manera de hacer algunas cosas, variando, renovando o simplemente ignorando aquellas partes de la normativa que no te resulten de interés. La normativa es una ayuda para dar estructura a los Escenarios, pero solo tú tienes la chispa que las hará interesantes... Y eso no tiene nada que ver con tiradas o números.



## CAPÍTULO 6: ORFEO EN LOS INFIERNOS LOS PROTAGONISTAS

*Estrellas Anónimas* es, en gran parte, un *Ready to Play*, o sea, material listo para ser jugado. Muestra de ello es el Escenario que te hemos presentado en las páginas anteriores, en el que todo estaba pre-cocinado para que no tuvieras que hacer trabajo extra. Pero el género *psycho-killer* da para mucho más. Nuestra historia, con algo de suerte, ha podido inspirar muchas otras en tu cabeza; y son precisamente los siguientes capítulos los que te ofrecen herramientas para crear tu propio Escenario de juego.

En este capítulo te mostraremos cómo crear a los Protagonistas (PR) de tu historia, los personajes que controlarán los jugadores y que deberán enfrentarse al horror del asesino. Desde miembros de las fuerzas del orden hasta civiles que tratan de evitar que ocurra lo peor, pasando por despreocupados teenagers que deberán concentrar su escasa sesera en sobrevivir. Las buenas historias siempre están pobladas por personajes interesantes que, en alquimia narrativa, forman un todo con el argumento y fusionan sus propios trasfondos y dramas personales con los conflictos presentados. Y es que, por interesante que sea el argumento, no capturará el interés de nadie, a menos que veamos el efecto que los

conflictos causan sobre los protagonistas. Crear un PR interesante requiere de cierta concentración, inspiración dramática y tiempo. No siempre dispondrás de todo eso, así que *Estrellas Anónimas* propone partir de elementos muy básicos, para después ir madurándolos al gusto.

### LA HOJA DE PROTAGONISTA (HPR)

Nuestras vidas no se pueden detallar en un conjunto de notas, principalmente porque no habría cuaderno o disco duro capaz de albergar todo lo que somos, por simple y monótona que pueda parecernos nuestra vida en algunos momentos. Por otro lado, una historia no es como la vida, sino que es un teatro donde se exponen unos conflictos muy concretos, un microuniverso que simula la vida. Por eso, nuestros PR no necesitan ser tan detallados ni complejos como nosotros; solo deben parecerlo. Escritores y guionistas han elaborado métodos más o menos complejos a lo largo de los siglos para generar los personajes de sus historias, y no hay un método mejor que otro. Lo que sí está claro es que hay que anotar una serie de rasgos clave que sirvan como punto de partida para la interpretación y que otorguen dimensión a dicho alter ego. En los juegos de rol, además, tenemos la

necesidad de concretar un poco más sus capacidades, habitualmente de manera numérica, para determinar cómo se enfrentan a ciertos retos del juego regidos por una normativa. Todo ello nos ayudará a determinar qué posibilidades tienen de hacer las cosas bien o mal. Para tal efecto existe la Hoja de Protagonista (HPR), que no es más que un lugar donde ubicar aquello que suele ser de más utilidad durante el juego, una mezcla de números y palabras clave que evocan, a modo de receta magistral, al personaje en el mundo de juego y en los fértiles páramos de nuestra imaginación.

Una vez hayas decidido que vas a jugar un Escenario y que necesitas PR que lo interpreten, no tienes más que imprimir o fotocopiar las HPR que necesites (tienes la plantilla en blanco al final del libro) y completar el proceso de creación, paso a paso.

### **CREAR\_EL\_PROTAGONISTA:\_PASO\_A\_PASO**

Antes de escribir tienes que pensar y encontrar la semilla, la chispa que será el punto de partida del PR. Si estás leyendo *Estrellas Anónimas* sin duda eres una persona con una creatividad inquieta, así que es de esperar que te vengan a la cabeza torrentes de ideas sobre personajes que pueden ser creados. Hay que observar con cariño ese puñado de semillas y valorar cuál dará el mejor fruto. Los personajes que están basados en pautas simples suelen encajar en historias que tienen un discurrir más sencillo (las de supervivencia), mientras que los personajes más inusuales y complejos encajarán mejor en una historia más sofisticada (las de investigación).

Un jugador no sabe, de antemano, cual es el destino de su PR; la incertidumbre de la historia que va a ser jugada puede deparar muchas sorpresas inesperadas. El jugador debe hacer algunas preguntas al Guía, en relación al tipo de Escenario que van a jugar. Por supuesto, el Guía no revelará más de lo debido, pero sí lo necesario para facilitar un contexto, una ambientación, un tono, que faciliten la concepción creativa del PR.

Un buen ejercicio de visualización creativa podría ser imaginar la idea primaria del personaje como un dibujo -conceptual- en el que podemos utilizar un solo color: «será un concienzudo agente del departamento homicidios». O varios colores diferentes: «será un reservado agente, norteamericano, criado en un ambiente estricto y con un fuerte carácter agriado por una vida repleta de problemas».

Tras visualizar esas ideas iniciales, no hay nada mejor que charlar con el Guía y compartir unos relajados minutos ante un café, intercambiando puntos de vista y sugerencias; esto obrará milagros y abrirá el apetito hacia las

sesiones de juego. Una vez te convenzan las ideas que tienes como punto de partida, llega el momento de contestar a...

### **LAS GRANDES PREGUNTAS: EL TRASFONDO**

Habrá oído alguna vez que, para plantear una perspectiva, hay que utilizar como mínimo tres puntos de referencia. Curiosamente la perspectiva narrativa que necesita un personaje también depende de tres puntos clave: su **pasado**, su **presente** y sus **sueños de futuro**. Contestando las siguientes tres preguntas, el personaje estará ubicado en el espacio-tiempo con tanta precisión como seas capaz de darle. Este bloque de información recibe el nombre de Trasfondo, y no existe una plantilla ni nada similar para escribirlo, precisamente porque puede cobrar muchas formas y su longitud puede ser variable, según decidas generar más o menos información. Lo habitual es utilizar un cuaderno o unas hojas adicionales, puede que incluso un pequeño diario. El Trasfondo se configura básicamente a partir de un texto escrito, a mano -para los románticos-, o en el ordenador; es muy recomendable recurrir también a fotografías, dibujos e incluso objetos que puedan ayudar a imaginar el Trasfondo.

#### **Primera Pregunta: ¿De dónde viene?**

¿Quién no ha leído alguna vez esa frase de que en nuestros primeros años de vida se forja la mayor parte de nuestro carácter? El entorno en el que hemos crecido y vivido, desde la más tierna infancia hasta hoy, nos ha moldeado como el viento y la lluvia moldean las piedras a su paso. Nadie escapa a la realidad de su entorno. Cuando contestes a esta pregunta puedes decidir describirlo con un vistazo general de pocas frases, o puedes optar por una descripción más detallada, en forma de relato o por bloques. Para esto hay que pensar un poco en los elementos comunes que configuran nuestras vidas y nos forjan como personas, como por ejemplo:

- El lugar de nacimiento, el mes, el horóscopo, las condiciones climáticas, sociales y económicas del lugar... Cualquier detalle relevante sobre el entorno donde sucedió la infancia.
- El entorno familiar directo: padres, hermanos y familia muy cercana. Aquellos que nos vieron dar nuestros primeros pasos.
- Entorno familiar indirecto: abuelos, tíos, los amigos de la familia y todas aquellas personas que nos hicieron descubrir que más allá de nuestro hogar existían otras vidas, otras gentes y otros mundos.
- El trabajo de papá y mamá, la economía doméstica, el hogar de los primeros recuerdos...

- El primer día de escuela, los primeros amigos, las primeras vacaciones, las primeras gamberradas. La primera gran tristeza y alegría, el primer amor, el primer beso... en definitiva, todas esas primeras veces que consiguieron que las cosas se convirtieran en recuerdos más o menos agradables durante la infancia.
- El primer trabajo, la primera novia, el primer coche. La universidad, el primer encuentro erótico... Todo lo importante que vamos descubriendo y atesorando según avanzamos por el sendero adulto.

El Guía puede proponer al jugador que incluya algunos elementos concretos en el Trasfondo, para que encajen con el desarrollo del argumento. Por ejemplo, podría pedir que el personaje tuviese un tío llamado Sebastián que solo aparece el día de Navidad y luego desaparece con tristeza al anochecer. Elementos como éste aseguran ganchos futuros con el argumento y emocionantes incertidumbres que se pueden resolver en el Escenario.

### **Segunda Pregunta: ¿Cuál es su situación actual?**

Es necesario conocer la situación general del PR en el momento de comenzar la historia. Si pensamos en nuestra propia vida seguramente encontramos elementos comunes que pueden servirnos para contestar algunas preguntas:

- Dedicación profesional actual, sueldo, ambiente de trabajo...
- Estado de vida familiar...
- Vida social, relaciones sentimentales...
- Lugar de residencia, status económico...
- Estado anímico...
- Etc...

En ocasiones, el Guía puede sugerir o plantear con el jugador algunos aspectos concretos de la situación actual para que encajen mejor con el argumento. Por ejemplo podría pedir que el personaje viva en una zona residencial concreta, o que tenga una novia llamada Clarice. Cualquier puente emocional entre el Trasfondo del PR y la historia será de gran valor.

### **Tercera Pregunta: ¿A dónde se dirige?**

Exceptuando algún iluminado de la Nueva Era que dice vivir solo el presente, el resto de los humildes mortales que caminamos por el mundo nos alimentamos de sueños por cumplir y esperanzas que satisfacer. Sin sueños

no hay energía que guie nuestros pasos. Estos objetivos pueden ser más o menos ambiciosos, según el PR que estemos diseñando, pero normalmente se dividirán en los siguientes tres tipos:

- ¿Qué hará a corto plazo?: Mañana, pasado, o dentro de dos semanas. Quizá ir a la fiesta de un colega, o una escapada de fin de semana.
- ¿Qué desea a medio plazo?: Dentro de unos meses, o pocos años. ¿Puede que encontrar un trabajo mejor, o tener pareja formal?
- ¿Qué sueños de futuro alberga?: Dentro de muchos años, en el futuro remoto. ¿Un hogar tranquilo y una familia feliz? ¿Reconocimiento y fama? ¿Riqueza? ¿Serenidad?

De nuevo, el Guía puede sugerir alguna dirección que convenga para el argumento. Es más, indicar los posibles pasos a seguir de un personaje suele ser uno de los recursos más utilizados para comenzar una historia. ¿Cuántas veces ha dado inicio un relato con un viaje en busca de algo, o de alguien, o con el comienzo de un nuevo trabajo, o con la necesidad de resolver algún asunto que obsesiona al personaje? Como ves, los objetivos son el mejor recurso de un Guía para visualizar hacia donde van los personajes de su historia y cual será su motivación. Si imaginamos un personaje que está obsesionado por vengar la muerte de sus padres, sería lógico pensar que la historia tenderá hacia la consecución de su objetivo, y no se desviará hacia cosas que no sean de su interés.

### **El Trasfondo es vital**

Más allá de la importancia narrativa y sugerente del Trasfondo, nos encontramos con una herramienta primordial para el desarrollo del juego. En un sistema tan abierto y poco táctico como *Simulación Vital*, el Trasfondo es el principal aliado para justificar si un PR conoce o está capacitado para hacer ciertas cosas durante el desarrollo del juego, más allá de lo que esté apuntado en su HPR. Por ejemplo, si el Trasfondo de un PR expone que ha pasado una larga temporada de su infancia en una casa de campo, el jugador podrá argumentar, en caso necesario, que su PR conoce algunas cosas sobre las plantas más comunes, los cantos de ciertos tipos de pájaros, cómo subir a un árbol y, en suma, sobre todo aquello que la imaginación pueda relacionar de manera coherente con los conocimientos que pueden obtenerse viviendo en el campo. Por el contrario, todo lo que no esté reflejado en el Trasfondo, o se sobreentienda a partir del mismo, queda fuera de la influencia del PR. Puede suceder que, por un descuido o por una decisión tardía, un jugador defienda que su PR conoce ciertas habilidades aunque no haya

comentado nada en su Trasfondo. No hay ningún motivo para negarse a ampliar una laguna en el trasfondo, en el momento necesario, siempre y cuando esto se haga con una vocación narrativa. Eso sí, todos deberían velar por la coherencia en estas decisiones. No es tolerable que un jugador incorpore todas y cada una de sus necesidades solo por facilitar sus tiradas. Hacerlo de vez en cuando enriquece al PR; abusar, por el contrario, romperá toda magia en la narración.

### **Los Pequeños-Grandes detalles: Estética**

Una cosa es lo que somos y otra -a menudo diferente- lo que mostramos. La estética de un personaje sirve tanto para evidenciar ciertos rasgos de su personalidad como para ocultar otros. La estética es, en suma, una máscara que utilizamos para presentarnos constantemente en sociedad. Algunas veces las apariencias son lo que parecen, pero otras... descubrimos que juzgar a primera vista puede resultar una mala idea. La estética del personaje es uno de los puntos más sencillos de concretar porque, en general, tenemos bastante facilidad para visualizar imágenes antes que palabras; podemos utilizar como referencia fotografías o dibujos; como mínimo dedicar unas líneas a describir la fisionomía general: el tono de la piel, el color de ojos y pelo; la intensidad de la mirada; la expresión habitual de su rostro; el tipo de indumentaria... Y para los que gusten de disfrazarse, no hay mejor ocasión que ésta para pensar en qué nos pondremos para interpretar al PR en las sesiones de juego. Todo lo que estimule la imaginación y ayude a crear una imagen entretenida del PR es recomendable.

## **APTITUDES**

Las Aptitudes son las características numéricas más esenciales del personaje, tres conceptos básicos que representan su estructura principal, basados en la conocida separación entre cuerpo (CUE), mente (MEN) y eso que llamamos alma, corazón o espíritu (ESP). Las Aptitudes tienen valores potenciales de 1 a 10, pero sus valores habituales suelen oscilar entre los 3 y los 8 puntos.

### **Cuerpo (CUE)**

Abarca campos como la agilidad, la elasticidad, la fuerza, la resistencia física, el estado del sistema immunológico, la destreza manual... Es como hacer una media con las capacidades físicas del personaje, obteniendo una puntuación general. Alguien con un elevada puntuación de CUE puede parecer muy ágil, mientras que otro puede destacar por su corpulencia: ambos pueden resolver a su manera una dificultad física usando los recursos de su cuerpo, a través de su CUE, aunque evidentemente la manera de llegar al resultado será diferente. Las tiradas de CUE se realizan cuando el personaje debe enfrentarse a

retos físicos, atléticos, de destreza, de aguante, de fortaleza, etc... El jugador puede destacar algún rasgo de su CUE a través de los Acentos, como verás un poco más adelante.

### **Mente (MEN)**

Abarca campos como la inteligencia, la memoria, la lógica, los procesos matemáticos, y en resumen, todos los aspectos racionales del pensamiento humano; la puntuación hace una media con todo esto y nos ofrece un número que el personaje puede utilizar cuando se enfrenta a retos en los que debe que utilizar la parte analítica y racional de su cerebro. Una elevada MEN no significa, forzosamente, que el personaje sea bueno en todo lo que significa usar la cabeza; podría ser astuto, o tener gran facilidad para recordar cada detalle que necesita... Todo depende del contexto de Trasfondo que se haya sugerido. Los Acentos, que se explican más adelante, ayudan a especializar ciertos aspectos mentales del PR.

### **Espíritu (ESP)**

Sin entrar en una discusión filosófica, *Estrellas Anónimas* establece que en todos los seres conscientes habita una energía primigenia, un instinto que no se enmarca dentro de las pautas de la lógica, y que forma parte de su fuerza vital. Esta luz, cuyo origen y canalización tratan de disputarse religiones y credos diversos, es parte de nosotros y nuestra actitud ante la vida. Hay gente que lo llama sexto sentido o alma, pero la palabra espíritu resulta más evocadora. El ESP se utiliza para determinar las reacciones animicas de los personajes y sirve de base para su estructura emocional.

### **Determinando Aptitudes Principales**

Para establecer la puntuación inicial de cada una de las Aptitudes Principales el jugador debe tirar tantas veces 1d10 para obtener tantos resultados en la tabla y asignarlos como se desee. El objetivo es conseguir un resultado acorde con el concepto de PR que tiene en mente.

RESULTADO D10	VALOR APTITUD
10	8
9	7
7-8	6
5-6	5
3-4	4
1-2	3



A parte de las tres Aptitudes principales, los personajes tienen también dos Aptitudes derivadas que intervendrán a menudo en el discurrir de la historia:

#### **Sentidos y Reflejos (SYR)**

Esta puntuación es una sencilla media con las capacidades de percepción del personaje. Una alta puntuación nos está definiendo a alguien con facilidad para percibir claramente su entorno y los sucesos que ocurren en él, mientras que una puntuación mediocre nos habla de una persona ciertamente ajena a lo que ocurre a su alrededor. Es importante saber que la puntuación de SYR tiene una influencia activa y pasiva en la historia; o sea, el personaje utiliza sus SYR constantemente, incluso sin ser consciente; o puede utilizar la puntuación como posibilidad de percibir algo activamente, como por ejemplo, cuando quiere buscar algo a su alrededor.

#### **Sociabilidad (SOC)**

Esta puntuación refleja la habilidad social de un personaje; permite valorar su capacidad de relacionarse, más o menos satisfactoriamente, en un entorno social; resume factores conscientes e inconscientes de la persona, como sus gestos, sus miradas, sus palabras, la tensión de sus facciones... Todo aquello que saca a relucir su personalidad. Una puntuación elevada nos está definiendo a un personaje altamente sociable, con facilidad para relacionarse con otras personas, expresar claramente sus ideas, mostrar su atractivo, etc. Un PR con un valor bajo debería ser interpretado como antisocial o con problemas de comunicación, quizás introspectivo. Como puedes suponer, esta Aptitud Secundaria es muy importante a la hora de

interpretar al PR, porque establece el grado de relación con los demás.

#### **Determinando Aptitudes Derivadas**

La Puntuación de SYR se obtienen sumando CUE + MEN y dividiendo el resultado entre 2. En caso de decimales, redondear hacia arriba. Así un PR que tenga CUE 5 y MEN 4, tendría una Puntuación de 5 en SYR.

Para obtener la Puntuación de SOC hay que sumar MEN + ESP y dividir el resultado entre 2, redondeando hacia arriba en caso de haber decimales.

#### **Uso de las Aptitudes**

Absolutamente todas las tiradas de *Estrellas Anónimas* se realizan teniendo en cuenta los valores de las Aptitudes de los personajes. Cuando aparece un conflicto a resolver, el Guía anuncia una tirada sobre determinada Aptitud. Dicha puntuación establece el Número Posibilidad (NP) a vencer. El personaje lanza los dados y si el resultado es igual o inferior al NP tienen éxito, mientras que si el dado ha marcado un valor superior, la acción fracasa.

#### **Ejemplo de uso de las Aptitudes**

Alanis pretende hacer creer al portero del local que es una de las invitadas a la fiesta de esta noche. Trata de mostrarse convincentemente contrariada cuando el gorila le comenta que su nombre no está apuntado, y amenaza con llamar "al jefe" si no la deja entrar de inmediato. El Guía solicita una tirada de Sociabilidad (SOC). Alanis tiene SOC 4, así que el Número Posibilidad (NP) es 4. Eso quiere decir que un resultado igual o inferior a 4 en

*la tirada es un éxito. Lamentablemente, el jugador lanza el dado y obtiene un 6. El gorila, incómodo ante el espectáculo que está causando Alanis la agarra fuertemente del hombro y la aparta de la cola, poniendo punto final a la conversación con una mirada violenta.*

## SALUD

Estos puntos determinan lo sano y funcional que está el personaje. Con las heridas, las enfermedades y otros factores atenuantes, la Salud disminuye y aumenta el riesgo de sufrir lesiones graves o incluso morir.

Cuando un personaje recibe un golpe, un ataque, o es víctima de algún factor que pueda debilitarle o hacerle daño, puede perder puntos de Salud. Si esto ocurre, hay que ir añadiendo marcas, hacia abajo. Mientras no llegue a la zona donde hay números en negativo, el PR no se ve afectado por ningún efecto adverso; pero una vez se lleve a estas casillas, hay que aplicar dicho penalizador a cualquier NP en las tiradas. Cuando la Salud llega a 0 el personaje cae inconsciente; cuando sobrepasa ese último punto, muere; así que, cuidado con las imprudencias innecesarias.

### Determinando la Salud

Todo personaje empieza con un valor de Salud que depende de su valor en CUE. Consulta la siguiente tabla:

PUNTUACIÓN CUE	PUNTUACIÓN SALUD
8	10
7	9
6	8
5	7
4	6
3	5

Puede darse la circunstancia -por el Trasfondo del PR o por motivos del argumento- de que un personaje comience la historia con una mala Salud; puede que esté herido, tenga una enfermedad o sea adicto a alguna sustancia perjudicial... En estos casos el PR puede tener un valor de Salud por debajo del valor que debería tener en condiciones normales. Que ésto sea transitorio o permanente dependerá también de la capacidad del PR para sobreponerse al factor atenuante.

## Recuperando Salud

En condiciones normales, los personajes recuperan los puntos de Salud perdidos a razón de 1 cada día. Pero esto solo es aplicable si el personaje se cuida (o le cuidan) correctamente. Los puntos perdidos por contusiones o golpes sin herida o rotura, se recuperan con algo de reposo, mientras que las heridas y las roturas necesitan atención médica. Si el personaje no recibe atención médica en estos casos, su tiempo de recuperación aumentará a razón de 1 punto de Salud recuperado por cada tres días transcurridos. En algunos casos extremos (como una gran hemorragia, un órgano dañado, una rotura masiva de huesos o tejidos) el cuerpo será incapaz de recuperarse a menos que se reciba atención urgente y especializada; usa el sentido común. El personaje deberá ser atendido por un equipo médico (como Guía puedes plantear una tirada por parte del médico/traumatólogo/cirujano si crees que la situación es muy grave) y una vez superada la operación, la Salud se recuperará a razón de 1 punto cada seis días.

## ÁNIMO

En *Estrellas Anónimas*, el Ánimo es un factor fundamental para valorar el efecto dramático que tienen los sucesos de la historia sobre los personajes; podríamos definirlo como el lazo emocional que une al personaje con lo que le rodea, sean otros personajes, los entornos o los sucesos de la historia. Se trata de un rasgo muy variable, quizás el más variable de todos los que encontramos en la HPR. Mantener un óptimo estado de Ánimo en el PR es uno de los grandes retos para el jugador de *Estrellas Anónimas*, ya que si el personaje se desanima puede sufrir penalizadores que entorpecen su vida cotidiana; por el contrario, una moral alta facilitará las cosas.

Como puedes observar en la HPR, hay ciertos elementos destacados en la parte más baja del Ánimo (las dos últimas casillas) y en la parte más alta (las dos primeras casillas). Estas casillas tienen una forma diferente para subrayar que el PR se encuentra en un estado de Ánimo alterado. Las puntuaciones altas de Ánimo se benefician de la posibilidad de repetir tiradas de Aptitudes. Si el PR alcanza la casilla 9 (R1) significa que puede repetirse cualquier tirada una vez; la casilla 10 (R2), permite repetir dos veces la tirada. Por el contrario, las dos casillas inferiores de Ánimo tienen penalizadores (de -1 a -2) que se aplican a cualquier NP mientras el PR siga así de desanimado.

### Determinando el Ánimo

Como indica la siguiente tabla, el valor base de Ánimo depende de la puntuación de ESP. Todos los PR comienzan con su Ánimo en la Zona Serena (el valor representado con casillas circulares). Los sucesos de la historia hacen subir y bajar el Ánimo, pero siempre debemos

recordar el Ánimo Base, para cuando el PR recupere la calma y vuelva a su humor habitual.

PUNTUACIÓN ESP	PUNTUACIÓN ÁNIMO
8	7
6-7	6
4-5	5
3	4

### Recuperando Ánimo

El Ánimo varía en ciertas ocasiones, cuando los sentimientos del personaje se vean afectados por sucesos y personajes de la historia. Cualquier variación, positiva o negativa, del Ánimo, vuelve a su valor base a razón de 1 punto por hora. En el caso de sucesos especialmente traumáticos, puedes determinar que la recuperación de Ánimo sea a razón de 1 punto cada 3 horas.

### ACENTOS

Los Acentos aportan detalle y, como se suele decir, los detalles marcan la diferencia. La zona central de la HPR se reserva para anotar los Acentos; un Acento es una habilidad, talento o rasgo de personalidad del PR, cosas que sabe hacer notablemente bien y en las que destaca por encima del resto de sus habilidades. Los Acentos también definen defectos que le marcan y le impiden resolver favorablemente ciertos aspectos cotidianos. No se trata de una lista de todo lo que el PR sabe hacer, solo de aquello en lo que realmente destaca, para bien o para mal. Se presupone que un PR es capaz de hacer toda una serie de cosas lógicas y cotidianas a partir de su Trasfondo: un policía de New York tiene conocimientos esenciales de todo aquello que, lógicamente, necesita hacer un policía, como los papeleos burocráticos de una denuncia, la lectura de derechos a los arrestados, protocolos de registro, manejar las armas reglamentarias... Para estos asuntos "comunes" no son necesarios los Acentos; basta con que el jugador argumente mínimamente que, según el Trasfondo del PR, se supone que puede hacerlo. Si resulta lógico, debes permitir que haga una tirada. Solo debes prestar atención a aquellos conocimientos y habilidades que realmente sean especializadas. En estos casos los PR deben poseer acentos específicos (como por ejemplo el Acento Submundo Criminal de Alanis, una de las PR del Escenario que te presentamos en la segunda parte de *Estrellas Anónimas*, que la convierte en alguien especializado en los bajos fondos). Si consideras que una acción es demasiado específica

para formar parte de la "cultura general" que dibuja el Trasfondo del PR, simplemente no permitas la tirada.

### Decidir los Acentos

Todos los PR disponen de 12 puntos para comprar Acentos.

10 de ellos deben invertirlos en Acentos positivos y están obligados a usar 2 puntos para Acentos Negativos. En cambio, los Secundarios disponen únicamente de 5 puntos para Acentos positivos y uno para Acentos negativos. Esto es así para facilitar la tarea del Guía; al condensar los Acentos de los Secundarios resulta más fácil extenderlos y que los PR capten rápido aquello en lo que destacan (como aliados o enemigos). No obstante, siéntete libre de crear un Secundario con el mismo detalle que si se tratase de un PR, si lo crees conveniente.

Comprar Acentos a rango +1 vale 1 punto. Comprar Acentos a rango +2 vale 2 puntos, y 3 puntos comprarlos a nivel 2R.

Cada punto adicional que el PR invierta en un Acento negativo se ve recompensado por la misma cantidad de puntos positivos. De este modo, un PR que decida invertir 3 puntos en Acentos Negativos, en lugar de los 2 obligatorios, obtiene 1 punto adicional a repartir en Acentos Positivos.

### Acentos Positivos

Como ahora se expone, los Acentos pueden tener tres niveles de intensidad diferentes.

1. Los Acentos Destacados Positivos suponen un +1 al NP de la tirada. Se expresan así: *Nombre Acento +1*
2. Los Acentos Muy Destacados Positivos suponen un +2 al NP de la tirada. Se expresan así: *Nombre Acento +2*
3. Los Acentos Excepcionales Positivos suponen igualmente un +2 al NP de la tirada y, además, permiten al PR repetir la tirada en caso de que no le convenga el primer resultado. Este tipo de Acentos es muy poco habitual y solo queda al alcance de un verdadero maestro. Se expresan así: *Nombre Acento +2R*

### Acentos negativos

Todo no van a ser facilidades y gloria... Las cosas a veces salen mal. Los Acentos Negativos, aunque menos numerosos, también forman parte de la esencia del personaje. Si esto fuese un juego de estrategia, o cualquier tipo de juego competitivo, no tendría sentido otorgar al personaje ningún defecto que pueda entorpecer sus acciones, pero *Estrellas Anónimas* es un juego sobre construir historias... Y hay pocas cosas más dramáticas (e

ACENTOS FÍSICOS Y DE TALENTO	ACENTOS DE ENTRENAMIENTO	ACENTOS ACADÉMICOS Y PROFESIONALES	ACENTOS NEGATIVOS
AGILIDAD	ACROBACIAS	AERONÁUTICA	ADICCIÓN
TRACTIVO FÍSICO	AFICIÓN	ANTROPOLOGÍA	CANSANCIO FÁCIL
BUSCAR	ARTE MARCIAL	ARQUEOLOGÍA	CEREBRO OXIDADO
CALCULAR MENTALMENTE	ATLETISMO / DEPORTE (CONCRETAR)	ARQUITECTURA	CHISTES SIEMPRE MALOS
CONCENTRARSE	BAILAR	ARTE DRAMÁTICO	DEBILIDAD MUSCULAR
CONTORSIONARSE	BUROCRACIA	ARTESANÍA	DEDOS FLOJOS Y TORPES
CONVENCER	CANTAR	ASTRONOMÍA	DIFICULTAD DE APRENDIZAJE
CORRER	CONDUCIR	AUDIOVISUALES	DIFICULTADES DE COMUNICACIÓN (TARTAMUDEZ, DISLEXIA, ETC..)
CREACIÓN ARTÍSTICA	DIPLOMACIA	BIOLOGÍA	ENANISMO
CULTURILLA GENERAL	DISFRAZARSE	CIBERNÉTICA	ENFERMEDAD O DISCAPACIDAD
DESTREZA	DISPARAR (CONCRETAR)	CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN	FALTA ABSOLUTA DE RITMO
DOCUMENTARSE / INVESTIGAR	FORZAR MECANISMOS	CRIMINOLOGÍA	GIGANTISMO
ELASTICIDAD	IDIOMA EXTRANJERO	DERECHO	GLOTÓN/A
EMPATÍA	JUEGOS DE MANOS	DISEÑO	GORDO/A
ENSEÑAR	MAÑAS (CONCRETAR)	EBANISTERÍA	INCAPAZ DE ORIENTARTE
EQUILIBRIO	MONTAR ANIMAL	ECOLOGÍA	INCULTURA
ESCONDERSE	ORATORIA	ECONOMÍA	INEPTITUD CON LAS MÁQUINAS
ESTILO PERSONAL	PELUQUERÍA / ESTÉTICA	ELECTRÓNICA	INEPTITUD PARA LOS IDIOMAS
EVALUAR	PIRATEAR	FILOSOFÍA	INVALIDEZ
FINGIR / MENTIR	PRIMEROS AUXILIOS	FÍSICA	LOS ANIMALES HU-YEN O TE ATACAN
FUERZA	TOCAR INSTRUMENTO	FOTOGRAFÍA	LOS NIÑOS NO TE SOPORTAN
HACER REÍR	TORTURAR	QUÍMICA	MAL ALIENTO
IMITAR	VENDER	GENÉTICA	MALA MEMORIA
INFLUIR	ETC...	GEOLOGÍA	METEPATAS
INTEGRARSE		HISTORIA	NEFASTO ESTILO PERSONAL
INTUICIÓN		INGENIERÍA	¡¡¡NO SÉ NADAR!!!
MANDO		INFORMÁTICA	NULIDAD DEPORTIVA
MEMORIZAR		FARMACOLOGÍA	POCO AGRACIADO/A, FEO/A O REPULSIVO/A
ORIENTARSE		FILOLOGÍA	PUNTERÍA HORRIBLE
PELEAR		GASTRONOMÍA	RIGIDEZ CORPORAL
PUNTERÍA DE ORO		JARDINERÍA	SENTIDO ATROFIADO (ELEGIR TIPO)
RESISTENCIA		LAMPISTERÍA	TICS INSOPIRABLES (PARA LOS DEMAS)
SEDUCIR		LITERATURA	TORPEZA
SENIDO DESARROLLADO (TIPO)		MATEMÁTICAS	VOZ HORRIBLE
TOCAR LA FIBRA		MEDICINA	ETC...
TRATAR CON ANIMALES		MECÁNICA	
TRATAR CON NIÑOS		METALURGIA	
TREPAR / ESCALAR		METEOROLOGÍA	
VOZ BONITA		MÚSICA	
ETC...		OCULTISMO	
		PARAPSICOLOGÍA	
		POLÍTICA	
		PSICOLOGÍA	
		TEOLOGÍA	
		VETERINARIA	
		ZOOLOGÍA	
		ETC...	

interesantes) que un personaje imperfecto, capaz de equivocarse. Este pequeño detalle manifiesta su «humanidad», su carácter real y, en cierta medida vulnerable, dentro del universo del juego. Cada error, cada metedura de pata de su PR, añade sabor a la historia, alimentando el drama y dando lugar a situaciones interesantes - a veces cómicas - que pasarán a formar parte de la esencia de la historia. Como Guía debes velar, en todo caso, por el cumplimiento de esta norma. Si detectas que algún jugador ignora repetidamente la influencia de sus Acentos Negativos, harás bien en recordar su uso al jugador.

Los Acentos Negativos solo tienen dos niveles de intensidad. Aquí los tienes, junto a sus efectos sobre las tiradas:

1. Los Acentos Destacados Negativos suponen un -1 al NP de la tirada. Se expresan así: *Nombre Acento -1*
2. Los Acentos Muy Destacados Negativos suponen un -2 al NP de la tirada. Se expresan así: *Nombre Acento -2*

### Acentuar una acción

Se dice que un personaje está acentuando una acción cuando anuncia que puede utilizar uno de sus Acentos para favorecer/entorpecer una de sus tiradas. Es tarea del jugador comunicar que acentúa la acción, ya que, lógicamente, como Guía no puedes estar pendiente en todo momento de la lista de Acentos de cada jugador. Una vez anunciada la intención de acentuar la acción debes valorar si la propuesta es adecuada o no para la acción que va a realizarse. En caso afirmativo, el PR puede aplicar su bonificador/penalizador a la posibilidad, según el nivel del Acento.

### EXPERIENCIA Y TIRADAS EXTRA

Las personas que han acumulado experiencia en la vida tienen a su favor el haberse encontrado anteriormente con ciertos retos que resolver; esa perspectiva les otorga

una mayor seguridad y, por lo tanto, una capacidad para conseguir lo que se proponen con mayores garantías de éxito. La juventud o la inactividad, en cambio, son malas consejeras para evitar errores. En *Estrellas Anónimas*, la experiencia que un personaje ha acumulado en la vida tiene un efecto notable en su capacidad para hacer las cosas. Todos los PR comienzan su andadura en la historia con un valor de Experiencia basado en la tabla que tienes al pie de la página y que cruza la edad del personaje con su trayectoria vital.

Cada 10 puntos de Experiencia otorgan 1 Tirada Extra por sesión, lo cual equivale a tener una tirada «en la manga», para solventar una situación desastrosa o mejorar una tirada clave. Observa que se ha dicho, por sesión y no por historia. Las tiradas no usadas no pueden acumularse de cara a otras sesiones. Es parte de la diversión saber cómo y cuándo utilizarlas.

Acumular puntos para poder repetir tiradas no es el único uso de la Experiencia. También pueden invertirse puntos para mejorar, de manera permanente, alguno de los rasgos de los personajes, según la siguiente tabla.

COMPRA DE MEJORAS EN BASE A EXPERIENCIA	
MEJORA	EXPERIENCIA REQUERIDA
AUMENTAR APTITUD 1 PUNTO	10
MEJORAR ACENTO +1 A +2	6
MEJORAR ACENTO +2 A +2R	8
ELIMINAR ACENTO NEGATIVO -1	5
MEJORAR ACENTO NEGATIVO -2 A -1	6
COMPRAR NUEVO ACENTO +1	3

### PUNTOS DE EXPERIENCIA INICIALES EN FUNCIÓN DE LA EDAD Y LA TRAYECTORIA VITAL

EDAD	VIDA TRANQUILA	VIDA NORMAL	VIDA AGITADA
INFANCIA	0	2	4
JUVENTUD	2	4	7
ADULTEZ	4	7	12
MADUREZ	8	12	18
VEJEZ	12	17	22



## CAPÍTULO 7: PERFILES CRIMINALES EL RASTRO DE SANGRE

Más allá de los miedos sobrenaturales, no hay figura que nos aterre más que la del *psycho-killer*. Esto es así porque son tan humanos como nosotros, porque podría ser cualquier vecino con el que nos cruzamos cada mañana. Porque su maldad se esconde en una pieza desencajada dentro de su mente y de nuestra sociedad, alterando los límites de la realidad a los que estamos acostumbrados de una forma a la que no podemos dar la espalda escudándonos en supersticiones o creencias.

Si hay un punto clave sobre el que construir tus historias, además de los PR, este es sin duda la némesis contra los que estos van a enfrentarse. La figura del asesino es clave pues a su alrededor se teje la historia que tus jugadores van a vivir. Ya sea investigando o huyendo de él, en su perfil y sus acciones recae gran parte del peso de la historia. Definir a estos importantes SEC en *Estrellas Anónimas* puede hacerse de manera sencilla, al igual que la creación de PR. Por un lado te ofrecemos unas plantillas que reflejan muchos arquetipos de *psycho-killers* listos para usar, y por otro te damos la opción de que diseñes a este importante SEC desde cero. Como siempre,

usar un método u otro va a depender del tipo de historia que quieras contar y del tiempo de que dispongas para prepararla.

### PARTIENDO DESDE CERO

En general las historias de Investigación van a necesitar un *psycho-killer* mucho más detallado y personalizado. Cuanto mejor definas su personalidad y modus operandi mejor podrás construir la historia que los PR van a desentrañar gracias a las pistas que los actos del asesino no vayan dejando. Si te apetece crear a este SEC desde cero, puedes seguir el mismo proceso descrito en la sección de creación de PR, usando las mismas cantidades de puntos y respondiendo a las mismas preguntas acerca de su historial.

Para ayudarte a definir a personajes tan retorcidos, en la sección “En la mente del asesino” te hemos resumido características esenciales de personalidad que puedes usar para empezar, y en la sección Plantillas de asesinos tienes arquetipos con todos los cálculos del sistema de

juego ya realizados. Echar un vistazo a ambas secciones antes de ponerte a escribir te ayudará a imaginarte el personaje que estás buscando.

Al crear el Trasfondo responde a las mismas preguntas que para un PR. Cuando pienses en su pasado, de dónde viene, ten en cuenta si tuvo un historial de problemas desde la niñez, si hubo algo que le hacía no encajar en el entorno social en el que se crió. Responde también a la pregunta sobre si, hace años, cometió actos criminales que han pasado desapercibidos. Ten en cuenta que durante su vida el psicópata ha ido forjando su modus operandi, personalizándolo. Cuando imagines su situación presente, decide cómo actúa, en qué entorno social se desenvuelve y toma notas sobre las posibles escenas o pistas que ese comportamiento pueda generar. Incluso las mentes asesinas mas brillantes cometen errores o no tienen en cuenta ciertos detalles. Con esto puedes comenzar a escribir el escenario, obtener ideas para SEC, detalles, etc. sobre los que construir tu historia. En cuanto a las decisiones de futuro, estos retorcidos personajes difieren de los PR que crearás en que no tienen la vista puesta en una vida futura sino en satisfacer sus sádicas necesidades en el momento actual. Son incapaces de ver más allá del impulso hacia su objetivo. Y eso es precisamente lo que vas a tener que definir, buscar una razón para sus actos aunque sea una que solo su perturbada mente pueda entender.

## **EN\_LA\_MENTE\_DEL\_ASESINO**

Conocer los motivos que se ocultan en la mente de los *psycho-killers* queda fuera del alcance de este libro. Pero sí vamos a proponerte una serie de características esenciales si quieras crear un antagonista para una historia de corte realista como es *Estrellas Anónimas*.

A lo largo del tiempo las investigaciones en psicología criminal han ido destilando una serie de rasgos que marcan la personalidad de los psicópatas así que la mayoría de las plantillas que más adelante te proponemos hacen hincapié en algunas de estas características, focalizándolas al extremo para definir una personalidad determinada. Si quieras crear desde cero a este importante SEC, puedes empezar por definir su personalidad a partir de estos rasgos.

Si hay algo en común en todos los *psycho-killers* que el cine, la literatura o incluso la realidad nos ha hecho descubrir es su falta de remordimiento, culpa o vergüenza por sus actos. Este es el pilar central de una conducta que puede quedarse en lo molesto, de forma latente, o desencadenar un infierno de muertes y asesinatos. Es característica también su dificultad para las relaciones sociales. Su conducta puede llegar a ser extravagante y

desagradable sin que los que le rodean consigan identificar la causa real de tal comportamiento. Su falta de empatía e insensibilidad se lleva al límite: ven al resto de personas meramente como objetos, como simples cosas; o son parte del camino y herramientas o son obstáculos a superar para lograr sus objetivos. Este rasgo puede ser tan sutil que pasa desapercibido, pero en muchas ocasiones se va agudizando a medida que avanza la historia, llegando a un trato con los demás claramente cruel. Quizá empiece como una pequeña excentricidad, un rasgo difícil de identificar, pero que hace que los que le rodean a menudo compartan la idea de que “*es alguien normal pero...*”

Suelen ser personas inteligentes y de cierto encanto carismático. A pesar de todo lo anterior, emanan un misterio encantador que hace que los que le rodean sientan cierta simpatía o atracción hacia su persona. Utilizan esto de forma metódica para sus fines manipuladores. Su alta inteligencia es lógica y calculadora pero alejada en realidad de la razón. Sus actos se mecanizan y se alejan de la intuición. A pesar de todo, no muestran síntomas de delirios, nerviosismo o de pensamiento no racional. Por encima de todo destaca una forma de actuar ordenada, ajustada a los usos sociales más como estrategia que como actitud natural.

La falta de sinceridad y la tendencia a mentir de forma continuada también son rasgos cuya evidencia puede ir desde la sutilidad a lo más exacerbado, aunque suele ser más común lo primero, pues sirve mejor a sus estrategias. Junto a su carisma, muchas veces le define un comportamiento malicioso y manipulador.

Son personas cuya autoestima es altísima. Padecen un egocentrismo tal, ya sea explícito o no, que les hace actuar confiados en que sus actos son perfectos. Poco a poco desarrollan una megalomanía que los separa cada vez más de la realidad, creyendo en su omnipotencia o reflejándose en delirios de grandeza.

Tienen una incapacidad absoluta para amar en los términos que los demás lo hacemos. En las ocasiones en las que “aman”, la realidad no suele ir más allá de una conducta obsesiva hacia la otra persona o una relación fría y distante en cuanto a sentimientos. Sus relaciones afectivas son pobres y tormentosas y su vida sexual impersonal, fría y poco estable, muchas veces promiscua o marcada por necesidades excéntricas, cuando no directamente aberrantes. Su historia puede reflejar multitud de relaciones o matrimonios que acabaron mal.

Muchos comparten un historial de problemas desde la niñez. Estos problemas pueden ser tanto propios, con una tendencia a la delincuencia juvenil o a no encajar en su

grupo social demostrando sus ya latentes problemas psicopáticos, como externos, provocados por abusos, maltratos, etc. Otros simplemente tienen latente el instinto criminal y surge, sin avisos previos, en la edad adulta. De la forma más brutal e inesperada.

En general presentan una constante necesidad de obtener estímulos, una tendencia al aburrimiento que combaten constantemente llevándoles poco a poco a superar toda barrera moral o socialmente aceptada. Buscan experiencias más allá de lo que cualquiera sería capaz, llegando muchas veces a comportamientos ritualizados, conductas sexuales extremas, encontrar placer en el dolor ajeno, etc. Para ello suelen desarrollar códigos de conducta propios absolutamente extraños y que solo encajan en sus retorcidas mentes.

Repasa estos rasgos e identifica aquellos que crees que encajan mejor con el tipo de personaje que quieras crear y con el tono de la historia que quieras que la partida cuente. A partir de ahí, escribe una pequeña descripción del *psycho-killer* que te ayude más adelante a definirlo mecánicamente en cuanto a Aptitudes, Acentos y demás, y a responder a las preguntas de su Trasfondo. O si lo prefieres, y no te apetece la parte más mecánica del proceso, escoge una de las plantillas que te presentamos a continuación que encaje con ese perfil.

## PLANTILLAS DE PSYCHO-KILLER

La forma más rápida de darle forma al enemigo principal de los PR es escogiendo una de las siguientes plantillas. Te ofrecen un perfil y modus operandi trazado a líneas gruesas y sus características a nivel de mecánicas de juego, listas para usar. Las hemos dividido en cinco grandes grupos: *Carismáticos*, *Genios*, *Ritualistas*, *Implacables* y *Monstruos*.

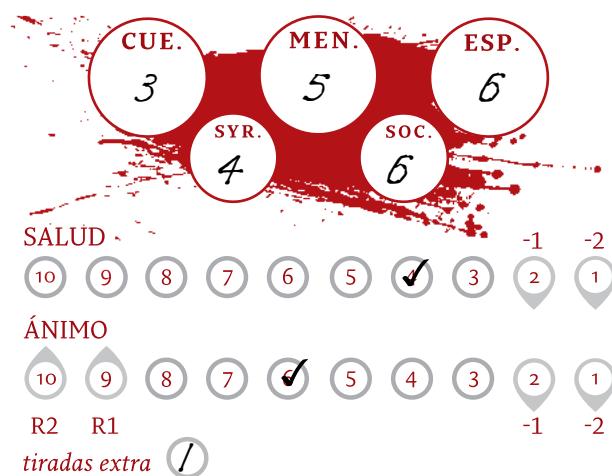
Como es lógico, estas mentes criminales no son fáciles de encasillar, así que define al personaje cogiendo la plantilla que más te guste pero dedicate un tiempo a escribir unas líneas para identificar mejor su personalidad, sus relaciones sociales, cómo escoge a sus víctimas, añadirle ingredientes de otras plantillas... Por ejemplo, Hannibal Lecter sería un punto intermedio entre un Carismático y un Genio, Patrick Bateman, de *American Psycho*, encajaría en el arquetipo Implacable. Otros encajan a la perfección en una sola categoría como por ejemplo Michael Myers, un Monstruo de la primera a la última letra. Todo depende de la historia que se quiera contar.

¿Identificas qué plantillas componen la personalidad del asesino que has descubierto en el Escenario pregenerado de *Estrellas Anónimas*?



### **Carismáticos**

Son asesinos que basan su sangrienta carrera en explotar esta característica de su personalidad. Para ellos el reto es conseguir que sus víctimas se aproximen de forma voluntaria y que no sean conscientes del horror que tienen delante hasta el último segundo, cuando el final es inevitable. Por ello, muchas veces las víctimas forman parte de su entorno social más cercano. Tienen una vida social activa y hasta cierto punto normalizada; pertenecen a clubes sociales o hermandades universitarias; tienen cierto éxito y no levantan sospechas sobre lo que esconden en realidad. Pueden ser el vecino amable que permite a los visitantes de la urbanización usar su teléfono o el bohemio encantador que atrae a todas las chicas de la galería de arte. La manipulación y el engaño son la base de sus actuaciones. Como todos, su carrera de muertes va acelerándose y sus actos son cada vez más arriesgados.



Reparte 10 puntos entre estos Acentos Positivos (máx. 3 por acento): *Mentir, Seducir, Camaleón Social, Cultura General, Estilo Personal, su arma preferida ...*

Escoge hasta 2 puntos entre estos Acentos Negativos: *Debilidad muscular, Confiado, Imposible pasar desapercibido...*

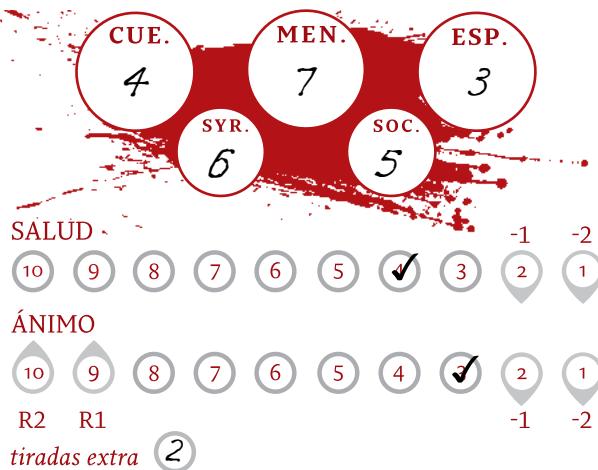


## Genios

Para estos asesinos, sus actos forman parte de un juego macabro con sus perseguidores. Las víctimas no tienen tanta importancia para ellos como la forma en que urden tramas complicadas alrededor de su muerte, quizás dejando las pistas justas para que los PR inicien su búsqueda. Por ello, las víctimas serán escogidas en base a cómo encajan en este puzzle que ellos han creado, más que por sus relaciones con el asesino o por sus características personales. Muchas veces llamados asesinos de guante blanco, sus crímenes suelen ser elaborados y alejados de la brutalidad de las armas simples. En extremo inteligentes, procuran no cometer ningún fallo, creyéndose omnipotentes titiriteros que juegan con el destino de las víctimas y de sus perseguidores. En estos perfiles destaca una megalomanía que muchas veces les lleva a cometer el error que significa su captura. Aunque algunos aseguran que no fue un error, sino parte de las reglas del juego que han creado.

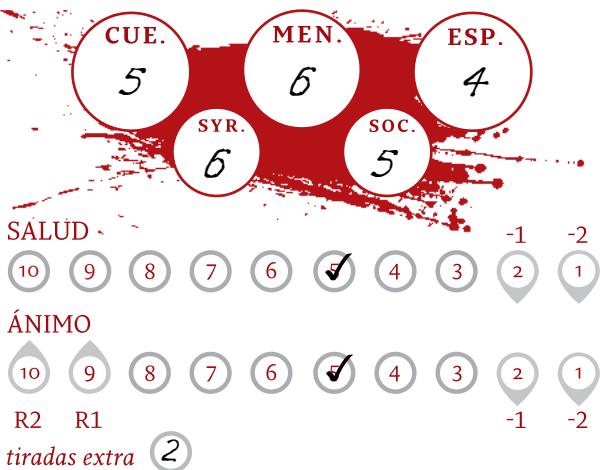
## Ritualistas

Estos asesinos están absolutamente controlados por su búsqueda de experiencias más allá de lo común. Ya sea porque sus víctimas deben pertenecer siempre a una misma categoría (muchas veces más compleja que la simple edad, grupo étnico, etc.) o porque la forma de acabar con ellas requiere de cierto acto ritualizado complejo, o acompañado de detalles salidos de la mente enferma como poesías dedicadas a las víctimas, experiencias sexuales aberrantes, etc. Si hay una víctima que padece la locura de su verdugo, esta es sin duda la víctima del ritualista. No acabará con ella de inmediato sino que es posible que la tenga retenida durante días, o que durante horas la haga vestirse de determinada manera y jugar a un macabro juego. El asesino apodado Buffalo Bill de *El Silencio de los Corderos* es un claro ejemplo de este arquetipo.



Reparte 10 puntos entre estos Acentos Positivos (máx. 3 por acento): *Cultura General, Influir, Antropología, Criminología, Derecho, Psicología...*

Escoge hasta dos puntos entre estos Acentos Negativos: *Megalomanía, Irascible, Soberbio ...*



Reparte 10 puntos entre estos Acentos Positivos (máx. 3 por acento): *Engañar, Camaleón social, Torturar, Rituales, Criminología...*

Escoge hasta dos puntos entre estos Acentos Negativos: *Cegado por su obra, Maníático, Incomodo, ...*

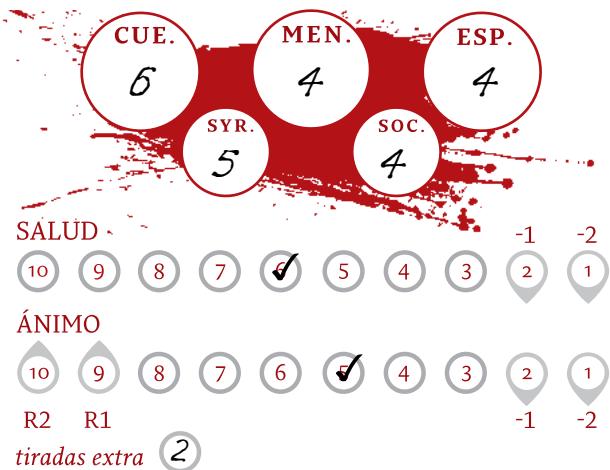


### Implacables

Que este arquetipo reciba tal nombre no significa que los demás lo sean menos. Pero es que los *psycho-killers* bajo esta etiqueta no se detendrán jamás, no urdirán tramas complejas, no distinguirán entre víctimas. Se lanzan a una carrera imparable de asesinatos que solo puede ser detenida por los PR en una carrera contrarreloj. Son psicópatas que a duras penas pueden mantener una fachada ante la sociedad que esconde su terrible secreto. Están en un torbellino de violencia del que no pueden escapar y que les lleva inexorablemente a cometer más y más asesinatos, cada vez en un lapso de tiempo menor. Generalmente han mantenido una vida cercana a la normalidad hasta que un suceso determinado ha desencadenado al monstruo. Sus asesinatos son brutales y sin contemplaciones y durante tu historia se irá destruyendo esa capa de normalidad que cubría su mano ejecutora. Patrick Bateman de *American Psycho* es un reflejo de este arquetipo.

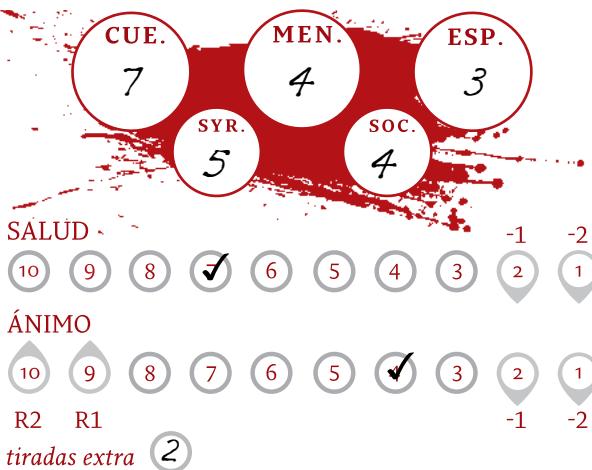
### Monstruos

Auténticas pesadillas que han dejado atrás su humanidad. Comparten con los Implacables la espiral de violencia de la que no pueden escapar, pero estos directamente no mantienen ninguna fachada social o moral. Se han entregado por completo a la locura del asesinato. Muchos de ellos reflejan esa inhumanidad y locura usando máscaras o vistiéndose como reflejos oscuros de ciertos iconos culturales: payasos, Santa Claus, etc. Sus historias suelen ser cortas en el tiempo pero plagadas de víctimas. Su voracidad depredadora está fuera de todo control y son el arquetipo evidente de las historias de género *slasher*.



Reparte 10 puntos entre estos Acentos Positivos (máx. 3 por acento): *Fuerza, engañar, estilo personal, su arma preferida, una carrera profesional liberal...*

Escoge hasta dos puntos entre estos Acentos Negativos: *Iracundo, Maníático, Inquietante...*



Reparte 10 puntos entre estos Acentos Positivos (máx. 3 por acento): *Fuerza, su arma preferida, perseguir, esconderte, disfraz...*

Escoge hasta dos puntos entre estos Acentos Negativos: *Irascible, Paria social, Aspecto terrible ...*

## **ENCAJARLO\_EN\_UN\_TIPO\_DE\_HISTORIA**

La elección de un asesino en función de si tu historia va a ceñirse al patrón de Investigación o al de Supervivencia es un detalle importante. No hay diferencias a nivel de mecánica, pero es evidente que las plantillas Implacable y Monstruo resultan mas apropiadas de salida si hablamos de Supervivencia, ya que no necesitas justificar tanto el comportamiento del asesino, concentrándote más en el efecto de sus actos. Si, en cambio, has optado por recrear una historia de Investigación, te convienen más el resto de plantillas, donde resulta realmente importante "seguir el rastro" que va dejando el asesino y tratar de discernir qué motivo esconde.

## **ASESINOS\_SOBNATURALES**

La historia de *Estrellas Anónimas* es realista y cruel, pero no queremos olvidarnos en este juego de un tipo de asesinos que ha dado lugar a todo un filón de películas, quizás las más exitosas dentro del género. Nos estamos refiriendo a todos esos *psycho-killers* que no son humanos, o que si alguna vez lo fueron ya han pasado al otro lado de la realidad, convirtiéndose en criaturas sobrenaturales que acechan a sus víctimas, ya no solo en callejones oscuros sino en sus íntimas pesadillas. Personajes como Freddy Kruegger no pueden faltar en nuestras historias de terror favoritas. *Simulación Vital* es un sistema de juego que pretende acercarse a la realidad en temas como los enfrentamientos, el daño y las emociones pero si quieras añadir un toque sobrenatural a tus partidas lo tienes muy fácil con el flexible sistema de Acentos. A la hora de crear al *psycho-killer* para una partida de corte sobrenatural, escoge una plantilla de Monstruo o Implacable y añádele uno o dos Acentos al gusto que definan sus capacidades sobrenaturales. Algunos ejemplos:

**Hasta el último aliento:** este acento, al nivel que prefieras, puede ser usado por el asesino siempre que reciba daño, vaya a morir o cualquier otra situación que lo pudiera sacar de la historia. Una tirada exitosa le permite sobrevivir y salir de la escena para retornar en cualquier otro punto de la historia. Su aparente muerte es un respiro temporal para los PR, que solo podrán eliminarlo totalmente si dan con cierto secreto o debilidad que solo tú, como Guía, puedes inventar.

**Manipular tus pesadillas:** Convertir el daño que sufres en un sueño a daño real podría ser uno de los múltiples usos de este Acento. El Grado de Éxito de la tirada podría indicar qué cantidad de daño se convierte en real. También podría usarse por el asesino para manipular los escenarios de los sueños y los sucesos que en ellos ocurren para minar el Ánimo de un PR.

**Espectro:** un asesino fantasmal es algo más aterrador, si cabe. Algunos usos de este Acento podrían provocar escenas de poltergeist en la partida, o facilitar el acceso del asesino a lugares cerrados, o añadir modificadores a las tiradas de Animo de los PR debido al miedo que provoca su presencia.

**Debe ser invocado:** este sería un buen ejemplo de Acento negativo visto en muchas películas. El primer ejemplo que nos viene a la cabeza es *Candyman*, que debía ser llamado varias veces ante un espejo. La obsesión del asesino podría ser conseguir ser invocado por alguno de los PR, quizás manipulando sus sueños.

## **SI\_NO\_SABES\_POR\_DÓNDE\_EMPEZAR**

Si aún con los rasgos de personalidad y las plantillas que te hemos proporcionado no sabes por dónde empezar a crear al antagonista de los PR, tenemos dos recomendaciones. La primera es que le eches un vistazo al capítulo de filmografía recomendada y veas algunas de las películas allí listadas u otras de las referencias. La segunda, es que empieces mirando esta lista de arquetipos extraídos de las más famosas películas. El nombre tal vez te evoca un determinado personaje:

*El Caníbal Sadomasoquista (Albert Fish), el degenerado, el Cirujano Desquiciado (dentistas, etc...), Sediento de Venganza (esclavo despechado), Semilla de una Obsesión, El Hipnotizado, el Psicópata irredento, el Artista Oscuro, Infanticida, el Justiciero Poético, el militar desquiciado, la Sombra, el reprimido, el demente (fugado, aislado...), el que vuelve de la muerte, el enfermo/deforme despechado, el icono maligno (Santa Claws, payaso, etc..), el siamés oscuro, el sediento de fama, el autoestopista, el sádico, el chantajeado, el necrófilo, el destripador, la Mano de Dios...*



## CAPÍTULO 8: ESCENARIOS TENSIONADOS ENTRE EL THRILLER Y EL TERROR PSICOLÓGICO

Al intentar decidir qué tipo de escenario necesitas para tu historia debes partir del mismo punto que hiciste en el capítulo anterior con el antagonista. Piensa en la atmósfera que deseas generar, en el tema y en la trama de la historia; así verás dónde encajan mejor y te harás una idea de la escala del escenario donde transcurrirá. Desde luego la historia tendrá una textura distinta si la sitúas en New York o en un pequeño pueblo de la América profunda, a pesar de que los sucesos puedan ser casi los mismos.

### MÁS\_ALLÁ\_DE\_LAS\_PALABRAS

A escenarios monótonos y de apariencia anodina se les pueden añadir detalles que los hagan incómodos, idílicos o eróticos de forma implícita. Para conseguirlo, además de las acciones puramente narrativas a la hora de escoger los escenarios y de darles vida durante la partida, puedes establecer una serie de *reglas de la casa* para determinadas escenas y localizaciones que quieras destacar. Estas reglas tendrán que ver con las tiradas de ESP y los efecto en el Ánimo que has podido leer en el apartado *Sistemas Emocionales* del Capítulo 5, tanto para los efectos de Miedo como para todos los demás: Amor, Odio, Alegría y Tristeza.

El Miedo, por ejemplo, no es solo una cuestión de monstruos y muchas veces esa sensación procede de nuestro interior y no de una fuente externa definida. Lograr eso puede hacerse, en parte, con las descripciones de los escenarios, añadiendo aquello que sabes que puede provocar sensaciones de incomodidad en tus jugadores. Es una especie de emanación emocional de los escenarios, que puedes expresar con modificadores a las tiradas de Ánimo.

Normalmente, determinar la intensidad de los sucesos emocionales y por tanto los modificadores a las tiradas relacionadas con las emociones de los PR, queda en manos de los propios jugadores; pero puedes añadir esta regla si crees oportuno que un escenario evoque unas sensaciones determinadas y con una determinada intensidad. Piensa, por ejemplo, en las escenas que los PR viven en el edificio de Carla y las tiradas de ESP relativas al Miedo. Un par de ejemplos:

Un campamento aislado junto a un bonito lago podría ser un lugar *Amor +1* durante el día y al principio de la historia, pero convertirse en un lugar *Miedo +2* cuando cae la noche, se corta el suministro eléctrico y el *psycho-killer* sale a escena.

Imagina que una escena de tu historia transcurre en el sótano de una casa señorial. Ese sótano tiene algunos ventanucos que dejan pasar la luz del sol durante el día, por lo que no hay efectos especiales si los PR lo visitan durante las horas diurnas. Pero por la noche quieres que eso cambie, así que le añades al escenario un modificador a las tiradas de Sucesos Emocionales que enfatice ese rasgo, indicando *Miedo +1*. Sencillo y efectivo.

Una vez tengas decididos estos modificadores y a qué emociones aluden, podrías acabar de redondear el escenario decidiendo cómo afectará cada uno de los resultados al PR. Para hacerlo de forma sencilla, echa un vistazo a las tablas que hay en el apartado *Sistemas Emocionales* del Capítulo 5 relativas a la emoción que te interesa y modifica un poco los resultados de acuerdo a lo que quieras conseguir en la escena.

Hay escenarios arquetípicos en las películas de género *psycho-killer* que todos reconoceríamos. A continuación te presentamos seis descripciones clásicas de estas historias, junto con algunas ideas de las escenas que podrías desarrollar en ellas teniendo en cuenta el entorno.

## NEW YORK, EL CORAZÓN PODRIDO DE LA GRAN CIUDAD

Las grandes ciudades son el principal escenario del thriller clásico. El ejemplo más cercano es la historia que has podido leer en este mismo libro donde New York se convierte en una protagonista más, aportando su propia personalidad a la historia. New York, Los Ángeles, Londres, cualquier ciudad metropolitana donde se hacinan millones de almas puede valer para lograr ese toque deshumanizado, ciclópeo y oscuro. Este escenario está especialmente presente en historias de investigación con fuerte carga dramática, ya que emocionalmente te permite trabajar la alienación del individuo frente a la masa, los sórdidos rincones ocultos que desvelan secretos a quien sabe mirar, la violencia a ojos de todos y la difusa responsabilidad. Ese es el verdadero corazón podrido de la gran manzana y así debe ser revelado.

Aquí destaca la mácula humana y en eso puedes centrarte a la hora de escoger el antagonista que recorrerá sus calles. Esa parte oscura que puede convertir a cualquier habitante de la gran ciudad en un potencial asesino, llevado al extremo por la presión de la olla social que es la ciudad, encaja con perfiles de Implacables o Genios pero también de Ritualistas. Encajan las motivaciones retorcidas, tramas urdidas con tiempo y víctimas sin ninguna relación (real o aparente) entre ellas. Tener aquí un *psycho-killer* de estilo Monstruo puede ser un verdadero horror: encontrar al culpable mientras se desata el torbellino de muertes que éste provoca a lo largo de una ciudad



poblada por millones y donde las víctimas parecen no tener nada en común. Prepárate para una auténtica carrera contrarreloj en una historia de sabor distinto al que estamos acostumbrados en estos escenarios.

### Localizaciones

Infinitas posibilidades se abren ante ti si la historia discurre en una gran ciudad. Solo en este tipo de ciudades pueden sobrevivir los más bizarros y extraños locales y negocios inverosímiles que a veces existen gracias a mercancías que rozan la ilegalidad. Cada una de estas localizaciones tiene su sabor particular.

- El local de *strip tease*
- La tienda de discos
- La discoteca de moda
- El túnel de los Niños Muertos
- El ciclópeo edificio de oficinas
- El centro comercial
- La ciudad gris (bajo la lluvia o la nieve)
- El teatro
- Los barrios bajos

## BIENVENIDOS A GREENVALE, UN REMANSO DE PAZ. LA URBANIZACIÓN EN LAS AFUERAS.

Las urbanizaciones en las afueras son el paraíso soñado por los urbanitas. Es allí donde los cansados de la ciudad van a vivir cuando quieren formar una familia y alejar a sus hijos de la gran ciudad.

El escenario típico nos remite a grandes casas unifamiliares con jardín delantero, amplias calles con jóvenes en bicicleta, vecinos chismosos y fiestas de bienvenida a los nuevos vecinos. Has visto este escenario en multitud de películas de género, como por ejemplo *Viernes 13*, y en series norteamericanas no necesariamente del género como *Desperate Wives*.

Las historias aquí suelen tener componentes de tramas familiares, oscuros secretos entre vecinos y falsas apariencias. Emocionalmente explora la dualidad entre apariencia de vida idílica y el horror que se encuentra tras esa apariencia así como el shock de los habitantes al descubrir un asesino en su querida y plácida urbanización. Carga las tintas en esa tenebrosa dualidad, en cómo un entorno perfectamente conocido por los PR se convierte en un campo de batalla.

A la hora de escoger un perfil de *psycho-killer* para ubicar aquí una historia, tienes dos buenas opciones. Una se basa en explorar esos matices emocionales que te comentábamos usando un antagonista Genio o Implacable. Las tramas de un genio aquí tendrían que ver con esos oscuros secretos familiares e historias de traición y venganza. Por otro lado, si te apetece explorar el género más teen de las películas *slasher*, nada mejor que un perfil de *Monstruo*, al que podrías añadirle algunos toques sobrenaturales siquieres una historia llena de leyendas urbanas.

### Localizaciones

Las escenas suelen transcurrir en los interiores de las casas, que son grandes, de múltiples habitaciones, generalmente con más de un piso y un garaje adosado. No puede faltar un sótano que curiosamente siempre es el lugar donde están situados los controles eléctricos de la casa.

- La casa cerrada al final de la calle
- El sótano oscuro y lleno de recuerdos
- La habitación de la desaparecida Mandy
- El Club de Tenis
- El callejón de los contenedores
- El cobertizo tras la casa de los Moore.

## CROSS COUNTY, EL PEQUEÑO PUEBLO DE LA NORTEAMÉRICA RURAL

No podemos olvidarnos de otro de los arquetipos de las películas de género, principalmente de las que vienen desde Estados Unidos, al que habitualmente se le denomina *American Gothic*.

Son esos pueblos de unos pocos cientos de habitantes donde casi todos se conocen entre sí. Es extraña la visita de algún foráneo y en caso de que alguno llegue hasta esta pequeña porción de civilización alejada, casi siempre son mirados con cierto reparo y distanciamiento.

Los PR pueden verse de repente en un pueblo al que solo llega una carretera secundaria, solitaria entre planicies y bosques, y de donde no es fácil huir. Emocionalmente este escenario debe rezumar desconfianza, los PR deben sentirse observados continuamente por gente con caracteres extraños o llenos de supersticiones. Ellos son diferentes... y consideran que los PR solo pueden traer problemas, o que no tienen porque meter sus narices en sus asuntos.

Desde *Twin Peaks* a *La Matanza de Texas*, muchas historias nos han mostrado este lado paranoico y lleno de peligros de un escenario que puede ser sofocante por la sensación de aislamiento.

Los perfiles de antagonistas más habituales aquí son el Monstruo y si quieres darle un toque más de drama e intriga, el Ritualista. Puedes imaginar una historia donde el *psycho-killer* sea incluso conocido por algunos de los habitantes del pueblo que le hacen de tapadera. Quizá una familia perturbada que da coartada a su hijo que es un asesino, intentando cubrir su rastro mientras se les escapa de las manos.

Otra excelente oportunidad para este tipo de escenarios son las historias llenas de viejas supersticiones, donde puedes dar rienda suelta a elementos sobrenaturales adecuando las características del *psycho-killer* y el escenario a ellas.

### Localizaciones

Procura explorar con ellas la sensación de exposición a lo extraño y desconocido, el drama y la tensión.

- La carretera solitaria
- El bosque a las afueras
- El campo de maíz
- La gasolinera abandonada



- La granja de la mujer arisca
- La cabaña del ermitaño
- El viejo matadero
- La oficina del sheriff

### LONE OAK CAMP, EL CAMPAMENTO DE VERANO

Sirva esta entrada para todos aquellos escenarios que representan un lugar aislado de la civilización, al que en principio solo han acudido nuestros PR y que por otra parte no debería estar habitado, como mucho por un puñado de SEC perfectamente conocidos. Es en ese entorno donde golpea el *psycho-killer* de forma inesperada y la paranoia y el terror se adueña de sus víctimas. Crystal Lake es el ejemplo más arquetípico y recordado.

Aquí reinan las historias de supervivencia, sobretodo el *slasher* más teen con PR adolescentes absolutamente llenos de clichés y donde intuimos quién será la *Final Girl* de la historia. Guiones simples (bueno, elementales), repletos de personajes arquetípicos y donde prima la velocidad, el *bodycount* y los sustos puntuales frente a la tensión constante. Desde luego nada impide que ambientes en estos escenarios una historia de investigación pero no es lo habitual. Hay aquí poca exploración emocional, a diferencia de en otros escenarios. Como hemos dicho, frente a la tensión constante priman los sustos puntuales y, muchas veces, hay escenas pseudoeróticas o con tintes de humor que descargan la tensión antes de una muerte horrible. Seguro que ya pasan por tu cabeza cientos de historias de este estilo que se han estrenado en las salas de cine.

Por supuesto, aquí no cabe otro *psycho-killer* que el Monstruo, seguramente con algún toque sobrenatural y con características que le hacen prácticamente imparable. El objetivo de la historia no debe ser tanto descubrir quién es o porqué hace lo que hace, como sobrevivir a la noche y poder huir del escenario de los crímenes. Eso no significa que los PR no puedan usar sus neuronas;

solo que, a diferencia de un escenario basado en la Investigación, aquí deberán concentrarse en ser más listo que el asesino. Al menos lo suficiente como para poder escapar de él.

### Localizaciones

Paranoia, aislamiento, supervivencia, goteo de muertes, son las claves aquí.

- El campamento
- Las duchas compartidas
- La cabaña del conserje
- El refugio aislado
- El hotel de vacaciones
- La isla desierta
- El balneario abandonado en la montaña

### ANTWOORD UNIVERSITY

Situada en el centro de una gran finca de espesos bosques, cuidados jardines e incluso un lago natural de generoso tamaño, la Antwoord University ocupa un edificio que fue la mansión señorial de una vieja familia noble en el siglo XIX. Actualmente, y tras la construcción de varias alas adicionales a los edificios originales, esta afamada institución es el lugar donde más de un millar de alumnos provenientes de las más acaudaladas familias de la zona cursan sus estudios universitarios. Lejos de las grandes ciudades, este internado pretende la excelencia y concentración de sus alumnos pero no se escapan de fiestas de novatos, rituales de iniciación en las distintas hermandades, y otras escenas habituales del entorno universitario.

Las universidades, los internados, los colegios son escenarios habituales dentro del género. Puedes usar este para historias similares a las comentadas en Lone Oak Camp, pero con algunas salvedades: suelen ocurrir en



edificios enormes e interconectados, con ambientes muy variables (desde una biblioteca, hasta un polideportivo, pasando por los larguísimos pasillos de los edificios residenciales, la piscina, el restaurante, los jardines...). Un lugar que los PR creen conocer bien, pero que se revela como un laberinto repleto de incomodos rincones, en el momento que el asesino se convierte en una amenaza. Aunque no son lugares aislados, están lo suficientemente apartados del pulso habitual de la ciudad como para que no sea fácil conseguir ayuda. Pero lo peor, lo peor de todo, es que el *psycho-killer* parece conocer la zona tanto como los PR, no solo a nivel geográfico, sino a nivel de horarios y costumbres. Juega en su terreno y convierte la institución en una trampa diseñada a medida. Dependiendo de hacia donde decantes tu historia, algunas de las escenas que podrías añadir estarán relacionadas con la fiesta al final de curso, las novatadas mortales, las noches en el internado, etc.

Aquí los *psycho-killers* que encajan mejor son los de perfil Carismático, mezclándose entre el alumnado sin despertar sospechas mientras ejecutan su macabra obra.

#### Localizaciones

- El bosque más allá del jardín
- El gimnasio y los vestuarios
- Las salas de máquinas en el subterráneo
- Internado femenino
- El colegio o instituto

#### INSTITUCIÓN MÉDICA WOODSTEIN

Por último, y no por ello menos importante, queremos señalar los escenarios vinculados a instituciones médicas. No son pocas las películas que aprovechan estos ambientes para provocarnos miedo acudiendo a obsesiones y temores muy primarios que muchos guardamos desde la infancia.

*Psycho-killers* Carismáticos y Genios son los más habituales aquí y la paranoia y la tensión se adueñan de las escenas en historias que suelen decantarse hacia la Investigación si los PR son externos a la institución o incluso a la Supervivencia si están internos. Imagina un hospital dedicado a la salud mental, a las afueras de una gran ciudad, donde ingresan pacientes para recuperar el equilibrio emocional. Si esos pacientes son los PR pueden verse abocados a una carrera de supervivencia contra un maníaco doctor mientras nadie cree sus historias acerca del joven Perkins que ha desaparecido.

#### Localizaciones

- El Hospital
- La Institución de salud mental
- El Instituto Médico Forense
- La planta de enfermos terminales
- Los quirófanos
- El ala oeste abandonada llena de viejos instrumentales médicos



## FILMOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS SOBRE EL GÉNERO

En este capítulo encontrarás una extensa selección de filmografía para inspirar tus historias y tus pesadillas a partes iguales. Aunque sabemos que no es exhaustiva, hemos querido poner de manifiesto la diversidad de enfoques y orígenes que puede tener una historia de *psychokillers*. Para ello, hemos seleccionado desde títulos perfectamente reconocibles en el género como otros más tangenciales, siguiendo tres criterios básicos:

Primero, hemos recorrido el globo para traerte películas de orígenes tan exóticos como Tailandia, Corea del Sur, Japón, Eslovenia, Brasil, México, Finlandia y otros (España, por supuesto) para apuntar a la idea que te planteábamos al inicio de este libro: el fenómeno *psychokiller* es universal y está presente en la filmografía de muchas culturas, no solo en los *blockbusters* para adolescentes de Hollywood.

Por otra parte, este recorrido también es histórico. Vas a poder encontrar clásicos tan imprescindibles como *M, el Vampiro de Düsseldorf*, dirigida en 1931 por Fritz Lang hasta *El Enigma del Cuervo* o *House of Dust* estrenadas ambas en 2012. Son ochenta años de historia de un

género que ha visto pasar distintas épocas doradas y distintos enfoques. Como los gloriosos años ochenta que nos trajeron los slashers que marcaron a toda una generación con *Halloween* o *Pesadilla en Elm Street*.

El último criterio que ha marcado esta selección ha sido el temático. Hemos incluido películas que reflejan todo el espectro de género alrededor de esa némesis que es el asesino y su forma de presentarlo. Desde la dureza de un pretendido biopic al humor irreverente lleno de salpicaduras de sangre, pasando por el thriller más puro cargado de drama. Así, tienes por ejemplo un clásico inmediato como fue *Seven* o *El Silencio de los Corderos* al lado de Ted Bundy o Ed Gein, y si quieres añadir toques de serie triple Z, con erotismo entre escenas gore, ahí te dejamos *Amateur Porn Star Killer*.

1999: The deadly camp (Bowie Lau - Hong-Kong 1999)	Aquarius (Michele Soavi - Italia 1986)	Black Christmas (Bob Clark - Canadà 1974)
2:13 (Charles Adelman - EEUU 2009)	Área de descanso (John Sibar - EEUU 2006)	Black Christmas (Glen Morgan - EEUU & Canadà 2006)
Adam & Evil (Andrew van Sleder - EEUU, 2004)	El Arte de morir (Alvaro Fernández Albero - España 2000)	Blood Link (Alberto de Martino - EEUU & Alemania 1982)
Agonizando en el crimen (Enrique López Eguiluz - España 1967)	Asesinos Natos (Oliver Stone - EEUU 1994)	Bloodthirsty butchers (Andy Milligan - EEUU 1970)
Albert Fish. In sin he found salvation (John Borowski - EEUU 2006)	El asesino del hacha (Robert Tiffi - EEUU 2003)	Bloody Beach (Kim In-Soo - Corea del Sur 2000)
The Alphabet Killer (Rob Schmidt - EEUU 2008)	El asesino del taladro (Abel Ferrara - EEUU 1979)	Body puzzle (Lamberto Bava - Italia 1992)
Amateur Porn Star Killer (Shane Ryan - EEUU 2006)	El asesino de muñecas (Miguel Madrid - España 1974)	B.T.K. Killer (Ulli Lommel - EEUU 2005)
Amateur Porn Star Killer 2 (Shane Ryan - EEUU 2008)	El asesino de Rosemary (Joseph Zito - EEUU 1981)	Buried alive (Gérard Kikoïne - EEUU & Sudáfrica 1990)
Asesinato en 8mm (Joel Schumacher - EEUU 1999)	El Asesino del Zodiaco (Christian Gonzalez - Mexico 1993)	The Burning (Tony Maylam - EEUU & Canadà 1981)
Al filo del hacha (Jose Ramón Larraz - España 1988)	El asesino diabólico (A. Edward Sutherland, EEUU, 1933)	El cabo del miedo (Martin Scorsese - EEUU 1991)
El Abominable Dr. Phibes (Robert Fuest - Gran Bretaña 1971)	Los asesinos de la luna de miel (Leonard Castle - EEUU 1970)	Calma total (Phillip Noyce - EEUU & Australia 1989)
Alta tensión (Alexandre Aja - Francia 2004)	El asesino tras la máscara (David Paulsen- EEUU 1980)	Campamento de pesadilla 3 ( Michael A. Simpson - EEUU 1988)
American Psycho (Mary Harron, - EEUU 2000)	Atrapados en el miedo (Carlos Aureo - España 1984)	Campamento de verano (Robert Hiltzik - EEUU 1983)
A media noche tomaré tu alma (Jose Mojica Marins - Brasil 1963)	Aún sé lo que hicisteis el último verano (Danny Cannon - EEUU 1998)	Campamento infernal (Rob Spera - EEUU 2003)
Angustia (Bigas Luna - España 1986)	Bahía de sangre (Mario Bava - Italia 1971)	Campamento sangriento (Michael A. Simpson - EEUU 1988)
La angustia del miedo (Gerar Kargl - Alemania 1983)	Bestia Asesina (Ruggero Deodato - Italia 1988)	Il camping del terrore (Ruggero Deodato - Italia 1987)
Angustia del Silencio (Lucio Fulci - Italia 1972)	La Bestia Desnuda ( Emilio Vieyra - Argentina 1967)	Candyman, el dominio de la mente (Bernard Rose - EEUU 1992)
Anomalía (Oxide Pang - Hong Kong 2004)	Beyond Bedlam (Vadim Jean - Gran Bretaña 1993)	Candyman 2 (Bill Condon - EEUU 1994)

Candyman 3, el día de los muertos (Turi meyer - EEUU 1999)	Corrupción (Robert Harford-Davis - Gran Bretaña 1967)	El Demonio Bajo la Piel (Michael Winterbottom - EEUU 2010)
Carretera al infierno (Robert Harmon - EEUU & Gran Bretaña 1986)	Los crímenes del museo de cera (André de Toth - EEUU 1953)	Deranged (Jeff Gillen & Alan Ormsby - Canadá 1974)
Carretera al infierno (Dave Meyers - EEUU 2007)	Los Crímenes de Oxford (Alex de la Iglesia - España, UK, Francia 2008)	Desbocado (William Friedkin - EEUU 1988)
Il Cartaio (Dario Argento - Italia 2004)	Los crímenes de Petiot (José Luis Madrid - España 1972)	Desde el Infierno (Allen Hughes & Albert Hughes - EEUU & República Checa 2001)
La casa de cera (Jaume Collet-Serra - EEUU & Australia 2005)	Cuando llama un extraño (Simon West - EEUU 2006)	Detrás del silencio (Umberto Lenzi - España & Italia 1972)
La casa de los 1000 cadáveres (Rob Zombie - EEUU 2003)	Cuatro moscas sobre el terciopelo (Dario Argento - Italia & Francia 1972)	Desbocado (William Friedkin - EEUU 1987)
Cazadores de mentes (Nenny Harlin - EEUU & Gran Bretaña & Filandia & Holanda 2004)	Cure (Kiyoshi Kurosawa - Japón 1997)	Don't Go in the Woods Alone (James Bryan - EEUUS 1981)
Chained (Jennifer Chambers Lynch - EEUU 2012)	Dahmer, el carnicero de Milwaukee (David Jacobson - EEUU 2002)	Don't Let Him In (Kelly Smith - EEUU 2011)
Cherry Falls (Geoffrey Wright - EEUU 2000)	Dark Ride (La casa del terror) (Craig Singer - EEUU 2006)	Ed Gein (Chuck Parello - EEUU & Portugal 2000)
Cinco muñecas para la luna de agosto (Mario Bava - Italia 1969)	Dead Things (D.T. Carney - EEUU 2005)	El Dragón Rojo (Brett Ratner - EE & Alemania 2002)
El Coleccionista de Amantes (Gary Fleder - EEUU 1995)	En lo profundo del Bosque (Lionel Delplanque - Francia 2000)	Encontré al Diablo (Jee-woon Kim - Corea del Sur 2010)
Colegialas violadas (Jesús Franco - España & Alemania 1980)	El convento del diablo (Miki Mendez - EEUU 2000)	El Enigma del Cuervo (James McTeigue - EEUU & Hungria & España 2012)
Las colinas tienen ojos (Wes Craven - EEUU 1977)	El coleccionista de huesos (Phillip Noyce - EEUU 1999)	Escalofrío (Bill Paxton - EEUU & Alemania & Italia 2001)
Las colinas tienen ojos (Alexandre Aja - EEUU 2006)	El dentista (Brian Yuzna - EEUU 1996)	Escóndete y tiembla (John Hought - Gran Bretaña & Canadá 1988)
Las colinas tienen ojos 2ª parte (Wes Craven - EEUU 1983)	El dentista 2 (Brian Yuzna - EEUU 1998)	El espectro del terror (José María Elorrieta - España 1972)
Cómo fabricar un monstruo (Herbert L. Strock - EEUU 1958)	El destripador de New York (Lucio Fulci - Italia 1981)	El Estrangulador de Boston (Richard Fleischer - EEUU 1968)
Condenados de ultratumba (Freddie Francis - Gran Bretaña 1972)	El fotógrafo del pánico (Michael Powell - Gran Bretaña 1959)	Esquizofrenia (Pete Walker - Gran Bretaña 1976)
Copycat (Jon Amiel - EEUU 1995)	Dahmer (David Jacobson - EEUU 2002)	Esta noite encarnarei no teu cadaver (José Mojica Marins - Brasil 1967)

Examen mortal (Fred Olen Ray - EEUU 2003)	Harjunpää ja pahan pappi (Olli Saarela - Finlandia 2010)	Jigoku (japanese hell) (Teruo Ishii - Japón 1999)
La foto di Giogia (Lamberto Bava - Italia 1986)	Harry, el Sucio (Don Siegel - EEUU 1971)	Juegos Diabólicos (Martin Kitrosser - EEUU 1991)
Frenesí (Alfred Hitchcock - EEUU 1972)	Hatchet (Adam Green - EEUU 2006)	Jugando con la muerte (William Castle - EEUU 1965)
Funny Games (Michael Haneke - EEUU 2007)	Hell's highway (Jeff Leroy - EEUU 2002)	Khooni murdaa (Mohan Bhakri - India 1989)
El gato de las nueve colas (Dario Argento - Italia & Alemania 1971)	Henry, retrato de un asesino (John McNaughton - EEUU 1986)	Killer Barbys (Jesús Franco - España 1996)
Giallo (Dario Argento - 2009 EEUU & Italia)	Henry, retrato de un asesino 2 (Chuck Parello - EEUU 1998)	Km. 666. Desvío al Infierno (Rob Schmidt - EEUU & Alemania 2003)
Girls school screamers (John P. Finnegan - EEUU 1986)	El héroe anda suelto (Peter Bondanovich - EEUU 1968)	Lecturas diabólicas (Tibor Takács - EEUU 1989)
The Gray Man (Scott L. Flynn - EEUU 2007)	Los horrores del museo negro (Arthur Crabtree - Gran Bretaña 1959)	Leyenda urbana (Jamie Blanks - EEUU 1998)
Grim Love (Martin Weisz - Alemania 2006)	H6. Diario de un asesino (Martín Garrido Barón - España 2005)	Leyenda urbana 2 (John Ottman - EEUU 2000)
H6: diario de un asesino (Martín Garrido - España 2005)	Hermandad de Sangre (Stewart Hendler - EEUU 2009)	Leyenda urbana 3 (Mary Lambert - EEUU 2005)
Halloween (Rob Zombie - EEUU 2007)	H. H. Holmes: America's first serial killer (Documental - John Borowski - EEUU)	Una libélula para cada muerto (León Klimovsky - España 1973)
Halloween 4. El retorno de Michael Myers (Dwight H. Little - EEUU 1988)	House of Dust (A. D. Calvo - EEUU 2012)	M, el vampiro de Düsseldorf (Fritz Lang - Alemania 1931)
Halloween 5. La venganza de Michael Myers (Dominique Othenin-Girard - EEUU 1989)	Hunter (Michael Mann - EEUU 1986)	Madhouse (Jim Clark - Gran Bretaña & EEUU 1974)
Halloween H20. veinte años después (Steve Miner - EEUU 1998)	Identidad (James Mangold - EEUU 2003)	Maniac (William Lustig - EEUU 1980)
Halloween: La maldición de Michael Myers (Joe Chapelle - EEUU 1995)	Inocentada sangrienta (Fred Walton - EEUU 1986)	Maniac (Franck Khalfoun - Francia & EEUU 2012)
Halloween: Resurrección (Rick Rosenthal - EEUU 2002)	Instinto Básico (Paul Verhoeven - EEUU 1992)	Maniac Cop (William Lustig - EEUU 1988)
Hannibal (Ridley Scott - EEUU & Gran Bretaña 2001)	Instinto Básico 2 (Michael Caton-Jones - EEUU 2006)	Maniac Cop 2 (William Lustig - EEUU 1990)
Hannibal: El origen del mal (Peter Webber - EEUU & Francia & Gran Bretaña 2007)	Jason X (James Isaac - EEUU 2001)	Maniac Cop 3 (William Lustig - EEUU 1990)

La Mano (Oliver Stone - EEUU 1981)	Misery (Rob Reiner - EEUU 1990)	El ojo en la oscuridad (Umberto Lenzi - España & Italia 1975)
Las manos de Orlac (Karl Freund - EEUU 1935)	Monster (Patty Jenkins - EEUU 2003)	Los ojos azules de la muñeca rota (Carlos Aurel - España 1972)
La mansión de los crímenes (Peter Duffel - Gran Bretaña 1970)	Morirai a mezzanotte (Lamberto Bava - Italia 1985)	Los ojos del mal (Gregory Dark - EEUU 2006)
La masacre de Toolbox (Tobe Hooper - EEUU 2005)	La muerte acaricia a medianoche (Luciano Ercoli - España & Italia 1971)	Pacto mortal (Sean Staneck & Corbin Timbrook - EEUU 2000)
Masacre en Texas 2 (Tobe Hooper - EEUU 1986)	La muerte camina con tacón alto (Luciano Ercoli - España & Italia 1972)	El padrastro (Joseph Ruben - EEUU 1986)
Masaker (Bostjan Zorko - Eslovenia 2009)	The mutilator (Buddy Cooper - EEUU 1985)	El padrastro 2 (Jeff Burr - EEUU 1989)
Más Allá de la Tumba (Davi de Oliveira Pinheiro - Brasil 2010)	Muñeco Diabólico (Tom Holland - EEUU 1988)	Paganini horror (Luigi Cozzi - Italia 1989)
Más allá del exorcismo (Mario Siciliano - México & Italia 1974)	Nightmare (An Byeongki - Corea del Sur 2000)	El pájaro de las plumas de cristal (Dario Argento - Italia & Alemania 1969)
La máscara de cera (Sergio Stivaletti - Italia & Francia 2000)	Night of terror (Benjamin Stoloff - EEUU 1933)	Penny dreadful (Richard Brandes - EEUU 2006)
Massacre at Central High (Rene Daalder - EEUU 1976)	Night of the scarecrow (Jeff Burr - EEUU 1995)	El Perfume, historia de un asesino (Alemania, Francia, España & EEUU Tom Tykwer 2006)
La matanza de Texas (Tobe Hooper - EEUU 1974)	La noche de Halloween (John Carpenter - EEUU 1978)	La perversa señora Ward (Sergio Martino - España & Italia 1979)
La matanza de Texas 2004 (Marcus Nispel - EEUU 2004)	La noche del Cazador (Charles Laughton - EEUU 1955)	Pesadilla en Elm Street (Wes Craven - EEUU 1984)
La matanza de Texas. El origen (Jonathan Liebesman - EEUU 2006)	La noche de los mil gatos (René Cardona - México 1971)	Pesadilla en Elm Street 2 (Jack Sholder -EEUU 1985)
La matanza de Texas: La nueva generación (Kim Henkel - EEUU 1994)	Noche de paz, noche de muerte (Charles E. Sellier Jr. - EEUU 1984)	Pesadilla en Elm Street 3 (Chuck Russell - EEUU 1986)
La matanza de Texas III (Jeff Burr - EEUU 1989)	Noche de paz, noche de muerte 2 (Lee Harry - EEUU 1987)	Pesadilla en Elm Street 4 (Renny Harlin - EEUU 1988)
Matar o no matar (Douglas Hickox - Gran Bretaña 1973)	Noche silenciosa, noche sangrienta (Theodore Gershuny - EEUU 1973)	Pesadilla en Elm Street 5 (Stephen Hopkins - EEUU 1989)
Miedo Punto Com (William Malone - EEUU 2000)	Nude per l'assassino (Andrea Bianchi - Italia 1975)	Pesadilla final, la muerte de Freddy (Rachel Talalay - EEUU 1991)
Mil gritos tiene la noche (Juan Piquer Simón - España & EEUU 1982)	Nunca juegues con extraños (John Dahl - EEUU 2001)	Posesión alucinante (Monte Hellman - EEUU 1989)

Psicosis (Alfred Hitchcock - EEUU 1961)	El Rostro de la Venganza (George A. Romero - EEUU 2000)	Sé lo que hicisteis el último verano 3 (Sylvain White - EEUU 2006)
Psicosis 2ª parte. El Regreso de Norman (Richard Franklin - EEUU 1983)	El sádico de Notre-Dame (Jesús Franco - España & Francia 1979)	Seven (David Fincher - EEUU 1995)
Psicosis III (Anthony Perkins - EEUU 1986)	¡¡Sanguinario!! (Rick Rosenthal - EEUU 1981)	Severance (Christopher Smith - Alemania 2006)
Psicosis IV: El comienzo (Mick Garris - EEUU 1990)	Un San Valentín de muerte (Jamie Blanks - EEUU & Australia 2001)	Shocker, 100.000 voltios de terror (Wes Craven - EEUU 1989)
Psycho (Psicosis) (Gus van Sant - EEUU 1998)	San Valentín sangriento (George Mihalka - Canadá 1980)	El Silencio de los Corderos (Jonathan Demme - EEUU 1990)
¿Quieres te te cuente un secreto? (Thomas Bradford - EEUU 2001)	Saw (James Wang - EEUU 2004)	Skinner (Ivan Nagy - EEUU 1995)
Rastros de sangre (Robert Krause - Alemania 2006)	Saw II (Darren Lynn Bousman - EEUU 2005)	The Slumber party massacre (Amy Holden Jones - EEUU 1982)
The record (Kim Gi-hun y Kim Jong-seok Corea del Sur 2000)	Saw III (Darren Lynn Bousman - EEUU 2006)	The Slumber party massacre II (Deborah Brock - EEUU 1987)
Reeker (Dave Payne - EEUU 2005)	Saw IV (Darren Lynn Bousman - EEUU 2007)	The Slumber party massacre III (Sally Mattison - EEUU 1990)
Relaciones sangrientas (Graeme Campbell - Canadá & EEUU 1988)	Saw V (David Hackl - EEUU 2008)	Snuff-movie (Bernard Rose - Gran Bretaña 2005)
Los Renegados del Diabo (Rob Zombie - EEUU & Alemania 2005)	Scared (Pakphum Wonjinda - Tailandia 2005)	Sadom, el asesino (Hiroshi Takahashi - Japón 2004)
El resplandor de la muerte (Ramzi Thomas - EEUU 1987)	School killer (Carlos Gil - España 2001)	La Sombra de una Duda (Alfred Hitchcock - EEUU 1943)
Los Ríos de Color Púrpura (Mathieu Kassovitz - Francia 2000)	Schramm (Jörg Buttgereit - Alemania 1993)	Solos en la oscuridad (Jack Sholder - EEUU 1982)
Ripper (John Eyres - Canadá & Gran Bretaña 2001)	Scream. Vigila quién llama (Wes Craven - EEUU 1996)	Splatter University (Richard W. Haines - EEUU 1984)
Ritos satánicos (Brian Yuzna - EEUU 1990)	Scream II (Wes Craven - EEUU 1997)	Stitches (Neal Marshall Stevens - EEUU 2000)
Rojo oscuro (Dario Argento - Italia 1975)	Scream III (Wes Craven - EEUU 1999)	Sumario sangriento de la pequeña Estefanía (Toni Valerii - España & Italia 1972)
Rojo sangre (Christian Molina - España 2004)	Scream IV (Wes Craven - EEUU 2011)	Sweeny Todd: The demon barber of Fleet Street (George King - Gran Bretaña 1936)
El Rostro del Asesino (Julien Magnat - EEUU 2011)	Sé lo que hicisteis el último verano (Jim Guillespie - EEUU 1997)	Tamara (Jeremy Haft - EEUU 2005)

Ted Bundy (Matthew Bright - EEUU 2002)	Tsumetai Nettaigyo [Coldfish] (Shion Sono - Japón 2010)	Viernes 13 VI: Jason vive (Tom McLoughlin - EEUU 1986)
Tenebre (Dario Argento - Italia 1982)	Tuno Negro (Pedro L. Barbero y Vicente J. Martín - España 2001)	Viernes 13 VII: Sangre nueva (John Carl Buechler - EEUU 1988)
Terciopelo Azul (David Lynch - EEUU 1986)	The ugly (Scott Reynolds - Nueva Zelanda 1997)	Viernes 13 VIII: Jason toma Manhattan (Rob Hedden - EEUU 1989)
Terror Ciego (Richard Fleischer - Gran Bretaña 1971)	La última casa a la izquierda (Wes Craven - EEUU 1972)	Viernes 13 IX: El viernes final (Adam Marcus - EEUU 1993)
Terror en la red (John Pieplow - EEUU 1999)	La Última Casa a la Izquierda (Dennis Iliadis - EEUU 2009)	La violencia del sexo (Meir Zarchi - EEUU 1978)
Terror night (André de Toth y Nick Marino - EEUU 1987)	Vacancy (Nimrod Antal - EEUU 2007)	Violent shit (Andreas Schnaas - Alemania 1987)
Tesis (Alejandro Amenábar - España 1996)	Vestida para matar (Brian de Palma - EEUU 1980)	Violent shit II (Andreas Schnaas - Alemania 1992)
The toolbox murders (Dennis Donnelly - EEUU 1977)	Vicios prohibidos (Sergio Martino - Italia 1971)	Violent shit III: Infantry of doom (Andreas Schnaas - Alemania 1999)
Trampa mortal (Tobe Hooper - EEUU 1976)	Viernes 13 (Sean S. Cunningham - EEUU 1980)	Y después, sin parar, hasta el final (Peter Collison - Gran Bretaña 1972)
Trampa para turistas (David Schmoeller - EEUU 1979)	Viernes 13. 2ª parte (Steve Miner - EEUU 1981)	Violencia carnal (Sergio Martino - Italia 1973)
Trauma (Dario Argento - Italia & EEUU 1993)	Viernes 13. Tercera parte (Steve Miner - EEUU 1983)	Whispers (Douglas Jackson - Canadá 1990)
El tren del terror (Roger Spottiswoode - Canadá & EEUU 1979)	Viernes 13. Capítulo final (Joseph Zito - EEUU 1983)	Zee-Oui. El caníbal (Buranee Rachjaibun y Nida Suthat Na Ayutthaya - Tailandia 1998)
Las tres caras del miedo (Mario Bava - Italia & Francia 1963)	Viernes 13. Parte V. Un nuevo comienzo (Danny Steinmann - EEUU 1985)	Zodiac (David Fincher - EEUU 2007)
The tripper (David Arquette - EEUU 2006)		

## VIDEOJUEGOS

Desde que empezaron a popularizarse las plataformas de videojuego domésticas, a principios de los ochenta, esta forma de entretenimiento lanzó una mirada hacia el cine para inspirarse. Y en los ochenta triunfaban en el cine películas como *Halloween* o *Viernes 13* y todavía se tenía el recuerdo macabro de *La Matanzas de Texas* que Tobe Hoper rodó en 1974. Esa influencia del celuloide en los argumentos de videojuegos se ha mantenido a lo largo de décadas y cada vez ha sido más fácil implementar la experiencia cinematográfica de *psycho-killers* en nuestras pequeñas pantallas favoritas.

El primer videojuego del que tenemos constancia que basó su “argumento” en una de las películas recomendadas en nuestra filmografía fue *The Texas Chainsaw Massacre*, un videojuego de scroll horizontal creado por Wizard Video Games en 1983 donde encarnábamos a *Leatherface* y cuyo objetivo ya os lo podéis imaginar. Ese mismo año la misma compañía publicó *Halloween*, siguiendo la franquicia que tan buenos resultados daba en el cine con el hierático de *Michael Myers* al frente. En este, para la plataforma Atari, asumíamos el papel de víctimas debiendo escapar del asesino.

Un par de años después, en 1985, Domark Software se apuntó a lanzar un videojuego basado en una franquicia cinematográfica, en este caso *Viernes 13*. En este juego, que estuvo disponible para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, asumías el papel de uno de los diez acampados en Crystal Lake y tu papel era proteger al resto de tus amigos en un juego de acción donde ibas recorriendo el campamento lanzando cosas contra los zombies (sí, zombies) que aparecían hasta topar con Jason y derrotarlo.

Hasta finales de los ochenta parecía que la única manera de crear un videojuego de *psycho-killers* era centrarse en una franquicia así que LJN Ltd. publicó en 1989 un juego basado en la célebre saga *Pesadilla en Elm Street* que había desarrollado la compañía Rare Ltd. Este juego estuvo disponible para Commodore 64 pero ya se pudo encontrar también para PC y, sorprendentemente, para NES. No dejaba de ser otro arcade de scroll horizontal donde el objetivo era recoger todos los huesos de Freddy en diversos niveles y pantallas para enfrentarte a él como final del juego.

El cambio de década marcó dos hitos fundamentales en la historia de los videojuegos basados en la figura del *psycho-killer*. Por un lado, se dejó de lado el tema de las franquicias cinematográficas para pasar a crear historias propias y por otro, se intentó que el videojuego fuera más evocador, más centrado en la historia que no en el enfrentamiento. Lógicamente, a esto contribuyó el desarrollo de la tecnología así como el hecho de que no había una franquicia tan potente en el cine desde *Pesadilla en Elm Street*.

*Police Quest 3* abrió fuego en 1991 poniéndonos en la piel de un sargento de policía que deberá investigar un homicidio, con un sistema de juego *point & click* (del estilo de las aventuras gráficas de Lucasarts). Estuvo disponible para PC y Amiga y presentaba ya cierta madurez al poblar el juego con multitud de personajes, una ciudad que investigar, interacción de objetos y pistas, etc.

Ya en 1995 la importancia de involucrarse en la historia tomó tal importancia que empezó a hablarse de películas interactivas, como por ejemplo hizo Sierra con *Phantasmagoria* ese mismo año. Una aventura *point & click* que por primera vez usó a un actor real para dar vida a tu avatar durante el juego y que venía cargado de una enorme cantidad de cortes de audio y vídeo para dar vida a la historia. Una novelista en busca de inspiración, un fotógrafo, ambos en una mansión decimonónica y pesadillas recurrentes eran el punto de partida de una historia que generó controversia por su alto contenido en violencia y sexualidad explícita. El salto más importante radicaba en los personajes. Tu avatar en el juego ya no era un

gráfico pixelado sino que tenía una historia, un pasado que le afectaba y un presente que se veía influenciado por la historia que se desarrollaba a su alrededor. Siguiendo esta línea de películas interactivas nació **The Pandoria Directive**, otra aventura desarrollada con actores y una gran trama. Fue uno de los primeros juegos en disponer de varios enfoques narrativos dependiendo de las acciones del jugador, con diversos finales. Además, fue también un primerísimo ejemplo de que un videojuego de investigación (aunque en este caso no centrado en la figura del *psycho-killer*) podía tener una trama tan cuidada que atrajera la vista de otros ámbitos culturales y no al revés, pues se publicó una novela basada en su historia.

Este enfoque centrado en la inmersión narrativa siguió en juegos basados en Sherlock Holmes o Jack el Destripador (incluso mezclándolos). Pero volviendo a centrarnos en el género *psycho-killer*, y ya unos años después, entre 2003 y 2007 queremos hacer referencia a juegos que marcaron una nueva forma de contarte la historia, mezclando ficción y realidad.

*In Memoriam*, una aventura para Mac y Windows distribuida por Ubisoft en 2003 nos proponía investigar una serie de desapariciones y asesinatos. El juego se presentaba como el material que un psicópata enviaba a la redacción de un periódico, mezcla de grabaciones, mensajes cifrados y demás, que esta hacía público para que alguien ayudara a resolver la situación. Lo más llamativo es que, para resolver el juego, recibías correos electrónicos de los personajes en tu cuenta personal, debías ir a webs creadas ex profeso u otras reales a resolver puzzles o consultar cosas para poder seguir avanzando en el juego. Una mezcla explosiva de realidad y ficción.

Esta franquicia continuó con el mismo serial killer, El Fénix, en *Evidence: The Last Ritual*, lanzado en 2006 y con el mismo estilo de juego (en la edición francesa, incluso podías recibir mensajes del antagonista en tu teléfono móvil). A pesar de que son juegos que ya tienen unos años, la cuidada estética (puedes ver algunos videos en internet) y la novedosa forma de presentarte los retos hacen de ellos una buena recomendación si te gusta el género. Estos juegos convivían con las aventuras *point & click*, que seguían disfrutando de cierto éxito como la serie de tres videojuegos de *Art of Murder* o *Crime Stories*. Pero ninguno llegó a destacar como para marcar una época propia.

A mediados de la primera década de 2000 ya triunfaban de nuevo las franquicias *slasher*, como por ejemplo *Saw*, que se vio reflejada en un videojuego de la mano de Zombie Studios en 2009, publicado por Konami. Un survival horror en tercera persona con una buena ambientación y narrativa, del que Konami quiso hacer un nuevo

*Silent Hill*. Es el primer ejemplo de un videojuego centrado en la figura del *psycho-killer* con una gran compañía detrás, un gran presupuesto y una enorme campaña de marketing para aprovechar el tirón de la franquicia cinematográfica. Lamentablemente, el resultado final no fue del todo exitoso, ni a nivel de jugabilidad ni a nivel de historia, con las acciones de los protagonistas algo desvinculadas de una buena narrativa.

En *Heavy Rain*, publicado en 2010 por Quantic Dreams, volvemos, y de qué manera, a la importancia de meter al jugador en la historia de la forma más global posible. Una trama digna de una película de Hollywood, una jugabilidad que apunta más al disfrute de la narración que al desafío de habilidad y una música merecedora de una gran producción. *Heavy Rain* es un thriller con toques de drama, que nos pone en el papel de un padre en busca de un asesino que deja figuras de papel en sus víctimas como firma. Si solo pudiéramos recomendarte un videojuego de toda esta sección, sin duda sería este.

## SERIES DE TELEVISIÓN

Además del cine, el género que nos ocupa tiene fiel reflejo en las series de televisión, una fórmula que tiene cada día más fuerza. En estas series también podemos ver distintos matices del *psycho-killer* y distintos puntos de vista.

Tienes, por ejemplo, la perspectiva irreverente del propio asesino en la imperdible *Dexter*, aunque lo más habitual es que nos encontremos con un equipo de investigadores que debe darle caza y captura, como ocurre en multitud de episodios de *N3mbers*, *Bones*, *El Mentalista*, *CSI* o *Mentes Peligrosas*. Aunque en muchas ocasiones no hablamos propiamente de *psycho-killers*, las tramas y estética de algunos capítulos de estas series te ayudarán a tener una idea de posibles argumentos y escenas para tus Escenarios. Otra serie de éxito, esta sí basada en la figura de un serial killer, es la británica *Wire in the Blood*, que en el momento de escribir estas líneas ya va por su sexta temporada.

## LIBROS

Para concluir, es de justicia que nombremos aquí dos obras que nos han ayudado mucho a elaborar el extenso listado sobre películas de las páginas anteriores:

### **Horromanía. Enciclopedia del cine de Terror**

Juan Manuel Serrano Cueto  
Alberto Santos Editor - 2007

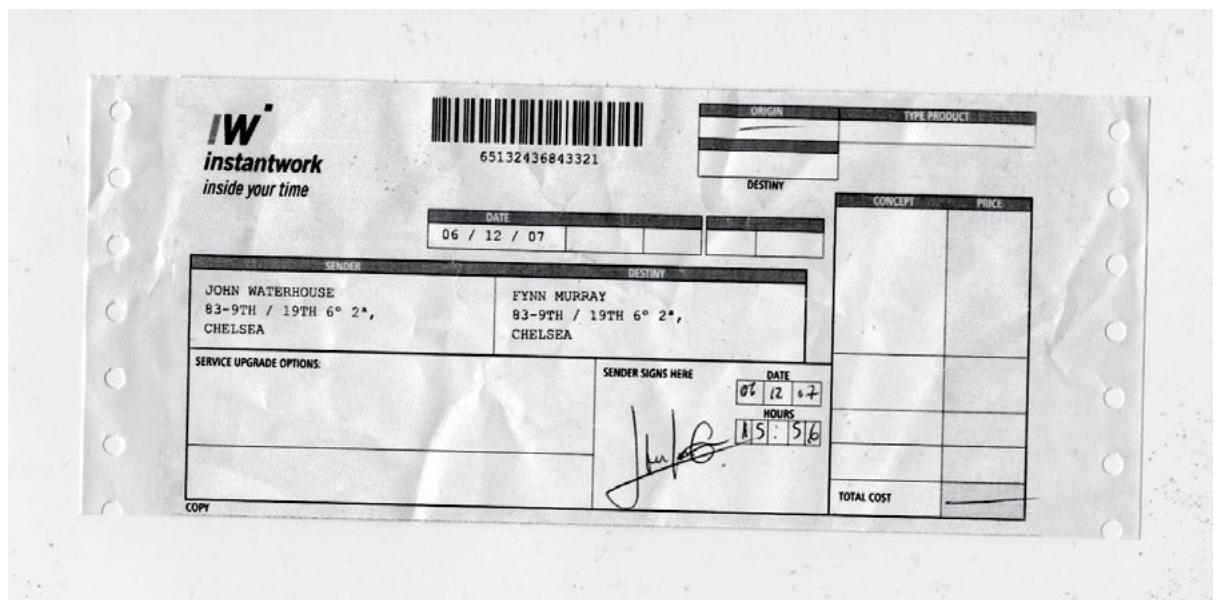
### **Psychobase: 333 Asesinos de Cine**

Emilio Martínez, Rubén Pajarón, Marta Muñoz  
Dolmen Editorial - 2008

## **ANEXO AYUDAS DE JUEGO**

---

01\_ALBARÁN



02\_DVD'S\_Y\_DOSSIERS



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
 UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
 SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
 CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
 ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



MR 001/GS

-----  
**NAME:** Carla  
**SURNAME:** Beckmann Franco  
**ALIAS:** -- NOT FOUND --  
**POLICE ID.NUMBER:** 58746254-H

**Date of born:** 06-08-1984  
**Place of born:** Bayley Seton Hospital  
**Country:** New York

**PERSONAL FISICAL IDENTIFICATION:**

**Race:** Caucásica  
**Height:** 1,67m                    **Hair:** Moreno, teñido de rubio  
**Weight:** 63 kg                    **Eyes:** Azul-oscuro  
**Other info:** -- NOT FOUND --



**MISSING INFO**

**Date of dissparation:** 5-10-2007  
**Place of dissparation:** Paso subterráneo que une las dos partes de Broome St.  
**Last person seen:** ¿Billy, de la tienda de discos Rock&Billy records?

**OTHER PERSONAL INFO:**

**Residence:** Sullivan St. 1, 2º - Soho  
**Contact info:** phone nº: 214 - 612                    **e-mail:** carla\_befr@yahoo.com  
**Marital status:**  single                     married

**Family contact:** Henry y Julie Beckmann, Rodney Street 10, 3º-2ª, Brooklyn

**Education level:** Básica en Benjamin Sch.  
 Superiores en Paint Acad.  
 Desde 2006 Bellas Artes en la Sch. of Visual & Fine Arts

**Labour record:** Guía comentarista en diversas galerías de arte menores del área metropolitana. Modelo de desnudos artísticos.  
 Trabajos gráficos freelance para diversas empresas.  
 Artesanía esporádica

**NOTES:** Afiliación temporal a la Congregación Artística Baws, los cuales bajo el lema de "Visión y Pureza" predicen un acercamiento a dios mediante el arte.  
 Considerada una chica extraña por sus compañeros de estudios.  
 Familia católica NP



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.

**NYPD**

**NEW YORK POLICE DEPARTMENT**

-----  
Director of investigation: BUD WILSON

Page 1 to 1  
OCTUBRE 2007

-----  
MR 001/GS

Los padres de la desaparecida denunciaron haber recibido el DVD con la grabación de la muerte de su hija, el día 12 de Octubre del 2007. La relación entre ella y sus padres era distante por lo que es imposible concretar una fecha de desaparición. Según palabras del propio padre, Carla no les había vuelto a visitar desde que se marchó de casa con 17 años, aunque a veces llamaba a su madre. Preguntando a la madre sobre este hecho, aseguró no haber recibido llamada alguna de su hija desde mediados de septiembre. Los padres tampoco conocían a ningún amigo de Carla a quien podernos dirigir.

Dos días después de la denuncia y acompañados por la madre de la chica, se procedió a entrar en el piso de Carla. En su buzón no había carta alguna y su piso no mostraba signos de violencia o robo.

A falta de datos concluyentes se deja para una futura fecha la investigación más profunda de su entorno.



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
 UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
 SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
 CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
 ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



NEW YORK POLICE DEPARTMENT

MR 002/GS

-----  
**NAME:** Mathew  
**SURNAME:** Goutmen Donaldson  
**ALIAS:** Matt  
**POLICE ID.NUMBER:** 86597234-M

-----  
**Date of born:** 11-04-1978  
**Place of born:** Harlem Hospital Center  
**State:** New York

**PERSONAL FISICAL IDENTIFICATION:**

<b>Race:</b> Caucásica	<b>Hair:</b> Castaño claro
<b>Height:</b> 1,81m	<b>Eyes:</b> Verde-oscuro
<b>Weight:</b> 79 kg	<b>Other info:</b> -- NOT FOUND --



**MISSING INFO**

-----  
**Date of dissparation:** entre las 22h. del 10-10-07 y las 13h. del 11-10-07  
**Place of dissparation:** -- NOT FOUND --  
**Last person seen:** sus compañeros del supermercado hipershop

**OTHER PERSONAL INFO:**

-----  
**Residence:** Suffolk Street 36, 1º-1ª, Lower East End  
**Contact info:** phone no: 212-329      e-mail: matt\_478@yahoo.com  
**Marital status:**  single       married

**Family contact:** Melissa y Matthew. Greene Street, 106 3º Soho

**Education level:** Educación básica en Corner Sch.  
 Estudios sec. de electrónica(sin finalizar) en First Inst.

**Labour record:** Auxiliar electricista en Light&Life.  
 Jardinero durante un año en Central Park para el Ayuntamiento.  
 Reponedor en Hipershop de Avenida Américas.

**NOTES:**  
 Robo de diverso material de electrónica denunciado por la empresa Ligh&Life. Condenado a un año de cárcel o a trabajar para la administración pública de parques y jardines con sueldo mínimo. Aceptó el puesto y trabajó todo el periodo estipulado. Posesión de cocaína para consumo.  
 Ninguna afiliación conocida a bandas callejeras del centro de Manhattan.  
 Familia católica np.



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.

**NYPD**  
**NEW YORK POLICE DEPARTMENT**

-----  
Director of investigation: BUD WILSON

Page 1 to 1  
OCTUBRE 2007

MR 002/GS

Viviendo el individuo de forma independiente y en solitario, las únicas declaraciones de su entorno inmediato provienen de sus compañeros del supermercado Hipershopping y sus amigos del barrio. Desde el supermercado aseguran que el último día que se presentó al trabajo fue el jueves 11 de octubre.

El DVD con la grabación fue recibido por Steve Turner, amigo cercano de Matt. Lo encontró en su buzón el día 15 de octubre del 2007 (lunes). Inmediatamente dio parte a los familiares de Matt y a la policía.

Se procedió de manera estipulada, confiscando el DVD para su visionado y recopilando testimonios de familiares y amigos. No se obtiene información concluyente. Matt era un chico con gran decisión y confianza en si mismo. No se le atribuyen enemigos importantes de ningún tipo y menos alguien que pudiera llegar a tal extremo.

El día 18 de octubre (jueves) los padres de Matt reciben una poesía por correo, en un sobre sin sello ni datos de ningún tipo. Al igual que la cinta la poesía ha sido confiscada.



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
 UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
 SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
 CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
 ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.

**NYPD**  
 NEW YORK POLICE DEPARTMENT

MR 003/CS

-----  
**NAME:** Sussan  
**SURNAME:** Brown Spencer  
**ALIAS:** Suzie  
**POLICE ID.NUMBER:** 36514298-H

-----  
**Place of born:** Golden Brooklyn Hospital  
**Date of born:** 24-08-1973  
**State:** New York

PERSONAL FISICAL IDENTIFICATION:

Race: Caucásica  
 Height: 1,82m Hair: Castaño claro  
 Weight: 72 kg Eyes: Miel-oscuro  
 Other info: -- NOT FOUND --



MISSING INFO

-----  
**Date of dissparation:** Entre el 16 y el 23 de Noviembre  
**Place of dissparation:** -- NOT FOUND --  
**Last person seen:** su marido, Walter Robinson

OTHER PERSONAL INFO:

Residence: West 43 rd, 668, 6°-2°, Theatre District  
 Contact info: phone nº: 230-412 e-mail: suziebw@darren.net  
 Marital status:  single  married

Family contact: Marido / Walter Robinson Trewen  
 Madre/ Susan Spencer

Education level: Básica en Primarie Castle Sch.  
 Secundaria en Darren Inst.  
 Magisterio en Darren Univ.  
 Pedagogia infantil por correo/Fast Name Univ.

Labour record: Profesional docente de estudios primarios en Greenwich Sch.

NOTES: Por principios morales no adoptó el apellido de su marido.



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



Page 1 to 1

Director of investigation: BUD WILSON

NOVIEMBRE 2007

MR 003/CS

Walter Robinson, marido de la víctima, realizó la denuncia al recibir el DVD con la muerte de su esposa el día 23 de Noviembre. Susan llevaba desaparecida desde primera hora del día 16 de noviembre. Walter y Susan habían discutido y ella se había marchado. Su marido asegura que, por desgracia, eran habituales las discusiones entre ambos. Cuando ocurría, ella solía marcharse a pasar unos días sola en un hotel, para volver unos días después.

Ha sido imposible determinar si ingresó realmente en algún hotel o fué raptada antes de eso.

Un joven de aspecto desaliñado había dejado el DVD en casa de su vecino, al no encontrarse él en casa en ese momento. Dicho vecino, al ser interrogado sobre el tipo que le dejó el DVD, dio una descripción poco concluyente: alto, con unos jeans muy sucios y zapatillas de deporte gastadas y manchadas de barro. Llevaba un jersey de lana rojo, y una barba y cabellos largos y despeinados. Le abrió la puerta creyendo que iba a pedir limosna. No dijo de parte de quien le traía el DVD, sólo que debía llegar a Walter Robinson.

El marido y la madre de Sussan coinciden en que era una mujer moderna y atenta a su vida personal, sin ningún tipo de conexión con elementos o personas capaces de cometer un crimen. Su marido está convencido que su muerte se debe al azar, y quizás a su evidente belleza, que atrajo al criminal. Reconoció, en última instancia, que su mujer le había parecido en los últimos meses demasiado independiente y que a veces tomaba decisiones sin consultarle, pero ve casi imposible que su mujer llevara una doble vida, ya que manifestaba un gran sentido común y del orden.

El viernes 30 de noviembre Walter Robinson recibió en el piso que compartía con su Sussan una poesía dedicada a su mujer. De nuevo, en un sobre blanco, sin remitente. El análisis físico de la carta ha resultado infructuoso.



*a Matthew:*

*Hábblame de tus deseos  
Hombre de blanca camisa  
Hombre de gran sonrisa  
Déjate ser feliz  
Déjate el lujo cerca  
La oportunidad de elegir  
Con sólo decir palabras  
Capturar la gracia y la dicha*

*Dicha  
Desdicha  
Como el sol y la luna  
Como cielo y laguna  
Uno  
Como lo tuyo y lo mío  
Uno  
Subiendo una escalera hacia el cielo  
Borrando palabras escritas con carmín*

*Tú tienes su brillo  
Mis brillos están en papel  
Colgados de una pared  
Atormentándome con su ignorancia*

*Me ven y no me distinguen  
Me oyen, pero no me escuchan  
Me tocan y no me sienten*

*Pero como tú  
No me olvidarán*

a Sussie:

Como el vino que bebimos  
Dulce  
Como aquella mirada cálida  
Dulce

Como aquel roce fugaz  
Dulce  
Fugaz  
Dos desconocidos bajo un Alba Dorada

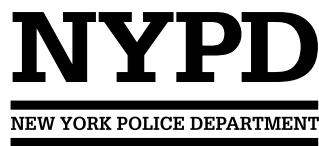
Como tus labios borrachos de atención  
Como tus gestos repletos de furia  
Si eres de alguien que no te aprecia  
Vente conmigo  
Dulce  
Fugaz

Vente conmigo y dame tus labios  
Vente conmigo, dame tu pelo  
Dame tu piel ardiente, en celo  
Dame tu vida, dulce y fugaz

Tomar prestado. Borrar lo injusto  
Guardar su mirada en el alma  
Su mirada. Su atención prestada  
Así fue lo nuestro  
Dulce  
Fugaz

POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



Page 1 to 4

DOCUMENTACIÓN PERSONAL SOBRE LA LEYENDA (?) DEL SNUFF

Las películas *snuff* también llamadas *white heat* o *the real thing*, podrían definirse como creaciones audiovisuales que capturan algún tipo de tortura, violación o asesinato REAL de una persona. Destaco la palabra REAL porque es el verdadero rasgo diferencial de estas supuestas grabaciones criminales, como ahora expongo.

Este tipo de films se han transformado en un mito moderno. A día de hoy se sigue discutiendo sobre su verdadera existencia. No hay indicios constatados de auténticas redes dedicadas a la producción y distribución de este tipo de material pero son muchas las historias que circulan al respecto. Se las ha relacionado con redes pedófilas, con ritos satánicos e incluso con círculos millonarios. Pero ninguna de mis preguntas ha obtenido respuestas oficiales.

Los rumores más habituales en la red sostienen que estos films se realizarían en alguna selva de Suramérica; otros hablan de alguna playa desierta en Tailandia, los jardines de la mansión de un empresario alemán, en El Paso, frontera entre México y Estados Unidos, etc.

Lo más cercano a una snuff movie REAL son las supuestas filmaciones que habría realizado David Berkowitz (conocido como el *Hijo de Sam*) de algunos de sus numerosos crímenes. Estas cintas circularon dentro de la secta norteamericana Iglesia de Satán. Algunos afirman que Berkowitz filmó el asesinato de Stacy Moskowitz (en 1977) con el objeto de vendérsela a Roy Radin, un empresario de Long Island, conocido por su enorme colección de películas porno. Se rumoreaba que hay alrededor de diez copias de este asesinato, aunque nunca pudo encontrarse ninguna. Evidentemente, el Sr. Radin lo niega.

El asesino serial Charles NG también habría filmado sus asesinatos con la intención de distribuirlos comercialmente. A pesar de que la posición oficial del FBI niega su existencia, un investigador de la Oficina del Fiscal del Distrito de Carolina del Norte confirmó (en secreto) que las cintas estaban en poder de la agencia.

Durante el proceso judicial seguido contra Johnny Zinn por el secuestro y muerte de Linda Daniels en la ciudad de Nueva México, uno de sus cómplices confesó que la idea era realizar una snuff, proyecto que no llegó a concretarse.



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



Page 2 to 4

*Yaron Svoray*, un ex militar israelí, publicó un libro sobre la posible existencia de estos films: *Dioses de la muerte*. Entre otros datos, *Svoray* confirma la existencia de videos que registraron las atrocidades cometidas por los soldados en la ex Yugoslavia.

El diario inglés *The Times* publicó en 1990 una investigación donde sostenía que la policía había descubierto evidencias de que inmigrantes mexicanos eran asesinados para filmar películas snuff. Tras diversas llamadas a una lista de contactos en la policía mexicana, no he podido constatar este hecho.

Las posiciones acerca de la existencia de snuff movies están divididas, pero el principal argumento objetivo es que nadie ha podido demostrar realmente la existencia de una sola de estas cintas. Todas las agencias de seguridad de los Estados Unidos manifiestan que si este tipo de material existiera, tendrían una copia. *Ken Lanning*, experto del FBI, sostiene que tras una investigación de más de 20 años nunca pudo dar con ninguna persona que hubiera visto realmente una snuff movie.

El detective *Mick Hames*, jefe de la División de Publicaciones Obscenas de Scotland Yard sostiene que "de existir este tipo de films, sería el primero en enterarme. No existe este tipo de películas en Inglaterra aunque estoy seguro de que existen en los Estados Unidos".

*Charles Balun*, distribuidor de la productora de cine gore *Guinea Pig*, comenta: "lo más cercano a las snuff movies es lo que yo llamo la autopsia. *Faces of death* y *Escenas de muerte*, son noticias o archivos de la policía que muestran distintos tipos de asesinatos, autopsias, suicidios, etc. Pero esto no es snuff porque sólo son una crónica de una muerte real. Snuff, por su definición, es una muerte coreografiada".

*Andrew Vachas*, abogado y escritor de numerosos best sellers, sostiene que "uno tiene que ser completamente naïve para pensar que no existen. Sabemos que el Shah de Irán tiene cintas de la Savak (policía secreta iraní) torturando a gente hasta la muerte. También sabemos que Idi Amin graba numerosas ejecuciones". En tanto que *Ted McIlvane*, custodio de la colección de 289.000 películas porno y 100.000 videos del Instituto para el Estudio Avanzado de la Sexualidad Humana, manifestó que sólo ha visto tres muertes en cámara en 25 años de dura investigación. Dos eran accidentes. El tercero era una "ceremonia religiosa bizarra en Marruecos donde un niño jorobado era descuartizado por caballos salvajes mientras los hombres que estaban alrededor se masturbaban".



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.



Page 3 to 4

Hace algunos años, *Frank Henenlautter*, director norteamericano de películas hardcore ofreció una recompensa de un millón de dólares a quien le mostrara una snuff. Nadie se presentó.

En febrero de 1976 - cuando los rumores acerca de la existencia de las snuff ocupaban varios debates -, en la zona de Time Square, en New York, apareció un cartel que mostraba la foto cortada de una mujer desnuda, con la siguiente leyenda: "*El film que sólo puede hacerse en Suramérica donde la vida es BARATA!*". Asimismo anunciaba "*la cosa más sangrienta que haya pasado enfrente de una cámara*"; y "*La película que decían que nunca podía exhibirse*". La película fue realizada por el matrimonio *Michael y Roberta Findlay*, pero la película no tenía créditos y estaba doblada al inglés con el objeto de convencer de su origen sudamericano (había sido rodada en una isla del Tigre). Estaba rodada con una pésima calidad utilizando escasísimos recursos. A pesar de que un simple análisis del film - la supuesta víctima era un miembro del equipo de filmación - daría por tierra con su supuesto carácter real, muchos quisieron creer que se trataba de una verdadera snuff. El fiscal del Distrito de Manhattan tuvo que dar una conferencia de prensa aclarando que se había analizado detalladamente la película, y que se trataba de una obra de ficción y de buenos efectos especiales. Pero los rumores continuaron, por lo que el Fiscal siguió con la investigación hasta que un mes después pudo dar con la actriz que era "*asesinada*" siendo entrevistada por la policía y dándole punto final al asunto.

En 1991 uno de los episodios de la serie *Guinea Pig* llega a las manos del actor *Charlie Sheen* que convencido de la verosimilitud de los crímenes, la entrega al FBI para que la analicen. La serie *Guinea Pig* consta de 7 cintas marginales editadas en Japón en 1989 (para televisión), y está registrada comercialmente. Se distribuye en circuitos legales del gore y otra cinta de la serie muestra el "*detrás de escena*" de la filmación del supuesto "*asesinato*". Los episodios que "*simulan*" ser snuff son *Unabridged Agony*, donde una mujer es atada a una silla, torturada y asesinada; y *The Flower of Flesh and Blood* donde una especie de samurai comienza a cortarle los miembros a una mujer hasta provocarle la muerte.

Para el director *Paul Schrader* (quien hizo referencias a las snuff en su película *Hardcore*), "*el cine es un medio flexible. Es fácil simular una muerte en una cinta, que es en parte el motivo porque la gente cree en la existencia de snuff films. Ven muertes simuladas y creen que son genuinas. Creo que es posible que existan, pero existan o no es menos importante que la creencia de la gente en su existencia; es la voluntad de creer en una fantasía maligna.*"



POLICE HEADQUARTERS OF MANHATTAN  
UNIT OF CRIMINOLOGY AND DISAPPEARANCES  
SECTION OF SPECIAL ACTIONS

CLEVELAND PLACE (KENMARE/LAFAYETTE)  
CONFIDENTIAL ARCHIVES.  
ONLY FOR AUTHORIZED PERSONAL.

**NYPD**

**NEW YORK POLICE DEPARTMENT**

Page 4 to 4





*a Carla:*

*Sucio cabello blanco  
Sucio y marchito almizcle  
Reminiscencias de algo  
Piedra preciosa incrustada  
En un muro de una calle  
Sin salida  
Que nadie visita*

*Cisnes brotan de tus manos  
Cisnes obscenos, lascivos y lívidos  
Bustos de gentes, trozos de deseo  
Pocas veces se atrapa lo etéreo  
Se puede tener sin tener nada  
Se puede ser sin ser nadie*

*Nos parecemos tanto*

*Leyendo tu destino en el cenicero  
Entre colillas sin carmín  
Te vi un día cuando el cielo era de agua  
Como mis ojos si estás en mí*

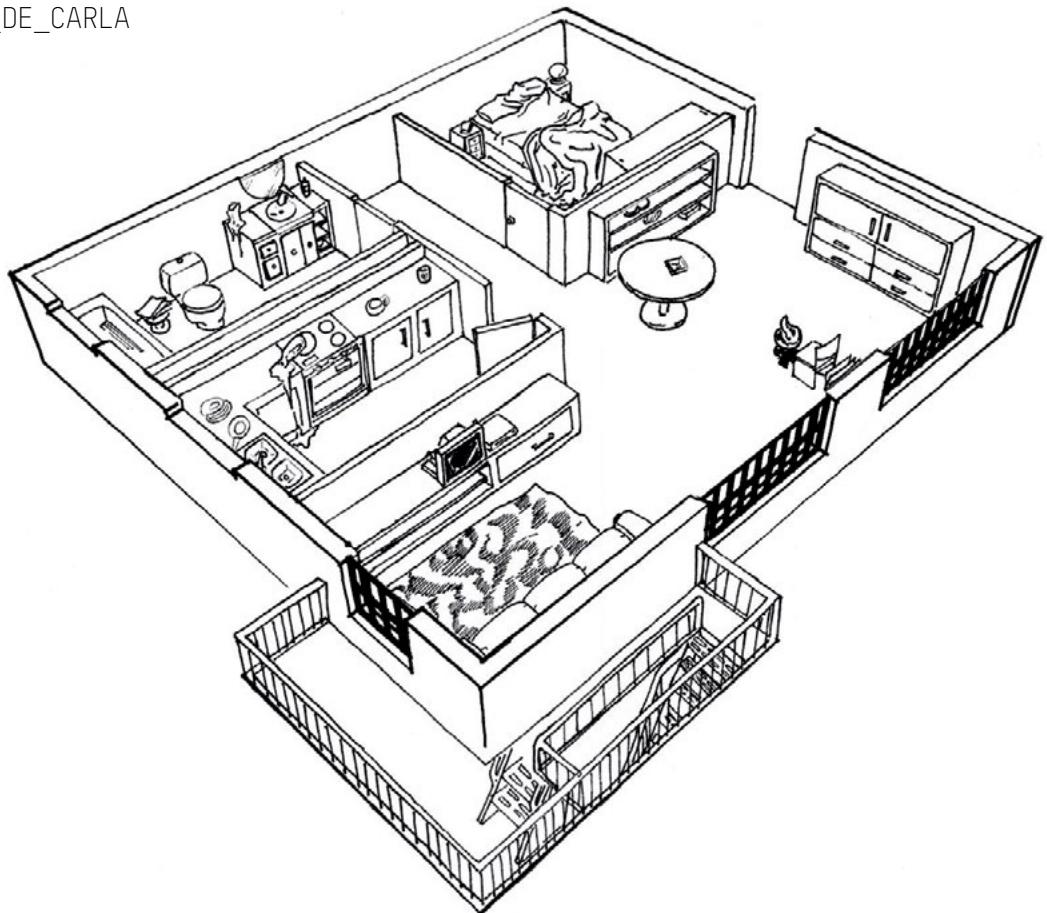
*Niégalo si puedes  
Muerta no puedes  
Los muertos no pueden  
Ni sabrán nunca lo que fueron*

*Cincuenta y cuatro golpes en un corazón de metal  
Pero en ti solo halle un eco  
Resonarán por siempre los sollozos*

*No era sólo una imagen  
Nunca lo fue  
Era pecado consentido*

*Está aquí  
Connigo  
A mi lado  
En tu olvido*

## 07\_EL\_PISO\_DE\_CARLA



## 08\_LA\_FOTO



**CRÉDITOS OBLIGATORIOS:** \_\_\_\_\_

- Dibujo
- Escultura
- Pintura
- Informática
- Teoría de la Imagen
- Historia del Arte
- Diseño y Montaje Expositivo
- Estética de la Modernidad
- Teoría del Arte Contemporáneo
- Teoría de los Lenguajes
- Ernest Morris
- Richard Woolgar
- Georges Sherman
- Arnold Muller
- Albert Nevill
- Walter Robinson
- Stephen Milton
- Sara Lyons
- Frank Lifton
- Tracy Thurow

**CRÉDITOS OPTATIVOS:** \_\_\_\_\_

- Diseño Infográfico
- Gestión Económica
- Creación de Espacios
- Reproducción Gráfica
- Antropología Cultural
- Ilustración
- Fotografía
- Cerámica
- Estrategias Creativas
- Museística
- William Spinoza
- Bruce Kosinski
- Donald Stoppard
- Robert Joyce
- John Hobbes
- Regine Hanson
- Jane Wright
- Ilse Snyder
- Paul Turner
- Lester Glass

## INSTITUTE OF FINE ARTS



### CRÉDITOS OBLIGATORIOS:

#### ACOMPAÑANTES

- Dibujo
- Escultura
- Pintura
- Informática
- Teoría de la Imagen
- Historia del Arte
- Diseño y Montaje Expositivo
- Estética de la Modernidad
- Teoría del Arte Contemporáneo
- Teoría de los Lenguajes

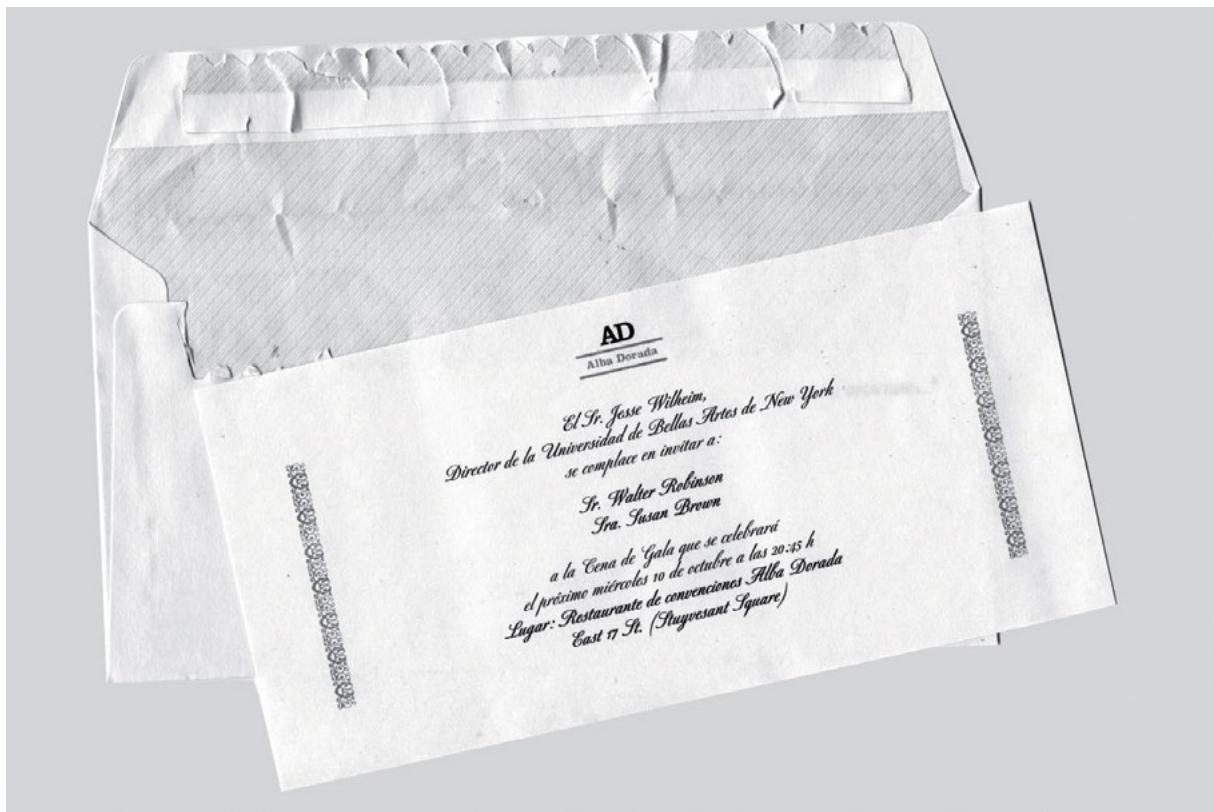
- Ernest Morris / *MIA SELLERS*
- Richard Woolgar / *BARBARA ELIOT*
- Georges Sherman
- Arnold Muller / *NATALIE DAVIS*
- Albert Nevill
- Walter Robinson / *SUSAN BROWN*
- Stephen Milton
- Sara Lyons
- Frank Lifton
- Tracy Thurow / *WALTER CROSBY*

### CRÉDITOS OPTATIVOS:

- Diseño Infográfico
- Gestión Económica
- Creación de Espacios
- Reproducción Gráfica
- Antropología Cultural
- Ilustración
- Fotografía
- Cerámica
- Estrategias Creativas
- Museística

- William Spinoza / *CONNIE BROOKS*
- Bruce Kosinski
- Donald Stoppard
- Robert Joyce
- John Hobbes / *SANDRA ESPÓSITO*
- Regine Hanson
- Jane Wright
- Ilse Snyder / *LUTHER ZIMMERMAN*
- Paul Turner
- Lester Glass

## 10\_INVITACIÓN\_ALBA\_DORADA



## 13\_LISTA\_NEGRA\_MALCOM



*a Rose:*

*Lo sé*

*Te gusta el Azul*

*Te gusta el verde de Central Park*

*Te gustan los batidos que sirven hombres grasiéntos*

*Y los negocios que no te parecen*

*El subterfugio*

*Y, en fin, una tarde era, de Rosa y Azul místico*

*Intercambiar un sólo relámpago*

*Comparable a un sollozo ingravido de adioses*

*Y más tarde, un ángel entreabriendo puertas*

*Vendrá a reavivar, fiel y jubiloso*

*Los turbios espejos del alma y sus llamas muertas*

*Eras así, lo sé*

*No hubiese servido de nada una disculpa*

*Lo comprendo perfectamente*

*Pero hay algo más que dinero*

*Hay algo más que la Propia Vida*

*No hacía falta mi nombre*

*Te quiero, te dije sin palabras*

*Te quiero, te dije, te quiero*

*Sólo obtuve una respuesta*

*No eres nadie, miserable*

*Me lo dijo tu silencio*

"All the News  
That's Fit to Print"

# The New York

VOL. CLVI . . No. 53,917

Copyright © 2007 The New York Times

NEW YORK, MONDAY, DECEMBER 10, 2007

## 32 Shot Dead in Virginia; Worries About More

### *Macabro Asesino en Serie*

por ALLAN WILLBOURG

Informadores cercanos al Departamento de Policía de New York comentan la posibilidad de que el Departamento de Homicidios se encuentre realizando una investigación urgente para esclarecer los hechos ocurridos alrededor de una serie de muertes violentas. Al parecer, todas las víctimas residían en Manhattan pero éste resulta su único rasgo en común ya que por lo demás se trata de ciudadanos de diferente raza, barrio y ocupación.

El dato más macabro es, sin duda, el *modus operandi* del asesino. Días después de raptar a su víctima, los familiares o amigos de la misma reciben un sobre que contiene un DVD con la grabación de su tortura y muerte. Dicho sobre podría contener más objetos pero esto es algo pendiente de confirmar en estos momentos. Pese al pánico y la angustia de los familiares de las víctimas, la policía no se pronuncia sobre el caso y no confirma (ni niega) que los datos que acabamos de comentar sean ciertos, razón por la cual nuestra redacción asegura que por el momento se trata únicamente de hipótesis y especulaciones. A la espera de una confirmación oficial de los datos, por parte del *Teniente John Medina*, máximo responsable del Departamento de Homicidios, nuestros informadores siguen en contacto con las familias afectadas por el terrible suceso. Cabe destacar que la única evidencia real de estos asesinatos es esa grabación en DVD. No hay ninguna constancia de que la policía haya descubierto ninguno de los cuerpos de las víctimas. Ante la posibilidad de tomar estas grabaciones como algún tipo de broma macabra de mal gusto, alguno de los familiares ha declarado que: "se trata de una exposición demasiado horrible, una grabación tan sumamente sangrienta y dolorosa que no hay ninguna duda que es real".

Nuestros expertos están trabajando en la elaboración de un dossier informativo sobre el fenómeno de las *snuff movies*, tan tristemente popular en esta última década y que se basa en grabar en formato audiovisual la muerte de seres humanos, bien para su distribución comercial entre



Emergency workers yesterday carried people from Norris Hall on the campus of Virginia Tech.

### *Managers Use Hedge Funds As Big I.R.A.'s*

By JENNY ANDERSON

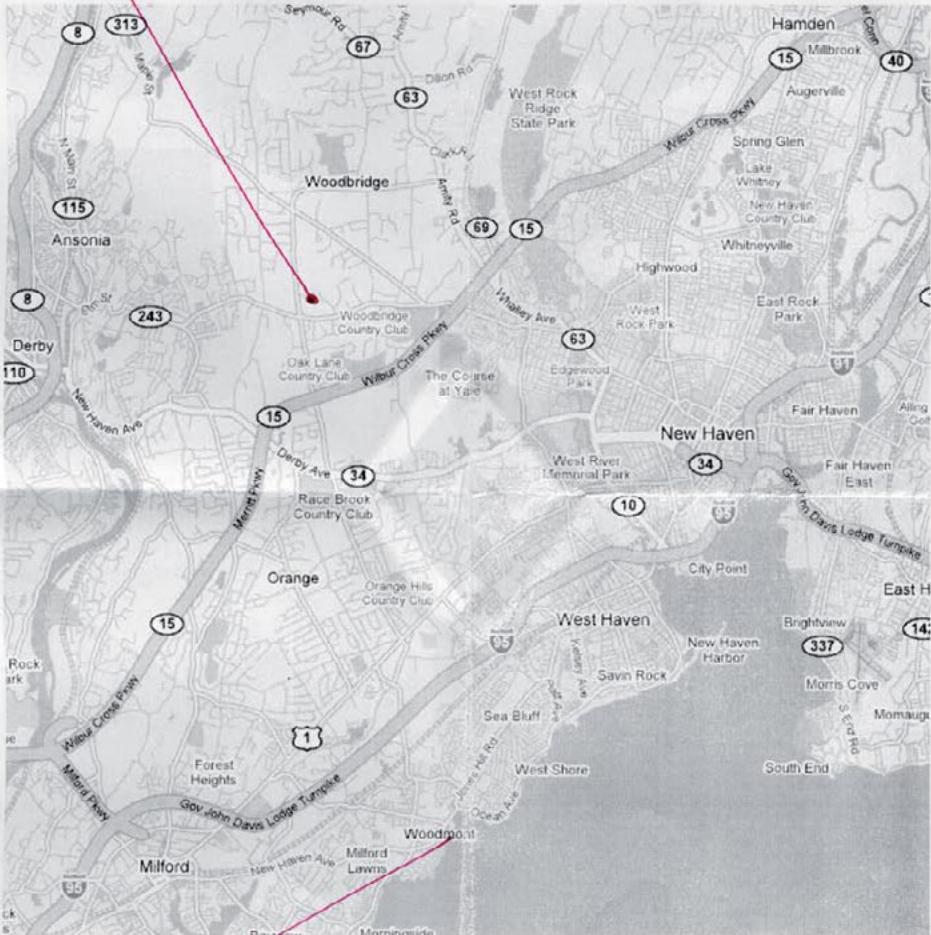
Many Americans squirrel away as much as they can into retirement investment accounts like 401(k)s and I.R.A.'s that allow them to compound their earnings tax free. The accounts also reduce what they owe when tax day rolls around. For the average person, however, the government strictly limits the contributions to about \$20,000 a year.

And then there are people who work at hedge funds.

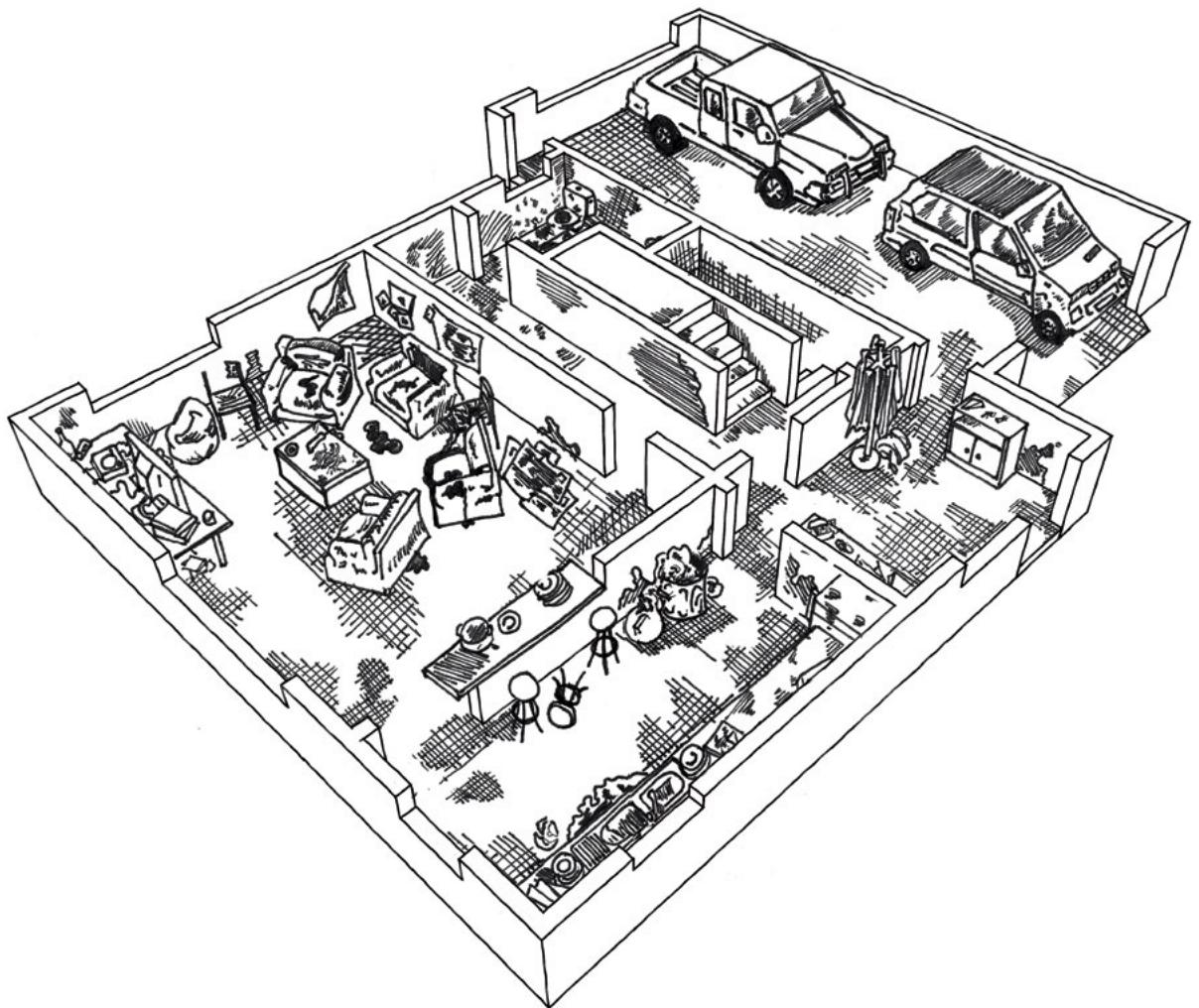
A lot of the hedge fund managers earning the astronomical paychecks

### *Drumbeat of Shots, Brings Fears*

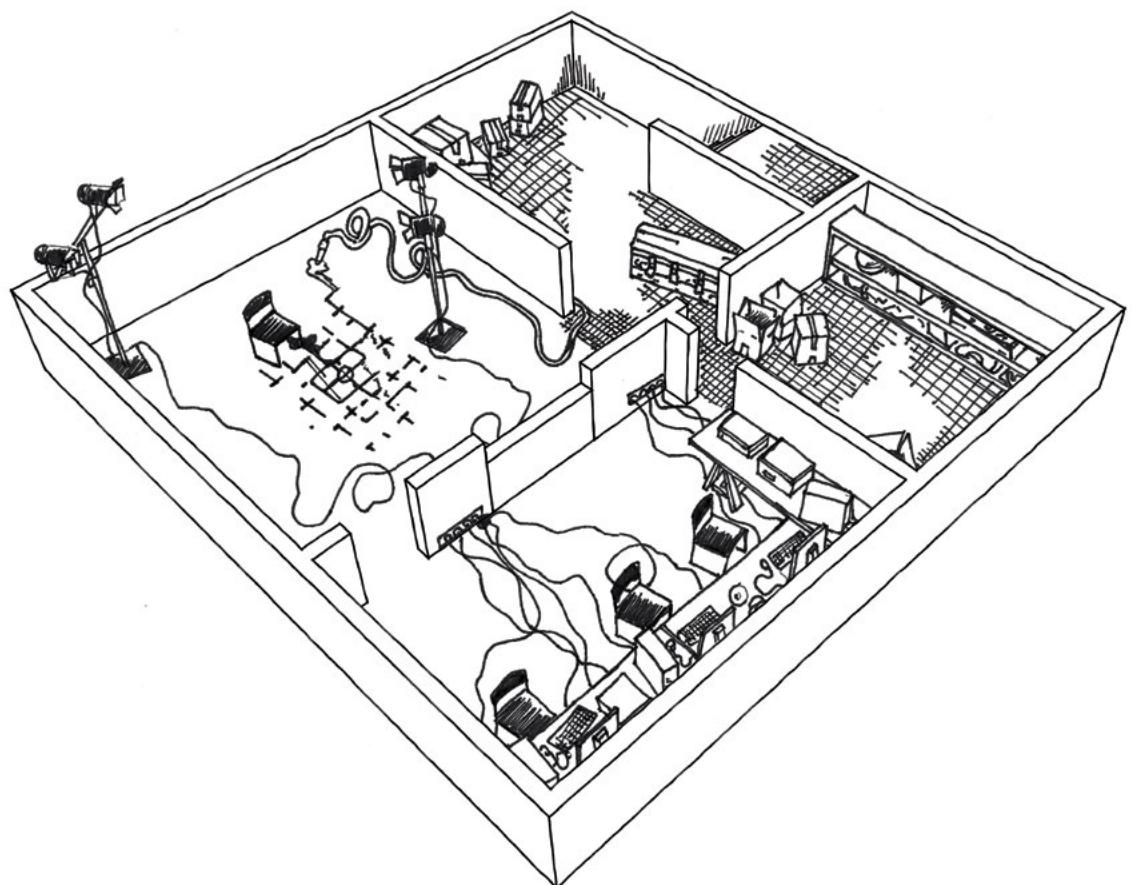
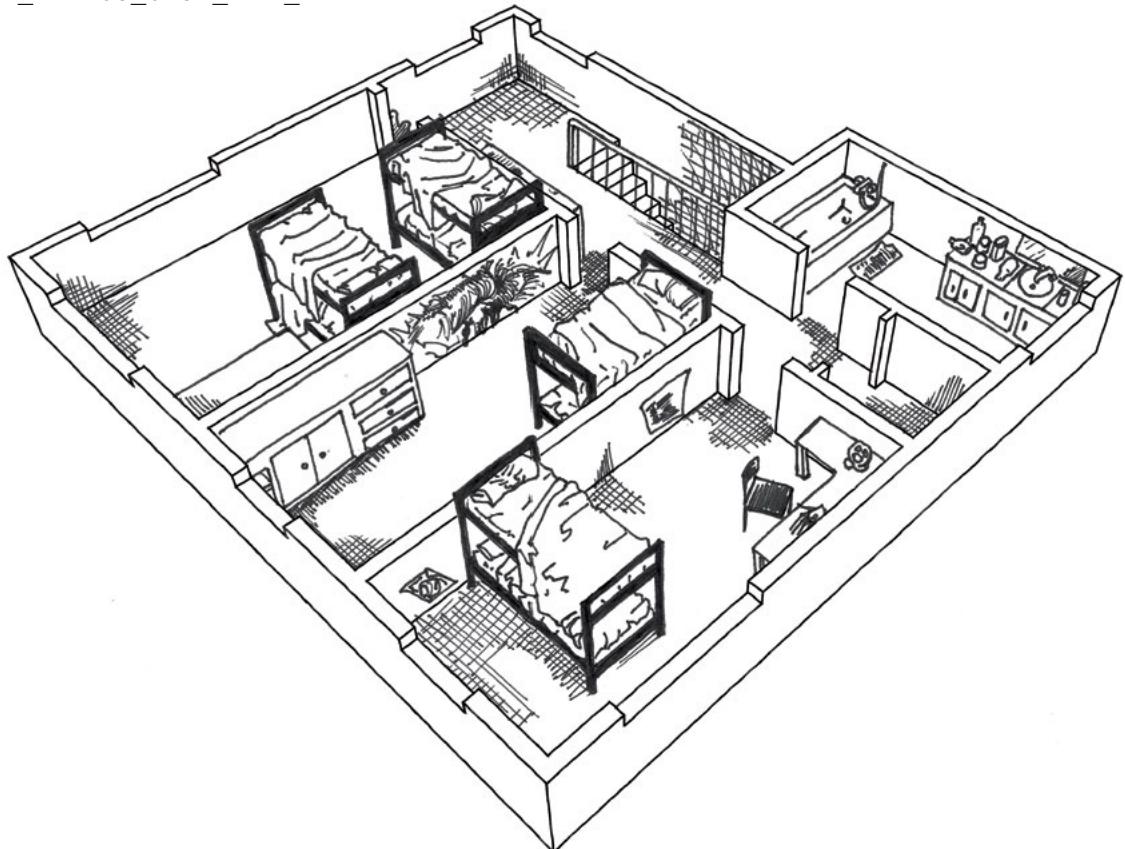


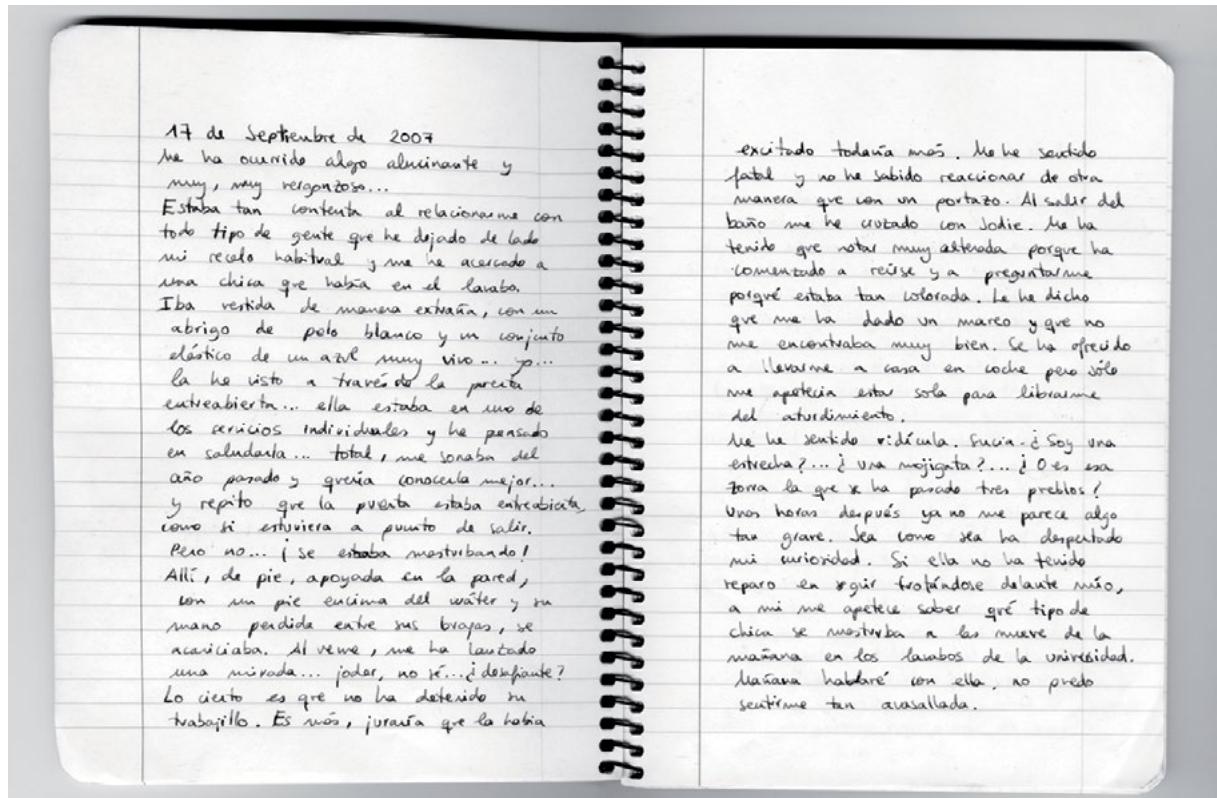
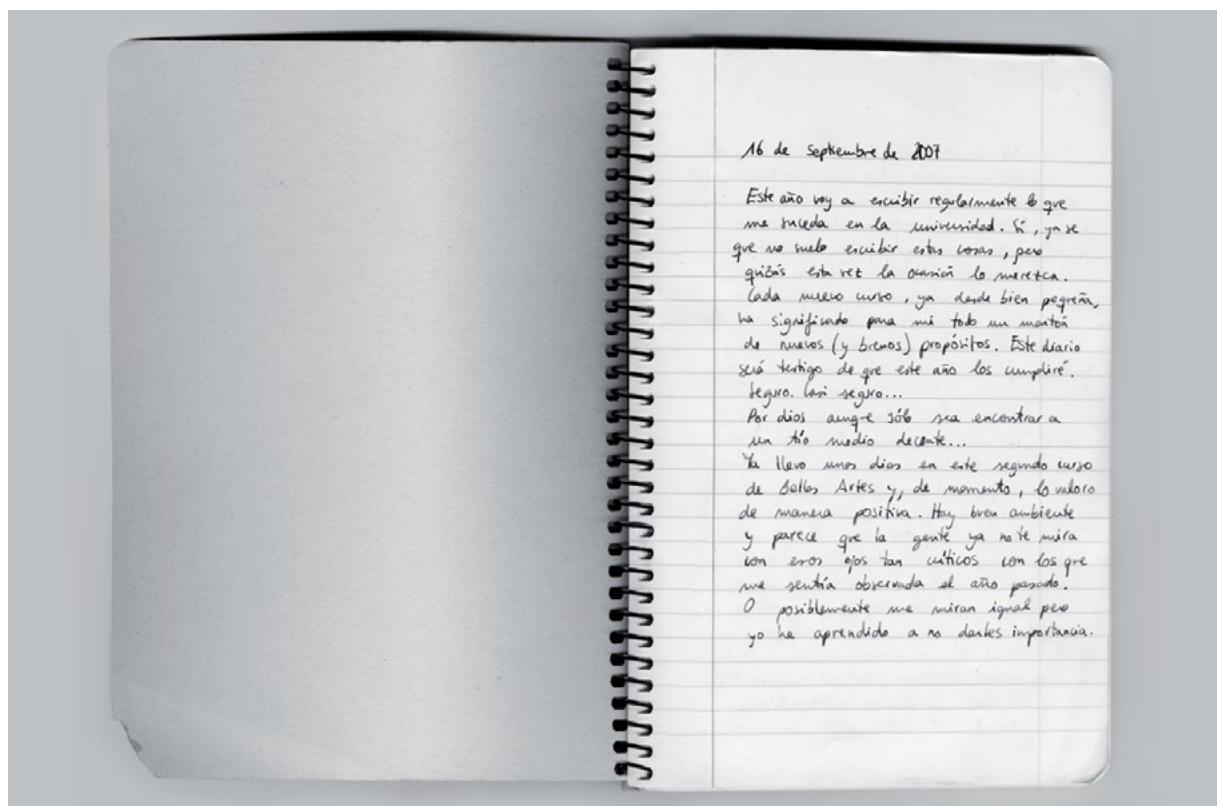


# 15A\_PLANOS\_CASA\_NEW\_HAVEN



# 15B\_PLANOS\_CASA\_NEW\_HAVEN





18 de Septiembre de 2007

Miércoles me ha acercado a ella. Me ha mirado con sus ojos azules, de una manera tan directa que me ha asustado. Lo primero que se me ha pasado por la cabeza es que esta chica está loca y que se ha enfadado conmigo por la interrupción de ayer, pero, tras apartar un mechón rubio de su cara, me ha preguntado (con un sarcasmo evidente) si ya se me había pasado el miedo. Yo he flipado, de verdad. Si hubiese sido yo la denunciada en su situación... bueno, la verdad es que yo apenas hago eso. Por lo menos nunca lo haría en los lavabos de la uni... ¡y aver si al final sí que recluté una mujigata! No es eso. En realidad creo que todo eso es sano y tal... pero hoy maneras y maneras ¿no?

En fin, le he pedido perdón por la interrupción (bastante sarcástica soy yo también cuando quiero) y le he dicho que lo único que quería era saludarla.

Entonces se ha acercado mucho a mí, sonriéndome, abrochándose su abrigo de pelo blanco, y me ha dicho que se llama Carla. Con una media sonrisa, que no revelaba ni un ápice de vergüenza, me ha confesado que se masturba porque es la mejor forma que tiene de relajarse durante los primeros días del curso. Dice que en realidad se considera una chica bastante ansiosa y que estas cosas la ayudan a ponerse en su sitio. Realmente se la ve muy estambótica pero firme. Ha pronunciado un "ya nos veremos" y ha salido, cogiendo antes una carpeta de cartón negro, vieja y gastada.

Pasado el sobresalto inicial, Carla se me antoja una persona interesante, de esas que vale la pena conocer, a lo mejor no debería relacionarme con alguien así, pero algo en sus ojos azules me ha hecho intuir que esta chica se siente sola y que ha disfrutado de nuestra conversación. ¡Acabarán Carla su "jiribilla" de ayer antes de salir del lavabo!

Algo me dice que sí.

21 de Septiembre de 2007

Carla y yo somos amigas... o algo parecido, porque todo lo que rodea a esta tía deja de ser convencional. A veces la descubro durante las clases, davolviéndole la mirada con una sonrisa complice en su semblante. La verdad es que, ahora que me la represto de aquello, me parece una tontería haberme alterado tanto. Total, sólo estaba... brenos, fui yo la que entró sin avisar.

Al salir de literatura nos hemos encontrado en el pasillo y la he invitado a tomar algo. Ha aceptado pero me ha pedido que no presentemos al bar al que van los demás. No le gusta la gente. No me lo ha dicho pero se lo nota. Es evidente que se ha ganado una reputación de golfa por la manera que tiene de vestir y de devolver la mirada a los chicos que la desean... ¡Si solamente estos dándoles lo que ellos quieren! A mis ojos, la definición de golfa encaja mejor con Socie. Se nota que está en Bellas Artes para apellizarse

a la mitad de tíos interesantes que hay por el campus. Por lo menos Carla va de cara y no aparece otra cosa que lo que es: un coño inquieto.

Al final hemos encontrado un bar guapo. Se ha pedido una crema con limón y yo una Coca-Cola (siempre pido lo mismo, soy la hostia de aburrida). Trato de hacerte hablar de ciertas cosas convencionales, pero es imposible. La verdad es que acabas sabiendo lo que quiero pero más por tus reacciones que por sus palabras. Sí, Carla es un bicho raro, pero me cae bien, me encanta... es especial. La última que siempre me imagino lo mismo cuando entra al lavabo.

29 de Septiembre de 2007

Carla me ha invitado hoy a su casa. Hemos tomado el metro hasta el Soho y hemos bajado cerca de su blogue. La poco que he visto me ha impresionado bastante. Había visitado el Solo alguna vez, pero

no esas calles. Una mujer sola viviendo en estos ambientes debe ser fuerte y decidida.

Su obra es la leche; tiene suerte por todos los rincones, pero vibra con la energía de Carla. He podido ver los bocetos que hace con acuila y algunos de sus cuadros y dibujos. Esta obsesionada con el Xeo. Es raro no visualizar algo explícitamente erótico en cada una de sus obras. He podido ver algo de droga por ahí, pero no me ha preocupado. Carla no es el tipo de persona que se engancha, esto por encima de eso. Como dijo una vez Dalí, cuando le preguntaron qué estupefacientes tomaba para hacer sus obras, él respondió: Yo soy la droga. ¿Es Carla mi droga? ... ¿Por qué acabo de escribir eso? ... estoy segura de que no se trata de atracción sexual. No soy bolla, de eso estoy segura. Pero algo en ella me engancha, como si a través suyo pudiese ver ciertos aspectos de la vida que de otro modo

me sería imposible descubrir.

He notado que me considera alguien especial por la manera que he llevado de entrometerme en su piso; como si lo hiciera por primera vez. Al parecer no lo han visto ni sus padres. Eso no quiere decir que Carla no tenga compañía cuando la necesita. Me ha dicho que no siempre duerme sola, aunque no hemos insistido en el tema.

Adora el cine. El techo de su pasillo está repleto de pósters de películas, desde grandes clásicos hasta producciones recientes. De nuevo se hace evidente su fijación por temas sexuales y truculentos.

Me ha sorprendido mucho una de sus confesiones. Yo le he preguntado quién era la persona del busto que estaba trabajando y me ha respondido que de alguien que me quisiera atrapar entre sus piernas. Nos hemos reido mucho mientras Carla me relataba todos esos sueños eróticos que desea cumplir. Me ha sentido turbada y excitada. Sin embargo se me

ha helado la expresión cuando me ha dicho el nombre de su objeto de deseo. ¡Bert!, el profesor de expresión!

No he podido evitar decirle que hay que estar un poco enferma para entrometerse de un taller mal aburrido, monótono, nada atractivo y frustador. ¡Es que ese tipo me va fatal! Nunca te dice mada, y de repente trae páginas y páginas de documentación fotocopiada para estudiarla ... Carla no se ha sorprendido de mi reacción y creo que le ha parecido hasta divertida. Su respuesta no ha sido menos rocambolesca: No es que todo lo que me pone, sino el percibir lo ubicuo que yo lo pongo. Eso es lo que me vuelve loca. Sentir su devoción me moja las bragas.

Y ya que me escandalizaba por una masturbación...

Tras esto nos hemos despedido. He vuelto a casa algo aturdida, pensando que, al igual que me ha pasado con otras de sus locuras, mañana no me

parecerá tan escandalosa. ¡Pero es que es tan fuerte!

3 de Octubre de 2007

Tal y como me imaginaba, las locuras de Carla me parecen hoy algo más normales. No es que encuentre a Bert más atractivo que antes pero si Carla tiene morbo por la situación y quiere distractarlo, allí ella. Ahora está expectante en acercarse más a él. Le pone bragas con segundas en los labios y a veces incluso se greté en el aula cuando ha concluido la clase (eso sí, me pide que me greté en la puerta para que la situación sea más discreta). (Cada día que pasa la veo más capaz de cumplir su deseo. Es alucinante ver el rostro de ese pobre hombre cuando ella se le acaricia).

5 de Octubre de 2007

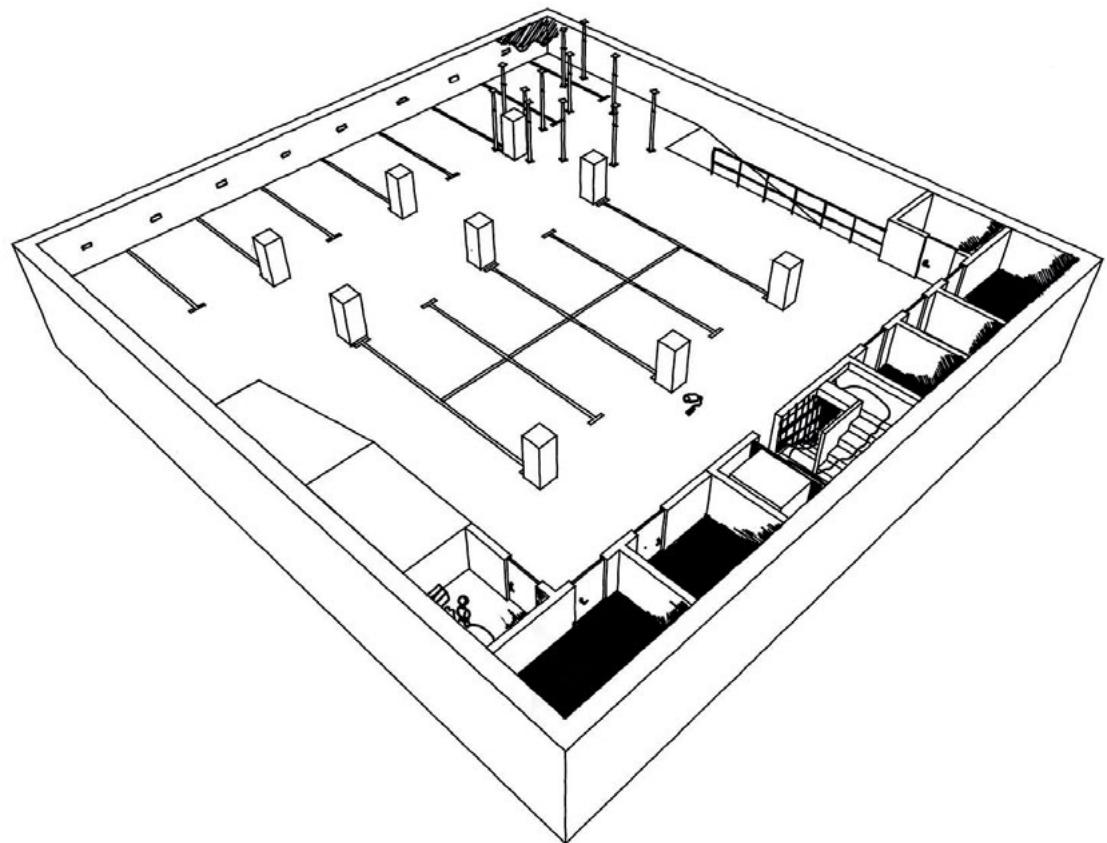
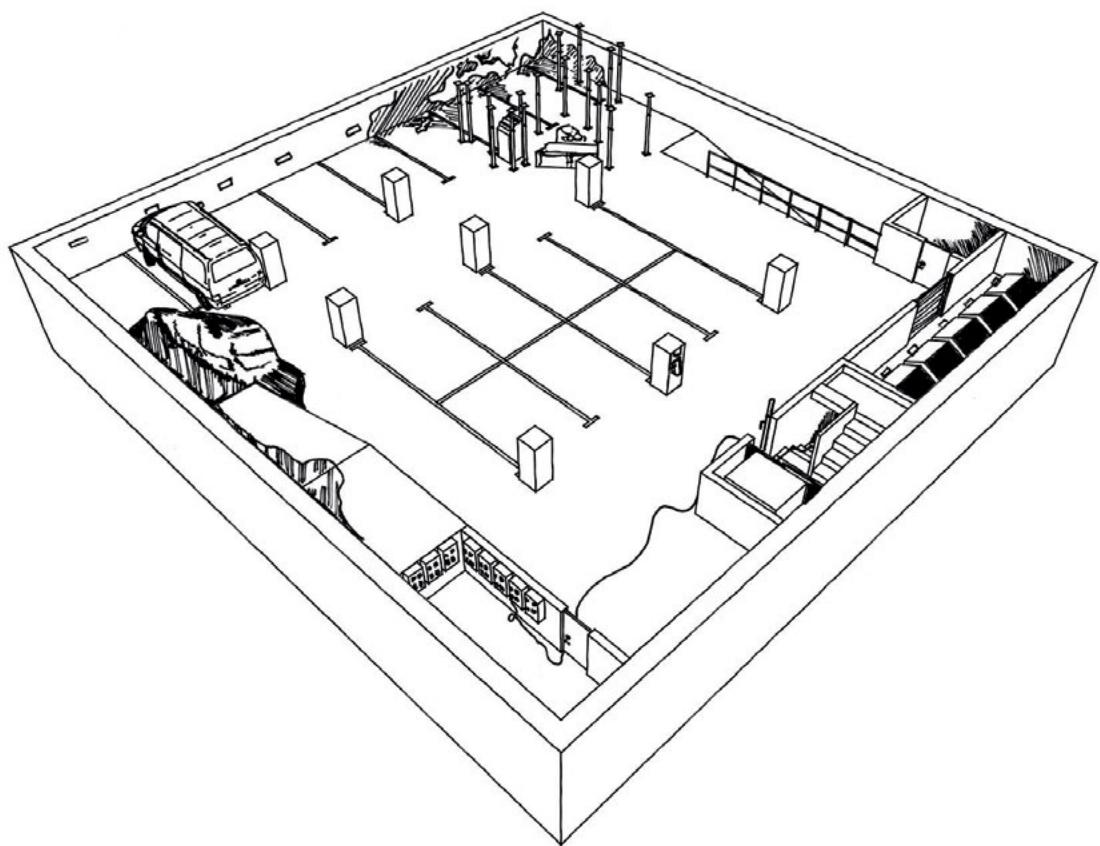
Hoy había decidido sorprender a Carla. He comprado una de esas cámaras desechables y me dispuse a cumplir uno de mis deseos respecto a Bert. En el aula he sacado la cámara y mientras llevaba la atención de Carla entregué a Bert, que estaba dando su aburrida clase. Por alguna razón a Carla le ha parecido una impertinencia y se ha puesto a forcejear conmigo para quitarme la cámara. El aboroto ha despertado la curiosidad de los de delante que se han girado para mirar lo que hacíamos. No he podido resistirme y he disparado varias veces. Carla no se ha enterado pero tampoco me ha comentado nada más del asunto. Durante el descanso he llevado las fotos a revelar y por la tarde le he ido a buscar. Sólo una vale la pena. Bueno, yo no me la iba a quedarme, así que he tomado el metro hasta casa de Carla y se los he

dejado en su buzón.

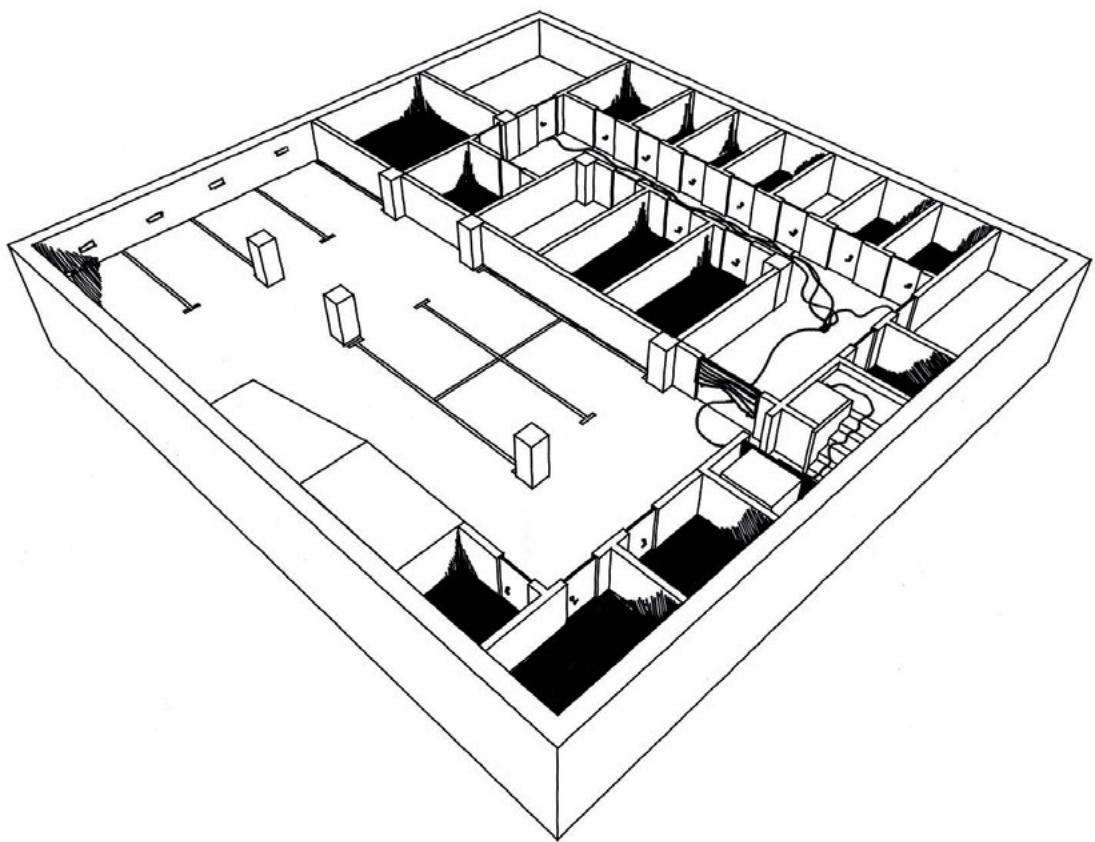
Al volver a la uni para el taller de cerámica he descubierto a Carla charlando con Bert en una de las aulas grandes. Soy una chafardera increíble, y estoy segura de que a Carla la hubiese parecido divertido que mirara... Bert prestaba mucha atención a las palabras de Carla y me juego el tipo a que no hablaban de las características formales del Art Déco. Carla le estaba confesando su deseo. A Bert le temblaba la voz y las manos...

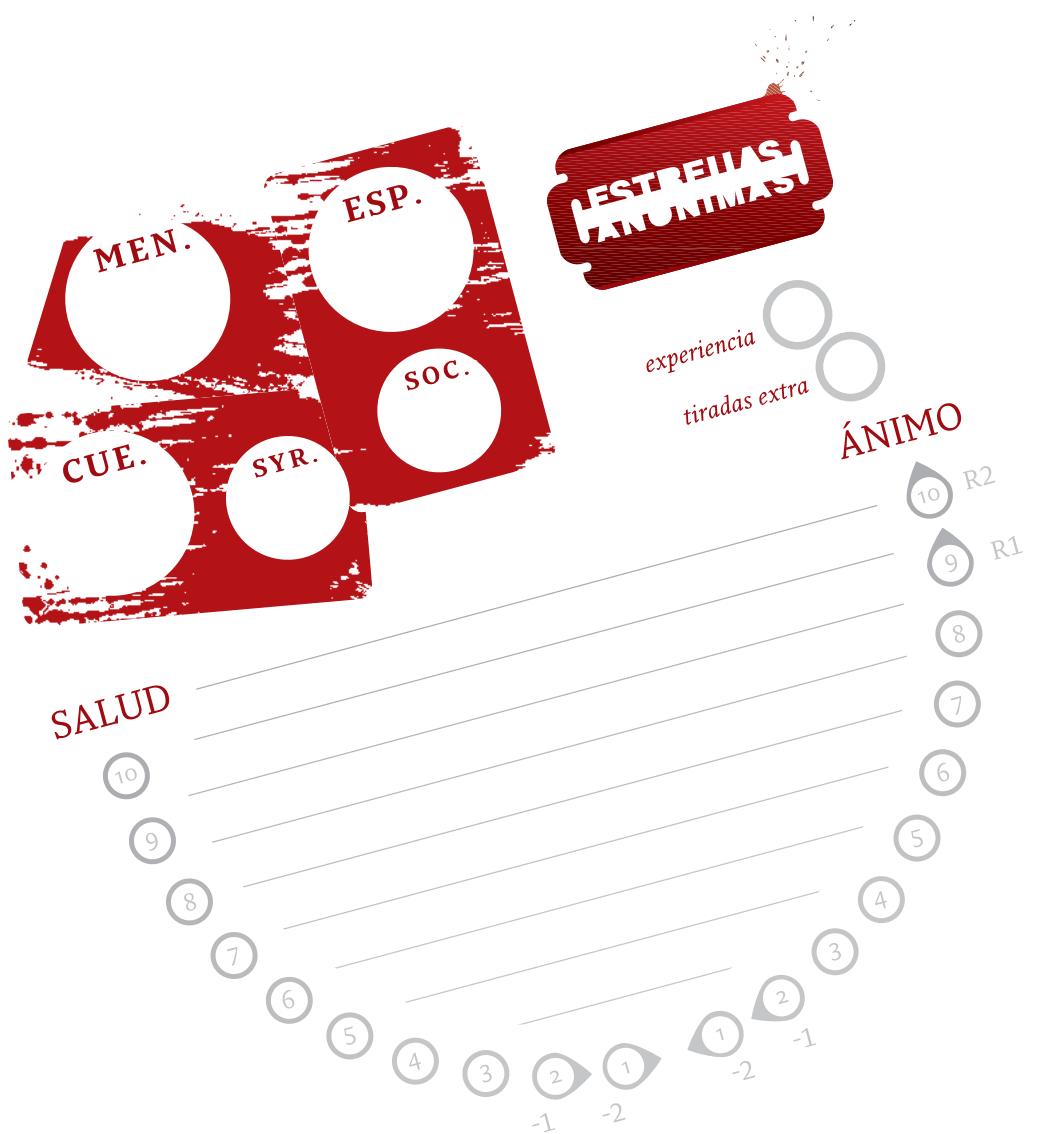
Por un momento me he sentido sensata y me he marchado. El lunes le preguntaré a Carla todos los detalles de este fin de semana. Creo que va a ser muy intenso para algunos...

## 17A\_PLANOS\_PARKING\_SUBTERRÁNEO



# 17B\_PLANOS\_PARKING\_SUBTERRÁNEO





HPS  
(Plantillas para Personajes Secundarios)

### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

Nombre:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### ÁNIMO

- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1

### SALUD

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

Nombre:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



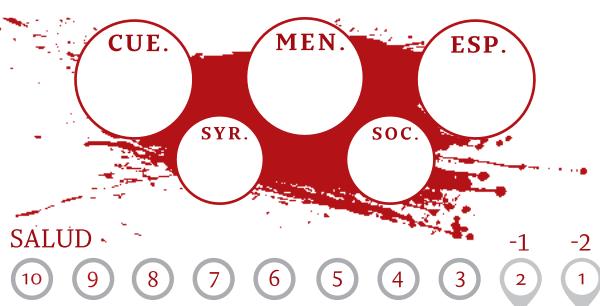
---



---

### ÁNIMO

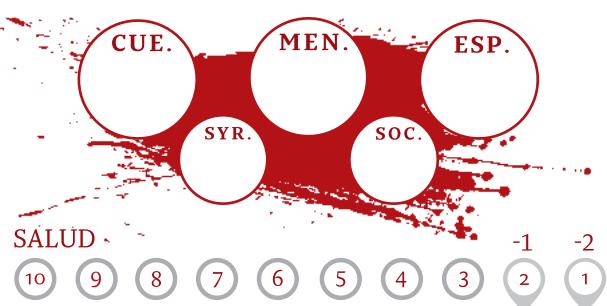
- R2 10
- R1 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 1 2
- 2 1



ÁNIMO

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

tiradas extra



ÁNIMO

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2 -1
- 1 -2

tiradas extra





## HOJA DE INVESTIGADOR

Personajes / Sospechosos

Lugares de interés /  
Direcciones

Objetos relevantes

Hipótesis

Pistas diversas

NUEVA YORK. NAVIDAD.  
CUATRO DETECTIVES VAN A ENFRENTARSE  
AL CASO MÁS DIFÍCIL  
Y ATERRADOR DE SUS VIDAS  
EN UNA TREPIDANTE CARRERA  
PARA DETENER AL ASESINO DEL SNUFF  
MIENTRAS COMBATEN CONTRA  
SUS PROPIOS DEMONIOS  
EN UNA ESPIRAL  
DE CRIMEN, PASIÓN Y LOCURA.

Estrellas Anónimas es un juego de rol sobre el género psycho-killer. Al estilo Ready to Play, ofrece todo lo necesario para jugar: una normativa completa, sencilla y versátil, un enorme e impactante Escenario pregenerado para 5 jugadores (Guía + 4 Protagonistas) y montones de recursos para poner en escena un thriller de pantalla grande: normativa extendida, creación de personajes, creación de psycho-killers, creación de escenarios de género y una monumental filmografía de referencia.

Por su contenido, este juego está recomendado exclusivamente a jugadores adultos.