

HARDBOILED



HARDBOILED



TABLA DE CONTENIDO

PRÓLOGO	3	DIRIGIR PARTIDAS DE HARDBOILED	132	EQUIPO DE OTRAS ÉPOCAS	171
INTRODUCCIÓN	4	EL GÉNERO NEGRO	132	Armas de otras épocas	171
¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?	4	Cozy	133	Armaduras de otras épocas	172
¿QUÉ NECESITAMOS PARA JUGAR?	4	Ficción detectivesca clásica	133	LA PANTERA DE JADE	174
¿QUÉ ES HARDBOILED?	4	Ficción de espionaje	134	PERSONAJES PREGENERADOS	174
¿QUÉ HACEN NUESTROS PERSONAJES EN HARDBOILED?	4	Ficción policial procedimental	134	Big Mike	174
CREACIÓN DE PERSONAJES	6	Hard-boiled	135	Enzo Amore	174
GENERAR LOS ATRIBUTOS Y RASGOS DERIVADOS	6	Techno-Thriller y Ciberpunk	135	Luchiano Amore	175
Primer Paso: Vigor,		Thriller o relatos de suspense	136	Sam Shovel	175
Destreza, Perspicacia y Carisma	7	LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO	137	Havelock MacCormac	176
Segundo Paso: Suerte	8	LA NARRACIÓN	139	PNJS	177
Tercer Paso: Puntos de Vida	9	AVENTURAS Y CAMPAÑAS	140	Brigid "Miss Wonderly"	
Cuarto Paso: Pegada	9	PREPARANDO UNA PARTIDA	140	O'Shaughnessy	177
Quinto Paso: Rango de Movimiento	9	Conocer las reglas	141	Floyd Thursby	177
Nombre	10	Preparación previa	141	Joel Cairo	177
ELEGIR LA PROFESIÓN	10	Documentarse	141	El Gordo	177
Lista de profesiones disponibles:	10	Material adicional	142	Wilmer	178
Generando las Habilidades	10	CONTAR HISTORIAS	143	Janice Darn	178
DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	53	Narrativa lineal	143	El General comunista	178
DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES INVESTIGATIVAS	57	Narrativa no lineal	144	EL PASADO ES PRÓLOGO	178
REGLAS DEL JUEGO	70	TÉCNICAS NARRATIVAS	146	PRIMER ACTO	179
REGLAS BÁSICAS	70	Arma de Chéjov	146	El encargo de Floyd Thursby	179
Controles de Atributo	70	Apertura narrada	146	Ruth Wonderly visita a Sam Shovel	179
Controles de Habilidad	71	Cliffhanger	147	Tiroteo en un callejón	180
Controles opuestos	72	Flashback	147	SEGUNDO ACTO	180
Controles de grupo	72	Flashforward	147	La entrega del paquete	180
Usar Dotes Investigativas	72	Foreshadowing o presagio	147	La llegada al callejón	181
CONFLICTOS SOCIALES	74	In media res	147	Investigando a Thursby	181
COMBATE	75	Mac Guffin	147	Investigando al Gordo	182
Sorpresa	75	Red herring	148	Abriendo el paquete	182
Iniciativa	76	CONSEJOS PRÁCTICOS PARA DISEÑAR Y DIRIGIR AVENTURAS PARA HARDBOILED	148	Encuentro entre hermanos	183
Acciones durante el combate	77	Tipos de pistas	150	Cairo visita a Sam	183
Movimiento	78	PERSONAJES NO JUGADORES	151	Encuentro con los hombres del Gordo	184
Resolución de los combates	79	Antagonistas	151	Segunda visita de O'Shaughnessy	184
Tiroteos	80	Personajes secundarios	151	Sam y Luchiano	184
PUNTOS DE VIDA Y HERIDAS	85	Ejemplos de personajes secundarios	152	¿Unir a los personajes jugadores?	185
Curación	86	PERSONAJES ICÓNICOS	154	Ocultando el paquete	185
EXPERIENCIA	86	Sherlock Holmes, detective de la época victoriana	154	El "secuestro" de O'Shaughnessy	185
CARRERAS Y PERSECUCIONES	87	Detective años 20	155	TERCER ACTO	186
Carreras	91	Inspector de policía años 60 y 70	157	PERSONAJES NO JUGADORES	187
Persecuciones	92	Oficial de policía años 80 y 90	158	Brigid "miss Wonderly"	
EQUIPO	94	El vigilante enmascarado	159	O'Shaughnessy	187
DINERO INICIAL Y SUELDO	95	La arrojada investigadora juvenil	160	Joel Cairo	187
COSTE DE LA VIDA	95	Los niños curiosos y valientes	161	El Gordo	188
TABLAS DE EQUIPO	97	La dura detective privada	162	Wilmer	188
REVÓLVERES	101	La oficial de policía rural	163	Janice Darn	189
PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS	104	REGLAS OPCIONALES	164	Matones del Gordo	189
RIFLES	116	ATENCIÓN POLICIAL	164	APÉNDICES	190
SUBFUSILES	120	Obtener atención policial	164	CRONOLOGÍA CRIMINALÍSTICA	190
AMETRALLADORAS	124	Reducir la atención policial	166	LISTA DE VERIFICACIÓN DE PRUEBAS EN UN CADÁVER	196
ESCOPETAS	128	LIMITANDO EL USO DE DOTES INVESTIGATIVAS	166	BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA	197
EXPLOSIVOS	130	MORALIDAD E INMORALIDAD	166	Lista de las mejores novelas policíacas y de misterio según la MWA (Mystery Writers Association)	197
VENENOS	130	Virtudes y Vicios	167	Lista de las mejores novelas policíacas y de misterio según la Crime Writer's Association (CWA) del Reino Unido	199
		PERSONAJES INFANTILES Y JUVENILES	168	Filmografía seleccionada	201
		Personajes infantiles	168	Selección de series de televisión	203
		Personajes juveniles	169	EPÍLOGO	204
		MODIFICANDO EL ESPÍRITU DEL COMBATE	169	HOJA DE PERSONAJE	211
		Combates cuerpo a cuerpo más letales	170		
		Combates a distancia menos letales	170		



PRÓLOGO

«La aventura de un hombre en busca de una verdad oculta». Así definió la novela negra el gran maestro Raymond Chandler, el más hondo y poderoso poeta que ha conocido el género. Dejó dichas otras muchas cosas, todas ellas importantes y definitivas. Entre ellas que la novela negra sucede en calles ruines, y por eso mismo hace falta que por ellas camine un hombre que no sea ruin, un caballero andante de la urbe contemporánea, dispuesto a arrostrar sus peligros como los de otra época arrostraban los de los despoblados, las florestas y la áspera intemperie.

A la novela negra, o a cierta clase de ella, que en esto de las taxonomías siempre hay fundamentalistas y discutidores, dio en llamársela hace muchos años *hardboiled*, por la dureza de sus personajes y sus situaciones, que también impregnaba el tono y la mirada de sus autores: a la cabeza de todos estos duros de pelar y de contar, el gran padre fundador, Dashiell Hammett. Un gran escritor,

y un buen conocedor de la miseria humana, al que sin embargo es posible que se le haya reverenciado y calcado en exceso: no es muy difícil imaginar hechos crudos; lo difícil, y lo necesario, es mostrar la condición humana de quienes los sufren y los cometen, desde la humanidad de quien lo narra.

Lo que nos devuelve una vez más a Raymond Chandler, el poeta. Con estas historias oscuras (a veces, atroces), con esta gente de mala índole (a veces, malísima), y con la mirada de quien revuelve en sus miserias, se trata de conmover al lector, e incluso, por extraño que resulte, de crear belleza. “Pura belleza, a partir de polvo vil”, escribió Chandler. Si lo negro sobrevive es porque ha sabido ser bello, y la belleza de una historia está en quien la cuenta, pero también en quien se la deja contar.

Así que ahora la responsabilidad es tuya. A jugar.

LORENZO SILVA



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La respuesta a esta pregunta es muy sencilla, pues no es otra cosa que un juego de mesa de aventuras sin tablero. Uno de nosotros tomará el papel de Director de Juego (que muchas veces se abrevia como DJ) y los demás serán los aventureros. Es como si el director narrase una película, su guión más bien, describiendo las localizaciones y situaciones que se produzcan, donde los aventureros podrán actuar libremente, en base a las reglas recogidas en este manual. Y es la precisa narración de viva voz de los hechos la que sustituye al tablero en Hardboiled. Lo cierto es que resulta mucho más fácil jugar a rol que explicarlo.

¿QUÉ NECESITAMOS PARA JUGAR?

Para jugar solo precisaremos este manual y un puñado de dados de diez caras. También es conveniente disponer de algunas hojas de papel, lápices y gomas de borrar para tomar notas, hacer mapas o dibujar cosas. Es posible fotocopiar la hoja de personaje que encontraremos al final de este libro, o bien descargarla de Internet.

¿QUÉ ES HARDBOILED?

Hardboiled es un juego de rol de investigación que nos permitirá desarrollar el amplio y muy variado abanico de tramas presentes en la ficción detectivesca o policíaca, abarcando todos los subgéneros existentes que han ido desarrollándose desde el mismo ini-

cio de este fecundo nicho narrativo, a mediados del siglo XIX, hasta nuestros días, y que ha alumbrado algunas de las más notables y vibrantes obras del cine y la literatura.

¿QUÉ HACEN NUESTROS PERSONAJES EN HARDBOILED?

Hardboiled es un juego de investigación donde los jugadores son compañeros, amigos tal vez, dispuestos a afrontar los más enrevesados casos y aventuras cooperando entre sí, ayudándose los unos a los otros con el único fin de desenmascarar a los culpables de los más inicuos crímenes. Los jugadores podrán crear sus personajes y emplearlos en la rica y convulsa amalgama de intrigas, enredos, maquinaciones, traiciones, confabulaciones y actos delictuosos de todo tipo pergeñados por la mente retorcida del Director de Juego, encargado de diseñar los más intrincados y divertidos escenarios, enfatizando la verosimilitud y el realismo. Con ello en mente, y usando nuestro sistema de juego, desarrollarán sin dificultad a intrépidos investigadores que se enfrentarán con decisión a multitud de peligros. Podremos encarnar a fríos pistoleros a sueldo que trabajen para alguna de las más reconocidas familias del hampa; valientes hombres de ley; agentes de policía en su lucha contra el crimen y el caos reinante en la gran ciudad; astutos detectives privados con pasado oscuro; mujeres fatales de muchos recursos que han de luchar por sobrevivir en la jungla de asfalto; investigadores aficionados con la rara habilidad de encontrarse siempre en el lugar equivocado en el momento menos indicado; profesores y académicos que

ocultan secretos inconfesables; médicos de moral laxa o forenses clínicos aplicados en la obtención de las más complicadas evidencias criminales; aventureros de todo pelaje, quizás exploradores que buscan arrojar luz en la oscuridad; o bien miembros del clero enfrentados a la infinita maldad criminal que anega el mundo; melancólicos artistas que queman sus días en la barra de un bar, o novelistas que aspiran a crear su obra magna inspirándose en la oscura naturaleza humana y sus primarios impulsos criminales; o los más arrojados reporteros y periodistas, siempre al filo de la noticia, a la caza de la gran exclusiva.

Como podemos ver, las posibilidades son infinitas y lo aquí expuesto es solo un pequeño botón de muestra de lo que *Hardboiled* es capaz de ofrecer, pues el verdadero límite es nuestra imaginación. Bueno, no solo nuestra imaginación, sino la de todos los creadores que han dejado su huella en el género negro, que son miles. Y es aquí donde, en verdad, radica la fuerza de esta propuesta, pues el juego está diseñado para permitirnos emular todo tipo de historias policíacas o detectivescas, ambientadas en cualesquiera localización o tiempo, desde el Londres victoriano de Sherlock Holmes

al Berlín de la Guerra Fría, pasando por el brutal Chicago de la Ley Seca o el glamuroso Hollywood de los 50. Es más, podemos ir mucho más atrás y ponernos en la piel de investigadores de tiempos pretéritos, desde el astuto y cultivado Guillermo de Baskerville, creado por Umberto Eco, que resolvió oscuros misterios en una apartada y remota abadía benedictina en los Apeninos en el año del señor de 1327; hasta incluso siglos antes, durante los tiempos de la dinastía Flavia en la antigua Roma, y ponernos en la piel del intrépido investigador Marco Didio Falco, obra de la genial Lindsey Davis.

En realidad, *Hardboiled* es el juego de investigación detectivesca definitivo, sin elementos extraños ni asomo de veleidades preternaturales, ya que su sistema y ambientación han sido desarrollados para que encajen de manera adecuada, de forma que pueda usarse en cualquier momento histórico que se nos antoje, si bien aconsejamos la época de referencia en el subgénero literario *hard-boiled* que tanto nos gusta, esto es: en los Estados Unidos durante la horquilla temporal comprendida desde el término de la Primera Guerra Mundial, en 1918, hasta finales de los años 50.





CREACIÓN DE PERSONAJES

El procedimiento para crear un personaje en Hardboiled es muy sencillo. Es un proceso que hace un uso extensivo de la generación aleatoria de rasgos, pero que también nos permite elegir la clase de personaje con la que queremos jugar, posibilitando crear una amplia gama de personajes.

La creación de personajes consta de los siguientes pasos:

- 1. Generar los Atributos del personaje:** En este paso se generan aleatoriamente los **Atributos** básicos por medio de una tirada a la que sumaremos un valor que se obtiene consultando dicha tirada en una tabla. En este paso también calcularemos ciertos valores derivados de los Atributos.
- 2. Elegir la profesión:** En este paso se selecciona la profesión que tendrá el personaje.
 1. Esta selección nos ofrecerá una lista de **Habilidades principales** y otra lista de **Habilidades secundarias**, que se generarán aleatoriamente usando un sistema similar al que se usa para generar los Atributos.
 2. La profesión proporciona además acceso a un listado de **Dotes Investigativas** de entre las que seleccionaremos una cantidad concreta que variará según la profesión.
- 3. Adquisición de equipo y armamento:** A continuación será necesario consultar el *Capítulo 3: Equipo* para generar los ahorros y las posesiones con las que empieza el personaje (que se generan aleatoriamente dependiendo de la profesión), y adquirir el equipo que se desee.

Aparte del sistema aleatorio de generación de personajes proporcionamos un sistema opcional de creación por medio de puntos para aquellos que no gusten del factor aleatorio implícito en el sistema base de Hardboiled.

GENERAR LOS ATRIBUTOS Y RASGOS DERIVADOS

Antes de nada debemos hacernos con una hoja de personaje de Hardboiled que podremos fotocopiar (la encontrarás en las últimas páginas del libro) o descargar de Internet. Una vez hecho esto, procederemos a completar la misma siguiendo los pasos de la creación de personajes. Como ya hemos indicado, el primer paso consiste en generar los Atributos básicos y una serie de rasgos derivados de los mismos.

En Hardboiled todos los personajes tienen 5 Atributos básicos: **Vigor**, **Destreza**, **Perspicacia**, **Carisma** y **Suerte**. Estos se generan aleatoriamente, y además de ellos se derivan algunos rasgos más, como se verá más adelante. Todos los Atributos básicos tienen valores comprendidos entre 1 y 100, pero al generar los valores, estos normalmente oscilarán entre 26 y 100.

A continuación presentamos los 5 pasos para generar los Atributos de los personajes, así como los distintos rasgos que de ellos se derivan.

PRIMER PASO: VIGOR, DESTREZA, PERSPICACIA Y CARISMA

Para empezar hallaremos un valor para los Atributos básicos Vigor, Destreza, Perspicacia y Carisma (el Atributo de Suerte se obtiene de manera diferente, como veremos a continuación). Para ello lanzaremos dos dados de 10 caras (tirada de porcentual o D100), comprobaremos el modificador indicado en la *Tabla de generación de Atributos* y añadiremos dicho modificador al resultado de la tirada, anotando este resultado final en la hoja de personaje.

Es decir, lanzaremos a la vez dos dados de 10 caras de diferentes colores. Uno de los dados corresponderá a las decenas y el otro a las unidades, lo que nos dará el total porcentual. Por ejemplo, un resultado de 5-3 se interpretará como un 53, un resultado de 0-1 como un 1, un 1-0 como un 10 y un 0-0 como un 100. Después, comprobaremos el resultado obtenido (por ejemplo, un 53) en la *Tabla de generación de Atributos*, y sumaremos el valor de la columna modificador (+10 en el caso del 53) al resultado de la tirada (53+10=63). El resultado de la suma será lo que anotemos en la hoja de personaje.

Si analizamos los resultados que se obtienen con esta tabla se puede ver que sacar una tirada más alta no siempre implicará un valor final más alto. Por ejemplo, si se saca en el D100 un 26, sumáramos +15 para un resultado final de 41. Pero si en el D100 sacáramos 25, sumáramos +25 para un resultado final de 50. Esto está hecho así expresamente para que lo importante no sea una tirada alta, sino más bien una tirada buena.

NOTA: A partir de aquí, nos referiremos a una tirada de un dado de 10 caras como 1d10 y a una tirada porcentual con dos dados de diez caras como D100.

TABLA DE GENERACIÓN DE ATRIBUTOS

Resultado de la tirada	Modificador
01 - 25	+25
26 - 50	+15
51 - 70	+10
71 - 90	+5
91 - 00	+0

Como podemos ver, este método hace que los personajes tengan un valor mínimo de 26 y un valor máximo de 100 en sus Atributos Vigor, Destreza, Perspicacia y Carisma.

Vigor

«La medida más segura de toda fuerza es la resistencia que vence.»

Doc Savage

Esta Característica representa la fortaleza, resistencia y constitución física de nuestro aventurero. También es importante de cara a determinar el daño que se causa al pegar un puñetazo, así como los Puntos de Vida (PV).

El Vigor de nuestro personaje determinará una horquilla de altura y peso del mismo. En la *Tabla de altura y peso* te proporcionamos ejemplos de la Altura y Peso de un personaje según su Vigor. Estos valores solo son aproximaciones genéricas que sirven como guía, no son valores absolutos que seguir a rajatabla. Por ejemplo, si un jugador quiere interpretar a alguien especialmente obeso sería más apropiado que este no tuviese un valor de Vigor demasiado elevado (para representar el perjuicio que supone su obesidad) antes que un Vigor de 90 o más.

TABLA DE ALTURA Y PESO

Vigor	Altura	Peso
1-25	DESDE 0,3 M (UN RECIÉN NACIDO) HASTA 1,4	DESDE 3 KG (RECIÉN NACIDO) HASTA 50 KG
26-40	DESDE 1,3 M HASTA 1,6 M	DESDE 40 KG HASTA 65 KG
41-70	DESDE 1,5 M HASTA 1,8 M	DESDE 55 KG HASTA 80 KG
71-90	DESDE 1,7 M HASTA 2 M	DESDE 70 KG HASTA 100 KG
91-00	DESDE 1,9 METROS EN ADELANTE (EL RÉCORD GUINNESS ES 2,69 M)	DESDE 90 KG HASTA 130 KG

Destreza

«Ser diestro, ágil y dispuesto no significa que sepas correr, sino que sabes cuándo hacerlo.»

Philip Marlowe

Gracias a este rasgo podremos determinar la agilidad, presteza, rapidez y reflejos del personaje. Pero la Destreza no es únicamente eso, sino que también incluye la destreza manual, el sentido práctico del personaje, su experiencia y capacidad general. También sirve para determinar el orden de iniciativa en un encuentro.

Perspicacia

«La perspicacia es la capacidad de adaptar los medios a los fines.»

Auguste Dupin

Este rasgo define el ingenio y entendimiento de nuestro héroe o heroína, su agudeza y capacidad de discernimiento. Gracias a su inteligencia, nuestro personaje es capaz de discurrir, aprender, razonar, recordar y planificar. Nuestro nivel de perspicacia, inteligencia en definitiva, nos permitirá acceder a determinadas profesiones.

Adicionalmente, el nivel de Perspicacia de nuestro personaje supondrá unos bonificadores extra que, según su puntuación de

Atributo, podrá añadir a sus Habilidades y repartirlas como convenga al jugador. Esto se explica en detalle más adelante.

Carisma

«Las apariencias engañan. No juzgues a la ligera y desconfía siempre.»

Sam Spade

Esta cualidad innata define la presencia física de nuestro aventurero, su empaque y atractivo personal, magnetismo, liderazgo y capacidad de persuasión. El valor de Carisma supondrá unos bonificadores extra que, según su puntuación de Atributo, podrá repartir entre las Habilidades Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia. Estas bonificaciones se añaden de manera libre tras generar las Habilidades, repartidas según convenga al jugador.

SEGUNDO PASO: SUERTE

En este segundo paso, el último en lo que toca a los Atributos, generaremos el valor del Atributo Suerte mediante una tirada porcentual (D100) y dividiendo el resultado por dos (redondeando hacia abajo). Anota el resultado de dicha tirada en la hoja de personaje.

TABLA DE BONIFICADORES A LAS HABILIDADES

Valor de Perspicacia o Carisma	Porcentaje adicional de habilidades por Perspicacia	Porcentaje adicional de habilidades sociales por Carisma
01 - 20	+10%	+5%
21 - 40	+20%	+10%
41 - 60	+30%	+15%
61 - 80	+40%	+20%
81 - 90	+45%	+25%
91 - 100	+50%	+30%

Suerte

«Parece probado que en la vida se triunfa gracias a tres factores: la salud, la inteligencia y el carácter. Pues añadamos un cuarto factor: un poco de suerte.»

Race Williams

Este último Atributo concreta la suerte, la capacidad del personaje de atraer sucesos afortunados y salir airoso de las situaciones más peligrosas. En la clase de situaciones en las que se encontrarán los personajes de Hardboiled, será sin duda uno de los Atributos más importantes.

TERCER PASO: PUNTOS DE VIDA

En este paso se obtiene el valor de los Puntos de Vida (PV para abreviar) de nuestro personaje. Estos miden el daño que puede soportar un personaje antes de quedar gravemente herido o incluso de morir.

La cantidad de Puntos de Vida de un personaje se determina consultando en la siguiente tabla el valor de Vigor, lo que nos dará una cantidad fija de PV a la que habrá que sumarle el resultado de la tirada que se indica. Anota el total en la hoja de personaje.

TABLA DE PUNTOS DE VIDA

Vigor	PV
01 - 10	1D10
11 - 20	10+1D10
21 - 30	20+1D10
31 - 40	30+1D10
41 - 50	40+1D10
51 - 60	50+1D10
61 - 70	50+2D10
71 - 80	50+3D10
81 - 90	50+4D10
91 - 100	50+5D10

CUARTO PASO: PEGADA

A continuación estableceremos la capacidad de Pegada del investigador cuando se

ve envuelto en una pelea a puñetazos. Este valor está estrechamente relacionado con el Vigor del personaje, con su fuerza. Un personaje causará la pérdida de tantos PV con un ataque cuerpo a cuerpo como su valor de Pegada, si consigue golpear con éxito a un contrincante durante una pelea. Usaremos la siguiente tabla para conseguir definir cuán poderosa es la Pegada de nuestro héroe.

TABLA DE PEGADA

Vigor	Pegada
01 - 10	1
11 - 20	2
21 - 30	3
31 - 40	4
41 - 50	5
51 - 60	6
61 - 70	7
71 - 80	8
81 - 90	9
91 - 100	10

QUINTO PASO: RANGO DE MOVIMIENTO

El Rango de Movimiento representa la cantidad de metros que un personaje podrá mover con una acción de movimiento en un combate. Para calcularlo es necesario mirar el resultado de la suma de Vigor y Destreza en la tabla de Rango de Movimiento.

TABLA DE RANGO DE MOVIMIENTO

Vigor + Destreza	Rango de Movimiento
01 - 20	2
21 - 40	3
41 - 100	4
101 - 140	5
141 - 180	6
181 - 190	7
191 - 200	8

NOMBRE

Una vez llevado a cabo todo lo arriba indicado, anotados los valores generados en las correspondientes tiradas por cada Atributo y los rasgos derivados de estos (Puntos de Vida y Pegada), solo nos restará elegir un nombre para nuestro personaje y crear un pequeño trasfondo, si así lo deseáramos, antes de elegir la profesión del personaje.

ELEGIR LA PROFESIÓN

Tras generar cada uno de los valores correspondientes a los Atributos básicos y los rasgos derivados de nuestro personaje, pasaremos a elegir una profesión. La profesión escogida nos ofrecerá pistas de cara a completar el trasfondo y la personalidad de nuestro personaje, al detallarse ambos con arreglo a su carrera profesional. Al escoger una profesión se obtiene acceso a una serie de **Habilidades de la profesión** y además a las **Dotes Investigativas** asociadas a dicha profesión.

La profesión nos dará dos listados de Habilidades: un listado de **Habilidades principales** y un segundo listado de **Habilidades secundarias**. Más adelante explicaremos cómo se generan ambos tipos de habilidades, pero baste decir ahora mismo que las principales tendrán valores generalmente más elevados, pues son las especialidades de la profesión, mientras que las secundarias son útiles sin ser vitales.

Además, según la profesión seleccionada, dispondremos de acceso a conocimientos específicos de la misma representados con las **Dotes Investigativas**. Estas permiten superar tiradas de manera automática cuando sean referentes a temas específicos relacionados con la Dote, principalmente con el objetivo de conseguir pistas. Al crear el personaje habrá que escoger un número de Dotes (por lo general 6) de entre las que proporcionamos.

Toda profesión en principio da a los personajes 20 rasgos divididos habitualmente entre 4 Habilidades principales, 10 Habilidades secundarias y 6 Dotes Investigativas. Algunas profesiones pueden diferir en estos

valores, porque al crearlas se haya trocado una Dote Investigativa por dos Habilidades secundarias (o viceversa), o se hayan cambiado Dotes Investigativas y Habilidades principales una a una.

LISTA DE PROFESIONES DISPONIBLES:

- Agente de la ley
- Abogado
- Alienista
- Arqueólogo
- Artista
- Atleta
- Aviador
- Científico
- Criminal
- Detective privado
- Diletante
- Diplomático
- Escritor
- Espía
- Explorador
- Gran cazador blanco
- Marino
- Médico
- Miembro del clero
- Policía
- Político
- Profesor
- Reportero
- Sheriff
- Soldado

GENERANDO LAS HABILIDADES

Todos los personajes de Hardboiled tienen la misma lista de Habilidades medidas con un valor porcentual que puede ir de 01 a 100, pero como es lógico ni todos tendrán los mismos conocimientos ni poseerán la misma capacidad en cada uno de ellos. Así pues, la **profesión** que hayamos escogido para nuestro personaje nos proporcionará una lista de habilidades (las **Habilidades principales**, por lo general 4), que son aquellas en las que el personaje despunta; y además nos dará otras **Habilidades secundarias** (por lo general 10) en las que el personaje también es bueno, a veces incluso más bueno que en las principales.

Para generar el valor de una Habilidad principal se debe hacer una tirada de D100 y consultar el resultado de la tirada en la columna de **Habilidades principales** de la *Tabla de generación aleatoria de Habilidades*, sumando el valor que proporciona dicha columna al resultado original de la tirada. Así pues, si al tirar D100 se obtiene un 53 habría que sumarle +15 (el valor indicado en la columna) para un total de 68%.

Para generar el valor de una Habilidad secundaria se debe hacer una tirada de D100 y consultar el resultado de la tirada en la columna de **Habilidades secundarias** de la

Tabla de generación aleatoria de Habilidades, sumando el valor que proporciona dicha columna al resultado original de la tirada. Así pues, si al tirar D100 se obtiene un 43 habría que sumarle +10 (el valor indicado en la columna) para un total de 53%; sin embargo, si se obtiene un 91 habría que restarle 20 para alcanzar un total de 71%.

Con este sistema la puntuación final de una Habilidad principal nunca será menor de 46% ni mayor de 100%, y la puntuación una Habilidad secundaria nunca será menor de 21% ni mayor de 80%. No tiene ninguna complicación.

TABLA DE GENERACIÓN ALEATORIA DE HABILIDADES

Tirada	Habilidades principales	Habilidades secundarias
01 - 25	+45	+20
26 - 50	+30	+10
51 - 70	+15	0
71 - 90	+0	-10
91 - 100	+0	-20

El nivel de **Perspicacia** de nuestro personaje proporciona unos porcentajes adicionales que el jugador puede añadir con total libertad, repartiendo la cantidad indicada como desee y aumentar los porcentajes de las Habilidades que tiene hasta un máximo de 100% o repartir dicho porcentaje adicional entre Habilidades que no posea aún.

REGLA OPCIONAL: CREACIÓN DE PERSONAJES POR PUNTOS

Hardboiled tiene un sistema aleatorio de creación de personajes, pero ofrecemos también un sistema para crear personajes mediante el reparto de puntos para aquellos jugadores a los que no les guste usar un sistema aleatorio.

Todos los Atributos empiezan a 25% y el personaje reparte 150 puntos entre los 5 Atributos a razón de un 1 por cada aumento de 1% menos el Atributo Suerte, en el que cada aumento de 1% cuesta 2 puntos. Es obligatorio repartir como mínimo un punto por Atributo y no se puede subir ninguno por encima de 100% salvo Suerte, que no puede subir por encima de 50%.

Tras esto el personaje calcula los Rasgos derivados y escoge una profesión.

Todas las Habilidades principales comienzan con 45% y el personaje recibirá 125 puntos para repartir entre ellas. Está obligado a repartir como mínimo un punto por Habilidad y no puede subir ninguna por encima de 100%.

Todas las Habilidades secundarias comienzan con 20% y el personaje recibirá 250 puntos para repartir entre ellas. Está obligado a repartir como mínimo un punto por Habilidad y no puede subir ninguna por encima de 80%.

El nivel de **Carisma** de nuestro personaje le proporciona también unos porcentajes adicionales que repartir entre las Habilidades *Liderazgo*, *Negociar*, *Persuasión* y *Presencia*, que el jugador puede añadir de la misma forma descrita en el caso anterior, pero solo entre las Habilidades indicadas.

TABLA DE BONIFICADORES A LAS HABILIDADES

Valor de Perspicacia o Carisma	Porcentaje adicional de habilidades por Perspicacia	Porcentaje adicional de habilidades sociales por Carisma
01 - 20	+10%	+5%
21 - 40	+20%	+10%
41 - 60	+30%	+15%
61 - 80	+40%	+20%
81 - 90	+45%	+25%
91 - 100	+50%	+30%

AGENTE DE LA LEY



HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Liderazgo, Percepción y Vigilancia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Conducir, Infiltración, Juego, Negociar, Ocultar, Pelear, Persuasión, Preparación y Presencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Antropología Forense, Balística, Burocracia, Callejeo, Consuelo, Contabilidad Forense, Detección de Mentiras, Entomología Forense, Espionaje, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Intimidación, Investigar, Líder Innato, Negociación, Jerga Policial, Recogida de Pruebas, Robar Coches, Tozudo o Vigilancia Electrónica.



AGENTE DE LA LEY

Entenderemos dentro de esta categoría a todo profesional empleado por alguna agencia policial o de seguridad estatal de alto nivel, como el FBI o cualquier institución similar estadounidense o de otro país, incluyendo a los agentes que trabajan para el Departamento de Justicia o del Tesoro y el ministerio fiscal o fiscales generales en EE.UU. Los miembros de estas organizaciones están sometidos a unos estándares de admisión algo más elevados. Por este motivo hemos querido desgajar la función policial en tres clases de personaje diferentes: esta misma de agente de la ley, la propia de policía (que podrán encontrar más adelante) y la de sheriff.

Uno de los más renombrados personajes que podríamos situar en esta categoría, de entre los cientos relevantes que nos proporciona la historia, vendría a ser Elliot Ness, agente del Tesoro, afamado por sus esfuerzos para detener a Al Capone al frente de un equipo especial conocido como Los Intocables. Pero ha habido incontables ejemplos literarios que podrían ser, de igual modo, magníficos ejemplos tanto en los Estados Unidos como en otros países.

Se nos viene a la memoria el tozudo investigador del MGB (Departamento de Seguridad del Estado) Leo Demidov, ideado por Tom Rob Smith, y que ha protagonizado una novela tan interesante como *El Niño 44*, dando lugar incluso a una película del mismo nombre. Sin abandonar el país, si bien más actual, tenemos a Arkady Renko, investigador principal de homicidios de la Militsiya del MVD (Ministerio del Interior) en Moscú, personaje del autor estadounidense Martin Cruz Smith.

Y qué decir de la agente del FBI Clarice Starling, protagonista de las oscuras pero apasionantes novelas de Thomas Harris, *El Silencio de los Corderos* y *Hannibal*. También, como agente especial del FBI, contamos con Aloysius X. L. Pendergast, de Douglas Preston y Lincoln Child, con más de una docena de novelas muy interesantes, aunque con un componente preternatural que no podemos obviar.

Ngaio Marsh escribiría más de treinta obras entre 1934 y 1982 protagonizadas por Roderick "Rory" Alleyn, superintendente del Departamento de Investigación Criminal de Scotland Yard. O nuestro querido Adam Dalgliesh, comandante de la Brigada Especial de Homicidios de la Policía Metropolitana también en Scotland Yard, el más interesante y agudo personaje de P.D. James, otra de las grandes damas de la novela policiaca.

Y aún hay muchos más, como el irreverente Antoine San-Antonio, comisario de los servicios secretos franceses, creación de Frédéric Dard, con docenas de obras publicadas, que se ha convertido en un personaje muy popular en su país.

ABOGADO

Los abogados son aquellos individuos que ejercen profesionalmente la defensa jurídica de alguna de las partes en litigio. Son expertos en leyes y dominan muchos entresijos de los sistemas jurídicos para aprovechar el más mínimo resquicio en su beneficio y el de sus clientes. Muchos abogados, según su talante y moral, acaban entretejiendo peligrosas relaciones con sus más acaudalados y peligrosos clientes, normalmente miembros destacados de organizaciones criminales o empresarios de altos vuelos. Aunque, de normal, tienden a ser individuos honestos y dedicados a su profesión.

Ejemplo prototípico de estos profesionales en la literatura vendría a ser el inolvidable Perry Mason, célebre y habilidoso letrado con dotes detectivescas, creado por Erle Stanley Gardner. Pero ha habido otros muchos en la historia de la literatura, como Michael "Mickey" Haller, obra del incombustible Michael Connelly, hermanastro del no menos célebre Hieronymus "Harry" Bosch, detective de ficción en la policía de Los Ángeles, también pergeñado por Connelly.

Y hay más, como el incansable abogado londinense Arthur Crook, obra de Lucy Malleon bajo el seudónimo de Anthony Gilbert, cuyos casos han ocupado más de cincuenta novelas. Y el también londinense

ABOGADO

REQUISITO: PERSPICACIA 60

HABILIDADES PRINCIPALES

Conocimiento Académico, Humanidades, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Liderazgo, Negociar, Percepción, Preparación y Vigilancia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 8)

Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Datos, Burocracia, Callejeo, Contabilidad Forense, Consuelo, Derecho, Detección de Mentiras, Historia Oral, Interrogatorio, Intimidación, Investigar, Jerga Policial, Lengua de Plata, Negociación o Negociador Innato.





Grant Garfield, creado por Charles Franklin; o Mitch McDeere, del conocido John Grisham, protagonistas de la novela *La Tapadera* (y su versión cinematográfica). Terminamos con Deborah Knott, de Margaret Maron; y Rebecka Martinsson, de Åsa Larsson.

Y esto en lo que toca a la ficción novelística, pero el cine y la televisión nos han dejado algunos buenos ejemplos, como Alicia Florrick en la actual serie *The Good Wife*, o todos los profesionales de la justicia presentes en series como *El Abogado*, *La Ley de los Ángeles*, *Ley y Orden*, y otras tantas. El cine también ha ofrecido muchos buenos abogados, fiscales y jueces, pero con citar uno tan solo creo que podríamos englobarlos a todos: el gran Atticus Finch, modelo de integridad moral donde los haya, protagonista de la novela, y la película, *Matar un Ruiseñor*. No deberíamos cerrar este apartado sin mencionar la posibilidad de incluir abogados notorios en la historia, protagonistas de episodios apasionantes que bien podrían inspirar nuestras aventuras, como por ejemplo el caso de James B. Sullivan, que vemos retratado en la magnífica película *El Puente de los Espías*, como letrado que defendiera al espía soviético Rudolf Abel y negociara posteriormente su canje por el piloto de U-2 capturado por los soviéticos Francis Gary Powers.

ALIENISTA

Los alienistas son profesionales especializados en la curación de enfermedades mentales. Estos individuos pueden tener estudios o conocimientos diversos, incluyendo neurología, psiquiatría, psicología, hipnosis, etcétera.

La novela *El Alienista*, escrita por Caleb Carr, nos presenta un ejemplo claro de un profesional del ramo que bien podríamos emplear como personaje aventurero en nuestras campañas. Este no es otro que el inteligente y sesudo Laszlo Kreizler que, junto a su compañero, el reportero John S. Moore, intentarán desenmascarar a un cruento asesino que anda suelto en Nueva York durante el año 1896.

Y podemos aportar algún ejemplo más, como a Inger Johanne Vik, obra de Anne Holt, psicóloga y jurista; o Alex Delaware, creado por Jonathan Kellerman, protagonista de no menos de 30 novelas y una película. Y también en la pequeña y gran pantalla tenemos algunos tipos interesantes, como el doctor Spencer Reid, en *Mentes Criminales*; o incluso el psíquico Patrick Jane, del serial televisivo *El Mentalista*. También el psiquiatra John Cawley, en la película *Shutter Island*; o el malvado doctor en psiquiatría de la saga de Bourne, Albert Hirsch.

ARQUEÓLOGO

Los arqueólogos son aplicados estudiosos que buscan restos materiales de antiguas civilizaciones ya desaparecidas con objeto de aprender y comprender más sobre las mismas. Los primeros arqueólogos más parecían anticuarios que sesudos académicos, aunque esto fue cambiando con el tiempo. Unos pocos trocaron su vocación en profesión de riesgo, convirtiéndose en aventureros buscavidas, capaces de arriesgarlo todo en pos de extrañas e ignotas reliquias de antaño, algunas más próximas a la pura fantasía que a la realidad.

Creo que a todos se nos habrá venido a la mente quién es el ejemplo perfecto de personaje que encaja en este perfil. Sí, sin duda, Indiana Jones es el arqueólogo aventurero por antonomasia, un personaje noble y arrojado, capaz de viajar hasta el fin del mundo en busca de los más fabulosos tesoros.

Y hay otros personajes de novela que podrían encajar aquí, como Amelia Peaboy, creación de Elizabeth Peters. Amelia es una arqueóloga que, junto a su marido y sus hijos, resolverá todo tipo de misterios, principalmente en Egipto a finales del siglo XIX y principios del XX, a lo largo de casi veinte novelas. Incluso nos valdría, con sus licencias evidentes, el arqueólogo protagonista de la película clásica *La Momia*, de 1932, Frank Whemple, interpretado por David Manners. Y también en la gran pantalla tenemos a Benjamin Gates (Nicholas Cage), en

ALIENISTA

REQUISITO: PERSPICACIA 60



HABILIDADES PRINCIPALES

Ciencia Natural, Conocimiento Académico, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Humanidades, Juego, Negociar, Ocultar, Percepción, Preparación y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 7)

Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Datos, Análisis de Textos, Antropología Forense, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Flirtear, Historia Oral, Imitar, Interrogatorio, Investigar, Lengua de Plata, Psicología Forense o Hipnosis.

ARQUEÓLOGO

REQUISITO: PERSPICACIA 60

HABILIDADES PRINCIPALES

Conocimiento Académico, Humanidades, Preparación y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Disparar, Infiltración, Mantenimiento, Ocultar, Pelear, Percepción, Persuasión, Pilotar y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Arqueología, Burocracia, Criptografía, Fotografía, Historia, Historia del Arte, Historia Oral, Idiomas, Investigar, Lingüística, Ocultismo o Religión Comparada.



ARTISTA



REQUISITO: PERSPICACIA 50

HABILIDADES PRINCIPALES

Disfraz, Humanidades, Percepción y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Conocimiento Académico, Juego, Liderazgo, Negociar, Ocultar, Pelear y Persuasión.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 7)

Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Textos, Antropología, Callejeo, Consuelo, Criptografía, Fabricar, Flirtear, Fotografía, Historia del Arte, Historia Oral, Idiomas, Imitar, Investigar, Lingüística, Ocultismo, Religión Comparada, Tozudo o Trivialidades.



películas como *La Búsqueda*; y Lara Croft, personaje archiconocido, también presente en videojuegos, al igual que Nathan Drake, otro arqueólogo de armas tomar en la serie de juegos de *Uncharted* para consola. Y nos valdría incluso el personaje interpretado por Tia Carrere, Sydney Fox, en la serie de televisión *Relic Hunter* (Cazatesoros).

Y por último, podríamos emplear como inspiración a alguno de los más reconocidos arqueólogos de verdad, como Howard Carter, descubridor de la tumba de Tutankhamon; o Hiram Bingham III, uno de los primeros arqueólogos en estudiar las ruinas de Machu Picchu.

ARTISTA

Consideraremos un artista a todo hombre o mujer con una acentuada faceta creativa que ejerza de manera profesional en cualquier campo de las bellas artes. De manera general, se trata de personas sensibles, cultivadas e inteligentes, aunque en ocasiones pueden mostrar un carácter hosco, o cierta tendencia a la introspección, o incluso la locura. Ya saben aquello de que el genio y la locura se tocan en sus extremos.

En la vida ha habido grandes ejemplos de artistas de renombre, colosales en su creatividad, pero no exentos de matices, y problemas personales. Un buen ejemplo sería el de John Held Junior, famoso ilustrador, que ayudó a popularizar la cultura *flapper* de los rabiosos años 20.

Seguimos con algunos ejemplos más, como el que encontramos en las novelas protagonizadas por Peter Duluth, un exitoso pero atormentado empresario teatral creación de Patrick Quentin, y presente en media docena de novelas, algunas relacionadas con el mundo del espectáculo.

Nanette Hayes es una saxofonista neoyorquina que se ve envuelta en los más insólitos casos, que resolverá haciendo gala de una fina inteligencia. Nanette es creación de Charlotte Carter.

ATLETA

Los atletas son individuos dotados de excepcionales facultades físicas que les permiten participar de manera competitiva en muy diversas actividades deportivas. Pero no solamente estas personas han de descollar en lo físico, sino también a nivel mental, pues precisan de una mente serena y carácter decidido para sobreponerse al dolor físico y anímico y mantenerse más allá, por delante de sus competidores.

Los atletas siempre han sido personajes admirados, especialmente si se veían tocados por el éxito. Uno de los más importantes y perdurables no fue otro que el sin par estadounidense Jim Thorpe, considerado aún hoy uno de los más versátiles competidores de todos los tiempos. Nuestros personajes podrán ponerse en el papel de atletas poco conocidos, de relumbrón o, por el contrario, encarnar estrellas de fama mundial, como Mickey Mantle, Rocky Marciano, DiMaggio o Joe Louis, por citar unos pocos. Las posibilidades son infinitas, y por sus particulares condiciones, su resistencia y potencial físico, estos personajes pueden añadir mucho sabor a nuestras campañas y aventuras.

AVIADOR

El 17 de diciembre de 1903 fue, sin lugar a dudas, un día importante en la historia tecnológica de la humanidad. Ese día los hermanos Wright consiguieron realizar con éxito el primer vuelo con una aeronave más pesada que el aire propulsada de manera autónoma. Esta significativa efeméride marcaría el pistoletazo de salida para el fulgurante desarrollo de la aviación, que recibiría un nuevo impulso gracias a la Primera Guerra Mundial, produciéndose importantes avances en el período de entreguerras con la aparición de las primeras líneas aéreas comerciales.

Durante este período apasionante, aquellos lo suficientemente arrojados para pilotar estas prodigiosas máquinas eran considerados poco menos que héroes. Uno de los más

ATLETA



REQUISITO: VIGOR Y DESTREZA 50

HABILIDADES PRINCIPALES

Preparación, Presencia, Primeros Auxilios y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Disfraz, Disparar, Juego, Liderazgo, Montar, Pelear, Persuasión y Pilotar. Escoge una de entre Ciencia Natural o Humanidades, reflejando qué tipo de estudios ha tenido aparte de ser atleta.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Alta Sociedad, Burocracia, Consuelo, Espionaje, Flirtear, Imitar, Intimidación y Trivialidades. Si como Habilidad secundaria ha escogido Ciencia Natural puede escoger también una de estas Dotes Investigativas como parte de las 6 que tiene que escoger: Biología, Botánica, Geología, Medicina o Química. Si como Habilidad secundaria ha escogido Humanidades puede escoger también una de estas Dotes Investigativas como parte de las 6 que tiene que escoger: Análisis de Textos, Fotografía, Historia, Historia del Arte, Idiomas o Lingüística.

AVIADOR

HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Percepción, Pilotar y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Conducir, Explosivos, Humanidades, Juego, Liderazgo, Mantenimiento, Pelear, Preparación y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Alta Sociedad, Astronomía, Botánica, Callejeo, Demoliciones, Espionaje, Fabricar, Flirtear, Fotografía, Geología, Idiomas, Jerga Militar, Mecánica de Vehículos, Medicina, Química, Tozudo o Vigilancia Electrónica.



REQUISITO: PERSPICACIA 60



HABILIDADES PRINCIPALES

Ciencia Natural, Conocimiento Académico, Mantenimiento y Primeros Auxilios.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Explosivos, Humanidades, Negociar, Ocultar, Percepción, Persuasión y Preparación.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 7)

Adulación, Análisis de Datos, Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Antropología Forense, Arqueología, Arquitectura, Astronomía, Balística, Biología, Botánica, Burocacia, Criptografía, Demoliciones, Entomología Forense, Fabricar, Fotografía, Geología, Idiomas, Investigar, Medicina o Química.



notorios no fue otro que Charles Lindbergh que, en su monoplaneo de un solo motor bautizado como *Spirit of Saint Louis*, despegó del aeródromo Roosevelt (Long Island, Ciudad de Nueva York) el 20 de mayo de 1927 y tras un vuelo de 33 horas y 32 minutos, aterrizó en el aeropuerto de Le Bourget, cercano a París.

Otra personalidad descollante en este campo fue Amelia Earhart, que se convertiría en la primera mujer en realizar un vuelo transatlántico en solitario en 1932.

CIENTÍFICO

Desde el albor de los tiempos, el hombre ha sentido una innata curiosidad por conocer el funcionamiento y razón de ser de todo lo que le rodea. Los científicos son individuos inquietos que anhelan una comprensión más completa de nuestra realidad y las fuerzas que la dominan y se especializan en un campo determinado, dispuestos a desentrañar sus secretos con el fin de avanzar en el conocimiento, para bien o para mal, según se apliquen sus descubrimientos.

Nuestros personajes podrán especializarse en diversas ramas de la ciencia y serán poseedores de profundos conocimientos que sin duda resultarán de gran ayuda en el juego. Estos personajes tienen el potencial para convertirse en protagonistas de nuestras aventuras, pues sus especiales características, erudición, competencia y estudios serán poco menos que esenciales.

Hay muchos científicos que podemos reconocer en la ficción criminal, incluyendo no pocos de los adscritos a la policía científica. Sin ir más lejos, tenemos al célebre biólogo y entomólogo Gil Grissom en la serie de televisión C.S.I.: Las Vegas.

CRIMINAL

Qué duda cabe que, desde que el hombre es hombre, siempre han existido delincuentes y criminales sin escrúpulos. Aunque en el

período que nos ocupa en este juego, desde 1920 hasta la década de los años cincuenta, un acontecimiento decisivo acarrearía funestas consecuencias, impredecibles en su día, que condicionarían la vida de miles de personas. Nos referimos a la conocida como Ley Seca. En 1917, el Congreso aprobó una resolución a favor de una enmienda a la Constitución de los Estados Unidos que prohibía la venta, importación, exportación, fabricación y transporte de bebidas alcohólicas en todo el territorio de Estados Unidos. En enero de 1919 la enmienda fue ratificada por 36 de los 48 estados de la Unión, siendo susceptible de imponerse como ley federal y, por tanto, aplicable a todos los estados. En octubre del mismo año se aprobó finalmente la ley Volstead, que implementaba la prohibición dictaminada por la Enmienda XVIII, que entró finalmente en vigor el 17 de enero de 1920, prolongándose hasta el 5 de diciembre de 1933. Durante estos “años secos” se produciría en el país una explosión de la criminalidad, pues comenzaron a organizarse bandas dispuestas a proveer de alcohol ilegal a una nación sedienta. Proliferaron cientos, sino miles, de locales clandestinos, y se produjo una brutal violencia entre diversas facciones, bandas y grupos organizados por el control del mercado negro del alcohol de contrabando.

Podríamos incluir un largo listado, incluyendo algunos de los más notables gánsteres de la historia como Capone o Luciano, Frank Costello, “Big Paul” Castellano, Carmine Galante, Tony Accardo, George Moran, los hermanos Kray, Vito Genovese, Carlo Gambino, Meyer Lansky, Bugsy Siegel, Jack Diamond, Tom Devaney, James “Irishman” Burke, Jacques Mesrine, James Whitey Bulger, John Dillinger, Bonnie y Clyde (y Clyde Chestnut Barrow), Arnold Rothstein, Enoch Johnson, “Baby Face Nelson” Gillis, “Mad Dog” Coll, Carlos Marcello, Dutch Schultz, Greg “The Grim Reaper” Scarpa, Pablo Escobar, Anthony Anastacio, Carmine “The Snake” Persico, “Machinegun” Kelly, Anthony Casso, John Gotti, Frank Nitti, “Mad Sam” DeStefano, Joseph Valachi, Sam Giancana, Bonanno, Santo Trafficante, Tommy Lucchese, Roy DeMeo, Jimmy Hoffa y “Lepke” Buchalter y los infames chicos de Murder Inc.

CRIMINAL



HABILIDADES PRINCIPALES

Infiltración, Liderazgo, Pelear y Vigilancia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Disparar, Explosivos, Hurtar, Juego, Negociar, Ocultar, Percepción, Persuasión y Presencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Balística, Callejeo, Cerrajería, Detección de Mentiras, Fotografía, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Policial, Lengua de Plata, Negociador Innato, Recogida de Pruebas, Robar Coches o Vigilancia Electrónica.



Todos los anteriores son personajes históricos, y hay cientos más, pero la literatura y el cine nos han legado miles de ejemplos en la ficción, aunque nos limitaremos a citar dos personajes palmarios, para no alargar esto en exceso. De una parte, el expeditivo Peter Clemenza, caporegime de la familia Corleone en la renombrada novela de Mario Puzo, *El Padrino*, que dirige a los soldados encargados de golpear a los enemigos de la familia, matones como Willi Cicci, Al Neri, Rocco Lampone, Paulie Gatto, Frank Pentangeli, Carmine Rosato, Anthony Rosato y Joey Zasa, y unos pocos más.

De otra parte, no podríamos dejar de citar al gran Tom Ripley de Patricia Highsmith, que si bien no es un gánster al uso, es un amoral e inteligente estafador, un criminal, ladrón y asesino ocasional que ha protagonizado algunas de las novelas más importantes del género negro, como *El Talento de Ripley* o *el Juego de Ripley*. Por cierto, si no han leído estas obras, les animamos a que lo hagan sin perder tiempo.

Siguiendo la estela de Ripley, podríamos mencionar a algunos ladrones profesionales que ha protagonizado muchas novelas de ficción y, si bien algunos de ellos podrían considerarse “ladrones buenos”, hemos decidido colocarlos en esta clase de personaje, que engloba a todos los tipos de criminales y no solo a los gánsteres. Hablamos de personajes como Arsenio Lupin (Maurice Leblanc); Simon Templar “El Santo” (Leslie Charteris); y John A. Dortmund, de Donald E. Westlake, protagonista de un puñado de novelas, algunas de las cuales han sido trasladadas a la gran pantalla, como *Un Diamante al Rojo Vivo*, dirigida por Peter Yates y protagonizada por Robert Redford (película entre las favoritas de Pedro Gil, uno de los autores de estas líneas).

¡Ay!, habría que poner a un hampón de la televisión: ¿valen Tony Soprano o Walter White? Nosotros creemos que sí.

Por otra parte, si bien como individuos representativos de esta clase de personaje hemos priorizado a los gánsteres tradicionales, miembros de organizaciones crimi-

nales como Cosa Nostra (Mafia italiana) o similares, este apartado también podría acoger a cualquier tipo de delincuentes y facinerosos de todo pelaje, en especial los asesinos en serie, siniestros individuos que han protagonizado miles de películas y novelas de ficción policíaca o detectivesca con sujetos tan infames como Hannibal Lecter o Michael Myers.

Pero como la realidad siempre supera a la ficción, podremos encontrar muchos ejemplos de malhechores diabólicos en la triste historia del crimen, sujetos como *Son of Sam* (David Berkowitz), *Zodiac* (El Asesino del Zodíaco, jamás capturado), *Edmund Kemper* (The Co-Ed Killer), *Albert Fish* (El Hombre Lobo de Wysteria, o también conocido como El Hombre Gris), *Ted Bundy*, *Dennis Rader* (BTK Killer), *Donald H. “Pee Wee” Gaskins*, *Ed Gein*, *John George Haigh* (The Acid Bath Murderer), *Richard Chase* (El Vampiro de Sacramento), *Peter Sutcliffe* (El Destripador de Yorkshire), *Jack el Destripador*, *Richard Ramírez* (The Night Stalker), *Jeffrey Dahmer* (El Caníbal de Milwaukee), *John Wayne Gacy* (Pogo, el payaso), *Andrei Chikatilo* (El Carnicero de Rostov), *Tommy Lynn Sells* (El Asesino de Costa a Costa), *Gary Ridgway* (The Green River Killer), *Daniel Camargo Barbosa* (El Monstruo de los Manglares), *Dennis Nilson* (El Asesino de Muswel Hill), el infame doctor muerte *Harold Shipman*, *Pedro Alonso López* (El Monstruo de los Andes), *Joaquim Kroll* (El Caníbal del Ruhr), *Luis Garavito* (La Bestia o también conocido como Tribilín), *Albert DeSalvo* (El Estrangulador de Boston), el español *José A. Rodríguez Vega* “El Mataviejas”, el doctor *H. H. Holmes* y su siniestro “castillo” del horror, o *Peter Kürten* (El Vampiro de Düsseldorf) y *Enriqueta Martí* (La Bruja del Raval), que se dice fabricaba pociones con el saín que extraía de los niños que secuestraba y asesinaba. Y hay muchos más tipejos de estos, como el también español *Manuel Delgado Villegas* “El Arropiero” o el círculo de envenenadoras húngaras conocidas como *Las Hacedoras de Ángeles de Nagyrév*. En fin, ya ven que tienen donde elegir, y esto es solo la punta del iceberg, porque la maldad humana no conoce límites.

DETECTIVE PRIVADO



HABILIDADES PRINCIPALES

Infiltración, Pelear, Percepción y Vigilancia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Conocimiento Académico, Disparar, Hurtar, Liderazgo, Juego, Ocultar, Persuasión, Primeros Auxilios y Presencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Análisis de Datos, Arquitectura, Balística, Burocracia, Callejeo, Consuelo, Criptografía, Derecho, Detección de Mentiras, Espionaje, Fotografía, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Intimidación, Investigar, Jerga Policial, Líder Innato, Mecánica de Vehículos, Recogida de Pruebas, Robar Coches o Tozudo.



DETECTIVE PRIVADO

Sin lugar a dudas uno de los arquetipos clásicos del género, que ha dado lugar a algunos de los personajes más memorables, encarnados la mayor parte de las veces por hombres duros y valientes, de métodos expeditivos, en ocasiones bordeando la ley pero siempre dispuestos a defender la justicia y desvelar la verdad oculta.

Quién no recuerda al Marlowe de Raymond Chandler; o a Sam Spade, creado por Dashiell Hammett; pasando por el celeberrimo Sherlock Holmes de Conan Doyle; o Hércules Poirot (uno de nuestros favoritos, creación de Agatha Christie). También Race William (John Carroll Daly); y Lew Archer, de Ross Macdonald. ¡Y qué me dicen de nuestro admirado Mike Hammer, creado por Mickey Spillane!

Y hay mucho más que descubrir aquí, pues la ficción nos ofrece incontables ejemplos que debemos citar. Por ejemplo, la investigadora privada que trabaja en Boston, Carlotta Carlyle, creada por Linda Barnes. También en Boston encontramos a Spenser, creado por Robert B. Parker que, aparte de protagonizar cuarenta novelas, contó con su propia serie de televisión, protagonizada por Robert Urich. Y sin abandonar esta ciudad encontramos a Jeff DiMarco (Doris M. Disney), que trabaja para la compañía de seguros Commonwealth como detective. Y es que en Boston hay un buen puñado de profesionales del ramo; nos quedaría por citar a Sonya "Sunny" Randall, también obra de Robert Parker; y a Patrick Kenzie y Angela Gennaro, ambas creaciones de Dennis Lehane.

Desde Nueva Inglaterra bajamos al sur, hasta la misteriosa Nueva Orleans, donde encontramos al investigador Lew Griffin, de James Sallis. Y también en la ciudad vive Michele "Micky" Knight (Jean M. Redmann), una dura detective, aficionada a las mujeres y el alcohol.

Seguimos con Derek Strange y Terry Quinn, de George Pelecanos, ambos ex policías que trabajan como detectives privados en Washington D.C. La escritora Marcia Muller crearía al personaje de Sharon McCone, in-

vestigadora en la ciudad de San Francisco a principios de los ochenta, que ha protagonizado treinta y tres novelas hasta la fecha.

No podíamos olvidar a Harry Dickson, obra de Jean Ray, personaje inspirado en Sherlock Holmes pues incluso vive en Baker Street (Londres) y cuenta con un arrojado ayudante, Tom Wills, y una abnegada ama de llaves. Harry Dickson aparece en cientos de relatos, algunos aderezados con componentes fantásticos, pero son muy recomendables y rabiósamente divertidos. Y también en la ciudad de Londres tenemos a la señorita Maud Silver (creada por Patricia Wentworth), investigadora sagaz y valiente, que colabora con la policía metropolitana; y también a Nigel Strangeways, de Nicholas Blake. Y ya por último (al menos en lo que toca a la gran metrópoli británica) no podíamos dejar de citar a Albert Campion, de Margery Allingham.

Seguimos con Jean y Pat Abbot, un matrimonio de investigadores que creara la escritora estadounidense Frances Crane. Con el seudónimo de A.A. Fair, Erle Stanley Gardner nos regalaría los personajes de Bertha Cool y Donald Lam, que trabajan en su propia agencia de detectives californiana, en unas treinta novelas. Debemos nombrar también a Tess Monaghan, una detective obra de Laura Lippman que podemos hallar en Baltimore.

Stephanie Plum (Janet Evanovich), que trabaja en el negocio familiar de las fianzas, es una mujer valiente y fuerte que vive en Trenton, New Jersey. Amos Walker vive y trabaja en la ciudad de Detroit durante los años ochenta, y podemos leer sus aventuras en más de una docena de novelas escritas por Loren Estleman.

En la ciudad de Nueva York trabaja el orondo detective privado Nero Wolf, obra de Rex Stout. Al igual que Wolf, Charlie "Bird" Parker vivió y trabajó en la Gran Manzana antes de dejar la policía y trasladarse a Maine para ejercer de detective privado. "Bird" Parker es un personaje creado por John Connolly, que ha escrito más de una docena de novelas sobre él. Y antes de dejar esta gran ciudad, citamos a los detectives Bill Smith y Lydia Chin, esta última de origen chino, que vive en Chinatown, ambos creados por S.J. Rozan.

DILETANTE



HABILIDADES PRINCIPALES

Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Escoge 10 Habilidades (que no sean Habilidades principales) como Habilidades secundarias.

DOTES INVESTIGATIVAS (2 FIJAS + 4 A ESCOGER)

Adulación y Alta Sociedad son obligatorias para todos los diletantes. Deben escoger también entre Negociación o Negociador Innato. Y escogen 3 Dotes Investigativas más que deben estar relacionadas con las Habilidades principales o secundarias que tenga el personaje.



Moses Wine tiene una pequeña agencia de detectives en la ciudad de Los Ángeles durante la década de los sesenta, y podemos disfrutar de sus casos en las ocho novelas que Roger Lichtenberg ha escrito sobre él. En la misma ciudad, trabajan Elvis Cole y su socio Joe Pike, creados por Robert Crais. Y también, aunque años antes, durante los cuarenta, anda resolviendo crímenes Gaylor Rose Flower, peculiar detective obra de José García.

En Cleveland, al otro extremo del país, podemos toparnos con Lincoln Perry, detective, que siempre lleva encima su Glock, obra de Michael Koryta. Y en Florida vive Travis McGee, de John MacDonald, capaz de encontrar y recuperar, por una pequeña comisión, cualquier cosa perdida.

Y ahora retrocedemos un buen montón de siglos en el tiempo, y cambiamos de continente, para entretenernos con la novelas de Lindsey Davis protagonizadas por Marco Didio Falco, investigador que trabaja para el emperador Vespasiano deshaciendo entuertos por todo el imperio romano. También en la antigua Roma deberíamos citar a Gordiano “el sabueso”, pergeñado por Steven Saylor; o Marco Corvino, de David Wishart. Y ya que estamos en Europa, aunque siglos después, añadimos a este ya prolijo listado a la investigadora parisina Aimée Leduc, obra de Cara Black. Y también en París vive Nestor Burma, creado por Léo Malet.

Bajamos un poco al sur de los Pirineos para conocer a Pepe Carvalho, de Manuel Vázquez Montalbán, el más reconocido investigador creado en nuestro país.

Dejando a un lado la ficción literaria para acudir a la pequeña pantalla, encontraremos una cantidad increíble de series de televisión centradas alrededor de la icónica figura del detective privado. Por ejemplo:

- Martin Kane, *Private Eye* (1949-1954, NBC)
- Richard Diamond, *Private Detective* (1957-1960, CBS)
- The Thin Man (1957-1959, NBC)
- Peter Gunn (1958-1961, NBC/ABC)
- Mannix (1967-1975, CBS)
- Cannon (1971-1976, CBS)
- Banacek (1972-1974, NBC)
- Barnaby Jones (1973-1980, CBS)
- Shaft (1973-1974, CBS)
- The Rockford Files (1974-1980, NBC)
- Los Ángeles de Charlie (1976-1981, ABC)
- Magnum, Investigador Privado (1980-1988, CBS)
- Pepe Carvalho (1980, TVE)
- Nero Wolfe (1981, NBC)
- Simon and Simon (1981-1988, CBS)
- Remington Steele (1982-1987, NBC)
- Mike Hammer, en varias versiones y cadenas televisivas.
- The Equalizer (1985-1989, CBS)
- Spenser (1985-1988, ABC)
- Luz de Luna (1985-1989, ABC)
- Jake y El Gordo (1987-1990, CBS)
- Nestor Burma (1991-2000, Antenne 2 en Francia)
- Monk (2002-2009, USA Network)
- Veronica Mars (2004-2007, UPN)

DILETANTE

Otro personaje recurrente del género es el diletante. Generalmente se trata de un individuo pudiente y ocioso, tal vez un rico hacendado o heredero de cascos ligeros, que gusta de las bellas artes y la contemplación, y se solaza en cultivar de manera no profesional algún campo del saber.

Quizás uno de los más célebres diletantes de la literatura de género no sea otro que la señorita Jane Marple, personaje creado por Agatha Christie, ejemplo paradigmático del investigador aficionado, cuya experiencia vital y fino conocimiento de la naturaleza humana la asisten para descubrir la verdad en los más complicados casos. En esta misma línea, aunque salvando las distancias, tenemos a las tres ancianas, Siiri, Irma y Anna-Lissa, protagonistas de las novelas de Minna Lindgren. Recordemos también el conocido como Club de los Viudos Negros (Isaac Asimov), un heterogéneo grupo de amigos que se reúnen puntualmente una vez al mes en el restaurante Milano de Nueva York para resolver los más intrincados casos. Y unos pocos ejemplos más como la señora Puck Ekstedt y su marido, que ayudan a la policía sueca a resolver casos en las más de cuarenta novelas escritas por Maria Lang.

DIPLOMÁTICO

REQUISITO: PERSPICACIA 50



HABILIDADES PRINCIPALES

Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conocimiento Académico, Disparar, Humanidades, Juego, Montar, Pelear, Percepción, Preparación, Primeros Auxilios y Supervivencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Datos, Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Arqueología, Burocracia, Contabilidad Forense, Criptografía, Derecho, Detección de Mentiras, Espionaje, Flirtear, Fotografía, Historia, Historia del Arte, Idiomas, Imitar, Interrogatorio, Intimidación, Lengua de Plata, Líder Innato, Negociación, Negociador Innato y Trivialidades.



Aunque, con su permiso, no podemos dejar de citar al que consideramos el epítome del investigador diletante: el gran Philo Vance, obra de S.S. Van Dine, protagonista de doce magníficas novelas de misterio y un puñado de películas. Vance es un personaje que puede llegar a resultar irritante, debido a su altivez, carácter desenvuelto, su esnobismo recalcitrante, aspecto y maneras atildadas en grado sumo. La arrogancia semoviente, podría decirse. Con todo, su inteligencia y sagacidad no tienen paragón.

En cierto modo parecido a Vance, tenemos al señor Potter que creara Rae Foley, como un rico heredero joven que disfruta investigando crímenes. Y en esta misma línea también descubrimos al igualmente atildado lord Peter Wimsey, creado por Dorothy Sayers.

También sería necesario nombrar a los detectives aficionados juveniles, que bien podrían encajar en esta categoría, como Nancy Drew, personaje femenino creado por Edward Stratemeyer, también creador de los Hardy Boys y Tom Swift. Nancy Drew es una detective de unos 16 años de edad que vive en River Heights, junto con su padre, el abogado Carson Drew, y su ama de llaves, Hannah Gruen. Su madre murió cuando ella tenía solamente tres años. Nuestra chica ocupa su tiempo resolviendo misterios, algunos de ellos surgen a su paso de forma casual y otros como parte de uno de los casos de su padre. En la mayoría de sus aventuras le acompañan sus dos mejores amigas, Bess Marvin y George Fayne, y ocasionalmente su novio Ned Nickerson.

DIPLOMÁTICO

Los diplomáticos son funcionarios de alto nivel que desempeñan importantes funciones como representantes de sus naciones y gobiernos al frente de sus respectivas legaciones. Bien puede tratarse de un embajador plenipotenciario, un cónsul o un encargado de negocios. Estos individuos, generalmente bien formados y con un bagaje cultural considerable, pueden verse envueltos en muchos embrollos, incluyendo intrigas palacie-

gas, conspiraciones y espionaje de alto nivel. Esto es debido a que suelen estar destacados en los más peligrosos destinos a lo largo y ancho del mundo.

No es estrictamente hablando un personaje literario, pero sin duda, la vida de Joseph P. Kennedy tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en un relato extraordinario. Y entre sus muchos logros y actividades, se cuenta su período como embajador en el Reino Unido de 1938 a 1940, unos años convulsos y decisivos. Un personaje con claroscuros, contradictorio a veces, pero apasionante y apasionado siempre.

Hay otros personajes de ficción en este campo que pueden resultar útiles, como el señor Dryden en Lawrence de Arabia, la película. También el cónsul británico retirado protagonista de la novela de Malcolm Lowry Bajo el Volcán; o el personaje del embajador "Lucky" Lou Sears en la novela El Americano Feo de Eugene Burdick y William Lederer. Asimismo el diplomático Stanford Nye en el relato de Agatha Christie Pasajero a Frankfurt. La siguiente novela que nos podría resultar de inspiración es Un Buen Hombre en África (William Boyd), que fue adaptada a la gran pantalla y cuyo protagonista fue interpretado por Sean Connery.

ESCRITOR

Han sido muchos los personajes protagonistas de las más entretenidas historias que figuraban como escritores en la ficción, con mayor o menor éxito. Sin duda alguna son tipos interesantes, a veces atormentados, pero de fina inteligencia y maneras desenvueltas que muchas veces cuentan con mucha experiencia social y no poca sabiduría.

Por ejemplo ¿quién no recuerda al novelista americano Holly Martins en la célebre película de El Tercer Hombre (con magnífico guion de Graham Greene) intentando encontrar a su amigo, Harry Lime, en una devastada Viena de posguerra en 1947?

Siempre nos han entusiasmado los protagonistas de no pocas novelas del maestro



REQUISITO: PERSPICACIA 60

HABILIDADES PRINCIPALES

Conocimiento Académico, Humanidades, Percepción y Persuasión.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Conducir, Negociar, Pelear, Preparación y Presencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 8)

Adulación, Alta sociedad, Análisis de Datos, Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Arqueología, Astronomía, Balística, Callejeo, Consuelo, Criptografía, Detección de Mentiras, Espionaje, Flirtear, Historia, Historia del Arte, Historia Oral, Idiomas, Investigar, Lengua de Plata, Lingüística, Ocultismo, Religión Comparada, Tozudo o Trivialidades.



Stephen King, muchos de ellos escritores. Uno de nuestros preferidos es Ben Mears, el valiente protagonista del Misterio de Salem's Lot, sin olvidarnos de Jack Torrance, en El Resplandor.

Hay otros muchos escritores de profesión que han protagonizado novelas de misterio y detectivescas, incluso series de televisión, como la recientemente finalizada Castle. También destacar el personaje de Primo Casadei, obra de Carlo Flamigni; o nuestro Samuel Esparza, que es en realidad un trasunto de Sancho Bordaberri, librero y escritor frustrado, personaje genial salido de la mente efervescente de Ramiro Pinilla. No olvidemos tampoco a Daniel Ros Martí, que ha protagonizado cinco o seis novelas, escritas por Jordi Sierra i Fabra. Aunque tal vez Ellery Queen sea el más conocido, pues ha aparecido en más de una treintena de novelas y docenas de relatos, pasando por un puñado de películas y hasta su propia serie de televisión. Solterón irredento y escritor de relatos de misterio (los mismos casos que ha resuelto). Todo un talento observador y dotado de una inteligencia deductiva asombrosa, amén de bien educado; y que dispone de notable independencia económica, fruto de una cuantiosa herencia, que le permite dedicar su tiempo a resolver crímenes por puro placer. En Ellery Queen podríamos encontrar tanto un magnífico ejemplo de investigador diletante, como de escritor. Ah, nuestro amigo es obra de Frederic Dannay y Manfred B. Lee, que firmaba sus obras como Ellery Queen para liar más el asunto.

Pero nos quedan otros ejemplos, más aquellos que obviamos o no conocemos y que ustedes seguro que pueden añadir. Sin ir más lejos, no dejen de leer a Anthony Berkeley y su Roger Sheringham, que ha protagonizado al menos 10 novelas; o a la Erica Falck de la escritora sueca Camilla Lackberg. Y recordarán al personaje de Paul Newman en la película El Premio, en la que interpreta a un escritor un tanto crápula, Andrew Craig, que se ve envuelto en un turbio asunto mientras se encuentra en Estocolmo para recibir el premio Nobel de literatura.

ESPIA

Casi a la par que los detectives privados, el espía es otro de los pilares del género negro y ha aportado personajes legendarios, afamados como pocos. Dentro de esta categoría cabría añadir varios protagonistas bien diversos, desde el ciudadano normal y corriente (que por avatares del destino se ve envuelto en una conjura internacional) obligado a defender a su país realizando todo tipo de peligrosos cometidos aún sin estar preparado para ello, hasta el rudo profesional bien entrenado en las técnicas adecuadas y enfrentado a las más duras misiones.

No podría dejar de nombrar al que es, sin atisbo de duda, el más famoso de todos ellos: James Bond (creación de Ian Fleming). Pero hay otros muchos, como el George Smiley de John le Carré, o el Johnny Fedora que creara Shaun Lloyd McCarthy, incluso la expeditiva Modesty Blaise, de pasado oscuro, obra de Peter O'Donnell.

También podríamos incluir a Jason Bourne, de Ludlum; a sir Richard Hannay, protagonista de la novela de John Buchan, Los 39 Escalones, y de la película homónima dirigida por Alfred Hitchcock. Mencionar la obra de Len Deighton, con su protagonista, en un primer ciclo de novelas, cuyo nombre no se nos desvelará nunca (aunque en las adaptaciones cinematográficas adoptará el de Harry Palmer). Más tarde escribiría otra serie de obras, ya protagonizadas por el agente Bernard Samson.

Y seguimos con el espía y asesino Matt Helm, de Donald Hamilton. El Jack Ryan de Tom Clancy, en novelas y películas como La Caza del Octubre Rojo. El agente Paul Christopher, creado por el novelista estadounidense Charles McCarry. Y no nos olvidamos de Liam Devlin, otro personaje recurrente en la obra de Jack Higgins, y del reciente protagonista de la última novela de Pérez-Reverte, Falcó.



HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Infiltración, Percepción y Persuasión.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Disfraz, Explosivos, Hurtar, Juego, Liderazgo, Mantenimiento, Ocultar, Presencia, Primeros Auxilios, Supervivencia y Vigilancia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 5)

Adulación, Alta Sociedad, Balística, Burocracia, Callejeo, Cerrajería, Demoliciones, Derecho, Detección de Mentiras, Espionaje, Flirtear, Fotografía, Idiomas, Imitar, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Militar, Jerga Policial, Lengua de Plata, Líder Innato, Mecánica de Vehículos, Robar Coches o Vigilancia Electrónica.



EXPLORADOR

REQUISITO: PERSPICACIA 50

HABILIDADES PRINCIPALES

Ciencia Natural, Disparar, Preparación y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conocimiento Académico, Humanidades, Infiltración, Liderazgo, Mantenimiento, Montar, Pelear, Percepción, Pilotar y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Alta Sociedad, Antropología, Arqueología, Arquitectura, Astronomía, Biología, Botánica, Fabricar, Fotografía, Geología, Historia, Historia del Arte, Historia Oral, Idiomas, Mecánica de Vehículos, Medicina, Ocultismo o Religión Comparada.



GRAN CAZADOR BLANCO



HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Liderazgo, Presencia y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Humanidades, Infiltración, Juego, Montar, Negociar, Pelear, Percepción, Preparación y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Alta Sociedad, Balística, Biología, Botánica, Fotografía, Geología, Idiomas, Intimidar, Jerga Militar, Lengua de Plata, Líder Innato, Lingüística, Medicina, Negociación o Tozudo.



EXPLORADOR

A principios del siglo XX todavía existían lugares remotos, apenas explorados, que atraían la atención de hombres y mujeres resueltos a desentrañar sus misterios en pos de fama y gloria. El arquetipo de explorador es también recurrente en el género y aporta no pocos protagonistas reseñables por sus aventajadas capacidades.

La historia nos ha legado algunas personalidades que encajan a la perfección en este apartado, individuos como Roald Amundsen, David Livingston, Robert Falcon Scott o Lewis y Clark.

Pero la ficción ha aportado docenas más. Para nosotros resulta especialmente sugerente el personaje del profesor Challenger, creado por Conan Doyle, y presente en algunas de sus más interesantes novelas, como *El Mundo Perdido*. Challenger podría también encajar en la categoría de profesor, aunque por encima de todo es un explorador consumado, cuya innata curiosidad y vehemencia lo empujan más allá, hasta lo desconocido e ignoto.

Igualmente evocador resulta *Vesper Holly*, personaje ideado por Lloyd Alexander, y del que podemos disfrutar en las seis novelas publicadas hasta la fecha. *Vesper* es una chica con recursos e ingenio que se verá envuelta en aventuras fabulosas, explorando lugares misteriosos.

Aunque sin lugar a dudas, es Julio Verne quien nos ha regalado no pocos de los más deliciosos y fascinantes personajes exploradores en su serie de novelas conocida como *Viajes Extraordinarios*. Individuos como Phileas Fogg, el capitán Nemo (el más capaz explorador del mundo subacuático), Lord Glenarvan, el doctor Samuel Ferguson de *Cinco Semanas en Globo*, Otto Lidenbrock y su nieto Axel, junto al servicial Hans, en *Viaje al Centro de la Tierra*, el capitán Hatteras, el coronel Everest y sus compañeros de expedición, rusos y británicos, el enigmático Jeorling de *La Esfinge de los Hielos*, y otros muchos que nos dejamos en el tintero.

¡Un momento!, no olvidemos a David Innes, el protagonista del ciclo de *Pellucidar* de Edgar Rice Burroughs.

GRAN CAZADOR BLANCO

Durante la segunda mitad del siglo XIX y la primera del siglo XX, comenzaron a llegar a África no pocos individuos dispuestos a cobrarse las más grandes y peligrosas piezas de caza. Estos tipos (muchas veces personajes adinerados o de ascendencia aristocrática), excéntricos en no pocos casos, siempre dispuestos a correr todo tipo de aventuras enfrentándose a las más fieras criaturas, acabarían convirtiéndose en pintorescas personalidades, en ocasiones adornadas con un halo heroico que no siempre concordaba con la realidad. Algunos de ellos se asentarían por largas temporadas en el continente negro. Sea como fuere, eran hombres duros, con mucha experiencia y conocimientos del terreno, la flora y fauna, así como de los diversos pueblos nativos de la región en la que actúan, llegando a dominar varios idiomas locales y dialectos.

Quizás el más recordado ejemplo que podemos encontrar en la literatura no sea otro que Allan Quatermain, protagonista de la novela de H.R. Haggard *Las Minas del Rey Salomón*, publicada por vez primera en 1885. Otro personaje interesante dentro de esta categoría podría ser Denys Finch-Hatton, mencionado por la escritora Karen Blixen en su memorable libro *Memorias de África*. El marido de Blixen, Bror von Blixen-Finecke, fue otro cazador de renombre.

También resulta apasionante la figura de Fritz Joubert Duquesne, soldado alemán que participó en la Segunda Guerra Bóer, gran cazador y espía durante la Primera y Segunda Guerra Mundial.

Otros cazadores notorios fueron Alan Black, Bill Judd, Frederik C. Selous, Abel Chapman, Arthur Henry Neumann, Norman Magnus MacLeod of MacLeod, Frederick Russell Burnham, John A. Hunter, Philip H. Percival (quizás el más reconocido de todos ellos) y Frank M. "Bunny" Allen.

MARINO



HABILIDADES PRINCIPALES

Mantenimiento, Pelear, Pilotar y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Hurtar, Infiltración, Juego, Liderazgo, Ocultar, Persuasión, Preparación y Primeros Auxilios.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Biología, Callejeo, Cerrajería, Detección de Mentiras, Fabricar, Historia Oral, Idiomas, Intimidación, Mecánica de Vehículos o Tozudo.



No queremos cerrar esta clase de personaje sin citar a los protagonistas de la película *Los Demonios de la Noche* (*The Ghost and the Darkness*, de 1996): el coronel John Henry Patterson (inspirado en el personaje real, representado por Val Kilmer) y Charles Remington, interpretado por Michael Douglas. Una película que siempre nos ha encantado.

También es muy posible usar este arquetipo para representar a esos pintorescos personajes rudos y expeditivos, que viven en lugares remotos y salvajes, en plena naturaleza y que, por avatares del destino, se ven envueltos en alguna intriga o aventura en la gran ciudad, un entorno muy diferente al que están acostumbrados, provocando todo tipo de situaciones, divertidas en ocasiones. Un buen ejemplo contemporáneo en la ficción podría ser el personaje de Cocodrilo Dundee, en la película del mismo título, protagonizada por Paul Hogan, donde podemos entretenernos con las peripecias de este inclasificable individuo y su gran cuchillo en la Gran Manzana.

MARINO

Otro de los arquetipos clásicos del género negro no es otro que el rudo marino. Suele ser generalmente un capitán de la marina mercante o un sobrecargo con mucho mundo a sus espaldas, pues a lo largo de su ya dilatada vida profesional ha recalado en cientos de ciudades portuarias de medio mundo. Generalmente, estos individuos han bregado en los bajos fondos, alternando en sórdidas tabernas próximas a los atracaderos, o bien lidiado con piquetes de estibadores en los muelles.

Vamos con algunos ejemplos que podrían ser válidos para glosar esta clase de personajes. Iniciamos este somero listado con uno de nuestros favoritos, el personaje de cómic creado por Hugo Pratt, Corto Maltes. También nos resulta apasionante el personaje de Charlie Marlow en *El Corazón de las Tinieblas*, obra cumbre de Joseph Conrad. O la que es nuestra novela preferida de todos los tiempos, *Moby Dick*, con el indómito capitán Ahab e Ismael, creaciones

legendarias del genio sin igual de Melville. Sin olvidarnos del capitán Englehorn del S.S. Venture, en la película de King Kong (tanto la clásica de 1933 como la última versión de 2005).

MÉDICO

Los médicos son profesionales respetados, por regla general, aunque algunos individuos de moral distraída acaben cediendo a la ambición o a los vicios para apartar a un lado su ética profesional. Tipos así son también recurrentes en la novela criminal de investigación, ya se trate del buen doctor que salva a nuestro héroe en el momento más oportuno, o bien el internista borracho y adicto a la morfina que trafica con medicamentos, cuando no realiza intervenciones ilegales para el sindicato del crimen local. Sea como fuere, es un personaje que puede dar mucho juego, y cuyos conocimientos de medicina serán de mucha utilidad durante la partida.

Vamos con algunos ejemplos para glosar esta clase. Recordamos a la doctora Kay Scarpetta, forense trabajando en la ciudad de Richmond, Virginia, protagonista de las novelas firmadas por Patricia Cornwell (más de veinte ya publicadas). También contamos con la antropóloga forense Temperance Brennan, en las novelas de Kathy Reichs, y que servirían de inspiración al personaje homónimo presente en la serie de televisión *Bones*. Y seguimos con David Hunter, otro antropólogo forense que protagoniza las novelas de Simon Beckett. También Lincoln Rhyme, criminólogo y experto forense en las obras de Jeffery Deaver, algunas de las cuales han dado el salto a la gran pantalla, como *El Coleccionista de Huesos*, protagonizada por Denzel Washington.

MIEMBRO DEL CLERO

Puede que a algunos de nuestros lectores resulte llamativa la inclusión de este arquetipo en *Hardboiled*. Pues bien, como sabrán algunos de ustedes, los más irredentos

MÉDICO

REQUISITO: PERSPICACIA 60



HABILIDADES PRINCIPALES

Ciencia Natural, Conocimiento Académico, Presencia y Primeros Auxilios.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Humanidades, Negociar, Percepción, Persuasión y Preparación.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 8)

Adulación, Análisis de Datos, Antropología, Antropología Forense, Balística, Biología, Botánica, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Entomología Forense, Fotografía, Idiomas, Investigar, Lengua de Plata, Medicina, Psicología Forense, Recogida de Pruebas, Química o Trivialidades.

MIEMBRO DEL CLERO

REQUISITO: PERSPICACIA 50

HABILIDADES PRINCIPALES

Conocimiento Académico, Humanidades, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Conducir, Liderazgo, Negociar, Percepción, Preparación, Primeros Auxilios y Supervivencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6+ RELIGIÓN COMPARADA)

Todos los miembros del clero tienen la Dote Investigativa Religión Comparada y además escogen 6 Dotes de esta lista: Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Arqueología, Arquitectura, Astronomía, Biología, Botánica, Consuelo, Derecho, Detección de Mentiras, Historia, Historia del Arte, Idiomas, Investigar, Lengua de Plata, Psicología Forense, Recogida de Pruebas y Trivialidades.



POLICÍA



HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Liderazgo, Percepción y Vigilancia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Hurtar, Infiltración, Juego, Mantenimiento, Ocultar, Pelear, Persuasión, Preparación y Presencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Balística, Burocracia, Callejeo, Consuelo, Detección de Mentiras, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Policial, Líder Innato, Mecánica de Vehículos, Recogida de Pruebas, Robar Coches o Tozudo.



aficionados al género, esta clase de personaje también es recurrente. Uno de los más recordados personajes literarios, el sin par Padre J. Brown obra de G. K. Chesterton, es protagonista de innumerables relatos. En ellos, la sagacidad del este párroco genial, su vasta cultura y carácter práctico, lo convierten en un astuto detective capaz de resolver los más enrevesados casos. Solo por ello podríamos justificar la incorporación de este tipo de personaje.

Aunque la literatura ha aportado otros individuos no menos formidables, como la hermana Fidelma, creación de Peter Tremayne; o el monje benedictino gales fray Cadfael, obra de Ellis Peters (seudónimo de Edith M. Pargeter), que ha protagonizado más de 19 novelas y una serie de televisión.

Recordemos también al padre Dowling, que contaría con una serie de televisión creada por la cadena estadounidense NBC, a su vez basada, aunque con licencias, en las andanzas del personaje novelesco ideado por Ralph McInerney, que protagonizaría 29 libros, quien dijo considerar a su detective aficionado como un humilde heredero del propio Brown.

No olvidemos al obispo John Blackwood "Blackie" Ryan, creado por Andrew Greeley, que escribiría 17 novelas protagonizadas por este habilidoso e inteligente pequeño gran hombre.

Pero, si nos lo permiten, no podríamos concluir este breve resumen sin hacer mención al que creo es uno de los más interesantes personajes en esta categoría: Guillermo de Baskerville, protagonista de la fabulosa novela de El Nombre de la Rosa, de Umberto Eco.

POLICÍA

Al contrario que en la profesión agente de la ley, que engloba a funcionarios del orden adscritos a instituciones estatales federales o de alto nivel, como el FBI o el Departamento del Tesoro para el caso de los Estados Unidos, la profesión policía se ocupa de los miembros de los departamentos de policía local o esta-

tal, profesionales acostumbrados a patearse las calles, patrullar las carreteras y enfrentarse cara a cara con la delincuencia común.

Sin lugar a dudas, esta clase de personaje puede acoger a algunos de los más renombrados y conocidos individuos que han dado la literatura y el cine. Son miles los policías en la ficción que han protagonizado memorables sagas de novela y largometrajes legendarios. Hay mucho que citar, pero no podemos nombrar a todos y nos limitaremos a aquellos que más nos han impactado. Y comenzaremos con algunos de los personajes de James Ellroy, uno de los más importantes autores de género negro en la actualidad. Por ejemplo, los tres protagonistas de la novela L.A. Confidential: Bud White, "Cubo de Basura" Vincennes o Edmund J. Exley.

Y podríamos seguir con el inteligente Jules Maigret de Georges Simenon; o la pareja conformada por los detectives negros de la NYPD (Departamento de Policía de Nueva York) Gravedigger Jones y Coffin Ed Johnson, creación de Chester Himes, protagonistas de nueve novelas que podrían encajar perfectamente en el género *hardboiled*. Seguimos con más ejemplos, a saber: Charlie Chan (Earl Derr Biggers); y el inspector de policía sueco Kurt Wallander de Henning Mankell; Rubén Bevilacqua, agente de la UCO en la Guardia Civil, creado por Lorenzo Silva; el inspector Ghote, del Departamento de Investigación Criminal de la policía de Bombay, obra de H.R.F. Keating; el policía de homicidios destinado en la ciudad de Estambul, Çetin İkmén, ideado por la autora británica Barbara Nadel; el agente de la policía metropolitana londinense, Willian Monk, de Anne Perry; el protagonista de la novela Patria, de Robert Harris, el *Sturm-bannführer* de la Kripo Xavier March...

Y sin dejar la Alemania nazi, también tenemos a Berhard "Bernie" Gunther, kriminalinspektor de la Kripo, y eje central de la llamada Trilogía Berlina del autor Philip Kerr. Y seguimos con unos pocos más, como la Norah Mulcahaney de Lillian O'Donnell, el inolvidable personaje televisivo encarnado por Peter Falk, el teniente de homicidios de la policía de Los Ángeles, Columbo (Columbo en España); o el teniente Teo Kojak,



de la policía de Nueva York, interpretado por Telly Savalas; Camille Verhoeven (Pierre Lemaitre); Reginald Wexford (Ruth Rendell); los protagonistas de la serie de televisión *Streets of San Francisco*, el teniente Mike Stone (encarnado por Karl Malden) y el joven Steve Keller (Michael Douglas)... ¡Y qué me dicen de *Canción Triste de Hill Street*!

Siguiendo con personajes de la gran pantalla, a nosotros nos parece impresionante el papel de Gene Hackman como "Popeye" Doyle en *The French Connection*. Destacable la recordada serie de los policías californianos *Starsky y Hutch*; o *Corrupción en Miami*, y sus dos protagonistas, Sonny Crockett y Ricardo Tubbs, sin olvidarnos del teniente Castillo, interpretado por Edward James Olmos. Y series más recientes como *The Wire*, toda una obra maestra, con personajes icónicos como Jimmy McNulty. ¡Ah!, y el mejor de todos: ¡Harry Callahan, más conocido como Harry "El Sucio"!

En fin... podríamos seguir así páginas y páginas, pero de seguro que ustedes conocen muchos otros ejemplos que podrán usar para inspirarse y crear historias inolvidables.

Y llegados a este punto, nos gustaría hacer un inciso, más bien una puntualización. Se habrán percatado de la ilustración elegida para glosar esta clase de personaje: un oficial de nuestra Guardia Civil, en concreto un teniente coronel. Y hemos querido hacerlo así para darle un toque especial, más nuestro, más reconocible si cabe al juego, pues en España se ha escrito y se escribe excelente literatura de género negro. Ya hemos nombrado a un buen puñado de escritores patrios, y seguro que nos hemos dejado no pocos en el tintero. Pero yendo más allá, también nos gustaría incidir en la cantidad de historias, aventuras e incluso campañas que podemos ubicar en nuestro país, especialmente en el convulso pero siempre interesante período comprendido entre los últimos años de la dictadura del general Franco hasta la consolidación de la democracia española durante la Transición. Años de plomo marcados por el incipiente terrorismo de grupos como ETA, el GRAPO o el FRAP, amén de las tensiones políticas inherentes al proceso de cambio de régimen, con momentos de incertidumbre, como el frustrado intento de golpe de estado el 23 de febrero de 1981.



POLÍTICO

En toda buena intriga que se precie siempre aparece el político de turno, ya sea como adalid y defensor de su comunidad, o todo lo contrario, como un amoral y corrupto tipejo vendido al mejor postor. De una forma u otra, resulta un arquetipo de personaje interesante que da mucho juego en cualquier buena historia detectivesca.

Hay muchos ejemplos interesantes que podríamos explorar. Sin ir más lejos, tenemos la interesante trilogía de novelas de House of Cards (House of Cards, To Play the King y The Final Cut), escrita por el autor británico Michael Dobbs, que nos relata las andanzas del ambicioso y amoral Francis Urquhart empeñado en convertirse en Primer Ministro, recurriendo al engaño y hasta el asesinato para lograr sus propósitos. La serie sería adaptada a la televisión primero por la BBC, y más tarde por la multinacional del entretenimiento Netflix, protagonizada por Kevin Spacey, como Frank Underwood.

En verdad, hay un buen puñado de buenas historias que se desarrollan en torno a conspiraciones políticas, como la magnífica novela de Frederick Forsyth, El Día del Chacal, que nos cuenta la historia tras un experto asesino mercenario, conocido como El Chacal, contratado por la OAS para acabar con la vida del presidente francés Charles de Gaulle.

Hay cientos de novelas protagonizadas por personajes en la política o con la política como telón de fondo, como las siguientes: El Americano Impasible (Graham Greene); The Manchurian Candidate, que en España se tradujo como El Mensajero del Miedo (Richard Condon); All the King's Men o El Político en España (Robert Penn Warren); La Cuarta K (Mario Puzo); Siete Días de Mayo (novela escrita por Fletcher Knebel y Charles W. Bailey); El Poder en la Sombra (Robert Harris); la novela de David Baldacci Poder Absoluto, que además cuenta con una genial adaptación cinematográfica, como Tempestad sobre Washington, de Alle Drury, dirigida en la gran pantalla por Otto Preminger... Y muchas otras.

PROFESOR

Otra profesión relevante, también presente en no pocas obras literarias. El sabio y ecuánime docente, maestro, docto en muy diversos saberes, dotado, las más de las veces, de una fina inteligencia, sentido común y, por qué no, fortaleza de carácter e incluso física, a pesar de su aspecto de rata de biblioteca. De hecho, quién no recuerda al doctor Jones que, aparte de arqueólogo, es profesor en la universidad de Barnett. Como también lo fue su padre, Henry Jones Sr.

Y hay más ejemplos, sin ir más lejos los conocidos como Los 3 Evangelistas, un trío de profesores, historiadores para más señas: Marc, Mathias y Lucien, protagonistas de las novelas de Fred Vargas (seudónimo de Frédérique Audoin-Rouzeau).

En esta misma línea, podríamos citar al también profesor de historia en la universidad de Hamburgo, Josef Maria Stachelmann, de las novelas de Christian von Dittfurth. Asimismo al profesor y lexicógrafo, el doctor Gideon Fell, creado por John Dickson Carr, es un colaborador habitual de la policía. También la profesora Hildegard Winters, ideada por Stuart Palmer, que vive y trabaja en Nueva York.

Y el físico Manabu Yukawa, de Keigo Higashino, en Tokio, también colabora de forma ocasional con la policía asesorando a los agentes en los más intrincados casos. Seguimos con el profesor de literatura Gervase Fen, de Edmund Crispin, que vive en Oxford. Y acabamos con la bibliotecaria de Lawrence Sanders, cerca de Atlanta, Aurora "Roe" Teagarden, obra de Charlaine Harris.

REPORTERO

Allí donde está la noticia, siempre hay un ávido reportero a la caza de la exclusiva. Se trata de tipos listos y rápidos que se desenvuelven con soltura en todos los ambientes, ya sea en un cóctel de etiqueta en la embajada o en las calles de los barrios más peligrosos de la gran ciudad. Algunos cuentan con



HABILIDADES PRINCIPALES

Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Ciencia Natural, Conducir, Conocimiento Académico, Disfraz, Disparar, Humanidades, Juego y Percepción.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 7)

Adulación, Alta Sociedad, Burocracia, Contabilidad Forense, Consuelo, Derecho, Detección de Mentiras, Espionaje, Flirtear, Historia Oral, Idiomas, Imitar, Lengua de Plata, Líder Innato, Negociación, Negociador Innato y Trivialidades.

PROFESOR

REQUISITO: PERSPICACIA 70

HABILIDADES PRINCIPALES

Ciencia Natural, Conocimiento Académico, Humanidades y Persuasión.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Negociar, Mantenimiento, Percepción, Preparación, Presencia, Primeros Auxilios y Supervivencia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 7)

Adulación, Análisis de Datos, Análisis de Documentos, Análisis de Textos, Antropología, Antropología Forense, Arqueología, Arquitectura, Astronomía, Biología, Botánica, Burocracia, Consuelo, Derecho, Entomología Forense, Fabricar, Fotografía, Geología, Historia, Historia del Arte, Idiomas, Investigar, Lingüística, Medicina, Ocultismo, Psicología Forense, Química, Religión Comparada o Trivialidades.



REPORTERO



HABILIDADES PRINCIPALES

Infiltración, Percepción, Presencia y Vigilancia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Conocimiento Académico, Disfraz, Humanidades, Hurtar, Mantenimiento, Negociar, Ocultar, Persuasión y Preparación.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Adulación, Alta Sociedad, Análisis de Datos, Análisis de Documentos, Callejeo, Cerrajería, Contabilidad Forense, Derecho, Detección de Mentiras, Fotografía, Historia, Idiomas, Interrogatorio, Investigar, Lengua de Plata, Lingüística, Recogida de Pruebas o Trivialidades.



una red de soplones que les proporcionan información de lo más variopinta, aunque la mayor de las veces esté adornada con invenciones o puros embustes. Sea como fuere, son capaces de plantarse en el lugar del crimen incluso antes que la policía.

Bien puede tratarse del típico periodista metomentodo, impertinente y vocinglero que trabaja por un miserable sueldo cubriendo las noticias de sucesos en una gaceta amarillista de segunda. O bien un columnista reputado, con recursos y contactos en lo más alto, siempre en busca del artículo de investigación definitivo que le abra las puertas del premio Pulitzer. Incluso un reportero gráfico por cuenta propia, que vende su trabajo a las principales cabeceras del país, y que estará allí donde salte la noticia antes que nadie, dispuesto a llevarse la exclusiva. De una forma u otra, incluyendo otras muchas posibilidades, el periodista es un arquetipo de personaje recurrente en toda buena historia detectivesca.

La novela de género nos ha legado buenos representantes de esta profesión, como Joseph "Rouletabille" Joséphin, obra del siempre entretenido Gaston Leroux. Destacamos la que consideramos su más obra lograda, El Misterio del Cuarto Amarillo, pero nuestro amigo ha protagonizado unas ocho novelas y cuenta con películas y hasta una serie de televisión.

Otro interesante periodista más moderno sería Mikael "Kalle" Blomkvist que, junto a Lisbeth Salander, protagonizan las novelas de Stieg Larsson. Y hay otros buenos ejemplos, como el personaje de Jim Qwilleran, y sus inseparables gatos siameses, Koko y Yum Yum, creados por la autora Lilian Jackson Braun, que los ha emplazado como protagonistas en nada menos que 29 novelas y unos pocos relatos.

SHERIFF

En esta categoría hemos decidido incluir a los rudos y curtidos policías y sheriff rurales estadounidenses, sobre todo aquellos

de los lugares más apartados y despoblados del Medio Oeste americano y del sur del país. Y hemos decidido crear una clase propia porque este tipo de rudos agentes de la ley puede dar mucho juego, ya tomen el papel del propio sheriff, a cargo de todo un condado, o bien de sus ayudantes y oficiales, o incluso miembros de la Policía del Estado, independientes de la oficina del sheriff. Sea como fuere, la figura de estos funcionarios ha quedado asociada con la historia del Salvaje Oeste, y podríamos asimilarla con la del clásico cowboy, por sus usos y maneras. Aunque la época del western declinó con el cambio de siglo, aún quedan algunos chicos duros ahí fuera, encallecidos por el trabajo en la granja y la brega con el ganado. En definitiva, se trata de representar la figura de la ley lejos de la gran ciudad, en el medio rural, en donde las costumbres y las gentes son bien diferentes, y donde pueden emplazarse grandes y memorables aventuras detectivescas.

La ficción nos ha dado grandes ejemplos, y aquí hemos escogido unos pocos que seguro resultarán inspiradores. Empezamos con el sheriff Watt Longmire, protagonista de la saga de novelas de misterio escritas por Craig Johnson, que además cuenta con su propia serie de televisión. Otro notorio sheriff televisivo es Sam McCloud, protagonista del serial homónimo, con más de 47 episodios grabados divididos en siete temporadas en la cadena estadounidense NBC. El exitoso novelista Tony Hillerman crearía dos de los personajes más memorables que podrían encajar en esta categoría, los miembros de la Navajo Tribal Police (Policía Tribal de los Navajos), el teniente Joe Leaphorn y su detective adjunto, Jim Chee, cuyas aventuras se pueden disfrutar en sus 20 novelas y una serie de televisión. Y para acabar con algunos otros personajes memorables de la pequeña pantalla, podríamos contar con los protagonistas de las dos primeras temporadas de la serie Fargo, ambientada en los estados de Minnesota y Dakota del Norte, los policías locales novatos Molly Solverson y Gus Grimly en la primera temporada, y el agente de la policía estatal Lou Solverson y el sheriff Hank Larsson en la segunda temporada.

SHERIFF



HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Liderazgo, Pelear y Percepción.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Hurtar, Infiltración, Juego, Montar, Ocultar, Persuasión, Primeros Auxilios, Supervivencia y Vigilancia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 6)

Balística, Biología, Botánica, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Policial, Líder Innato, Recogida de Pruebas, Robar Coches o Tozudo.

SOLDADO

HABILIDADES PRINCIPALES

Disparar, Liderazgo, Pelear, Percepción y Supervivencia.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Conducir, Explosivos, Infiltración, Juego, Mantenimiento, Ocultar, Pilotar, Preparación, Primeros Auxilios y Vigilancia.

DOTES INVESTIGATIVAS (ESCOGE 5)

Balística, Callejeo, Cerrajería, Demoliciones, Fabricar, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Militar, Mecánica de Vehículos, Robar Coches o Tozudo.



Y ahora saltamos a la gran pantalla donde se encuentran otros personajes igualmente reseñables, como el interpretado por Clint Eastwood en *La Jungla Humana*, un duro ayudante del sheriff de un condado de Arizona, Walt Coogan, que se ve envuelto en una intriga criminal en la ciudad de Nueva York. Y la versión cinematográfica de *Fargo*, anterior a las dos series de televisión, donde seguimos los pasos de Marge Gunderson, jefa de la policía de un pueblo de Minnesota, al tratar de resolver un oscuro crimen.

Para darle un toque más distendido no podríamos dejar de mencionar a personajes tan icónicos como el sheriff Buford T. Justice, que aparece en las recordadas películas protagonizadas por Burt Reynolds, *Los Caraduras* o *Dos Pícaros con Suerte*. O el corrupto sheriff Rosco P. Coltrane, personaje memorable en *The Dukes of Hazzard*.

Nos dejamos muchos otros ejemplos que seguro conocen y pueden aportar para enriquecer aún más este pequeño juego. Y, por supuesto, no siempre han de estar emplazados en los Estados Unidos, porque sería posible situar en esta categoría a cualquier agente de la ley que trabaje más allá de los grandes centros urbanos. Sin ir más lejos, nuestra Guardia Civil desempeña en ocasiones su función en apartadas aldeas, entre los cientos de puestos dispersos por nuestro país. La típica pareja de endurecidos guardias patrullando las sendas en el campo tocados con sus tricorpios, los capotes y mosquetones al hombro. ¡Alto a la Guardia Civil!

SOLDADO

Veterano de la Gran Guerra o de la Segunda Guerra Mundial, el veterano y curtido hombre de armas perdió su inocencia en las trincheras de la vieja Europa o en las ardientes arenas coralinas del Pacífico. De vuelta en casa, algo cínico y descreído, hace todo lo que puede por sobrevivir y adaptarse a la rutina, aunque sus conocimientos y experiencia con armamento moderno, mecánica y táctica lo convierten en un poderoso aliado.

Hemos disfrutado con algunos personajes de ficción que encajan en este arquetipo, como Jack Reacher. Muchos reconocerán al personaje por la película homónima protagonizada por Tom Cruise, aunque este peculiar ex oficial de la policía militar es creación del novelista británico Lee Child, presente en un buen puñado de novelas.

Otro ejemplo vendría a ser el teniente del Ejército Español Arturo Andrade, obra de Ignacio del Valle, de cuyas peripecias y aventuras podemos disfrutar en cuatro novelas y un relato.

Y ya por último, con el seudónimo de Ben Pastor, la escritora Verbena Volpi Pastor nos presenta al oficial de la Wehrmacht Martin Bora, que investigará los más enrevesados casos de la Cracovia ocupada, pasando por Rusia y los Abruzos italianos.



DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Al igual que los Atributos básicos, las Habilidades se miden con un porcentaje que representa la posibilidad de éxito o fracaso, aunque como veremos las Dotes Investigativas eliminan la necesidad de tiradas en ciertos campos y elementos concretos. El juego se centra no solo en los rasgos innatos de los personajes, sino también en aquello que pueden llevar a cabo en el curso de una historia, y ello queda representado con las Habilidades y con las Dotes Investigativas.

Ciencia Natural

Las ciencias naturales son aquellas que estudian la naturaleza por medio del método científico. Astronomía, biología, física, medicina, geología o química son varios de los campos incluidos en Ciencia Natural. Esta Habilidad se usará para toda clase de tiradas relacionadas con conocimiento científico, aunque existen una considerable cantidad de Dotes Investigativas que especializan el conocimiento de esta Habilidad.

Conducir

Esta Habilidad mide la experiencia en el manejo de todo tipo de vehículos sobre ruedas, así como la capacidad de obtener un alto rendimiento del automóvil, camioneta o caravana más destartalado. Podemos:

- Eludir o llevar a cabo una persecución.
- Evitar colisiones o minimizar el daño de estas.
- Detectar alteraciones en un vehículo.
- Llevar a cabo reparaciones de emergencia (aunque temporales, para una buena reparación se usa la Habilidad Mantenimiento).

Conocimiento Académico

La Habilidad de Conocimiento Académico cubre un considerable número de campos de conocimiento, aunque en cierto sentido lo hace por exclusión, ya que sirve para todos aquellos campos del saber que no están cubiertos por las Habilidades Ciencia Natural o Humanidades.

Podemos encontrar una considerable cantidad de Dotes Investigativas que cubren

especializaciones concretas de esta Habilidad y que permiten conseguir la información que se busca en alguno de esos campos específicos.

Disfraz

Esta Habilidad permite alterar la apariencia de una persona, así como variar la actitud y la voz de quien la tenga para hacerlas irreconocibles. Disfrazar a otros con algo más complejo que una gorra de béisbol o un bigote falso solo servirá para lapsos cortos de tiempo, ya que la actitud y el lenguaje físico son elementos vitales de un disfraz competente.

Esta Habilidad también permite a su usuario hacerse pasar por una persona diferente: peculiaridades vocales, modificaciones del lenguaje físico, forma de vestir y movimientos, y reacciones aparentemente realistas.

Hacerse pasar con éxito por otra persona a la que conocen aquellos con los que se va a interactuar es extraordinariamente difícil, por lo que el DJ puede querer imponer alguna clase de penalizador a este uso de la Habilidad.

Disparar

Esta Habilidad permite usar correctamente todo tipo de armas de fuego, así como encargarse de su limpieza y mantenimiento. También proporciona unos rudimentos básicos sobre tipos de armamento y munición, pero solo aquellos que tengan la Dote Investigativa Balística tendrán un conocimiento profundo sobre el tema.

Explosivos

El personaje es un experto en bombas y trampas. Con un uso efectivo de esta Habilidad se puede:

- Desactivar bombas y trampas.
- Manejar con relativa seguridad nitroglicerina y otros materiales peligrosamente inestables.
- Con tiempo suficiente, permite volar cajas fuertes o bóvedas sin dañar su contenido.
- Fabricar compuestos explosivos a partir de productos químicos comunes.
- Construir y detonar de forma segura dispositivos explosivos o trampas.

HABILIDADES Y DOTES INVESTIGATIVAS RELACIONADAS

<i>Habilidades</i>	<i>Dotes Investigativas Relacionadas</i>
<i>Ciencia Natural</i>	ANTROPOLOGÍA FORENSE, ASTRONOMÍA, BALÍSTICA, BIOLOGÍA, BOTÁNICA, ENTOMOLOGÍA FORENSE, GEOLOGÍA, HUELLAS DACTILARES, INVESTIGAR, MEDICINA Y QUÍMICA
<i>Conducir</i>	
<i>Conocimiento Académico</i>	ANÁLISIS DE DATOS, ANÁLISIS DE DOCUMENTOS, ANTROPOLOGÍA, ARQUEOLOGÍA, ARQUITECTURA, CRIPTOGRAFÍA, INVESTIGAR Y PSICOLOGÍA FORENSE
<i>Disfraz</i>	IMITAR
<i>Disparar</i>	BALÍSTICA
<i>Explosivos</i>	DEMOLICIONES
<i>Humanidades</i>	ANÁLISIS DE TEXTOS, DERECHO, FOTOGRAFÍA, HISTORIA, HISTORIA DEL ARTE, IDIOMAS, INVESTIGAR, LINGÜÍSTICA, OCULTISMO, RELIGIÓN COMPARADA Y TRIVIALIDADES
<i>Hurtar</i>	
<i>Infiltración</i>	CERRAJERÍA, ESPIONAJE, ROBAR COCHES
<i>Juego</i>	JUGADOR PROFESIONAL
<i>Liderazgo</i>	ALTA SOCIEDAD, INTERROGATORIO, INTIMIDACIÓN, LÍDER INNATO, JERGA MILITAR, JERGA POLICIAL Y TOZUDO
<i>Mantenimiento</i>	CERRAJERÍA, FABRICAR, MECÁNICA DE VEHÍCULOS Y ROBAR COCHES
<i>Montar</i>	
<i>Negociar</i>	CONTABILIDAD FORENSE, LÍDER INNATO, NEGOCIACIÓN Y NEGOCIADOR INNATO
<i>Ocultar</i>	
<i>Pelear</i>	
<i>Percepción</i>	BALÍSTICA, DETECCIÓN DE MENTIRAS, ENTOMOLOGÍA FORENSE, FOTOGRAFÍA, HUELLAS DACTILARES Y RECOGIDA DE PRUEBAS
<i>Persuasión</i>	ADULACIÓN, BUROCRACIA, CALLEJE, DERECHO, ESPIONAJE, HISTORIA ORAL, HIPNOSIS, IDIOMAS, INTERROGATORIO, LENGUA DE PLATA Y NEGOCIADOR INNATO
<i>Pilotar</i>	
<i>Preparación</i>	
<i>Presencia</i>	ALTA SOCIEDAD, CALLEJE, CONSUELO, ESPIONAJE, FLIRTEAR, HISTORIA ORAL, IMITAR, LENGUA DE PLATA Y TOZUDO
<i>Primeros Auxilios</i>	
<i>Supervivencia</i>	BIOLOGÍA Y BOTÁNICA
<i>Vigilancia</i>	FOTOGRAFÍA Y VIGILANCIA ELECTRÓNICA

Humanidades

La Habilidad Humanidades cubre un considerable conjunto de disciplinas relacionadas con la cultura y con el arte. La filosofía, la lingüística, la literatura, la historia, la geografía, el derecho, la psicología, la sociología, las artes (escénicas y plásticas) o las religiones se engloban en esta Habilidad, aunque muchos de estos campos de conocimiento específicos se representan con Dotes Investigativas.

Hurtar

El personaje tiene unos ágiles dedos que le permiten manipular discretamente objetos pequeños, lo que le puede ser útil para tareas como:

- Sustraer pruebas de una escena del crimen bajo las mismas narices de las autoridades.
- Robar bolsillos.
- Poner objetos en sujetos desprevenidos.

Infiltración

Representa la capacidad de una persona para colarse en sitios en los que no tiene derecho a estar. Un uso correcto de la Habilidad permite:

- Abrir cerraduras.
- Desactivar o evitar sistemas de seguridad.
- Moverse silenciosamente.
- Encontrar y utilizar lugares adecuados para entrar por la fuerza.

Pese a su nombre, Infiltración es tan útil para salir de sitios sin ser detectado como para colarse en ellos.

Juego

El personaje está versado en las reglas y la etiqueta de todo tipo de juegos, desde el Texas hold'em y la ruleta hasta las carreras de caballos y loterías. Ganar, o incluso perder apuesta si tal fuera el deseo del personaje por vicisitudes de la vida, requiere de una tirada o tirada enfrentada si se juega contra un PNJ con la Habilidad Juego. Además de jugar según las reglas y ganar, puedes:

- Detectar si alguien hace trampas, ya sea la casa u otro jugador.
- Trucar una baraja, amañar una carreta de caballos, cargar unos dados y hacer trampas en general.

Escamotear cartas, fichas o dados se puede hacer mediante un control de Juego. Cualquiera otra cosa requiere Ocultar o Hurtar.

Liderazgo

Esta Habilidad representa la capacidad de hacer que otros nos obedezcan, de imponernos sobre ellos e incluso de causar temor. Sirve para interrogar, para intimidar a alguien, para relacionarse con militares, policías y otra clase de fuerzas del orden, e incluso para relacionarse con otras personas acostumbradas a mandar.

Mantenimiento

El personaje es bueno construyendo, reparando, manejando e inutilizando todo tipo de dispositivos tanto mecánicos como electrónicos, desde trampas básicas hasta reproductores cinematográficos, así como muchos otros artefactos.

Según la época en la que se juegue, esta Habilidad puede ser mucho más cercana a la electrónica que a la mecánica si nos acercamos al presente, o a un manitas o artesano en épocas pretéritas. El Director de Juego puede decidir llamar a la Habilidad Electrónica, Electromecánica o Mantenimiento según crea necesario, pero el término mantenimiento será más práctico en la mayoría de situaciones, y nos parecía lo bastante autoexplicativo.

Montar

Aunque mantenerse sobre un caballo manso y tranquilo al paso (y siempre en terreno llano) es relativamente fácil una vez le pillas el tranquillo, y hacer lo mismo en una mula o burro es aún más fácil, el personaje con esta Habilidad es un jinete capaz y talentoso (dependiendo de su capacidad en la misma). El personaje puede:

- Llevar a cabo una persecución montado o evadirse de una.
- Cuidar, cepillar, herrar y estabular monturas.
- Hacerse cargo de preparar y utilizar equipo de monta como alforjas y bridas.
- Calmar a una montura nerviosa.
- Dirigir una carreta o carro tirado por un caballo.
- Usar un arma mientras monta.

Negociar

El personaje con esta Habilidad tiene los conocimientos necesarios para llevar un negocio rentable, sean fiscales, legales o incluso sociales. El personaje puede vender y comprar a mejores precios de los comunes en el mercado (si tiene éxito al usar la Habilidad, como no podría ser de otra forma), sea porque conoce a alguien que vende lo que quiera comprar a mejor precio o porque consigue rebajar el coste de alguna forma.

Ocultar

Mediante esta Habilidad es posible esconder cosas y evitar que sean encontradas. Los métodos pueden incluir camuflaje, esconderlas en uno mismo, escamotear cosas en cajones cuando no miran, construir compartimentos secretos o incluso alterar la apariencia de las cosas con pintura o masilla (para lo que evidentemente se requiere herramientas y tiempo).

Pelear

Un investigador con esta Habilidad podrá usarla durante el curso de una pelea cuerpo a cuerpo para atacar a sus enemigos. Un resultado con éxito en el control de Pelear determinará que nuestro investigador, gracias a su habilidad y entrenamiento, ha logrado golpear a su contrincante. Además, un personaje que en el control de Pelear obtenga 05 o menos, habrá logrado un impacto crítico, pudiendo noquear a su contrincante de un certero y potente golpe o causarle una gran cantidad de daño.

Percepción

Esta Habilidad representa la capacidad de un investigador de usar sus sentidos para descubrir toda clase de información (cuya obtención esté relacionada con estos) o para descubrir a personas y cosas ocultas (para lo que realizaremos tiradas contra las Habilidades Infiltración u Ocultar de otros personajes). Son muchas las Dotes Investigativas que pueden afectar a esta Habilidad. Ejemplos de uso pueden ser:

- Oír cómo alguien se acerca a ti a hurtadillas.
- Ver una figura cubierta u oculta.
- Oler un escape de gas.
- Tener un mal presentimiento sobre algo que va a suceder.

Persuasión

Esta Habilidad representa la capacidad de convencer a otras personas de que hagan algo por medio de la voluntad del personaje, de la adulación, del conocimiento burocrático o legal o un largo etcétera de distintas posibilidades. Existe una considerable cantidad de Dotes Investigativas relacionadas con esta Habilidad.

Pilotar

El personaje es capaz de pilotar toda clase de vehículos aéreos o marítimos, pudiendo:

- Llevar a cabo una persecución o evadirse de una.
- Predecir el mal tiempo que pueda afectar a la navegación.
- Evitar colisiones o minimizar el daño resultante de ellas.
- Detectar modificaciones en un vehículo.
- Navegar orientándose con brújula o las estrellas, leer mapas y mantener el sentido de la dirección.
- Llevar a cabo reparaciones de emergencia.

Preparación

El personaje es capaz de anticiparse de manera experta a las necesidades de cualquier misión preparando un kit eficientemente dispuesto con el equipo necesario. Asumiendo que tenga acceso inmediato a su equipo, un personaje que tenga éxito en una tirada de esta Habilidad puede sacar de él cualquier objeto que el grupo necesite para superar un obstáculo.

Otras Habilidades o Dotes Investigativas implican la posesión de equipo básico apropiado para su desempeño. Los personajes con Primeros Auxilios tienen su propio botiquín, aquellos con el Don Fotografía tienen cámaras y accesorios, los que tengan la Habilidad Disparo poseen un arma y así sucesivamente. Preparación no invade territorio de esas Habilidades, sino que cubre equipo de investigación de propósito general, además de otros objetos raros que podrían ser de utilidad durante el transcurso de la historia.

El tipo de objetos que un personaje puede sacar de su equipo en un momento dado no depende de su puntuación o reserva, sino de la credibilidad narrativa. Normalmente será necesario realizar una prueba de Preparación para comprobar si se lleva un objeto determinado, pero el DJ puede decidir que poseer dicho objeto es algo lógico y no requerir tirada; o al revés, que podría parecer ridículo o no apropiado para el género, por lo que ni siquiera permitiría hacer una tirada para conseguirlo.

El uso inapropiado de la Habilidad Preparación es como la pornografía: el DJ lo reconocerá cuando lo vea.

Presencia

Esta Habilidad representa el magnetismo personal, la capacidad de convencer a otras personas, no por medio de la voluntad y el argumento, sino por medio de la presencia y la apariencia. Afecta también a la capacidad de consolar a otras personas que hayan presenciado sucesos horribles, engañar a otros, flirtear y seducir, además de la capacidad de imitar a otras personas.

Primeros Auxilios

El personaje ha sido entrenado para restañar el daño de las heridas, realizar curaciones improvisadas y asistir a las personas lesionadas con rapidez, estabilizando su situación hasta la hospitalización del afectado. Gracias a ello, nuestro investigador, siempre que tenga éxi-

to en un control de Primeros Auxilios, puede curar **1d10 Puntos de Vida** si hace el control hasta 1 hora después de haber sufrido el daño.

Supervivencia

El personaje está familiarizado con el trabajo y la vida al aire libre y en la naturaleza. Puede que sea un granjero, pastor, leñador pescador o cazador aficionado. Puede que simplemente trabaje para una institución oficial cuidando de la naturaleza. Sea como fuere, el personaje puede:

- Notar cuándo un animal se está comportando de manera extraña.
- Notar si un animal o planta es autóctono de una determinada zona.
- Encontrar plantas, pescado y caza comestible.
- Hacer fuego y sobrevivir al aire libre durante la noche o con mal tiempo.
- Orientarse en tierra, con más facilidad si se tiene acceso a una brújula y un mapa.
- Seguir a gente, animales o vehículos a través de la hierba o el bosque.
- Cazar y seguir rastros con sabuesos, suponiendo que se tengan a mano animales.

Vigilancia

Esta Habilidad mide la capacidad de seguir a sospechosos sin que se aperciban de ello y se puede usar para:

- Guiar a un equipo para que siga a un sospechoso durante cortos períodos de tiempo, pasando de unos a otros para evitar que el sujeto se dé cuenta de que está siendo seguido.
- Seguir a un sujeto sin apoyo, algo que es más difícil que cuando se tiene a un equipo entrenado.
- Usar equipo de visión telescópica para mantener vigilado al objetivo desde la distancia.
- Encontrar puntos de observación indetectables en una localización, si los hay.
- Esconderse a plena vista.

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES INVESTIGATIVAS

Las Dotes Investigativas son muy importantes en *Hardboiled*, ya que permiten reunir información y hacer avanzar la trama con facilidad. Como hemos visto, cada profesión dispone de una cantidad de Dotes Investigativas a elegir de entre un listado concreto.

Cada Dote Investigativa está relacionada con una o varias Habilidades y es necesario que el personaje tenga alguna de esas Habilidades relacionadas para poder usar la Dote con ella. En caso afirmativo, utilizar una Dote Investigativa en una situación donde sea apropiado permite al personaje superar automáticamente un control de la Habilidad relacionada para conseguir algo pertinente según la Dote (por lo general, una pieza de información).

En la descripción de cada Dote se indican las Habilidades a las que afecta, e incluye una breve descripción general, seguida de algunos ejemplos de su utilidad durante una investigación que sirven para hacerse una idea de los distintos usos de la misma. Los jugadores creativos deberían ser capaces de proponer usos adicionales cuando se vean enfrentados a situaciones inesperadas, y el DJ debería ser magnánimo respecto a esos usos adicionales siempre que crea que tienen sentido.

Algunas Habilidades, como Investigar, tienen una amplia utilidad y se usan constantemente. Otras pueden ser requeridas varias veces durante un escenario y no aparecer en absoluto en otros. Cuando creemos a nuestros personajes, habremos de buscar un equilibrio entre las Habilidades de utilidad más común (que son las que afectan a más Dotes Investigativas) y sus contrapartidas más exóticas y especializadas.

Adulación

Habilidad afectada: Persuasión.

El investigador es bueno consiguiendo que la gente le ayude, y logra esto a base de halagarlos, algo que pueden hacer de forma muy sutil o muy descarada, según interpretación. Gracias al uso de esta Dote podemos conseguir que:

- Nos revelen información.
- Nos hagan pequeños favores.
- Nos vean como alguien de fiar o como alguien simpático.

Alta Sociedad

Habilidades afectadas: Liderazgo y Presencia.

Aquellos investigadores que tengan esta Dote saben cómo codearse con los ricos y famosos, y cómo charlar con ellos sin levantar sospechas.

DOTES INVESTIGATIVAS Y HABILIDADES AFECTADAS

<i>Dote</i>	<i>Habilidades Afectadas</i>	<i>Dote</i>	<i>Habilidades Afectadas</i>
<i>Adulación</i>	PERSUASIÓN	<i>Historia</i>	HUMANIDADES
<i>Alta Sociedad</i>	LIDERAZGO Y PRESENCIA	<i>Historia del Arte</i>	HUMANIDADES
<i>Antropología</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Historia Oral</i>	PERSUASIÓN Y PRESENCIA
<i>Antropología Forense</i>	CIENCIA NATURAL	<i>Huellas Dactilares</i>	CIENCIA NATURAL Y PERCEPCIÓN
<i>Análisis de Datos</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Idiomas</i>	HUMANIDADES Y PERSUASIÓN
<i>Análisis de Documentos</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Imitar</i>	DISFRAZ Y PRESENCIA
<i>Análisis de Textos</i>	HUMANIDADES	<i>Interrogatorio</i>	LIDERAZGO Y PERSUASIÓN
<i>Arqueología</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Intimidación</i>	LIDERAZGO
<i>Arquitectura</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Investigar</i>	CIENCIA NATURAL, CONOCIMIENTO ACADÉMICO Y HUMANIDADES
<i>Astronomía</i>	CIENCIA NATURAL	<i>Jerqa Militar</i>	LIDERAZGO
<i>Balística</i>	CIENCIA NATURAL, DISPARAR Y PERCEPCIÓN	<i>Jerqa Policial</i>	LIDERAZGO
<i>Biología</i>	CIENCIA NATURAL Y SUPERVIVENCIA	<i>Jugador Profesional</i>	JUEGO
<i>Botánica</i>	CIENCIA NATURAL Y SUPERVIVENCIA	<i>Lengua de Plata</i>	PERSUASIÓN Y PRESENCIA
<i>Burocracia</i>	PERSUASIÓN	<i>Líder Innato</i>	LIDERAZGO Y NEGOCIAR
<i>Callesjeo</i>	PERSUASIÓN Y PRESENCIA	<i>Lingüística</i>	HUMANIDADES
<i>Cerrajería</i>	INFILTRACIÓN Y MANTENIMIENTO	<i>Mecánica de Vehículos</i>	MANTENIMIENTO
<i>Contabilidad Forense</i>	NEGOCIAR	<i>Medicina</i>	CIENCIA NATURAL
<i>Consuelo</i>	PRESENCIA	<i>Negociación</i>	NEGOCIAR
<i>Criptografía</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO	<i>Negociador Innato</i>	PERSUASIÓN Y NEGOCIAR
<i>Demoliciones</i>	EXPLOSIVOS	<i>Ocultismo</i>	HUMANIDADES
<i>Derecho</i>	HUMANIDADES Y PERSUASIÓN	<i>Psicología Forense</i>	CONOCIMIENTO ACADÉMICO
<i>Detección de Mentiras</i>	PERCEPCIÓN	<i>Química</i>	CIENCIA NATURAL
<i>Entomología Forense</i>	CIENCIA NATURAL Y PERCEPCIÓN	<i>Recogida de Pruebas</i>	PERCEPCIÓN
<i>Espionaje</i>	INFILTRACIÓN, PERSUASIÓN Y PRESENCIA	<i>Religión Comparada</i>	HUMANIDADES
<i>Fabricar</i>	MANTENIMIENTO	<i>Robar Coches</i>	INFILTRACIÓN Y MANTENIMIENTO
<i>Flirtear</i>	PRESENCIA	<i>Tozudo</i>	LIDERAZGO Y PRESENCIA
<i>Fotografía</i>	HUMANIDADES, PERCEPCIÓN Y VIGILANCIA	<i>Trivialidades</i>	HUMANIDADES
<i>Geología</i>	CIENCIA NATURAL	<i>Vigilancia Electrónica</i>	MANTENIMIENTO Y VIGILANCIA
<i>Hipnosis</i>	PERSUASIÓN		

Los yates y restaurantes de postín parecen ser el hábitat natural del personaje. Al usar esta Dote con Presencia o con Liderazgo se puede:

- Vestir apropiadamente para cualquier ocasión.
- Pasar más allá del cordón en clubes y fiestas exclusivas, o burlar al conserje de un hotel de cuatro estrellas.
- Dejar caer nombres de marcas, hacer alusiones a tendencias actuales y, en general, lograr integrarse culturalmente con todo tipo de ricos de moda.
- Identificar los mejores vinos, licores, comidas, joyas y otros bienes de lujo.
- Conseguir que nos presenten a alguna celebridad, político o financiero (que esté o vaya a estar presente en la fiesta o reunión en la que se encuentre el personaje).
- Recordar cotilleos específicos o relevantes sobre los nuevos gustos, estilo de vida o comportamientos sórdidos de una persona rica o famosa.
- Saber dónde y cuándo van a tener lugar las mejores fiestas, los estrenos culturales más importantes y otros acontecimientos de gala de una ciudad.
- Conseguir drogas o encontrar el lado sórdido (si lo tiene) de los actos de la alta sociedad, clubes nocturnos de moda, etc.
- Interactuar con los ricos y famosos, y ser aceptado como un igual.

Tendremos que tener en cuenta que esto no implica necesariamente que disfrutemos de fama o fortuna, sino que sabemos codearnos entre quienes la disfrutan. El Director puede, si lo desea, permitir a un investigador utilizar conexiones familiares o el fondo de dinero no declarado de una empresa para justificar que sepa moverse en este mundo, aunque se pueden encontrar muchos motivos, como que el personaje se haya ganado una reputación como el “detective de los famosos”, haya sido agente de la ley en un barrio rico o simplemente sea un abogado que defiende a los potentados.

Análisis de Datos

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

El personaje que tenga esta Dote Investigativa sabe cómo obtener información de vastas cantidades de datos (sean fragmentos de información en bruto, un tramo de

registro de llamadas o un montón de cintas de vigilancia) y extraer algún significado si lo hay, o encontrar patrones en la información, etcétera. Si se tiene acceso a los datos, un personaje puede:

- Determinar qué números de un registro de llamadas llaman a quién y cuándo.
- Determinar en un patrón de tráfico de una ciudad, qué coches se dirigen hacia dónde, cuándo y cuánto tiempo se quedarán allí.
- Encontrar patrones en el flujo de datos, por ejemplo, encontrar un aumento de asesinatos en los tórridos meses estivales o darse cuenta de que el mismo vigilante del museo estaba de guardia cuando ocurrieron todos los incidentes.
- Extraer la rutina diaria (o semanal, mensual, etc.) de una oficina, hospital, museo, etcétera; así como responder a preguntas como: ¿Cuándo se pagan las nóminas? ¿Quién se encarga de enviar los paquetes? ¿Cuándo llega el personal de limpieza?
- Encontrar anomalías en el flujo de datos, desde entradas de datos para las que falte registro o alarmas que deberían haber saltado y no lo han hecho.
- Identificar la fuente de una información (o desinformación) siguiendo su pista a través de un sistema informático.
- Elaborar una imagen de la estructura organizativa o comunicativa de una red social, como una conspiración criminal, lista de correos académica o división de guardias fronterizos.

Análisis de Documentos

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

Un personaje con esta Dote es un experto en el estudio de documentos físicos y gracias a ello puede:

- Determinar la antigüedad aproximada de un documento.
- Identificar el fabricante del papel utilizado en un documento.
- Diferenciar documentos falsificados de verdaderos.
- Identificar grafías o trazos distintivos de la escritura.
- Restaurar archivos en papel y libros deteriorados. Relacionar documentos escritos con aquellos que los escribieron.

- Encontrar huellas dactilares en papel (aunque requerirá también tener la Dote Investigativa Huellas Dactilares, así como la Habilidad Ciencia Natural o Percepción para esto último).

Análisis de Textos

Habilidad afectada: Humanidades.

Al estudiar el contenido de un texto (como contraposición al estudio de las características físicas del documento) el personaje con esta Dote puede obtener información fiable sobre su autoría, pudiendo llegar a :

- Determinar si un texto anónimo es el trabajo de un autor conocido (para lo que requiere también tener muestras de su trabajo).
- Determinar la época en la que se escribió un texto.
- Identificar la región y nivel de educación del escritor.
- Diferenciar un trabajo real de un autor de uno falso.
- Determinar si el texto tiene mensajes ocultos (que requerirán un control de Conocimiento Académico o tener la Dote Investigativa Criptografía para descifrarlo).

Antropología

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

El personaje con esta Dote es un experto en el estudio de las culturas humanas, desde la Prehistoria hasta la era de Internet. Usar esta Dote permite:

- Identificar artefactos y rituales de culturas existentes.
- Describir las costumbres de un grupo extranjero o subcultura local.
- Extrapolar las prácticas de una cultura desconocida a partir de ejemplos similares.

Antropología Forense

Habilidad afectada: Ciencia Natural.

El personaje con esta Dote es capaz de realizar autopsias de individuos fallecidos para determinar la causa de su muerte. En el caso de muertes en circunstancias poco claras, un examen forense puede identificar:

- La naturaleza del arma o armas utilizadas.
- La presencia de venenos u otras sustancias extrañas en el flujo sanguíneo.

- El contenido de la última comida de la víctima.

En muchos casos, el uso de esta Dote (a veces en conjunción con otras) permitirá reconstruir la secuencia de eventos que llevaron a la muerte de una víctima a partir del conjunto de heridas encontradas en el cuerpo.

También permite realizar análisis de ADN a partir de muestras encontradas en las escenas del crimen y compararlas con las proporcionadas por los sospechosos.

Arqueología

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

El personaje con esta Dote tiene experiencia en la excavación y el estudio de las estructuras y artefactos de culturas y civilizaciones pasadas. El personaje puede:

- Decir cuánto tiempo ha estado enterrado algo.
- Identificar el uso y cultura de artefactos.
- Distinguir entre artefactos reales y copias falsas.
- Orientarse en el interior de ruinas y catacumbas.
- Describir las costumbres de culturas antiguas e históricas.
- Detectar enterramientos bien escondidos y lugares subterráneos para ocultarse.

Arquitectura

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

El personaje sabe cómo se planifican y construyen los edificios, tiene un amplio conocimiento de materiales y conoce las distintas construcciones que la humanidad ha erigido a lo largo de su historia. El personaje con esta Dote puede:

- Imaginar con relativa precisión lo que hay tras la siguiente esquina mientras explora una estructura desconocida.
- Juzgar la calidad relativa de los materiales de construcción de una obra completa.
- Identificar la edad de un edificio, estilo arquitectónico, uso original, historia y modificaciones.
- Construir estructuras estables improvisadas.
- Identificar elementos vitales para la integridad estructural de un edificio.

Astronomía

Habilidad afectada: Ciencia Natural.

Esta Dote representa el campo de conocimiento que estudia los cuerpos celestes y su movimiento. Un personaje que la posea puede:

- Descifrar textos astrológicos y astronómicos.
- Predecir el movimiento de las constelaciones.
- Identificar si un asesino está usando movimientos estelares como patrones para sus asesinatos.
- Estudiar y desacreditar informes OVNI.

Balística

Habilidades afectadas: Ciencia Natural, Disparar y Percepción.

Representa desde la capacidad para encontrar casquillos de bala en lugares donde se ha disparado, identificar todo tipo de municiones, hasta cómo procesar toda clase de pruebas forenses relacionadas con el uso de armas de fuego. Alguien con esta Dote puede:

- Encontrar proyectiles en lugares donde se han cometido crímenes.
- Identificar el calibre y tipo de bala o cartucho encontrado en la escena de un crimen.
- Identificar un arma que escuche disparar.
- Determinar si una pistola concreta ha disparado una bala en particular.

Biología

Habilidades afectadas: Ciencia Natural y Supervivencia.

El personaje con esta Dote estudia la evolución, comportamiento y biología de las plantas y animales terrestres, sea de manera académica o porque el personaje es un amante de la naturaleza y ha aprendido mucho sobre el tema de manera práctica. El personaje puede:

- Saber cuándo un animal se está comportando de manera extraña.
- Saber si un animal o planta son naturales de una zona determinada.
- Identificar un animal o planta a partir de muestras de pelo, sangre, huesos u otros tejidos.

- Identificar una planta a partir de una pequeña muestra.

Botánica

Habilidades afectadas: Ciencia Natural y Supervivencia.

El personaje con esta Dote ha estudiado en profundidad las características, propiedades y relaciones de los vegetales, lo que le permite:

- Identificar el entorno en el que probablemente crecería una planta.
- Identificar plantas que podrían ser tóxicas, carnívoras o peligrosas de alguna otra forma, y en general averiguar cuáles son las propiedades de una planta (para lo que necesitará tiempo y acceso a equipo científico).
- Detectar síntomas de venenos de origen vegetal.
- Detectar si una persona ha muerto envenenada.

Burocracia

Habilidad afectada: Persuasión.

El personaje es capaz de manipular el sistema para conseguir lo que quiera. Sabe cómo hacerlo de manera diligente y sin apenas despeinarse, pudiendo entre otros:

- Convencer a oficiales de que le proporcionen información sensible.
- Obtener credenciales con falsos pretextos.
- Encontrar a la persona que de verdad sabe lo que está pasando dentro de una organización.
- En qué momento usar un soborno y la cantidad indicada de dinero a emplear para ello.
- Encontrar oficinas y archivos.
- Pedir prestado equipamiento o suministros.

Burocracia no es una Habilidad multiusos para obtener información. Los burócratas desean mantener la apariencia de que están ocupados y agobiados, aunque no lo estén.

en realidad. La mayoría obtienen un profundo y secreto placer en desviar las preguntas a otro lugar, o por lo menos eso parece en las novelas de género negro. Cuando los jugadores intentan usar Burocracia para obtener información que sería más fácilmente accesible con otras Dotes o Habilidades, sus contactos les aconsejarán sarcásticamente que hagan su jodido trabajo de documentación.

Callejeo

Habilidades afectadas: Persuasión y Presencia.

El personaje que tenga esta Dote Investigativa sabe cómo comportarse entre timadores, prostitutas, chaperos, pandilleros, borrachos, adictos a sustancias estupefacientes y otros individuos habituales de los bajos fondos. Los personajes que la posean pueden:

- Hacer uso de sus conocimientos de la calle para desenvolverse sin generar problemas, evitando peleas y conflictos.
- Identificar localizaciones poco seguras y gente peligrosa.
- Recibir rumores del submundo o buscar información sobre alguien conocido entre criminales.

Cerrajería

Habilidades afectadas: Infiltración y Mantenimiento.

El personaje con esta Dote puede abrir toda clase de cerraduras y desactivar alarmas sin necesidad de llave. Puede encontrar ventanas para entrar en urinarios o accesos a sótanos que sabe cómo forzar, si fuera necesario. Es preciso indicar que forzar muchas cerraduras requiere equipo especializado, cuya posesión sin una licencia de cerrajero es ilegal en la mayoría de lugares.

Usar Cerrajería es, por así decirlo, una forma de obtener pruebas. Una cerradura que no se abre es como un testigo que no quiere hablar o una mancha de sangre que no puedes encontrar: antitéticas respecto al diseño de las aventuras orientadas a la resolución de misterios. Solo las cajas fuertes, bóvedas de bancos y cosas por el estilo (cerraduras que existen para proporcionar tensión a la historia o conflicto más que para ocultar pruebas) pueden ser planteadas por el DJ como tiradas de la Habilidad Mantenimiento, aunque, aun así, esta Dote podría

proporcionar un bonificador a la hora de superar una prueba de este tipo.

Consuelo

Habilidad afectada: Presencia.

Los personajes que tengan esta Dote saben usar su carisma y su presencia personal para tranquilizar a otros o calmarlos tras situaciones estresantes. Su uso permite:

- Sonsacar información y obtener pequeños favores de las personas a quienes consuelan.
- Calmar el miedo o pánico de otros.
- Insuflar una sensación de calma durante una crisis.

Contabilidad Forense

Habilidad afectada: Negociar.

El personaje que tenga esta Dote tiene los conocimientos necesarios para rastrear datos financieros, contables y fiscales y detectar irregularidades en los mismos, sin importar que dichos datos se encuentren en formato físico (como anotaciones de un contable de la mafia) o datos digitales almacenados en un ordenador. Permite:

- Diferenciar un negocio legítimo de una iniciativa criminal.
- Detectar las señales delatoras de la malversación o blanqueo de dinero.
- Seguir el rastro de los pagos hasta su fuente.

Criptografía

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

El personaje con esta Dote Investigativa es experto en crear y descifrar códigos, desde los sencillos códigos de cifras de los viejos espías a los más complejos algoritmos, siempre que tenga tiempo y acceso a ordenadores a medida que la tecnología y la complejidad de los códigos avanzan.

Demoliciones

Habilidad afectada: Explosivos.

El personaje que la posee es un experto en bombas y artefactos explosivos trampa, lo que le permite determinar patrones de explosiones, derrumbar edificios, crear incendios, etc., y sabe usar ese conocimiento para:

- Reconstruir bombas detonadas.

- Saber el método usado para derrumbar un edificio o alguna clase de construcción.
- Saber cómo se ha propagado un incendio.
- Determinar el método y materiales empleados por el creador de una bomba (detonada o no) y deducir su grado de sofisticación, conocimientos y pericia.
- Esta Dote implica también un alto grado de conocimientos sobre materiales, la temperatura a la que arden, resistencia a explosivos y un largo etcétera de conocimiento relacionado.

Derecho

Habilidades afectadas: Humanidades y Persuasión.

El personaje con esta Dote está familiarizado con las leyes civiles y criminales del país, estado y/o jurisdicción en la que vive y conoce de manera aproximada otros sistemas legales extranjeros, aunque tener esta Dote no implica que se sea un abogado colegiado legalmente. Aun así un personaje puede:

- Evaluar los riesgos legales de cualquier modo de proceder.
- Comprender la jerga de leguleyos, no solo entendiendo textos legales, sino siendo capaz de redactarlos.
- Discutir con policías y agentes de la ley.

Detección de Mentiras

Habilidad afectada: Percepción.

El personaje puede notar cuándo miente la gente. Normalmente debe interactuar con el mentiroso, u observarlo de cerca, pero a veces también es posible detectar a un embustero por televisión. Desafortunadamente, casi todo el mundo miente, especialmente cuando se enfrentan a posibles problemas con las autoridades. A veces el personaje podrá deducir por qué están mintiendo, pero lo más habitual es que resulte complejo discernir el motivo o determinar qué parte se está inventando para ocultar la verdad. Esta Dote no le dice al personaje sobre qué están mintiendo específicamente ni le permite ver la verdad que se oculta tras las mentiras.

No todas las mentiras son verbales. Es posible notar también cuándo una persona está intentando proyectar una falsa impresión a través de su lenguaje corporal.

Algunos individuos pueden ser tan expertos mintiendo que nunca hacen saltar el detector de mentiras del personaje, o simplemente se creen sus propias mentiras. Aquellos con personalidad psicopática mienten de manera reflexiva y sin avergonzarse, privándose de los tics y gestos delatores que alguien con esta Dote usa para saber cuándo una persona le está engañando. A veces será necesaria alguna ventaja adicional para sacarles la información a esa clase de personajes: a este respecto volver a hablar con sospechosos a la luz de nuevas pruebas es un clásico del género.

Entomología Forense

Habilidades afectadas: Ciencia Natural y Percepción.

El personaje posee conocimiento especializado sobre la relación existente entre los cadáveres y las legiones de insectos que se alimentan de ellos. Estudiando lo huevos y larvas de un cadáver en descomposición puede:

- Determinar la hora aproximada de la muerte.
- Identificar la escena del crimen en caso de que el cuerpo haya sido desplazado.

Espionaje

Habilidades afectadas: Infiltración, Persuasión y Presencia.

El personaje que posea esta Dote sabe cómo utilizar las técnicas convencionales de los espías y cómo hablar con ellos si tiene que mantener un encuentro. Gracias a ese conocimiento puede:

- Preparar y revisar un correo secreto.
- Detectar o realizar un intercambio en persona o coche.
- Determinar qué agencia ha entrenado a un operativo examinando su trabajo, su modo de supervivencia, etc.
- Identificar buenos lugares para pasarse contraseñas, para hacer cacheos, etc.
- Recordar episodios famosos o relevantes de espionaje, operaciones encubiertas, etc.
- Reunir rumores del mundo de las operaciones encubiertas.
- Contactar con operativos sin asustarlos.
- Transmitir información o amenazas de forma implícita sin poner sobre aviso a fisgones.

Fabricar

Habilidad afectada: Mantenimiento.

El personaje con esta Dote puede crear toda clase de objetos útiles a partir de materiales como madera, metal, joyas y cosas por el estilo. La Dote asegura que hará el objeto en un plazo de tiempo que sea narrativamente adecuado, siempre que tenga a mano las materias primas necesarias. Aunque los objetos que se fabriquen serán bonitos, el personaje está más centrado en su utilidad, no en su calidad artística.

- Se puede usar la Dote Fabricar con objetivos específicamente relacionados con la investigación en curso, pudiendo así descubrir un cajón secreto en un escritorio o cosas por el estilo.
- También permite evaluar la calidad del trabajo llevado a cabo para crear un objeto.
- Permite determinar la identidad del creador de un objeto hecho a mano comparándolo con otra obra conocida del mismo sujeto.

Flirtear

Habilidad afectada: Presencia.

El personaje con esta Dote, incluso si no tiene una elevada Presencia o Carisma, es considerablemente capaz a la hora de conseguir que las personas le encuentren sexualmente atractivo, y lo que es más, puede lograr con facilidad que cooperen con él. Un uso adecuado permite conseguir:

- Que le revelen información.
- Que le ayuden en pequeñas cosas.
- Que el objetivo del flirteo acceda a tener una cita con el personaje.

Fotografía

Habilidades afectadas: Humanidades, Percepción y Vigilancia.

El personaje con esta Dote es competente en el uso de cámaras fotográficas, sean cámaras de foto fija o todo tipo de cámaras de vídeo, pudiendo:

- Tomar útiles registros visuales de escenas del crimen.
- Detectar retoques manuales o manipulaciones digitales en una imagen fotográfica o de vídeo.
- Retocar y manipular imágenes de manera realista.

Geología

Habilidad afectada: Ciencia Natural.

El personaje es un experto en rocas, en identificar tipos de minerales y en la historia tónica del planeta. Usando esta Dote se puede:

- Analizar e identificar muestras de tierra, cristales, minerales y cosas por el estilo.
- Determinar la edad de un estrato rocoso.
- Datar e identificar fósiles.
- Evaluar terrenos para la agricultura y la industria.
- Identificar lugares prometedores para instalar minas, pozos petrolíferos o de agua, etc.
- Anticipar eventos volcánicos o sísmicos, avalanchas y otros fenómenos terrestres.
- Saber si la tierra ha sido removida recientemente por muy bien que se haya intentado ocultar.

Hipnosis

Habilidad afectada: Persuasión.

Esta Dote representa la hipnosis médica tal y como se muestra en las fuentes del género *pulp*; no es mesmerismo psíquico o control mental al estilo del Dr. Caligari, ya que solo es posible hipnotizar a un sujeto **voluntario**, y solo a un sujeto cada vez. Utilizar Hipnosis precisa superar un control de Persuasión, pese a ser una Dote Investigativa.

- *Estado hipnótico sencillo:* Para poner a un paciente en trance hipnótico, es necesario superar un control de Persuasión. Durante este trance, se encontrará en calma y sereno.
- *Desarrollar compenetración analítica:* Una vez que se haya hipnotizado con éxito a un paciente, la reserva de Persuasión del personaje se incrementa en +10% para cualquier uso futuro de Hipnosis sobre esa persona. La puntuación de Hipnosis debe ser de al menos 60% para obtener este beneficio.
- *Recuperar recuerdos:* Los recuerdos fragmentados o enterrados del paciente, tales como sueños o traumas, pueden ser traídos de vuelta a la superficie y “revividos”. Esto requiere un control de la Habilidad Persuasión muy difícil (-20% a su valor de Persuasión). El DJ es libre de proporcionar falsos recuerdos si cree que se trata de “empujar al testigo”.
- *Sugestión posthipnótica:* Tras salir del trance, es posible hacer que un paciente lleve a cabo una única acción sin pensar en ella. Puede requerir una “palabra clave” o simplemente

especificar un instante: “Cuando llegues a casa, dejarás el libro sobre el escritorio”. No es posible inducir mediante hipnosis actividades complejas ni es posible imponer sugerencias contrarias a la conducta habitual del paciente. Se trata de un control de Habilidad difícilísimo (-30% a su valor de Persuasión).

- *Aliviar dolor*: Puede aliviar el dolor sintomático de un paciente. Esto elimina las penalizaciones de estar herido grave hasta que el paciente sea herido de nuevo (reciba daño de algún tipo). Se trata de un control de Habilidad Persuasión muy difícil, aunque el DJ puede incrementar la dificultad dependiendo de lo agudo del dolor. *Esto no funciona en mitad de un combate.*

- *Falsos recuerdos*: Se puede implantar intencionadamente falsos recuerdos en el paciente o enterrar recuerdos reales. Esto es extremadamente poco ético si no tiene un beneficio terapéutico directo (como aliviar el trauma de un recuerdo).

Historia

Habilidad afectada: Humanidades.

Aquel personaje que tenga esta Dote es un experto en la historia de la humanidad, especialmente en su desarrollo político, militar, económico y tecnológico, y ese conocimiento le permite:

- Reconocer referencias históricas oscuras.
- Recordar pequeñas biografías de figuras históricas famosas.
- Decir cuándo y dónde estaba de moda un objeto fabricado antiguamente.
- Identificar el período y lugar de origen de una prenda de vestir, un arma, una armadura o un traje.

Historia del Arte

Habilidad afectada: Humanidades.

El personaje es un experto en obras de arte desde un punto de vista académico, técnico y estético, y ese conocimiento le permite:

- Distinguir obras reales de falsas.
- Decir cuándo algo ha sido retocado o alterado.
- Identificar la edad, estilo y materiales de un objeto.
- Recordar detalles históricos sobre artistas y su entorno social.

- Identificar si una obra es de un autor siempre que tenga a mano otras obras del mismo para comparar.

Historia Oral

Habilidades afectadas: Persuasión y Presencia.

Aquellos que tengan esta Dote son capaces de encontrar fuentes dispuestas a hablar, ganarse su confianza y reunir testimonios orales (normalmente interminables) sobre hechos históricos, tradiciones locales, folclore, leyendas familiares o cotilleos. Esta es una excelente forma de hacer investigación en sociedades analfabetas o casi analfabetas, así como en comunidades rurales o pequeñas ciudades en general.

También incluye la toma de notas a mano o la realización de grabaciones sin asustar a nuestras fuentes, aunque para hacerlo sin que se den cuenta se necesitará superar un control de Ocultar.

Huellas Dactilares

Habilidades afectadas: Ciencia Natural y Percepción.

Aquellos con esta Dote saben cómo encontrar, transferir y comparar huellas dactilares. Esto incluye el manejo de los formatos y sistemas de archivos físicos de huellas dactilares o los programas informáticos utilizados para comparar huellas dactilares en grandes bases de datos de criminales y funcionarios del gobierno una vez aparezcan.

Idiomas

Habilidades afectadas: Humanidades y Persuasión.

Por cada 15% en Humanidades o Persuasión (se escoge una de las dos al seleccionar la Dote y es la que se debería tener en cuenta a efecto de calcular esto) el personaje podrá elegir un idioma distinto a su lengua nativa que podrá hablar y leer con soltura. Es posible especificar los idiomas cuando se crea el personaje o elegirlos durante el transcurso del juego, revelando que el personaje habla chino cuando las circunstancias así lo requieran. No es que este aprenda un idioma de forma espontánea, sino que se revela un hecho anteriormente desconocido sobre nuestro personaje, como sucede muchas veces en el género.

Imitar

Habilidades afectadas: Disfraz y Presencia.

Los personajes son buenos haciéndose pasar por otra persona, ya sea en el transcurso de una llamada telefónica o actuando bajo una identidad ficticia durante largos periodos de tiempo. Pasar con éxito por una persona a la que aquellos con los que estamos interactuando conocen de verdad es extraordinariamente difícil y no debería ser un éxito automático, sino requerir un control de Disfraz, aunque dicha tirada no debería poder hacerse si no se tiene esta Dote.

Interrogatorio

Habilidades afectadas: Liderazgo y Persuasión.

Aquel que tenga esta Dote ha sido entrenado para extraer información de sospechosos y testigos en el contexto de un interrogatorio formal de estilo policial. Dicho interrogatorio debe tener lugar en un lugar oficial, o por lo menos en una situación en la que el sujeto esté confinado o se sienta amenazado con estarlo y reconozca la autoridad del interrogador, sea real o no.

Tener esta Dote Investigativa no asegura el éxito en todos los interrogatorios, ya que el DJ probablemente querrá tener algunos personajes capaces de resistirlo. Dependiendo del tono de la partida quizás incluso quiera darles la oportunidad de sacar información de esos personajes que resisten los interrogatorios aunque conseguir esa información provoque su muerte, cosa que sin duda debería traer otra clase de problemas a los personajes.

Intimidación

Habilidad afectada: Liderazgo.

Esta Dote implica que quien la posea sabe cómo conseguir la cooperación de otras personas aparentando ser físicamente imponente, invadiendo su espacio personal y adoptando modales psicológicamente dominantes. La intimidación puede implicar amenazas tácitas o explícitas de violencia física, pero la realidad es que suele ser solo un acto de dominación mental, un choque de fuerzas de voluntades. Gracias al uso adecuado de esta Dote Investigativa se puede:

- Obtener información.
- Hacer que un sujeto abandone la zona.
- Eliminar el deseo de un sujeto de ejercer violencia sobre quien tenga la Dote o sobre otros.

Investigar

Habilidades afectadas: Ciencia Natural, Conocimiento Académico y Humanidades.

Quien tenga esta Dote sabe cómo encontrar información fidedigna en libros, archivos, periódicos y fuentes oficiales. El personaje está igual de cómodo con un catálogo de tarjetas y un lector de microfichas que con un motor de búsqueda de Internet. Sea la época que sea, sabe cómo encontrar información especializada. Si existe en algún lado, él la puede encontrar.

Jerga Militar

Habilidad afectada: Liderazgo.

El que tenga esta Dote sabe cómo hablar la jerga de los militares y cómo hacerles sentir relajados y confiados en su presencia. Puede que en realidad sea un antiguo militar o un agente gubernamental de algún tipo (CIA, FBI), o que simplemente lo vean como un patriota que solo quiere ayudar. Gracias a ello se puede:

- Pedir información confidencial a militares.
- Conseguir permiso para acceder a algún lugar donde un civil no debería estar.
- Extraer la rutina diaria (o semanal, mensual, etc.) de una base militar, así como responder a preguntas como: ¿Cuándo se cambian las guardias? ¿Cómo se distribuyen las tareas en la base? ¿Cuándo llegan las provisiones, reemplazos, etc.?

Jerga Policial

Habilidad afectada: Liderazgo.

Esta Dote Investigativa implica que el personaje sabe hablar la jerga de los oficiales de policía y sabe hacerles sentir relajados y confiados en su presencia. Puede que en realidad sea un antiguo policía o simplemente el tipo de persona que identifican inmediatamente como un ciudadano recto y digno de confianza. El personaje puede:

- Pedir información confidencial a los policías.
- Ser disculpado por infracciones menores.
- Sugerir que eres un colega autorizado a colaborar en sus casos.

Jugador Profesional

Habilidad afectada: Juego.

Este personaje no solo es un experto en juego que conoce las reglas de todos los juegos habidos y por haber, sino que es alguien que se gana la

vida profesionalmente con ello, o por lo menos ha llegado a hacerlo en alguna ocasión. Permite:

- Calcular las probabilidades de sucesos regidos por el azar.
- Saber cuándo se van a hacer partidas en las que se vaya a mover mucho dinero, e incluso conseguir una plaza en estas.
- Reconocer a grandes jugadores o a gente del mundo del juego profesional.
- Organizar partidas a juegos o apuestas de alto nivel (tanto legales como al margen de la ley, pero tener a alguien cerca con la Dote Derecho será útil).

Lengua de Plata

Habilidades afectadas: Persuasión y Presencia.

El personaje es capaz de usar su labia y aprovecharse de su magnetismo personal para salir de muchas situaciones. Permite usar Persuasión y/o Presencia en lugar de Carisma para resistir a intentos de ser convencido por medio de Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia en conflictos sociales.

Lider Innato

Habilidades afectadas: Liderazgo y Negociar.

El personaje tiene un magnetismo personal muy fuerte y la gente que le intenta convencer de algo tiene problemas para superar ese magnetismo y/u ofenderle, pues quieren caerle en gracia. Permite usar Liderazgo y/o Negociar en lugar de Carisma para resistir intentos de ser convencido por medio de Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia en conflictos sociales.

Lingüística

Habilidad afectada: Humanidades.

El personaje es un experto en los principios y estructuras subyacentes de la lengua. Probablemente pueda hablar otros idiomas, aunque eso se representa con la Dote Lenguas, que el personaje deberá adquirir por separado. Lingüística permite:

- A partir de una muestra suficientemente larga de texto, descifrar el significado básico de un idioma desconocido.
- Identificar los idiomas más parecidos a un idioma desconocido.

- Identificar idiomas artificiales o inventados por extraterrestres.
- Encontrar significados ocultos en frases escritas en un idioma conocido que otros no pueden apreciar.
- Identificar al autor de un texto si tiene acceso a otros textos del mismo autor.

Mecánica de Vehículos

Habilidad afectada: Mantenimiento.

El personaje domina las técnicas necesarias para manipular todo tipo de motores instalados en vehículos, desde coches y camiones, a lanchas motoras e incluso aviones, lo que le permite usar la Habilidad Mantenimiento para reparar todo tipo de vehículos. Además podrá:

- Identificar vehículos por el ruido de su motor o por el perfil del vehículo.
- Puede inutilizar un vehículo y ponerlo en funcionamiento en un momento posterior sin necesidad de tirada.

Medicina

Habilidad afectada: Ciencia Natural.

Aquellos que tengan esta Dote han recibido formación médica (sin que necesariamente implique haber acabado medicina, pues también pueden tenerla estudiantes o incluso personas que han recibido formación como médico de combate) y gracias a ella están capacitados para llevar a cabo exámenes médicos y realizar diagnósticos en base a sus hallazgos, pudiendo:

- Diagnosticar las posibles causas de una enfermedad o herida (lo que puede requerir acceso a un laboratorio).
- Identificar la gravedad y causa de la lesión de una persona inconsciente.
- Detectar cuándo una persona está sufriendo de una condición debilitante como la adicción a las drogas, el embarazo o la malnutrición.
- Determinar el estado de salud general de una persona.
- Identificar anomalías médicas.
- Siempre que tenga éxito en un control de Ciencia Natural puede curar **2d10+5 heridas**. Se puede hacer una tirada al día. Esto supone que tiene acceso como mínimo a un botiquín médico de algún tipo. Si no es el caso solo puede curar 1d10+5 PV.

Negociación

Habilidad afectada: Negociar.

El personaje que tenga esta Dote es un experto a la hora de hacer tratos con otros, convenciéndoles de que el mejor acuerdo para él también es el mejor acuerdo para ellos, pudiendo:

- Regatear para conseguir bienes o servicios ilegales o que normalmente estarían fuera de su alcance (requiere superar un control de Negociar).
- Mediar en situaciones con rehenes, logrando tiempo para situar a fuerzas especiales.
- Intercambiar favores o información con otros.
- Conseguir más de lo que el otro está dispuesto a entregar, o más barato (requiere superar un control de Negociar).

Negociador Innato

Habilidades afectadas: Persuasión y Negociar.

El personaje tiene un talento innato para percatarse de cuándo lo intentan convencer de algo y sacar de alguna manera tajada de ello o no cerrar el trato si no le interesa. Para él, todo en la vida es un trato. Permite usar Persuasión y/o Negociar en lugar de Carisma para resistir intentos de convencerlo de algo por medio de Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia en conflictos sociales.

Ocultismo

Habilidad afectada: Humanidades.

Esta Dote la poseen los expertos en el estudio histórico de la magia, la superstición y las prácticas herméticas desde la Prehistoria hasta el presente. El personaje tiene conocimientos sobre fechas, lugares, controversias y anécdotas reveladoras sin que ello implique que crea que funcionan. De hecho, lo más normal es que no crea en estos temas y se muestre distante o desdénoso respecto a la magia y lo oculto. Ese conocimiento le permite:

- Identificar las tradiciones culturales que conforman un ritual tras examinar sus restos físicos.
- Proporcionar datos históricos referidos a diversas tradiciones del ocultismo.
- Suponer el efecto buscado con un ritual a partir de sus restos físicos.

- Identificar si las actividades ocultistas son el trabajo de practicantes instruidos, o simplemente bromistas o jóvenes borrachos.

Psicología Forense

Habilidad afectada: Conocimiento Académico.

Los que tengan esta Dote saben aplicar conocimientos de psicología para resolver casos criminales. El personaje puede usar su conocimiento y, basándose en casos anteriores de crímenes similares, crear un perfil que detalle la franja de edad, hábitos, actitudes y posible historia personal del delincuente a partir de los detalles de la escena de un crimen.

También puede deducir información relevante a partir de la observación de un determinado individuo, especialmente cuando reaccionan a la presión.

Además, la Dote permite confortar, consolar y dar perspectiva a personas con problemas mentales (hacer que un personaje en estado de pánico recupere la calma o tratar una enfermedad mental crónica).

Química

Habilidad afectada: Ciencia Natural.

El personaje que tenga esta Dote tiene formación en análisis químico de toda clase de sustancias, pudiendo:

- Identificar drogas, medicamentos, toxinas y virus, entre otras muchas sustancias.
- Relacionar muestras de tierra o vegetación de una prueba con la de una escena.

Recogida de Pruebas

Habilidad afectada: Percepción.

Aquellos que tengan esta Dote Investigativa son expertos en encontrar, manipular (sin dañar) y etiquetar pistas importantes, lo que les permite:

- Darse cuenta de la presencia de objetos interesantes en la escena de un crimen u otros lugares de investigación.
- Detectar relaciones entre los objetos presentes en la escena de un crimen, reconstruyendo secuencias de eventos.
- Guardar objetos para su análisis posterior sin contaminar las muestras.

Religión Comparada

Habilidad afectada: Humanidades.

Los personajes con esta Dote conocen en profundidad todo tipo de creencias e ideologías religiosas, tanto antiguas como modernas, aunque por lo general están centrados en una religión en concreto. Permite:

- Proporcionar información sobre prácticas y creencias religiosas.
- Citar fragmentos relevantes de los principales textos sagrados.
- Reconocer nombres y atributos de diversos santos o dioses, y otros objetos de adoración y veneración.
- Identificar si una práctica o ritual religioso es ortodoxo o herético.
- Simular (o en algunas tradiciones, oficiar) una ceremonia religiosa.

Robar Coches

Habilidades afectadas: Infiltración y Mantenimiento.

Los que tengan esta Dote tienen una gran pericia y conocimientos en el ilegal “arte” de robar vehículos. Permite acceder al interior de un coche y forzar su mecanismo de arranque para encender el motor superando un control de Infiltración o Mantenimiento. Un fallo en la tirada implica que el personaje ha sido incapaz de poner en marcha el coche y podrá repetirla cada 15 segundos, pero como esta clase de acciones llama la atención, dedicarle mucho tiempo no suele ser práctico.

Sin esta Dote es posible robar un coche, pero requiere un par de controles de Mantenimiento (no de Infiltración), y fallar suele indicar que se ha dañado el vehículo de manera evidente (no se puede ocultar que es un coche robado) o imposibilita de alguna manera su uso.

Tozudo

Habilidades afectadas: Liderazgo y Presencia.

El personaje es un tipo muy tozudo y cuando se le mete una idea en la cabeza es muy difícil disuadirle. Permite usar Liderazgo y/o Presencia en lugar de Carisma para resistir intentos de ser convencido por medio de Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia en conflictos sociales.

Trivialidades

Habilidad afectada: Humanidades.

Los que tengan esta Dote son una fuente de información aparentemente inútil o trivial, siendo particularmente buenos en los siguientes ámbitos de interés:

- Famosos y entretenimiento.
- Sucesos y estadísticas deportivas.
- Geografía.
- Artes y letras.
- Nombres en las noticias.

Esta Habilidad comodín permite conocer cualquier oscuro hecho no cubierto por otras habilidades presentes en el sistema. En momentos de improvisación desesperada, tu DJ puede permitir que se superponga con Habilidades que no tiene ningún otro personaje presente o que a nadie se le ha ocurrido utilizar siempre que venga a cuento.

Vigilancia Electrónica

Habilidades afectadas: Mantenimiento y Vigilancia.

Los personajes con esta Dote son expertos en el uso de equipos de imagen y/o sonido para obtener pruebas. Su uso permite:

- Rastrear llamadas telefónicas o telegráficas.
- Colocar correctamente dispositivos de escucha o interferencia en telégrafos o teléfonos.
- Localizar dispositivos de escucha ocultos por otros.



REGLAS DEL JUEGO

Nuestros personajes se verán expuestos a muy diversas situaciones y peligros durante la aventura y deberán afrontarlos de diferentes maneras. La mayoría se solventarán recurriendo a un control de Atributos, a un control de Habilidades o a la aplicación directa de una Dote Investigativa.

REGLAS BÁSICAS

En *Hardboiled* la gran mayoría de las tiradas se llevan a cabo empleando 2 dados de diez caras, que nos dará un resultado porcentual. Esto implicará lanzar 2 dados de 10 caras designando previamente uno para las decenas y otro para las unidades. Dos ceros en los dados de diez indican un resultado de 100. El resultado de la tirada se tendrá que comparar con un rasgo (sea un Atributo o una Habilidad) con el objetivo de sacar una cantidad igual o menor al valor de dicho rasgo a los que se suman o restan los modificadores pertinentes.

En este manual nos referiremos a las tiradas porcentuales como **D100**.

Nivel de Éxito

Algunas tiradas (principalmente los llamados controles opuestos) precisarán no solo saber si se ha tenido éxito, sino el grado de éxito, es decir, si se ha logrado lo que se quería hacer por poco o si se ha conseguido lo que se pretendía de la mejor forma posible. Para eso sirve el Nivel de Éxito.

El Nivel de Éxito es igual al resultado obtenido en dicha tirada, siempre que el control

haya tenido éxito. Cuando mayor sea el valor del Nivel de Éxito mejor habrá sido el resultado de la tirada, y asimismo, cuanto menor sea, peor habrá resultado (aunque haya tenido éxito).

Por ejemplo, si un personaje quiere reparar un vehículo pero no dispone de todo el tiempo que necesita e intenta trabajar lo más rápido posible, el DJ podría usar el Nivel de Éxito para determinar lo rápido que es haciendo dicha reparación. O incluso podría decirle que tiene que conseguir un determinado Nivel de Éxito mínimo para realizar la reparación en ese tiempo.

CONTROLES DE ATRIBUTO

Cuando queramos saltar sobre un muro, derribar una puerta a patadas, esquivar un coche, ganar un pulso, vencer a alguien en un concurso de preguntas y respuestas o, en definitiva, realizar cualquier acción basada en nuestros Atributos, tendremos que llevar a cabo lo que llamamos un control de Atributo, que determinará el éxito o fracaso de nuestro personaje. Para ello realizaremos una tirada porcentual de D100 cuyo resultado se comparará con la puntuación del Atributo determinado. Si el resultado de la tirada es menor o igual a la puntuación del Atributo requerido, el personaje tendrá éxito en la acción que estaba intentando llevar a cabo. Si el resultado de la tirada es mayor a la puntuación del Atributo, el personaje habrá fracasado en la acción que estaba intentando llevar a cabo.



Generalmente, el Director de Juego (DJ) establecerá sobre qué Atributo se llevará a cabo el control. El DJ solo debería pedir controles en momentos de la historia dramáticamente importantes y únicamente para tareas de excepcional dificultad. De igual manera, y según la ocasión, el DJ puede imponer modificadores a la tirada de control de Atributo, sumando o restando puntos a la puntuación del Atributo requerido.

Por ejemplo, nuestro personaje ha resultado herido de gravedad al recibir una puñalada en el costado. La herida sangra profusamente y es muy dolorosa. Ha conseguido escapar del combate, pero para ponerse a salvo necesita trepar por un murete y para ello precisará realizar una tirada de control usando como referencia su puntuación en el Atributo Vigor, que es 47. Dado que nuestro héroe está gravemente herido, las reglas le imponen un modificador de -10 a los Atributos Vigor y Destreza, así que su puntuación de Atributo para realizar el control será 37% (47 - 10 = 37). El jugador lanza los 2 dados de 10 y el resultado es 53, lo que indica un fracaso al intentar escalar el murete y propicia que sus perseguidores den con él...

El Atributo Suerte

Los controles del Atributo Suerte son algo especiales. Los controles de este Atributo se realizan en tres situaciones fundamentales y siempre a criterio del DJ:

- Se harán controles de Suerte cuando intentemos llevar a cabo una acción que, por circunstancias muy diversas o por su singularidad, no esté contemplada en alguno de los demás Atributos básicos o ninguna Habilidad.
- Se realizarán controles de Suerte cuando nuestro personaje haya recibido suficiente daño como para resultar muerto o impedido. La fortuna puede sonreír de manera muy dispar e imprevisible, de modo que un control de Suerte nos puede permitir sobrevivir a una caída mortal de necesidad, a un tiro en la cabeza o a un aparatoso accidente de coche, entre otros.
- Se ha fallado un control de Atributo o Habilidad que pone al personaje en una situación mortal de manera casi segura.

En ese caso superar un control de Suerte es lo que permitirá que no sea tan mortal como parecía.

En resumen, los controles de Suerte, que deben ser usados de manera muy restringida por el Director de Juego, nos ofrecen esa última oportunidad de prevalecer solo reservada a los héroes tocados por la Providencia, protagonistas de las más recordadas historias del género.

CONTROLES DE HABILIDAD

Los controles de Habilidades Generales funcionan de manera análoga a los de Atributo. Sencillamente tomaremos como referencia el valor porcentual que se tenga en la Habilidad indicada por el DJ y lanzaremos D100 para obtener un resultado porcentual que compararemos con los puntos de la Habilidad indicada. Si el resultado de la tirada es menor o igual que la puntuación de Habilidad, habremos tenido éxito.

Un personaje puede intentar una tirada de control de Habilidad sobre una Habilidad que no posea con un porcentaje de posibilidades de éxito igual al valor de decenas del Atributo que el DJ considere aplicable convertido en unidades. Así pues, cuando un personaje con Carisma 64 y Perspicacia 48 quiera hacer una tirada de Negociar sin tener nada en dicha Habilidad, el DJ le podría permitir usar el valor de decenas de su Carisma como unidades y hacer una tirada con un 6% de probabilidades de éxito. Sin embargo, si el DJ decide que en lugar de Negociar debe usar Perspicacia, la tirada se realizaría con un 4% de probabilidades de éxito.

Al igual que ocurre con las tiradas de control de Atributos, el DJ también podrá establecer modificadores positivos o negativos a la tirada de control de Habilidad General según su criterio. A continuación te proporcionamos una tabla de modificaciones a las tiradas según una categoría de dificultades crecientes que puede ser útil para que el DJ considere el bonificador o penalizador que quiere aplicar a una tirada.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A LAS TIRADAS

<i>Dificultad</i>	<i>Modificador</i>
<i>Facilísimo</i>	+30%
<i>Muy fácil</i>	+20%
<i>Fácil</i>	+10%
<i>Normal</i>	+0%
<i>Difícil</i>	-10%
<i>Muy difícil</i>	-20%
<i>Difícilísimo</i>	-30%

CONTROLES OPUESTOS

Es muy común que a lo largo de sus investigaciones los personajes se encuentren en situaciones que los enfrentarán a los Atributos o Habilidades de otro personaje. A esto lo llamamos controles opuestos.

Desde un pulso (control de Atributo Vigor contra Vigor), a un ladrón que intenta ocultarse de un personaje (control de Habilidad Infiltración contra Percepción), pasando por pegarle un puñetazo a alguien (control de Habilidad Pelear contra control de Atributo Destreza) son muchas las situaciones que requieren controles opuestos.

En un control opuesto, los dos jugadores tirarán sus D100 y compararán el resultado con el valor correspondiente al Atributo o Habilidad que el DJ haya indicado (al que se sumarán o restarán los modificadores pertinentes). Si solo un personaje supera la tirada, habrá ganado el control opuesto. Si los dos personajes superan la tirada, entonces será necesario comparar los Niveles de Éxito de ambas tiradas y ganará quien tenga un mayor Nivel de Éxito. Si ambos han obtenido el mismo Nivel de Éxito, se considerará un empate que el DJ deberá interpretar dependiendo de las circunstancias de la tirada.

Por ejemplo, Víctor (Vigor 62) e Hilario (Vigor 43) están haciendo un pulso. Los dos tiran D100, Víctor saca un 42 e Hilario saca un 38. Los dos han superado la tirada, con lo que será necesario comparar sus Niveles de Éxito. El Nivel de Éxito de Víctor es 42, mientras que el Nivel de Éxito de Hilario es

38. Aunque ambos personajes han superado la tirada, Víctor ha ganado el pulso, pues ha conseguido un mayor Nivel de Éxito.

CONTROLES DE GRUPO

En otras situaciones un grupo de personajes querrá realizar la misma acción, sea para mover una piedra entre varios o para infiltrarse en grupo de manera efectiva en una localización.

En esas situaciones el DJ puede usar las reglas de controles de acción de grupo. Cuando se hace un control de este tipo, se escoge un personaje del grupo como el conductor del esfuerzo, y será su jugador quien hará la tirada definitiva que determinará si tiene éxito o no, pero antes de que el realice su tirada (que puede ser de Atributo o de Habilidad, e incluso puede ser un control opuesto) el resto de personajes que participen en el control deberán hacer una tirada del Atributo o Habilidad que el DJ indique. Todos aquellos que tengan éxito le proporcionarán un +10% al conductor del esfuerzo, pero todos aquellos que fallen le restarán un -10%.

Una vez todos los personajes menos el conductor del esfuerzo hayan realizado sus controles y se hayan añadido los bonificadores y penalizadores de sus tiradas, se aplicará el modificador resultante al valor del Atributo o Habilidad, tras lo que el conductor del esfuerzo realizará su tirada para ver si el control de grupo tiene éxito o no. Si es un control opuesto, se usará el Nivel de Éxito de la tirada del conductor del esfuerzo en caso de ser necesario.

Se puede hacer un control de grupo contra controles de Habilidad independientes si el DJ lo estima oportuno.

USAR DOTES INVESTIGATIVAS

El reglamento empleado en *Hardboiled* fomenta la investigación detectivesca tan presente en la novela de género negro que inspira el juego. Es decir, suponiendo que nuestros personajes estén buscando en el lugar correcto y dispongan de las Dotes Investigativas adecuadas para la tarea, obtendrán las pistas básicas que necesitan para hacer avanzar la



trama de la historia. Este es el único control que precisaremos para poner en uso sus Dotes Investigativas. Tan simple como eso.

Y es que lo más importante en una partida de investigación no es encontrar las pruebas, es saber qué harán los personajes con la información una vez la obtengan y juntar las diferentes pistas para intentar comprender el todo.

Si pensamos en ello, así es como tratan las pruebas las fuentes de referencia en las que basamos nuestras aventuras de misterio. No vemos a Sherlock Holmes impedido e incapaz de resolver un caso porque ha fallado su tirada de Criptografía. Y no lo vemos porque, en una historia, es raro que fallar a la hora de obtener información sea más interesante que obtener dicha información. Nuevas pistas abren nuevas posibilidades narrativas y más opciones para los personajes, mientras que fallar al intentar obtener información puede llegar a malograr la diversión. Todo esto en la ficción procedimental, ya sea una novela de misterio o un episodio de una serie policíaca, no es un problema, ya que el énfasis narrativo no se pone en encontrar las pruebas, sino en reunir las e interpretarlas para, finalmente, servirse de ellas para atrapar al criminal.

En *Hardboiled* hemos procurado que encontrar las pruebas sea casi automático siempre y cuando estemos en el lugar adecuado y dispongamos de la Dote Investigativa correcta, pero también sea posible usar un control de Habilidad o Atributo para conseguir la información si no se tiene ninguna apropiada (para que no poseerla no sea un impedimento para el desarrollo de la partida). Es cuando se tienen las pistas cuando empieza la parte divertida, cuando los jugadores intentan encajar las piezas del puzle al que se enfrentan.

Cuando vemos en una obra de género negro o detectivesco que a los personajes se les niega la información, casi nunca se debe a un fallo por parte de esos héroes competentes en la recopilación de pruebas. En lugar de eso, se trata de alguna fuerza externa que evita que usen sus habilidades. La información solo se les niega a los personajes cuando hace que la historia sea más interesante (normalmente poniendo a los investigadores en desventaja cuando avancen en la línea argumental). En términos de juego esto no implica que estén intentando obtener una pista y fallen, sino que están usando una Habilidad para la que no hay ninguna pista disponible.



Además, si los personajes están cometiendo un crimen, pueden usar ciertas Dotes Investigativas en momentos concretos para evitar dejar pistas. Cualquier Dote Investigativa que sirva para encontrar evidencias criminales sirve para no dejar esa misma clase de evidencias. Por ejemplo, una persona que tenga Huellas Dactilares podrá usar esa Dote para evitar dejar esa misma clase de huellas, o alguien que tenga Contabilidad Forense puede hacer un sistema de pagos prácticamente imposible de detectar (salvo que se acceda a la libreta en la que registra todo, claro). El DJ tiene la última palabra sobre lo que se puede y no se puede hacer, y siempre puede solicitar alguna tirada adicional si cree que la situación lo requiere. Si, por ejemplo, un personaje quiere usar la Dote Investigativa Análisis de Documentos para crear una falsificación de un documento oficial que quiere cambiar en un archivo gubernamental, el DJ le puede pedir una tirada de Humanidades para ver si conoce los contenidos aproximados del documento a falsificar, o pedir que alguien con la Dote Investigativa Derecho colabore sin necesidad de hacer tirada.

CONFLICTOS SOCIALES

En las partidas de investigación es muy normal que se den situaciones en las que un personaje intente convencer a otro de algo, un personaje intente mentir a otro, intente venderle algo o negocien el precio de unos servicios. Se consideran **conflictos sociales**, y se resuelven por medio de estas reglas.

En *Hardboiled* hay 4 Habilidades que se consideran sociales: Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia, y junto al Atributo Carisma son los rasgos que usaremos en los conflictos sociales. A diferencia de los combates, los conflictos sociales no usan ningún valor para medir el posible daño a la imagen de una persona o a su apreciación social, ya que se considera que tienen efectos más inmediatos y que son puramente narrativos o interpretativos.

Cuando una persona intente intimidar, hacerse obedecer sin rechistar por alguien de menor rango (policial, militar o incluso social, dependiendo de la época y lugar), interrogar a alguien o incluso ordenar algo

a empleados para que sea cumplido expresamente, se usará la Habilidad **Liderazgo**. Cuando se trate de negociar la venta o alquiler de algo, la prestación de alguna clase de servicio o la liberación de unos rehenes, la Habilidad a usar es **Negociar**. Si se quiere convencer a alguien mediante la voluntad o la argumentación, ya sea para que haga algo o quizás para que no lo haga, la Habilidad a usar es **Persuasión**. Y cuando se quiere engañar a alguien, mediante el magnetismo personal (físico o de personalidad) para lograr que otra persona haga o deje de hacer algo, se utiliza **Presencia**. Todos estos intentos se pueden resistir con el Atributo **Carisma**, aunque existen Dotes Investigativas que permiten usar alguna de las Habilidades indicadas en lugar de Carisma:

- **Lengua de Plata:** Permite usar Persuasión y/o Presencia en lugar de Carisma para resistir en conflictos sociales.
- **Líder Innato:** Permite usar Liderazgo y/o Negociar en lugar de Carisma para resistir en conflictos sociales.
- **Negociador Innato:** Permite usar Persuasión y/o Negociar en lugar de Carisma para resistir en conflictos sociales.
- **Tozudo:** Permite usar Liderazgo y/o Presencia en lugar de Carisma para resistir en conflictos sociales.

Así pues los conflictos sociales serán **controles opuestos (que pueden ser en grupo) de las Habilidades Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia contra Carisma** (salvo que el personaje tenga alguna Dote Investigativa que le permita usar alguna de sus Habilidades sociales).

Si la parte que ha iniciado el conflicto social no tiene éxito, no logrará convencer a la otra parte de lo que quería, y en ese momento, aquel que ha resistido en el conflicto social, podría, si así lo deseara, invertir la situación. Si es así, el que estaba resistiendo pasaría a intentar convencer al otro de su punto de vista, con argumentos y razonamientos. En este caso se realizará otro control opuesto pero intercambiando los papeles: el que usaba Carisma pasará a usar la Habilidad social que sea pertinente, y el que antes usaba una Habilidad social pasará a resistir con su Carisma (salvo que tenga alguna Dote Investigativa que le permita usar una de sus Habilidades sociales).



Este intercambio de controles opuestos puede darse sin que nadie resulte persuadido (como pasa muchas veces en la vida real), o con una de las dos personas (o grupos) siendo convencidas para realizar o no realizar una acción.

Recomendamos que también se permita usar las reglas de conflictos sociales entre personajes jugadores, aunque esto es solo una recomendación y la decisión debe ser tomada entre todos. Pensamos que si un jugador puede usar sus Habilidades de combate para atacar a otro, también debería usar sus Habilidades sociales para convencerlo. Entendemos que esto no es del gusto de todas las mesas de juego, por lo que queda a elección de cada grupo.

COMBATE

En el transcurso de sus aventuras, nuestros investigadores visitarán numerosas y variadas localizaciones por toda clase de ciudades, zonas de extrarradio o lugares perdidos de la mano de Dios, y es que las investigaciones y pesquisas que los personajes acometerán les pueden conducir a cualquier rincón remoto. En no pocos de estos lugares será inevitable que nuestros héroes se topen con individuos que, por un motivo u otro, mostrarán una actitud hostil que fácilmente puede derivar en un combate. Estas situaciones, llamadas también encuentros, se cubren en detalle en esta sección.

Cuando los investigadores tengan un encuentro con un enemigo, el Director de Juego decidirá el comportamiento y objetivos del oponente u oponentes en cuestión (que pueden ir desde huir, simplemente pegar una paliza a los investigadores para amedrentarlos, o incluso intentar matarlos), mientras que los jugadores deberán tener claro también cuáles son los objetivos de sus respectivos personajes. El Director de Juego siempre debe saber de antemano si en la zona investigada por nuestros personajes hay adversarios aguardando y la intención de estos.

Fuera del combate, el juego avanza a medida que los investigadores exploran, investigan, hablan con los personajes no jugadores que

participan en la historia, buscan pistas, siguen a los sospechosos, examinan objetos y mil cosas más. En los encuentros, y durante el combate, el tiempo se fracciona para mayor comodidad y claridad en **turnos**. Cada turno dura **5 segundos** y durante ese tiempo todos los personajes pueden llevar a cabo 2 acciones, tal como se trata en profundidad más adelante.

Es recomendable que el DJ describa la localización en la que va a producirse el encuentro o haga un dibujo de este (que puede ser desde unas simples líneas delimitando el espacio en el que sucede un combate hasta un elaborado mapa) donde es importante indicar la distancia a la que se encuentran entre sí los personajes y objetos con los que puedan interactuar los jugadores. Así todos en la mesa tendrán constancia de dónde están sucediendo los hechos, lo que facilitará la resolución del conflicto.

SORPRESA

Cuando se produzca un encuentro, el Director de Juego comprobará si alguno de los bandos del mismo resulta sorprendido, es decir, si la súbita aparición del contrario ha cogido desprevenidos a los jugadores o a sus enemigos.

REGLA OPCIONAL: ESQUIVAR Y PARAR SORPRENDIDO

Esta regla opcional supone un cambio sobre la norma que dice que las esquivas se llevan a cabo con Destreza y las paradas con Pelea. Hemos querido incluirla para aquellos que gusten de un poco más de realismo.

Si un personaje resulta sorprendido puede esquivar o parar los ataques que reciba, pero tiene que hacerlo con el Atributo Suerte en lugar de Destreza o Pelea.

Por ejemplo, puede darse una situación de sorpresa cuando nuestros investigadores oyen o ven por primera vez a un enemigo que no esperaban, o resultan emboscados por un contrincante que permanecía oculto al acecho.

La tirada para determinar si un bando coge desprevenido a otro se conoce como tirada de sorpresa, y se trata de un control de la Habilidad Percepción. Esta clase de tirada normalmente se dará tras que uno de los dos bandos haya superado un control de grupo de Infiltración, aunque el Director de Juego puede decidir que por el terreno o la situación un bando sorprende al otro sin necesidad de realizar dicho control o que las circunstancias requieren que se realicen controles individuales. En muchas otras situaciones no será posible que un grupo tome por sorpresa al otro, pero la decisión final al respecto estará en manos del DJ.

El bando que se esconde hace un control de grupo de Infiltración y, si tienen éxito, los miembros del bando que puede ser sorprendido harán controles de Percepción de manera independiente. Los que superen dicho

control podrán actuar libremente durante el primer turno del combate, mientras que los que fallen no podrán realizar ninguna acción durante ese turno (pero sí pueden parar o evitar los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra ellos de manera habitual, pues esto no se considera acción).

Como se pueden imaginar, es muy complicado cubrir todas las posibilidades en las que los investigadores pueden resultar sorprendidos, así que dejamos a discreción del DJ resolver estas eventualidades.

Evidentemente, al igual que los investigadores, los contrincantes también pueden resultar sorprendidos.

INICIATIVA

Una vez se ha determinado qué personajes están sorprendidos y cuáles no, los personajes actuarán por orden de Iniciativa. El DJ listará todos los personajes que participen en el combate usando su Atributo Destreza. Si dos personajes tienen el mismo valor de Destreza se comparará

REGLA OPCIONAL: MÁS ASALTOS SORPRENDIDO

Esta es una regla opcional que solo recomendamos introducir si todos los jugadores y la mesa están de acuerdo. La regla hace que la sorpresa afecte tantos asaltos como Perspicacia tenga el personaje sorprendido.

TABLA DE SORPRESA

Resultado tirada de sorpresa menos Perspicacia	Tiempo sorprendido
1 - 20	1 TURNO
21 - 40	2 TURNOS
41+	3 TURNOS

Cuando un personaje falla la tirada de sorpresa, su personaje se considerará sorprendido, pero el tiempo que estará sorprendido, y por tanto incapaz de realizar ninguna acción, se determinará usando la *Tabla de sorpresa*. Para saber la cantidad de turnos que estará sorprendido un personaje restaremos al resultado de la tirada de sorpresa el valor de Atributo Perspicacia del personaje, buscamos el resultado en la tabla para obtener el tiempo durante el cual nuestro investigador permanecerá sorprendido.

Adicionalmente, el DJ puede decidir que cuando se use esta regla opcional durante el primer turno de sorpresa no se pueda ni parar ni esquivar.



REGLA OPCIONAL: INICIATIVA ALEATORIA

A continuación ofrecemos dos reglas alternativas para la iniciativa. Estas son reglas opcionales que solo recomendamos introducir si todos los jugadores y la mesa están de acuerdo.

Iniciativa aleatoria con dados: Añade aleatoriedad a la iniciativa, pero hace que sea más lento calcularla. Cada jugador debe realizar un control de Destreza y actuar según el Nivel de Éxito en orden descendente (actuando primero el que más Nivel de Éxito ha obtenido, y el último el que menos). Aquellos que fallen la tirada habrán de tener en cuenta la cantidad por la que hayan fallado, actuando primero el que haya sacado un resultado más bajo (que habrá fallado por menos) y último el resultado más alto.

Iniciativa aleatoria con cartas de póquer: Este sistema de iniciativa no tiene en cuenta el valor de Destreza del personaje, sino que utiliza cartas de póquer, un objeto que, dependiendo del tipo de partida que se esté jugando, podría resultar útil para ambientar la partida si la temática es compatible. Además, es el sistema de iniciativa más rápido que ofrecemos.

Se utiliza una baraja de cartas francesa (con dos comodines). El DJ repartirá una carta a cada jugador y repartirá cartas a los personajes que maneje como considere oportuno (puede dar una carta a cada personaje, o dar una carta a un grupo de personajes y otra carta a su líder, o la combinación que estime conveniente).

Cuando todos los personajes tengan carta, el DJ comenzará en voz alta una cuenta atrás desde el as hasta el dos. Cuando nombre la carta que tenga un personaje, este actuará.

Si dos personajes tienen una carta del mismo valor se compararán los palos: primero van las picas (♠), luego los corazones (♥), luego los diamantes (♦) y por último los tréboles (♣).

Si un personaje recibe una carta de comodín podrá empezar antes que los ases o interrumpir en cualquier momento y proceder antes del personaje que iba a actuar, añadiendo además un +20% a todas las tiradas de d100 que haga ese turno.

Cuando acabe el turno en el que se ha jugado un comodín se barajarán de nuevo las cartas.

su Atributo Perspicacia, yendo primero el que más Perspicacia tenga.

Así pues, el personaje que tenga más Destreza actuará primero, el siguiente que tenga más Destreza actuará después, etc.

ACCIONES DURANTE EL COMBATE

Como ya se ha indicado durante un turno todo personaje puede llevar a cabo 2 acciones, aunque no todas las acciones son iguales. Hardboiled divide las acciones que se pueden hacer en un turno entre **acciones simples** o **acciones complejas**. La única diferencia en-

tre estas es que las acciones simples se pueden realizar dos veces en un mismo turno mientras que las acciones complejas no, por lo que se pueden realizar 2 acciones simples, o una acción simple y una compleja.

Además, a veces los investigadores querrán hacer cosas que pueden requerir más de una acción si se encuentran en combate, como, por ejemplo, quitarse una mochila para buscar algo que hay dentro.

Acciones simples

Moverse, abrir una puerta, desenfundar un arma, recargar un arma, guardar un arma, escalar un árbol o una verja, ponerse en pie,

sacar un objeto de un bolsillo o un lugar accesible, tirar un objeto al suelo (que no lanzarlo a un objetivo), conducir un vehículo que ya está en marcha, hablar hasta 6 palabras, dar un objeto a alguien o coger un objeto que le tiende alguien, apuntar a un objetivo con un arma a distancia, etc.

Acciones complejas

Atacar, sea cuerpo a cuerpo o a distancia, apresar, asfixiar, desarmar, liberarse de una presa o de cualquier manera intentar causar daño, bloquear el paso o reducir a un oponente, intentar poner en marcha un vehículo o máquina, curar a una persona, abandonar un combate cuerpo a cuerpo sin dar posibilidad a ser atacado o, en definitiva, cualquier acción que el DJ considere que es lo bastante complicada como para que no pueda hacerse dos veces en un turno.

MOVIMIENTO

El movimiento de los investigadores es también un tema relevante. A efectos de juego, consideraremos a nuestros investigadores en cierto sentido individuos por encima de la media, capaces de realizar esfuerzos físicos notables, aunque según los acontecimientos y el tipo de personaje escogido, su edad y circunstancias personales, todo esto puede variar.

El valor principal del movimiento de un personaje es su Rango de Movimiento, que también es llamado muchas veces movimiento a secas. Este valor representa la distancia máxima en metros que un personaje puede recorrer gastando una de sus dos acciones en ello, aunque siempre podrá elegir moverse menos distancia o no hacerlo en absoluto.

Es necesario indicar que si un personaje está trabado en combate cuerpo a cuerpo e intenta escapar mediante una acción de movimiento, sus enemigos podrán atacarle cuerpo a cuerpo de manera inmediata con un -20% al ataque (sin que este ataque consuma una acción) y él no podrá defenderse de esos ataques (no puede hacer un control de Destreza o Pelear para evitar el impacto).

Esprintar

Además, en combate todo personaje puede esprintar, esto es, usar sus dos acciones para moverse. Un personaje puede esprintar durante tantos turnos como su Atributo Vigor. Este tipo de movimiento resulta muy fatigoso, así que, tras el mismo, el investigador deberá reposar durante el doble de turnos que haya corrido y si no puede descansar (porque, por ejemplo, sigue en combate) tendrá un -20% a las acciones que realice hasta que pueda descansar los turnos necesarios.

Correr

Fuera del combate, cuando un héroe decida ejercitar sus piernas corriendo de forma sostenida durante un tiempo, podrá recorrer tantos metros como su Rango de Movimiento por 5 y durante tantos minutos como su Atributo Vigor, aunque luego deberá descansar durante un número de turnos iguales a sus puntos de Vigor.

Movimiento y carga pesada

Por otra parte, se considera que un investigador que porte demasiado equipo quedará limitado por el peso de este y no podrá hacer uso efectivo de su Rango de Movimiento. Así, una carga superior a 2 veces su Atributo de Vigor en kilogramos se considerará una carga pesada y el investigador verá mermado su Rango de Movimiento a la mitad (redondeando hacia abajo).

Saltar

Un personaje normal podrá realizar un salto hasta una distancia igual a su Rango de Movimiento+3 en metros siempre que tome algo de carrerilla y las condiciones sean las adecuadas. Según el tipo de salto y la situación, el DJ podrá exigir una tirada de control de Destreza (o de Vigor, dependiendo de las circunstancias).

Nadar

Un personaje puede nadar a su Rango de Movimiento, aunque dependiendo de las circunstancias el DJ puede pedir que para ello el personaje supere un control de Vigor.

Escalar

Un personaje puede escalar a la mitad de su Rango de Movimiento (redondeando hacia abajo), aunque dependiendo de las circunstancias el DJ puede pedir que el personaje supere un control de Vigor.



RESOLUCIÓN DE LOS COMBATES

Una vez tengamos a nuestros investigadores inmersos en un encuentro donde los contrincantes muestran una actitud hostil o violenta, los investigadores podrán resolver el mismo ya sea iniciando una clásica pelea a puñetazos cuerpo a cuerpo (que incluye el uso de armas blancas o armas improvisadas) o un tiroteo empleando armas de fuego de todo tipo, desde pequeños revólveres a ametralladoras. Es decir, tenemos dos tipos de situaciones de combate: cuerpo a cuerpo y a distancia con armas de fuego. Cada una de estas situaciones se resuelve de manera diversa, como veremos a continuación.

Combate cuerpo a cuerpo

Para que se considere un combate cuerpo a cuerpo, es necesario que los participantes se encuentren adyacentes, para lo que uno de ellos (o los dos) habrán tenido que moverse hasta colocarse en esa posición, aunque algunas armas cuerpo a cuerpo pueden proporcionar un alcance mayor.

Todas las acciones de ataque cuerpo a cuerpo que puede hacer un personaje tendrán el mismo funcionamiento. Cuando el personaje que está actuando ejerza alguna clase de violencia física sobre otro personaje, este podrá esquivar, parar o intentar evitar de alguna forma el ataque que sufre sin que le cueste ninguna acción (o sea, puede hacerlo incluso estando sorprendido).

Así pues, todo ataque cuerpo a cuerpo es un control opuesto de Pelear del atacante contra la Destreza del defensor, si esquiva el ataque, o la Habilidad Pelear del defensor si para el ataque. Si el atacante gana, logrará impactar (o agarrar, bloquear, desarmar o lo que sea que quisiese hacer), mientras que si es el defensor el que gana, la acción no habrá podido realizarse. Si el objetivo está sorprendido, podrá realizar un control para esquivar o parar el golpe.

A continuación proporcionamos algunos ejemplos de acciones de combate cuerpo a cuerpo, todas ellas acciones complejas.

Abandonar combate cuerpo a cuerpo: Un personaje que está adyacente a un enemigo puede usar una acción compleja para

abandonar el combate cuerpo a cuerpo con cuidado. Esto no impide que los enemigos adyacentes le puedan hacer un ataque inmediato con un -20% al ataque, pero le permite hacer tiradas de Destreza para esquivar esos ataques.

Apresar: Uno de los contendientes trata de realizar una presa sobre su rival con la intención de inmovilizarlo. Si lo logra, el objetivo solo podrá intentar liberarse de la presa y no podrá hacer ninguna otra acción hasta que lo logre, aunque el DJ tiene la última palabra al respecto, pues algunas presas pueden permitir al objetivo moverse un par de metros.

Dejar inconsciente: Si un personaje intenta dejar inconsciente a su objetivo y ataca con sus puños o un arma que el DJ considera que puede usarse con este fin, causará la mitad del daño (redondeando hacia abajo si es necesario) pero el objetivo tendrá que superar un control de Suerte para evitar quedar inconsciente.

Desarmar: Es posible intentar desarmar al contrincante para que deje caer el arma que porte, ya sea una pistola, una navaja o cualquier otro objeto. También podemos intentar arrebatarla para emplearla posteriormente contra él, pero en tal caso el defensor puede escoger entre usar Vigor o Destreza para realizar su control y tendrá un +10% al Atributo que haya elegido.

Golpear: Lo más usual en una pelea cuerpo a cuerpo es tratar de dañar al enemigo golpeándolo o alcanzándolo con un arma. Si el atacante consigue impactar, causará un daño igual a su Pegada si no tiene armas o el daño del arma que lleve más su Pegada si lleva un arma cuerpo a cuerpo. Si la diferencia entre el Nivel de Éxito y el valor del Atributo o Habilidad (una vez aplicados los modificadores pertinentes) es de 5 o menos, se considerará que ha logrado un impacto crítico, por lo que si gana el control opuesto (para evitarlo, el defensor tendrá que obtener también una diferencia entre el Nivel de Éxito y el valor del Atributo o Habilidad modificado de 5 o menos) tendrá un efecto especial.

- Si está **atacando sin armas** causará el triple de daño (Pegada x 3) a su objetivo, que además deberá hacer un control de Suerte

de manera inmediata. Si el objetivo falla dicho control caerá inconsciente, ya que el ataque habrá logrado noquearlo.

- Si está **atacando con un arma cuerpo a cuerpo** (o un objeto improvisado como arma) esta causará el máximo daño posible y además ese daño se doblará.

Por ejemplo, un personaje con Pelear 45 que ataca a otro personaje con Destreza 67 saca en su tirada de ataque un 41 (ocurriría lo mismo con un resultado de 42, 43, 44 y 45) por lo que es un impacto crítico. El defensor saca un 60 pero, aunque tiene éxito en la tirada, no ha conseguido obtener una diferencia entre su Nivel de Éxito y el valor pertinente de 5 o menos (para lo que habría tenido que sacar un 63, 64, 65, 66 o 67), por lo que el impacto crítico habrá sido efectivo y se aplicará el efecto especial que corresponda.

Liberarse de una presa: Si un personaje está inmobilizado, o apresado por uno o varios contrincantes (que sería un control de grupo), podrá intentar liberarse de su presa para continuar luchando mediante un control opuesto de Pelear contra Pelear.

Además de estos ejemplos de acciones que los personajes pueden hacer en un combate cuerpo a cuerpo es más que probable que a los jugadores se les ocurran otras acciones que no están contempladas aquí, pero con los ejemplos que te hemos mostrado, y teniendo en cuenta que todas las maniobras se resuelven de la misma manera, es fácil resolver cualquier acción que pretendan llevar a cabo.

Por ejemplo: El investigador privado Sam Shovel (Vigor 86%, Destreza 67%, Pelear 69%, 81 PV) está explorando un almacén aparentemente abandonado. Pero para su desgracia hay dos matones, llamados Carlo (Vigor 59%, Destreza 76%, Pelear 59%) y Frank (Vigor 68%, Destreza 52%, Pelear 45%), que se han escondido allí. Los mafiosos han tenido éxito en un control de grupo de Infiltración mientras que Sam ha fallado su tirada de Perspicacia, lo que empezará el combate sorprendido.

Carlo y Frank salen de las sombras de una habitación en cuanto Sam entra en ella. El DJ, que es quien controla a los mafiosos, declara que Carlo (que debido a su Destreza actúa primero) se mueve hacia Sam y le ataca con un pequeño cuchillo. Realiza un control de Pelear

y obtiene un 29. El jugador que interpreta a Sam realiza un control de Pelear y obtiene un 27 por lo que, aunque supera el control, Carlo obtiene un Nivel de Éxito mayor y le impacta con su cuchillo, que causa 1d10 de daño. Tira el dado y obtiene un 2+6 por su Pegada, por lo que el jugador le resta 8 a los 81 PV de Sam, que se queda en 73 PV.

Frank, por su parte, se abalanza sobre Sam intentando golpearle con su porra. El DJ saca un 18 en su control de Pelear, mientras que el jugador que lleva a Sam saca un 83 en su control de Parada, por lo que no consigue detener el ataque. El DJ lanza 2d10 por el daño de la porra y consigue un 2 y un 3, para un total de 12 PV, sumando su Pegada de 7. El jugador que lleva a Sam reduce sus PV actuales a 61.

En este turno de sorpresa las cosas han ido claramente mal para Sam.

En el segundo turno del combate actúan según iniciativa (Carlo, Sam y Frank). El DJ decide que Carlo vuelve a atacar con el cuchillo, pero este obtiene un 75 en su control de Pelear y falla.

Le toca a Sam, que no lleva encima ningún arma cuerpo a cuerpo, solo su querido Colt 1911, y el jugador no quiere sacarlo aún, pues teme que los matones tengan también armas de fuego. Así que el jugador anuncia que intentará dejar inconsciente a Frank. Para ello, realiza un control de Pelear y obtiene un 63. El DJ realiza el control por Frank y obtiene un 44, por lo que Sam, al haber conseguido un mayor Nivel de Éxito (63), causa la mitad de su valor de Pegada redondeando hacia abajo, es decir, 3 PV a Frank, que tiene que hacer una tirada de Suerte (tiene 36%) para evitar caer inconsciente. El DJ hace el control de Suerte, pero obtiene un 90, por lo que Frank queda fuera de combate (sin llegar a actuar porque su turno era posterior al de Sam).

Las tornas parece que están cambiando en favor de Sam.

TIROTEOS

Para que un personaje puede atacar a distancia debe poder ver a su objetivo y que este se encuentre dentro del alcance del arma. Disparar un arma de fuego, un arco o lanzar un cuchillo es una acción compleja, aunque



el personaje puede gastar una acción simple para apuntar al objetivo, obteniendo un +10% al disparo (solo se puede apuntar una vez). Todas las acciones de ataque a distancia que puede hacer un personaje tendrán aproximadamente el mismo funcionamiento.

Lo primero será calcular la distancia a la que se encuentra el objetivo y compararlo con el alcance del arma. Todas las armas a distancia tienen dos valores de alcance:

- El primero es **alcance a bocajarro** (aunque en rifles, subfusiles y ametralladoras “alcance corto” es más apropiado). Atacar a cualquier enemigo que se encuentre a esa distancia o menos proporciona un +10% a esa tirada.
- El segundo es el **alcance básico**, atacar a cualquier persona que se encuentre entre el alcance a bocajarro y el valor del alcance básico no proporcionará ningún modificador.
- Por cada **múltiplo de distancia del alcance básico** a la que se encuentre un objetivo se tendrá un -10%, hasta un máximo de cuatro veces el alcance básico y un total de -30%.

Tras aplicar este modificador por distancia, el DJ considerará si se aplica alguno de los otros modificadores de la *Tabla de modificadores al tiro* y calculará el valor final de Disparar que el personaje usará para realizar el disparo.

Todo ataque a distancia es un control de Disparar del atacante tras aplicar todos los modificadores que el DJ haya estimado pertinentes. Si el atacante supera el control logrará impactar a su objetivo y le causa el daño indicado en el arma; si falla, errará el tiro (pudiendo impactar a otra persona si está adyacente el objetivo, ver más abajo).

Si al realizar el control de Disparar la diferencia entre el Nivel de Éxito y el valor del Atributo o Habilidad (aplicados los modificadores pertinentes) es de 5 o menos, se considerará que ha logrado un **impacto crítico**. El arma hará el máximo daño posible y además este daño se doblará. Sin embargo, un resultado de 99 o 100 implicará que se encasquilla el arma y será necesario gastar una acción simple y una acción compleja para poder volver a usarla.

Si se falla la tirada y el objetivo tiene personajes adyacentes que el DJ considere que puedan ser alcanzados por el disparo (como, por ejemplo, personajes enzarzados en combate cuerpo a cuerpo con el objetivo o que se encuentren detrás), el DJ asignará dos números del 1 al 10 a cada uno de los posibles objetivos y lanzará 1d10. Si sale alguno de los números asignados, el disparo impactará a ese personaje; si sale otro, la bala no impactará a nadie.

A discreción del DJ puede haber disparos imposibles de fallar, como al disparar a bocajarro a un individuo dormido, completamente inmovilizado o algo similar. En estos casos el objetivo es alcanzado automáticamente, aunque el DJ siempre podría permitir una tirada de control de Suerte a la víctima si cree que las circunstancias lo merecen.

Por ejemplo: Continuamos con el combate del ejemplo anterior en su tercer turno. Carlo (matón bajo control del DJ, Vigor 59%, Destreza 76%, Pelear 59%) porta un pequeño cuchillo y Sam Shovel (investigador privado interpretado por un jugador, Vigor 86%, Destreza 67%, Disparar 78%, Pelear 69%) se encuentra sin ningún arma en sus manos. En el suelo junto a ellos está otro matón, Frank, al que Sam ha dejado inconsciente.

En el tercer turno del combate Carlo actúa primero y luego Sam. El DJ decide que Carlo vuelve a atacar con su cuchillo a Sam, realiza la tirada y saca un 04, con lo que



ha obtenido un impacto crítico. Sam saca un 62 en su control de Pelea para intentar parar el ataque, por lo que, aunque supera el control, no consigue esquivarlo, y sufre un daño de 26 Puntos de Vida (el cuchillo causa 1d10 que, al ser impacto crítico, aumenta al doble del máximo del arma más su Pegada), lo que reduce los PV de Sam a 35 y le lleva al estado Gravemente Herido (tiene 81 PV, está Gravemente Herido cuando está con 40 PV o menos).

Le toca a Sam que, al ver lo cerca que está de la muerte, saca su Colt 1911 y dispara inmediatamente. Como se encuentra a distancia de cuerpo a cuerpo no tiene el +10% por estar a bocajarro y sí un penalizador -20% al control, lo que hace un total de 58%. Además, como está Gravemente Herido, tiene otro -20%, con lo que su puntuación para el control queda reducida a 38%. El jugador lanza los dados y saca un 32, por lo que el disparo impacta en Carlo. El Colt causa 3d10 de daño, y el resultado de ese daño es 24, lo que deja a Carlo con 34 PV de los 58 con los que ha empezado el combate.

Empieza el cuarto turno y el DJ decide que Carlo va a esprintar para salir de la habitación. El matón mueve 10 metros (el doble de su Rango de Movimiento) y Sam deja de verlo. El jugador que lleva a Sam le pregunta al DJ si con su Rango de Movimiento reducido a 3 por estar Gravemente Herido puede colocarse en una posición que le permita disparar al matón que huye. Este le dice que sí. El jugador indica que hace eso, por lo que Sam se mueve y dispara con su Colt. Como el matón ha esprintado, tiene un -10% y otro -20% por estar Gravemente Herido, lo que deja a Sam con un 48% en Disparar. El resultado del control es 22, por lo que el disparo impacta, causando 15 PV, y dejando a Carlo con 17 PV, con lo que pasa a estar Gravemente Herido y su Rango de Movimiento se reduce a 1.

El siguiente turno el DJ describe que Carlo apenas mueve 2 metros más mientras sangra por sus heridas. El jugador declara que su personaje apunta al matón mientras cubre con la otra mano sus propias heridas y grita "¡quieto o te disparo de nuevo!". A lo que el DJ dice que Carlo se detiene, levanta las manos y, renqueante, da media vuelta. El combate ha terminado.

Armas automáticas y cadencia de fuego (CdF)

Algunas armas pueden realizar muchos disparos en un turno, inundando una zona de plomo y probablemente causando un elevado daño. La posibilidad de realizar esto se indica en un arma por medio de su cadencia de fuego que, por lo general, se representa con tres valores separados por tres barras.

El primer valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán en una ráfaga corta. Realizar una ráfaga corta proporciona un +10% a la tirada, como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero el daño no aumenta.

El segundo valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán en una ráfaga media. Realizar una ráfaga media supone un -10% en la tirada, como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero si el ataque impacta se añade al daño el doble de la cantidad de proyectiles gastados (o la cantidad de proyectiles que quedasen en el cargador si es menor). Así pues, una ráfaga media de 10 balas añade 20 puntos al daño causado.

El tercer valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán si se vacía el cargador estando completo. Solo se puede vaciar un cargador si el arma tiene como mínimo la mitad de los proyectiles indicados. Vaciar un cargador supone un -30% en la tirada que den los proyectiles que queden en el arma, como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero si el ataque impacta se añade al daño el triple de la cantidad de proyectiles que quedasen en el cargador. Así pues, una ráfaga media de 30 balas añade 90 puntos al daño causado.

Por ejemplo: Varios días después del anterior ejemplo de combate, Sam Shovel (investigador privado interpretado por un jugador, con Vigor 86%, Destreza 67%, Disparar 78%, Pelear 69%) consiguió pruebas para encarcelar a Carlo y Frank. Un día, al ir por la calle camino de hablar con un sospechoso de otro caso distinto, aparece un coche en el que viajan amigos de los matones a los que ha encarcelado y le disparan con una Thompson. El DJ declara que el Matón que le dispara (que tiene Disparar 83%) realiza una ráfaga corta, lo que le proporciona una bonificación de +10%. Además, tiene una penali-



TABLA DE MODIFICADORES AL TIRO

<i>Alcance del arma y distancia del objetivo</i>	<i>Modificadores</i>
EL OBJETIVO SE ENCUENTRA A BOCAJARRO O MENOS	+10%
EL OBJETIVO SE ENCUENTRA ENTRE EL ALCANCE A BOCAJARRO Y EL ALCANCE BÁSICO	+0%
EL OBJETIVO SE ENCUENTRA ENTRE EL ALCANCE BÁSICO Y EL DOBLE DEL ALCANCE BÁSICO	-10%
EL OBJETIVO SE ENCUENTRA ENTRE EL DOBLE DEL ALCANCE BÁSICO Y EL TRIPLE DEL ALCANCE BÁSICO	-20%
EL OBJETIVO SE ENCUENTRA ENTRE EL TRIPLE DEL ALCANCE BÁSICO Y EL CUÁDRUPLE DEL ALCANCE BÁSICO	-30%
<i>Situación del objetivo</i>	<i>Modificadores</i>
EL OBJETIVO ESTÁ INMOVILIZADO (SIN QUE SEA OTRA PERSONA QUIEN LO INMOVILIZA)	+10%
EL OBJETIVO ESTÁ ESPRINTANDO O SALTANDO	-10%
EL OBJETIVO ESTÁ ARRODILLADO O GATEANDO	-10%
EL OBJETIVO ESTÁ ARRASTRÁNDOSE O CUERPO A TIERRA	-20%
EL OBJETIVO TIENE ALGO DE COBERTURA O ES UN VEHÍCULO MOVIÉNDOSE LENTAMENTE	-10%
EL OBJETIVO ESTÁ PARCIALMENTE A CUBIERTO, O ES UN VEHÍCULO EN MOVIMIENTO	-20%
EL OBJETIVO ESTÁ CASI TOTALMENTE A CUBIERTO, O ES UN VEHÍCULO MOVIÉNDOSE A MUCHA VELOCIDAD	-30%
EL OBJETIVO ESTÁ ENZARZADO EN COMBATE CUERPO A CUERPO CON EL ATACANTE	-20%
POR CADA OBJETIVO ADICIONAL MÁS ALLÁ DEL PRIMERO	-10%
<i>Situación del atacante</i>	<i>Modificadores</i>
EL TIRADOR EMPLEA UN RIFLE PROVISTO DE MIRA TELESCÓPICA U OTRO TIPO DE MIRA ESPECIALIZADA	+10%
EL TIRADOR DISPARA DESPUÉS DE EMPLEAR UNA ACCIÓN SIMPLE APUNTANDO (SE PUEDE COMBINAR CON EL BONO POR MIRA TELESCÓPICA)	+10%
EL TIRADOR DISPARA DESDE UN COCHE EN MARCHA A POCA VELOCIDAD	-10%
EL TIRADOR DISPARA DESDE UN COCHE EN MARCHA A VELOCIDAD MODERADA	-20%
EL TIRADOR ABRE FUEGO DESDE UN COCHE EN MOVIMIENTO A ALTA VELOCIDAD	-30%
EL TIRADOR EFECTÚA UNA RÁFAGA CORTA CON SU ARMA AUTOMÁTICA	+10%
EL TIRADOR EFECTÚA UNA RÁFAGA MEDIA CON SU ARMA AUTOMÁTICA	-20%
EL TIRADOR VACÍA EL CARGADOR DE SU ARMA AUTOMÁTICA	-30%
EL TIRADOR ABRE FUEGO CON DOS ARMAS, UNA EN CADA MANO HÁBIL	-30%
EL TIRADOR ABRE FUEGO CONTRA UN GRUPO DE PERSONAJES IMPLICADOS EN UNA PELEA CUERPO A CUERPO	-30%
EL TIRADOR APUNTA A UN LUGAR ESPECÍFICO DEL CUERPO DEL OBJETIVO, O A UN OBJETO QUE PORTE ESTE, COMO EL ARMA EN SU MANO	-30%

zación de -20% por ir en un coche en marcha, lo que reduce su 83% a 73%. El DJ lanza los dados y obtiene un 15, logra impactar y procede a calcular el daño (que es el daño básico del arma: $3d10+4$). El resultado de esa tirada de daño es 30 PV, lo que no mata a Sam, pero como no se había recuperado por completo le deja gravemente herido.

Sin embargo, si hubiese sido una ráfaga media, con la tirada obtenida el ataque habría tenido éxito igualmente, pero habría sumado 50 y el total del daño habría sido de 80 puntos de daño, lo que habría matado al investigador privado.

Atacar a más de un objetivo

Cuando se hacen ráfagas largas o se vacía el cargador se puede atacar a más de un objetivo, pero en ese caso el atacante tiene un -10% por cada objetivo adicional y se divide el daño causado en partes iguales (redondeando hacia abajo) entre todos los objetivos. Además, en este caso los objetivos tendrán derecho a un control opuesto de Agilidad contra el Disparar de quien les ataca para intentar evitar los disparos.

El DJ tiene la última palabra respecto a si la distancia entre los objetivos permite dispararles a todos a la vez, o si están en un lugar cerrado sin posibilidad de realizar el control opuesto para evitar el ataque.

Fuego de cobertura

El fuego de cobertura consiste en disparar en una dirección para impedir que alguien cruce una puerta, se levante para devolver disparos, etc.

El atacante declara su intención, el DJ le impone los penalizadores que considere apropiados (por ejemplo, por intentarlo con una pistola y no con un arma que realice ráfagas) y se resolverá el ataque normalmente. Si el control tiene éxito, en lugar de causar daño se impedirá la acción que se había indicado (por ejemplo, que alguien salga de cobertura para disparar).

Alternativamente, y dependiendo de lo que pretenda el atacante, el DJ puede decidir que reciba la mitad del daño que se causaría de forma normal y que los afectados puedan hacer un control de Suerte para conseguir finalizar la acción que los disparos pretendían impedir (por ejemplo, atravesar una puerta).

Cobertura

Todo personaje oculto por completo tras un objeto físico sólido no puede ser alcanzado. Si no es el caso y parte de su cuerpo queda expuesto, generalmente porque él mismo está disparando ese turno, se aplicarán los modificadores indicados en la *Tabla de modificadores al tiro*.

Según el caso, algunos objetos o materiales que estén siendo utilizados como cobertura podrán ser atravesados por la munición. El Director de Juego tendrá la última palabra sobre estas posibles eventualidades.

Armas de fuego en peleas cuerpo a cuerpo

Como en los otros casos, el personaje que use un arma a distancia en combate cuerpo a cuerpo tendrá que realizar un control de Disparar para llevar a cabo la acción, aunque se le aplicará un penalizador de -20% a su tirada y no recibirá el bonificador por estar a bocajarro, dada la dificultad intrínseca que representa desenfundar, asir el arma con propiedad, amartillar la misma si fuera necesario y disparar mientras el rival forcejea con él. Además, solo se podrán usar armas de fuego de mano en peleas cuerpo a cuerpo, como revólveres y pistolas.

Arrojar objetos

Arrojar objetos, sean piedras o armas diseñadas para ello, es una forma de ataque que cualquier persona puede realizar. Para arrojar un objeto es necesario superar un control de Destreza en lugar de Disparar y el DJ aplicará los modificadores que sean pertinentes.

Los objetos se pueden lanzar hasta una distancia igual a la suma de Vigor y Destreza dividida entre diez (redondeando hacia abajo si es necesario) para objetos que puedan hacer una parábola antes de impactar a su objetivo, y una distancia igual al Vigor dividido entre 10 para objetos que solo puedan ser lanzados en línea recta.

Explosivos

Los personajes podrán emplear artefactos explosivos durante un encuentro. La gama de bombas y artefactos que pueden fabricarse es tan amplia que, en muchos casos, el Director de Juego deberá establecer su radio de acción y el daño que causan sobre la marcha.



En *Hardboiled*, los personajes normalmente usarán granadas de mano o cartuchos de dinamita o TNT, aunque es importante hacer notar que este tipo de armamento es muy difícil de conseguir y manipular.

En el *Capítulo 3: Equipo* se pueden encontrar explosivos de ejemplo. Arrojar explosivos cuenta como arrojar objetos que hacen parábola, por lo que se pueden lanzar hasta una distancia igual a la suma de Vigor y Destreza dividida entre diez (redondeando hacia abajo si es necesario).

PUNTOS DE VIDA Y HERIDAS

A lo largo de sus aventuras, los investigadores vivirán muchas situaciones peligrosas, desde peleas a intensos tiroteos, pasando por caídas, golpes y muchos otros incidentes circunstanciales que afectaran a su físico, lo que causará en ocasiones pérdidas de Puntos de Vida debido a las heridas recibidas, algo que puede incluso provocar la muerte.

Como ya se indicó en el tercer paso del proceso de creación de personajes, los Puntos de Vida (PV para abreviar) se obtienen consultando el Vigor en la *Tabla de Puntos de Vida*. Los Puntos de Vida de nuestro investigador representan de manera abstracta la cantidad de heridas que puede recibir antes de caer inconsciente o muerto.

Aunque un personaje sufre heridas no sufrirá penalizaciones por estas hasta el turno siguiente en que sufre el daño.

Todo personaje que reciba un daño igual o superior a la mitad del total de sus Puntos de Vida se considerará **gravemente herido**, por lo que recibirá varias penalizaciones (que se sufren hasta que el personaje recupere los suficientes PV para que su valor vuelva a superar la mitad del total de estos):

1. El Rango de Movimiento se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo.
2. Los controles de los Atributos Vigor y Destreza sufren una penalización de -20%.
3. Los controles de Habilidad que implique, esfuerzo físico sufren una penalización de -20%.

4. El personaje afectado deberá ser tratado médicamente en un lapso temporal no superior a 24 horas. Si no es así, tendrá que hacer un control de Suerte cada hora. Si lo supera, conseguirá sobrevivir una hora más, pero cuando falle uno de esos controles morirá.

Cuando un personaje reciba la misma cantidad de daño o más que Puntos de Vida tenga, quedará **moribundo** (aparte de estar gravemente herido), con las siguientes consecuencias:

1. Un personaje moribundo cae inconsciente. El Director de Juego tirará 1d10 para determinar cuántos minutos permanecerá inconsciente el personaje, si es relevante.
2. El personaje tendrá que realizar inmediatamente un control de Suerte. Si la supera no pasará nada, pero si la falla, morirá. Una tirada de Primeros Auxilios realizada en el mismo turno o en el turno siguiente en que el personaje queda moribundo impedirá su muerte si ha fallado el control de Suerte.

REGLA OPCIONAL: INCONSCIENCIA Y GRAVEMENTE HERIDO

A continuación ofrecemos una regla adicional para los personajes que estén gravemente heridos. El objetivo de esta regla es simular mejor la idea de que mucho daño deja inconsciente solo por el shock, al mismo tiempo que ayuda a generar combates más rápidos, más peligrosos pero menos mortales (pues si los personajes caen inconscientes cuando aún les queda la mitad de PV es más difícil que acaben muriendo).

Cuando un personaje rebasa la mitad de PV, aparte de los efectos de gravemente herido tendrá que superar un control de Suerte a +20% para evitar caer inconsciente durante 1d10 turnos.

Cuando un personaje recibe una cantidad de daño que supere en más de 10 los Puntos de Vida de los que dispone, el jugador tendrá que realizar inmediatamente un control de Suerte con un -20%. Si lo supera no pasará nada, pero si no es así, el personaje morirá si remisión. No obstante, si tuviera éxito, su investigador sobreviviría al colapso de manera proverbial, quedando completamente inconsciente durante 2d10 minutos. Si el personaje no es tratado médicamente en un lapso temporal de una hora morirá irremediamente.

CURACIÓN

La clase de historias que cuenta Hardboiled son violentas. Y esa violencia hará que tarde o temprano los investigadores acaben heridos. Cuando eso suceda será necesario aplicar las reglas de curación que ofrecemos a continuación.

Un personaje con la Habilidad Primeros Auxilios puede hacer un control de dicha Habilidad hasta una hora después de haber sufrido daño en un combate (incluso si solo se ha recibido 1 PV) para curar 1d10 Puntos de Vida.

Un personaje con la Habilidad Ciencia Natural y la Dote Investigativa Medicina puede hacer un control de dicha Habilidad una vez al día para curar 2d10+5 Puntos de Vida. Esto supone que el médico tiene acceso como mínimo a un botiquín médico de algún tipo. Si no es el caso, solo puede curar 1d10+5 PV.

Curación natural

Si un personaje no está en riesgo de muerte por sus heridas (que Hardboiled representa con los controles de Suerte para evitar morir) irá recuperándose lentamente. Estas reglas representan esa recuperación:

- Un personaje herido que no es tratado médicamente pero que de alguna manera ha sido estabilizado (esto es, que no tiene que hacer controles de Suerte para evitar morir) cura a un ritmo de 1 PV por día.
- Un personaje herido bajo los cuidados de alguien con la Habilidad Primeros Auxilios (pero que no tiene la Habilidad Ciencia Natural y la Dote Investigativa Medicina) recupera sin necesidad de hacer

tirada de Primeros Auxilios 2 PV por día. Esto implica que el personaje que ejerce de enfermero dedica como mínimo 2 horas al día a cuidar al herido.

EXPERIENCIA

A lo largo de su carrera, conforme los investigadores resuelvan casos y logren salir airoso de las más peliagudas situaciones, ganarán experiencia y fama, circunstancia que les permitirá avanzar e instruirse, y, por ende, mejorar sus Habilidades o dominar nuevos campos del conocimiento. Para representar este avance, se utilizan los Puntos de Experiencia, o PX para abreviar, que no dejan de ser una representación figurada del éxito de los personajes en el desempeño de sus carreras.

El Director de Juego otorgará a sus jugadores una cantidad de Puntos de Experiencia que dependerá de lo bien que hayan resultado el misterio o problema presentado a los investigadores, de lo bien que los jugadores hayan interpretado a esos personajes y, en general, según el DJ crea conveniente para el devenir de sus partidas, pues en algunas el DJ querrá hacer partidas más largas y con una evolución lenta, mientras que en otras puede querer partidas con una progresión más rápida.

Nosotros recomendamos que de media se entreguen entre 5 y 10 PX por partida, aunque el DJ es libre de dar la cantidad que considere oportuna.

La cantidad de Puntos de Experiencia de los que disponga nuestro investigador determinará su Nivel de Personaje, que es el índice del grado de profesionalidad y experiencia de nuestro detective. Los personajes recién creados son de nivel 0 y progresarán según lo indicado en la *Tabla de progresión según nivel*. Esta tabla no solo nos indica los Puntos de Experiencia necesarios para subir de nivel, sino que también nos indica los beneficios que obtiene un personaje al subir de nivel. Cada nivel requiere más PX que el anterior, y por lo tanto cada vez cuesta más alcanzar el siguiente. Esto representa que cada vez cuesta más mejorar y aprender, lo que permite hacer partidas largas en las que al principio la evolución sea



TABLA DE PROGRESIÓN SEGÚN NIVEL

<i>Nivel</i>	<i>Puntos de Experiencia necesarios</i>	<i>Puntos a repartir en Atributos</i>	<i>Puntos a repartir en Habilidades</i>	<i>Nuevas Dotes Investigativas</i>
1	10		+25	
2	25		+20	+1
3	50	+10	+15	
4	100		+20	+1
5	150		+25	
6	200	+10	+10	+1
7	250		+25	
8	350		+20	+1
9	450	+10	+15	
10	600		+20	+1

rápida, pero a medida que avance el tiempo cueste más mejorar, aunque el DJ siempre puede aumentar los PX que proporciona para mantener la evolución constante.

En algunos niveles, el personaje obtendrá puntos a repartir entre sus Atributos (que se reparten de la manera que quiera, incluso en el Atributo Suerte, aunque sin poder sobrepasar el 100% en ellos), puntos a repartir entre sus Habilidades (entre todas, aunque no sean de su profesión, de nuevo sin poder superar el 100% en ninguna de ellas), y nuevas Dotes Investigativas (a elegir entre las Dotes a las que tiene acceso el personaje por su profesión).

Al subir los Atributos con los puntos que se obtienen a nivel 3, 6 y 9 hay que modificar los Rasgos Derivados que provienen de Vigor y Destreza, así como los modificadores a las Habilidades que proporcionan Perspicacia y Carisma (lo que, si se aumenta lo suficiente el Atributo, implica obtener un porcentaje adicional que repartir entre Habilidades).

Por ejemplo, un personaje con Vigor 52 y Destreza 66 sube a nivel 3 y decide gastar los 10 puntos en Vigor, aumentándolo a 62. Al hacer esto, sus PV (50+1d10 [resultado de

8] =58 PV) pasarán a 50+2d10, por lo que tendrá que lanzar 1d10 más y sumarlo a sus PV. Su Pegada pasará de +6 a +7. Su Rango de Movimiento no cambiará, pero podría haberlo hecho también.

Otro ejemplo, un personaje con Perspicacia 56 y Carisma 76 sube a nivel 3 y decide dividir el 10% que obtiene para Atributos aumentando en 55 su Perspicacia y su Carisma. Como su Perspicacia aumenta de 56 a 61, el porcentaje adicional de Habilidades por Perspicacia aumenta de +30% a +40%, lo que quiere decir que el personaje tiene un +10% a repartir entre todas sus Habilidades. Y como su Carisma aumenta de 76 a 81, el porcentaje adicional de Habilidades sociales por Carisma pasa de +20% a +25%, lo que quiere decir que tiene un +5% para repartir entre sus Habilidades Liderazgo, Negociar, Persuasión y Presencia.

CARRERAS Y PERSECUCIONES

Estas reglas permiten desarrollar carreras y persecuciones tanto a pie como usando distintos tipos de vehículos, al tiempo que también permiten realizar tiroteos desde los mismos. La intención, más que aportar un sistema completo de vehículos, es propor-

REGLA OPCIONAL: EXPERIENCIA SIN NIVELES

A no todo el mundo le gusta la evolución por niveles, y estas reglas opcionales están para proporcionar una posibilidad a aquellos que quieran evolucionar a sus personajes por un método distinto, aunque cada método crea evoluciones distintas y, por lo tanto, no deberían mezclarse pues no están calibrados para ello.

El sistema de experiencia por niveles crea una evolución continua pero cada vez más costosa, que es ideal para partidas de medio y largo recorrido. Este sistema, por el contrario, produce una evolución continua pero más igualada, haciendo que sea más recomendable para partidas de una sola sesión y partidas de corto recorrido (incluso de medio, si se tiene mucho cuidado con la cantidad de PX que se otorgan).

En este sistema el Director de Juego otorga a sus jugadores Puntos de Experiencia por partida (nosotros recomendamos entre 10 y 15 para partidas cortas y entre 5 y 10 para partidas de duración media). Pero, a diferencia del sistema por niveles, los PX se utilizan directamente para mejorar Atributos, Habilidades y niveles. El jugador no está obligado a gastar los PX cuando los recibe, pero solo puede intercambiarlos por rasgos al principio o al final de la sesión, nunca en medio de esta. Los Puntos de Experiencia se intercambian tal como se indica en la *Tabla de costes de progresión*, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Si se trata de una Habilidad que el personaje no posee, el DJ puede requerir una justificación dentro de partida (como que haya intentado usarla varias veces, haya tenido éxito o no).
- El coste en PX para aumentar un Atributo o una Habilidad en un 1% dependerán del nivel que se tenga en dicho Atributo o Habilidad, tal como se indica en la *Tabla de costes de progresión*. Por ejemplo, aumentar una Habilidad de 17% a 18% costará 1 PX, y aumentar un Atributo de 61 a 62% costará 12 PX.

TABLA DE COSTES DE PROGRESION

<i>Nivel actual de Habilidad o Atributo</i>	<i>PX necesarios para aumentar una Habilidad en 1%</i>	<i>PX necesarios para aumentar un Atributo en 1%</i>
<i>01-19</i>	1	2
<i>20-29</i>	2	4
<i>30-39</i>	3	6
<i>40-49</i>	4	8
<i>50-59</i>	5	10
<i>60-69</i>	6	12
<i>70-79</i>	7	14
<i>80-89</i>	8	16
<i>90-99</i>	9	18
<i>100</i>	10	20

- Se pueden cambiar 5 PX por cualquier Dote Investigativa de la profesión del personaje siempre que se tenga como mínimo un 70% en todas las Habilidades afectadas por la Dote.
- Se pueden cambiar 10 PX por cualquier Dote Investigativa que no sea de la profesión del personaje siempre que se tenga como mínimo un 70% en todas las Habilidades afectadas por la Dote.

El que las Dotes Investigativas tengan un porcentaje mínimo para ser adquiridas pero que no haya ninguna limitación similar durante la creación de personaje es para limitar un poco el acceso a estas y hacer que ocurra de forma progresiva. Al ser muy útiles, hemos preferido que cueste más conseguirlas con este sistema como método autorregulado, que además sirve para que los jugadores se marquen objetivos a conseguir en la evolución de su personaje.



cionar un sistema que sirva para manejar la misma clase de situaciones que se dan en historias Hardboiled y de cine negro.

Las carreras y las persecuciones se diferencian fundamentalmente en la duración y en el objetivo de la misma. En las carreras se conoce la distancia a recorrer y lo importante es quién llega primero a la meta. En las persecuciones, por el contrario, lo que se quiere es perder al perseguidor o capturar al que huye, por lo que no se sabe cuándo acaba exactamente. Por ello, tanto las carreras como las persecuciones tienen las mismas reglas, aunque como veremos más adelante el objetivo a lograr varía ligeramente.

Las carreras y las persecuciones se realizan por medio de controles opuestos de Destreza (para las carreras o persecuciones

que se realicen a pie), por medio de controles opuestos de Conducir (para vehículos sobre ruedas) o de Pilotar (para vehículos aéreos o acuáticos).

El Nivel de Éxito obtenido se irá acumulando en sucesivas tiradas y es lo que se usará para medir lo rápido o lento que se ha desplazado un vehículo con respecto al resto, mientras que fallar supone no acumular Nivel de Éxito alguno y puede suponer perder la carrera o ser capturado. Estos controles opuestos tendrán una serie de modificadores que dependerán del lugar en el que transcurra la carrera o persecución y de los implicados (si es el caso). Ambos modificadores dependen de valores abstractos que asigna el Director de Juego antes de empezar. Veamos estos modificadores con detalle.

MODIFICADORES A CARRERAS Y PERSECUCIONES

<i>Según localización</i>	<i>Modificador</i>
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN UN LUGAR COMO UNA CARRETERA RECTA, LLANA Y CON MAGNÍFICA VISIBILIDAD.	+10%
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN UN LUGAR NORMAL, SIN OBSTÁCULOS PERO CON OCASIONALES CURVAS Y / O CAMBIOS DE RASANTE.	+0%
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN UN LUGAR CON BASTANTES CURVAS, CON BASTANTES OBSTÁCULOS, CON BASTANTES CAMBIOS DE RASANTE U OTRO IMPEDIMENTO SIMILAR, PERO SOLO UNO.	-10%
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN UN LUGAR CON DOS ELEMENTOS QUE PERJUDICAN COMO CURVAS Y OBSTÁCULOS, O CURVAS Y CAMBIOS DE RASANTE, U OTRA COMBINACIÓN DE IMPEDIMENTOS O PROBLEMAS SIMILARES.	-20%
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN UN LUGAR QUE CONTIENE GRAN CANTIDAD DE CURVAS, OBSTÁCULOS Y CAMBIOS DE RASANTE ENTRE TODA CLASE DE OBSTÁCULOS.	-30%
CAE UNA LLUVIA LIGERA O HAY UN LIGERO VIENTO DURANTE LA CARRERA O PERSECUCIÓN.	-10%
CAE UNA LLUVIA INTENSA O HAY UN FUERTE VIENTO DURANTE LA CARRERA O PERSECUCIÓN.	-20%
LA CARRERA O PERSECUCIÓN TRANSCURRE EN MEDIO DE UNA PODEROSA TORMENTA, UN HURACÁN O UNA NEVADA.	-30%
<i>Según capacidad de maniobra del vehículo</i>	<i>Modificador</i>
VEHÍCULO EXTREMADAMENTE MANIOBRABLE PARA SU ÉPOCA.	+20%
VEHÍCULO MUY MANIOBRABLE PARA SU ÉPOCA.	+10%
VEHÍCULO MEDIO DE LA ÉPOCA.	0%
VEHÍCULO POCO MANIOBRABLE DE LA ÉPOCA.	-10%

MODIFICADORES A CARRERAS Y PERSECUCIONES

<i>Según velocidad del vehículo</i>	<i>Modificador al Nivel de Éxito</i>
VEHÍCULO EXTREMADAMENTE VELOZ PARA SU ÉPOCA.	+15
VEHÍCULO MUY VELOZ PARA SU ÉPOCA.	+10
VEHÍCULO VELOZ DE LA ÉPOCA.	+5
VEHÍCULO NORMAL PARA LA ÉPOCA.	0
VEHÍCULO LENTO PARA LA ÉPOCA.	-5
VEHÍCULO MUY LENTO PARA LA ÉPOCA.	-10
VEHÍCULO EXTREMADAMENTE LENTO PARA LA ÉPOCA.	-15

Modificadores según la localización

No siempre es posible preparar una persecución o una carrera con antelación, pues muchas veces puede ocurrir como reacción a situaciones causadas por los jugadores que el Director de Juego no había previsto. Muchas otras veces sí que se sabe que va a producirse una situación que requiera del uso de estas reglas, y en tal caso recomendamos que el DJ haya pensado cuáles de estos modificadores se aplicarán a los controles que se realizarán. De todas formas, los modificadores son lo bastante genéricos como para poder improvisar en el momento cualquier persecución que se presente.

Modificadores según el vehículo

La mayoría de juegos que incluyen sistemas de persecuciones o similares lo hacen proporcionando un sistema de vehículos a tal efecto, listando unos cuantos modelos y proporcionando reglas para conducirlos y combatir desde ellos. Y, de hecho, pensamos que en muchos juegos es necesaria esa clase de mecánicas para las historias que se pretenden contar o por la ambientación en la que se cuentan. Sin embargo, para *Hardboiled* y la clase de historias que cuenta hemos querido adoptar otro enfoque que creemos sirve mucho mejor al juego.

En *Hardboiled* todos los vehículos pueden tener 2 valores completamente abstractos de **capacidad de maniobra** y **velocidad**. El primero es un valor abstracto de lo bien que se conduce un vehículo comparando con la media de su época, y se expresa como un porcentaje que se añadirá o restará a los controles de Conducir o Pilotar (según corresponda) que se realicen durante la carrera o persecución.

El segundo es un modificador al Nivel de Éxito obtenido que representa lo rápido que es un vehículo comparado con la media de su época. Este modificador solo se aplica cuando se ha tenido éxito en la tirada, y en caso de ser un valor negativo **no puede reducir el Nivel de Éxito por debajo de 0**.

A veces el DJ querrá usar uno, porque para ese tipo de carrera o persecución será el que tendrá importancia, otras veces querrá usar los dos. Es decisión suya usar lo que mejor represente la escena que haya pensado.

Corriendo

Este sistema también se puede usar con personajes que están corriendo. En tal caso los modificadores según el vehículo se ignorarán, pero cada personaje sumará su Rango de Movimiento x5 (esto es, lo que mueven corriendo) al Nivel de Éxito obtenido. Cada tirada representa un espacio indeterminado de tiempo, pero en este caso (con los vehículos no es posible) el DJ puede usar los Niveles de Éxito como indicativos de los metros recorridos por los personajes.

El DJ deberá determinar también la distancia que los perseguidos deberán alcanzar de diferencia con los perseguidores para perderlos. Esta distancia puede ser muy pequeña (15 Niveles de Éxito para una persecución a pie en un barrio lleno de callejuelas), o muy grande (200 Niveles de Éxito para una persecución en coches situada en una llanura sin nada que obstruya la vista).

Otra posibilidad que tiene el DJ, sobre todo para persecuciones en lugares pequeños, es que cada control de Destreza repre-



sente un turno y que lo que se mueva sea el Rango de Movimiento del personaje. Estas reglas están diseñadas para poder integrarse perfectamente en medio de un combate si el Director de Juego lo estima interesante. Añaden complejidad al mismo, por lo que recomendamos que se utilice solo de manera ocasional, lo que además maximizará el impacto narrativo del mismo.

CARRERAS

Si la escena que se va a jugar es una carrera en las que dos o más competidores van a intentar recorrer lo antes posible una determinada distancia, se usarán estas reglas.

Antes de comenzar la carrera, el DJ indicará un valor total de Nivel de Éxito que hay que alcanzar para llegar el primero a la meta: 100 para una carrera corta, 200 una carrera media y 500 para una carrera realmente larga.

Las carreras, como ya se ha indicado, funcionan por medio de controles opuestos de Destreza, Conducir o Pilotar, según sea pertinente. Al ser controles opuestos, cada competidor de la carrera deberá anotar por un lado el Nivel de Éxito que ha conseguido en cada control separado, y por otro lado la suma actualizada de todos los Niveles de Éxito que consiga.

El Nivel de Éxito de cada control separado sirve para indicar lo mucho o poco que han avanzado, y el DJ puede usarlo para narrar eventos que sucedan durante la carrera.

El Nivel de Éxito acumulado durante la carrera de todos los competidores indica la posición en la que está cada uno y lo mucho (o poco) que ha avanzado. Cuando el Nivel de Éxito acumulado de un participante iguale a la cantidad indicada por el DJ para la meta, gana la carrera.

Como ya se ha indicado, cada control representa una cantidad de tiempo indeterminada, pues variará considerablemente dependiendo de si se utilizan vehículos o es una carrera a pie. El Nivel de Éxito acumulado no solo indica la parte de la carrera recorrida, sino que si varios participantes llegan

a la meta permite averiguar quién ha sido más rápido (el que ha obtenido un mayor Nivel de Éxito acumulado).

Siendo Hardboiled como es un juego de historias sórdidas y peligrosas, es más que probable que una carrera incluya trampas, tiros y demás actividades por parte de los que participan en ella, o por parte de terceros. Sea como fuere, cada personaje que quiera interferir en la carrera de alguna forma, desde espectadores a personajes que se hallen dentro de los vehículos (pero no conduciéndolos), podrá hacer una acción por cada control de Destreza, Conducir o Pilotar que se realice; aunque si el DJ piensa que pasa mucho tiempo entre tirada y tirada puede permitir que hagan más de una acción.

Además, los propios participantes pueden intentar hacer alguna clase de trampa, intentar sacar al contrario de la carretera o incluso disparar con un arma. El DJ tendrá la última palabra para determinar si esto es posible. Si piensa que los competidores pueden tener oportunidad de hacer tal clase de acciones, una forma de medir la cantidad de acciones que se pueden hacer en cada control es que por cada 25 puntos de Nivel de Éxito obtenido (sin tener en cuenta la velocidad del vehículo) el personaje pueda hacer una acción.

Por ejemplo: Alex Furlong (interpretado por un jugador, Suerte 43%, Conducir 66%) va a participar en una carrera ilegal y un corredor de apuestas le ha amenazado con matarle si gana, por lo que Alex ha pedido a su amigo Sam Shovel que esté en la zona de meta vigilando, por si intentan matarlo aprovechando la multitud que se concentra a su alrededor al llegar a meta. La carrera es corta (la meta está a 100 Niveles de Éxito de la salida), y transcurre en un lugar que el DJ considera normal, con algún obstáculo y algún cambio de rasante. Alex lleva un coche maniobrable (+10% Conducir, para un total de 76%), pero de velocidad normal, mientras que su competidor, un piloto apodado Vancerdak (Suerte 28%, Conducir 72%), lleva un coche veloz (+5 al Nivel de Éxito) pero medio en maniobrabilidad.

Empieza la carrera. En el primer control de Conducir Alex saca un 3, y Vancerdak obtiene un 20 y como tiene un +5 por su vehículo, su

Nivel de Éxito obtenido es 25. El DJ describe cómo Alex ha conseguido ventaja desde el principio adelantándose a Vancerdak, aunque este le sigue de cerca.

En el segundo control de Conducir, Alex saca un 12, por lo que obtiene un Nivel de Éxito de 12 y un Nivel de Éxito acumulado de 44. Vancerdak obtiene un 16 (para un Nivel de Éxito de 16, que el +5 de su vehículo deja en 21, y obtiene un Nivel de Éxito acumulado de 46). El DJ describe que Vancerdak consiga acelerar y ponerse a la altura de Alex, sacándole algo de ventaja, aunque los coches prácticamente están uno al lado del otro. El DJ anuncia que, debido a las circunstancias, en el siguiente control se usará el Nivel de Éxito para medir si alguno puede intentar hacer una maniobra para apartar al otro o sacarlo de la carrera.

En el tercer control de Conducir, Alex saca un 38 (por lo que obtiene un Nivel de Éxito de 38, lo que le da la opción de realizar una acción adicional por obtener un Nivel de Éxito superior a 20, y le da un Nivel de Éxito acumulado de 82), y Vancerdak obtiene un 30 lo que le da un Nivel de Éxito de 30 (y le permite realizar una acción adicional), que el +5 de su vehículo pone en 35, para un Nivel de Éxito acumulado de 81). En un principio deberían seguir igualados, pero los dos pueden realizar una acción y ambos intentan sacar al otro de la carrera. El DJ decide que, en lugar de hacer dos tiradas para cada acción, llevarán a cabo un control opuesto de sus Habilidades de Conducir y el que pierda realizará la tirada de Suerte para ver si es sacado de la carrera (y la pierde automáticamente) o continúa. Alex saca un 48 y Vancerdak saca un 83. Pese a que ha fallado la tirada principal, milagrosamente saca un 12 en su tirada de Suerte y no es expulsado de la carrera. El DJ describe cómo avanzan un coche al lado del otro con Alex intentando repetidas veces sacar a Vancerdak de la carrera, sin éxito.

En el cuarto control de Conducir, Alex saca un 63, por lo que pasa a tener un Nivel de Éxito acumulado de 145. Vancerdak obtiene un 16 lo que le da un Nivel de Éxito de 16 que el +5 de su vehículo pone en 21, para un Nivel de Éxito acumulado de 102). El DJ describe que ambos consiguen llegar a la meta, pero Alex (que ha obtenido un Nivel de Éxito acumulado muy superior) ha conseguido llegar antes.

Ahora es tarea de Sam impedir que el mafioso que está sacando una pistola para matar a Alex tenga éxito.

PERSECUCIONES

Si la escena que se va a jugar es una persecución en las que uno o más perseguidores intentan capturar o acorralar a uno o varios personajes perseguidos se usarán estas reglas.

Antes de comenzar la persecución el DJ indicará un valor total de Nivel de Éxito que los perseguidos tienen que lograr sobre los perseguidores para perderlos de vista, así como la distancia inicial que los separa, que se medirá también en Niveles de Éxito. Los perseguidores, como es obvio, conseguirán alcanzar a los perseguidos si reducen esa cantidad a 0. Estará por ver si una vez los alcancen los reducirán o capturarán de alguna forma.

Cuando se trata de persecuciones a pie, el Nivel de Éxito inicial entre perseguidores y perseguidos puede ser perfectamente la distancia que los separa en metros. Sin embargo, cuando se trata de vehículos ese valor será más abstracto, y puede variar mucho dependiendo de la localización en la que transcurre la persecución: una distancia de 50 Niveles de Éxito hace que la captura sea relativamente factible, mientras que una distancia de 100 puede acabar de cualquier forma y una distancia de 150 hace que sea muy fácil que escapen los perseguidos.

Las persecuciones, al igual que las carreras, funcionan por medio de controles opuestos de Destreza, Conducir o Pilotar, según sea pertinente. Cada perseguidor o perseguido deberá anotar por un lado el Nivel de Éxito que ha conseguido en cada control separado y por otro lado la suma actualizada de todos los Niveles de Éxito que consiga. Los perseguidos sumarán a esto la distancia inicial que había con los perseguidores.

El Nivel de Éxito de cada control por separado sirve para indicar lo mucho o lo poco que han avanzado, y el DJ puede usarlo para narrar eventos que sucedan durante la persecución. El Nivel de Éxito acumulado durante la persecución de todos los que participen en ella indica la posición en la que está cada uno y lo mucho (o poco) que han avanzado.



Como ya se ha indicado, cada control representa una cantidad de tiempo indeterminada, pues variará considerablemente dependiendo de si se utilizan vehículos o es una persecución a pie.

Cada personaje que quiera interferir en la persecución de alguna forma, desde espectadores a personajes que se hallen dentro de los vehículos, podrá hacer una acción por cada control de Destreza, Conducir o Pilotar que se realice; aunque si el DJ piensa que pasa mucho tiempo entre tirada y tirada puede permitir que hagan más de una acción.

Además, los propios participantes pueden intentar hacer alguna clase de trampa, intentar sacar al contrario de la carretera o incluso disparar con un arma. Una forma de medir la cantidad de acciones que se pueden hacer durante cada control es que por cada 25 puntos de Nivel de Éxito obtenido (sin tener en cuenta la velocidad del vehículo) el personaje pueda hacer una acción. Esto permite a los que conducen hacer algo más con los vehículos.

Cualquier acción que se quiera realizar con un vehículo para afectar a otro vehículo, sea para pararlo, echarlo de la carretera o similar, requerirá superar un control opuesto de Conducir o Pilotar (que no cuenta cara a los Niveles de Éxito). Si la tirada tiene éxito, el objetivo de la acción deberá realizar un control de Suerte; si falla, la acción tendrá éxito.

Cualquier ataque o disparo se resolverá como una acción de combate siguiendo las reglas pertinentes.

Por ejemplo: Sam Shovel (Vigor 86%, Destreza 67%, Rango de Movimiento 6, Disparar 78%, Pelear 69%) ha conseguido impedir que el mafioso (Vigor 52%, Destreza 49%, Rango de Movimiento 5, Disparar 40%, Pelear 66%) mate a su amigo Álex con un empujón para apartarlo de la trayectoria de la bala, aunque

el mafioso ha salido corriendo. El jugador que interpreta a Sam declara que sale corriendo tras él, por lo que el DJ anuncia que se inicia una persecución y establece el inicio en 25 Niveles de Éxito (y en este caso metros) de diferencia entre ellos. La persecución empieza en una zona llena de gente, pero no tardarán en abrirse paso y salir a terreno abierto, por lo que el DJ decide no aplicar ningún modificador a la persecución. Además, decide que no pueden realizar acciones adicionales, pues el mafioso está corriendo con todas sus fuerzas (sumando su Rango de Movimiento x5 al Nivel de Éxito obtenido) para intentar huir. Al jugador que lleva a Sam le parece bien, pues su movimiento es mayor y cree que podrá atraparlo.

El DJ anuncia que empieza la persecución. En el primer control de Destreza, Sam saca un 18, al que suma + 30 por su movimiento, para un total de 48. El mafioso saca un 11, al que suma +25 por su movimiento y +25 que es la distancia inicial que el DJ ha declarado, lo que le da un Nivel de Éxito acumulado de 66. El DJ describe la huida del mafioso esquivando a la gente y luego corriendo al máximo, pero aun así parece que Sam va ganando terreno poco a poco.

En el segundo control de Destreza, Sam saca un 31, para un total de 61 al sumar su movimiento, lo que le da un Nivel de Éxito acumulado de 109. El mafioso saca un 6, y al sumarle 25 por su movimiento obtiene un Nivel de Éxito de 31 y un Nivel de Éxito acumulado de 97. El DJ describe cómo Sam acaba alcanzando al mafioso y le pregunta si quiere lanzarse sobre él, pues el Nivel de Éxito obtenido (31) le permite hacerlo al haber sacado más de lo requerido (25). Sam dice que sí, y la persecución se convierte en una pelea a puñetazos en la que Sam intentará dejar inconsciente como sea a su oponente para luego interrogarlo, pues cree que puede tener información que le servirá para encerrar al corredor de apuestas que está causando problemas a Álex.

EQUIPO

Revelations of a
Crooked Detective

TABLA DE AHORROS Y POSESIONES SEGUN PROFESION

Profesión	Ahorros iniciales	Poseiones iniciales	Sueldo mensual
Agente de la ley	2D10 x 500	2D10 x 2000	2000
Abogado	3D10 x 500	2D10 x 2500	3000
Alienista	1D10 x 500	2D10 x 1500	2000
Arqueólogo	1D10 x 500	2D10 x 1500	1500
Artista	1D10 x 200	2D10 x 1000	3D10 x 100
Atleta	1D10 x 500	2D10 x 1500	2000
Aviador	2D10 x 500	3D10 x 1500	4000
Científico	1D10 x 500	2D10 x 2500	3000
Criminal	2D10 x 500	2D10 x 2000	2500
Detective privado	1D10 x 500	2D10 x 1000	1000
Dilettante	2D10 x 1000	2D10 x 5000	5000
Diplomático	2D10 x 1000	2D10 x 4000	5000
Escritor	2D10 x 200	3D10 x 1000	3D10 x 100
Espía	2D10 x 1000	2D10 x 4000	5000
Explorador	2D10 x 500	3D10 x 1500	4000
Gran cazador blanco	4D10 x 500	2D10 x 2500	2000
Marino	1D10 x 500	2D10 x 1000	1000
Médico	1D10 x 500	2D10 x 2500	3000
Miembro del clero	1D10 x 500	2D10 x 1500	1000
Policía	1D10 x 500	2D10 x 1500	1000
Político	3D10 x 1000	2D10 x 4000	8000
Profesor	1D10 x 500	2D10 x 1500	1000
Reportero	2D10 x 200	3D10 x 1000	1500
Sheriff	1D10 x 500	2D10 x 2000	1500
Soldado	1D10 x 500	2D10 x 1000	1000



En este capítulo se detalla una gran cantidad de equipo diverso que nuestros personajes podrán adquirir, incluyendo armas y material básico para iniciar sus investigaciones. También ofrecemos información histórica útil para emplazar nuestras aventuras en su contexto de manera adecuada y realista.

Hardboiled es un juego que cubre muchas épocas, pero pensamos que no es necesario un sistema complejo para representar adecuadamente los precios y los cambios del coste de la vida, sino que funciona mejor mantener un único sistema de precios independientemente del año en el que se juegue, ya que facilita la labor del Director de Juego, y permite que los jugadores sepan tras un par de partidas lo que implica tener una cantidad de dinero u otra.

DINERO INICIAL Y SUELDO

El dinero que tiene un personaje de Hardboiled se genera aleatoriamente y depende de su profesión. En la *Tabla de ahorros y posesiones según profesión* se indica la tirada que hay que hacer para generar los ahorros iniciales (la cantidad de dinero que tiene ahorrado el personaje al empezar la partida) y el dinero que tiene el personaje para adquirir sus posesiones iniciales (una cantidad para gastar en todo lo que tiene en ese momento, incluyendo su residencia, de tenerla). La columna de sueldo mensual indica lo que cobra el personaje si dedica 8 horas al día durante 6 días a la semana a su profesión; cosa que difícilmente puede hacer durante una partida, pero que probablemente será útil tener a mano si transcurre tiempo entre partidas.

COSTE DE LA VIDA

ROPA

<i>Ropa de hombre</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Ropa de mujer</i>	<i>Coste (\$)</i>
TRAJE DE ALTA CALIDAD	75	VESTIDO DE ALTA CALIDAD	90
TRAJE DE CALIDAD MEDIA	30	VESTIDO DE CALIDAD MEDIA	40
TRAJE DE BAJA CALIDAD	10	VESTIDO DE BAJA CALIDAD	15
ABRIGO DE PIEL	50	ABRIGO DE PIEL DE ALTA CALIDAD	200
ABRIGO DE LANA	20	ABRIGO DE PIEL	60
ZAPATOS ELEGANTES	7	JERSEY DE LANA	20
ZAPATOS	4	ZAPATOS ELEGANTES	10
CAMISA ELEGANTE	2	ZAPATOS	5
CAMISETA	1	CAMISA ELEGANTE	3
SOMBRERO ELEGANTE	20	CAMISETA	1,5
SOMBRERO	2	SOMBRERO ELEGANTE	25
CORBATA ELEGANTE	5	SOMBRERO	3
CORBATA	2	MEDIAS	0,75
PAJARITA	1	CORSÉ	5
TIRANTES	2	COMBINACIÓN	2
CALCETINES	0,5	BOLSO DE MANO	3

COMUNICACIÓN

<i>Telegramas</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Correo</i>	<i>Coste (\$)</i>
POR 10 PALABRAS	1	HASTA 0,5 KG	0,5
POR CADA PALABRA ADICIONAL	0,1	DE 0,51 KG A 1 KG	1
SI EL ENVÍO ES INTERNACIONAL	+3	SI EL ENVÍO ES INTERNACIONAL	+2,5

ALOJAMIENTO Y COMIDA

<i>Alojamiento (por noche)</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Comida</i>	<i>Coste (\$)</i>
HOTEL DE 5 ESTRELLAS	50	DESAYUNO	1
HOTEL DE 4 ESTRELLAS	40	COMIDA EN RESTAURANTE ELEGANTE	10
HOTEL DE 3 ESTRELLAS	30	COMIDA EN RESTAURANTE	5
HOTEL DE 2 ESTRELLAS	20	COMIDA EN BAR	2
HOTEL DE 1 ESTRELLA	10	CERVEZA O VINO	0,6
MOTEL	25	COPA DE ALCOHOL (BOTELLA X20)	1

TRANSPORTE

<i>Autobús</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Tren</i>	<i>Coste (\$)</i>
VIAJE DE MENOS DE 50 KM	5	VIAJE DE MENOS DE 50 KM	7,5
VIAJE ENTRE 50 KM Y 100 KM	10	VIAJE ENTRE 50 KM Y 100 KM	15
VIAJE DE MÁS DE 100 KM	20	VIAJE DE MÁS DE 100 KM	30

<i>Avión</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Barco (por 1500 km)</i>	<i>Coste (\$)</i>
VUELO DE MENOS DE 100 KM	50	PRIMERA CLASE	400
VUELO ENTRE 100 KM Y 500 KM	150	SEGUNDA CLASE	250
POR CADA 100 KM ADICIONALES	+20	TERCERA CLASE	100

CASAS Y ALQUILERES

<i>Casa</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Notas</i>
CASA EN EL CAMPO	55000	6 HABITACIONES, COMEDOR, SALÓN, COCINA, DESPENSA Y 2 BAÑOS, MÁS UN TERRENO A SU ALREDEDOR.
CASA GRANDE EN SUBURBIO	40000	6 HABITACIONES, COMEDOR, SALÓN, COCINA, DESPENSA Y 2 BAÑOS.
CASA MEDIA EN SUBURBIO	30000	4 HABITACIONES, COMEDOR, SALÓN, COCINA, DESPENSA Y 2 BAÑOS.
CASA GRANDE EN CIUDAD	33000	5 HABITACIONES, COMEDOR, SALÓN, COCINA, DESPENSA Y 2 BAÑOS.
CASA MEDIA EN CIUDAD	21000	2 HABITACIONES, SALÓN/COMEDOR, COCINA Y BAÑO.
CASA PEQUEÑA EN CIUDAD	15000	1 HABITACIÓN / SALÓN, COCINA Y BAÑO.

<i>Alquiler</i>	<i>Coste a la semana (\$)</i>	<i>Coste al mes (\$)</i>	<i>Coste al año (\$)</i>
ALQUILER DE UNA CASA DE CAMPO	150	500	5000
ALQUILER DE UNA CASA GRANDE EN SUBURBIO	160	500	5000
ALQUILER DE UNA CASA MEDIA EN SUBURBIO	125	400	4000
ALQUILER DE UNA CASA GRANDE EN CIUDAD	200	600	6000
ALQUILER DE UNA CASA MEDIA EN CIUDAD	125	400	4000
ALQUILER DE UNA CASA PEQUEÑA EN CIUDAD	75	200	2000



TABLAS DE EQUIPO

En las siguientes tablas se enumeran objetos de todo tipo con los que equipar a nuestros investigadores. En ellas aparece reflejado el coste en dólares (\$) de cada artículo, así como su peso. De igual modo, en el caso de las armas aparece el daño que provocan, su alcance y la cantidad de proyectiles equipados, así como algún otro dato adicional.

EQUIPO GENERAL

<i>Equipo</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Notas</i>
ANTORCHAS	0,5	0,5	DURA 2 HORAS E ILUMINA HASTA 12 METROS.
BAÚL / COFRE	25	35	AGUANTA 100 PUNTOS DE DAÑO ANTES DE SER DESTRUIDA. LLEVA UNA CERRADURA DE BAJA CALIDAD (INCLUIDA EN EL PRECIO).
BENGALA	0,1	0,5	ILUMINA 5 METROS DE RADIO DURANTE MEDIA HORA.
BINOCULARES	1	10	PERMITE DISTINGUIR OBJETOS HASTA 1 KM.
BINOCULARES MODERNOS (1970)	0,6	30	PERMITE DISTINGUIR OBJETOS HASTA 1,5 KM.
BOMBONAS DE OXÍGENO	8	15	TIENEN OXÍGENO PARA 1 HORA.
BOTAS PARA NIEVE	4	10	PERMITEN MOVERSE POR LA NIEVE CON FACILIDAD. NO LLEVARLAS PUESTAS EN LA NIEVE REDUCE EL RANGO DE MOVIMIENTO A LA MITAD; SI SE LLEVAN SE REDUCE EL RANGO DE MOVIMIENTO EN 1.
BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS	4	20	PERMITE REALIZAR CONTROLES DE CIENCIA NATURAL A PERSONAJES CON LA DOTE INVESTIGATIVA MEDICINA PARA CURAR 2D10+5 EN LUGAR DE 1D10+5.
BRÚJULA	0,2	2,5	PERMITE SABER DÓNDE ESTÁ EL NORTE Y PROPORCIONA UN +20% A CONTROLES DE SUPERVIVENCIA REALIZADOS PARA ORIENTARSE.
CAJA FUERTE GRANDE	70	100	AGUANTA 100 PUNTOS DE DAÑO ANTES DE SER DESTRUIDA. LLEVA UNA CERRADURA DE COMBINACIÓN (INCLUIDA EN EL PRECIO).
CAJA FUERTE PEQUEÑA	35	50	AGUANTA 50 PUNTOS DE DAÑO ANTES DE SER DESTRUIDA. LLEVA UNA CERRADURA DE COMBINACIÓN (INCLUIDA EN EL PRECIO).
CAMISA DE FUERZA	1,5	10	
CANTIMPLORA	0,5/1,5 (llena)	1	PUEDE LLEVAR UN LITRO DE LÍQUIDO.
CERILLAS	0,1	5	PERMITEN ENCENDER FUEGOS EN 30 SEGUNDOS (SI SE TIENEN HIERBAS O MADERAS SECAS). VAN EN CAJAS DE 10 UNIDADES.
CERRADURA DE ALTA CALIDAD	3	18	IMPONE -20% A CONTROLES DE INFILTRACIÓN (SI NO SE TIENE LA DOTE INVESTIGATIVA CERRAJERÍA).
CERRADURA DE BAJA CALIDAD	2	6	
CERRADURA DE CALIDAD MEDIA	3	12	IMPONE -10% A CONTROLES DE INFILTRACIÓN (SI NO SE TIENE LA DOTE INVESTIGATIVA CERRAJERÍA).

<i>Equipo</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Notas</i>
CERRADURA DE COMBINACIÓN	5	60	IMPONE -30% A CONTROLES DE INFILTRACIÓN Y OBLIGA A REALIZAR TIRADA AUNQUE SE TENGA LA DOTE INVESTIGATIVA CERRAJERÍA.
CHALECO SALVAVIDAS	0.7	4.5	PROPORCIONA +10% A CONTROLES DE VIGOR PARA MANTENERSE A FLOTE O PROPORCIONA UN +20% A CONTROLES DE VIGOR PARA NADAR.
CONTADOR GEIGER (1928)	1.2	100	MIDE LA RADIOACTIVIDAD DE UN OBJETO O LUGAR EN UN CONO DE 2 METROS Y UN ÁNGULO DE 90 GRADOS.
CONTADOR GEIGER (1947)	0.8	100	MIDE LA RADIOACTIVIDAD DE UN OBJETO O LUGAR EN UN CONO DE 5 METROS Y UN ÁNGULO DE 90 GRADOS.
CUERDA	3	6	10 METROS. PUEDE SOPORTAR HASTA 600 KG DE PESO. PROPORCIONA +10% EN LOS CONTROLES DE VIGOR PARA ESCALAR.
CUERDA SINTÉTICA	1.5	5	10 METROS. PUEDE SOPORTAR HASTA 1 TONELADA DE PESO. PROPORCIONA +10% EN LOS CONTROLES DE VIGOR PARA ESCALAR.
CÁMARA DE VÍDEO DOMÉSTICA (1980)	2	100	GRABA EN CINTAS MAGNÉTICAS DE 30 MINUTOS (3\$) o 60 MINUTOS (6 \$).
CÁMARA ENG PROFESIONAL (1980)	5	300	GRABA EN CINTAS MAGNÉTICAS DE 60 MINUTOS (10\$) o 120 MINUTOS (18 \$) DE MUCHA MÁS CALIDAD QUE LAS DE VÍDEO DOMÉSTICA.
CÁMARA FOTOGRAFICA DE PLACAS	6	100	1 IMAGEN POR PLACA. CADA PLACA Y LOS PRODUCTOS QUÍMICOS NECESARIOS CUESTAN 1 \$.
CÁMARA FOTOGRAFICA ESPÍA	0.5	120	SE PUEDEN ENCONTRAR OCULTAS DENTRO DE OTROS OBJETOS (DOBLE COSTE), O COMO CÁMARAS PROPIAMENTE DICHAS. +20% A OCULTAR. DEPENDIENDO DE LA ÉPOCA PODRÁ HACER UNA SOLA FOTOGRAFÍA (1886 - 1907), MUY POCAS FOTOGRAFÍAS (1907-1940), O TENER LA MISMA CAPACIDAD QUE LOS CARRETES DE LA ÉPOCA, E INCLUSO MÁS.
CÁMARA FOTOGRAFICA RÉFLEX (1935)	1.5	80	CADA CARRETE (36 IMÁGENES) CUESTA 2 \$ (REVELADO INCLUIDO).
DETECTOR DE APARATOS ESPÍA	1	50	PERMITE DETECTAR DISPOSITIVOS DE ESCUCHA, PERO REQUIERE NO ESTAR A MÁS DE MEDIO METRO DEL DISPOSITIVO.
DETECTOR DE APARATOS ESPÍA (1970)	0.7	80	PERMITE DETECTAR DISPOSITIVOS DE ESCUCHA Y DISPOSITIVOS DE ESCUCHA TELEFÓNICA, PERO REQUIERE NO ESTAR A MÁS DE 2 METROS DEL DISPOSITIVO.
DETECTOR DE METALES	3	10	DETECTA METALES HASTA 4 METROS BAJO TIERRA, O 7 METROS A PARTIR DE 1960.
DETECTORES QUÍMICOS EN PAPEL	0.5	5	PAPELES CON UNA CAPA DE POLVOS QUE CAMBIAN DE COLOR ANTE LA PRESENCIA DE CIERTOS QUÍMICOS.
DISPOSITIVO DE ESCUCHA (1945)	2	20	PERMITE ESCUCHAR CONVERSACIONES QUE SUCEDAN EN LA HABITACIÓN EN LA QUE SE INSTALE, TRANSMITIENDO LA SEÑAL HASTA 500 M.
DISPOSITIVO DE ESCUCHA TELEFÓNICA	2	25	PERMITE ESCUCHAR CONVERSACIONES TELEFÓNICAS HECHAS A TRAVÉS DEL TELÉFONO EN EL QUE SE INSTALE, TRANSMITIENDO LA SEÑAL HASTA 500 M.
EQUIPO DE DISFRAZ	12	15	PERMITE ALTERAR LA APARIENCIA HASTA 10 VECES.
EQUIPO DE ESCALADA	30	40	CONTIENE UN ARNÉS DE ESCALADA Y RÁPEL, 100 METROS DE CUERDA, FASTENERS, MARTILLO Y PIQUETAS, ETC. PROPORCIONA +20% EN LOS CONTROLES DE VIGOR PARA ESCALAR.



<i>Equipo</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Notas</i>
EQUIPO DE ESCALADA MODERNO (1975)	20	60	CONTIENE UN ARNÉS DE ESCALADA Y RÁPEL, UN ASCENDEDOR, 100 METROS DE CUERDA, SUJECIONES, MARTILLO Y PIQUETAS, UN GARFIO DE ESCALADA, ETC. PROPORCIONA +30% EN LOS CONTROLES DE VIGOR PARA ESCALAR.
EQUIPO DE FALSIFICACIÓN	20	250	PERMITE HACER TIRADAS DE DELITO PARA FALSIFICAR HASTA 20 DOCUMENTOS. COMPRAR MATERIAL PARA OTROS 20 DOCUMENTOS CUESTA 10\$.
ESPOSAS	0,8	15	REDUCE EL RANGO DE MOVIMIENTO A LA MITAD SI SE COLOCAN EN LOS PIES. -30% A CUALQUIER ACCIÓN QUE REQUIERA USAR LAS MANOS SI SE COLOCAN EN ESTAS. INCLUYE UNA CERRADURA DE BAJA CALIDAD.
ESQUÍ	6	20	PERMITEN MOVERSE POR LA NIEVE CON FACILIDAD. NO LLEVARLOS PUESTOS EN LA NIEVE REDUCE EL RANGO DE MOVIMIENTO A LA MITAD. SI EL TERRENO LO PERMITE, UN CONTROL DE DESTREZA PUEDE PERMITIR MOVERSE CON GRAN RAPIDEZ, A ELECCIÓN DEL DJ.
FLOTADOR	0,5	1,5	PROPORCIONA +10% A CONTROLES DE VIGOR PARA MANTENERSE A FLOTE O A CONTROLES DE VIGOR PARA NADAR.
GANZÚAS	0,5	10	SI NO SE ES CERRAJERO, SU POSESIÓN ES ILEGAL.
GRILLETES	2,8	6	REDUCE EL RANGO DE MOVIMIENTO A LA MITAD SI SE COLOCAN EN LOS PIES. -20% A CUALQUIER ACCIÓN QUE REQUIERA USAR LAS MANOS SI SE COLOCAN EN ESTAS. LLEVAN UNA CERRADURA DE BAJA CALIDAD.
KIT DE RECOGIDA DE PRUEBAS	1	5	PERMITE RECOGER PRUEBAS SIN CONTAMINARLAS.
LINTERNAS	0,5	2,5	ILUMINA UN CONO DE 50 METROS DE LADO EN UN ÁNGULO DE 90° O UN CONO DE 85 METROS EN UN ÁNGULO DE 45°. DURA 20 HORAS.
LONA DE PLÁSTICO	0,2	2	LONA DE PLÁSTICO DE 1 METRO CUADRADO CON CREMALLERA LATERAL PARA SER PLEGADA Y CON AGUJEROS REMACHADOS EN LOS LADOS POR LOS QUE PASAR CUERDAS.
LÁMPARA DE ACEITE CUBIERTA	1	2,5	DURA 40 HORAS E ILUMINA HASTA 3 METROS. CUESTA 1 \$ RELLENARLA DE ACEITE. NO SE VACÍA AL VOLCARSE.
MATERIAL DE COCINA	2	3	CUBIERTOS, PLATOS, UNA SARTÉN Y CAZO DISEÑADOS PARA OCUPAR POCO ESPACIO Y LLEVARLOS DE VIAJE.
MATERIAL DE PESCA	2	10	
MECHERO	0,1	0,1	PERMITEN ENCENDER FUEGOS SI SE TIENEN HIERBAS O MADERAS SECAS SIN REALIZAR TIRADAS DE SUPERVIVENCIA. FUNCIONA CON RECARGAS DE GAS O GASOLINA QUE PERMITEN 200 USOS.
MECHERO DE CORDEL	0,1	0,2	PERMITEN ENCENDER FUEGOS EN 1 MINUTO (SI SE TIENEN HIERBAS O MADERAS SECAS).
MICRÓFONO PARABÓLICO	1,2	45	PERMITE ESCUCHAR CONVERSACIONES HASTA A 100 METROS SIEMPRE QUE NO HAYA NADA ENTRE EL APARATO Y LA CONVERSACIÓN.
MOCHILA	1	2	PERMITE CARGAR HASTA 20 KILOS.

<i>Equipo</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Notas</i>
NAVAJA DE AFEITAR	0,1	1,5	
NAVAJA MULTIUSOS	0,1	3	
PALANCA	2	1	
PARACAÍDAS	5	450	
PICO Y PALA	3	2	
RADIO CB (1945)	3	20	ALCANCE 10 KM O COBERTURA METROPOLITANA CON REPETIDORES.
RADIO MILITAR (1940)	10	250	ALCANCE 100 KM O EL ALCANCE DE REPETIDORES QUE SE INSTALEN.
RED	3	2	PERMITE APRESAR AL OBJETIVO USANDO LA MISMA MECÁNICA, PERO PERMITIENDO CREAR TRAMPAS CON EL LA O LANZARLA CON ALCANCE ½.
RELOJ	0,1	15	
SACO DE DORMIR	4,5	8	
SOPLETE	1,5	10	USA BOTES DE GAS QUE DURAN 4 HORAS DE USO CONTINUO Y CADA BOTE DE GAS CUESTA 20 \$.
TABLETAS PURIFICADORAS	0,3	5	PURIFICA 1 LITRO POR TABLETA. SE VENDE EN CAJAS DE 10 TABLETAS.
TIENDA DE CAMPAÑA	18	15	EN ESTA TIENDA CABEN 2 PERSONAS. PARA TIENDAS MÁS GRANDES, AÑADIR 5 KILOS Y 10 \$ POR CADA PERSONA ADICIONAL.
TINTA INVISIBLE	0,5	5	BOTE DE TINTA Y UNA PLUMA.
VELAS	0,1	0,1	DURA 12 HORAS E ILUMINA HASTA 2 METROS.
YESCA Y PEDERNAL	0,1	0,5	PERMITE ENCENDER UN FUEGO (SI SE TIENEN HIERBAS O MADERAS SECAS) EN UN MINUTO.

ARMAS BLANCAS DE MANO

<i>Arma</i>	<i>Daño</i>	<i>Coste (\$)</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Notas</i>
ARMA IMPROVISADA PEQUEÑA	+2	-	Varia	UN CENICERO DE METAL, UNA PIEDRA, UN VASO DE CRISTAL, UN CUCHILLO DE COCINA O UN TENEDOR.
ARMA IMPROVISADA MEDIANA	+5	-	Varia	UN ROLLO DE COCINA, UNA PATA DE SILLA, UNA BOTELLA DE CRISTAL, UN DESTORNILLADOR.
BASTÓN-ESTOQUE	2d10	6	6	EL BASTÓN POR SÍ MISMO HACE 1d10+3 DE DAÑO.
BASTÓN DE PASEO	1d10+2	0,5	4	
BATE DE BÉISBOL	2d10+4	2	2	
CUCHILLO O DAGA	1d10	0,2	0,2	+10% A OCULTAR SI ES PLEGABLE (+0,3 AL COSTE).
CUCHILLO BOWIE (1830)	1d10+5	3	3	
CUCHILLO SERRADO (1880)	2d10	1	1	
ESCUDO RODELA	1	2	1,5	+10% A PELEAR PARA PARAR ATAQUES.
ESCUDO PEQUEÑO	1	3	2	+20% A PELEAR PARA PARAR ATAQUES.
ESTILETE ITALIANO	1d10+3	0,5	0,2	NAVAJA AUTOMÁTICA QUE SE ABRE DE GOLPE.



Arma	Daño	Coste (\$)	Peso (kg)	Notas
HACHA	2d10	0,5	0,5	
HOZ	1d10	0,4	0,4	
KATANA	3d10	50	6,5	EL PRECIO ES DEBIDO A QUE SE TRATA DE UN ARMA EXÓTICA QUE DEBE SER IMPORTADA.
LANZA CORTA	2d10	1	0,5	
LÁTIGO	1d10	1,25	1,25	
MACHETE	2d10	3,5	3,5	
PORRA	2d10	1	0,4	
PUÑO AMERICANO	+2	0,5	0,5	+10% PARA OCULTARLA.
SABLE	3d10	5,5	5	
SABLE DE CABALLERÍA	3d10	10	5	
SAI	1d10	25	0,6	EL PRECIO ES DEBIDO A QUE SE TRATA DE UN ARMA EXÓTICA QUE DEBE SER IMPORTADA.

ARMAS BLANCAS A DOS MANOS

Arma	Daño	Coste (\$)	Peso (kg)	Notas
ARMA IMPROVISADA GRANDE	1d10+5	-	Varia	UNA PATA DE MESA, UNA TUBERÍA METÁLICA, UNA SILLA, UNA CADENA GRUESA.
BASTÓN	2d10	0,2	1,5	+20% A PELEAR PARA PARAR ATAQUES.
BAYONETA	2d10	0,3	0,2	PUEDEN USARSE COMO CUCHILLO SI NO SE ENGARZA EN UN ARMA.
HORCA	3d10	2	2	PUEDEN ATACAR A ENEMIGOS QUE ESTÁN A 2 METROS.
LANZA	2d10	2	1	PUEDEN ATACAR A ENEMIGOS QUE ESTÁN A 2 METROS.
LANZA CORTA	2d10	1	1,5	

REVÓLVERES

Colt Detective

El Colt Detective es un popular revólver de doble acción y cañón corto. Como su nombre sugiere, este modelo fue empleado profusamente como arma oculta por los detectives e inspectores de policía vestidos con ropa de paisano o como arma secundaria por policías uniformados, guardaespaldas e investigadores privados. El Colt Detective fue introducido en 1927, tratándose de uno de los primeros revólveres de cañón corto producidos con un marco moderno basculante. Fue diseñado para emplear el potente cartucho .38 Especial (9 x 29,5 mm) y dispone de un tambor para seis proyectiles.

Colt New Service

El New Service es un revólver de doble acción con tambor de seis cartuchos fabricado por Colt en gran número desde 1898 hasta 1940. Fue adoptado por las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos, que emplearon el calibre .45 Colt/.45 ACP, pasando a denominarse Model 1909/1917. Se trataba de un arma fiable y robusta que acabó fabricándose para acoger muy diversos calibres, como el .357 Magnum, el .38 Especial, .455 Webley o el .476 Webley. Dadas sus características, muchos departamentos de policía adoptarían este revólver como arma reglamentaria.

Colt Police Positive

Al destacar por su marco pequeño y compacto, este revólver de doble acción con un



COLT DETECTIVE



COLT NEW SERVICE



COLT POLICE POSITIVE



COLT SINGLE ACTION ARMY (PEACEMAKER)



ENFIELD NO. 2 MK I/II



FITZGERALD SPECIAL



NAGANT M1895

cilindro de seis cartuchos, bien en calibre .32 o .38, fue diseñado e introducido en 1907 por Colt principalmente para su venta a fuerzas del orden locales, estatales y federales.

El arma gozó de gran popularidad y fue empleada por numerosos cuerpos de policía. Quizás el más notorio usuario no fue otro que el infame Al Capone, que siempre llevaba consigo un Police Positive con acabado de níquel de calibre .38 con empuñaduras de madera de nogal y un cañón de 4 pulgadas.

Colt Single Action Army (Peacemaker)

El Colt Single Action Army, también conocido como Peacemaker (Pacificador), Colt M1873 o Colt .45 es el revólver por antonomasia, el más popular y reconocido. Se trata de un revólver de acción simple con un cilindro giratorio para seis cartuchos metálicos del calibre Colt .45. Fue diseñado especialmente para adaptarse a las exigencias del Ejército de los Estados Unidos, siendo adoptado como el revólver estándar militar, en servicio hasta 1892.

El Colt SAA se ha fabricado en más de 30 calibres diferentes y diversas longitudes de cañón. Su aspecto general se ha mantenido constante desde 1873. Su dureza y calidad son legendarias.

El revólver Colt Single Action Army sustituyó al Colt 1860 de percusión, con gran aceptación entre agentes de la ley y delincuentes, dadas sus excelentes características y probada fiabilidad. Para 1874 ya se habían fabricado cerca de 16.000 unidades de este popular modelo en su calibre original, el llamado .45 Colt.

Enfield No. 2 Mk I/II

El Enfield No. 2 era un revólver británico de doble acción única que empleaba el cartucho .38/200 (9,2 mm), fabricado desde 1932 hasta 1957. Fue el arma auxiliar estándar británica y de la Commonwealth en la Segunda Guerra Mundial, junto al Webley Mk IV y los S&W Victory Model calibrados para el mismo cartucho.

El Enfield era un arma robusta y fiable, aunque muchos soldados se quejaban de su falta de pegada, es decir, del poder de parada del calibre .38/200.

FitzGerald Special

El FitzGerald Special, también conocido como Fitz Special o Fitz Colt, es un revólver compacto especialmente modificado para facilitar su ocultación. El concepto fue desarrollado por John Henry Fitzgerald, un empleado de Colt de 1918 a 1944.

Estos revólveres modificados destacaban por su cañón acortado a dos pulgadas, culata redondeada y la eliminación de la mitad delantera del guardamonte y parte del resalte del martillo percutor. De esta manera, el arma se puede extraer rápidamente con poco riesgo de que se enganche en la ropa. El guardamonte modificado facilita el tiro rápido instintivo, incluso para tiradores con dedos gruesos o guantes. El propio Fitzgerald construiría muchos Fitz Special bajo encargo, la mayoría empleando el calibre .38 Especial. Muchos de sus clientes eran agentes de policía o detectives.



Lebel Mle 1892

El revólver Modelo 1892 (también conocido como revólver Lebel o 8mm St. Etienne) fue un arma de servicio francesa producida por Manufacture d'Armes de Saint-Étienne como reemplazo para el revólver MAS 1873. Fue el arma estándar de los oficiales en el ejército francés durante la Primera Guerra Mundial, y más tarde la policía francesa adoptaría el arma hasta mediados los años 60. El Lebel estaba bien acabado con materiales de calidad, aunque su calibre era más pequeño que el de muchos otros revólveres militares del período, incluyendo el revólver Webley y su predecesor, el revólver MAS 1873.

Nagant M1895

El revólver Nagant M1895 es un revólver de doble acción con un tambor para 7 cartuchos en calibre 7,62 Nagant, diseñado y producido por el industrial belga Léon Nagant para el Imperio Ruso, siendo también adoptado por la policía y el ejército de Suecia (el M1887 en calibre 7,5 mm), Noruega (el M1893), Polonia, Francia (en calibre 8 mm) y Grecia (el Peristrofon M1895).

El M1895 tiene un mecanismo que, mientras es amartillado, el tambor gira primero y luego es empujado hacia delante, cerrando así el espacio entre el tambor y el cañón. El cartucho, también característico, juega un importante papel en sellar y evitar los escapes de gases del arma. La bala se encuentra totalmente dentro del casquillo y este tiene un diámetro ligeramente reducido en la boca. El cañón presenta una sección cónica en la parte posterior, la cual acepta la boca del cartucho y así completa el sello de gases. Al sellarse el espacio, la velocidad de la bala se incrementa entre 15 y 45 metros por segundo. Por todo ello, los revólveres Nagant debían cargarse cartucho por cartucho a través de una portilla de recarga, lo cual implicaba la extracción manual de cada cartucho disparado, haciendo que la recarga fuese lenta y laboriosa.

El sistema de fuego cerrado permitía al revólver Nagant, poder ser equipado con un silenciador, cualidad que muy pocos revólveres de la época compartían. Durante la Segunda Guerra Mundial, un pequeño número de revólveres Nagant empleados

por las tropas rusas de reconocimiento y observación fueron equipados con un tipo de silenciador conocido como Bramit. La Checa, el NKVD y la KGB son conocidos por haber empleado el Nagant silenciado para asesinatos.

Smith & Wesson Model 10

El Smith & Wesson modelo 10 es un revólver de doble acción de seis cartuchos, normalmente de calibre .38 Especial. Durante su largo período de producción, desde 1899, ha estado disponible con longitudes de cañón de 2 pulgadas (51 mm), 3 pulgadas (76 mm), 4 pulgadas (100 mm), 5 en (130 mm) y 6 pulgadas (150 mm). Se han fabricado casi 6.000.000 revólveres de este tipo, convirtiéndolo en una de las armas más populares del siglo XX. Una rara versión del arma fue fabricada para acoger el potente cartucho .357 Magnum.

Smith & Wesson Model 27

Este reconocible modelo fue producido por primera vez en 1935 y muchas versiones del mismo se mantienen hoy día en producción. El revólver estaba disponible en varias longitudes de cañón y disponía además de miras ajustables. Sin duda, su característica más reseñable era el cartucho empleado, el poderoso .357 Magnum, aunque también podía acoger el .38 Especial en su tambor para 6 balas.

Smith & Wesson Model 1917

El M1917 era un revólver de seis cartuchos en calibre .45ACP adoptado por el Ejército de EE.UU en 1917 como complemento a la pistola M1911 durante la Primera Guerra Mundial. Posteriormente, pasó a ser empleado sobre todo por las tropas en retaguardia. Hubo dos variaciones del M1917, una hecha por Colt (una variante del Colt New Service recamarado para el calibre .45) y otra desarrollada por Smith & Wesson.

Trocaola British Army

Al inicio de la Primera Guerra Mundial, el fabricante de armas español Trocaola Aranzabal comenzaría a fabricar revólveres basándose en el diseño y mecanismo de revólver Smith & Wesson Russian. Durante la Gran Guerra, tanto el ejército británico como el francés tuvieron que enfrentarse a la endémica escasez de armas de mano para la tropa, y es por ello que ordenaron la compra



SMITH & WESSON MODEL 10



SMITH & WESSON MODEL 27



TROCAOLA BRITISH ARMY



WEBLEY MK IV



WEBLEY & SCOTT POLICE

de lotes del revólver Trocaola español, que se demostró como un arma fiable y duradera que empleaba el calibre .45 en su tambor de seis cartuchos y apertura vertical.

Webley Mk IV

El Webley fue un revólver británico. Aunque hoy en día ya solo es un arma de coleccionista, el Webley ha sido, en varios modelos, el arma auxiliar estándar de las Fuerzas Armadas del Reino Unido, del Imperio Británico y de los países de la Commonwealth desde 1887 hasta 1963.

El Webley es un revólver de apertura vertical con extracción automática; abrirlo para recargarlo acciona el extractor, que retira los casquillos disparados del tambor. El revólver de servicio Webley Mk I fue adoptado en 1887, pero fue una versión posterior de este, el Mk IV, que se hizo conocido durante la Guerras de los Bóers (1899-1902). El Mk VI, introducido en 1915 durante la Primera Guerra Mundial, es quizás el modelo más conocido.

Los revólveres de servicio Webley se encuentran entre los más potentes revólveres de apertura vertical fabricados y dispara el cartucho .455 Webley.

Webley-Fosbery

El Webley-Fosbery fue un inusual revólver automático accionado por retroceso diseñado por el teniente coronel George Vincent Fosbery y producido por la compañía Webley & Scott desde 1901 hasta 1924. El arma es fácilmente reconocible por las estrías en zig-zag del tambor, que podía acoger hasta 8 cartuchos del calibre .38, aunque también hubo una variante para el

calibre .45 ACP en un tambor especial que acomodaba seis cartuchos.

El Webley-Fosbery aparece en la novela El halcón maltés ligado al asesinato del socio de Sam Spade, el también detective Miles Archer.

Webley & Scott Police

Se trata de un revólver compacto británico de doble acción, especialmente fabricado para la Policía Metropolitana londinense, con un tambor de seis cartuchos calibre 7,65 mm.

PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS

Astra 400

La Astra 400 fue una pistola producida por la empresa española Astra, Unceta y Cía como un reemplazo para la pistola Campo Giro, que también empleaba el cartucho 9 mm largo, en un cargador de ocho balas. Fue el arma auxiliar estándar del Ejército Popular de la República durante la Guerra Civil española y también fue empleada por la Wehrmacht alemana en la Segunda Guerra Mundial. La Astra 400 es pesada en comparación con varias pistolas contemporáneas en servicio en aquel entonces, como la Tokarev TT-33, aunque es similar en peso y longitud a la Colt M1911. Fue diseñada para dispararse con seguridad, ya que era accionada por retroceso y no tenía mecanismos de acerrojado.

Astra 600

Esta pistola fue fabricada por la Astra, Unceta y Cía para los alemanes a partir de 1943 y empleaba el cartucho estándar de las armas cortas alemanas, el famoso 9 mm Parabellum. En total se produjeron unas 60.000



REVÓLVERES

<i>Modelo</i>	<i>Daño</i>	<i>Alcance</i>	<i>Munición</i>	<i>Coste</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
COLT DETECTIVE	3d10+2	8/80	6	525	0,6	1926, +10% OCULTAR
COLT NEW SERVICE	3d10+3	4/200	6	550	1,1	1909
COLT POLICE POSITIVE	3d10+3	5/100	6	500	1	1907
COLT SINGLE ACTION ARMY (PEACEMAKER)	3d10+5	4/100	6	600	1	1873
ENFIELD NO. 2 MK I	2d10+5	10/75	6	450	0,7	1927
FITZGERALD SPECIAL	3d10+2	10/50	6	425	0,7	1918
LEBEL MLE 1892	3d10+2	5/90	6	400	0,9	1892
NAGANT M1895	3d10+2	4/60	7	375	1	1895
SMITH & WESSON MODEL 10	3d10+4	5/175	6	300	1	1902
SMITH & WESSON MODEL 27	3d10+6	4/160	6	650	1,5	1927
SMITH & WESSON MODEL 1917	3d10+2	5/100	6	500	1,1	1917
TROCAOLA BRITISH ARMY	3d10+2	5/75	6	450	1	1915
WEBLEY MK III	3d10+2	4/40	6	450	0,9	1897
WEBLEY MK IV	3d10+3	5/50	6	400	1	1899
WEBLEY NO.1 MKVI	3d10+4	4/100	6	400	1,1	1915
WEBLEY-FOSBERY	2d10+6	3/100	8	350	1,4	1901
WEBLEY & SCOTT POLICE	3d10+2	10/50	6	350	0,7	1884

unidades, de las cuales algo más de 10.00 se entregaron a la Wehrmacht a través de la frontera franco española. Después de la Segunda Guerra Mundial, fue utilizada por la policía de Alemania Occidental; la Marina de Portugal también adoptó la Astra 600, además de Chile y otros países. El arma disponía de un cargador recto de ocho balas.

Beretta 1915

La 1915 fue, en propiedad, la primera pistola semiautomática fabricada por la casa italiana Beretta. Debido a la escasez de armamento, fue adoptada por el Ejército Italiano durante la Primera Guerra Mundial y se convirtió en un modelo muy popular. Tal es así que se mantuvo en servicio hasta la Segunda Guerra Mundial, cuando ya existían

otros modelos más modernos. Disponía de un cargador para ocho cartuchos. Esta pistola se fabricó en dos versiones, una primera más numerosa que empleaba el calibre 7,65 Browning, y una segunda recamarada para el 9 mm Parabellum.

Beretta 1935

La M1935 es una pistola semiautomática preparada para disparar munición del calibre 7,65 mm Browning. El arma está fabricada en acero al carbono con recubrimiento de plástico, y su diseño está inspirado en el de la célebre Walther PP alemana. La capacidad del cargador es de 8 balas. Una importante cantidad de estas armas fueron empleadas por la Wehrmacht durante la Segunda Guerra Mundial.



ASTRA 400



ASTRA 600



BERGMANN 1896



BERGMANN SIMPLEX



COLT 1911/1911 A1



COLT WOODSMAN

Bergmann 1896

La Bergmann 1896 fue una pistola semiautomática desarrollada por el diseñador alemán Louis Schmeisser y vendida por la compañía de Theodor Bergmann. Contemporánea de las pistolas Mauser C96 y Borchardt C-93, la Bergmann 1896 no alcanzó el mismo éxito, aunque demostró un buen diseño. El arma se fabricó en varias versiones y empleaba los calibres 5 mm Bergmann o el 6,5 mm Bergmann, en cargadores de 5 cartuchos.

Bergmann Simplex

La Simplex era un arma de fuego compacta introducida en el mercado por el fabricante Bergmann. Es considerada un desarrollo de la Bergmann Modelo 1896, tomando algunos elementos de la pistola Mars. Esta arma empleaba el cartucho de 8 mm Bergmann y podía usarse con cargadores de cinco proyectiles u ocho balas.

Colt 1911/1911 A1

La M1911 es una pistola semiautomática de acción simple, alimentada por cargador, operada por retroceso directo y que dispara el potente cartucho .45 ACP. Fue el arma auxiliar estándar del Ejército de los Estados Unidos desde 1911 y hasta 1985. Tuvo uso extendido en la Primera Guerra Mundial, en la Segunda Guerra Mundial, en la Guerra de Corea y en la Guerra de Vietnam. En 1924 se modificó discretamente su forma para facilitar su uso. Con esta nueva configuración permaneció en uso hasta 1985 y aún hoy en día se sigue empleando debido a su gran poder de detención.

La pistola M1911 fue diseñada por John Moses Browning, convirtiéndose en una de las mejores armas jamás fabricadas, destacando por su robustez y fiabilidad.

Colt Woodsman

La Colt Woodsman es una pistola semiautomática deportiva fabricada por la compañía Colt estadounidense de 1915 a 1977. Fue diseñada por John Moses Browning, y hacía uso de cartuchos del calibre .22 LR en un cargador de 10 balas. La Woodsman ha sido siempre un arma muy popular que ha aparecido en algunas novelas de Raymond Chandler, y en no pocas películas de género, como *Sérpico* o *La Huida*.

ČZ vz. 24

La pistola vz. 24 fue la pistola estándar del Ejército de Checo en el período de entreguerras. Era una versión mejorada de la Pistole vz. 22 bajo licencia de Mauser. Eslovaquia se apoderó de más de diez mil vz. 24 cuando declaró su independencia de Checoslovaquia en marzo de 1939. La vz. 24 fue sucedida en la producción por una versión más simplificada en calibre 7,65 mm, la vz. 27.

ČZ vz. 27

La CZ vz. 27 era una pistola semiautomática checoslovaca, basada en la pistola vz. 24, y calibrada para cartuchos 7,65 x 17 Browning. Es a menudo designada como Cz 27 según el esquema de nombres de la fábrica Ceska Zbrojovka para los productos comerciales de la posguerra. Sin embargo, la denominación correcta es vz. 27, abreviación del checo Vzoz 27, o Modelo 27.

La pistola CZ vz. 27 fue desarrollada alrededor de 1926 por el diseñador de armas checo Frantisek Myska en un intento de producir una versión simplificada de la pistola CZ vz. 24, pero calibrada para el cartucho menos potente 7,65 x 17 Browning (también conocido como .32 ACP) y adaptado para uso de la policía y de seguridad. Fue puesta en



producción en 1927, en la fábrica de armas Ceska Zbrojovka (CZ) en Praga. Hasta la aparición de la famosa pistola CZ 75, la CZ-27 fue una de las pistolas más reconocidas en Checoslovaquia, con más de 500.000 unidades producidas entre 1927 y 1951.

CZ vz. 45

La Vzor 45, conocida comúnmente como CZ 45, es una pistola semiautomática compacta preparada para disparar el cartucho calibre 6,35 Browning. Dado su tamaño reducido, es un arma ideal para ocultar discretamente.

FN M1900

La FN M1900 es una pistola semiautomática de acción simple, diseñada hacia 1896 por John Moses Browning y producida en Bélgica por la Fabrique Nationale d'Herstal a inicios del siglo XX. Fue la primera pistola producida en serie que empleaba una corredera. El arma hacía uso de un cargador de 8 balas del calibre 7,65 mm Browning.

El presidente estadounidense Theodore Roosevelt tenía una FN M1900 con cachas de madreperla que habitualmente portaba consigo y guardaba en el cajón de su mesita de noche. Eugen Schauman empleó una pistola M1900 (se desconoce su número de serie) para asesinar en 1904 al gobernador general de Finlandia de aquel entonces, Nikolai Bobrikov.

FN Modelo 1910

La FN Modelo 1910 era una pistola semiautomática accionada por retroceso, diseñada por John Moses Browning y fabricada por la Fabrique Nationale d'Herstal, Bélgica.

La FN Modelo 1910 supuso un cambio para Browning. Anteriormente, sus diseños eran fabricados tanto en Europa como en los Estados Unidos por la FN y Colt Firearms respectivamente. Ya que Colt no quiso producirla, Browning eligió patentar y fabricar su diseño solamente en Europa. Introducida en 1910, esta pistola empleaba una novedosa ubicación del muelle recuperador, que rodeaba al cañón. Esta ubicación se convirtió en el estándar de futuras armas, tales como la Walther PPK y la Makarov rusa. Incorporaba el mecanismo Browning estándar de aguja lanzada y un seguro accionado por presión en la empuñadura, junto con un seguro para el cargador y una palanca de asegurado externa (conocidos como el "seguro triple"), en un conjunto compacto. Esta arma se había desarrollado alrededor de dos tipos de munición, también diseñados por Browning, 9 x 17 Browning, también conocido como .380 ACP (cargador de 7 cartuchos) como 7,65 x 17 Browning o .32 ACP (cargador de 10 cartuchos), fue fabricada hasta 1983.

Una FN M1910 con el número de serie 19074 y de calibre 9 mm (las otras pistolas que fueron compradas para los miembros de la Mano Negra tenían los números de serie 19075, 19120 y 19126, respectivamente) fue la pistola empleada por Gavrilo Princip para asesinar al archiduque Francisco Fernando y su esposa en Sarajevo el 28 de junio de 1914, provocando el inicio de la Primera Guerra Mundial. Varias fuentes anteriores erróneamente citaban a la pistola FN M1900 de 7,65 mm como el arma que usó Princip.



CZ vz. 24



CZ vz. 27



CZ vz. 45



FN M1900



FN MODELO 1910



FN MODELO 1922



FN BROWNING MODELO BABY



FROMMER 1912 "BABY"

FN Modelo 1922

Se trata de una evolución del modelo anterior, el 1910, fabricada por FN en Bélgica, bien para emplear el calibre 7,65 mm o el más potente 9 x 17 mm Browning. El arma disponía de un cargador de ocho cartuchos. Una gran cantidad de unidades fueron empleadas por la Wehrmacht alemana durante la Segunda Guerra Mundial, y posteriormente por fuerzas policiales y militares de todo el mundo. La FN 1922 era considerada por el fabricante como un arma militar, y solo se puso a disposición de los clientes civiles bajo encargo y en números reducidos.

FN Model 1955

En 1955, Browning introdujo su pistola Modelo 1910/22 para el mercado americano con el nombre de Modelo 1955. Fabricada en Bélgica, la pistola era prácticamente idéntica al modelo europeo a excepción de las marcas y algunos cambios en la empuñadura.

FN Browning Modelo Baby

Esta pequeña pistola compacta semiautomática, también fue conocida como M1906, VP (Vest Pistol, o pistola de bolsillo), o modelo de Baby. El arma empleaba el pequeño cartucho calibre 6.35 x 16mm en un cargador de seis cartuchos. Destacaba por su tamaño compacto, característica que mejoraba ostensiblemente su ocultamiento.

FN Browning HP/GP-35

La Browning HP o GP-35 es una pistola semiautomática de acción simple. Está basada en un diseño iniciado por el inventor de armas de fuego estadounidense John Browning y completado por Dieudonne Saive de la Fabrique Nationale (FN) de Herstal, Bélgica. Browning falleció en 1926, varios años antes de que el diseño fuera finalizado. La Hi-Power es una de las pistolas militares más ampliamente utilizadas de todos los tiempos, habiendo sido usada por las fuerzas armadas de más de 50 países. Junto con la M1911, han sido los modelos más imitados de la historia.

El nombre GP-35 viene por las iniciales en francés, "Grande Puissance", es decir, "Gran Potencia", destacando por su cargador de 13 cartuchos de 9 mm Parabellum dispuestos en doble hilera, casi el doble que diseños contemporáneos como la Luger P08 o la Mauser 1910. La pistola también suele ser llamada HP (de "Hi-Power" o "High-Power") o

también P-35, que es la designación que recibió la Hi-Power cuando entró en servicio en 1935. También es conocida como BAP (Browning Automatic Pistol), especialmente en Irlanda. No obstante, el nombre más común es "Hi-Power", incluso en Bélgica.

Frommer 1912 "Baby"

Se trata de una versión compacta derivada del modelo 1912 Stop de la fábrica FEG, destinada a poder ser ocultada con facilidad, que usaba normalmente el pequeño calibre 6,35 mm en sus cargadores para 5 proyectiles.

Frommer 29

Esta pistola, diseñada por Rudolf Frommer y que hacía uso del cartucho de 9 mm Kurz (.380 ACP), apareció en 1929 y fue adoptada inmediatamente por el Ejército Húngaro. El cartucho Kurz de 9 x 17 mm fue adoptado como el 29M. Esta pistola también fue llevada por los pilotos de la Fuerza Aérea de Hungría.

Era un arma robusta y sencilla y, como pistola de servicio, más práctica y fiable que la Frommer Stop.

Frommer Fémáru 37M

La Frommer 37M, o FEG 37M, es una pistola semiautomática húngara basada en un diseño de Rudolf Frommer. En realidad es una mejora del anterior modelo fabricado por FEG, el Frommer 29. Se manufacturó en dos versiones, una más popular destinada a usar el calibre 9x17 mm, empleada por el Ejército Húngaro, y una segunda para el cartucho 7.65x17 mm. El cargador de esta arma podía alojar hasta 7 cartuchos.

Frommer 1912 "Stop"

La pequeña Frommer Stop es una pistola húngara fabricada por Fémáru-Fegyver és Gépgyár (FEG) en Budapest desde un diseño de Rudolf Frommer. El arma fue fabricada con diversas modificaciones desde 1912 hasta 1945 y fue empleada por las Fuerzas Armadas de Hungría. La Stop estaba preparada para disparar cartuchos del calibre 7,65 mm, aunque hubo versiones que usaban el 9 mm Kurz.

Glisenti Modelo 10

La Glisenti Modelo 1910 fue una pistola semiautomática de 9 mm producida por la empresa italiana Società Siderurgica Glisenti. Entró en producción en 1910 para reemplazar al envejecido revólver Bodeo Modelo 1889. Fue



ampliamente utilizada por el Regio Ejército en las dos guerras mundiales. Esta pistola tenía un mecanismo complejo y débil, por lo cual solamente podía emplear cartuchos de potencia reducida en comparación con otras pistolas del mismo calibre. Usaba un cartucho de 9 mm Glisenti en cargador para 7 balas.

Kolibri

Se trata de la pistola semiautomática más pequeña jamás producida, preparada para usar el pequeño cartucho Kolibri, de solo 2,7 mm. Es un arma más curiosa que útil, pues la capacidad de parada de su pequeño proyectil es casi nula.

Luger P-08 Parabellum

La Parabellum o Parabellum-Pistole, popularmente conocida como Luger, es una pistola semiautomática cuyo diseño fue patentado por Georg Luger en 1898 y fue producido por la fábrica alemana de armas Deutsche Waffen und Munitionsfabriken (DWM) a partir del año 1900. El diseño del sistema de Luger se basa en una anterior pistola de Hugo Borchardt, conocida como C-93. Luger rediseñó el sistema de Borchardt, logrando un conjunto de cerrojo y corredera mucho más pequeño. La primera pistola Parabellum fue adoptada por el Ejército Suizo en mayo de 1900. Posteriormente sería adoptada por el Ejército Alemán, con el código P-08, hasta que fue reemplazada por la Walther P-38, que empleaba la misma munición 9 x 19 Parabellum.

La P-08 podía usar un cargador estándar de ocho cartuchos o bien uno circular de gran capacidad con hasta 32 balas.

MAB modelo A

La MAB modelo A de 6,35 mm es una pistola de bolsillo fabricada en Francia, imitando el modelo FN 1906 de Browning. El arma emplea una bala de calibre 6,35 en un cargador con capacidad para 5 proyectiles.

MAB modelo D

La MAB modelo D es una pistola semiautomática producida por MAB (Manufactures d'Armes de Bayonne) de 1933 a 1963 (7,65 mm) y 1982 (9 mm); fue inspirada por la belga Browning 1910/22. Se desarrolló con la más pequeña MAB C, también de calibre 9 mm y

7,65 mm, con muchas piezas en común. Algunos ejemplos posteriores marcados MAB C son en realidad una combinación de una corredera y cañón de MAB C con armazón de MAB D; estas son oficialmente MAB C de empuñadura extendida, pero normalmente llamadas "MAB C/D", aunque no están marcadas. La MAB C era principalmente una pistola de bolsillo civil, mientras la más grande MAB D, que es la que nos interesa aquí, fue diseñada para uso policial y militar.

La MAB D fue utilizada por el Ejército Francés y su Policía Militar antes y después de la Segunda Guerra Mundial. Tras la ocupación alemana de Francia, la pistola fue aceptada para uso por el Ejército Alemán (Heer) durante la guerra. Estas pistolas suelen tener marcas de aceptación alemanas estampadas en el metal.

Después de la Segunda Guerra Mundial, siguió en servicio con el Ejército Francés en Indochina. En Francia, fue usada por varias agencias gubernamentales, incluyendo la policía local, la Gendarmerie, el departamento de aduanas, la Oficina Nacional de Bosques y el Banque de France. Las MAB D ahora son empleadas como armas excedentes para la policía francesa, que utilizaba revólveres antes del año 2000. En los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, la policía alemana también las utilizó. Al igual que otras armas francesas, también fueron usadas por la policía del protectorado francés del Reino de Marruecos.

Makarov PM

La Makarov PM es una pistola semiautomática diseñada a finales de los 40 por Nikolái Fyódorovich Makárov, siendo el arma auxiliar militar estándar del Ejército Soviético de 1951 en adelante. Se trata de un arma compacta, robusta, de sencillo manejo y fiable incluso en las condiciones más desfavorables. Emplea el cartucho 9 x 18 Makarov, en cargadores de ocho proyectiles. Es el arma preferida por los agentes del KGB.

Mannlicher M1901

La M1901 Mannlicher es una de las primeras pistolas semiautomáticas aparecidas, partiendo de un sencillo pero efectivo diseño. Cuando se introdujo comercialmente en 1901, fue calibrada para un cartucho de



fabricación especial denominado 7,63 mm Mannlicher, designado en Alemania como 7,65 mm Mannlicher. El cargador del arma podía acoger hasta ocho proyectiles.

MLE Modelo 1935 A

La conocida oficialmente como Pistolet Automatique modèle 1935A (pistola automática Modelo 1935a) o Modèle MLE 1935 A, es una arma semiautomática calibrada para el cartucho 7,65 mm Longue. Fue desarrollada por el suizo Charles Petter, ingeniero de la empresa francesa Société Alsacienne de Constructions Mécaniques (SACM) y utilizada por el Ejército Francés en varias guerras. La producción inicial comenzó en 1937, llegando a las tropas durante 1939, con un total de unas 10.700 pistolas construidas antes de la ocupación de la fábrica SACM en el verano de 1940 por las tropas nazis. Los alemanes continuaron la producción de la 1935A, ahora designada como Pistole 625, con cerca de 23.850 pistolas manufacturadas. Tras el fin de la ocupación alemana de Francia en 1944, SACM reanudó la producción de la 1935A para el Ejército Francés.

Mars Automatic Pistol

La pistola Mars, también conocida como Webley-Mars, fue desarrollada en 1900 por el inglés Hugh Gabbet-Fairfax, cuando

trabajaba para la empresa Mars Syndicate Limited, sita en Birmingham. Su fabricación cesó en 1907. El arma estaba disponible en una variedad de calibres, desde el 8,5 mm, pasando por el 9 mm y .45 y empleaba un inusual mecanismo de cerrojo giratorio. El arma podía alojar en su cargador 7 cartuchos en calibre 9 mm y 6 en calibre .45.

La Mars fue rechazada por los expertos militares como posible reemplazo para el revólver Webley & Scott, entonces en servicio en el Ejército Británico, debido al elevado retroceso, su considerable fogueo y la complejidad mecánica. Solo se fabricaron 80 unidades.

Mauser C-96

La Mauser C-96 es una renombrada pistola semiautomática de diseño muy reconocible. Fue producida desde 1896 hasta 1937 en Alemania, así como de forma modificada (bajo licencia o sin ella) en otros países, especialmente en China.

El desarrollo de la C-96 comenzó entre 1893 y 1894. La mayor parte de estos trabajos fueron realizados por los hermanos Federle, que trabajaban para la empresa Mauser. El diseño final apareció a principios de 1895, patentado por Paul Mauser. La producción comenzó en 1896. La C-96 había sido ofrecida al Ejército



Alemania, aunque fue rechazada. Esta arma se usó por primera vez durante la Guerra de los Bóer en Sudáfrica (1899-1902).

Las principales características que distinguen a la C-96 son el cargador interno situado delante del gatillo, el largo cañón, el culatín de madera que a la vez le sirve de funda y la empuñadura con forma del mango de una escoba, que le hizo ganarse el apodo de Broomhandle (mango de escoba) en los países angloparlantes. La Mauser C-96 puede considerarse una de las primeras armas cortas para defensa personal, ya que su largo cañón y potente cartucho le otorgaban un mayor alcance y mejor capacidad de penetración que la mayoría de las pistolas de la época.

Mauser 1914

La pistola Mauser 1914 tiene su origen en el modelo Mauser 1910 que empleaba el poco potente cartucho calibre 6,35 mm Browning. A la sazón, la Mauser 1914 sería diseñada para emplear el calibre 7,65 mm (con cargador para 8 cartuchos), convirtiéndose en un arma muy popular en la época, usada por agencias policiales durante la República de Weimar.

Mauser 1934

Básicamente idéntica al modelo 1914, esta pistola incorporaba solo unas pequeñas modificaciones en la empuñadura, con una curvatura más pronunciada para mejorar el agarre. El arma empleaba también el popular calibre 7,65 mm x 17 Browning, con un cargador de 8 cartuchos.

Nambu Baby

Se trata de una derivación del Tipo 14 original, con el cañón ligeramente acortado y un acabado más esmerado. Es una pistola más compacta que emplea cartuchos del calibre 7 mm Nambu y dispone de un cargador de aluminio. Se fabricaron muy pocas y están muy cotizadas.

Nambu Tipo 14

La Nambu Tipo 14 es una pistola semiautomática ampliamente utilizada por el Ejército Imperial Japonés y la Armada Imperial Japonesa antes y durante la Segunda Guerra Mundial.

Los orígenes de esta pistola se remontan a un diseño de Kijirō Nambu de 1902, Nambu fue un prolífico diseñador de armas. Aunque sus líneas tienen un ligero parecido con la Luger P08 alemana, no está basada en dicho diseño. La Luger emplea un mecanismo de retroceso con corredera interna articulada, mientras que la Nambu emplea un mecanismo de retroceso mediante resorte.

La Nambu 14 nunca fue oficialmente adoptada por las Fuerzas Armadas japonesas, ya que se esperaba que los oficiales compraran sus propias pistolas. La pistola estuvo disponible para los oficiales a través de la Asociación de Oficiales, donde la mayoría compraba su equipo. Fue la pistola más común de las Fuerzas Armadas japonesas, pero varios oficiales compraron pistolas occidentales más fiables.

La mayoría de las pistolas fueron producidas por el arsenal de Tokio, mientras que una pequeña cantidad fue producida por la Compañía de Gas y Electricidad de Tokio. La producción a gran escala empezó en 1906 y continuó hasta que fue reemplazada por la Tipo 14 en 1925. La producción de la Tipo 14 continuó hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945. La producción total ha sido estimada en menos de 200.000 pistolas para todas las variantes. La mayor parte de los registros de producción se perdieron durante la guerra.

Un arma tosca pero funcional, es considerada la mejor pistola japonesa de la Segunda Guerra Mundial. Pero dada la pobre calidad general de las pistolas japonesas de aquella época, es solamente un pequeño honor. Era inferior a la Colt M1911 estadounidense, al revólver Webley británico y a la Walther P38 alemana, siendo incluso tosca en comparación con la Tokarev TT-33 soviética.

Era seriamente defectuosa, tanto por su construcción como por la munición que utilizaba. La Nambu disparaba un débil cartucho de 8 mm, que era considerablemente menos potente que los cartuchos occidentales como el .45 ACP, el 7,62 x 25 Tokarev, el .455 Webley y el 9 x 19 Parabellum. El seguro era completamente inútil y los resortes del cargador eran débiles, por lo que muchas veces la alimentación del arma quedaba

interrumpida. En lo positivo, la Nambu era precisa y el poco retroceso de su cartucho de 8 mm aumentaba su precisión.

La Nambu fue retirada del servicio cuando Japón fue derrotado tras la Segunda Guerra Mundial. Muchas de estas pistolas fueron llevadas a casa como recuerdos por los soldados aliados al final de la guerra.

Nambu Tipo 94

La Nambu Tipo 94 es una pistola semiautomática también desarrollada por Kijirō Nambu para el Ejército Imperial Japonés. El prototipo final de la Tipo 94 fue probado y oficialmente adoptado por el Ejército Imperial Japonés a fines de 1934 (2594, según el calendario japonés) después de varios rediseños. El diseño de la Tipo 94 empezó en 1924 y entró en producción en 1935 tras repetidos rediseños. Se produjeron aproximadamente 71.000 pistolas antes del cese de su producción en 1945.

La Tipo 94 es considerada un arma mal diseñada, de mecanismo complejo. Esta pistola podía ser disparada involuntariamente antes que la recámara estuviese completamente cerrada, si la barra de transferencia en el lado del armazón era presionada al manipular incorrectamente la pistola. La calidad de la Tipo 94 se degradó durante el transcurso de su producción y las fabricadas en 1945 eran, de hecho, muy toscas. La Tipo 94 era popular entre los tanquistas y pilotos japoneses por su tamaño y peso.

Roth-Steyr M1907

La Roth-Steyr M1907, también conocida como Roth-Krnka M.7, fue una pistola semiautomática suministrada a la Caballería del Ejército Austrohúngaro durante la Primera Guerra Mundial. Fue la primera pistola semiautomática en ser adoptada por el ejército de una de las grandes potencias de la época. La pistola hacía uso de un cartucho específico de 8 mm, denominado 8 x 19 Roth Steyr, en cargadores de 10 proyectiles. Se produjeron aproximadamente 99.000 pistolas desde 1908 hasta 1914. Tras la disolución del Imperio Austrohúngaro, la Roth-Steyr M1907 fue empleada por Yugoslavia; y también, aunque en cantidades limitadas, por austríacos y húngaros durante la Segunda Guerra Mundial. Tras la Primera Guerra Mundial, Italia recibió una cierta cantidad de pistolas como reparación de guerra por parte del Imperio Austrohúngaro, las cuales fueron puestas en servicio por los soldados italianos durante la Segunda Guerra Mundial. También fueron empleadas en Checoslovaquia y Polonia.

Sauer Behorden

La Behorden es una pistola compacta semiautomática fabricada por Sauer. El arma utiliza cartuchos del calibre 7,65 mm en un cargador para ocho balas. Esta pistola fue usada por la policía prusiana y más adelante por fuerzas policiales nazis en Alemania, incluyendo la temida Gestapo.



NAMBU TIPO 94



ROTH-STEYR M1907



SAUER BEHORDEN



SAUER 38H



STECHKIN



TOKAREV TT-33



WALTHER MODELO 5



WALTHER MODELO 7



WALTHER MODELO 8



WALTHER MODELO 9



WALTHER P-38



WALTHER PP/PPK



Sauer 38H

La Sauer 38H es una pequeña pistola semiautomática fabricada en Alemania desde 1938 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial por J. P. Sauer & Sohn, que en aquel entonces tenía su sede en Suhl. La "H" del número del modelo indica que la pistola empleaba un martillo interno. El arma usaba el cartucho de 7,65 mm y disponía de un cargador para ocho proyectiles. La mayoría de estas pistolas fueron destinadas a diversas agencias policiales alemanas.

Stechkin

La pistola automática Stechkin fue originalmente calibrada para el cartucho 7,62 x 25 Tokarev, aunque sería posteriormente modificada para emplear el nuevo cartucho 9 x 18 Makarov, que era usado por la nueva pistola Makarov PM, ya que era evidente que este sería el nuevo cartucho estándar para las pistolas del Ejército Rojo. En 1951 fueron introducidas en servicio las pistolas Makarov y Stechkin, que reemplazaron a las viejas Tokarev TT-33.

Al contrario que la Makarov, la Stechkin podía disparar en modo automático, aunque es muy complicado controlar el arma en ráfagas largas sin acoplar el culatín del que dispone, que también puede servir como funda sólida para la pistola. Con todo, la Stechkin es un arma ampulosa, pesada y grande, con cargadores para 20 cartuchos.

Tokarev TT-33

La TT-33 es una pistola semiautomática desarrollada por Fiódor Tókarev como pistola de dotación en el Ejército Rojo, llamada a reemplazar al revólver Nagant M1895, en uso desde la época del Imperio Ruso.

Externamente, la TT-33 es muy similar a la pistola FN Modelo 1903 diseñada por John Browning, pero también emplea el sistema de retroceso corto y un sistema de martillo y gatillo muy similar al usado en la Colt 1911 A1. Los ingenieros soviéticos también le añadieron otras características, como rieles de acerrojado alrededor de toda la circunferencia del cañón (no solamente en su parte superior) y otras tantas que facilitaban la producción y mantenimiento de la pistola. Incluso se llegaron a incorporar al armazón los labios de alimentación que habitualmente

podemos encontrar en el cargador para así evitar daños y bloqueos en caso de introducirse un cargador deformado en la pistola.

La TT-33 está calibrada para el cartucho 7,62 x 25 Tokarev, que a su vez está basado en el 7,63 x 25 Mauser empleado en la pistola Mauser C-96. Debido a su capacidad de soportar las más duras condiciones, con una fiabilidad y robustez legendarias, una gran cantidad de pistolas Tokarev fueron producidas durante la Segunda Guerra Mundial y hasta bien entrados los años 50.

Vis Wz-35

La Vis WZ 35 es una pistola semiautomática de fabricación polaca para el calibre 9 x 19 mm, con un cargador de ocho balas. Esta arma comenzó a ser producida en la Fabryka Broni (Fábrica de Armas) en Radom en 1935, y fue adoptada como pistola estándar del Ejército Polaco un año después. Es considerada por muchos como una de las mejores armas de mano jamás producida, dada su fiabilidad y calidad.

Walther Modelo 5

Esta pistola semiautomática compacta gozó de gran popularidad en Alemania al tratarse de una arma compacta que se podía ocultar con facilidad, con un cargador para seis cartuchos del calibre 6,35 mm. Se mantuvo en producción desde 1915 a 1923.

Walther Modelo 7

Esta pistola semiautomática alemana está calibrada para usar cartuchos de 6,35 mm en su cargador para ocho balas. Se mantuvo escasamente un año en producción, durante 1917, hasta ser reemplazada por el Modelo 8.

Walther Modelo 8

El Modelo 8 de Walther vino a reemplazar al Modelo 7, fabricándose sin interrupción desde 1918 hasta 1940 también en calibre 6,35 mm, pues, a pesar de que estaba ya considerado un cartucho con escaso poder de parada, era tremendamente popular en la Europa de entreguerras.

Walther Modelo 9

Se trata de una pistola compacta alemana basada en el Modelo 8, aunque, a diferencia de su hermana mayor, emplea también calibre

el 6,35 mm en un cargador de 6 balas. Esta pistola fue fabricada desde 1921 hasta 1945.

Walther P-38

La Walther P-38 es una pistola calibre 9 mm que fue desarrollada por Walther como la pistola estándar de la Wehrmacht a inicios de la Segunda Guerra Mundial. La intención era reemplazar a la costosa Luger P08, cuyo cese de producción había sido programado para 1942. Es una de las mejores pistolas jamás fabricadas y emplea el cartucho Parabellum en sus cargadores de 8 proyectiles. Destaca sobremanera la calidad de sus componentes.

Walther PP/PPK

Los modelos PP y PPK son dos populares y fiables pistolas fabricadas por Walther desde 1935. Las diferencias entre el modelo PP y el PPK son nimias, siendo la pistola PPK (del alemán Polizeipistole Kriminalmodell, pistola

policíal modelo detective) una versión compacta del modelo hermano PP. Ambas pistolas ganaron gran notoriedad por su diseño, mecanismo fiable y tamaño reducido, característica que facilitaba su ocultación, virtud muy apreciada por detectives y oficiales de policía cuando iban de paisano.

El Modelo PPK pasaría a la posteridad como el arma empleada por el inolvidable personaje literario y cinematográfico de James Bond, el singular agente secreto 007 creado por Ian Fleming.

Webley & Scott Mk.I

La Mk.I de Webley es una pistola semiautomática calibre 7,65 mm. El arma fue diseñada en 1910 por la compañía Webley & Scott, entrando en 1911 en servicio con la Policía Metropolitana de Londres. Su cargador podía alojar hasta 7 cartuchos. Se fabricó una variante calibrada para cartuchos de .38 ACP.

PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS

<i>Modelo</i>	<i>Daño</i>	<i>Alcance</i>	<i>Munición</i>	<i>Coste</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
ASTRA MODELO 400	2d10+5	5/150	9	400	1	1921
ASTRA MODELO 600	2d10+6	5/250	9	450	1,1	1943
BERETTA 1915	2d10+5	10/50	8	350	0,8	1915
BERETTA 1935	2d10+6	10/60	8	350	0,9	1935
BERGMANN 1896	2d10+2	3/35	5	200	1,2	1896
BERGMANN SIMPLEX	2d10+4	5/35	8	250	1	1901
COLT 1911/1911 A1	3d10	4/100	12	400	0,9	1911
COLT WOODSMAN	2d10+3	4/80	10	350	1	1915
ČZ vz. 24	2d10+5	8/50	8	550	0,8	1924
ČZ vz. 27	2d10+5	10/50	8	500	0,9	1927
ČZ vz. 45	2d10+4	10/100	8	400	0,9	1945
FN M1900	2d10+5	8/80	8	700	0,8	1900
FN BROWNING 1910	2d10+6	5/100	10	680	1	1910
FN BROWNING 1922	2d10+6	5/100	8	650	0,9	1922
FN BROWNING 1955	2d10+5	5/150	9	600	0,9	1955
FN BROWNING MODELO BABY	2d10+3	8/40	6	400	0,6	1922, +10% OCULTAR
FN BROWNING HP	2d10+5	10/50	13	680	1	1935
FROMMER BABY	2d10+2	8/40	5	350	0,6	1912, +10% OCULTAR



<i>Modelo</i>	<i>Daño</i>	<i>Alcance</i>	<i>Munición</i>	<i>Coste</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
FROMMMER PISZTOLY 29 MINTA	2d10+5	5/50	7	400	0,9	1929
FROMMMER FÉMÁRU 37.M	2d10+4	6/60	7	400	0,9	1937
FROMMMER STOP	2d10+4	5/50	7	350	0,8	1919
GLISENTI MODELO 1910	2d10+3	6/60	7	350	0,8	1910
KOLIBRI AUTO PISTOL	1d10	5/20	6	100	0,2	1914, +30% OCULTAR
LUGER P-08	2d10+3	5/75	8 o 32	375	1 o 2	1902
MAB MODELO A	2d10+3	8/40	5	300	0,5	1921, +10% OCULTAR
MAB MODELO D	2d10+4	6/60	9	300	0,9	1933
MAKAROV PM	2d10+5	8/50	8	450	0,8	1951
MANNLINCHER M1901	2d10+4	5/100	8	500	1,1	1901
MLE MODELO 1935 A	2d10+4	8/80	8	380	0,9	1935
MARS AUTOMATIC PISTOL	2d10+6	5/100	6	650	1,6	1890, -10% DISPARAR
MAUSER C96	2d10+5	4/200	10	480	1,3	1896
MAUSER 1914	2d10+4	8/100	8	400	1,2	1914
MAUSER 1934	2d10+4	8/100	8	400	1,2	1934
NAMBU BABY	2d10+1	4/40	7	300	0,4	1920, +20% OCULTAR
NAMBU TIPO 14	2d10+2	5/100	7	400	0,8	1926
NAMBU TIPO 94	2d10+3	6/120	6	450	0,8	1935
ROTH-STEYR M1907	2d10+4	5/45	10	400	1,1	1907
SAUER MODELO BEHORDEN	2d10+4	8/80	8	480	0,8	1930
SAUER 38H	2d10+5	8/80	8	400	0,7	1938
TOKAREV TT-33	2d10+1	6/60	9	550	0,9	1933
VIS WZ-35	2d10+5	4/120	8	450	1,1	1935
WALTHER MODELO 5	2d10+2	6/60	6	300	0,4	1915, +20% OCULTAR
WALTHER MODELO 7	2d10+3	6/60	8	350	0,6	1917, +10% OCULTAR
WALTHER MODELO 8	2d10+3	8/80	8	370	0,6	1921, +10% OCULTAR
WALTHER MODELO 9	2d10+3	8/80	6	325	0,6	1921, +10% OCULTAR
WALTHER P38	2d10+5	8/50	8	350	0,9	1938
WALTHER PP	2d10+3	8/60	8	450	0,8	1929
WALTHER PPK	2d10+3	8/60	8	500	0,6	1930, +10% OCULTAR
WEBLEY & SCOTT MK.I	2d10+3	10/50	7	350	1,2	1925



RIFLES

Arisaka Tipo 38

El Arisaka Tipo 38 es un fusil de cerrojo que fue durante un período el fusil estándar del Ejército Imperial Japonés en la Segunda Guerra Mundial. Tiene un cargador interno fijo, que es alimentado mediante peines de 5 balas. También es conocido en Japón como Carabina Tipo 38 de la Era Meiji. Un fusil similar anterior era el Tipo 30, que también fue empleado a la vez que este. Ambos fusiles también son llamados Arisaka por el nombre de su inventor el coronel Nariakira Arisaka.

Para 1940, más de tres millones de fusiles Tipo 38 se habían suministrado al Ejército Imperial Japonés. Sin embargo, las desventajas del Tipo 38 durante la segunda guerra sino-japonesa llevaron a la introducción del Tipo 99 a partir de 1939. El nuevo fusil disparaba el cartucho 7,70 x 58 Arisaka, que ya era empleado por la ametralladora pesada Tipo 92 y la ametralladora ligera Tipo 97. Sin embargo, no todas las unidades recibieron el nuevo fusil y la combinación de modelos con cartuchos incompatibles produjo considerables problemas de logística durante la Segunda Guerra Mundial.

Arisaka Tipo 44

El Tipo 44 es un fusil de cerrojo japonés utilizado en la Segunda Guerra Mundial. Este fusil también es a menudo mencionado como Carabina Tipo 44 o bien Carabina de Caballería Arisaka 44.

Este fusil era una variante más corta del Fusil de Caballería Tipo 38, siendo su principal

diferencia la bayoneta plegable tipo aguja que iba guardada bajo el cañón. En el lado derecho del fusil, debajo del punto de mira, se encontraba un gancho. Este imitaba al de la bayoneta Tipo 30 que se usaba en las técnicas de esgrima con bayoneta que se enseñaban a los soldados japoneses de la época. En la culata del Tipo 44 se halla un compartimiento para almacenar una baqueta de limpieza compuesta por dos piezas. El acceso a este compartimiento se hacía mediante una ingeniosa portilla giratoria.

El Tipo 44 emplea el cartucho 6,5 x 50 Arisaka y tiene un depósito interno fijo con capacidad de 5 cartuchos, alimentado mediante peines.

Este fusil empezó a producirse en 1911 y entró en servicio en 1912, siendo empleado hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945. Su producción fue cancelada en 1942, tras haberse producido aproximadamente 91.900 fusiles Tipo 44 en los arsenales japoneses desde 1911.

Arisaka Tipo 99

El Tipo 99 era un fusil de cerrojo de la serie de fusiles Arisaka, empleado por el Ejército Imperial Japonés durante la Segunda Guerra Mundial.

Durante la segunda guerra sino-japonesa, los japoneses pronto descubrieron que el cartucho 7,92 x 57 que empleaban los chinos era superior al 6,5 x 50 Arisaka del Fusil Tipo 38, por lo que tuvieron que desarrollar una nueva arma para reemplazar al viejo Tipo 38.2. Una de las desventajas del Tipo 38 era que la bala



de pequeño calibre que disparaba (6,5 mm) no era considerada lo suficientemente efectiva como bala antimaterial. El Ejército Imperial Japonés desarrolló el Tipo 99 en base al Tipo 38, pero en calibre 7,70 mm. El Tipo 99 fue producido en nueve arsenales distintos. Siete de estos estaban situados en Japón, mientras que los otros dos estaban en Mukden (China) y Jinsen (Corea).

El Ejército Imperial Japonés buscaba reemplazar completamente al Tipo 38 con el Tipo 99 hacia el final de la segunda guerra sino-japonesa, pero el estallido de la Guerra del Pacífico imposibilitó reemplazar totalmente al Tipo 38 y por lo tanto se emplearon ambos modelos durante la guerra. Los fusiles de finales de la guerra son a veces llamados Última Defensa o Estándar Sustituto debido a su acabado sumamente tosco. Estos son generalmente tan toscos como los fusiles Mauser Kar 98k producidos en 1945.

Berthier/Lebel 1916

Los fusiles Berthier empleaban un sistema de cerrojo y cartuchos del calibre 8 mm Lebel. Fueron utilizados por el Ejército Francés desde 1890 hasta el comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Al menos dos millones de rifles Berthier fueron fabricados durante este período.

Carabina M1

La Carabina M1 (oficialmente Carabina de los Estados Unidos, Calibre .30, M1) es una ligera carabina semiautomática, que se convertiría en una de las armas estándar del Ejército de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea, siendo producida en diferentes versiones. Fue ampliamente utilizada por fuerzas armadas estadounidenses, extranjeras y paramilitares, además de convertirse al mismo tiempo en una popular arma civil.

El arma empleaba el calibre .30 (7,62 mm), y podía cargarse con cargadores de 15 o 30 proyectiles. El modelo en la foto corresponde a la versión con culata plegable, variante empleada por las tropas aerotransportadas.

Enfield M1917

El M1917 Enfield, el Enfield estadounidense (frecuentemente identificado o clasificado

erróneamente como P17, P1917 o Pattern 1917), oficialmente llamado Modelo 1917, es una modificación estadounidense del fusil P14 calibre 7,70 mm desarrollado y fabricado en el período 1917-1918.

Gewehr 43

El Gewehr 43 es un fusil semiautomático alemán de 7,92 mm, desarrollado en la Segunda Guerra Mundial. Era una modificación del anterior G41 pero empleando un sistema de conducción de gases similar al del fusil soviético Tokarev SVT-40.

El programa para un fusil semiautomático de infantería resultó en dos diseños: el G41 (M) y el G41 (W) de Mauser y de Walther, respectivamente. Ambos demostraron defectos en combate al ser introducidos en 1941, manufacturándose solo varios miles de unidades de cada uno. En 1943, Walther combinó el sistema de gases del SVT-40 con elementos del G41 (W), lo que lo convirtió en un arma mucho más eficaz. Así fue aceptado y entró en servicio como Gewehr 43, siendo renombrado 1944 como Karabiner 43, con 400.000 unidades desplegadas en el campo de batalla.

Este fusil emplea un cargador de 10 cartuchos del calibre 7,92 x 57 mm.

MAS 36

El MAS-36 es un fusil corto tipo carabina, con la culata y el guardamanos separados por un cajón de mecanismos con paredes lisas. Fue calibrado para el moderno cartucho sin pestaña 7,5 x 54 MAS, una versión acortada del cartucho 7,5 x 57 MAS que había sido introducido en 1924 (después modificado en 1929) para la ametralladora ligera FM 24/29. Este fusil fue desarrollado en base a la experiencia francesa en la Primera Guerra Mundial, incorporando características de otros fusiles empleados en aquel conflicto, como el SMLE británico (tetones de acerrojado en la parte posterior del cerrojo y resistentes ante la suciedad), el M1917 Enfield estadounidense (manija del cerrojo doblada hacia abajo y alza dióptrica) y el Mauser 98 alemán (depósito interno fijo, de 5 cartuchos), para producir un fusil feo y toscamente fabricado, pero muy resistente y fiable.



LEBEL 1886



LEE-ENFIELD MK.III



M1 GARAND



MAS 36



MANNLICHER CARCANO M1891



MAUSER KAR 98K

Lebel 1886

El Lebel Modelo 1886 (siendo Fusil Modèle 1886-M93 su denominación oficial francesa) es un fusil de cerrojo calibre 8 mm que entró en servicio en el Ejército Francés en abril de 1887. El coronel Nicolas Lebel solamente diseñó la bala encamisada (“Balle M” o “Balle Lebel”), mas no el fusil, aunque su nombre fue extraoficialmente mantenido para describir el arma. El fusil Lebel tiene fama de ser el primer fusil diseñado para emplear munición con la Poudre B a base de nitrocelulosa, la primera pólvora sin humo que había sido inventada en 1884 por el químico Paul Marie Vieille. El Lebel también es el primer fusil militar en emplear una bala con base troncocónica (la Balle D), introducida en 1901 como munición estándar. La “Balle D” mejoró el desempeño balístico al aumentar el alcance máximo del fusil Lebel a 4100 m. El fusil Lebel Modelo 1886 tenía una capacidad de 10 cartuchos (ocho en el depósito tubular bajo el cañón, uno en la teja elevadora y uno en la recámara) y montaba una bayoneta de pincho. Fue desarrollado por la Manufacture d'armes de Châtellerault (MAC) y fabricado por la Manufacture d'armes de Saint-Étienne (MAS) y la Manufacture d'Armes de Tulle (MAT) hasta mayo de 1920. El número total de fusiles Lebel fabricados es de 2.880.000. El fusil Lebel quedó parcialmente en servicio con el ejército francés hasta 1940, aunque su cartucho con pestaña y depósito tubular ya habían quedado obsoletos hacia 1900. Los planes para reemplazar al fusil Lebel por un fusil semiautomático calibre 7 mm alimentado mediante peines (el fusil Meunier), fueron interrumpidos en 1914 a causa del inicio de la Primera Guerra Mundial.

Lee-Enfield Mk. III

El Lee-Enfield fue el fusil de cerrojo alimentado por cargador estándar en el Ejército Británico desde 1895 hasta 1956. Fue el arma en

servicio durante la primera mitad del siglo XX, utilizado en ambas guerras mundiales y además por miembros de la Commonwealth, incluyendo la India, Australia y Canadá. Dispara cartuchos del calibre .303 desde un cargador extraíble con capacidad para diez cartuchos, que se rellenaba utilizando peines de cinco cartuchos, y tuvo una producción total estimada, incluyendo todas las variantes, de unos 17 millones de unidades.

M1 Garand

El M1 Garand fue el primer fusil semiautomático de los Estados Unidos que llegó a ser un arma común para la infantería. Oficialmente, reemplazaba al Springfield 1903 como fusil en servicio en 1936 hasta que fue reemplazado por el M14, que derivaba del M1, ya en 1957.

Fue utilizado intensivamente en la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea y en menor medida en la Guerra de Vietnam, así como en la Revolución Cubana. Fue usado principalmente por Estados Unidos, pero también en otros países. Continúa siendo utilizado en equipos de entrenamiento militar y es un arma muy apreciada por los tiradores civiles.

Su peso descargado es de aproximadamente 4 kilos y medio. El fusil es alimentado por un peine de 8 cartuchos calibre .30-06 Springfield. Cuando se dispara el último cartucho, el fusil arroja el peine y bloquea el cerrojo en posición abierta. Los peines pueden ser extraídos manualmente en cualquier momento, tirando del mango del cerrojo hacia atrás, y después presionando el botón de retención del peine.

Mannlicher Carcano M1891

El nombre de Carcano es frecuentemente aplicado a una serie de fusiles y carabinas de cerrojo de fabricación italiana. Introducido



en 1891, este fusil estaba calibrado para el cartucho sin pestaña Cartuccia Modello 1895 (6,5 x 52 Mannlicher-Carcano). Fue desarrollado en el Arsenal de Turín por el Técnico-Jefe Salvatore Carcano en 1890 y bautizado como Modello 91 (M91). Reemplazó sucesivamente a los anteriores fusiles y carabinas Carcano Mod. 1868 de calibre 17,5 mm, Vetterli M1870 y Vetterli-Vitali M1870/87 de calibre 10,35 mm. Siendo producido desde 1892 hasta 1945, el Carcano M91 fue empleado tanto en versión fusil como carabina por la mayoría de tropas italianas durante la Primera Guerra Mundial y Segunda Guerra Mundial, así como por algunas unidades alemanas durante esta última. Este fusil también fue empleado por Finlandia durante la Guerra de Invierno y por tropas regulares e irregulares en Siria, Túnez y Argelia durante diversos conflictos locales de posguerra.

Uno de estos fusiles fue empleado por Lee Harvey Oswald para asesinar al presidente Kennedy en Dallas, el 22 de noviembre de 1963. Aunque estamos seguros de que aquel día había otros tiradores desplegados en la Plaza Dealy disparando a la comitiva presidencial. Pero bueno, esta es una historia que podremos tratar en otra ocasión... u otro juego.

Mauser Kar 98k

El Mauser Kar 98k es un renombrado fusil de cerrojo calibrado para el cartucho 7,92 x 57 que fue adoptado como fusil estándar de infantería en 1935 por la Wehrmacht alemana. Fue uno de los desarrollos finales de la larga línea de fusiles militares Mauser. Aunque complementado con fusiles semiautomáticos y automáticos durante la Segunda Guerra Mundial, continuó siendo el principal fusil alemán estándar hasta el final de la guerra en 1945. Millones de estos fusiles fueron capturados por la Unión Soviética al final de la guerra y después ampliamente distribuidos como ayuda militar.

El Mauser Kar 98k es un fusil de cerrojo con alimentación controlada basado en el Mauser 98. Su depósito interno fijo puede ser cargado con 5 cartuchos 7,92 x 57 Mauser mediante un peine o uno por uno. El cerrojo con manija recta del Mauser 98 fue reemplazado por uno con manija doblada hacia abajo en el Mauser Kar 98k.

Mosin-Nagant

El Mosin-Nagant es un fusil militar accionado por cerrojo, con cargador de cinco cartuchos, que fue utilizado por las fuerzas armadas de la Rusia Imperial y más tarde la Unión Soviética y diversas naciones del bloque oriental.

Fue el primero en utilizar munición 7,62 x 54 R. Estuvo en servicio de diversas formas desde 1891 hasta la década de 1960 en muchas naciones de Europa oriental, siendo finalmente reemplazado en su última función como fusil de francotirador por el SVD. El Mosin-Nagant aún se puede encontrar en uso como fusil de servicio en muchos ejércitos modernos y conflictos armados debido a su gran resistencia y amplio suministro producido durante la Segunda Guerra Mundial.

Estos fusiles fueron reutilizados y modificados en varias ocasiones y sirvieron como fusil de entrenamiento entre los años 1960 a 1970. Muchos de esos fusiles fueron producidos localmente en los años de la posguerra.

Remington Model 30

Se trata de un rifle fabricado principalmente para el mercado civil, muy popular durante el periodo de entreguerras. En realidad es el primer rifle deportivo de alta potencia de cerrojo producido por Remington. Se fabricó para usar diversos calibres en su peine cargador de 5 proyectiles, siendo el más usual el .30-06 Springfield.

Simonov AVS-36

Los AVS-36 son unos rifles automáticos de fabricación soviética que entraron en servicio en los primeros años de la Segunda Guerra Mundial. Fue uno de los primeros fusiles de infantería de fuego selectivo (capaces tanto de fuego tiro a tiro o completamente automático) adaptados formalmente para el servicio militar. Generalmente el arma empleaba un cargador de 15 cartuchos calibre 7,62 x 54 mm.

Simonov SKS

La SKS es una carabina semiautomática de fabricación soviética. También se le conoce como SKS 45. Originalmente, la SKS y el AK-47 iban a reemplazar al fusil de cerrojo Mosin-Nagant, que había estado en servicio



dentro del ejército ruso desde 1891. Con el aumento de la producción del AK-47, la SKS sale del servicio militar ruso, aunque todavía se usa para ceremonias militares. La SKS fue exportada y producida en varios países del bloque del este y también en China, donde es llamada "Tipo 56" (y, en una forma modificada, "Tipo 68"). Actualmente es un arma para civiles muy popular en muchos países.

La carabina fue diseñada para usar munición 7,62 x 39 M1943, un cartucho de poder intermedio que después se usó en los fusiles del tipo AK. Los cargadores del SKS podían acoger hasta diez proyectiles.

Springfield M1903

El M1903 Springfield es un fusil de cerrojo adoptado por el ejército estadounidense en la primera década del siglo XX. El rifle fue oficialmente reemplazado en 1936 como arma estándar de infantería por el fusil semiautomático M1 Garand.

El M1903 empleaba peines cargadores de 5 proyectiles del calibre .30-06.

Tokarev SVT-38/40

El SVT-40 es un fusil semiautomático soviético que entró en servicio durante la Segunda Guerra Mundial, sustituyendo a su predecesor, el modelo 38. El arma empleaba un cargador curvo con diez proyectiles del calibre 7,62 x 54.

Winchester Modelo 70

El Winchester Modelo 70 es uno de los fusiles de cerrojo de caza más populares de todos los tiempos, muy apreciado por sus usuarios desde su introducción en 1936. El arma se ha fabricado para emplear diversos calibres, desde el .22 LR al .300 Winchester Magnum.

Winchester Modelo 1894

El Winchester Modelo 1894 es uno de los más famosos y populares fusiles deportivos que emplean la tradicional palanca de repetición de Winchester. Fue diseñado por John Moses Browning en 1894 y fue producido por la Winchester Repeating Arms Company hasta 1980 y después por la U.S Repeating Arms bajo la marca Winchester. Se han vendido más millones de estos excelentes rifles fabricados para acoger varios calibres: .32-40 Winchester, .38-55 Winchester, .25-35 Winchester, .30-30 Winchester y .32 Winchester Special. Su depósito tubular puede acoger 6 o 7 balas según su calibre.

SUBFUSILES

Beretta M1918/30

Inicialmente diseñada como un fusil semiautomático, la Beretta M1918 era en propiedad una carabina alimentada mediante un cargador que se insertaba sobre el cajón de mecanismo, un diseño inusual basado en la sencillez del sistema de recarga asistido por gravedad. El M1918/30 es, en realidad, una variante del Modelo 1918 que sustituye el cargador sobre el cajón de mecanismo por un cargador estándar con muelle bajo el arma. También se le añadiría una bayoneta plegable bajo el cañón. El arma disparaba cartuchos 9 mm y disponía de cargadores de 25 proyectiles.

Beretta Modelo 38

El Modelo 38 de Beretta y sus variantes fueron los subfusiles estándar del Ejército Italiano durante la Segunda Guerra Mundial. El arma entró en servicio en 1938. El subfusil Beretta también fue empleado por los ejércitos de Alemania y Rumanía durante la Segunda Guerra Mundial.



RIFLES

<i>Modelo</i>	<i>Daño</i>	<i>Alcance</i>	<i>Munición</i>	<i>Coste</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
ARISAKA TIPO 38	3d10+5	20/400	5	700	4	1906
ARISAKA TIPO 44	3d10+5	30/300	5	650	3	1912
ARISAKA TIPO 99	3d10+6	20/500	5	700	4	1939
BERTHIER / LEBEL 1916	3d10+5	20/400	5	650	4,1	1916
CARABINA M-1	3d10+5	25/250	15 o 30	600	2,6 o 2,8	1938
ENFIELD M1917	3d10+5	25/550	6	550	4,3	1917
GEWEHR 43	3d10+6	20/500	10	800	3,1	1943
MAS 1936	3d10+5	20/400	5	450	3,9	1936
LEBEL MODELO 1886	3d10+5	40/400	10	650	4,4	1886
LEE-ENFIELD SMLE Mk.III	3d10+5	30/500	10	800	4	1907
M-1 GARAND	3d10+6	50/500	8	910	4,5	1938
MANNLICHER CARCANO M1891	3d10+5	20/500	6	400	4	1891
MAUSER KAR 98k	3d10+5	50/500	5	450	3,8	1898
MOSIN NAGANT M10	3d10+5	25/500	5	500	4	1910
REMINGTON MODELO 30	3d10+5	30/300	5	550	4	1921
SIMONOV AVS- 36	3d10+6	30/300	15	450	4,5	1936
SIMONOV SKS	3d10+6	20/500	10	350	3,8	1944
SPRINGFIELD M1903	3d10+3	30/900	5	650	4,2	1903
TOKAREV SVT-38	3d10+6	25/500	10	550	4	1938
WINCHESTER MODEL 70	3d10+6	50/800	8	750	5	1936
WINCHESTER MODELO 1894	3d10+5	20/400	7	650	3,5	1894

Los subfusiles M38 eran sumamente robustos y demostraron ser muy populares, tanto entre las fuerzas del Eje como para los soldados aliados, que no dudaron en emplear ejemplares capturados. Varios soldados alemanes, inclusive unidades de élite como las Waffen-SS y los Fallschirmjäger, preferían emplear el Modelo 38 en combate. Al disparar una versión italiana con mayor carga propulsora del cartucho 9 x 19 mm Parabellum, el Cartuccia Modello 38, el 38 era preciso a mayores distancias que otros subfusiles. En lugar de un selector de fuego, empleaba dos

gatillos: uno para fuego semiautomático y otro para fuego automático. El Modelo 38 tenía una culata y un guardamano de madera, pesaba unos 3,3 kg cargado y su alcance efectivo era de unos 200 metros. Disponía de cargadores de unos 40 cartuchos.

M3 "Grease Gun"

El M3 es un subfusil estadounidense de calibre 11,43 mm que emplea el cartucho .45 ACP. Entró en servicio en el Ejército Estadounidense el 12 de diciembre de 1942 con la denominación de United States Submachine



Gun, Cal.45, M3 y empezó a reemplazar a los subfusiles Thompson M1928A1, M1 y M1A1, que iban siendo paulatinamente retirados. El diseñador del arma fue G. Hyde, mientras que F. Sampson, ingeniero jefe de la división Inland de la General Motors, fue el encargado de preparar y organizar la producción. Incluso durante su desarrollo, el diseño del arma se centró en simplificar su producción, que fuera sencillo de usar y recalibrarlo para emplear cartuchos 9 x 19 Parabellum. El arma es comúnmente llamada "Grease Gun" debido a su parecido con una pistola engrasadora común.

MAT-49

El MAT-49 es un subfusil desarrollado por la fábrica de armamento francesa Manufacture Nationale d'Armes de Tulle (MAT), para el Ejército Francés. El MAT-49 dispara el cartucho 9 x 19 mm Parabellum. Usa dos tipos de cargadores: mono hilera de 20 balas para su empleo en zonas desérticas o un cargador de 32 balas similar al del Sten. El MAT-49 tiene una cadencia de 600 disparos/minuto en modo automático.

MP 28

El MP 28 fue fabricado entre 1935 y 1938 en Alemania. Fue producido para emplear una gran variedad de cartuchos: 7,63 x 25 Mauser, 7,65 x 22 Parabellum, 9 x 19 Parabellum, 9 x 23 Bergmann-Bayard, 9 x 25 Mauser y también en .45 ACP. El Ejército belga adoptó el MP28 en 1934 como Mitraillette Modele 1934, en calibre 9 x 19 Parabellum.

En España fue producido en su variante MP 28 II o Naranjero para uso del bando republicano

durante la Guerra Civil, en principio sin licencia, aunque con la misma efectividad que el arma original. La manipulación por parte del propio usuario era peligrosa por los posibles accidentes provocados por la falta de seguro, ausente en ambas variantes.

El bando republicano no dispuso de excesivos MP 28 II al principio, por lo que inició programas de fabricación, sobre todo en la zona de Levante, que determinaron el nacimiento de los famosos Naranjeros valencianos y en menor medida los Labora catalanes. Se convirtieron en los subfusiles más conocidos de los milicianos del Frente Popular y/o del Ejército Popular Republicano.

MP38

El MP38, fabricado por Erma, fue el predecesor del famoso MP40, que se convertiría en el subfusil estándar para las fuerzas de la Wehrmacht. El MP38 empleaba cargadores de 32 proyectiles en el calibre 9 mm Parabellum.

MP40

Desde un diseño derivado del MP38, el MP40 se convertiría en un arma legendaria en manos de los soldados del III Reich. Subsanaos los problemas de diseño aparecidos en su predecesor, el MP40 era un subfusil sobresaliente, robusto y extremadamente fiable, que empleaba el popular cartucho de 9 mm Parabellum.

PPSh-41

El PPSH-41 fue diseñado por Georgi Shpagin como una alternativa barata y simplificada del subfusil PPD-40. Fue una de las principales armas ligeras del Ejército Rojo



SUBFUSILES

Modelo	Daño	Alcance	CdT	Munición	Coste	Peso	Notas
BERETTA MODELO 1918/30	3d10	4/100	4/12/25	25	900	3	1918
BERETTA MODELO 38	3d10	4/250	3/25/50	25 o 40	1000	4 o 4,5	1938
M3 "GREASE GUN"	3d10+4	4/100	3/15/30	30	1200	4,1	1943
MAT 49	3d10+2	4/200	3/16/32	20 o 32	950	4,1 o 4,4	1949
MP28	3d10	4/150	3/15/60	30	950 (750 si es un Naranjero)	4,3	1928. LOS NARANJEROS SE ENCASQUILLAN CON 96-100
MP38	3d10+1	4/100	3/20/40	32	1050	4,5	1938
MP 40	3d10+2	4/100	3/22/45	32 o 64	950	4	1940
PPSH-41	3d10	4/150	3/35/70	35 o 70	900	3,8 o 4,1	1941
STEN	3d10+2	4/100	3/15/30	32	900	3,5	1940
SUOMI KP/-31	3d10+2	4/100	3/35/70	71	1200	4,1	1930
THOMPSON M1-A1	3d10+4	8/150	3/25/50	20 o 30 50 o 100	600	4,5 o 4,6 4,8 o 5,2	1921

durante la Segunda Guerra Mundial. La cantidad total de subfusiles PPSH-41 fabricados durante la guerra se estima en más de 6 millones. Manufacturado principalmente de chapa de acero estampada, podía ser alimentado mediante un cargador curvo de 30 proyectiles o uno de tambor con 70. Utiliza munición 7,62 x 25 Tokarev. El PPSH-41 fue ampliamente utilizado durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea.

Sten

El Sten es un subfusil británico de 9 mm, utilizado por las fuerzas de la Commonwealth durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea. Sus características más notables son su diseño sencillo y su bajo coste de producción. El nombre STEN es un acrónimo que deriva de los nombres de los diseñadores principales del arma: el mayor Reginald Shepherd, Harold Turpin, y Enfield, la localidad donde se ubica la Royal Small Arms Factory (RSAF) de Londres. Unos cuatro millones de Sten de varias versiones se fabricaron durante los años 1940.

Suomi KP/-31

El Suomi KP/-31 es considerado por muchos expertos como uno de los subfusiles más

extendidos de la Segunda Guerra Mundial. Para su fabricación se diseñó el tambor de 71 balas que más tarde fue copiado y adoptado por la Unión Soviética para sus subfusiles PPD-40 y PPSH-41. Su precisión al ser comparado con el PPSH-41 de serie era superior, debido en parte a su cañón más largo, con la misma cadencia de fuego y gran capacidad del cargador (71 proyectiles de 9 mm). La principal desventaja del Suomi KP/-31 era su alto costo de producción.

Thompson M-1928/M1 A1

El Thompson es un subfusil estadounidense, diseñado por John Taliaferro Thompson en 1919, que adquirió mala fama durante la época de la Prohibición. Era popular en los medios de la época, ya que fue usado tanto por los agentes de las fuerzas policiales como por los criminales. El Thompson también fue bautizado con diversos apelativos: Tommy Gun, Trench Broom, Trench Sweeper, Chicago Typewriter, Chicago Piano, Chicago Style o The Chopper.

Era el subfusil preferido por soldados, criminales, policía y civiles por su ergonomía, tamaño compacto (aunque elevado peso), fiabilidad, elevada cadencia de tiro en

modo automático y por emplear la munición del potente calibre .45 ACP. Fue utilizado por el Ejército de los Estados Unidos en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial con gran éxito.

Podía encontrarse armado con cargadores rectos de 20 y 30 proyectiles, o bien cargadores circulares de gran capacidad con 50 o 100 proyectiles.

AMETRALLADORAS

BAR M1918

El fusil automático Browning o BAR (acrónimo del nombre original en inglés Browning Automatic Rifle) es parte de una serie de fusiles automáticos y ametralladoras ligeras empleados por los Estados Unidos y muchos otros países durante el siglo XX. La principal variante de esta serie fue el M1918, calibrado para el cartucho .30-06 Springfield y diseñado en 1917 por John Browning para el Cuerpo Expedicionario estadounidense en Europa para sustituir a las ametralladoras ligeras francesas Chauchat C.S.R.G. y las Hotchkiss M1909 Benet-Mercie.

El BAR fue diseñado para ser portado por los soldados que avanzaban, colgado del hombro y disparado desde la cadera. En la práctica, era frecuentemente empleado como una ametralladora ligera y disparado desde un bípode (introducido en modelos posteriores). La versión original del M1918 fue y será la ametralladora más ligera que empleó el cartucho .30-06 Springfield, aunque la capacidad de su cargador estándar de 20 cartuchos limitaba su utilidad en dicho cometido.



Breda M30

La Breda M30 era una ametralladora ligera, alimentada desde el lado derecho mediante un cargador. El cargador era plegable y estaba unido al arma mediante una bisagra. Este era alimentado mediante peines de fusil Carcano con munición del calibre 6,5 x 52 mm Carcano, y tenía una capacidad de 4 peines. Una de las ventajas de este sistema era que cualquier soldado podía proveer munición para la ametralladora, manteniendo el cargador lleno en todo momento.

Era accionada por retroceso de masas y disparaba a cerrojo cerrado. Tenía una culata de madera y un bípode plegable bajo el cañón.

Bren Mk. I

La Bren (acrónimo de Brno y Enfield), fue una serie de ametralladoras ligeras adoptadas por el Reino Unido en los años 1930 y utilizada hasta los años 1980. Su papel más conocido fue como ametralladora ligera en la Segunda Guerra Mundial en las fuerzas británicas y del Imperio Británico. También se utilizó en la Guerra de Corea y durante el resto de la segunda mitad del siglo XX, como en la Guerra de las Malvinas y la Guerra del Golfo.

Se trataba de la versión de un diseño checoslovaco desarrollado por las exigencias británicas para una competición de los años 1930, y originalmente presentaba un distintivo cargador curvado, un apagallamas cónico y un cañón de cambio rápido. En la década de 1950 se recalibró su cañón para emplear el cartucho 7,62 x 51 OTAN, lo que significaba que era necesario utilizar cargadores rectos para la munición sin pestaña de 7,62 mm. También se le añadió un bípode; además, podía montarse en un trípode y en vehículos.





Browning M1917

La Browning Modelo 1917 fue una ametralladora pesada empleada por el Ejército de los Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial, la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea y en cantidad limitada durante la Guerra de Vietnam, así como por otros países. Era una ametralladora refrigerada por agua que sirvió al lado de la más ligera Browning M1919, enfriada por aire. Era empleada a nivel de batallón y muchas veces montada a bordo de vehículos. Esta ametralladora tiene dos principales variantes: la M1917 que fue empleada en la Primera Guerra Mundial y la M1917A1, que fue empleada posteriormente. La M1917 también fue empleada a bordo de algunos aviones, con una cadencia de 450 disparos/minuto; la M1917A1 tenía una cadencia de 450-600 disparos/minuto. El arma usaba el calibre .30-06 Springfield, es decir, un 7,62 x 63 mm.

Browning M2

La M2 o ametralladora Browning calibre .50 es una ametralladora pesada diseñada a finales de la Primera Guerra Mundial por John Browning. Fue apodada Ma Deuce por las tropas estadounidenses o simplemente llamada "fifty-cal" en alusión a su calibre. Es un arma efectiva contra infantería, vehículos y embarcaciones sin blindaje o ligeramente blindadas, fortificaciones livianas y aviones en vuelo rasante.

La ametralladora Browning M2 ha sido usada por los Estados Unidos como armamento para vehículos, aviones y embarcaciones desde los años 20 hasta el día de hoy. Fue masivamente usada durante la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea, la Guerra de Vietnam, la Guerra de las Malvinas, así como durante las operaciones en Irak en 1990 (Guerra del Golfo) y 2003 (Invasión de Irak de 2003). Es la principal ametralladora pesada de los países miembros de la OTAN y ha sido usada por varios países más. Aún sigue en servicio y su diseño es muy similar al de la ametralladora Browning modelo 1919.

Degtyarev DP

La ametralladora ligera Degtyarev o ametralladora de mano de infantería DP, fue una ametralladora ligera utilizada por la Unión Soviética a partir de 1928. Utilizaba munición 7,62 x 54 R. La ametralladora DP fue complementada en la década de 1950 por la más

moderna RDP y reemplazada por la ametralladora media PK en la década de 1960.

Hotchkiss M1909/Mk. I

La Hotchkiss M1909 fue una ametralladora ligera francesa de inicios del siglo XX, desarrollada y construida por la compañía Soci  t   Anonyme des Anciens Etablissements Hotchkiss et Cie. Tambi  n es conocida como la Hotchkiss Mark I y M1909 Benet-Mercie.

Fue adoptada por el ej  rcito franc  s como Hotchkiss M1909 (o Mle 1909) en 1909 y disparaba munici  n de 8 mm Lebel (8 x 50 R).

En Inglaterra fue producida una variante que empleaba munici  n .303 (7,70 x 56 R), designada .303 Hotchkiss Portable Machine Gun Mark I. El arma fue oficialmente adoptada para el servicio en la caballer  a en 1916. Era una Hotchkiss ligeramente modificada para emplear munici  n brit  nica. Otros cambios incluyeron un pistolete y una culata de metal desmontable simplificada, se reemplaz   el b  pode por un tr  pode ligero y compacto, y se agreg   tambi  n un asa de transporte. Debido a su cerrojo m  s ligero y el ca  n m  s corto, era un poco m  s ligera que sus hermanas de Estados Unidos o Francia. Fue producida en el Reino Unido por la Royal Small Arms en Enfield. Tambi  n fue usada como armamento secundario en los primeros tanques brit  nicos, con la culata eliminada y cintas articuladas en contraposici  n a los peines utilizados en las versiones de infanter  a y caballer  a.

Fue adoptada por el Ej  rcito Estadounidense en 1909 con la denominaci  n de M1909 y empleaba munici  n .30-06 Springfield (7,62 x 63).

Fue utilizada por varios pa  ses m  s, incluyendo B  lgica y Australia.

Lewis Mk. I

La ametralladora Lewis fue dise  ada en Estados Unidos antes de la Primera Guerra Mundial y fue usada en esta por las fuerzas del Imperio Brit  nico. La Lewis es f  cilmente identificable debido al amplio tubo de refrigeraci  n alrededor del ca  n y al cargador montado en la parte superior del arma. El arma empleaba cargadores circulares que eran acoplados en su parte superior, con capacidad para 47 o 96 proyectiles, normalmente de calibre .30-06 (7,62 X 63 mm).



MG 34

La MG 34 era una ametralladora media alemana que comenzó a ser fabricada y aceptada para servicio en 1934. Las primeras unidades se distribuyeron en 1935. Era una ametralladora refrigerada por aire que disparaba munición 7,92 x 57 Mauser y tenía un funcionamiento similar a otras ametralladoras medias.

Fue diseñada para emplearse tanto como ametralladora ligera de sección como para tareas mayores, siendo un ejemplo temprano de ametralladora de propósito general. Como arma ligera, se pensó equiparla con un bípode y un tambor para 75 proyectiles. Como ametralladora pesada estaba montada en un trípode y utilizaba cintas de munición. En la práctica, la infantería solo usaba la versión de bípode, lo que dio como resultado un arma media de apoyo. Durante la Segunda Guerra Mundial, sería sustituida por la MG 42.

MG 42

La MG 42 es una ametralladora media desarrollada por Alemania que entró en servicio

en 1942, durante la Segunda Guerra Mundial. Esta arma, creada para sustituir a la MG 34, utilizaba munición de calibre 7,92x57 mm. Ambas ametralladoras continuarían fabricándose hasta el final de la guerra.

La MG 42 posiblemente tenía la cadencia de tiro más alta entre las ametralladoras medias de un único cañón y un expediente probado de fiabilidad, durabilidad y simplicidad. Además de ser fácil de usar por la tropa, consiguió la reputación de ser una de las mejores ametralladoras creadas.

Los diseños más modernos, como las M60 y FN MAG, suelen ser comparados con la MG 42, ya que se trata de un buen ejemplo de ametralladora de propósito general. El linaje de la MG 42 continuó tras la derrota de la Alemania nazi, siendo la base de la casi idéntica MG1, así como de la siguiente y mejorada MG2, que se transformó en la MG3. También se realizó la variante MG 42/59; esta y la MG3 formaron parte del arsenal de muchos ejércitos durante la Guerra Fría y sigue en servicio en el siglo XXI.



Maxim MG 08

La MG 08 fue la ametralladora pesada estándar del ejército alemán en la Primera Guerra Mundial y era una versión o copia casi directa de la ametralladora original que Hiram Stevens Maxim inventó en 1884. Durante la guerra fue producida en un buen número de variantes. La MG 08 continuó en servicio hasta el inicio de la Segunda Guerra Mundial debido a la escasez de su sucesora, la MG34. Fue retirada como arma de primera línea hacia 1942. La ametralladora empleaba cintas de 250 proyectiles del calibre 7,92 mm.

Nambu Tipo 11

La Tipo 11 era un diseño del conocido diseñador de armas Kijirō Nambu, similar a la ametralladora francesa Hotchkiss M1909 Benet-Mercie, aunque con numerosos cambios en la alimentación, los controles de fuego y el cerrojo del arma. Era una ametralladora enfriada por aire y accionada por los gases del disparo, que empleaba los mismos cartuchos que el fusil Tipo 38 (6,5 x 50 Arisaka). Una notable característica de la Tipo 11 era su tolva fija. En lugar de una cinta o un cargador extraíble, la tolva de la Tipo 11 había sido diseñada para contener 6 peines de 5 cartuchos empleados por el fusil Tipo 38. Los peines de 5 cartuchos eran apilados dentro de la tolva situada encima del cajón de mecanismo y eran presionados por un brazo con resorte. Los cartuchos eran extraídos uno por uno del peine inferior y aceitados por una bomba de aceite, luego este era expulsado y el siguiente peine caía automáticamente en el lugar del anterior mientras el arma disparaba. Más tarde algunas de estas armas serían modificadas para recibir cargadores curvos.

Nambu Tipo 92

La Tipo 92 entró en servicio en 1932 y fue la ametralladora pesada japonesa estándar durante la Segunda Guerra Mundial. Fue ampliamente utilizada por el Ejército Imperial Japonés y las fuerzas colaboracionistas chinas. Las ametralladoras capturadas también fueron muy empleadas por el Ejército Nacional Revolucionario chino y el Ejército Norcoreano durante la Guerra de Corea. La denominación Tipo 92 hace referencia al año imperial japonés 2592, o 1932 según el

calendario gregoriano, año en el cual esta ametralladora entró en servicio. Fue fabricada por Hino Motors e Hitachi, con una producción total de 45.000 unidades.

Nambu Tipo 99

La Tipo 96, una mejora sobre la anterior Tipo 11, fue introducida en combate en 1936 y rápidamente demostró ser un arma versátil al proveer fuego de apoyo para facilitar el avance de la infantería. Tanto la Tipo 11 como la Tipo 96 empleaban la misma munición que el fusil Tipo 38 (6,5 x 50 Arisaka). Este sistema tenía la ventaja de que cualquier miembro del escuadrón podía suministrar munición para la ametralladora ligera; pero como el Ejército Imperial Japonés estaba reemplazando al fusil Tipo 38 con el Tipo 99, que empleaba munición 7,70 x 58 Arisaka, era necesario desarrollar una nueva versión de la ametralladora ligera Tipo 96 que también fuera capaz de emplear cartuchos de este calibre.

Vickers Mk. I

La Vickers es una ametralladora de calibre 7,70 mm enfriada por agua y producida por la compañía Vickers, fabricada originalmente para el Ejército Británico a comienzos del siglo XX. Estuvo en servicio desde antes de la Primera Guerra Mundial hasta la década de 1960. Se usaron algunas versiones enfriadas por aire en aviones de caza de los aliados durante la Primera Guerra Mundial.



AMETRALLADORAS

Modelo	Daño	Alcance	CdF	Munición	Coste	Peso	Año
BAR M1918 A2	4d10+2	3/1300	3/10/20	20	2300	8,8	1918
BREDA M30	4d10+3	3/1000	3/10/20	20	2000	11	1930. PUEDE SER RECARGADO POR OTRA PERSONA MIENTRAS EL PORTADOR DISPARA. SE ENCASQUILLA CON 90-100
BREN Mk I	4d10+3	3/550	3/20/40	50 o 100	3000	10,7 o 11,2	1935
BROWNING M1917	4d10+2	3/650	3/10/30	250	3000	47	1917
BROWNING M2	4d10+2	2/1800	3/35/70	Cinta de balas externa	3500	58	1918
DEGTYAREV DP	4d10+2	3/800	3/30/60	60	1900	12,5	1928
HOTCHKISS M1909/Mk I	4d10	3/1000	3/15/30	30 o cinta de balas externa	1500	13	1901. SE ENCASQUILLA CON 90-100
LEWIS Mk I	4d10	3/800	2/20/40	47 o 96	2900	13 o 14	1911
MG 34	4d10+3	2/1200	3/37/75	75 o cinta de balas externa	4800	20	1934
MG 42	4d10+4	2/1500	5/50/100	75 o 250	4000	20 o 21,5	1942
MAXIM MG08	4d10	2/1100	2/20/40	250	2600	69	1908
NAMBU TIPO 11	4d10+2	3/300	3/15/30	30	2000	10,5	1922
NAMBU TIPO 92	4d10+3	2/800	3/15/30	30 o cinta de balas externa	4000	55,5	1932
NAMBU TIPO 99	4d10+3	3/400	3/15/30	30	2000	10,4	1939
VICKERS Mk I	4d10+1	3/1300	2/20/40	250	3600	23	1912. SE ENCASQUILLA SOLO SACANDO UN 100

ESCOPETAS

Browning Automatic 5

La Browning Automatic 5, más conocida como Auto-5 o simplemente A-5, es una escopeta semiautomática operada por retroceso de masas, diseñada por John Browning. Fue la primera escopeta de carga automática exitosa y se mantuvo en producción hasta 1998. El nombre de la escopeta indica que es de carga automática con 5 cartuchos de capacidad (4 en el cargador y uno en la recámara).

Escopeta doble cañón

Infinidad de empresas y armeros han fabricado escopetas calibre doce con dos cañones en paralelo o superpuestos. Algunos crimi-

nales y agentes de la ley modificaban estas armas mediante la variación del largo de los cañones para facilitar su ocultación.

Ithaca 37

Diseñada por los famosos armeros John Moses Browning y John Pedersen, la escopeta fue inicialmente publicitada como la Remington Modelo 17. La Modelo 17 era una escopeta calibre .20 de tamaño reducido, siendo más tarde rediseñada y refinada en la popular Remington Modelo 31. Esta escopeta sería reemplazada por la Remington 870, que todavía se encuentra en producción.

Tras la Primera Guerra Mundial, la Ithaca Gun Company estaba buscando un modelo de escopeta de corredera para producir,



principalmente para competir con la Winchester Modelo 12, por lo que esperaron a que las patentes de la Remington Modelo 17 caducasen. Después de iniciar la producción de la Ithaca Modelo 33, descubrieron más patentes de Pedersen que no caducaban hasta 1937; por lo que junto a la fecha de introducción, cambiaron su denominación de 33 a 37.

Con la Gran Depresión en marcha y la guerra a punto de estallar, era el peor momento para introducir al mercado un arma de caza. Varias armas de caza cesaron su producción durante este período. Aunque Ithaca produjo algunas escopetas para las Fuerzas Armadas durante la guerra, también produjo pistolas Colt M1911A1 y subfusiles M3.

Después de la Segunda Guerra Mundial, Ithaca reanudó la producción de la Modelo 37. Fabricada en varios modelos diferentes, la Ithaca 37 tuvo la más larga producción para una escopeta de corredera en la historia, superando incluso a la Winchester Modelo 12.

Esta escopeta puede almacenar en su cargador tubular hasta 7 cartuchos del calibre 12.

Remington 870

La Remington 870 es una escopeta de corredera estadounidense, fabricada por la empresa Remington Arms. Es ampliamente empleada por civiles para tiro deportivo, caza y defensa personal. También es habitualmente empleada por agencias policiales y fuerzas armadas alrededor del mundo. El arma puede almacenar hasta 8 cartuchos del calibre 12.

Winchester 1887

La Modelo 1887 fue la primera escopeta de repetición exitosa. Su diseño con acción de

palanca fue elegido por la Winchester Repeating Arms Company, reconocida entonces por fabricar armas de palanca como el fusil Winchester Modelo 1873. John Moses Browning sugirió que la acción de bombeo sería mucho más apropiada para una escopeta de repetición, pero la Winchester fabricaba armas de palanca y creyó que su nueva escopeta también debía ser de palanca para ser fácilmente identificable con su marca. Sin embargo, más tarde introdujeron al mercado una escopeta de corredera diseñada por Browning con la denominación Winchester Modelo 1893 (una primera versión de la Modelo 1897) tras la introducción de la pólvora sin humo.

Winchester Modelo 1897

Producida originalmente como una versión más fuerte y resistente de la Winchester Modelo 1893, que a su vez estaba inspirada en la escopeta de corredera Spencer, la Winchester Modelo 1897 era idéntica a su predecesora (la 1893), a excepción de su cajón de mecanismos más grueso que permitía el empleo de cartuchos con pólvora sin humo, que no eran habituales en aquel entonces. La Modelo 1897 también introdujo un diseño desarmable, en el cual el cañón puede retirarse; característica estándar en las escopetas de corredera actuales, como la Remington 870. La Winchester Modelo 1897 estuvo en producción desde 1897 hasta finales de la década de 1950, cuando las “modernas” escopetas de corredera con martillo oculto, como la Winchester Modelo 1912 y la Remington 870, se hicieron habituales. A pesar de esto, la Winchester Modelo 1897 todavía es empleada hoy día.

Las Fuerzas Armadas estadounidenses emplearon una versión de cañón corto conocida como “escopeta de trinchera” o “escopeta

antidisturbios". Se desarrolló una versión suministrada a las tropas estadounidenses durante la Primera Guerra Mundial, la cual fue modificada mediante la instalación de una cubierta de chapa de acero perforada sobre el cañón y un adaptador con riel para montar una bayoneta M1917.

Winchester 1912

La Winchester Modelo 1912 es una escopeta de corredera con el martillo oculto y un depósito tubular. La 1912 se convertiría en un arma muy popular, estableciendo el estándar para las escopetas de corredera en su producción de más de 51 años. Desde 1912 hasta el primer cese de producción en 1963 por la Winchester, se produjeron casi dos millones de escopetas Modelo 1912 de diversos tipos y longitud de cañón. Inicialmente calibradas solamente para cartuchos del 20, las versiones calibre 12 y 16 aparecieron en 1914, mientras que la versión calibre 28 apenas apareció en 1934. Nunca se produjo una versión calibre 16 (.410); en su lugar, una versión de tamaño reducido de la

Modelo 1912 llamada Modelo 42, directamente derivada de los dibujos a escala de la Modelo 1912, fue producida para cartuchos del 16. El arma tiene capacidad para 6 cartuchos calibre 12.

EXPLOSIVOS

A continuación proporcionamos algunos ejemplos de explosivos. Todos los explosivos tienen un radio de acción principal y un radio de acción secundario con diferentes efectos. La dinamita y las granadas de mano pueden ser lanzadas.

VENENOS

A continuación proporcionamos ejemplos de venenos. Todos los venenos requieren un control de Vigor, que en caso de superarse tiene unos efectos y en caso de fallarse otros distintos. Algunos venenos proporcionan un modificador al control de Vigor.

ESCOPETAS

Modelo	Daño	Alcance	Munición	Coste	Peso	Notas
BROWNING AUTOMATIC 5	4d10	10/20	5	150	4,1	1898. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 10 METROS DE ALCANCE
ESCOPEA DOBLE CAÑÓN	4d10	10/20	2	200	4	EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 10 METROS DE ALCANCE. PUEDE DISPARAR LOS 2 PROYECTILES CON UN SOLO ATAQUE DISPARANDO CON UN -10%, PERO CAUSA EL DAÑO 2 VECES SI IMPACTA
ITHACA 37	4d10	5/50	7	145	3,6	1937. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 40 METROS DE ALCANCE
REMINGTON 870	4d10	10/20	8	100	3,5	1951. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 10 METROS DE ALCANCE. SE ENCASQUILLA CON 96-100
WINCHESTER 1887	4d10	10/20	7	160	3,8	1887. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 10 METROS DE ALCANCE
WINCHESTER MODELO 1897	4d10	10/20	7	200	3,6	1897. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 20 METROS DE ALCANCE
WINCHESTER 1912	4d10+2	10/20	6	220	4	1912. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 20 METROS DE ALCANCE



EXPLOSIVOS

Tipo explosivo	Radio de acción principal	Daño en radio de acción principal	Radio de acción secundario	Daño en radio de acción secundario
CÓCTEL MOLOTOV	1 metro	Control de Suerte +20% o 3d10, 1d10 si se supera	-	-
DINAMITA (CILINDRO 200 GR.)	2 metros	Control de Suerte +10% o muerte, 2d10 si se supera	2 metros	2d10
EXPLOSIVO PLÁSTICO (C4)	2 metros	Control de Suerte o muerte, 3d10 si se supera	2 metros	3d10
GRANADA DE MANO	2 metros	Control de Suerte +20% o muerte, 1d10 si se supera	3 metros	1d10
MINA CLAYMORE (M18)	1 metro en un ángulo de 60º	Control de Suerte +10% o muerte, 2d10 si se supera	1 metro en un ángulo de 60º	TIRADA DE CONTROL DE SUERTE +10% o 2d10, NADA SI SE SUPERA
TNT (BLOQUE DE 200 GR.)	3 metros	Control de Suerte o muerte, 3d10 si se supera	3 metros	3d10

VENENOS

Veneno	Modificador al control de Vigor	Efecto si supera el control	Efecto si falla el control
AMANITA PHALLOIDES	-20%	-20% a la acción por dolor intestinal y náuseas	CONTROL DE SUERTE A -20% O MUERTE. SI SE SUPERA, DIARREA Y MALESTAR POR 1 DÍA, -30% A LA ACCIÓN
ARSÉNICO	-	-10% a la acción por dolor intestinal y náuseas	CONTROL DE SUERTE O MUERTE. SI SE SUPERA, DIARREA Y MALESTAR POR 2 DÍAS, -20% A LA ACCIÓN
BARBITÚRICOS	-10%	-10% a la acción	CONTROL DE SUERTE A +20% PARA EVITAR CAER DORMIDO 1d10 HORAS. -20% A LA ACCIÓN POR SOMNOLENCIA SI SE SUPERA
BELLADONA	-	-10% a la acción por descoordinación motora	ALUCINACIONES Y DELIRIOS DURANTE 1 DÍA, -20% A LA ACCIÓN
CIANURO	-30%	-	3d10 POR DOSIS CONSUMIDA
CLOROFORMO	-	-10% a la acción	CONTROL DE SUERTE PARA EVITAR CAER DORMIDO 1d10 HORAS. -30% A LA ACCIÓN SI SE SUPERA
CURARE	-	-10% a la acción por mareos y náuseas	2d10 DAÑO Y PARÁLISIS. SE DEBE HACER UN CONTROL DE SUERTE CADA HORA; SI SE TIENE ÉXITO SE DEJA DE ESTAR PARALIZADO, SI SE FALLAN 16 CONTROLES EL PERSONAJE MUERE
ESTRÍCININA	-	-10% a la acción por espasmos musculares	CONTROL DE SUERTE A +30% O MUERTE POR ASFIXIA. 3d10 DAÑO SI SE SUPERA
RICINA	-20%	Diarrrea y malestar por 2 días, -10% a la acción	CONTROL DE SUERTE A +30% O MUERTE TRAS 10 DÍAS DE DIARREA Y MALESTAR. SI SE SUPERA DIARREA Y MALESTAR POR 1d10 DÍAS, -20% A LA ACCIÓN
TOXINA BOTULÍNICA	-20%	1d10 daño	CONTROL DE SUERTE O MUERTE, 3d10 DAÑO SI SE SUPERA
VENENO COBRA	-	-20% a la acción	3d10 DAÑO Y -30% A LA ACCIÓN
VENENO VÍBORA	-	-10% a la acción	2d10 DAÑO Y -20% A LA ACCIÓN
VENENO VIUDA NEGRA	-10%	1d10 daño	3d10 DAÑO, +3d10 A LAS 2 HORAS SI NO RECIBE TRATAMIENTO



DIRIGIR PARTIDAS DE HARDBOILED

En este capítulo trataremos distintos aspectos de la labor del Director de Juego, desde la preparación de la partida al desarrollo de la misma, pasando por diversas técnicas narrativas y consideraciones relacionadas con los diferentes rasgos distintivos del género negro, así como algunos de los subgéneros relacionados. También incluimos reglas para la creación de personajes no jugadores y antagonistas.

EL GÉNERO NEGRO

Hardboiled es un juego de rol que busca recrear el ambiente, las tramas y los personajes propios de la novela criminal, así como la novela detectivesca más clásica, la de investigación procedimental o policial, el *thriller* de acción e incluso la novela de misterio y espionaje. Aunque no es correcto, y algunos puristas podrían echarse las manos a la cabeza, en aras de la sencillez, nos referiremos a todas estas corrientes como género negro. Es decir, con este sencillo y dinámico reglamento, podremos jugar interesantes y divertidas aventuras emulando las peripecias de nuestros héroes favoritos de la ficción literaria, cinematográfica o televisiva criminal, tanto los más renombrados como los más desconocidos: desde el celeberrimo Sherlock Holmes hasta nuestro Pepe Carvalho, pasando por el atildado Hércules Poirot, Sam Spade o Marlowe, la señorita Marple o el práctico y astuto padre Brown. De igual modo, también podremos revivir las andanzas de personajes reales, históricos, como Elliot Ness y sus Intocables, o su archienemigo, Capone. Nos atreveríamos a apostar que las posibilidades son infinitas, como descubrirán a poco que se sumerjan en el universo de Hardboiled.

Pero antes de meternos en camisa de once varas, será necesario establecer los diversos subgéneros que podemos encontrar en la novela y cine negro, al menos los más reconocidos. Cada subgénero, siempre que las convenciones del mismo se respeten, creará una experiencia de juego ligeramente diferente.

El género negro, y en particular la novela criminal, posee dos corrientes principales:

La primera, cronológicamente hablando, es la conocida como **escuela británica**, centrada en la resolución puramente intelectual de un crimen, sin que el análisis de los aspectos sociales y morales del mismo supusieran un impacto relevante. Este tipo de relatos suele ambientarse en los sectores altos de la sociedad y su autor característico es Agatha Christie. Las intrigas de esta corriente resultan elaboradas y complejas.

La segunda vendría a ser la **escuela estadounidense**, centrada en la llamada novela negra que en parte es una evolución de la británica pero donde se considera el crimen en su verdadero contexto social y moral, describiendo el entorno donde más se suele dar: las clases bajas y marginales de la sociedad. Sus maestros son escritores como Dashiell Hammett y Raymond Chandler. La novela negra concede un importante papel a la agresividad y la acción; su tempo es rápido, mientras que la escuela británica se caracteriza por un ritmo más pausado y un estilo más meditabundo y tranquilo.

Podríamos añadir una tercera vertiente, aunque son muchos ya los expertos que la consi-



deran una corriente literaria que no desmerecería emplazarse junto a las que ya hemos tratado. Nos referimos a la **novela negra escandinava**, que se iniciara en los años 60 con Sjöwall y Wahlöö, pareja de escritores a quien se atribuye la paternidad de la novela negra nórdica, autores de diez magníficas obras publicadas entre 1965 y 1975, con el detective Martin Beck como protagonista y personaje recurrente en todas ellas. A Sjöwall y Wahlöö les seguirían otros autores igualmente respetados, muy actuales, como Henning Mankell, Stieg Larsson, Jo Nesbo o Camilla Läckberg.

Vistas las corrientes más renombradas dentro del género, vamos a pasar a describir algunos subgéneros que por su interés narrativo puede dar lugar a interesantes aventuras en Hardboiled.

COZY

La novela de misterio británica, muchas veces referida como *cozy*, viene a ser un subgénero de la novela criminal donde el caso o misterio narrado acontece en una comunidad pequeña, íntima a su manera, aunque cuenta con buen elenco de personajes, generalmente de clase alta, muchos de los cuales tienen estrechas relaciones o vínculos familiares.

En estas historias, el sexo y la violencia se tratan de manera tangencial, a veces con cierto toque humorístico. Los detectives protagonistas de la trama son casi siempre amateurs o diletantes (el policía de pueblo, Hamish Macbeth, que aparece en una serie de novelas escritas por M. C. Beaton, es una excepción notable) y con frecuencia mujeres. Por otra parte, en este particular subgénero, el crimen es cometido por un miembro de la comunidad que, lejos de presentarse como un psicópata o desequilibrado maníaco criminal, resulta ser un individuo racional, incluso metódico y pausado, que actúa movido por intereses económicos o inquinas larvadas en la comunidad tiempo atrás: celos, codicia, ambición o venganza.

La historia queda enmarcada por las actuaciones de un nutrido montón de personajes secundarios, algunos de los cuales hacen las veces de alivio cómico, rebajando la tensión, o bien resultan útiles como posibles

sospechosos que van quedando descartados según avanzan las investigaciones.

Otra característica importante de este subgénero es la contenida carga de violencia y profanidad presentes en el relato, así como el tratamiento del sexo, muy discreto. Los asesinatos se llevan a cabo fuera del escenario, en segundo plano, cometiéndose con frecuencia mediante métodos poco efectistas, como el envenenamiento o accidentes provocados, incluyendo caídas. Esto entra en oposición con la forma de jugar muchas partidas de rol, en las que la violencia juega un papel central. Aun así, y justo por eso, hemos querido destacarlo. Y es que jugar un Cozy en el que todo se resuelva hablando (y quizás algún forcejeo para dejar a alguien inconsciente) es refrescante y diferente a lo que estamos acostumbrados. Además, las reglas de Hardboiled para dejar inconsciente a un oponente permiten enfrentarse a esta clase de partidas manteniendo el tono narrativo sin problema.

El ejemplo palmario de este tipo de ficción vendría a ser nuestra querida Jessica Fletcher, en la serie de televisión *Se ha Escrito un Crimen*.

FICCIÓN DETECTIVESCA CLÁSICA

Algunos expertos citan a Poe como el iniciador de este tipo de historias al considerar su relato *Los crímenes de la calle Morgue* como el primer ejemplo de ficción policíaca. De hecho, su protagonista, el avisado detective Auguste Dupin, se convertiría en una de las fuentes de inspiración más notorias del celebrado Sherlock Holmes de Conan Doyle, el epítome del investigador, del detective privado. Más tarde llegaría Agatha Christie, entre otros reputados autores, en su mayoría británicos, inaugurando la que vendría a conocerse como edad de oro de la ficción detectivesca, durante el período de 1920 a 1930.

En las historias de detectives de esta corriente, un extraño, a veces un investigador asalarado o un oficial de policía, pero a menudo un aficionado con talento o diletante, es quien investiga un asesinato cometido en un entorno constreñido o al menos bien definido, buscando al culpable dentro de un conjunto limitado de sospechosos.

El subgénero más extendido de la novela detectivesca se convirtió en la novela policíaca tal y como hoy la conocemos (o **whodunit**), donde un gran ingenio debe ser puesto en obra, narrando los detalles del crimen, usualmente un homicidio, y donde la subsecuente investigación no deja en evidencia al criminal hasta casi el fin de la historia, momento en el que se identifica al culpable y se dan las explicaciones finales.

FICCIÓN DE ESPIONAJE

Podríamos considerar los relatos de espionaje como un subgénero de la ficción de suspense, pues muchas veces se ha bautizado a este tipo de tramas como *thriller* político. En realidad comparte buena parte de sus elementos con el thriller clásico, tratándose de historias elaboradas alrededor de una intriga que va desvelándose poco a poco.

A diferencia de los relatos de suspense o misterio más tradicionales, los protagonistas de la ficción de espionaje son tipos con recursos, muy bien preparados y equipados, respaldados por potentes organizaciones como agencias de inteligencia y grupos militares de élite. De igual modo, los villanos en la ficción de espionaje son individuos con talento e ingenio, bien provistos de fondos, solventes y apoyados por estructuras criminales complejas o por gobiernos enemigos u organizaciones secretas que actúan en la sombra, incluyendo grupos terroristas internacionales o agencias de contrainteligencia.

Asimismo, estas historias tienen una vocación internacional; sus tramas se desarrollan en diversos países por todo el mundo. Es habitual que nuestros protagonistas deban viajar a exóticas y peligrosas localizaciones, a lo largo y ancho del globo terráqueo, luchando contra una miríada de enemigos, conspiraciones y traiciones. Es de rigor mentar que, en la novela de espionaje, la tecnología moderna y sus múltiples aplicaciones, sobre todo en el campo militar, cobran una importancia capital. También podemos desarrollar tramas de espionaje político o industrial, o incluso militar. Las posibilidades son muy variadas.

Estas clases de historias son mucho más dadas a la acción, y los tiroteos son menos peligrosos que en otros subgéneros. Por ello,

para esta clase de partidas, recomendamos usar las reglas de **Combates a distancia menos letales (Daño de armas de fuego reducido)** que podrás encontrar en el **Capítulo 5: Reglas opcionales**.

Obviamente, el personaje icónico de este tipo de ficción no es otro que el propio James Bond, pero también podríamos citar las novelas de John le Carré y su George Smiley, así como las intrigas escritas por Jack Higgins o Ludlum, Tom Clancy, Ken Follet, Frederik Forsyth y Andy McNab, entre muchos otros.

FICCIÓN POLICIAL PROCEDIMENTAL

Esta reconocible tipología narrativa ha crecido hasta convertirse en un popular subgénero dentro de la ficción detectivesca o criminal. En estas historias, asistimos al proceso realista de investigación policial, protagonizado por profesionales verosímiles que revisan meticulosamente las pistas y evidencias en casos presentados, igualmente, de manera realista, aunque con algunas licencias. Así pues, es habitual en esta ficción la introducción de elementos propios, como fundamentos forenses, autopsias, recopilación y preservación de evidencias, procedimientos de interrogatorio y de identificación de sospechosos, preservación de las garantías de los imputados y desarrollo posterior procesal legal.

Es decir, este tipo de ficción trata de simular el trabajo real de los detectives y policías. Es por ello que, en este tipo de relatos, se potencia la presencia como protagonistas no solamente del investigador jefe o detective principal, sino también de los técnicos y agentes subalternos que colaboran en las investigaciones, ya que hoy día las investigaciones policiales son llevadas a cabo por grupos integrales de investigación, formados por profesionales especializados en diversos campos. La atención del lector o del espectador debe estar dirigida al grupo de investigadores en su conjunto y no centrarse solo en uno o dos de sus componentes.

También es habitual la descripción o presentación en una misma obra de investigaciones sobre crímenes no necesariamente relacionados entre sí. Mientras que en la narrativa clásica el clímax coincide con la identificación del culpable y/o con su detención, en la ficción



procedimental la identidad del involucrado o responsable del crimen generalmente se plantea al lector o espectador desde el comienzo. Y aunque esto no es normal hacerlo al jugar a rol, puede ser interesante realizar una partida en la que los jugadores sepan quién es el culpable, aunque no sus personajes, y el objetivo de la misma sea demostrar su culpabilidad, poniendo a los jugadores en una situación similar a la de los lectores o espectadores de una obra de ficción policial procedimental.

Hay muchos buenos ejemplos, tanto en televisión, cine y literatura de este particular estilo. Sin ir más lejos, podríamos citar célebres series de televisión como Canción Triste de Hill Street, CSI: Crime Scene Investigation o Ley y Orden, entre otras muchas. En la literatura destacaríamos a Ed McBain y sus novelas centradas en el trabajo de los detectives destinados en el Distrito 87 de la ciudad ficticia de Isola, inspirada en Nueva York. También podrían ser catalogadas como novela negra procedimental la obra de Tony Hillerman, o las andanzas del comisario Beck creado por Sjöwall y Wahlöö, entre otras muchas.

Hay un subgénero dentro de los relatos policiales procedimentales que ha surgido de manera más reciente y que también puede suscitar mucho interés de cara a una posible campaña de juego: nos referimos a la ficción relacionada con los asesinos en serie. Podríamos mentar muchas películas y relatos en este sentido, como El Silencio de los Corderos o Zodiac, incluso series de televisión como Dexter o Hannibal.

HARD-BOILED

Carroll John Daly y Dashiell Hammett fueron los pioneros de este particular estilo literario dentro de la novela criminal a finales de los años 20, seguidos poco después por Raymond Chandler, entre otros. A diferencia del *cozy* británico, en este subgénero típicamente estadounidense predominan los duros investigadores privados, enfrentados a todo tipo de peligros, que no dudan en emplear la violencia extrema para prevalecer sobre sus enemigos.

Generalmente, en sus tramas se mezclan todo tipo de elementos de los bajos fondos,

así como individuos indeseables y delincuentes rudos y deslenguados. Los personajes se mueven en un entorno hostil, y nuestros protagonistas se verán enfrentados a policías y políticos corruptos, criminales de la peor calaña y organizaciones mafiosas que intentarán frustrar las pesquisas o incluso acabar con la vida del arrojado detective mediante métodos expeditivos.

Estas historias están trufadas de sangre, peleas y tiroteos, cigarrillos y vasos de bourbon, y generalmente se desarrollan en grandes ciudades, especialmente en sus arrabales más desfavorecidos y marginales. Es muy usual en este tipo de historias que el detective privado esté encarnado por un expolicia que haya acabado cansado de la corrupción o ineficacia del cuerpo: un tipo duro, algo cínico y descreído, pero de corazón bondadoso y honorable.

TECHNO-THRILLER Y CIBERPUNK

El *techno-thriller*, o tecno-suspense, es un género híbrido que mezcla la aventura de los protagonistas con explicaciones científicas, extremadamente cuidadosas, que sirve a la trama para desarrollar la acción. En muchas ocasiones, el *techno-thriller* acompaña a géneros de espionaje de suspense, guerra o ciencia ficción, incluyendo una cantidad desproporcionada de detalles técnicos en comparación con los otros géneros. Michael Crichton es considerado el padre del género con su novela de 1969 La amenaza de Andrómeda, que combina elementos de ciencia ficción dura y novela policíaca en un contexto de *thriller* y representa el inicio consolidado del género. Crichton afirmó haber continuado la tradición de los autores de un *incipiente techno-thriller* que le precedieron como Peter George y su Alerta Roja (1958), Richard Condon y el Candidato de Manchuria (1959), Eugene Burdick y Harvey Wheeler, entre otros, así como las adaptaciones al cine de las mismas.

El ciberpunk es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por su enfoque en un futuro distópico con alta tecnología y bajo nivel de vida. Las visiones de este futuro suelen ser distopías postindustriales, pero están normalmente marcadas por un fomento cultural extraordinario y el uso de tecnologías en

ámbitos nunca anticipados por sus creadores (lo que muchas veces es un origen para las propias tramas ciberpunk). La atmósfera del género en su mayoría hace eco en el cine negro y se utiliza a menudo en él técnicas de novelas policíacas. Entre los primeros exponentes del género ciberpunk se encuentran William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker y John Shirley. El término ciberpunk se acuñó en los 80 y continúa en uso.

Ambos géneros tienen mucho en común con el género negro, tanto a nivel tonal como a nivel de construcción narrativa (que no dramática) de las historias que cuentan. El ciberpunk es más violento, oscuro y desesperado que los *techno-thrillers* (y que, de hecho, cualquier otro de los géneros que tocamos en el manual) y, aunque los protagonistas descubran los misterios que presenta la trama, las cosas suelen acabar mal para ellos, o por lo menos no acaban bien.

Una variante relativamente reciente de estos géneros (y que bebe de ambos) son los *thrillers* transhumanistas, que encuentran su representación en autores como Ramez Naan (que aparte de escritor es un científico especializado en nanotecnología de considerable reputación) y su altamente recomendable Nexus Trilogy. Son novelas que muestran un mundo menos oscuro, pero que al mismo tiempo presentan entidades supranacionales (del tipo corporación) mucho más poderosas que las naciones humanas y con mucho más poder y control que el que vemos en novelas ciberpunk. Las amenazas, a su vez, son mucho más grandes y en ese sentido bebe mucho también de la ficción de espionaje.

THRILLER O RELATOS DE SUSPENSE

En un relato de suspense básicamente se nos presenta una historia de intriga o misterio, caracterizada por su ritmo trepidante, acción a raudales, héroes arrojados y rebosantes de ingenio y villanos complejos, de personalidad poliédrica, poderosos a su vez y en muchas ocasiones influyentes. En esta ficción, la mayor parte de los elementos propios de la trama, incluyendo a los personajes relevantes y los secundarios, así como el antagonista principal, sus motivaciones, el crimen en

sí en definitiva, al igual que las dificultades e incertidumbres propias del argumento, están al servicio de la intriga, particularmente diseñados para mantener el suspense.

Al contrario que en los relatos de misterio tradicionales, donde el crimen o delito acontece al inicio de la historia, en el *thriller* comienza cuando nuestros investigadores llegan a la escena del crimen e inician sus pesquisas para averiguar lo sucedido y finalmente capturar al malhechor. La trama también puede arrancar con la comisión de un delito, pero en esos casos este tiende a presentarse como un mero prelude de un crimen aún mayor que se ha fraguado astutamente y que nuestros héroes deberán evitar.

En muchas ocasiones, la maquinación criminal, muy elaborada, toma la forma de una gran conspiración política o económica, con muchas ramificaciones; o bien una confabulación terrorista con elementos incluso propios de los relatos de espionaje. De igual modo, es muy habitual en este tipo de ficción el elemento de la traición, cuando uno de los criminales involucrados si no el propio villano principal, termina desvelándose como un antiguo aliado de los investigadores, o incluso su jefe o superior, o ¿por qué no?, un propio miembro del grupo de personajes jugadores.

Como decíamos, estas historias se caracterizan por su ritmo desenfrenado, incluyendo escenas de acción vertiginosa, persecuciones, tiroteos y diálogos vibrantes, y por ello recomendamos en esta clase de partidas usar las reglas de **Combate cuerpo a cuerpo más letales (Nivel de Éxito y daño)**, y **Combates a distancia menos letales (armaduras y protecciones)** que podrás encontrar en el *Capítulo 5: Reglas opcionales*.





Podríamos citar muchas obras que servirían como magníficos ejemplos de este estilo de ficción, bastaría enumerar algunas películas de entre nuestras favoritas, como: Único Testigo, El Jurado, Marathon Man, Todos los Hombres del Presidente, Algunos Hombres Buenos, Black Rain, French Connection, La Tapadera, Fargo, Sospechosos Habituales, Seven, No es País para Viejos...

LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego o DJ es quien prepara y desarrolla la historia que los jugadores van a protagonizar. El principal objetivo que debe tener en mente al preparar una historia es que todos los jugadores (él incluido) se diviertan. Esto es un juego, si los participantes no lo pasan bien, no tiene sentido que jueguen.

Pero claro, para conseguir esa diversión el DJ tiene que hacer más cosas. Las dos tareas más importantes son desarrollar la trama antes de la partida y dirigir la misma posteriormente. Vamos a ver estas dos labores con más detalle.

A la hora de desarrollar la trama algunos directores prefieren preparar todos los detalles de las partidas, mientras que otros se inclinan por improvisar, aunque lo más común es un punto medio entre ambos estilos, desarrollando de antemano parte de la trama e improvisando lo que haya quedado fuera durante la partida. No obstante, por las propias características de la ficción criminal o policial, y lo elaborado de sus tramas, nosotros recomendamos muy encarecidamente que el Director de Juego prepare de manera concienzuda la aventura, sobre todo las distintas pistas a encontrar, cómo se relacionan entre sí y con los hechos que los jugadores estén investigando.

Sea cual sea el método escogido, se deben tener ciertas cuestiones presentes a la hora de desarrollar nuestras aventuras:

- Antes de empezar a preparar la trama, incluso, si es posible, antes de crear los personajes, el DJ debería tratar con los jugadores sobre qué clase de historia están interesados en participar: puede que quieran jugar una partida de género hard-boiled clásico, o una

más cercana a la investigación procedimental, o quizás lo que les interese sea convertirse en un grupo de espías involucrados en una compleja trama internacional. Y siempre pueden querer jugar una partida más coral, con personajes que muestran intereses opuestos, al estilo de la novela de misterio típicamente británica *cozy*. Las posibilidades narrativas son infinitas, pero si el DJ y los jugadores no quieren contar la misma clase de historia, la diversión de alguna de las partes se verá comprometida, por lo que es recomendable que se establezca el tema y tono de la partida de antemano. Los Directores que conozcan mucho a sus jugadores quizá no necesiten considerar esto, pero de todas formas lo recomendamos pues puede proporcionar ideas muy interesantes de por dónde llevar las cosas.

- Otro elemento a tener en cuenta, y que puede resultar peligroso, es cuando nos inspiramos en una novela, película o trama de ficción conocida para crear nuestras aventuras. Es muy posible que el DJ escoja uno de sus relatos favoritos para crear una aventura. El problema viene cuando, insospechadamente, uno de los jugadores reconoce la trama, tal vez por haber leído o visto la película, malogrando la intriga propia de la aventura. Para evitar esto, el DJ debería alterar la trama de manera sustancial para así evitar que alguno de los jugadores reconozca el relato y pudiera estropear la diversión. El propio módulo que proporcionamos, La Pantera de Jade, es una adaptación libre de la película El Halcón Maltés, y puede servir como ejemplo de una adaptación de una película que, manteniendo el espíritu de la misma, cambia lo bastante la trama para no ser reconocida fácilmente.

- Si los personajes jugadores no están creados a la hora de diseñar la historia que se quiere contar, el DJ deberá supervisar la creación de los personajes para que todos tengan algo que hacer en la historia y así disfruten más de la partida, tal como se ha indicado más arriba. Nosotros recomendamos, si no diseñar toda la historia, al menos acabar de perfilar la trama cuando ya se sabe qué personajes van a jugar, pues así es más sencillo imbricar los acontecimientos e implicar a los personajes, introduciendo desde el principio elementos reconocibles, temas que les interesen, etc.

- Si los jugadores ya están creados a la hora de diseñar la partida, el DJ debería asegurarse de que todos los jugadores tengan algo que hacer en la trama, algo que aportar. Si conoce a las personas que interpretarán a esos personajes, deberá, en la medida de lo posible, ajustar lo que cada uno de los personajes puede hacer a los gustos del jugador que lo interpreta. La labor de DJ es más divertida y satisfactoria cuando los demás lo pasan bien. Pero esto no quiere decir que el DJ deba ser un Director excesivamente cauto que proteja de todo mal a los jugadores, todo lo contrario, ya que el peligro es lo que proporciona emoción a las partidas y, por lo tanto, diversión. Aunque también es necesario indicar que eso no quiere decir que las partidas supongan, indefectiblemente, arrostrar un peligro cierto y constante de principio a fin, pues eso haría que dicha amenaza perdiese emoción, provocando justamente lo puesto a lo que se pretendía.

- Como DJ es necesario estar siempre dispuesto a variar la trama. El cine, la literatura y el cómic son estructuras narrativas lineales en las que una acción lleva a la siguiente, que lleva a la siguiente. Muchas veces las partidas de rol se estructuran de esa manera, de tal forma que si no se hace algo o se consigue una pista concreta la partida no puede avanzar. También existen Directores que quieren contar una historia concreta. Tienen en su cabeza cómo deben suceder las cosas y no dejan que los jugadores exploren otras posibles soluciones al problema. Nosotros creemos que esas maneras de dirigir (la narrativa lineal y la “mano divina que reconduce a los jugadores al camino correcto”) aprovechan poco las posibilidades narrativas de los juegos de rol. Estos son estructuras narrativas no lineales (como muchos videojuegos, los libro-juegos en menor medida y, aunque pueda antojársele extraño a alguno, las páginas web), esto es, son estructuras narrativas no preestablecidas en las que existen distintas formas de resolver una trama dependiendo de la interacción con el receptor de la obra. Esto es tan importante para nosotros que hemos decidido dedicarle una sección completa (Contar historias), donde se explica con mayor profundidad.

- No debemos olvidar nunca que los juegos de rol son colaborativos. Con esto no queremos decir que los jugadores colaboren para lograr un objetivo concreto (algo habitual, pero no necesario), sino que los jugadores

(DJ incluido) contribuyen para contar una historia. El DJ no debe adquirir la pose de “entidad divina que controla firmemente todo lo que sucede en la partida”, sino que más bien debe ser un organizador, un árbitro capaz de mediar entre lo que él mismo quiere contar, lo que los jugadores quieren contar y lo que el azar dictamina. El DJ debe ser capaz de encontrar un equilibrio entre estos tres factores, evitando la tiranía de los dados (que por culpa de una tirada pasen cosas que no sean divertidas), la tiranía de los jugadores (evitar que los jugadores se salgan con la suya siempre sin esfuerzo; en muchas ocasiones deben salirse con la suya, pero no siempre, y cuando lo hagan debe haberles costado para que así valoren más la victoria) y para evitar su propia tiranía (la más difícil de evitar; la mejor manera de hacerlo es hablar con el resto de jugadores para asegurarse de que la historia que se está contando es lo que tenían en mente y fijarse en los pequeños detalles que le dicen al DJ si sus jugadores lo pasan bien o no).

- El DJ debe esforzarse en actuar, en interpretar. Si quiere que los jugadores entren en situación y hagan lo propio, la mejor manera es que él también lo haga. Es interesante desarrollar distintas maneras de hablar para los personajes importantes. Para los secundarios y para aquellos que se vea obligado a improvisar, debería escribir en una hoja una lista de tics o manías que un personaje puede mostrar (carraspear; pasarse la lengua entre los dientes; decir “mmm” antes de cada frase; acabar las oraciones con una coetilla, como un “creo yo”; tener un palillo a mano para ponérselo en los dientes, etc.), y cuando interprete a personajes improvisados, escoger una manía de la lista y aplicarla a ese personaje. Si el DJ se esfuerza en interpretar de manera diferente a sus personajes e intenta dotarlos de personalidad propia, el resto de jugadores no tardarán en seguir su ejemplo. E incluso si no lo hacen, la variedad de voces y tics les permitirá a los personajes saber muchas veces quién está hablando si se han despistado y no se han enterado.

Es posible que todo esto que estamos apuntando parezca muy difícil, pero debemos estar tranquilos, pues ser Director de Juego es una habilidad que se aprende mediante la práctica, así que no debemos desanimarnos por no lograr lo que aquí explicamos en las primeras partidas. Con el tiempo y la expe-



riencia, lo iremos consiguiendo. La labor del DJ es la que más trabajo y preparación requiere, pero a la larga es, con diferencia, la más satisfactoria. Simplemente hay que insistir y no dejarse derrotar si las primeras partidas no salen como uno quiere. Y es que nunca lo hacen. En la perseverancia está la clave. Aquel que quiera dirigir una partida de rol no debe desanimarse si no consigue lo que quiere al principio. Debe perseverar, pues, como ya se ha dicho, son las victorias que cuestan alcanzar las que más satisfacen, las que mejor saben a la postre.

LA NARRACIÓN

Podríamos haber llamado narrador al DJ, como hacen muchos otros juegos de rol, ya que su función es preparar la historia que desarrollaremos en la partida, y en ese sentido desempeña una parte de la labor de un narrador. Pero como pensamos que la función de la narración recae tanto en el DJ como en el resto de jugadores, hemos decidido que el término director se asemeja más al papel que finalmente desempeña.

El DJ idea el núcleo de la trama sobre la que tratará la partida, controla la exposición a dicha trama que tienen los jugadores, e interpreta las reacciones de todos los personajes con los que los jugadores se puedan encontrar a lo largo de la partida. Aun así, el Director no debe ser el narrador absoluto de la partida. Como si de un director de cine se tratase, escoge qué escenas se narran y cuándo, marcando el ritmo narrativo; aunque los jugadores también influyen mucho, pues al igual que los actores de una película influyen en el ritmo narrativo de esta con su interpretación, los jugadores influyen en el desarrollo de la partida con las acciones de los personajes que interpretan. No solo eso, sino que muchas veces esos actos pueden llevar la partida a sitios o situaciones distintas a las que el DJ tenía en mente. Y es que rara vez una partida sale exactamente estaba planeada inicialmente.

El nivel de influencia que pueden llegar a tener los jugadores en la trama puede ser elevado, aunque esto variará mucho de unos grupos de juego a otros, ya que hay tantas

formas de jugar como grupos. A unos grupos les gustará que el DJ tenga un control total de la trama y la responsabilidad total sobre el desarrollo de la misma, mientras que los jugadores se dedican a interpretar cómo reaccionan sus personajes a los desafíos y situaciones que el DJ presenta (teniendo en cuenta que estas reacciones serán proactivas, no pasivas, y que muchas veces modificarán el desarrollo de la trama). Sin embargo, a otros grupos les gustará que los jugadores tengan un mayor grado de influencia en la narración, pudiendo introducir incluso elementos narrativos que tengan relación con los personajes de una forma u otra (cosa que Hardboiled no contempla, pero que se podría hacer sin problemas por medio de las Dotes Investigativas), aunque por lo general sin afectar a la trama de manera directa (el DJ tendrá la última palabra al respecto).

Vamos a ver estos dos estilos con un ejemplo. En una partida los personajes jugadores llegan a una localidad donde tienen que encontrarse con el dueño de una fábrica que ha sufrido varios robos de materiales y que quiere contratar a unos investigadores que averigüen de donde provienen, pues no confía en las capacidades de las fuerzas del orden. Se dirigen raudos a un bar local, donde les han dicho que pueden encontrar al dueño de la fábrica. En caso de que sea el DJ quien lleve la mayor parte del peso de la narración, les describirá el lugar y lo que ven, a lo que los personajes reaccionarán indicando a donde van, si se dirigen directamente a la barra, si piden algo o no, etc. Sin embargo, si el peso de la narración está más repartido entre Director y jugadores es posible que alguno de los jugadores añada detalles a la narración diciendo que ha estado antes en ese lugar y que le dejó una pequeña deuda al dueño del local, al que conoce desde antes que se estableciese aquí. El jugador ha introducido un elemento en la narración que el Director ahora puede aprovechar para hilvanar con su trama y hacer así que esta avance, aunque si contraviene a sus planes puede rechazarlo. Recomendamos que esto solo pase si lo que el jugador introduce altera la trama peligrosamente y aun así es recomendable que antes de decir al jugador que no puede introducir eso le permita hacerlo, pero introduciendo una pequeña alteración a lo narrado para ajustarlo a sus necesidades.

En el ejemplo que estamos comentado imaginemos que el dueño del bar es quien está realmente detrás del problema. Si el DJ no quiere que un personaje sea amigo del antagonista podría añadir algo como que, aunque se conocen, el antagonista no está muy contento con el personaje, no por la deuda, sino por el motivo que le hizo irse sin pagarla, y es que montó una pelea en su anterior bar, causando destrozos y dejándole un par de cadáveres.

Estos estilos de juego no son antagónicos, y así como hay grupos de juego que juegan solo con un estilo o con otro, hay grupos que lo alternan según la partida, o incluso según la situación y la escena. Lo importante es que juguéis como más a gusto os sintáis, ya que el objetivo final de jugar a rol debe ser divertirse, y para ello el DJ debe tener claro el estilo de juego que les gusta a sus jugadores, sea por que los conoce o porque se lo ha preguntado.

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Lo primero que tiene que hacer el DJ cuando se disponga a preparar una partida de *Hardboiled* es decidir si quiere jugar una sola aventura (una historia similar a lo que sería una película con una o dos tramas que, por lo general, se cierran al final de la misma) que dure una o pocas sesiones de juego, o si va a dirigir lo que llamamos una campaña (una historia similar a lo que sería una serie de televisión en la que cada episodio sería una sesión de juego).

Crear historias para la primera opción es relativamente sencillo y se mejora con la práctica. La mayoría de estas historias tendrá una trama principal y quizás una trama secundaria, ambas relacionadas con el tema que se quiera tratar en la aventura.

En las campañas puede haber una sola trama que afecte a prácticamente todo lo que sucede en las partidas o puede haber una o varias tramas que se vayan desarrollando lentamente a lo largo de las sesiones, aunque cada una o pocas sesiones se cierre alguna de estas y se avance a la siguiente. La trama o tramas que afectan a toda la campaña reciben el nombre de metatramas, y muchas veces se configuran como si de capas o pieles de una cebolla se tratase, de tal manera que cada vez que una subtrama se cierra se “pela” una capa de la ce-

bolla y se introduce más en el misterio central que presenta la metatrama. En esta clase de partidas suele ser recomendable que los jugadores tengan un motivo para estar juntos y colaborar entre sí. Puede que sean miembros de la misma agencia de detectives (aunque no todos sean detectives propiamente dichos) o puede que sean una banda. Puede que un personaje sea un detective famoso y el resto sean ayudantes o amigos, etc. Sea como fuere, si se quiere hacer una campaña es recomendable que los jugadores tengan una justificación para estar juntos y/o colaborar entre ellos.

Otra opción es tener varias metatramas paralelas que se “acercan y alejan” unas de otras a medida que avanza la campaña, con subtramas que formen parte de una o varias de las metatramas (o sea, tramas que tendrán más importancia en unas partidas que en otras, y viceversa), y subtramas independientes que no tienen nada que ver con las metatramas. Estas subtramas independientes sirven principalmente para proporcionar información o conocimientos útiles en un futuro, para desarrollar aspectos de la ambientación y darle así más profundidad o quizá se trate de subtramas que profundicen en las relaciones entre los propios personajes. Nada impide que las dos metatramas (o más) se junten al final de la campaña, de hecho suele ser lo más satisfactorio.

Estas dos maneras de articular campañas utilizan muchos elementos extraídos del formato televisivo, del cual pensamos se puede aprender mucho en cuestión de narrativa, sobre todo para *Hardboiled*: llevan contando historias seriadas (de una manera similar a las distintas sesiones en las que se va desarrollando una campaña) más tiempo del que llevan existiendo los juegos de rol, y la cantidad de series de investigación que incluyen metatramas es más que considerable.

PREPARANDO UNA PARTIDA

Lo primero es tener claro la duración que va a tener la partida, cosa que recomendamos hablar con los jugadores de antemano. Puede que se trate de una partida de una tarde, o puede que los jugadores hayan decidido que quieren jugar una campaña larga que pueda incluso durar años. Sea el caso que sea, el DJ tendrá que seguir el mismo proceso de preparación.



CONOCER LAS REGLAS

EL DJ tiene que conocer las reglas. Debería conocerlas mejor que los jugadores y dominar todo aquello que afecta a las partidas, pero de todas formas no es necesario aprender todas las reglas de memoria para empezar a jugar, y en las primeras partidas recomendamos al DJ que diseñe una cierta curva de aprendizaje, como si de un videojuego se tratase. Una forma de hacer esto es que la primera pelea sea a puñetazos, quizás entre los propios personajes, que es un tópico en el género para que se conozcan. Esta podría estar seguida por otra pelea a puñetazos en la que haya más gente, y después, una vez os sintáis cómodos con esa parte del combate, introducir armas de fuego. Ese formato supone una escalada creciente de violencia y, por lo tanto, es ideal para crear tensión por medio de los encuentros que se van sucediendo.

Aunque *Hardboiled* es un juego sencillo, siempre habrá situaciones que no estarán cubiertas por ninguna regla, o momentos en los que el DJ no recuerde una norma. En tales casos conocer el sistema a fondo es muy útil, ya que permite improvisar una regla para salir del paso y no interrumpir la narración buscando en el libro. Luego, cuando haya un momento de tranquilidad y no se interrumpa la partida, se podrá ver si se ha hecho algo mal, y si es el caso corregirlo en la siguiente partida; o, si se prefiere, seguir usando la regla que se ha improvisado.

PREPARACIÓN PREVIA

Salvo que al DJ se le dé muy bien improvisar tramas, personajes y localizaciones, las partidas requerirán preparación: desde un sencillo esquema general de las pistas a encontrar y eventos que puedan suceder (y cómo las acciones de los jugadores pueden cambiar los eventos) hasta una historia completamente detallada en la que se cubren cientos de personajes secundarios y localizaciones. Cada Director tendrá unas necesidades de preparación, y en gran medida este arte consiste en saber qué nivel requieres para dirigir cómodamente la partida.

Pero preparar no es solo escribir aquello que puede pasar. Como se ha dicho, cada Director prepara de una manera. A algunos directores les gusta diseñar tics nerviosos y expresiones para los distintos personajes secundarios, así como desarrollar con profundidad a los villanos, no solo actuando y creando una voz o acento específico para ellos, sino también desarrollando la postura y expresiones típicas (tanto verbales como faciales). A otros les gusta preparar un diagrama de flujo en el que se indiquen todos los eventos importantes y los distintos resultados de las acciones de los personajes en cada evento, mientras que otros prefieren hacerse un esquema en una libreta, y los hay que escriben detalladas descripciones de las localizaciones que van a visitar y posibles líneas de diálogo para conversaciones de una partida. Hay quienes gustan de dibujar las localizaciones en las que van a darse los eventos de la partida, y hay quienes los improvisan en el momento. Todo ello puede servir a distintas personas, e incluso habrá quien mezcle formas de preparación. Se trata de encontrar un equilibrio entre el tiempo que le puedes dedicar a la partida y lo que puedes hacer con ese tiempo para aprovecharlo mejor.

Si todo esto te parece mucho, no te preocupes, es una habilidad que se va dominando poco a poco, partida a partida. Al principio no tengas miedo de probar cosas y ver qué funciona y qué no. Deja bien claro a tus jugadores que es tu primera experiencia dirigiendo y pídeles su opinión acerca de qué funciona mejor y qué funciona peor. De hecho, aunque llesves años dirigiendo, nunca dejes de pedirselo. El objetivo final es que todos lo paséis bien, y saber lo que divierte o no a tus jugadores es fundamental.

DOCUMENTARSE

Antes de empezar la partida el DJ debería documentarse sobre aquellos temas que no domine y que vayan a aparecer en la trama; así, si otro jugador sabe más de un tema que el Director, este podrá haber pensado posibles soluciones a sus reacciones (o simplemente no le pillaré por sorpresa lo que inminente el jugador avezado).

Hemos intentado que la cantidad de información que hay en este manual sea abundante, pero hay mucha información en Internet sobre localizaciones específicas y su historia con la que puedes complementar lo que te ofrecemos aquí, dando así mucha más verosimilitud a la partida que juegues.

Además, hemos incluido en la descripción de las distintas profesiones una más que profusa lista de novelas, películas y series de las que se puede obtener información para partidas. Se pueden encontrar novelas de investigación que sucedan en la misma época que se va a jugar, y que proporcionen información muy interesante para crear la ambientación. Algunas incluso podrían desarrollarse en las localizaciones que aparecerán en la partida. También permiten leer sobre personajes de similar profesión a la de los personajes de los jugadores, lo que les puede servir como ejemplo de cómo investigar o actuar. También permite al DJ recabar ideas de partidas que involucren a esos jugadores, obtener ideas de cómo describirles la forma en que encuentran una pista, etc.

MATERIAL ADICIONAL

Además, en las partidas de rol se pueden utilizar muchos elementos adicionales que ayuden a mejorar la experiencia y pasarlo mejor.

Los mapas, además de su uso para representar los combates, tienen la capacidad de establecer el mismo marco imaginario de actuación en la mente de los jugadores y del Director, lo que no solo facilita dirigir la partida (porque las explicaciones hacen referencia al marco en común que proporciona el mapa), sino que además son un elemento que puede aumentar la sensación de realismo (si se les entrega el mapa cuando lo consigan, en caso de que fuese una pista), e incluso ser un motor de la misma (si los personajes tienen que hacerse con el mapa para luego hacer algo con él).

Otro elemento importante es la música. Al igual que en las películas, la música sirve para reforzar sentimientos, para producir un contraste con lo que se ve, para reforzar contradicciones de un personaje o para mostrar la ironía de una escena, entre muchos otros usos. La música tiene el mismo valor y efecto narrativo que en el cine y las series de televisión.

Es una herramienta estupenda para generar o promover un cierto tipo de experiencias, pero requiere ser elegida de antemano (o conocer muy bien las canciones a las que se tiene acceso) para no perder tiempo luego buscándola e interrumpir así la narración. También se puede buscar música que simplemente genere un tono narrativo apropiado (como la banda sonora de Los Intocables para una partida en la que se interpreta a miembros de dicho grupo), poniéndola de fondo, sin mucho volumen, y no preocupándose de ella salvo para escenas concretas.

Los sonidos de ambiente son un elemento a tener en cuenta. Sean sonidos de disparos, vehículos o animales, tener acceso a una buena batería de sonidos ayuda a aumentar la sensación de realismo de la partida. Pero presenta el mismo problema que la música, mayor incluso, pues lo más normal es que acabe por interrumpir la narración. Una manera de solucionar esto es que sea un jugador y no el DJ el que se encargue de poner la música, siguiendo las instrucciones del DJ al respecto.

Otro elemento que ayuda considerablemente a colocar en situación son las imágenes. Ahora, gracias a Internet, es posible encontrar imágenes prácticamente de todo en cuestión de segundos. Descargar imágenes reales (y especialmente imágenes históricas) para mostrarlas a los jugadores cuando lleguen a un lugar o se encuentren a un personaje tiene un efecto considerable a la hora de marcar un tono en una partida, y proporciona un apoyo estupendo para la imaginación tanto de los jugadores como del DJ, estableciendo un imaginario común a todos. Es más, con las nuevas tecnologías y los teléfonos que la gran mayoría de la gente tiene a mano es incluso posible encontrar imágenes de localizaciones para visitar de manera improvisada en la partida, aunque de nuevo es recomendable que sea un jugador el que haga esta búsqueda (si es posible) para que el DJ no distraiga su atención.

Es necesario indicar que muchos de estos materiales adicionales se manejan con mucha más facilidad si se tiene un ordenador (o una tablet) a mano. No solo permite acceder rápidamente a mapas e información que se tenga escrita, a música, a sonidos, etc., sino que permite tener muchos más elementos (como generadores de nombres, de mapas,



etc.) al alcance de un clic. Aunque se pueden ralentizar las partidas si el DJ les dedica demasiado tiempo, por eso es necesario preparar de antemano el material para acceder a todo con la mayor rapidez posible.

CONTAR HISTORIAS

La gran mayoría de historias que leemos y que vemos en el cine o la televisión son obras de narrativa lineal. Sin embargo, los juegos de rol son un medio de narrativa no lineal (como los videojuegos), y eso hace que, aunque muchos elementos de la narrativa convencional pueden usarse sin problema, hay otros que requieren ser tratados de forma distinta.

NARRATIVA LINEAL

Uno de los objetivos de jugar a rol (aparte de pasarlo bien) es contar historias. La manera de contar historias no ha cambiado mucho durante siglos y hay un esquema que se puede encontrar en la gran mayoría de obras: el esquema Planteamiento-Nudo-Desenlace. Esa estructura de narración forma parte de lo que llamamos narrativa lineal, y es la forma tradicional y clásica de contar historias. Se podría decir que es la estructura que utilizamos por defecto al hacer partidas de rol, no porque sea la mejor manera para las partidas, sino porque es la forma en que hemos aprendido a contar historias, y es el formato que se ha reforzado en muchos juegos de rol.

Habitualmente, la preparación de una partida incluirá este planteamiento, nudo y desenlace y, aunque es posible diseñar partidas en las que la trama discorra linealmente de un evento al siguiente (y no solo es posible, sino que cierto tipo de historias pueden requerirlo), lo recomendable es preparar, dentro del planteamiento, pero sobre todo para

el nudo y para el desenlace, unas cuantas variaciones y posibilidades para la trama que intenten predecir cómo reaccionarán los personajes jugadores y qué derrotos puede tomar la partida. Pero todo esto entra ya dentro de la narrativa no lineal, que veremos en la siguiente sección.

Planteamiento

En el primer acto, que suele ser breve, se presenta a los personajes, tanto a los jugadores si no se conocen como a los personajes no jugadores, por lo menos a algunos de ellos (se pueden presentar nuevos en el nudo). Se presenta también el lugar en el que transcurren los hechos, por lo menos algunos de ellos, y la época en la que suceden. Esto se suele hacer con pocas escenas. Rara vez son necesarias más de tres escenas distintas en el planteamiento, sobre todo si la partida es una campaña (pues muchos personajes y localizaciones se conocerán más adelante), aunque quizás una partida suelta necesite más escenas para presentarlo todo.

En cine se utiliza lo que se llama un punto de giro al final del planteamiento. Se trata de un suceso dramático que cambia la situación mostrada y la envía en una dirección distinta a la que había antes. En las historias de investigación el punto de giro suele ser la presentación de un misterio, sea un crimen que se ha cometido, una invitación misteriosa, un misterio de fácil resolución pero que plantea otros misterios o que los personajes son contratados para investigar algo. Es, en definitiva, un evento que sirve para encauzar a los personajes en la dirección de la trama de la partida.



PLANTEAMIENTO

NUDO

DESENLACE

Punto de giro

Punto de giro

Punto de giro

Punto de giro

Crisis dramática central

Nudo

El nudo es el segundo acto de la narración clásica y por lo general corresponde a la sección más larga de cualquier historia. En un película de 120 minutos el planteamiento suele durar los primeros 30 minutos, el desenlace suele cubrir los últimos 30 minutos, y el nudo los 60 minutos que hay justo en medio y que, salvo el final que transcurrirá en el desenlace, es donde sucede la mayor parte de la acción.

Es muy habitual, sobre todo en cine, que el nudo tenga asimismo una estructura interna dividida en 4 partes que se separan entre sí por tres puntos de giro de la trama. De estos, el central recibe el nombre de crisis dramática central, y por lo general es el momento de mayor “desesperación” o “peligro” para los personajes. El punto de giro que se da en el planteamiento suele enviar los personajes en dirección a la investigación, e incluso alguna clase de peligro; el primer punto de giro que se da en el nudo aumenta ese peligro considerablemente. La crisis dramática central es el punto más álgido de los peligros, y es muy habitual que implique una derrota de los personajes, que tengan que huir o que muera alguien importante para ellos. También puede ser una revelación de calado o algo que cambie la percepción que los personajes tienen de una situación. Esto no quiere decir que el último punto de giro del nudo, el que va detrás de la crisis dramática central, no contenga drama y una buena tanda de problemas, sino que tras ese último punto de giro, que normalmente supone una victoria o una información importante, empieza a verse la posibilidad de solución del problema, aunque siga pareciendo difícil o, a veces, imposible.

Desenlace

En este tercer acto transcurre el último punto de giro de la trama. Por lo general en las novelas de investigación suele ser una confrontación (que muchas veces no es violenta) y que da lugar al final propiamente dicho de la historia (que en *Hardboiled* suele ser

violento). Normalmente en las novelas de género negro el final supone una vuelta al statu quo inicial, pero en las partidas de rol suele ser interesante que no sea así.

Como hemos dicho, hay otra forma de contar historias, una forma que proporciona herramientas mucho más adecuadas que la narrativa lineal para la forma de contar historias de los juegos de rol. Es la conocida como narrativa no lineal

NARRATIVA NO LINEAL

La narrativa no lineal es la forma de contar historias que subyace detrás de muchos juegos de ordenador, en concreto de aquellos en que las distintas elecciones de los jugadores producen resultados finales distintos. Los juegos de rol utilizan esta clase de elementos, y en gran medida forman parte del origen de esta clase de narrativa.

En la narrativa no lineal la historia, a diferencia de en la narrativa lineal, permanece completamente abierta. No hay un final posible, sino que hay muchos posibles finales que se irán definiendo a medida que las acciones de los personajes vayan dando forma a la trama, aunque también es posible que esas mismas acciones permitan acceso a posibles soluciones que en un principio estaban cerradas.

Esto plantea el desafío de poner en manos de los jugadores cierto grado de control de la historia (aunque sea algo totalmente inconsciente por su parte en muchas ocasiones) para que resulte “interactiva” (esto es, que cambie según las acciones de los personajes). Al mismo tiempo se debe mantener una mínima coherencia en la narración (y por lo tanto mantener también la lógica interna del universo de juego). Si crear una historia lineal parece complejo, crear una no lineal lo parece más. La realidad es que en ambos casos la dificultad no es muy diferente y es cuestión de práctica.



La mejor manera de crear guiones no lineales es utilizar diagramas de flujo, sea por medio de programas informáticos, programas de escritura profesional o del papel y lápiz de toda la vida. Los diagramas sirven para desarrollar los esquemas de la aventura, aunque luego es necesario desarrollar el grueso de la historia, introducir y diseñar claramente las pistas y especificar de qué punto del diagrama a qué otro punto pueden llevar, así como diseñar las características de los diferentes personajes secundarios. Nosotros recomendamos ponerlo por escrito, ya sea en forma de leves notas e ideas en un papel o de un documento informático de texto elaborado y maquetado.

Cada punto del diagrama de flujo o esquema realizado debería tener alguna línea o incluso una entrada en el texto en el que se describan posibles situaciones y soluciones al evento que ese punto representa. Se trata, más que de escribir qué va a pasar, escribir varias posibles acciones de los personajes y posibles reacciones a sus acciones. No es posible pensarlo todo, pero si se desarrollan dos o tres posibilidades siempre se podrá usar algo creado o pensado a tal efecto y adaptarlo a lo que hagan.

Una vez se tiene una aventura estructurada de forma no lineal, cambiar los sucesos o introducir repercusiones de las acciones de los personajes se vuelve una tarea muy sencilla (sobre todo entre sesiones, aunque con el tiempo se vuelve sencillo hacer estas modificaciones durante la partida), y además, al disponer de toda la trama estructurada en un diagrama de flujo, resulta muy visual y es mucho más fácil realizar cambios en la misma; al fin y al cabo, solo se trata de “mover cajas con texto de un lado a otro” o añadir nuevos eventos.

Es necesario decir que incluso dentro de la narrativa no lineal es fácil encontrar el constructo narrativo de planteamiento-nudo-desenlace mezclado entre las escenas. Al diseñar el diagrama de flujo de la trama siempre habrá escenas que inicien la trama propiamente dicha, otras que la muevan hacia delante y otras que marquen el final de la misma. La diferencia entre ambos estilos narrativos está más en cómo se organizan y se distribuyen las escenas, y en cómo se puede pasar de unas a otras. Pero la narrativa no lineal también

tendrá escenas que hagan las veces de punto de giro, o de crisis dramática central.

Existen varias formas de disponer las estructuras narrativas no lineales.

Modelos estructurales en la narrativa no lineal

La narrativa no lineal puede tomar formas distintas que pueden utilizarse independientemente o combinarse entre sí.

- **Narrativa no lineal ramificada:** Se trata básicamente de una estructura narrativa lineal como la del cine, pero cada punto de giro y la crisis dramática central permiten pasar a rutas lineales alternativas. Básicamente, al llegar a una de esas escenas la trama toma una dirección u otra distinta, puede que por decisiones de los jugadores, puede que por el devenir de los hechos en una de esas escenas. A efectos prácticos es como si fuesen narrativas lineales en las que al llegar a ciertos momentos los jugadores pueden escoger entre un camino u otro, pero a partir de ahí será relativamente lineal hasta encontrar otro punto de giro. Sin duda es la estructura narrativa no lineal más sencilla de desarrollar, pero al mismo tiempo requiere bastante trabajo, pues hay que desarrollar distintas posibilidades.
- **Narrativa no lineal jerárquica:** Esta es una clásica estructura en árbol en la que diferentes opciones van provocando diferentes resultados. Es la que más posibles escenas y finales requiere desarrollar de antemano, y por lo tanto recomendamos que el DJ aproveche para crear como mínimo un final “negativo”, otro “positivo” y otro “intermedio”, y los modifique para reflejar cómo las acciones de los jugadores han llevado las cosas en un sentido o en otro. Lo mismo se puede hacer con el resto de escenas que desarrolle, creando variantes de esas escenas en las que encontrar la misma (o distinta) información, otras que puedan llevar a una escena importante (como una crisis dramática central) que sean parecidas pero sabiendo que lo más probable es que los jugadores solo jueguen una, etc. Es la estructura no lineal que más trabajo plantea. Para campañas largas más que desarrollar tramas completas de partidas, se usará cada

nodo del árbol para representar una partida (o dos). Si se realiza todo el trabajo necesario de antemano, acaba facilitando mucho el desarrollo de la campaña y nada impide que cada una de las aventuras independientes de la propia campaña tenga una estructura distinta, según la trama concreta requiera. Es perfectamente posible introducir aventuras lineales en medio de aventuras no lineales, y de hecho puede llegar a ser recomendable por la variedad que proporciona.

- **Narrativa no lineal paralela:** Esta estructura no lineal está formada por varias líneas de argumento que se desarrollan simultáneamente y de manera paralela, pero no se cruzan en todo momento, salvo quizás en algún punto intermedio y/o al final. Por esto, los puntos de cruce son especialmente importantes, pues deben proporcionar la información necesaria para unificar las tramas y saber qué sucede realmente. Es especialmente útil en historias de espionaje y en *thrillers*, pero no verá mucho uso fuera de esas historias. Se puede complicar bastante añadiendo líneas argumentales paralelas adicionales, pero eso solo es recomendable en campañas.

TÉCNICAS NARRATIVAS

A lo largo de los siglos se han desarrollado muchas técnicas narrativas que se pueden aplicar perfectamente a partidas de rol. Vamos a ver varias. Si te interesan estas técnicas (y muchas otras que ha producido la ficción a lo largo de los años) te recomendamos que visites <http://tvtropes.org/>. En esa página podrás encontrar (en inglés, eso sí) cientos, si no miles, de recursos narrativos para usar en las partidas con muchos ejemplos de los que sacar ideas.

ARMA DE CHÉJOV

El arma de Chéjov es un recurso narrativo que sostiene que cada elemento en la historia ha de ser necesario e irremplazable, de lo contrario debe ser eliminado de la narración. Esta técnica literaria hace necesaria la utilización de cualquier objeto al que se haya hecho referencia de forma específica. El autor ruso lo planteaba de la siguiente manera:

«Si en el primer acto tienes una pistola colgada de la pared, entonces en el siguiente capítulo debe ser disparada. Si no, no la pongas ahí.»

Para Chéjov, si la pistola de marras no se emplea finalmente, entonces no tiene sentido su mención en el relato y pasa a ser solo una distracción innecesaria, por lo que tendría que ser eliminada de la narración, salvo que haya sido específicamente creada para desviar la atención. La situación ideal para emplear este recurso es cuando pretendemos señalar un elemento momentáneamente, generalmente descartado por el protagonista y parcialmente olvidado por el lector o espectador, para luego, una vez avance la historia, traer al mismo de vuelta a primer plano cobrando relevancia en la trama. Este es un recurso que hemos visto en innumerables películas y novelas.

Muchos ejemplos de uso de este elemento podemos encontrarlos en los largometrajes de James Bond. Casi siempre al principio de todas las películas, el responsable del laboratorio de equipo y armamento avanzado del MI6, al que llaman Q, entrega a 007 un buen puñado de cachivaches y artefactos. Avanzada la película, todos ellos jugarán un papel muy importante en la trama. Otro ejemplo lo tenemos en la película *Aliens*, pues en su inicio descubrimos que Ripley puede manejar un exoesqueleto de carga con soltura, habilidad que le vendrá de perlas justo al final para vencer a la madre alien.

Como recurso narrativo, el arma de Chéjov es un excelente antídoto contra el Deus Ex Machina, así que podremos usarlo en nuestras aventuras para otorgar consistencia a las mismas y evitar que las cosas simplemente sucedan porque sí. Una forma de usarlo es mencionar a alguien o algo que luego será importante de pasada, lo que además conecta en parte con el *foreshadowing* y permite usarlo de una forma u otra según se necesite (ideal para partidas no lineales).

APERTURA NARRADA

Una técnica clásica de empezar una historia es con una voz en off o con un texto escrito en pantalla. Esta clase de comienzo es especialmente útil, pues sirve para situar a los jugadores en la partida, recordando lo sucedido en la última sesión (si la ha habido) e indicando la situación general. Además, también sirve para establecer un tono narrativo concreto al comenzar la sesión.



CLIFFHANGER

Un *cliffhanger* consiste en dejar una sesión en una situación de peligro para uno o varios de los personajes (preferiblemente jugadores), una revelación que cambia sustancialmente lo que sucede en la trama, o similar. Es el equivalente de acabar una partida en un punto de giro de la trama. Usado en una partida de rol, es una técnica interesante, pues deja a los jugadores con ganas de saber qué les sucede o cómo afecta el cambio. Pero hay que tener cuidado, un uso excesivo de *cliffhangers* es peligroso, pues si todas las partidas acaban con nuestros héroes en peligro los jugadores podrían acostumbrarse a ello y el efecto desaparecerá.

FLASHBACK

Un *flashback* es una técnica que consiste en narrar eventos que sucedieron antes del momento en que transcurre la acción, por lo general ampliando el conocimiento del pasado de un personaje. En partidas de rol, esto es útil para ampliar información de lo que sucede en la trama (tal vez el personaje vio o escuchó algo que no supo interpretar hasta ahora) y para dotar de mayor profundidad al personaje o personajes que aparecen en el *flashback*. Eso sí, usada excesivamente es una herramienta peligrosa y que fácilmente puede volverse aburrida.

Para usar *flashbacks* puedes permitir que el jugador narre lo que vio o lo que le pasó (si es necesario tras darle unas breves instrucciones al respecto, por ejemplo de un elemento que deba introducir). O puedes narrarlo tú. Es común en esta clase de escenas que no estén todos los jugadores, pero a veces se les puede dar, temporalmente y si la escena lo requiere, algún personaje que participe en ella. Muchas veces no hará falta ni dar una hoja de personaje, solo un par de líneas con las motivaciones del PNJ, poco más, y así los jugadores que no están presentes participan y le proporcionan más interés a la escena.

FLASHFORWARD

Lo opuesto al *flashback*, nos cuenta algo que sucederá. En estructuras de narrativa no

lineal es mucho más difícil de usar de forma efectiva, ya que las acciones de los jugadores son imprevisibles y pueden “cambiar el futuro”, por eso quizá el DJ quiera narrarlo como un sueño, una visión o similar, que implique que no necesariamente tiene que suceder eso.

FORESHADOWING O PRESAGIO

El presagio es un recurso dramático por el cual el diseñador ofrece pistas sobre eventos futuros en la historia, evidencias que quedarán claras una vez que el evento presagiado acontece. La referencia no tiene por qué ser directa, como sí sucede cuando se usa un arma de Chéjov, sino que suele ser algo indirecto, desde paralelismos en escenas, mostrar un lugar donde luego pasará algo, etc.

IN MEDIA RES

Descrito por primera vez por Horacio, consiste en iniciar la narración (en este caso la partida) por la mitad, o en medio de la acción, sea una persecución, un asalto a un banco, una redada policial, etcétera. Se trata de un elemento bastante común en el género. Consiste en colocar un punto de giro de la trama al principio mismo de la narración.

Es posible hacer un *flashback* para explicar cómo se ha llegado a ese lugar, o una rápida apertura narrada puede poner a los jugadores en situación una vez acabe la acción. Este método es perfecto para centrar la atención de los jugadores en la partida desde el principio, pero como con todos estos métodos, cansa si se reutiliza demasiado.

MAC GUFFIN

Un Mac Guffin es aquel elemento que sirve para mover la trama, pero que aparte de eso no tiene otro uso. En una historia de ladrones sería el objeto a robar, pues la historia trata del robo en sí mismo, o del banco, o del diamante, o del cuadro que se robe. Un extraño medallón encontrado entre la herencia del abuelo sería un Mac Guffin si hace que al investigar sobre este se descubran otras cosas sobre el abuelo mucho más interesantes que el medallón en sí

mismo. Un objeto por el que luchan diversas facciones, pero que una vez conseguido no tiene valor narrativo alguno, también es un Mac Guffin ejemplar. En fin, el Mac Guffin por antonomasia en la novela negra, el más recordado, es sin duda el Halcón Maltés, de la novela homónima de Dashiell Hammett.

RED HERRING

En literatura, un *red herring* es una falsa pista que lleva a los lectores, espectadores o a nuestros personajes en su aventura hacia una falsa conclusión o al sospechoso equivocado, que se demuestra a la postre inocente. Hay que tener cuidado con ello, pues no suele ser recomendable poner muchos en una misma trama y debe ser relativamente sencillo averiguar que no es una pista real en cuanto se investigue un poco para que no desencamine demasiado la partida.

CONSEJOS PRÁCTICOS PARA DISEÑAR Y DIRIGIR AVENTURAS PARA HARDBOILED

Diseñar buenas aventuras para un juego de género negro puro como es *Hardboiled* no es tarea fácil. Y no lo es porque una de las piedras angulares del género es la complejidad de sus tramas. Por regla general, los jugadores deberán desentrañar misterios que en principio se les pueden antojar irresolubles, y deberán contar con su ingenio para desvelar todo tipo de información en un principio oculta, averiguar o adivinar las intenciones de sus adversarios, localizar pistas e interrogar a muchos sospechosos. Todo ello requerirá mucha atención e implicación por parte de nuestros protagonistas, pues no en vano deberán desarrollar un buen puñado de encuentros con infinidad de personajes no jugadores que requerirán mucha conversación y perspicacia de su parte. Esto no sería posible sin una esmerada preparación previa por parte del DJ.

En otros muchos juegos de rol, las aventuras son tan sencillas como propinar un puntapié a una puerta en un oscuro dungeon, matar a un par de ogros y rapiñar sus monedas de oro, pero en *Hardboiled* no será tan fácil

salirnos con la nuestra, pues debemos hacer un buen uso nuestra inteligencia y recursos según avanzamos por un mar de incertidumbres y peligros, sumidos en una trama oscura, enrevesada y misteriosa, con el firme propósito de desenmascarar al criminal, o ser el criminal y lograr salir victorioso.

Aparte de las técnicas y teoría que hemos visto anteriormente, queremos ofrecer algunos consejos útiles que servirán para mejorar nuestras tramas.

Comenzaremos por los consejos de un gran maestro, Raymond Chandler que en su famoso ensayo *Twelve Notes on Murder* ofrecía prácticos consejos a todo aquel dispuesto a escribir ficción policial o criminal, entre otras muchas consideraciones. Podríamos resumir estas recomendaciones en los siguientes doce puntos:

1. El crimen ha de haberse cometido motivado por razones creíbles. Es decir, un delito que se produce alentado por una razón verosímil, llevado a término por una persona probable sometida a circunstancias igualmente realistas.
2. No deben tolerarse errores técnicos en lo que incumbe al modo en el que se ha cometido el crimen ni en los procesos de la investigación posterior.
3. El escritor o diseñador de la aventura debe mostrarse honesto con sus jugadores. No es de recibo engañarlos con trucos o mentiras.
4. Los personajes, el escenario y el ambiente de la historia deben ser lo más realistas posibles.
5. Dejando a un lado el crimen o misterio propuesto, el resto de la historia, sus personajes, localizaciones y tramas secundarias tienen que mostrarse igualmente atractivas e interesantes.
6. Para conseguir una historia redonda, es fundamental incluir elementos de intriga o incertidumbre y de misterio.
7. La historia también debe contar con episodios de acción, sorpresa, pelea u otro tipo de enfrentamiento, aunque sea simplemente a nivel intelectual.
8. Debemos controlar el flujo de información a lo largo del relato, cuándo y cómo revelamos según qué datos. Organizar adecuadamente las pistas que encuentran los personajes es fundamental para esto.



9. La trama debe ser lo suficientemente sencilla para que pueda ser explicada una vez se alcance su resolución sin excesiva complejidad.
10. La resolución de la trama debería ser plausible para así conmover o sorprender al lector o jugador.
11. La solución al crimen debe quedar como inevitable una vez desvelada.
12. La trama, incluyendo su resolución y, por tanto, la historia en su conjunto, tiene que ser lo más consistente posible una vez concluida y el criminal debe resultar castigado al final de la misma de una forma u otra (lo que no necesariamente implica que haya fracasado).



Una vez atendidas las sugerencias del maestro, vamos con las nuestras propias. Creemos que lo más importante es mantener la sencillez, si bien la trama debe ser elaborada y consistente, no podemos caer en la tentación de complicarla en exceso. Para conseguir esto, es muy útil limitar el número de personajes no jugadores, o personajes secundarios, las posibles subtramas y eventos accesorios. Como decíamos, lograr el equilibrio entre la necesaria simplicidad y una trama desafiante requerirá algo de trabajo. Los Directores de Juego, deben estar muy familiarizados con la aventura a dirigir y haberla leído varias veces con atención si se trata de una aventura creada por otro; aparte de que deben mostrarse flexibles y rápidos para improvisar, pues por muy minuciosa que sea la aventura, siempre quedarán cosas por cubrir en la misma. También deben permanecer atentos a la actitud de los jugadores, y cuando los vean estancados o frustrados, ayudarlos para avanzar la trama y no entorpecer la diversión.

Una forma inteligente de plantear las aventuras es compartimentarlas en escenas. La escena es la unidad narrativa más pequeña dentro de la ficción. Aparte de contribuir a que la historia avance, cada escena se relaciona con las demás conformando una historia consistente. Cada escena debería contar con uno o varios fragmentos de información, pistas o revelaciones que permitan a la trama avanzar a la siguiente escena. Cómo se descubre cada pista es importante, sobre todo para no caer en lo que se conoce como *railroading*, es decir, cuando un

Director de Juego establece que existe solo una única y lineal manera de concluir una aventura con éxito. Para evitar esto, es necesario controlar el flujo de información de manera metódica, diseñando diversas maneras de conseguir la información que los personajes requieren para resolver la trama. Por ejemplo, si hay una pista clave, será necesario establecer dos o tres métodos factibles para averiguarla. Si los personajes pasaran por alto alguna evidencia notoria, es útil tener preparados métodos alternativos para facilitar su descubrimiento. También es interesante proveer alguna pista obvia en algunas escenas, acompañada de otros indicios ocultos que servirían para complementar la información, aunque no fueran necesarios para avanzar a la siguiente escena.

Como descubrirán, el sistema de juego implementado en *Hardboiled*, *The Maltese Falcon System*, facilita la recolección de información relevante. Aunque no se posea una habilidad especial requerida para obtener según qué evidencias, el sistema permitiría siempre hacer una tirada de chequeo con sus modificadores correspondientes. Es importante que en cada escena los jugadores tengan algo que hacer, ya sea más o menos evidente. También es interesante establecer “atajos” en la trama. Es posible que gracias al uso de habilidades específicas, los jugadores encuentren pistas ocultas que les permitan saltarse alguna escena en la trama. Diseñar este tipo de “atajos” otorga color a cualquier aventura y puede tornarla más interesante, especialmente si los personajes

logran desvelar esas pistas especiales. También es un buen recurso introducir indicios falsos, lo que se conoce como *red herring*, es decir, información falsa que los conduzca lejos del verdadero criminal señalando a un sospechoso que a la postre se descubrirá como inocente. Aconsejamos usar este tipo de pistas falsas con moderación pues, al igual que los atajos, pueden crear interés y enlucir el relato... pero, como siempre, no es bueno abusar de este recurso.

TIPOS DE PISTAS

Cada escenario de investigación comienza con un crimen o conspiración tras la cual está un grupo de antagonistas. Los personajes jugadores deben averiguar quién lo hizo (o cuál es el objetivo de la conspiración y sus componentes) y poner fin a sus actividades. El DJ diseña cada escenario creando un desencadenante, una conspiración siniestra y un rastro de pistas.

El desencadenante de la investigación es el suceso que atrae la atención de los investigadores. Puede ser desde el descubrimiento de la víctima de un homicidio, un robo o cualquier otra clase de crimen.

El DJ debe tener claro quiénes son los antagonistas, aquéllos que conforman la conspiración siniestra, lo que han hecho hasta que empieza la partida, lo que están intentando conseguir y cómo el desencadenante de la investigación encaja en el esquema general. También determina qué debe suceder para evitar que el plan de los antagonistas siga adelante. Ese requisito, desconocido para los personajes al inicio de la partida, es la condición de victoria, aquello que deben hacer para frustrar los planes de los antagonistas y hacer que la historia se resuelva de forma positiva.

Una vez el DJ ha establecido la lógica de la trama desde el punto de vista del villano, debe pensar a la inversa, diseñando un rastro de pistas que permita a los personajes llegar desde el desencadenante de la investigación hasta la comprensión de la conspiración siniestra y acabar con ella.

Opcionalmente, el DJ también puede planear una serie de reacciones de los antagonistas, disponer lo que los tipos malos harán cuando

descubran que están siendo investigados. El DJ determina qué condiciones las desencadenan y qué intentarán hacer los antagonistas. Estas reacciones pueden incluir más crímenes que den al equipo más material que investigar. Pueden intentar destruir pruebas, impedir la investigación colocando pruebas falsas, intimidar o eliminar testigos potenciales, incluyendo cómplices que ya no sean dignos de su confianza. También pueden atacar a los investigadores. Los antagonistas insensatos, confiados o arriesgados pueden incluso enfrentarse directamente a ellos. Los antagonistas inteligentes atacarán guardando las distancias, teniendo mucho cuidado de cubrir su rastro.

Las típicas historias de crímenes pueden requerir una estructura más sencilla. Los antagonistas pueden seguir adelante con el plan o puede que no hagan nada más después de cometer el crimen desencadenante de la investigación con la esperanza de que los investigadores no los pillen. En ese caso no hay ninguna conspiración en marcha que detener. Para ganar y cerrar el escenario con éxito, los investigadores solo tienen que reunir suficientes pruebas contra los criminales. La escena culminante podría implicar arrancar una confesión del malhechor o hacer que revele una información crucial que garantice su condena.

A la hora de diseñar una partida de *Hard-boiled* podemos encontrar las siguientes clases de pistas:

- **Pistas clave:** Estas son las pistas fundamentales y necesarias para poder resolver la trama.
- **Pistas clave flotantes:** Puede resultar útil estructurar un escenario con una o más pistas clave flotantes, que normalmente hacen avanzar la historia de una sección a otra. Mientras que una pista clave normal está ligada a una escena en particular, una pista flotante puede ser recabada en varias escenas. El DJ determinará durante la partida en cuál de las posibles escenas se encuentra la pista.
- **Pistas apalancadas:** Las pistas apalancadas son aquellas que cuando se presentan a un testigo o sospechoso hacen que este se derrumbe y proporcione acceso a otra pista adicional, por lo general de gran importancia.
- **Pistas inconspicuas:** Estas pistas son aquellas que no parecen serlo hasta que se tiene otra pieza de información (por lo



general, otra pista clave) que hace que la información de la pista adquiera otro significado mucho más revelador sobre lo que están investigando los personajes.

- **Pistas restringidas:** Estas son pistas especiales que para ser encontradas requieren no solo tener la Dote Investigativa apropiada (o superar un control de Habilidad), sino que solo pueden ser obtenidas por personajes de una profesión concreta. Esto podría ser información secreta gubernamental que solo puede conseguir un espía, o ejemplos similares. No es necesario indicar que cuando se diseñen es necesario crearlas para que alguien del grupo de personajes pueda conseguirlas, o encontrar a alguien que se las dé.
- **Pistas suplementarias:** Son aquellas pistas que no proporcionan una información vital, pero redondean y dan más detalle al resto de pistas que se han obtenido. La partida debe poder resolverse sin ellas, pero si se encuentran, la resolución del misterio debería ser más sencilla.

PERSONAJES NO JUGADORES

En Hardboiled los personajes interpretados por los jugadores interactuarán con muchos personajes controlados por el DJ, los llamados Personajes No Jugadores (o PNJs para abreviar). La mayoría de los PNJs con los que interactúen serán personajes menores: testigos, camareros, mafiosos de medio pelo o matones a las órdenes del criminal que está detrás de lo que investigan. Importantes para la trama, sin duda, pero para los que no es necesario tener todas las estadísticas. A estos personajes los llamaremos **personajes secundarios**. Aparte de estos, los jugadores interactuarán con los criminales que se encuentran detrás del crimen que investigan o con los dirigentes de la conspiración. A estos los llamaremos **antagonistas**.

ANTAGONISTAS

Los antagonistas se crean exactamente igual que los personajes de los jugadores. Son, por lo general, gente excepcional que podrá oponerse a ellos en igualdad de condiciones, si no con más capacidad. Es cierto que en cierta clase de historias de investigación, como el *cozy*, los culpables de los crímenes son gente

normal y corriente, así que el DJ puede querer tratarlos como personajes secundarios y no como antagonistas, si no cree que sea necesario para el tono y devenir de la partida.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Los personajes secundarios no se crean con el mismo método que se crean los personajes de los jugadores y los antagonistas, sino que utilizan un método simplificado que proporcionamos a continuación. La mayoría de testigos, sospechosos y personajes con los que se encuentran no requieren de tanto detalle, y solo con tener sus Atributos y sus Habilidades relevantes para las escenas en las que se pretenden usar suele ser suficiente.

Los personajes secundarios crean los Atributos de la misma forma que el resto de personajes, solo que utilizan los valores que presentamos en la *Tabla de rasgos de personajes secundarios* (salvo la Suerte, que se genera exactamente igual). Los rasgos derivados se calculan de igual forma también, para lo que incluimos aquí las tablas correspondientes para mayor comodidad del DJ.

La diferencia principal está en las Habilidades. Los personajes secundarios también pueden tener hasta 4 Habilidades principales y hasta 10 Habilidades secundarias, pero estas no dependen directamente de la profesión, sino que son elegidas por el DJ. Además, en la mayoría de situaciones no tendrán todas las Habilidades que pueden tener, sino que el DJ debería generar valores solo para las que considere necesarias. Por ejemplo, para un matón el DJ puede decidir que Disparar, Pelear y Percepción son sus Habilidades principales y como secundarias escoger Hurtar, Infiltración y Vigilancia. Como no necesita nada más, solo generará esos rasgos.

El DJ puede proporcionarle Dotes Investigativas a algún personaje secundario si lo cree necesario. Esto suele ser habitual para aquellos que, sin ser antagonistas, tienen una cierta importancia en el desarrollo de la partida. Si lo hace debe asegurarse de que también tenga alguna de las Habilidades afectadas por dicha Dote, preferiblemente como Habilidad principal.

TABLA DE RASGOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Resultado de la tirada	Atributos	Habilidades principales	Habilidades secundarias
01-25	+20	+40	+15
26-50	+10	+25	+5
51-70	+5	+10	0
71-90	0	+0	-15
91-00	-5	-5	-25

PUNTOS DE VIDA Y PEGADA

Vigor	PV	Pegada	Vigor + Destreza	Rango de Movimiento
01-10	1d10	1	01-20	2
11-20	10+1d10	2	21-40	3
21-30	20+1d10	3	41-100	4
31-40	30+1d10	4	101-140	5
41-50	40+1d10	5	141-180	6
51-60	50+1d10	6	181-190	7
61-70	50+2d10	7	191-200	8
71-80	50+3d10	8		
81-90	50+4d10	9		
91-100	50+5d10	10		

RANGO DE MOVIMIENTO

Los personajes secundarios y los antagonistas se presentan en este formato:

Nombre del personaje

Atributos: Vigor xx%, Destreza xx%, Perspicacia xx%, Carisma xx% y Suerte xx%.

PV xx, Pegada +x, Rango de Movimiento x

Habilidades: Las que tenga, en orden alfabético.

Dotes Investigativas: Si tiene algunas se indicará aquí. Si no tiene no se incluirá esta línea.

Equipo: El equipo importante que pueda llevar el personaje.

EJEMPLOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Matón ágil

Atributos: Vigor 56%, Destreza 85%, Perspicacia 56%, Carisma 59% y Suerte 22%.

PV 55, Pegada +6, Rango de Movimiento 6

Habilidades: Conducir 50%; Disparar 60%, Explosivos 30%, Hurtar 66%, Infiltración 64%, Juego 40%, Liderazgo 48%, Negociar 42%, Ocultar 65%, Pelear 66%,

Percepción 53%, Persuasión 57%, Presencia 50%, Vigilancia 56%.

Matón Fuerte

Atributos: Vigor 86%, Destreza 55%, Perspicacia 39%, Carisma 52% y Suerte 18%.

PV 70, Pegada +9, Rango de Movimiento 6

Habilidades: Conducir 23%; Disparar 45%, Explosivos 20%, Hurtar 52%, Infiltración 40%, Juego 36%, Liderazgo 59%, Negociar 25%, Ocultar 50%, Pelear 80%, Percepción 55%, Persuasión 42%, Presencia 40%, Vigilancia 50%.

Policía

Atributos: Vigor 52%, Destreza 69%, Perspicacia 58%, Carisma 57% y Suerte 20%.

PV 55 Pegada +6, Rango de Movimiento 5

Habilidades: Conducir 46%, Disparar 55%, Hurtar 30%, Infiltración 46%, Juego 29%, Liderazgo 52%, Mantenimiento 27%, Ocultar 35%, Pelea 53%, Percepción 62%, Persuasión 69%, Preparación 47%, Presencia 52%, Vigilancia 62%.

Dote Investigativa: Callejeo.

DETECTIVE

FICTION WEEKLY



With Thrilling True Stories
FORMERLY FLYNN'S



a true story

The Roaring Road

By Don H. Thompson

And Stories by

Leslie MacFarlane Robert W. Sneddon Frank King Charles Kingston

and others

PERSONAJES ICÓNICOS

A continuación ofrecemos unos cuantos personajes icónicos que pueden usarse como ejemplos tanto de protagonistas como de antagonistas. En un caso, por ser un personaje de dominio público, usamos el nombre real del personaje a mostrar, pero en el resto de casos los personajes de los que hablamos son simplemente los ejemplos en los que nos hemos basado para crear al personaje que mostramos.

SHERLOCK HOLMES, DETECTIVE DE LA ÉPOCA VICTORIANA

Sherlock Holmes es el detective por antonomasia, personaje legendario creado en 1887 por el escritor escocés sir Arthur Conan Doyle.

Sherlock Holmes, Estudio en Escarlata

PROFESIÓN (NIVEL)

Detective Privado (0)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
71%	71%	90%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
65%	50%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
76	+8	6

HABILIDADES

Ciencia Natural 45%, Conducir 52%, Conocimiento Académico 80%, Disparar 72%, Hurtar 77%, Infiltración 62%, Juego 55%, Liderazgo 72%, Ocultar 60%, Pelear 87%, Percepción 90%, Persuasión 77%, Presencia 56%, Primeros Auxilios 56%, Vigilancia 62%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Detección de Mentiras, Espionaje, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Recogida de Pruebas, Tozudo.

EQUIPO

Webley & Scott Police (Daño 3d10+2, Alcance 10/50, Munición 6), Bastón-estoque (Daño 1d10+3 el bastón y 2d10 el estoque).

Es un detective inglés de finales del siglo XIX que destaca por su fina inteligencia, su hábil uso de la observación, y el razonamiento deductivo que emplea para resolver casos complejos, casi siempre acompañado por su fiel ayudante, el doctor John H. Watson. Holmes es protagonista de una serie de cuatro novelas y cincuenta y seis relatos de ficción, publicados en su mayoría por The Strand Magazine.

Sherlock Holmes es el arquetipo de investigador cerebral por excelencia e influyó en gran medida en la ficción detectivesca posterior a su aparición. Aunque se considera a Auguste Dupin, creado por Edgar Allan Poe, como su predecesor.

Sherlock Holmes, investigador privado

PROFESIÓN (NIVEL)

Detective Privado (10)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
71%	71%	100%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
65%	70%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
76	+8	6

HABILIDADES

Ciencia Natural 90%, Conducir 52%, Conocimiento Académico 80%, Disparar 72%, Explosivos 40%, Humanidades 75%, Hurtar 77%, Infiltración 62%, Juego 55%, Liderazgo 72%, Mantenimiento 40%, Ocultar 60%, Pelear 87%, Percepción 90%, Persuasión 77%, Presencia 56%, Primeros Auxilios 56%, Vigilancia 62%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Análisis de Documentos, Antropología Forense, Burocracia, Callejeo, Criptografía, Detección de Mentiras, Espionaje, Huellas Dactilares, Interrogatorio, Recogida de Pruebas, Tozudo.

EQUIPO

Webley Fosbery (Daño 2d10+6, Alcance 3/100, Munición 8), Bastón-estoque (Daño 1d10+3 el bastón y 2d10 el estoque).



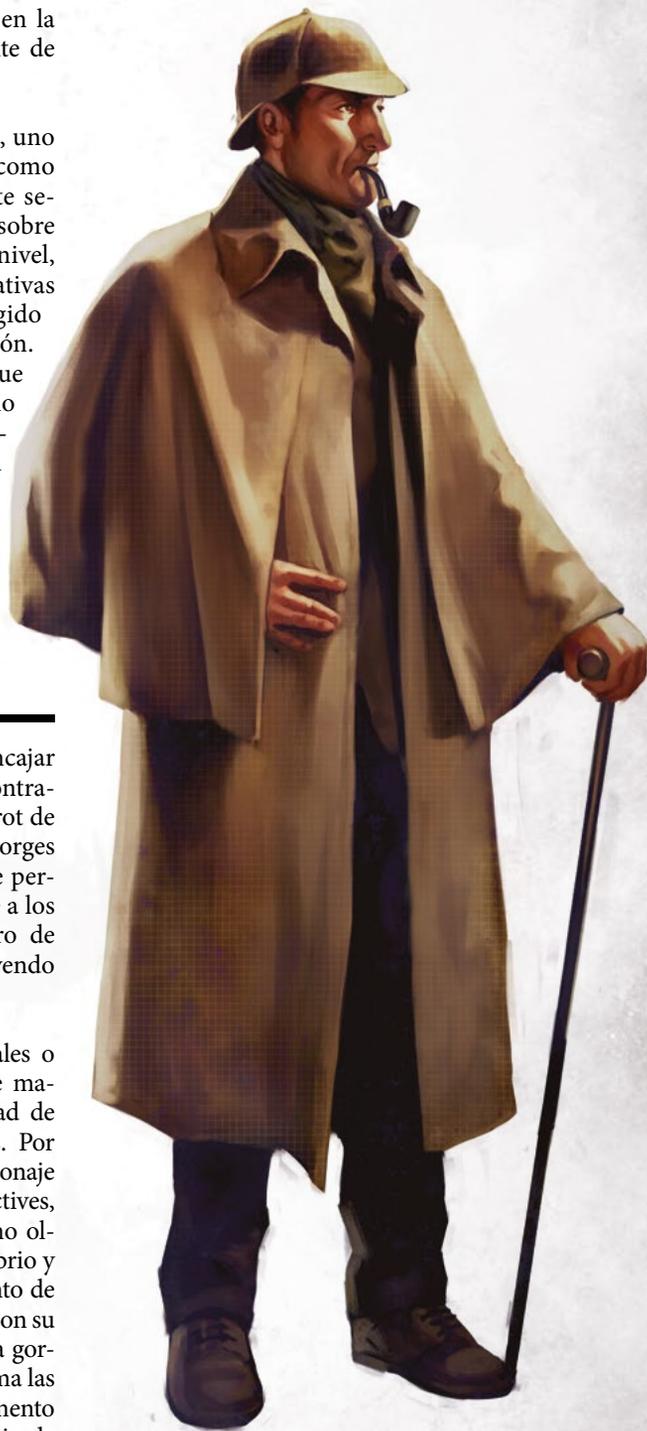
Holmes y Watson son personajes ejemplares, icónicos, que bien podrían ayudarnos en la creación de personalidades similares, cuyas aventuras podríamos emplazar en la época victoriana, un período rebosante de sabor e interés para nuestro juego.

Presentamos dos ejemplos de Holmes, uno como personaje recién creado y otro como Holmes en la cima de su carrera. Este segundo Holmes tiene una ventaja sobre cualquier otro personaje, aparte de su nivel, y es que al escoger las Dotes Investigativas de sus subidas de nivel hemos escogido algunas Dotes de fuera de su profesión. Pero es que Holmes es mucho más que un investigador privado. Es necesario indicar además que el segundo ejemplo de Holmes está diseñado también para poder usarlo como muestra de lo que podría ser un antagonista señor del crimen similar a Moriarty. Y uno muy peligroso.

DETECTIVE AÑOS 20

El siguiente arquetipo bien podrían encajar con el perfil de investigador que encontramos en personajes como Hércules Poirot de Agatha Christie o Jules Maigret de Georges Simenon, y por extensión, este tipo de personalidad también podría extrapolarse a los detectives amateur propios del género de misterio típicamente británico, incluyendo el subgénero *cozy*.

Se trata de detectives, bien profesionales o aficionados, diletantes o expolicías, de maneras refinadas, gran cultura, capacidad de observación y rectitud en sus formas. Por ejemplo, Maigret resulta tal vez el personaje más encantador de la novela de detectives, pues aun siendo un sabueso de finísimo olfato policíaco, es a la par un hombre sobrio y profundamente compasivo hasta el punto de que, en algunos casos, una vez ha dado con su presa, el comisario decide hacer la vista gorda por haber entendido de manera íntima las causas del delito que se cometió, el tormento del alma del delincuente y lo innecesario de su captura para el bien de la sociedad.



Siguiendo con los ejemplos, tendríamos a Poirot y sus muy particulares métodos de investigación. Nuestro hombre se especializa en el estudio de la naturaleza humana y utiliza la psicología para sacar conclusiones y llegar a

la solución final del caso. Desprecia las pistas que se presentan de manera obvia, como las huellas digitales, y se interesa más por los detalles que aparentan ser insignificantes, pero que luego resultan de vital importancia. La mayoría de los policías de Scotland Yard suelen burlarse de sus métodos para luego terminar por aceptar la increíble sagacidad de Poirot. También podría encajar en este arquetipo la señorita Marple, también creación de Christie. Marple es una anciana idealista, bienintencionada, muy inteligente y capaz, que disfruta con el desafío intelectual que supone un enrevesado caso criminal. Al igual que Poirot, a menudo deja constancia de su fino conocimiento de la naturaleza humana y su psicología, fruto de su edad y la sabiduría inherente a la ancianidad.

En fin, como ven, el personaje icónico aquí representado es ideal para recoger toda la esencia del detective o investigador propio de la novela de misterio clásica británica.



Jules Popeau

PROFESIÓN (NIVEL)

Diletante (4)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
56%	65%	91%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
77%	30%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
55	+6	5

HABILIDADES

Ciencia Natural 45%, Conocimiento Académico 57%, Disparar 45%, Humanidades 70%, Infiltración 65%, Liderazgo 71%, Montar 25%, Negociar 80%, Ocultar 45%, Pelear 54%, Percepción 83%, Persuasión 98%, Presencia 73%, Primeros Auxilios 43%, Vigilancia 70%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Alta Sociedad, Consuelo, Detección de Mentiras, Historia Oral, Interrogatorio, Negociador Innato, Recogida de Pruebas.



INSPECTOR DE POLICÍA AÑOS 60 Y 70

Este tipo de personaje busca recoger en su haber al policía endurecido, algo cínico y descreído, habitual en la ficción cinematográfica de mediados del siglo XX. Quizás uno de los arquetipos protagonistas que mejor podría encajar en esta categoría estaría representando por Harry Callahan, también conocido como Harry “el sucio”. Desde su debut en la gran pantalla, Callahan se convirtió en el modelo para un nuevo tipo de investigador policial: el antihéroe que no vacila en rebasar los límites profesionales y éticos en pos de su particular concepto de justicia, especialmente cuando la ley está mal aplicada por una burocracia inepta. En cierto modo, personajes así entroncan con el clásico detective privado protagonista del subgénero hard-boiled, representando por personalidades literarias tan fuertes como Sam Spade, Philip Marlowe, Lew Archer o Mike Hammer.



Larry Dickman

PROFESIÓN (NIVEL)

Policía (4)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
76%	71%	63%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
67%	33%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
68	+8	6

HABILIDADES

Conducir 56%, Disparar 71%, Hurtar 36%, Infiltración 73%, Juego 28%, Liderazgo 88%, Mantenimiento 25%, Ocultar 37%, Pelear 77%, Percepción 85%, Persuasión 73%, Preparación 43%, Presencia 67%, Vigilancia 83%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras, Interrogatorio, Intimidación, Jerga Policial, Recogida de Pruebas, Robar Coches, Tozudo.

EQUIPO

Smith & Wesson Model 29 (Daño 3d10+6, Alcance 5/160, Munición 6).

OFICIAL DE POLICÍA AÑOS 80 Y 90

Según avanzaba el siglo XX, ya en sus últimas décadas, se produjeron cambios de importancia en la ficción cinematográfica y literaria en lo que toca al género policial y criminal. Vemos nacer un arquetipo de investigador caracterizado por su independencia, dinamismo y capacidades extraordinarias. En



definitiva, un tipo casi imparable, un héroe de acción que protagonizaría historias rebozantes de suspense, tiroteos, persecuciones, explosiones y todo tipo de efectismos llamados a dotar de espectacularidad el argumento.

Podríamos aportar muchos ejemplos, referencias manifiestas de esta particular clase de personaje. Sin ir más lejos, quién no recuerda a John McClane, eje central de la saga de películas Die Hard (Jungla de Cristal). De hecho, el personaje de McClane está basado en el detective Joe Leland, protagonista de la novela de Roderick Thorp *Nothing Lasts Forever*, junto con otro personaje, Frank Malone, de la obra de Walter Wager *58 Minutes*. Además de esto, hay elementos en la construcción de su carácter que nos recuerdan a Harry el Sucio, relacionando ambos paradigmas del género y, por ende, las clases de personaje icónicos en las que se encuadran en este manual, con muchas similitudes entre sí.

Frank Leland

PROFESIÓN (NIVEL)

Policía (4)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
71%	76%	67%
	<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
	53%	60%
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
65	+8	6

HABILIDADES

Conducir 66%, Disparar 79%, Hurtar 38%, Infiltración 65%, Juego 26%, Liderazgo 62%, Mantenimiento 30%, Ocultar 28%, Pelear 85%, Percepción 73%, Persuasión 52%, Pilotar 40%, Preparación 55%, Presencia 71%, Vigilancia 52%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras, Intimidación, Jerga Policial, Mecánica de Vehículos, Recogida de Pruebas, Robar Coches, Tozudo.

EQUIPO

Beretta M9 (Daño 2d10+6, Alcance 5/50, Munición 12).



Otro ejemplo, entre otros muchos, que podría encajar es el del detective de la policía de Los Ángeles Martin Riggs, protagonista de la película Arma Letal (Lethal Weapon) y sus secuelas, interpretado por Mel Gibson.

EL VIGILANTE ENMASCARADO

Otro personaje recurrente en la ficción no es otro que el vigilante enmascarado. Un hombre de impresionantes facultades físicas e intelectuales, comprometido con la justicia. Estos tipos suelen actuar bajo una identidad falsa o simulada, por ello no dudan en ocultar su verdadero rostro



Frank Lanston Jr.

PROFESIÓN (NIVEL)

Diletante (10)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
83%	93%	76%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
67%	60%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
88	+9	7

HABILIDADES

Conducir 56%, Disfraz 80%, Disparar 85%, Explosivos 35%, Hurtar 54%, Infiltración 99%, Liderazgo 86%, Mantenimiento 56%, Negociar 56%, Pelear 86%, Persuasión 67%, Pilotar 65%, Preparación 72%, Presencia 80%, Vigilancia 74%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Alta Sociedad, Callejeo, Derecho, Detección de Mentiras, Espionaje, Hipnosis, Imitar, Negociador Innato, Recogida de Pruebas, Tozudo.

EQUIPO

Dependiendo de cómo se quiera orientar el personaje, Frank Lanston Jr. puede llevar equipo muy diverso, desde las armas más modernas de la época, a armas exóticas como pistolas que disparen gases somníferos.

empleando máscaras o disfraces más o menos elaborados. Suelen ejercer al margen de la ley, de manera independiente, aunque en ocasiones contadas pueden colaborar con la misma.

Ejemplos palmarios que podrían encajar en esta clase de personaje los tenemos en individuos como La Sombra (The Shadow), The Spirit (personaje de cómic creado por Will Eisner), The Phantom o Simon Templar, "el santo".

LA ARROJADA INVESTIGADORA JUVENIL

En esta categoría podríamos emplazar a todas aquellas investigadoras aficionadas jóvenes que han alumbrado la literatura o la ficción televisiva. Chicas como Nancy Drew, Veronica Mars, Trixie Belden, Judy



Bolton, Penny Parker, Beverly Gray, Ginny Gordon, Margaret “Meg” Ashley Duncan, Emily Castles, The Dana Girls o Vicki Barr, caracterizadas por su humildad, suerte proverbial, inteligencia por encima de la media y una curiosidad innata por descubrir y desvelar la verdad. Por ejemplo, Nancy Drew tiene en sus primeras novelas apenas dieciséis años, vive en River Heights junto con su padre, el abogado Carson Drew, y su ama de llaves, Hannah Gruen. La joven alterna sus estudios con sus investigaciones, por lo que pasa buena parte de su tiempo resolviendo misterios; algunos de ellos surgen a su paso de forma casual y otros como parte de uno de los casos de su padre. En la mayoría de sus aventuras la acompañan sus dos mejores amigas, Bess Marvin y George Fayne, y ocasionalmente su novio, Ned Nickerson.

Veronica Mars vendría a ser otro buen ejemplo. Protagonista de una reputada ficción televisiva, el personaje encarnado por Kristen Bell es una talentosa estudiante que, tras el misterioso asesinato de su mejor amiga, compagina sus estudios con el trabajo a tiempo parcial como detective privado en la agencia de su padre. Todo ello sin abandonar la investigación del trágico suceso.

Eris Barrimore

PROFESIÓN (NIVEL)

Joven (0)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
46%	36%	59%

<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
63%	40%

<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
46	+5	4

HABILIDADES

Ciencia Natural 62%, Disfraz 36%, Humanidades 76%, Hurtar 28%, Infiltración 45%, Juego 45%, Ocultar 34%, Pelear 51%, Percepción 76%, Persuasión 68%, Presencia 76%, Supervivencia 56%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Consuelo, Detección de Mentiras, Lengua de Plata, Recogida de Pruebas.



Juanito/Juanita

PROFESIÓN (NIVEL)

Niño (0)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
33%	38%	56%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
51%	55%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
35	+4	4

HABILIDADES

Hurtar 45%, Infiltración 65%, Juego 67%, Pelear 39%, Percepción 75%, Persuasión 68%, Presencia 72%, Supervivencia 51%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Detección de Mentiras, Lengua de Plata.

o Los Goonies, en la película homónima, hoy considerada una cinta de culto.

Al igual que sucede con el arquetipo de la investigadora juvenil que hemos tratado antes, este tipo de personaje puede alumbrar historias fascinantes donde prime el misterio y un toque de fantasía (aunque rara vez de carácter preternatural) sobre la cruda violencia o lo más chabacano de la condición humana. En definitiva, historias divertidas, desenvueltas y sin malicia, o al menos la justa y necesaria.

En definitiva, este arquetipo de personaje icónico femenino nos puede venir bien para desarrollar aventuras de misterio con un toque algo más desenfadado, y desde luego menos violento, que combine bien sus ingredientes, primando una trama de misterio bien elaborada con guiones chispeantes llenos de ingenio, y emplazando la historia en lugares en apariencia tranquilos y bucólicos, pequeños pueblos de interior o comunidades bien avenidas, incluyendo posibles tramas en el instituto local o en la universidad, mientras nuestras valientes investigadoras estudian o intentan sacar adelante una carrera.

LOS NIÑOS CURIOSOS Y VALIENTES

La ficción nos ha regalado muchos ejemplos dentro de este arquetipo reconocible. Quién no recuerda a Los Cinco (The Famous Five), creación de Enid Blyton, un quinteto de chavales de apenas 12 años que protagonizan fabulosas aventuras en la isla de Kirrin, enfrentándose a robos, secuestros y misterios de toda índole para deleite de sus lectores. Pero hay otros casos, como los Hardy Boys,



LA DURA DETECTIVE PRIVADA

No todo en la ficción de género policial detectivesco tiene que representar al duro varón resuelto y de vueltas de todo. No. De hecho, podemos encontrar muchos buenos ejemplos de mujeres investigadoras audaces, tan capaces, si no más, que sus contrapartidas masculinas. Podríamos aportar muchos ejemplos, como Madelyn “Maddie” Hayes en la serie de televisión Luz de Luna, o la impresionante y resolutiva Victoria Iphigenia “Vic” “V.I.” Warshawski, creada por Sara Paretsky, entre otras muchas, como: Tuppence Beresford, Helen Black, Dol Bonner, Beatrice Adela Lestrangle Bradley, Loveday Brooke, Anita Burgess, Cat Caliban, Carlotta Carlyle, Kat Colorado, Bertha Cool, Miranda Corbie, Amber Eckart, Phryne Fisher, Nea Fox, Cordelia Gray, Kate Jasper, Lena Jones, Anna Lee, Kinsey Millhone, Tess Monaghan, Precious Ramotswe, Mary Russell, Alison Temple, Claudia Valentine, Ronnie Ventana, Hetty Wainthrop, Honey West, Hannah Wolfe, Sharon McCone y tantas otras que nos dejamos en el tintero.

En fin, desarrollar nuestras historias alrededor de uno de estos personajes femeninos



Lane Margo

PROFESIÓN (NIVEL)

Detective Privado (4)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
56%	72%	82%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
79%	32%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
55	+6	5

HABILIDADES

Conducir 46%, Conocimiento Académico 73%, Disparar 89%, Hurtar 48%, Infiltración 83%, Juego 37%, Liderazgo 53%, Ocultar 75%, Pelear 63%, Percepción 78%, Persuasión 83%, Presencia 75%, Primeros Auxilios 56%, Vigilancia 64%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Balística, Callejeo, Consuelo, Detección de Mentiras, Interrogatorio, Jerga Policial, Recogida de Pruebas, Tozuda.



potentes resultará muy satisfactorio, y podemos crear aventuras verdaderamente memorables en torno a ellas, muchas veces enfrentadas al machismo imperante aún en muchos estratos de nuestra sociedad.

LA OFICIAL DE POLICÍA RURAL

Y en esta última categoría incluiremos a todos esos agentes de policía que hemos podido descubrir tanto en la ficción cinematográfica como literaria, con especial énfasis en aquellos servidores de la ley que desarrollan su profesión lejos de las grandes urbes. En realidad, este arquetipo de personaje icónico nos serviría como inspiración para crear a nuestros protagonistas, miembros de cuerpos policiales en pequeñas localidades rurales o ciudades de tamaño moderado, policías municipales o del estado, de la oficina del sheriff o de un pequeño retén de la Guardia Civil, por poner unos pocos ejemplos.



Luise McDormand

PROFESIÓN (NIVEL)

Sheriff (4)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
72%	76%	69%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
62%	30%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
65	+7	6

HABILIDADES

Conducir 62%, Disparar 69%, Hurtar 38%, Infiltración 67%, Juego 53%, Liderazgo 79%, Montar 54%, Ocultar 45%, Pelear 83%, Percepción 92%, Persuasión 63%, Primeros Auxilios 76%, Supervivencia 65%, Vigilancia 47%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Biología, Botánica, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Intimidación, Líder Innato, Recogida de Pruebas.



REGLAS OPCIONALES

Hardboiled es un juego centrado en un género, pero es a su vez capaz de salir de ese género y cubrir muchos otros estilos de partidas de investigación. A lo largo del manual hemos distribuido algunos recuadros con sistemas de reglas opcionales referentes a reglas concretas, pero a continuación presentamos sistemas completos de reglas opcionales para usar si crees que serán apropiadas para la clase de partidas que tienes en cuenta.

El objetivo de algunas de estas reglas es proporcionar ajustes al sistema que permiten simular mejor otros tipos de historias de investigación que no sean el hardboiled puro y duro, o incluso jugar en otras épocas. Otras reglas que presentamos son herramientas que facilitan trabajo al Director. Y algunas proporcionan herramientas a los jugadores con las que representar mejor a sus personajes. Depende de todos, DJ y jugadores, decidir qué reglas usar en una partida.

ATENCIÓN POLICIAL

Los jugadores suelen meterse en situaciones complicadas que muchas veces acaban en violencia o incluso en el desarrollo de actividades criminales. En algunas partidas puede que no tenga importancia; quizás porque los propios personajes sean agentes de la ley y haya justificación legal para la violencia que ejerzan, quizás porque el propio Director de Juego haya pensado y planificado qué sucederá en la partida si los jugadores toman cursos de acción que les puedan poner en confrontación con las fuerzas del orden.

Otras veces no será así, sino que se dará el caso de que todo el grupo son criminales o gente al margen de la ley, agentes corruptos de la ley que tienen cierta capacidad para cubrir sus huellas o un grupo de asuntos internos tras sus talones, o porque el DJ simplemente quiera un sistema reglado para calcular la atención policial.

La atención policial es una manera de medir cuánto llaman la atención las acciones de los personajes a los agentes del orden hasta el punto de que puedan llegar a emprender acciones contra ellos. Se representa con un porcentaje que indica la probabilidad en un momento dado de que la policía intente actuar contra los jugadores; por lo general es el mismo porcentaje para todo el grupo, pero en algunas partidas el DJ puede creer conveniente que cada personaje tenga un valor distinto.

OBTENER ATENCIÓN POLICIAL

Los jugadores obtendrán atención policial como resultado de sus propias acciones. Los incrementos serán mayores cuanto más públicas y violentas sean sus acciones, mientras que serán inferiores cuanto más ocultas y subrepticias sean las actividades que desarrollen. Si durante el desarrollo de una de estas actividades los jugadores son especialmente cuidadosos con anular las cámaras, tapar sus caras, etc., el DJ puede reducir la cantidad de atención policial recomendada para este tipo de acciones y al contrario.

Cuando el DJ lo considere oportuno puede hacer una tirada de atención policial. Si el

resultado es menor de la puntuación actual, de alguna forma los policías les han identificado como sospechosos, así que acudirán a interrogarlos o incluso a detenerlos, si esto resulta posible, aunque dependiendo de la naturaleza del crimen (por ejemplo, crímenes de naturaleza federal en los EE.UU.) podrían ser perseguidos por una agencia de ámbito nacional y con más recursos. En definitiva, es una forma para que el Director de Juego introduzca problemas policiales o legales a los personajes mediante un sistema reglado.

Algunos Directores querrán realizar tiradas de atención policial poco después de los crímenes, otros querrán hacerlas justo después de cometerlo, mientras que otros lo harán al inicio o final de la sesión; realmente no es relevante, así que lo mejor es hacerlo siempre en el mismo momento para no olvidarse de ello.

La atención policial es, además, una muy buena forma de impulsar la trama hacia delante. Si están investigando a alguien muy poderoso puede que los policías que acudan estén comprados por él. Si un personaje es un policía, puede aparecer algún compañero que haga la vista gorda a cambio de algún favor (si es un personaje que no está relacionado con la trama, podría introducir una posterior o paralela), o quizás el que aparece es un policía relacionado con la trama que les causa más problemas de los que debería, pero a su vez les proporciona una pista que les permite continuar.

En la *Tabla de aumentos en atención policial* puedes encontrar un listado de crímenes y de los aumentos que proporcionan.

TABLA DE AUMENTOS EN ATENCIÓN POLICIAL

<i>Crimen realizado</i>	<i>Aumento</i>
PARTICIPAR EN UNA CARRERA DE COCHES	+5%
ROBAR UN COCHE EN UNA ZONA POBRE	+5%
MATAR A UN TERRORISTA CONOCIDO O A UN CRIMINAL CONOCIDO	+10%
ROBO O ASALTO SIN ARMAS, CON ARMA BLANCA O CON ARMA DE FUEGO EN ZONA POBRE	+10%
TRAFICAR CON BIENES ILEGALES QUE NO SEAN ALCOHOL, DROGAS O ARMAS.	+10%
ROBAR UN COCHE EN UN BARRIO RESIDENCIAL MEDIO	+15%
INTENTO INFRUCTUOSO (U OBVIO) DE INTRUSIÓN EN UNA BASE DE DATOS PRIVADA	+20%
MATAR A UN CIVIL	+20%
ROBO O ASALTO CON ARMA DE FUEGO	+20%
PARTICIPAR EN UNA PERSECUCIÓN DE COCHES EN LA QUE ESTÁ INVOLUCRADA LA POLICÍA	+25%
RAPTAR O SECUESTRAR A UNA PERSONA ADULTA	+25%
ROBAR UN COCHE EN UNA ZONA RICA	+25%
TRAFICAR CON ALCOHOL, DROGAS O ARMAS.	+25%
INCENDIO O EXPLOSIONES CON DESTRUCCIÓN DE PROPIEDAD PRIVADA EN ZONA RICA O INDUSTRIAL	+30%
INTENTO INFRUCTUOSO (U OBVIO) DE INTRUSIÓN EN UNA BASE DE DATOS GUBERNAMENTAL	+30%
INFILTRARSE EN UN EDIFICIO PÚBLICO PERTENECIENTE A FUERZAS DEL ORDEN O AL EJÉRCITO	+35%
PARTICIPAR EN UNA PERSECUCIÓN DE COCHES CON MUCHOS VEHÍCULOS INVOLUCRADOS, EN LA QUE TAMBIÉN SE PRODUCEN DISPAROS O ES ESPECIALMENTE ESPECTACULAR	+35%
RAPTAR O SECUESTRAR A UN NIÑO O A UN ADULTO ESPECIALMENTE RICO, PODEROSO O CONOCIDO	+35%
ROBO O ASALTO CON HERIDOS O EN ZONA RICA	+30%
MATAR A UN GOBERNANTE DE UN PAÍS (O UN ALTO MIEMBRO DEL GOBIERNO)	+50%

REDUCIR LA ATENCIÓN POLICIAL

La atención policial se reduce con el tiempo si no se realizan más acciones que la aumenten. Su disminución depende del valor que se tenga en atención policial: a más valor, más tiempo requerido para que se reduzca. La *Tabla de reducciones en atención policial* indica el intervalo de tiempo que debe pasar y la cantidad en la que se reduce la atención policial tras ese tiempo, tras lo cual el contador de tiempo debe comenzar de nuevo.

TABLA DE REDUCCIONES EN ATENCIÓN POLICIAL

Valor de la atención policial	Intervalo de tiempo	Reducción
1-20	1 SEMANA	-15%
21-40	2 SEMANAS	-14%
41-50	3 SEMANAS	-12%
51-60	1 MES	-10%
61-70	1 MES	-8%
71-80	2 MESES	-6%
81-85	2 MESES	-5%
86-90	3 MESES	-4%
91-95	3 MESES	-3%
96-98	3 MESES	-2%
99-100	4 MESES	-1%

El DJ puede llevar el contador de atención policial en secreto o hacerlo público. Al llevarlo en secreto es una herramienta que puede funcionar como una espada de Damocles sobre la cabeza de los personajes, un problema que puede aparecer en cualquier momento. Si se lleva de forma pública se convierte en un elemento de juego más para los jugadores, un recordatorio de que deben tener más o menos cuidado con sus actividades criminales, lo que, dependiendo del tipo de partida, puede incluso justificarse narrativamente con contactos entre las fuerzas del orden u otras opciones.

LIMITANDO EL USO DE DOTES INVESTIGATIVAS

La intención a la hora de presentar las Dotes Investigativas es proporcionar un sistema

fluido para narrar partidas de investigación en la que problemas mecánicos no detengan la narración porque no se haya encontrado una pista al fallar una tirada. Las reglas del juego permiten usar las Dotes Investigativas de manera ilimitada, pero a algunos Directores de Juego (y jugadores) puede no gustarles, o el DJ puede pensar que para ciertas crónicas es necesario, por el motivo que sea, limitar los usos que se pueden hacer por sesión de las Dotes Investigativas. Estas reglas proporcionan una herramienta para lograr eso.

Si se usan estas reglas se introduce un nuevo rasgo llamado **Concentración**. La Concentración depende directamente del Atributo Perspicacia e indica la cantidad de usos automáticos de Dotes Investigativas que un personaje puede hacer **por partida**. Cada personaje tiene un valor independiente de Concentración y cada vez que se use una Dote Investigativa, este se reducirá en uno.

La siguiente tabla permite calcular el valor de Concentración de cada personaje:

TABLA DE CONCENTRACIÓN

Perspicacia	Concentración
01-10	1
11-20	2
21-30	3
31-40	4
41-50	5
51-60	6
61-70	7
71-80	8
81-90	9
91-100	10

MORALIDAD E INMORALIDAD

Las historias de detectives en general, el género *noir* en particular, y, más específicamente, el *Hardboiled*, son historias en las que aparecen muchos personajes de baja moralidad y es perfectamente normal que incluso los protagonistas (nos resistimos a usar el término héroes pues rara vez es el caso) tengan dudosos valores morales o

estén dispuestos a cruzar la delgada línea que separa lo moral de lo inmoral con la misma facilidad con que a veces cruzan la línea entre lo legal de lo ilegal.

Este sistema de Moralidad e Inmoralidad intenta proporcionar una forma mecánica de cuantificar hacia qué lado se escora cada personaje y puede además servir tanto a los jugadores como al DJ para suponer la reacción de un personaje ante una decisión moral concreta.

La Moralidad y la Inmoralidad de un personaje son dos rasgos opuestos que, juntos, suman siempre 100, y que se expresan también como un porcentaje. Así pues, un personaje puede tener Moralidad 60% / Inmoralidad 40%, o Moralidad 10% / Inmoralidad 90%, y para saber si un personaje sigue un curso de acción moralmente correcto el jugador tira por el valor de Moralidad. Si saca la misma cantidad o menos, el personaje actúa de manera moral; si saca más, se actúa de manera inmoral. Por cuestiones meramente narrativas, el DJ puede pedir una tirada de Inmoralidad, que es lo opuesto y que representa (desde un punto de vista más narrativo que mecánico) que la tentación es de alguna forma más poderosa.

Para usar esta regla opcional es necesario decidir la puntuación en cada uno de los valores durante la creación de personaje y apuntarlos en la hoja de personaje en el espacio a tal efecto.

Si un personaje actúa de manera continuada en un sentido u otro durante la partida, puede ver cómo cambian sus valores de Moralidad e Inmoralidad según el DJ vea conveniente. Además, el DJ puede decidir (si el jugador que interpreta el personaje está de acuerdo) que algún evento puede significar también un cambio en ese sentido. Nosotros recomendamos cambios de 5% para representar cambios menores en la personalidad, de 15% para cambios mayores y para eventos ligeramente traumáticos, y entre 25% y 50% para la clase de sucesos que cambian radicalmente la vida a alguien.

Además, junto con esta regla opcional se puede añadir otra regla más: la mecánica de Virtudes y Vicios.

VIRTUDES Y VICIOS

Muchos juegos modernos utilizan mecánicas de este tipo, y aunque no hemos querido introducirlas como regla básica, sí queríamos que el juego contase con algo de este tipo para aquellos DJ que quieran usarla.

Si se usa esta regla opcional, por cada 30% que se tenga en Moralidad el personaje tendrá una Virtud, y por cada 30% que tenga en Inmoralidad tendrá un Vicio.

Como su propio nombre indica, las Virtudes son aspectos y rasgos de personalidad cultural o socialmente considerados positivos que se representan con una frase o un par de palabras. También representan cosas positivas que los personajes quieran hacer con sus vidas y relaciones con otros personajes (sean jugadores o personajes no jugadores) o simplemente aspectos positivos de su personalidad. La lista de posibles Virtudes es infinita y solo está limitada por la imaginación del jugador. Algunos ejemplos podrían ser: **soy un padre de familia diligente, pongo el bienestar de mis hijos ante todo, proteger y servir, siempre presto a ayudar a quien lo necesita, profunda fe en la bondad del ser humano o siempre caballeroso.**

Los Vicios son lo opuesto de las Virtudes. Son aquellos aspectos o rasgos de la personalidad que son considerados negativos, comportamientos autodestructivos en los que caen los personajes, debilidades morales o relaciones negativas con otros personajes. Como con las Virtudes, las posibilidades son infinitas, desde el clásico **detective alcohólico** al personaje que **nunca sabe decir que no a un crimen** o al que **le gusta el dinero fácil**, pasando por el que piensa que **la ley solo está para pararse a pensar cómo evitar ser capturado antes de romperla** o el que piensa que **la ley se puede retorcer en tu beneficio**. Y eso sin olvidarnos de Vicios como el que es **rematadamente vago**, el que es **incapaz de ayudar al prójimo**, al que quiere **ser rico cueste lo que cueste** y el que **no se considera asesino, pero no tiene escrúpulos en matar**.

Si el DJ piensa que una Virtud puede afectar a una situación concreta que requiera

un control, puede considerar que poseerla proporcione al jugador un bonificador de +20% al control a realizar. Por el contrario, si piensa que lo que le proporciona un conocimiento especial o motivación particular es un Vicio, le puede proporcionar un bonificador de +20% al control a realizar. Los jugadores siempre pueden sugerir que una Virtud o Vicio se puede aplicar positivamente a un control, pero el DJ tiene la última palabra al respecto.

Lo mismo sucede a la inversa. Si el DJ piensa que una Virtud o un Vicio pueden ser algo negativo a la hora de resolver un control concreto, puede imponer un penalizador de -20% a dicha tirada. Cualquier jugador puede recordar que su personaje u otro personaje tiene un Vicio o Virtud que puede influir negativamente en el control a realizar.

Virtudes y Vicios con Dotes Investigativas limitadas

Si se usan las reglas de Virtudes y Vicios junto con las reglas de **Limitar el uso de Dotes Investigativas**, en lugar de proporcionar puntos positivos o negativos a controles, el DJ puede decidir que proporcionen (o resten) puntos de Concentración.

En ese caso, cuando un personaje actuase siguiendo sus Virtudes podría, a discreción del DJ, ganar un punto de Concentración, mientras que si lo hace movido por sus Vicios perdería un punto de Concentración.

Nótese que esto es un cambio sustancial sobre el funcionamiento normal de Virtudes y Vicios, pero puede ser útil en partidas en las que se quiera enfatizar la moralidad de los personajes, aunque no encaje necesariamente con el mundo en el que viven.

PERSONAJES INFANTILES Y JUVENILES

Dependiendo de la clase de partida que tenga el DJ en mente es posible que quiera crear personajes infantiles (entre los 8 y los 12 años) o juveniles (13 a 17). Estas reglas permiten crear esa clase de personajes y han sido diseñadas para que todos los jugadores puedan llevar personajes infantiles y/o juveniles. Los personajes creados con estas reglas siempre serán menos capaces que los adultos, aunque también es cierto que la clase de historias en las que estarán involucrados serán más ligeras.

PERSONAJES INFANTILES

Los personajes infantiles tienen los mismos Atributos y Habilidades que el resto de personajes, pero generan sus Atributos de forma algo distinta y solo pueden tener una profesión, la de niño (o niña), que ofrecemos también a continuación.

Para generar los valores de los Atributos Vigor, Destreza, Perspicacia y Carisma se usará la *Tabla de generación de Atributos para niños*. Para generar la Suerte se lanzará 1d100, el resultado se dividirá por la mitad y se le sumará 30.

Niño

Esta profesión tiene menos Habilidades que una normal y también tiene acceso a menos Dotes Investigativas.

Habilidades principales: Percepción y Presencia.

Habilidades secundarias: Hurtar, Infiltración, Juego, Pelear, Persuasión y Supervivencia.

TABLA DE GENERACIÓN DE ATRIBUTOS PARA NIÑOS

Resultado de la tirada	Vigor	Destreza	Perspicacia	Carisma
01-25	+10	+10	+15	+15
26-50	-15	-10	0	-5
51-70	-35	-30	-15	-10
71-90	-55	-50	-30	-15
91-00	-65	-60	-45	-20

TABLA DE GENERACIÓN DE ATRIBUTOS PARA JOVENES

Resultado de la tirada	Vigor	Destreza	Perspicacia	Carisma
01-25	+20	+20	+25	+25
26-50	0	0	+10	+5
51-70	-20	-20	0	0
71-90	-40	-40	-20	-5
91-00	-50	-50	-30	-10

Dotes Investigativas (escoge 2): Adulación, Biología, Botánica, Consuelo, Detección de Mentiras, Historia Oral, Interrogatorio, Lengua de Plata, Negociador Innato, Recogida de Pruebas, Tozudo.

PERSONAJES JUVENILES

Los personajes juveniles tienen los mismos Atributos y Habilidades que el resto de personajes, pero generan sus Atributos de forma algo distinta y solo pueden tener la profesión Joven que ofrecemos también a continuación.

Para generar los Atributos de Vigor, Destreza, Perspicacia y Carisma se usará la *Tabla de generación de Atributos para jóvenes*. Para generar la Suerte se lanzará 1d100, el resultado se dividirá por la mitad y se le sumará 15.

Joven

Esta profesión tiene menos Habilidades que una normal y también tiene acceso a menos Dotes Investigativas, pero a la vez tiene acceso a más Habilidades que la de Niño.

Habilidades principales: Ciencia Natural, Humanidades, Percepción, y Presencia.

Habilidades secundarias: Disfraz, Hurtar, Infiltración, Juego, Ocultar, Pelear, Persuasión y Supervivencia.

Dotes Investigativas (escoge 4): Adulación, Análisis de Textos, Biología, Botánica, Consuelo, Detección de Mentiras, Geología, Historia, Historia del Arte, Historia Oral, Idiomas, Imitar, Interrogatorio, Investigar, Lengua de Plata, Negociador Innato, Química, Recogida de Pruebas, Tozudo, Trivialidades.

MODIFICANDO EL ESPÍRITU DEL COMBATE

Las reglas de combate de Hardboiled están escritas con un claro objetivo en mente: reproducir la clase de acción que podemos encontrar en las novelas y películas de género negro y, específicamente, hardboiled. En estas, las peleas a puñetazos duran mucho y acaban con los protagonistas agotados, aunque al mismo tiempo es bastante posible dejar aturrido o desarmar a alguien. Por otro lado, las armas de fuego son muy peligrosas y mortales. Un disparo no necesariamente mata a alguien, pero es más que probable que lo deje malherido. Las reglas de combate potencian esto: combates cuerpo a cuerpo a puñetazos de larga duración (salvo que se intente noquear o reducir al oponente de alguna forma), combates con armas cuerpo a cuerpo de media duración y combates muy letales con armas de fuego.

Ahora bien. Es perfectamente posible que para el tipo de combate que el DJ tenga pensado, haya partes de este sistema que no le interesen. Quizás quiera que los combates a distancia sean más *pulp* y menos letales, o al revés, quizás quiera que los combates cuerpo a cuerpo sean más peligrosos. A continuación ofrecemos las reglas adecuadas para lograr esto.

Además, el DJ puede querer usar estas reglas para representar elementos concretos de la ambientación. Si quiere contar una historia similar a la de la novela Yo Robot puede querer hacer robots que usen las reglas de Combate cuerpo a cuerpo más letales. O quizás,

en lugar de usar las reglas opcionales de **Armaduras de otras épocas** que encontrarás más adelante, prefiere usar las de Combates a distancia menos letales para representar alguna protección o implante.

COMBATES CUERPO A CUERPO MÁS LETALES

A continuación presentamos dos formas distintas de aumentar el daño cuerpo a cuerpo, a cada cual más letal si cabe.

Nivel de Éxito y daño

Este método permite aumentar ligeramente el daño, pero sin que llegue a resultar extremo. Tal como está planteado, representa la calidad del impacto que se ha efectuado y hace que, cuanto mayor sea el Nivel de Éxito conseguido, mayor sea el daño causado. Este sistema puede usarse en ambientaciones futuristas para representar implantes de combate u otras capacidades similares.

Básicamente consiste en añadir al daño cuerpo a cuerpo, tanto sin armas como con armas, el Nivel de Éxito dividido entre 10 (redondeando hacia abajo); aunque en realidad no requiere hacer ninguna división, solo hay que sumar al daño el valor obtenido en el dado de decenas del ataque.

Daño ultra-letal

Este método aumenta considerablemente el daño, haciendo que los combates cuerpo a

cuerpo sean tan letales como lo son los combates a distancia. Estas reglas pueden usarse también para representar el daño causado por robots o por implantes varios (huesos metálicos o incluso garras implantadas de forma que el daño ultra-letal solo afecte si se usan).

Para utilizar esta regla solo hay que sustituir los valores de Pegada por los de esta tabla.

COMBATES A DISTANCIA MENOS LETALES

Existen diversas formas de hacer que los combates a distancia causen menos daño y provoquen menos muertes.

Armaduras y protecciones

Para empezar, en la sección **Armaduras de otras épocas** que encontrarás más adelante en este mismo capítulo, tienes una herramienta que por el tono del juego no se considera en las reglas básicas. Permitir llevar armaduras en algunas situaciones ya reduce la letalidad del combate considerablemente.

Además, si el DJ quiere reducir la letalidad considerablemente (quizás porque quiera hacer una partida de investigación con toques más *pulp*) solo tiene que aumentar la RD de todas las armaduras en 1, haciendo que las ropas normales proporcionen RD 1. Esto tiene la desventaja de reducir el daño de las armas cuerpo a cuerpo, pero no el de la Pegada, de modo que si se quiere que las armas cuerpo a cuerpo sean igual de letales, es recomendable aumentar el daño de todas estas armas en 1d10.

Daño de armas de fuego reducido

Esta opción es la más sencilla desde un punto de vista mecánico, consiste en reducir el daño de todas las armas de fuego en 1d10. Con ese sencillo cambio los tiroteos serán menos letales y los personajes tendrán más posibilidades de sobrevivir.

Armas Automáticas menos letales

Tal vez el DJ solo quiere reducir el daño del fuego automático, con diferencia lo más letal del sistema. En tal caso tendría que sustituir las reglas de fuego automático por las que se detallan a continuación.

TABLA DE PEGADA ULTRA-LETAL

Vigor	Pegada Ultra-Letal
01-10	2
11-20	4
21-30	6
31-40	8
41-50	10
51-60	12
61-70	14
71-80	16
81-90	18
91-100	20

Algunas armas pueden realizar múltiples disparos en un turno, inundando una zona de plomo y probablemente causando un elevado daño. La posibilidad de realizar esto se indica en un arma por medio de su cadencia de fuego, que por lo general se representa con tres valores separados por tres barras.

El primer valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán en una ráfaga corta. Realizar una ráfaga corta supone un +10% en la tirada, tal como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero el daño no aumenta.

El segundo valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán en una ráfaga media. Realizar una ráfaga media impone un -10% a la tirada, como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero si el ataque impacta se añade al daño la cantidad de proyectiles gastados (o la cantidad de proyectiles que quedasen en el cargador si es menor). Así pues, una ráfaga media de 10 balas añade 10 al daño causado.

El tercer valor representa la cantidad de proyectiles que se gastarán si se vacía el

cargador estando completo. Solo se puede vaciar un cargador si el arma tiene como mínimo la mitad de los proyectiles indicados. Vaciar un cargador impone un -30% a la tirada queden los proyectiles que queden en el arma, como se indica en la *Tabla de modificadores al tiro*, pero si el ataque impacta se añade al daño el doble de la cantidad de proyectiles que quedasen en el cargador. Así pues, vaciar un cargador de 30 balas añade 60 al daño causado.

EQUIPO DE OTRAS ÉPOCAS

A continuación presentamos equipo que se puede utilizar para jugar partidas de *Hardboiled* en épocas distintas a la habitual del género.

ARMAS DE OTRAS ÉPOCAS

La mayoría de las armas que presentamos en el capítulo de equipo son propias de la época más común de las historias que se jugarán con *Hardboiled*, pero como el juego permite jugar en muchas más épocas, a continuación



ARMAS MODERNAS

Modelo	Daño	Alcance	CdF	Munición	Coste	Peso	Notas
AK 47	4d10	3/150	3/15/30	30	650	4,5	1949, FUSIL DE ASALTO
AKM	4d10	3/100	3/15/30	30	450	3,5	1959, FUSIL DE ASALTO
BENELLI M3	4d10	10/20	-	8	250	3,2	1990, ESCOPETA. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 10 METROS
BERETTA M9	2d10+6	5/50	-	15	550	1,2	1990, PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA
FN FAL	4d10+1	3/200	3/15/30	30	1100	4	1954, SUBFUSIL
FN MINIMI	4d10+3	3/1000	4/40/80	200 o cinta de balas externa	3300	7,5	1975, AMETRALLADORA
GALIL	4d10+1	3/200	3/25/50	50	1500	4,2	1972, FUSIL DE ASALTO
GLOCK 17	2d10+5	5/50	-	17	650	0,8	1982, PISTOLA
HK MP5	3d10+2	5/50	3/15/30	30	1000	2,5	1991, SUBFUSIL
INGRAM MAC 11	2d10+5	5/15	4/16/32	32	950	2	1972, PISTOLA AMETRALLADORA
M16	4d10	4/400	3/30/60	30 o 100	1250	4 o 4,5	1964, FUSIL DE ASALTO
M4	4d10+2	5/500	3/15/30	30	1100	3,7	1997, FUSIL DE ASALTO
M60	4d10+5	5/1000	2/20/40	Cinta de balas externa de 200	2500	10,5	1957, AMETRALLADORA
SIG SAUER P226	2d10+5	5/50	-	15	900	1	1980, PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA
SKORPION vz. 61	4d10+1	4/150	3/10/20	20	1050	4	1961, SUBFUSIL
SPAS	4d10	10/40	-	12	350	4,4	1982, ESCOPETA. EL DAÑO DISMINUYE EN 1D10 CADA 15 METROS
STEYR AUG	4d10+2	3/300	3/20/40	42	1650	3,5	1978, FUSIL DE ASALTO
UZI	3d10	5/200	3/20/40	20 o 40	550	3,5 o 4	1948, SUBFUSIL

encontrarás unas cuantas armas adicionales, para las que, eso sí, no proporcionamos una descripción histórica. Se trata de armas más modernas que habitualmente podemos encontrar en otras historias de investigación o cine negro, aunque también proporcionamos unas cuantas armas futuristas, pues es perfectamente posible usar Hardboiled para jugar partidas detectivescas en el futuro (preferiblemente oscuro y lluvioso); estas últimas pueden hacer uso de las armaduras futuristas que presentamos en la sección a tal efecto.

ARMADURAS DE OTRAS ÉPOCAS

Como habrás podido comprobar, en las reglas de combate de Hardboiled no comentamos nada de armaduras ni protecciones, y esto es así porque en la época y en la clase de historias que se cuentan en el género negro es un elemento que rara vez aparece. Pero como a veces la ambientación o la historia podrían requerir esta clase de elementos, proporcionamos reglas al respecto. Puede que el DJ quiera contar una

ARMAS FUTURISTAS

Modelo	Daño	Alcance	CdF	Munición	Coste	Peso	Notas
PISTOLA AVANZADA	3d10	6/60	-	20	1000	1	MODELO AVANZADO DE LAS PISTOLAS ACTUALES
FUSIL DE ASALTO AVANZADO	4d10+5	6/600	3/25/50	50	1500	3	MODELO AVANZADO DE LOS FUSILES DE ASALTO ACTUALES
PISTOLA DE ENERGÍA	4d10	10/100	-	100	1500	1,5	
RIFLE DE ENERGÍA	5d10	5/500	3/25/50	500	3500	3,5	
AMETRALLADORA DE ENERGÍA	5d10+10	10/1000	3/50/100	1000	5000	10	
PISTOLA GAUSS	3d10+2	6/60	-	20	1500	1,5	
RIFLE GAUSS	5d10	6/600	3/25/50	50	2500	3,5	
AMETRALLADORA GAUSS	6d10	10/1000	3/40/80	160	3000	10	

historia de Hardboiled en un Afganistán en guerra (donde la presencia de chalecos antibalas, incluso entre la población civil, puede tener más sentido), o directamente que se trate de una ambientación ciberpunk en la que quien más o quien menos puede llevar algo de protección.

La protección de una armadura usa el mismo valor de Reducción al Daño (RD) que usa la cobertura. Como en el caso de esta, cada punto de RD que proporcione una armadura resta 1d10 a la tirada de daño antes de que se lleve a cabo, pero nunca anula los

bonificadores numéricos al daño (ni la Pegada de un puñetazo).

Por ejemplo, si a un personaje le pegan un tiro con un Colt Detective (3d10+2) y lleva una armadura de RD 1, restará 1 dado de 10 caras al daño antes de que este sea lanzado y, por lo tanto, la tirada de daño será de 2d10+2. Si ese mismo personaje lleva una armadura de RD 4 anularía los 3d10 de daño, pero seguiría recibiendo el +2 pues, pese a la protección que lleva, la propia fuerza del impacto le causa una pequeña contusión.

TABLA DE ARMADURAS

RD	Ejemplos
0	ROPAS NORMALES
1	ARMADURA DE CUERO, CHALECO ANTIBALAS PRIMITIVO, ALGUNAS PIEZAS DE ROPA ESPECIALMENTE GRUESAS (A DECISIÓN DEL DJ)
2	ARMADURA DE METAL, CHALECO ANTIBALAS MODERNO
3	CHALECO ANTIBALAS AVANZADO, CORAZA, IMPLANTE DE ARMADURA EN AMBIENTACIÓN CIBERPUNK, RD NATURAL DE UN ROBOT
4	CHALECO ANTIBALAS FUTURISTA, RD DE UN ROBOT DE COMBATE
5	ARMADURA DE COMBATE POTENCIADA FUTURISTA

LA PANTERA DE JADE

En este capítulo encontrarás una aventura completamente preparada, así como los distintos personajes que aparecen en la misma. También se incluyen 5 personajes pregenerados para usarlos en la misma, aunque es perfectamente posible jugar con otros personajes.

Si no piensas dirigir esta partida no continúes leyendo para no estropear tu propia diversión.

Esta partida está directamente inspirada por un clásico, el Halcón Maltés, y sirve para mostrar cómo es una partida de Hardboiled y como ejemplo de adaptación de una obra ya escrita para aquellos Directores que pretenden adaptar alguna de las muchas obras de las que se ha hablado en este manual. Uno de los cambios que hemos hecho es en el propio objeto que hace de Mac Guffin del módulo y que da su título al módulo. Aunque se trata de una referencia a The Jade Pussycat, película inspirada por el Halcón Maltés, es una referencia lo bastante oblicua como para que no sea detectada fácilmente por los jugadores.

PERSONAJES PREGENERADOS

A continuación te ofrecemos una serie de personajes pregenerados para que puedas usarlos inmediatamente para jugar la partida. Es posible jugarla con otros personajes, pero si es el caso te recomendamos que intentes reproducir de alguna forma las relaciones ya existentes entre los personajes pregenerados en los que hagan los jugadores, y en concreto la relación entre los dos hermanos Amore (uno criminal, el otro policía), pues esta es fundamental para unir a los personajes.

Los personajes pregenerados no tienen equipo, y aunque hemos incluido para ellos valores de Moralidad e Inmoralidad, no hemos proporcionado Virtudes y Defectos para que cada jugador acabe de personalizarlos a su gusto.

BIG MIKE

Michaelo Palermo, conocido como Big Mike, responde al arquetipo de matón grande y con no demasiadas luces. Es, a efectos prácticos, la sombra de su mejor amigo, Enzo Amore. Han estado juntos desde pequeños, sumidos en una vida plagada de robos, timos y toda clase de actividades criminales. Enzo es el cerebro del grupo y Big Mike es el músculo, un arreglo que le gusta, pues así se dedica a lo que sabe hacer mejor, romper cabezas.

ENZO AMORE

Enzo Amore siempre fue el hermano travieso y problemático, siempre preocupado por lo que podía obtener de manera inmediata y sin pensar a largo plazo, lo que no tardó en conducirle a una vida criminal junto a su eterno compañero Big Mike, un gigantón del que se hizo amigo de pequeño y que lo ha acompañado en todas las tropelías y crímenes que han hecho en su vida.

La verdad es que Enzo se considera un tipo con suerte, pero es plenamente consciente de que no le han pillado por su hermano, y aunque no hace nada para evitar seguir metiéndose en problemas y que su hermano tenga que sacarlo de ellos, no dudaría en dar la vida por él.



Big Mike

PROFESIÓN

Criminal

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
93%	57%	48%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
27%	32%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
80	+10	6
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
30	70	

HABILIDADES

Conducir 33%; Disparar 41%, Explosivos 55%, Hurtar 62%, Infiltración 65%, Juego 26%, Liderazgo 69%, Negociar 27%, Ocultar 65%, Pelear 79%, Percepción 69%, Persuasión 77%, Preparación 30%, Presencia 48%, Vigilancia 79%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras, Fotografía, Interrogatorio, Intimidación, Robar Coches.

Enzo Amore

PROFESIÓN

Criminal

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
49%	75%	84%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
72%	50%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
49	+5	5
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
40	60	

HABILIDADES

Conducir 41%; Disparar 72%, Explosivos 26%, Hurtar 50%, Infiltración 75%, Juego 36%, Liderazgo 56%, Negociar 58%, Ocultar 55%, Pelear 67%, Percepción 71%, Persuasión 78%, Presencia 86%, Vigilancia 63%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Callejeo, Detección de Mentiras, Interrogatorio, Lengua de Plata, Robar Coches.

LUCHIANO AMORE

Si Enzo Amore es la bala perdida, Luchiano Amore es el hijo que lo hacía todo bien. O por lo menos eso es lo que piensan sus padres de él. Aunque Luchiano es buena persona, también es lo bastante corrupto como para haber podido ascender a detective en un cuerpo de policía donde solo los que están dispuestos a aceptar mordidas ascienden. Eso, por otro lado, le ha ayudado a cubrir las tropelías de su hermano. Si Luchiano tiene una debilidad esa es su hermano.

Luchiano fue compañero de Sam cuando este estaba en el cuerpo, y guarda una buena memoria del idealista joven al que la realidad le hizo dejar el cuerpo, aunque no sin antes cambiarle el carácter y volverlo más cínico. A Luchiano, sin embargo, el aceptar sobornos y corromperse (solo un poco, que sin duda hay manzanas mucho más podridas en

el cesto), no le ha cambiado demasiado el carácter, ya que es mucho más pragmático.

SAM SHOVEL

Samuel Shovel era un joven idealista que entró en la policía de Nueva York pensando que iba a proteger y servir a sus conciudadanos. No tardó en darse cuenta de que los que estaban detrás de los criminales a los que perseguían eran conocidos de los políticos, los jefes de la policía y, en definitiva, quienes tenían que perseguirlos. Su idealismo se fue convirtiendo en cinismo cuando descubrió cómo esa corrupción permeaba el cuerpo, y cuando se dio cuenta de que solo los que aceptaban sobornos o eran capaces de mirar hacia otro lado eran los que ascendían, decidió que el cuerpo no era para él. Si necesitaba romper la ley, lo haría, pero no llevando ese uniforme.

Luchiano Amore

PROFESIÓN

Policía

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
62%	79%	58%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
67%	24%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
62	+7	6
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
50	50	

HABILIDADES

Conducir 41%; Disparar 72%, Explosivos 26%, Hurtar 50%, Infiltración 75%, Juego 36%, Liderazgo 56%, Negociar 58%, Ocultar 55%, Pelear 67%, Percepción 71%, Persuasión 78%, Presencia 86%, Vigilancia 63%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Burocracia, Callejeo, Consuelo, Detección de Mentiras, Interrogatorio, Jerga Policial.

Sam Shovel

PROFESIÓN

Detective privado

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
86%	67%	73%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
71%	42%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
81	+9	6
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
65	35	

HABILIDADES

Conducir 36%, Conocimiento Académico 48%, Disparar 78%, Hurtar 53%, Infiltración 66%, Juego 53%, Liderazgo 71%, Ocultar 65%, Pelear 69%, Percepción 77%, Persuasión 71%, Presencia 78%, Primeros Auxilios 56%, Vigilancia 53%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras, Derecho, Espionaje, Jerga Policial, Recogida de Pruebas.

Desde ese momento dejó el cuerpo y se convirtió en un detective privado. Ayudó a otros de la mejor manera que podía, muchas veces haciendo cosas que jamás habría hecho como policía. El mundo es duro y solo los hombres duros sobreviven, lo que no quiere decir que no tenga corazón y que sus motivaciones no suelen ser, en su mayoría, buenas. Y cuando no lo son, ahí está su secretaria Janice Darn, que es en gran medida la voz de su conciencia, para llevarlo de vuelta al buen camino.

Sam coincidió en el cuerpo con Luchiano Amore, y aunque sabe que es un policía corrupto, también piensa que en general es un buen tipo, al igual que su hermano, que es buen tipo para ser un criminal.

HAVELOCK MACCORMAC

Havelock MacCormac es un médico forense con un sentido del humor un poco

retorcido y al que no le gusta demasiado tratar con personas, lo que le convertía en un candidato perfecto a forense policial en el turno de noche. Su trabajo es sencillo y ha descubierto que su sentido del humor no sienta tan mal a los policías como al resto de la gente que conoce, quizás porque están acostumbrados a ver el lado más oscuro de la condición humana.

Es consciente de que el departamento está lleno de corrupción, y aunque le gustaría que no fuese así, no cree que se pueda hacer nada para evitarlo, así que mantiene la boca cerrada. Hasta el momento no se ha visto en ninguna situación moralmente comprometida (como que un compañero le pida que oculte alguna prueba, o cosas similares), y no sabe qué es lo que decidirá si se da el caso. En el fondo no sabe si todo dependerá de la cantidad y del riesgo que suponga o si cuando llegue el momento se negará.



Havelock MacCormac

PROFESIÓN

Médico

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
52%	64%	89%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
34%	38%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
56	+6	5
<i>Moralidad</i>	<i>Imoralidad</i>	
60	40	

HABILIDADES

Ciencia Natural 82%, Conducir 28%, Conocimiento Académico 79%, Disparar 45%, Humanidades 76%, Negociar 56%, Percepción 77%, Persuasión 67%, Preparación 66%, Presencia 59%, Primeros Auxilios 89%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Antropología Forense, Balística, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Lengua de Plata, Medicina, Psicología Forense.

PNJs

A continuación puedes encontrar una breve descripción de los PNJs más importantes de esta partida. Al final de la misma encontrarás todos estos personajes desarrollados.

BRIGID "MISS WONDERLY"

O'SHAUGHNESSY

Brigid O'Shaughnessy, que en la partida usa el alias de "Miss Wonderly", responde al arquetipo de mujer fatal tan común en el género. No es necesariamente una persona malvada, pero sí es cierto que cruza la línea entre la bondad y la maldad con cierta frecuencia. Brigid ha estado trabajando con Floyd Thursby y Joel Cairo para conseguir la Pantera de Jade para el Gordo, pero desde que comenzó a trabajar con ellos tenía la intención de robarla junto

con Thursby (que entonces era su amante). Por desgracia para ella las cosas no salieron como pensaba, y está dispuesta a hacer lo que sea para hacerse con el objeto.

FLOYD THURSBY

Floyd Thursby es poco más que un matón ambicioso que se ha dejado engatusar por Brigid O'Shaughnessy, aunque una vez se dio cuenta de la cantidad de dinero que podía ganar con la Pantera se decidió a traicionarla.

Thursby morirá antes de que ningún jugador pueda interactuar con él, y la función que tiene en la partida es la de ser un Mac Guffin que moverá la trama para Luchiano Amore y Havelock MacCormac.

JOEL CAIRO

Joel Cairo es un huérfano de nacionalidad egipcia pero de descendencia medio británica medio egipcia. Es alguien sin escrúpulos, maquiavélico y retorcido, pero muy educado. Ha estado trabajando con O'Shaughnessy y con Thursby para conseguir la Pantera por encargo para el Gordo, con el que ha trabajado ya en muchas ocasiones. Siempre sospechó que O'Shaughnessy y Thursby pretendía robar la Pantera de Jade, pero no tuvo pruebas y no dijo nada al Gordo, algo de lo que ahora se arrepiente. Quiere recuperarla para el Gordo.

EL GORDO

El Gordo es el apodo por el que se conoce al millonario coleccionista de antigüedades con ínfulas de mafioso y ningún escrúpulo llamado Sydney Greenstreet. Quiere vengarse de los que le han robado (Thursby y O'Shaughnessy), pero sobre todo quiere hacerse con la Pantera de Jade. Lleva 15 años detrás de esa estatua y está dispuesto a pagar mucho por ella aunque, la verdad, ya ha gastado bastante y preferiría no pagar nada, así que si puede hacerse con ella sin gastar más, lo hará, aunque para ello tenga que encargar a sus matones que acaben con la vida de una o varias personas. En esta historia en la que casi todos los personajes son villanos, el Gordo es el más

malvado, pero al mismo tiempo es encantador, amable y extremadamente inteligente, por lo que en gran medida representa el arquetipo de villano carismático.

WILMER

Wilmer es el jefe de los matones al servicio del Gordo y es su sempiterno ayudante. El Gordo lo está moldeando y educando para que acabe convirtiéndose en la persona que dirija los asuntos ilegales en los que tiene mano y Wilmer lo ve como un mentor, aparte de serle totalmente leal. Aunque no sucede lo mismo al revés, ya que el Gordo no dudaría en vender o matar a Wilmer si fuese necesario para hacerse con la Pantera de Jade.

JANICE DARN

Janice es la secretaria de Sam Shovel. Es tremendamente leal a Sam y, aunque en el pasado ha estado enamorada de él, hace tiempo que entendió que eso era un error que solo le traería problemas y consiguió superar lo que sentía por su jefe.

Es una mujer muy valiente que no se amilana por ver un arma (pues ha visto muchas, incluso ha estado presente en algún que otro tiroteo), pero tiene un corazón de oro y siente una gran empatía hacia los que sufren, cosa que en este trabajo le ha causado algún que otro problema a Sam, aunque este sabe que ella es en gran medida la voz de su conciencia y por ello la tiene en una gran estima.

EL GENERAL COMUNISTA

Nunca aparecerá, pero su nombre puede salir a colación para dejar caer que lo que sucede tiene más importancia de lo que parece, para meter miedo a los personajes, para hacerles pensar que hay algo de espionaje tras todo esto, etc. Además, dependiendo de cómo acabe la partida, puede ser un antagonista en partidas posteriores.

EL PASADO ES PRÓLOGO

Esta historia empezó realmente hace tiempo, cuando el Gordo recibió indicios de que un general comunista afirmó que había conseguido la mítica Pantera de Jade. El Gordo contrató a Joel Cairo, Brigid O'Shaughnessy y Floyd Thursby para que confirmase si era cierto y, en caso afirmativo, robasen la estatuilla para él.

Estos lograron confirmar que se trata de la auténtica y no tardaron en organizar un robo y hacerse con ella. Pero para su desgracia, el General se había dado cuenta de cuáles eran sus intenciones y había mandado cambiar la Pantera de Jade por una imitación, que es la que ha sido robada aunque nadie se dará cuenta hasta el final del módulo.

Tal como habían planeado, O'Shaughnessy y Thursby se deshicieron de Joel Cairo sin matarlo, y con la estatuilla en sus manos pusieron rumbo a Hong Kong, donde Thursby afirmaba tener un contacto al que le podrían vender la Pantera.

Pero Thursby le estaba mintiendo a O'Shaughnessy, y al poco de llegar a Hong Kong consiguió darle esquinazo a O'Shaughnessy. Thursby planeaba desde un principio enviarse a sí mismo la Pantera de Jade por medio de un barco llamado la Paloma, en el que trabaja un amigo llamado Jacobi. Tras reunirse con él, le entregó la estatuilla, acordando con su amigo que en cuanto el barco llegase a Nueva York (6 meses después) enviaría a alguien a recogerlo al puerto. Esa persona le diría la contraseña "las palomas no vuelan bajo el agua" (que es una broma personal entre ellos).

Tras esto, Thursby se traslada en barco y por tierra hasta llega a Egipto, donde es localizado por Joel Cairo. Este ha sido enviado a esa ciudad por el Gordo, pues el millonario sabía que Thursby tenía asuntos pendientes en ese país. Cairo, junto con Wilmer y varios matones más, capturan a Thursby y lo registran. Como no encuentran la Pantera de Jade deciden acompañarlo a todas partes hasta que la recuperen.

Pero Thursby resulta ser más hábil que Cairo y Wilmer y se deshace de ellos, tras lo que toma





un avión hacia Nueva York, pero no se da cuenta de que O'Shaughnessy estaba en el aeropuerto de El Cairo esperando a ver si llegaba o se iba por esa vía, le ve y compra un billete en el siguiente avión hacia la Gran Manzana.

Cuando Thursby llega a Nueva York contacta con algunos criminales para contratar a dos personas de confianza para que recojan un paquete y que no hagan preguntas. Si usas los personajes pregenerados estos serán Enzo Amore y Big Mike, pero si creas personajes *ex-profeso* para tus jugadores ese trabajo debería recaer en aquellos que tengan profesiones cercanas al mundo criminal.

Brigid O'Shaughnessy llega a Nueva York horas después. Sin que ella lo sepa, Cairo va en el mismo vuelo, pues mientras buscaba a Thursby la localizó en el aeropuerto y compró un billete en el mismo avión. El Gordo y sus hombres no llegaron a tiempo para coger ese avión, pero han adquirido el siguiente y están ya camino de Nueva York; aparte, el Gordo ha contactado con un par de hombres que trabajan para él en Nueva York para que vigilen a los conocidos de Thursby. O'Shaughnessy tiene intención de contratar a un detective privado para que localice a Thursby, pues ella no conoce a nadie en la Gran Manzana. Este detective será Sam Shovel. Cairo al principio seguirá a O'Shaughnessy, gracias a lo que se enterará de que ella contrata a Shovel.

PRIMER ACTO

En este primer acto los personajes entrarán en contacto con la trama del módulo. Algunos se verán involucrados de manera casi accidental cuando la Pantera de Jade caiga en sus manos. Otros se involucrarán por su trabajo, sea porque investiguen la muerte de Thursby o porque sean contratados por O'Shaughnessy para localizar a su antiguo compañero.

EL ENCARGO DE FLOYD THURSBY

Enzo Amore y Big Mike serán contactados por un conocido suyo que les dice que tiene un trabajo de transporte para ellos. Se da por sobreentendido que se trata de algo ilegal,

pues cuando esa persona les contrata suele ser para asuntos de drogas o materiales robados. Su conocido les pone en contacto con Floyd Thursby, que les encarga recoger un paquete en el puerto, en concreto en el barco La Paloma, recién llegado de Hong Kong. El encargo implica que no hagan preguntas. Allí se tienen que reunir con un tal Jacobi que les entregará un paquete cuando le digan la frase "las palomas no vuelan bajo el agua".

Es recomendable empezar la partida con esta escena, y además hacerlo *in media res*, esto es, comenzar con los personajes llegando al puerto y diciéndoles para qué han acudido allí. En cualquier caso, si lo prefieres puedes jugar perfectamente la reunión con Thursby antes.

Cuando llegan al puerto (de noche) verán que hay un barco en llamas, y al acercarse (cosa fácil) no tardarán en encontrar a Jacobi. Este ha conseguido escapar pese a estar gravemente herido de los que han incendiado el barco, matones al servicio del Gordo que han seguido a Thursby y se han enterado del encargo que este ha hecho a los personajes. Los matones casi capturan a Jacobi, pero este ha conseguido escapar con el paquete. Se muere en los brazos de los personajes, le digan o no la contraseña, pero no sin antes darles un pesado paquete y decirles "deshaecoes de esto pronto o estáis muertos...".

RUTH WONDERLY VISITA A SAM SHOVEL

Mientras tanto, una elegante y atractiva mujer que se identifica como miss Wonderly (pero que se trata de Brigid O'Shaughnessy) llega a la oficina de Sam Shovel. Janice Darn se da cuenta de que está muy agitada y no tarda en hacerla pasar para que hable con Sam.

Miss Wonderly le dirá a Sam que quiere contratarle para que localice a su hermana, que se ha fugado hasta New York con un tipo llamado Floyd Thursby. Dice que son de Washington (Thursby lo es, ella no), y que su hermana se lio con un tipo de mal vivir del que se dice que es un ladrón de obras de arte. Lo último que sabe de ella es que se ha fugado a Nueva York con él y, como sus padres están muertos, recae en ella, la hermana

mayor, la responsabilidad de encontrarla e intentar hacerla enderezar su vida.

Sam no debería tener problema en darse cuenta de que le está mintiendo, pero miss Wonderly se ofrecerá a pagar 500\$ por adelantado, mucho más de lo necesario para un caso de ese tipo, y lo bastante como para que Sam no haga demasiadas preguntas, así que lo normal es que el jugador acepte.

Pista: Miss Wonderly miente y sus motivos no son los que ha dicho.

TIROTEO EN UN CALLEJÓN

Justo cuando va a salir de la central de policía en la que trabaja, Luchiano Amore recibe un aviso de que alguien ha llamado diciendo que se han escuchado disparos cerca del puerto y una vecina ha llamado diciendo que desde su ventana ha visto un cadáver en el callejón. Los agentes que se encuentran en la zona se están dirigiendo a un incendio que se ha producido en el puerto, así que le encargan que recoja al forense Havelock MacCormac y que se dirijan al callejón donde han avisado que hay un cadáver.

Puedes empezar esta escena *in media res*, pasando directamente a **La llegada al callejón** e incluyendo la información de esta escena, pero creemos que es mejor dejar esa escena en el segundo acto, pues moverla al primero implica tener que mover también la escena **La entrega del paquete** al primer acto (pues es una escena que debería producirse justo antes).

Sería interesante, para que se relacione con la siguiente escena, que les describas a los personajes que entran en el vehículo policial y que activan las sirenas.

SEGUNDO ACTO

En este segundo acto se desarrolla el misterio. El acto comienza con una cierta linealidad, pero a medida que avanza el orden de las escenas dependerá de las acciones de los jugadores, y es perfectamente posible que los jugadores lleven la trama por un camino que no esté aquí contemplado o que no se

den algunas de las situaciones que planteamos. A tal efecto en cada escena indicamos la pista o pistas importantes a obtener en ella para que el DJ proporcione esa información de otra forma si lo ve necesario.

LA ENTREGA DEL PAQUETE

Las instrucciones que tienen Enzo y Big Mike son reunirse con Floyd Thursby para entregarle el paquete unos 20 minutos después de recogerlo. Han quedado con él en un callejón que se halla cerca del puerto (lo que debería ser un claro indicativo de que Thursby esperaba alguna clase de juego sucio, si no habría acudido él). Lo normal, viendo lo peligroso que es el paquete, es que no lo intenten abrir (aunque eso cambiará más adelante).

Cuando lleguen al callejón no hay nadie esperándolos a la vista y en cuanto se adentren en él verán que, entre las sombras, se divisan unas piernas de alguien aparentemente tirado en el suelo. Cuando se acerquen verán que es el cadáver de Thursby y justo en ese momento escucharán sirenas que se acercan, aunque se encuentran aún lo bastante lejos como para hacer un registro rápido del cuerpo si quieren.

Thursby ha muerto hace poco, y con un control de Percepción (o con un uso de Recogida de Pruebas) encontrarán en su bolsillo el dinero acordado como pago por hacer la recogida y entrega (100\$ a cada uno). Esto demuestra que no ha sido un robo fortuito, sino un asesinato. No tendrán tiempo de encontrar nada más (que lo hay), pues las sirenas están cada vez más cerca.

Sea como fuere, cuando Enzo y Big Mike se alejen en su coche es importante que Luchiano, que es quien llega en el coche de policía, vea el coche de su hermano alejándose de la escena del crimen. Siendo como es su hermano, lo más probable es que no le diga nada a Havelock MacCormac y quiera hablar con él por su cuenta, pero eso no tiene por qué ser así.

Pista: La muerte de Thursby no ha sido un robo.



LA LLEGADA AL CALLEJÓN

Cuando Luchiano Amore y Havelock MacCormac lleguen al callejón podrán encontrar el cadáver de Floyd Thursby medio oculto en las sombras (salvo que Enzo y Big Mike lo hayan movido, claro). Cuando lleguen, Luchiano debería reconocer el coche de su hermano alejándose del lugar.

Al examinar la escena del crimen pueden encontrar las siguientes **pistas**:

El cadáver lleva un carnet de conducir a nombre de Floyd Thursby. Encontrar esta información no requiere control alguno.

Un control de Percepción (o un uso de Balística) les dirá que el disparo se produjo a quemarropa. Cuando realicen la autopsia (cosa que deberán hacer en la central de la policía) un control de Ciencia Natural (o un segundo uso de Balística) dejará claro que no solo estaba cerca, sino que posiblemente estaba justo a lado, lo que hace pensar que era un conocido. Además, ese uso indicará que el proyectil es de fabricación europea.

Un control de Percepción (o uso de Recogida de Pruebas) les permitirá encontrar una nota escrita en la servilleta común de un bar. La nota se halla doblada en el fondo de un bolsillo y en ella está garabateada esta frase: “Ten cuidado, hay hombres del Gordo en la ciudad preguntando por ti”.

INVESTIGANDO A THURSBY

Esta es la información que se puede encontrar investigando sobre Floyd Thursby.

Sam investiga a Thursby

Un control de Persuasión o Presencia (o un uso de Callejeo), y una hora moviéndose por bares y lugares de apuestas le sirve para averiguar que Thursby es un ladrón relativamente conocido, especializado en encargos para terceros. Su base de operaciones es Washington, aunque desde hace cosa de un año no se sabe nada de él. Esta escena es perfecta para describir varios lugares de mala muerte y así construir el tono adecuado para la partida.

Si Sam se acerca a la policía a preguntar, un control de Liderazgo (o un uso de Jerga Policial) le servirá para averiguar que Thursby ha muerto y que el policía que lleva el caso es un conocido suyo, Luchiano Amore. Si quieres mostrar una policía corrupta y una ciudad podrida puedes hacer que averiguar esto incluya también un soborno.

Si tras averiguar que ha muerto sigue investigando sobre él, por medio de un control de Persuasión o Presencia (o un uso de Callejeo o de Historia Oral) puede averiguar algunos de los contactos habituales de Thursby en los bajos fondos.

Pistas: Thursby ha muerto y es Luchiano Amore quien lleva la investigación. Listado de antiguos conocidos de Thursby.

Sam investiga a los antiguos contactos de Thursby

Si el jugador que interpreta a Sam decide investigar a los conocidos de Thursby, un control de Persuasión o Presencia (o un uso de Callejeo), y una hora moviéndose por los bajos fondos (lo que debería traer problemas en caso de un fallo en la tirada, permiten a Sam averiguar que Thursby contrató hace muy poco a Enzo Amore y a su amigo Big Mike para un trabajo.

Amore y MacCormac investigan a Thursby

Si a Amore y/o MacCormac se les ocurre mirar si Thursby estaba fichado podrán realizar un control de Liderazgo (o un uso de Jerga Policial) para averiguar que Thursby es un ladrón afincado en Washington y que se dedica a realizar encargos para terceros. Según los archivos, Thursby fue capturado en Nueva York después de un robo como sospechoso del mismo, pero al final se le absolvió por ausencia de pruebas.

Si los policías averiguan esto, podrán realizar un control de Persuasión o Presencia (o un uso de Callejeo) para intentar localizar a alguna de las personas que han estado asociadas en el pasado con Thursby. Después pueden realizar un control de Liderazgo o Persuasión (o un uso de Interrogatorio)

para averiguar que la última vez que se supo de Thursby tenía una socia llamada Brigid O'Shaughnessy.

Puedes alargar esta escena haciendo que tengan que hablar con varios de los antiguos conocidos de Thursby hasta que encuentren la información sobre Brigid O'Shaughnessy. Si coincide que investigan sobre Thursby al mismo tiempo que Sam puedes usar una de esas visitas a conocidos de Thursby para que los policías crucen su camino con el investigador privado.

Pistas: Thursby roba para otros, tiene una socia llamada Brigid O'Shaughnessy.

INVESTIGANDO AL GORDO

El apodo de "el Gordo" no es ampliamente conocido en el mundo criminal o policial de Nueva York. Solo los criminales o los policías involucrados en robos y mercado negro de arte podrán haber escuchado ese nombre. Nadie sabe quién es realmente, pero sí saben que es un coleccionista de arte rico con cierta tendencia a adquirir sus piezas métodos expeditivos (e ilegales). Averiguar esto requerirá buscar específicamente por esos ambientes y superar un control de Persuasión o de Presencia (o un uso de Callejeo o Historia Oral).

También se puede conseguir esa misma información por medio de un control de Persuasión (o un uso de Burocracia) si se les ocurre consultar al FBI. En ese caso, podrán averiguar también que se le relaciona habitualmente con ladrón de ascendencia

egipcia llamado Joel Cairo (contra el que hay una orden de busca y captura en Chicago).

Pistas: Algo de información sobre el Gordo y que un tal Joel Cairo trabaja para él.

ABRIENDO EL PAQUETE

Tras lo que ha sucedido es posible que Enzo y Big Mike busquen un lugar seguro en el que abrir el paquete. También es posible que Enzo quiera hablar primero con su hermano para saber algo más de lo que está pasando, no sea que resulte mejor no abrirlo (ver **Encuentro entre hermanos**). Si deciden abrirlo no les debería costar encontrar un lugar seguro, sea un bar de mala muerte con reservados y donde no hacen preguntas o un motel que alquile habitaciones por horas.

Al abrir el paquete verán que se trata de una estatua negra de un felino, una pantera quizás. Un control de Humanidades (o un uso de Historia del Arte) permitirá saber que ha sido pintada, pero que quitar la pintura sin dañar lo que hay debajo es una labor para un experto.

Localizar a un experto capaz de hacer este trabajo (y que se mantenga callado) requiere un par de días y un uso de la Dote Investigativa Callejeo. Se puede encontrar también superando un control de Persuasión o de Presencia, pero en ese caso los hombres del Gordo se enterarán de que alguien está buscando a una persona con ese conocimiento y supondrán que quien lo busca tiene la Pantera de Jade.

Pistas: El objeto es una pantera que ha sido pintada.





ENCUENTRO ENTRE HERMANOS

Es más que probable que el jugador que interpreta a Luchiano intente contactar con su hermano Enzo. Nosotros consideramos importante facilitar que esto pase, aunque, como es evidente, será cosa del jugador que interpreta a Enzo decidir qué le cuenta a su hermano. Para facilitar el encuentro puedes indicarle que siempre suelen quedar en un bar al que no van ni policías ni criminales (motivo por el que usan ese lugar), así que pueden quedar ahí para verse los dos (o los 3, vaya, que Big Mike es la sombra de Enzo) y allí poner en común lo que quieran.

Como es evidente, del resultado de este encuentro pueden depender muchas cosas. Es posible que los criminales quieran simplemente librarse del problema que tienen o puede que entre los dos hermanos lleguen a la conclusión de que si juegan sus cartas bien pueden conseguir mucho dinero con el paquete que tienen.

Además, si este encuentro transcurre una vez Sam y Luchiano se hayan reunido, este también debería querer participar en el asunto (si es que hay dinero por medio). Aunque lo más normal, salvo que se hayan encontrado mientras investigaban sobre Thursby, es que Sam se encuentre con Luchiano una vez se ponga a buscarlo tras averiguar que él es quien investiga la muerte de Thursby, cosa que en la mayoría de casos ocurrirá después de esta escena.

CAIRO VISITA A SAM

Desde que O'Shaughnessy visitó a Sam, Joel Cairo ha estado siguiendo al investigador privado, y lo hará hasta que creas conveniente, aunque nosotros te recomendamos que esta escena suceda antes de que Sam se vea con Luchiano, pues le proporciona información a Sam que le convierte en alguien a tener en cuenta si los personajes deciden intentar sacar tajada de su situación (que debería ser lo más probable).

Si Sam decide volver en algún momento a su despacho puedes hacer Joel Cairo le visite ahí, como si fuese un cliente más. O también pue-

des solicitar directamente un control de Percepción para ver si Sam detecta que lo siguen. No importa si tiene éxito o no, ya que si falla has puesto al jugador nervioso, lo que siempre es bueno, y nada te impide volver a pedirle un segundo control más adelante. Si lo supera puedes decirle que cree que alguien le sigue.

Si tiene la Dote Investigativa Espionaje podrá contactar con Cairo sin asustarlo y evitará que Cairo saque el arma. Si no es el caso o si intenta atacarlo y no consigue reducirlo con el primer golpe, Cairo sacará inmediatamente una pistola. Su intención no es atacar a Sam, sino que quiere hablar con él desde una cierta posición de "ventaja". Por ello, en cuanto haya desenfundado la pistola, le dirá: *"Quieto o dispare, solo quiero hablar con usted"*.

Sea por medio de la violencia, a punta de pistola o de manera dialogante, Cairo quiere comprobar si Sam tiene la estatuilla. Incluso si le está apuntando con una pistola, primero se presentará y luego le preguntará: *"¿Tiene usted la Pantera? Si es así estoy dispuesto a pagarle 5.000\$ por ella, mucho más de lo que le habrá ofrecido la señorita O'Shaughnessy"*.

En la conversación con Cairo Sam debería averiguar que O'Shaughnessy y Thursby *"le robaron la Pantera a su legítimo dueño, un caballero al que apodaremos 'el Gordo' por no mencionar su nombre, y al que represento"*. Lo de que el Gordo es su legítimo dueño es falso, y puede averiguarse superando un control de Percepción (o un uso de Detección de Mentiras). Añadirá: *"Este caballero está dispuesto a pagar 5.000\$ por recuperarla sin hacer preguntas"*.

El Gordo le prometió a Joel Cairo 10.000\$ si recuperaba la Pantera de Jade, y aunque Cairo preferiría no tener que compartírselos, prefiere ganar solo 5.000\$ a no ganar nada, si se da el caso.

Si llegan a un entendimiento, Cairo le dará a Sam el nombre del hotel en el que se aloja para que le deje un mensaje si se hace con la estatuilla.

Pistas: Thursby tenía una socia llamada O'Shaughnessy. Cairo dice representar al Gordo y está dispuesto a pagar 5.000\$ por la estatuilla.

ENCUENTRO CON LOS HOMBRES DEL GORDO

Esta escena, como el encuentro con Joel Cairo, no tiene un momento fijo, sino que puede usarse cuando la creas conveniente. Al igual que Cairo ha estado siguiendo a Sam, hombres del Gordo vieron a Enzo y Big Mike cuando se acercaron al callejón, y como son criminales conocidos ha logrado identificarlos, lo que te permite introducirlos en cualquier momento, justificando que los hayan encontrado usando sus propios contactos (sobre todo si los personajes van a sitios que frecuentan habitualmente).

Es importante que cuando se produzca esta escena Enzo y Big Mike no lleven el paquete a la vista. Además, esta escena tiene la particularidad de que le da a Enzo y Big Mike la oportunidad de vender la Pantera por su cuenta, lo que les puede llevar a decidir no colaborar con el resto de personajes.

Si cuando se produce esta escena solo están Enzo y Big Mike, se encontrarán con Wilmer y un par de matones; si hay más personajes presentes, el número de matones que acompañan a Wilmer será igual al de estos.

Wilmer y sus hombres se acercarán pistola en mano (quizás surgiendo de la oscuridad de un callejón). Wilmer dirá que no quiere problemas, solo hablar. Les indicará que sabe que tienen alguna clase de relación con un objeto robado y que representa a su legítimo dueño, quien está ofreciendo una recompensa de 2.000\$ por lo que le han sustraído. Si por casualidad ellos saben dónde encontrarlo, pueden obtener la recompensa que ofrece su jefe. Les dará el número de la suite del hotel (muy lujoso) donde los podrán encontrar tanto a él como al legítimo dueño del paquete. Si lo llevan allí, les pagará la recompensa ofrecida. Lo de que el Gordo es su legítimo dueño es falso, y puede averiguarse superando un control de Percepción (o con un uso de Detección de Mentiras).

Es posible, siendo los jugadores como son, que esta escena acabe en violencia. En tal caso si los personajes derrotan a los hombres del Gordo, Wilmer llevará una tarjeta de un hotel muy lujoso y un número de habitación detrás (es la suite del Gordo).

Pista: El hotel y el número de habitación del Gordo.

SEGUNDA VISITA DE O'SHAUGHNESSY

Si Sam vuelve en algún momento solo a su despacho puede recibir una segunda vista de miss Wonderly, de la que ya puede haber deducido que es O'Shaughnessy; si no es así, puede averiguarlo en esta escena.

Si en esta segunda visita se la enfrenta con la verdad sobre su identidad, Brigid O'Shaughnessy admitirá que no busca a su hermana y le dirá a Sam que buscaba a Thursby porque la traicionó y se llevó una cosa que iban a vender juntos.

Si es confrontada con que robó la pantera, lo admitirá y le contará a Sam una historia sobre que tiene miedo, que le robó a alguien muy peligroso llamado el Gordo y que necesita protección de él y de sus hombres, pues estos están dispuestos a todo. Sam podrá averiguar por medio de un control de Percepción (o con un uso de Detección de Mentiras) que es cierto que tiene miedo de lo que le pueda pasar, pero posiblemente porque teme la venganza del Gordo.

Todo lo que O'Shaughnessy le cuente debería tener una parte de verdad y una parte de mentira. O'Shaughnessy quiere hacerse con la Pantera de Jade como sea y está dispuesta incluso a acostarse con Sam para conseguirlo. Además, así espera asegurarse que él la protegerá o la ayudará de alguna forma si las cosas van mal. Si es el caso, no deberías entrar en detalles de la escena en la cama, sino hacer un fundido a negro en el que Sam besa apasionadamente a Brigid O'Shaughnessy mientras la agarra con un brazo por encima de sus hombros.

Pistas: Miss Wonderly estaba asociada con Thursby, que la traicionó. Entre los dos le robaron la Pantera de Jade al Gordo.

SAM Y LUCHIANO

Sam probablemente querrá contactar con Luchiano tras averiguar que él es el agente encargado de investigar la muerte de Thursby. Los personajes se conocen del tiempo que



Sam pasó en la policía. Esta escena depende mucho de los jugadores, y quizás se cuenten todo lo que saben, aunque es perfectamente posible que no lo hagan y aun así decidan colaborar, o que ni siquiera decidan colaborar.

¿UNIR A LOS PERSONAJES JUGADORES?

No debería ser difícil unirlos, ya que Enzo y Big Mike tienen el paquete, Luchiano y MacCormac pueden proporcionar una cierta cobertura ante la policía (siempre que encuentren alguien a quien cargarle el asesinato) y Sam tiene el contacto para vender la Pantera, así que, si quieren lucrarse, unirse y repartir los beneficios es lo mejor para todos.

Pero por otro lado, y con cierta lógica teniendo en cuenta el tipo de historia, sería completamente viable que los jugadores decidan no colaborar y se convierta en un todos contra todos. Sam puede averiguar que Thursby contrató a Enzo y Big Mike, localizarlos e intentar robar la Pantera. Luchiano puede decidir que ya está harto de su hermano y entregarlo a la justicia. MacCormac no tiene interacción familiar con Enzo (aunque sí amistad con Luchiano), y es en gran medida un cabo suelto que puede salir por cualquier lado.

OCULTANDO EL PAQUETE

Siendo como son los jugadores es más que probable que se les ocurran distintas ideas para poner el paquete a salvo, para esconderlo, y, en definitiva, para impedir que las distintas personas que andan tras la Pantera de Jade se hagan con ella.

Si no se les ocurre nada, cualquiera que tenga la Dote Investigativa Espía conocerá un truco del oficio para mantener algo oculto durante un día: hay que ir a una sucursal de correos, alquilar un apartado de correos de cierto tamaño y guardar lo que se quiera conservar en dicho apartado. Una vez guardado se mete la llave que da acceso a ese apartado de correos en un sobre y se envía por correo a un lugar “seguro” en el que recibirla (a ese efecto el despacho de Sam es el mejor sitio para que el cartero le entregue

la llave a Janice Darn a primera hora del día siguiente, y esta lleve la llave a donde Sam le indique), aunque las posibilidades son enormes. Otra opción es que envíen la llave a donde quieran preparar ellos la “escena final”, si se da el caso.

EL “SECUESTRO” DE O’SHAUGHNESSY

Esta escena sirve para mover la trama hacia delante en caso de que el DJ vea que se está estancando y que los jugadores no saben qué hacer. También puede ser una forma de “darle un golpe sobre la mesa” y hacer que entren en acción. Si los personajes están preparando por su cuenta la venta de la estatua no será necesario usarla, pero aun así nada te impide hacerlo, pues lo que hace es que entren en la negociación por la estatua en clara desventaja.

Si O’Shaughnessy sospecha que Sam tiene la Pantera, o acceso a esta, se aliará con Cairo a cambio de la mitad de la recompensa del Gordo para recuperarla. Cuando Sam esté en la oficina (da igual que no esté solo), recibirá una llamada que atenderá Janice Darn. Al teléfono está O’Shaughnessy, que dirá: “¿Está Sam? Creo que me están siguiendo, estoy en la cabina en la esquina de las calles 63 y Wallace, y...” seguido de ruidos de lucha fingidos por O’Shaughnessy y Cairo, así un grito de ella mientras cae. Janice le dirá a Sam inmediatamente lo que ha sucedido, diciéndole que: “¡Tienes que salvarla, Sam!”.

Todo esto es una estratagema para que se vayan de la oficina, poder registrarla y, si no encuentran la Pantera, secuestrar a Janice para intercambiarla por esta. Lo lógico es que todos los personajes acudan a la dirección indicada (donde solo encontrarán un teléfono descolgado en la cabina que les han dicho y ni el más mínimo signo de lucha), y así O’Shaughnessy y Cairo podrán registrar el despacho y secuestrar a Janice.

Si el secuestro tiene lugar, les llamarán de nuevo al despacho un rato después para decirles que tienen a la chica y que la cambiarán por el paquete, lo que les llevará directamente al tercer acto.

TERCER ACTO

Tal como corresponde al género y a la inspiración directa de este módulo, El Halcón Maltés, el tercer acto debería ser una clásica escena en la que todos los personajes estén presentes y donde puede ocurrir cualquier cosa: tiroteos, alianzas, cambios de bando, etc. Creemos que el peso de la escena debe estar en los personajes, y por ello, en lugar de dar una escena claramente definida, lo que proporcionamos son reflexiones de cómo dirigir la escena y las distintas posibilidades que tiene.

En la película se descubre que el Halcón Maltés es falso, y Cairo y el Gordo se dan cuenta de que el general comunista les ha tomado el pelo a todos. Nosotros hemos preferido dejar esto a tu albedrío. Lo normal en el género es que la Pantera sea falsa. Este se dio cuenta de que pretendían robarla y la cambió por una copia justo antes de que se produjese el robo. Esto produce un final agri dulce, aunque no tiene por qué ser un problema si se usa el módulo como inicio de una serie de partidas (porque marca el tono del género), puede serlo si la intención es jugar una partida suelta o si se dirige en unas jornadas, pues en esa clase de situaciones suele ser más interesante acabar con una nota positiva, y sin duda que la Pantera tenga valor y pueda implicar una recompensa monetaria (si tienen suerte durante la escena final) para los personajes lo sería y mucho.

La escena final debería implicar a los personajes, a Joel Cairo, a Brigid O'Shaughnessy, al Gordo y a Wilmer (si ha sobrevivido a su encuentro con Enzo y Big Mike). Hay muchas formas de que se reúnan, desde que los propios jugadores queden con alguno de los involucrados y el resto aparezca (pues se vigilan mutuamente), a que durante el intercambio de prisioneros entre O'Shaughnessy y Cairo con los PJs (que podría ser en el despacho de Sam) aparezca el Gordo. Si contactan con Cairo para venderle la Pantera de Jade, el Gordo estará presente e incluso O'Shaughnessy podría estarlo (o aparecer en mitad de la escena). Si Janice es secuestrada, estarán Cairo y O'Shaughnessy, pero el Gordo aparecerá en mitad de la escena. Lo de "aparecer en mitad de la escena final" es otro clásico del género: justo cuando se va a llegar a un acuerdo, aparece alguien que

"desestabiliza" la situación y obliga a llegar a un nuevo acuerdo, por lo general menos satisfactorio para todos los presentes.

En esta escena cada personaje tiene distintos objetivos. Cairo y O'Shaughnessy quieren una recompensa económica. Son conscientes de que podrían ganar mucho dinero por su cuenta y que cualquier cosa que les ofrezca el Gordo será menos que eso, pero no son personas que gusten de la violencia, y por ello, salvo que vean una clara oportunidad para hacerse con la Pantera, aceptarán el acuerdo al que se llegue. No tienen mucha capacidad de maniobra, ya que son simplemente intermediarios, pero por otro lado, si declaran ante la policía todo lo que saben, podrían meter en líos a todos los presentes (aunque O'Shaughnessy no querrá acusar a Sam si se ha acostado con él y su testimonio puede salvarlo), así que tampoco interesa dejarlos fuera.

El Gordo está dispuesto a todo para hacerse con la Pantera, incluso matarlos a todos si fuese necesario o aceptar que su ayudante Wilmer cargue con la culpa del asesinato de Thursby (como sucede en el Halcón Maltés). Está dispuesto a gastarse hasta 10.000\$, 20.000\$ si le aprietan mucho, le amenazan con destruirla o algo similar. Y es que aunque sabe que si la vendiese podría multiplicar por 50 esa cantidad con facilidad, lleva años tras ella y la quiere para él. Si llegan a este acuerdo, los personajes presentes tendrán que repartirse esa cantidad entre ellos. El Gordo solo acudirá acompañado de Wilmer, pero si lo crees necesario puede tener un par de matones más en la puerta del edificio.

Wilmer, como es obvio, no estará de acuerdo en cargar con el muerto, y si se da esa situación reaccionará violentamente e intentará huir.

Es necesario tener en cuenta que Luchiano Amore y Havelock MacCormac necesitan a un culpable para el asesinato. Wilmer es, de hecho, la mejor opción, pues fue él quien cometió el asesinato, y como es probable que no colabore y que si lo entregan cuenta lo sucedido realmente, si quieren participar del trato les interesa que esté muerto. Por suerte para ellos Wilmer reaccionará con violencia si lo intentan convertir en el chivo expiatorio, así que es probable que acabe muerto. Si Wilmer escapa tendrán un problema más



grande, pues seguirán necesitando un chivo expiatorio. El siguiente eslabón débil es Brigid O'Shaughnessy, a la que podrían convencer que cargase con el muerto si el Gordo le da 10.000\$ para que tenga dinero cuando salga de la cárcel.

Si resulta que la Pantera de Jade es falsa y Cairo y el Gordo sobreviven, se darán cuenta de que el general comunista les ha engañado e intentarán robársela de nuevo. Es perfectamente posible que alguno de los personajes quiera acompañarles. Como han demostrado su capacidad, el Gordo no tendrá problema en contar con ellos.

Además, siendo como son los jugadores, es más que probable que acabe todo a tiros. Es lo que ha pasado en varios de los *playtests*. En ese caso, dependiendo de quienes sobrevivan, el final podrá ser muy distinto, pero es de suponer que los supervivientes se arreglen para culpar del asesinato a uno de los muertos y a la vez intenten vender la Pantera (al propio Gordo, si este no ha muerto).

PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación te proporcionamos información sobre los personajes no jugadores importantes del módulo y los datos de juego de estos personajes. El módulo no tiene ningún antagonista claro, y por ello los PNJs que ofrecemos no son antagonistas puros, pero tampoco son personajes secundarios. La intención de hacerlo así es mostrar que no es necesario ser excesivamente detallista, sino que el desarrollo sintético puede ser una virtud, y a veces es mejor desarrollar lo que sepas que vas a necesitar en lugar de desarrollarlo todo con detalle.

BRIGID "MISS WONDERLY" O'SHAUGHNESSY

Brigid O'Shaughnessy, que en la partida usa el alias "miss Wonderly", responde al arquetipo de mujer fatal tan común en el género. No es necesariamente una persona malvada, pero sí es cierto que cruza la línea entre la bondad y la maldad con cierta frecuencia. Brigid ha estado trabajando con Floyd Thursby y Joel Cairo para conseguir la Pantera de Jade para

Brigid "miss Wonderly" O'Shaughnessy

ATRIBUTOS

Vigor	Destreza	Perspicacia
45%	62%	76%
	Carisma	Suerte
	93%	24%
PU	Pegada	Rango de Movimiento
43	+5	5

HABILIDADES

Disfraz 62%, Hurtar 43%, Infiltración 47%, Negociar 62%, Percepción 66%, Persuasión 80%, Presencia 89%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Detección de Mentiras, Adulación, Flirtear y Lengua de Plata.

el Gordo, pero desde que comenzó a trabajar con ellos tenía la intención de robarla junto con Thursby (que entonces era su amante). Por desgracia para ella las cosas no salieron como pensaba, y está dispuesta a hacer lo que sea para hacerse con la Pantera de Jade.

Es perfectamente posible que Brigid desarrolle una relación con Sam durante la partida. Como suele ser común en el género esta relación no le hará poner en peligro su vida, y tampoco evitará que mienta a Sam, pero aun así puede serle útil en la escena final.

Brigid está en esto por el dinero, y hará lo posible por ganar todo el que pueda, aunque no le gusta la violencia y usará otras armas a su disposición.

JOEL CAIRO

Joel Cairo es un huérfano de nacionalidad egipcia pero de descendencia medio británica medio egipcia. Es alguien sin escrúpulos, maquiavélico y retorcido, pero muy educado. Ha estado trabajando con O'Shaughnessy y Thursby para conseguir la Pantera por encargo para el Gordo, con el que ha trabajado ya en muchas ocasiones. Siempre sospechó que

Joel Cairo

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
62%	66%	59%

<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
49%	30%

<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
64	+7	5

HABILIDADES

Conducir 36%, Disparar 73%, Hurtar 28%, Infiltración 62%, Liderazgo 43%, Ocultar 52%, Pelear 45%, Percepción 54%, Persuasión 51%, Presencia 39%, Vigilancia 70%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras y Lengua de Plata.

EQUIPO

Frommer Baby (Daño 2d10+2, Alcance 8/40, Munición 5, +10% Ocultar).

El Gordo

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
82%	48%	91%

<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
76%	33%

<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
74	+9	5

HABILIDADES

Conocimiento Académico 64%, Humanidades 89%, Liderazgo 95%, Negociar 84%, Pelear 66%, Percepción 64%, Persuasión 80%, Presencia 88%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Alta Sociedad, Derecho, Historia del Arte, Idiomas, Líder Innato.

O'Shaughnessy y Thursby pretendía robarla, pero no tenía pruebas y no dijo nada al Gordo, de lo que ahora se arrepiente.

Quiere recuperar la Pantera de Jade para el Gordo y ganar dinero con el asunto, aunque la realidad es que le interesa más seguir a buenas con el Gordo que sacar un beneficio elevado, por lo que puede ser una de las personas a convencer para que acepte menos beneficio, y aun así esto será difícil. Aunque por suerte para los personajes no le gusta la violencia, es considerablemente apto en ella, lo que le convierte en un oponente peligroso.

EL GORDO

El Gordo es el apodo con el que se conoce a este millonario coleccionista de antigüedades con ínfulas de mafioso y ningún escrúpulo llamado Sydney Greenstreet. Por un lado quiere vengarse de los que le han robado (Thursby y O'Shaughnessy), pero sobre todo quiere hacerse con la Pantera de Jade. Lleva 15 años detrás de esa estatua y está dispuesto a pagar mucho por ella, aunque ya ha gastado bastante y preferiría no pagar nada, así que si puede hacerse con ella sin gastar

más, lo hará, aunque para ello tenga que encargarse a sus matones que acaben con la vida de una o varias personas o tenga que vender para ello a Wilmer, su sempiterno ayudante.

En esta historia en la que casi todos los personajes son villanos, el Gordo es el más malvado, pero al mismo tiempo es encantador, amable, considerablemente risueño, un buen vividor y extremadamente inteligente, por lo que en gran medida representa el arquetipo de villano carismático. Nunca amenaza de manera violenta, pero las implicaciones de lo que dice bien podrían ser amenazas en muchas ocasiones. Se ríe mucho (si le dan pie a reírse, claro), y debes interpretarlo como alguien que parece que siempre ostenta el control de la situación, incluso cuando no lo tiene.

WILMER

Wilmer es el jefe de los matones al servicio del Gordo y es su sempiterno ayudante. El Gordo lo está moldeando y educando para que acabe convirtiéndose en la persona que dirija los asuntos ilegales en los que tiene mano y Wilmer lo ve como un mentor, aparte de serle totalmente leal. Aunque no sucede lo mismo al revés, ya que el Gordo no dudaría en vender o matar a Wilmer si fuese necesario para hacerse con la Pantera de Jade.



Wilmer

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
65%	63%	42%
	<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
	63%	20%
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
57	+7	5

HABILIDADES

Conducir 66%, Disparar 80%, Infiltración 48%, Liderazgo 37%, Ocultar 68%, Pelear 56%, Percepción 61%, Persuasión 29%, Presencia 59%, Vigilancia 80%.

EQUIPO

Walther PPK (Daño 2d10+3, Alcance 8/60, Munición 8, +10% Ocultar).

Janice Darn

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
51%	49%	66%
	<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
	76%	48%
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
56	+6	4

HABILIDADES

Conducir 36%, Disfraz 62%, Humanidades 74%, Percepción 59%, Persuasión 54%, Presencia 72%, Primeros Auxilios 56%, Vigilancia 62%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Consuelo y Tozuda.

JANICE DARN

Janice es la secretaria de Sam Shovel. Es tremendamente leal a Sam y, aunque en el pasado ha estado enamorada de él, hace tiempo que entendió que eso era un error que solo le traería problemas y consiguió superar lo que sentía por su jefe.

Es una mujer muy valiente que no se amilana por ver un arma (pues ha visto muchas, incluso ha estado presente en algún que otro tiroteo), pero tiene un corazón de oro y siente una gran empatía hacia los que sufren, cosa que en este trabajo le ha causado algún que otro problema a Sam, aunque este sabe que ella es en gran medida la voz de su conciencia y por ello la tiene en una gran estima.

MATONES DEL GORDO

Este personaje lo incluimos para que lo utilices si necesitas un matón genérico para cualquier escena.

Matones del Gordo

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
56%	85%	56%
	<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
	43%	12%
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
55	+6	6

HABILIDADES

Conducir 50%; Disparar 60%, Explosivos 10%, Hurtar 50%, Infiltración 50%, Juego 40%, Liderazgo 48%, Negociar 42%, Ocultar 65%, Pelear 66%, Percepción 53%, Persuasión 47%, Presencia 50%, Vigilancia 66%.



APÉNDICES

CRONOLOGÍA CRIMINALÍSTICA

1590: Los neerlandeses Hans Jansen y su hijo Zacharias Jansen son reivindicados como inventores del primer microscopio compuesto.



1625: Giovanni Faber de Bamberg acuña la palabra microscopio por analogía con telescopio.

1665: Robert Hooke publica *Micrographia* (una colección de micrografías biológicas) y acuña la palabra “célula” para las estructuras que descubre en una corteza de corcho.

1674: Anton van Leeuwenhoek mejora un microscopio e inventa el microscopio simple para ver especímenes biológicos.

1742: Anders Celsius crea una nueva escala de medición de temperatura con la que espera sustituir a la escala usada hasta la fecha, creada por Gabriel Fahrenheit en 1724.

1807: Se comercializa el primer microscopio óptico compuesto (con más de una lente).

1809: Eugène-François Vidocq, junto a otros, crea la Sûreté Nationale (Policía Nacional Francesa). Más tarde, en 1847, una vez retirado, formaría la primera agencia de detectives privados en Europa, Le bureau des Renseignements (Oficina de Pesquisas).

1819: René Laënnec inventa el estetoscopio.

1827: El estadista belga Adolphe Quetelet establece una correlación directa entre el crimen y la demografía, estudiando parámetros como el género, la edad, la educación y el nivel socioeconómico.

1828: W. Nicol desarrolla la microscopía con luz polarizada.

1829: Se establece en Londres la Policía Metropolitana, convirtiéndose en el primer cuerpo de policía uniformada estable y profesional en el mundo.

1836: James Marsh emplea técnicas químicas por vez primera para detectar la presencia de arsénico en un caso de asesinato.



1839: El daguerrotipo fue el primer procedimiento fotográfico de uso popular. Fue desarrollado y perfeccionado por Louis Daguerre, a partir de las experiencias previas inéditas de Niépce (antes de 1826).

1841: Edgar Allan Poe publica *Los Crímenes de la Calle Morgue*, considerado el primer relato criminal detectivesco en los anales literarios occidentales.



1847: Detectives franceses emplean cabellos como evidencia incriminatoria en un juicio.

1851: Albert Florence desarrolla un método para indicar la presencia de semen en manchas.

1852: Jean Servais Stas inventa una técnica que permite detectar sustancias tóxicas derivadas de alcaloides vegetales, como la nicotina o la marihuana.

1854: La policía de San Francisco emplea fotografías por vez primera para identificar a sospechosos.

También este año, Ignazio Porro patenta un sistema de prisma para su aplicación en binoculares.



1859: El psiquiatra y criminólogo italiano Cesare Lombroso establece la que pasaría a conocerse como Escuela Positivista de Criminología, sugiriendo la relación directa entre la biología y la psicología con el crimen.

1860: Ernst Abbe descubre la relación de senos de Abbe, un gran avance en el diseño del microscopio, que hasta entonces se basaba en gran medida en el ensayo y error. La compañía de Carl Zeiss explotó este descubrimiento y se convirtió en el fabricante de microscopios dominante de su época.

1872: Alphonse Bertillon desarrolla el concepto de la antropometría. Se trataba de una técnica de identificación de criminales basada en la medición de varias partes del cuerpo y la cabeza, así como marcas individuales, tatuajes, cicatrices y características personales del sospechoso. Bertillon elaboraría la metodología necesaria para el registro y comparación de todos los datos de los procesados.



1878: Alexandre Lacassagne, fundador de la Escuela Lacassagne de Criminología, con sede en Lyon, y el principal rival de la escuela italiana de Lombroso, publica su trabajo *Précis de Médecine*, donde introduce elementos importantes en la investigación criminal, como el estudio del rigor mortis (rigidez cadavérica) y livor mortis (*lividez post mortem*) para establecer la hora de la muerte.

1872: Este año aparece la primera máquina de escribir con éxito comercial real, inventada por Christopher Sholes, Carlos Glidden y Samuel W. Soule. La patente fue vendida a la empresa E. Remington and Sons.



Joseph Wilson Swan inventa la lámpara incandescente. Swan recibió la patente británica para su dispositivo durante este año, meses antes que Thomas Edison. Swan comunicó el éxito a la Sociedad Química de Newcastle (Newcastle Chemical Society), y en una conferencia en Newcastle en febrero de 1879 mostró una lámpara funcionando. Al comienzos de 1879 empezó a instalar bombillas en hogares y señales en Inglaterra. En 1881 crearía su propia compañía, The Swan Electric Light Company, comenzando la producción comercial. Thomas Alva Edison sería el primero en patentar una bombilla incandescente de filamento de carbono viable fuera de los laboratorios, es decir, comercialmente viable. La patentó el 27 de enero de 1880.

1876: Graham Bell patenta el primer teléfono funcional. Sin embargo, Bell no fue el inventor de este aparato, sino solamente el primero en patentarlo. Antonio Meucci fue su verdadero inventor, aunque por problemas económicos no pudo formalizar la patente.

1880: Henry Faulds y William Herschel publican sendos ensayos demostrando el carácter único y personal de las huellas dactilares. Fue Francis Galton quien se encargaría de adaptar esta nueva técnica al ámbito judicial y criminal años después.

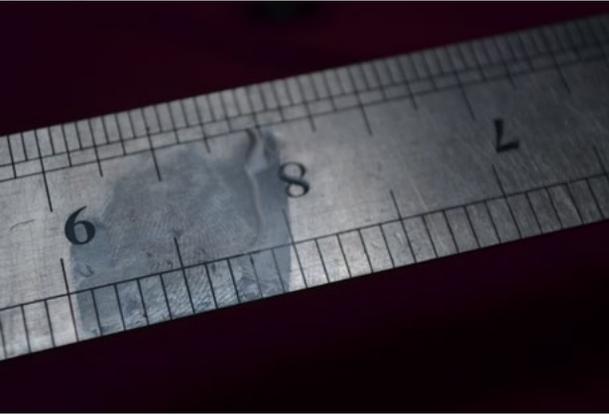


1881: Retzius describe gran número de tejidos animales con un detalle sin precedentes hasta la fecha. En las siguientes dos décadas él, Ramón y Cajal y otros histólogos desarrollan nuevos métodos de tinción y crean los fundamentos de la anatomía microscópica.

1881: Alexander Graham Bell inventa el primer detector de metales.

1884: El químico francés Paul Marie Eugène Vieille, empleando un proceso químico de gelatinización de nitrocelulosa con una mezcla de éter y alcohol, obtiene un nuevo tipo de pólvora, completamente diferente de la pólvora negra, llamada Pólvora B (en francés Poudre B). El nuevo compuesto es

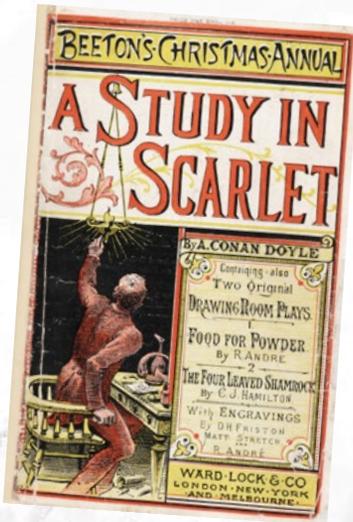
un explosivo de tipo propelente, que desarrolla una energía tres veces superior a la anterior, mientras que la producción de gases de combustión se mantiene muy baja.



1886: El personaje de Conan Doyle, Sherlock Holmes, emplea la razón y la ciencia para resolver crímenes, normalizando el empleo de técnicas forenses en este campo.

1887: Por primera vez, la ley británica establece que un *coroner* (médico forense) participará de oficio en las investigaciones criminales, estableciendo la hora y causa probable de la muerte en fallecimientos sobrevenidos de manera violenta, súbita o no natural.

También durante este año se publica el primer relato con el detective privado Sherlock Holmes como protagonista, Estudio en Escarlata.



1888: Los descubrimientos de George Eastman en el campo de la fotografía, especialmente el celuloide fotográfico, popularizan el uso de esta técnica en la escena del delito como ayuda inestimable en el curso de las investigaciones criminales.



1892: Se emplean por vez primera las huellas dactilares de un sospechoso como evidencia en un tribunal. Juan Vucetich, un investigador policial argentino, es el responsable de este logro capital en la historia de la ciencia criminalística. Es el nacimiento de la dactiloscopia.



1894: La Policía Metropolitana londinense adopta el método de Bertillon.

Durante este año, también se producen importantes avances en la clasificación de las huellas dactilares. Como ya hemos visto, el uso de los relieves dactilares fue por primera vez objeto de un estudio científico por el antropólogo inglés Francis Galton, quien publicó sus resultados en el libro *Huellas Dactilares* (1892). Este venía a incidir en la invariabilidad de las huellas digitales a lo largo de toda la vida de un individuo, como su carácter distintivo aun para gemelos idénticos. Los estudios de Galton estuvieron orientados a la determinación de los factores raciales hereditarios de las personas (sobre los que las huellas digitales no podían dar información) y determinó algunas características de las huellas que todavía se usan hoy en día para su clasificación. Basándose en ellas, Galton propuso su utilización para la identificación personal en reemplazo del inexacto sistema Bertillon, entonces en uso.

Los 40 rasgos propuestos por Galton para la clasificación de las impresiones digitales fueron analizados y mejorados por el investigador de la Policía de la provincia de Buenos Aires Juan Vucetich, originándose así el que vendría a ser conocido como icnofalangiometría o sistema dactiloscópico de Vucetich.

1895: Se descubren los rayos X.

1901: Se inventa un método por oxidación para detectar trazas de sangre usando peróxido de hidrógeno.

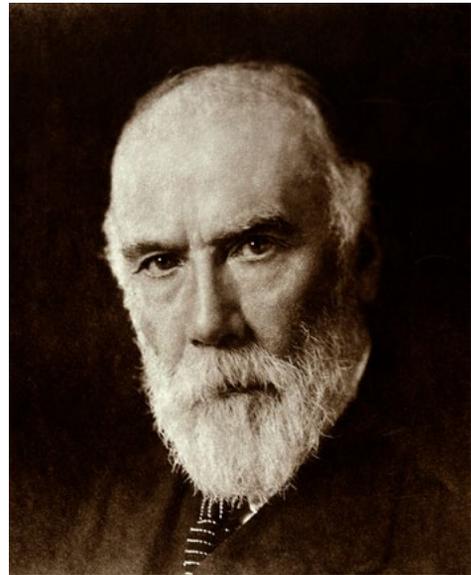
Durante este año se avanza en el estudio de los diferentes tipos de sangre (ABO), un descubrimiento fundamental llevado a cabo por Karl Landsteiner, que posteriormente sería aplicado al campo forense por Dieter Max Richter. Y también este año, Paul Uhlenhuth

descubre un método para determinar el origen humano de rastros secos de sangre.

Scotland Yard inaugura su laboratorio de estudio y archivo de huellas dactilares.

1902: James Mackenzie inventa el polígrafo, aunque no se usaría en el campo de la criminalística hasta casi dos décadas después, en 1921, cuando el concepto original fue mejorado por John Augustus Larson, un estudiante de medicina en la Universidad de California, y un oficial de policía local, Leonard Keeler.

Aún hoy, son muchos los que cuestionan la validez científica de este método.



1903: El sistema Bertillon de antropometría forense es descartado por poco fiable y sustituido progresivamente por el uso de la dactiloscopia.

1908: Köhler y Siedentopf desarrollan el microscopio de fluorescencia.

En Estados Unidos se establece la Oficina de Investigación (Bureau of Investigation), institución antecesora del FBI.

1910: El doctor Edmond Locard establece el primer laboratorio funcional forense adjunto al departamento de la policía francesa en Lyon.

1912: Isabella Goodwin es promovida al rango de inspectora, convirtiéndose así en la



primera detective mujer del departamento de policía en la ciudad de Nueva York.

1913: Victor Balthazard lleva a cabo importantes descubrimientos en el campo de la balística y la dactiloscopia, mejorando, en esta última disciplina, los modelos ya existentes.

1915: Nace la Asociación Internacional de Identificación (IAI), la mayor organización forense en el mundo. Se formó originalmente como la "Asociación Internacional de Identificación Criminal". Al correr de los años se ha convertido en un organismo de certificación educativa con más de 6000 miembros en todo el mundo.

1916: William Moulton Marston comienza a comercializar un polígrafo en los EE.UU. Marston es acreditado como el creador del primer aparato funcional para detectar mentiras, gracias a su adaptación de instrumentos para medir la presión sanguínea en el cuerpo y otros cambios corporales. Su invención es la base del polígrafo moderno.

1920: El Misterioso Caso de Styles (The Mysterious Affair at Styles) es el primer libro de la escritora británica Agatha Christie, escrito durante este año mientras colaboraba en una farmacia de la Cruz Roja. Trabajar en este lugar le proporcionó una gran fuente de conocimientos sobre diversos venenos. De hecho, la víctima es envenenada con estricnina. En este libro aparecen por vez primera tres de sus más relevantes personajes: Poirot, Hastings (su fiel amigo y ayudante) y el inspector Japp.

1925: Se desarrolla un método de detección fiable para marcar trazas de fluidos corporales humanos (saliva, semen, lágrimas, piel, orina) en diversas evidencias.

Calvin Goddard escribe un artículo titulado Balística Forense en el que se describe el uso del microscopio en las investigaciones de armas de fuego y sus proyectiles. Generalmente se le atribuye la concepción del término balística forense. En abril de este mismo año, Goddard establecería la Oficina de Balística Forense en la ciudad de Nueva York junto a C. E. Waite, Philip O. Gravelle y John H. Fisher. La Oficina se creó para proporcionar

servicios de identificación de armas de fuego en toda América. Goddard investigó, escribió y habló extensamente sobre el tema de la balística y armas de fuego, convirtiéndose en el internacionalmente reconocido pionero en la materia.

La Oficina de Balística Forense fue el primer laboratorio criminológico independiente de los Estados Unidos, dirigido por Goddard, donde se llevaban a cabo importantes investigaciones en el campo de la balística, huellas dactilares y análisis de sangre, entre otros menesteres.

1930: Lebedeff diseña y construye el primer microscopio de interferencia.

Durante este año se comercializa el primer flash fotográfico por bombilla funcional.

1937: Ernst Ruska y Max Knoll, físicos alemanes, construyen el primer microscopio electrónico.

1933: Comienza a usarse la conocida como Prueba de la Parafina o Test de Nitrato. Esta prueba emplea cera de parafina para detectar nitratos y nitritos en un sospechoso de haber disparado un arma de fuego.

1934: Locard, verdadero padre de la investigación criminal forense, publica su importante trabajo, Principio de Intercambio de Locard, que establece que todo acto criminal deja indefectiblemente trazas e indicios que pueden servir para incriminar a su autor.

1935: La Policía Metropolitana de Londres crea su laboratorio forense.

1937: El luminol comienza a popularizarse en las investigaciones forenses. Los investigadores forenses usan luminol para detectar trazas de sangre en las escenas del crimen, pues el luminol reacciona con el hierro presente en la hemoglobina.

1940: Landsteiner descubre el factor Rh en la sangre.

1958: Se emplean por primera vez técnicas forenses basadas en análisis por activación neutrónica (NAA), un proceso nuclear



utilizado para la determinación de las concentraciones de elementos en una gran cantidad de materiales. Un sospechoso de asesinato es sometido a este test para equiparar su cabello con pruebas encontradas en la escena del crimen.

1960: Usando técnicas avanzadas, los investigadores son ya capaces de analizar restos de tierra, polvo e incluso polen para así establecer relaciones con los vestigios encontrados en la ropa o calzado del sospechoso.

1983: Kary Mullins desarrolla la técnica de la reacción en cadena de la polimerasa, (PCR en sus siglas en inglés), una de las técnicas centrales en biología molecular, que permite la amplificación de una región específica de ADN usando nucleósidos trifosfatados y una polimerasa de ADN. A partir de esta técnica, se desarrollará un método fiable para detectar e identificar ADN en pequeñas muestras de tejido y fluidos, convirtiéndose en una de las técnicas forenses más fiables y empleadas.



1984: El FBI introduce por vez primera técnicas digitales computerizadas para asistir a sus detectives en investigaciones forenses criminales.

Alec Jeffreys, en su laboratorio de Leicester, el 10 de septiembre de 1984, examinando unas placas de rayos-X realizadas sobre un experimento de ADN cuyas muestras se obtuvieron de varios miembros de la familia de su ayudante, advirtió inesperadamente las similitudes y diferencias en el ADN de los distintos miembros del conjunto. Inmediatamente, el científico se percataría de la importancia de lo que estaba observando, ya que las variaciones en el código genético servían para identificar inequívocamente a los individuos. El método se demostró muy útil para la ciencia forense, así como para resolver conflictos de paternidad. El laboratorio de Leicester fue el único centro en todo el mundo que realizó pruebas de esta clase desde 1984 hasta que se comercializaron sus técnicas en 1987.

La primera vez que se utilizó el método de la huella genética de Jeffreys fue en un litigio sobre inmigración ilegal. En ciencia forense, el primer caso en el que se aplicó la técnica de Jeffreys fue el de Colin Pitchfork, y sirvió para identificarle como el violador y asesino de dos adolescentes, Lynda Mann y Dawn Ashworth, en el condado de Leicestershire, en 1983 y 1986 respectivamente. Colin Pitchfork fue identificado y condenado por asesinato a partir de las muestras de semen obtenidas de los cadáveres de las dos chicas. La identificación conseguida mediante esta técnica se reveló importante ya que, de no haber sido por ella, las autoridades británicas hubieran condenado muy probablemente a Richard Buckland, el principal sospechoso.

1987: Este año, por vez primera, se emplean en una corte judicial pruebas forenses basadas en análisis del ADN. Tommie Lee Andrews se convierte en el primer condenado formal a partir de evidencias de ADN en los EE.UU.

LISTA DE VERIFICACIÓN DE PRUEBAS EN UN CADÁVER

Esta lista contiene las pruebas que se le realizan a un cadáver. Las incluimos para que los jugadores la puedan usar como inspiración de qué cosas hacer o cómo buscar pistas, pero también para que el DJ pueda usarla para crear pistas que sus jugadores puedan encontrar y que diseñe cómo las encuentran.

1. Fotografiar a fondo toda la escena antes de mover o tocar cualquier cosa.
2. Reunir pruebas frágiles halladas en el cuerpo y en las ropas de la víctima.
3. Recoger otros tipos de pruebas (armas, objetos, etcétera).
4. Recoger evidencias de pelo, uñas y otras pruebas. Colocar en papel encerado, marcado y anotado, y guardar en sobres oficiales sellados.
5. Cepillar el pelo de la cabeza y la región púbica, si el cuerpo estuviera desnudo, en busca de evidencias. Mantener un papel encerado adecuado debajo de la zona que se está cepillando. Conservar el papel como parte de la prueba.
6. Retirar pruebas residuales de la piel y la ropa de todo el cuerpo con parches de algodón tratado o rodillos de la pelusa. Usar solo la cinta engomada para recopilar las evidencias. Tomar evidencias de cara, manos, pies, piernas, torso, pubis y cuello.
7. Recoger muestras de sangre acumulada. Utilizar palillos de recogida de muestras de sangre tipo Hemastix o similares para confirmar que se trata en realidad de sangre humana. Recoger muestras de control (lo más cerca del área como sea posible). Usar un hisopo de algodón con una gota de agua destilada en él. Colocar el hisopo en papel de cera sin apretar y luego introducir en un sobre anotado y marcado. Colocar en el refrigerador.
8. Recoger ejemplares del entorno (vegetación, suelo, gusanos, insectos, otros), así como evidencias del mobiliario cercano (fibras de la alfombra, pintura, fibras misceláneas, otras evidencias). En caso de haber vehículos implicados, será preciso recoger fibras de la alfombra y tapicería, esquema de la huella de los neumáticos, número de matrícula y bastidor, distancia entre ejes y otros datos relevantes del vehículo. Si hay mascotas u otros animales presentes, hay que recoger muestras de pelo del animal, sus datos y otras evidencias según el caso (saliva, sangre, etcétera).
9. Recoger muestras de sangre de la víctima utilizando tubos de sangre de uso forense.
10. Recoger pedazos de uñas y posibles evidencias bajo las uñas. Usar palillos de dientes si las uñas son muy cortas.
11. Señalar, buscar evidencias, medir y fotografiar marcas de mordedura.
12. Revisar la cavidad bucal de la víctima, tomar muestras con hisopo de algodón, etiquetar y guardar.
13. Clausurar y encintar la escena del crimen.
14. Custodiar las pruebas y cumplir con la cadena de custodia hasta la celebración del juicio.

BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

LISTA DE LAS MEJORES NOVELAS POLICÍACAS Y DE MISTERIO SEGÚN LA MWA (MISTERY WRITERS ASSOCIATION)

1. The Complete Sherlock Holmes, canon holmesiano (cuentos y 4 novelas) Arthur Conan Doyle, 1887–1927.
2. The Maltese Falcon, El Halcón Maltés, Dashiell Hammett, 1930.
3. Tales of Mystery & Imagination, Narraciones Extraordinarias, Edgar Allan Poe, 1852.
4. The Daughter of Time, Josephine Tey, 1951.
5. Presumed Innocent, Presunto Inocente, Scott Turow, 1987.
6. The Spy Who Came In From the Cold, El Espía Que Surgió del Frío, John le Carré, 1963.
7. The Moonstone, La Piedra Lunar, Wilkie Collins, 1868.
8. The Big Sleep, El Sueño Eterno, Raymond Chandler, 1939.
9. Rebecca, Rebeca, Daphne du Maurier, 1938.
10. Ten Little Niggers, Diez Negritos, Agatha Christie, 1939.
11. Anatomy of a Murder, Anatomía de un asesinato, Robert Traver, 1958.
12. The Murder of Roger Ackroyd, El Asesinato de Roger Ackroyd, Agatha Christie, 1926.
13. The Long Goodbye, El Largo Adiós, Raymond Chandler, 1953.
14. The Postman Always Rings Twice, El Cartero Siempre Llama Dos Veces, James M. Cain, 1934.

15. The Godfather, El Padrino, Mario Puzo, 1969.
16. The Silence of the Lambs, El Silencio de los Corderos, Thomas Harris, 1988.
17. The Mask of Dimitrios, La Máscara de Dimitrios, Eric Ambler, 1939.
18. Gaudy Night, Gaudy Night, Dorothy L. Sayers, 1935.
19. The Witness for the Prosecution, Testigo de Cargo, Agatha Christie, 1948.
20. The Day of the Jackal, El Día del Chacal, Frederick Forsyth, 1971.
21. Farewell My Lovely, Adiós, Muñeca, Raymond Chandler, 1940.
22. The Thirty-Nine Steps, Los Treinta y Nueve Escalones, John Buchan, 1915.
23. El Nombre de la Rosa, Umberto Eco, 1980.
24. Crime and Punishment, Crimen y Castigo, Fiódor Dostoyevski, 1866.
25. Eye of the Needle, La Isla de las Tormentas, Ken Follett, 1978.
26. Rumpole of the Bailey, John Mortimer, 1978.
27. Red Dragon, El Dragón Rojo, Thomas Harris, 1981.
28. The Nine Tailor, L. Sayers, 1934.
29. Fletch, Gregory Mcdonald, 1974.
30. Tinker, Tailor, Soldier, Spy, El Topo, John le Carré, 1974.
31. The Thin Man, El Hombre Delgado, Dashiell Hammett, 1934.
32. The Woman in White, La Dama de Blanco, Wilkie Collins, 1860.
33. Trent's Last Case, E. C. Bentley, 1913.
34. Double Indemnity, James M. Cain, 1943.
35. Gorky Park, Gorky Park, Martin Cruz Smith, 1981.
36. Strong Poison, Veneno Mortal, Dorothy L. Sayers, 1930.
37. Dance Hall of the Dead, Tony Hillerman, 1973.
38. The Hot Rock, Donald E. Westlake, 1970.
39. Red Harvest, Cosecha Roja, Dashiell Hammett, 1929.
40. The Circular Staircase, Mary Roberts Rinehart, 1908.
41. Murder on the Orient Express, Asesinato en el Orient Express, Agatha Christie, 1934.
42. The Firm, La Tapadera, John Grisham, 1991.
43. The IPCRESS File, Len Deighton, 1962.
44. Laura, Vera Caspary, 1942.
45. I, the Jury, Yo, el Jurado, Mickey Spillane, 1947.
46. Den skrattdande polisen, El Policía que Ríe, Maj Sjöwall y Per Wahlöö, 1968.
47. Bank Shot, Donald E. Westlake, 1972.
48. The Third Man, El Tercer Hombre, Graham Greene, 1950.
49. The Killer Inside Me, Jim Thompson, 1935.
50. Where Are the Children? ¿Dónde Están los Niños?, Mary Higgins Clark, 1975.
51. "A" is for Alibi, Sue Grafton, 1982.
52. The First Deadly Sin, Lawrence Sanders, 1973.
53. A Thief of Time, Tony Hillerman, 1989.
54. In Cold Blood, A Sangre Fría, Truman Capote, 1966.
55. Rogue Male, Geoffrey Household, 1939.
56. Murder Must Advertise, Murder Must Advertise, Dorothy L. Sayers, 1933.
57. The Innocence of Father Brown, Padre Brown, relatos, G. K. Chesterton, 1911.
58. Smiley's People, La Gente de Smiley, John le Carré, 1979.
59. The Lady in the Lake, La Dama del Lago, Raymond Chandler, 1943.
60. To Kill a Mockingbird, Matar un Ruiseñor, Harper Lee, 1960.
61. Our Man in Havana, Nuestro Hombre en La Habana, Graham Greene, 1958.
62. The Mystery of Edwin Drood, El Misterio de Edwin Drood, Charles Dickens, 1870.
63. Wobble to Death, Peter Lovesey, 1970.
64. Ashenden, W. Somerset Maugham, 1928.
65. The Seven Per-Cent Solution, Nicholas Meyer, 1974.
66. The Doorbell Rang, Rex Stout, 1965.
67. Stick, Elmore Leonard, 1983.
68. The Little Drummer Girl, La Chica del Tambor, John le Carré, 1983.
69. Brighton Rock, Brighton, Parque de Atracciones, Graham Greene, 1938.
70. Dracula, Drácula, Bram Stoker, 1897.
71. The Talented Mr. Ripley, El Talento de Mr. Ripley, Patricia Highsmith, 1955.
72. The Moving Toyshop, La Juguetería Errante, Edmund Crispin, 1946.
73. A Time to Kill, Tiempo de Matar, John Grisham, 1989.
74. Last Seen Wearing..., Hillary Waugh, 1952.
75. Little Caesar, W. R. Burnett, 1929.
76. The Friends of Eddie Coyle, George V. Higgins, 1972.
77. Clouds of Witness, Dorothy L. Sayers, 1927.

78. From Russia, with Love, Desde Rusia con Amor, Ian Fleming, 1957.
79. Beast in View, La Bestia se Acerca, Margaret Millar, 1955.
80. Smallbone Deceased, Michael Gilbert, 1950.
81. The Franchise Affair, Josephine Tey, 1948.
82. Crocodile on the Sandbank, Elizabeth Peters, 1975.
83. Shroud for a Nightingale, Mortaja para un Ruiseñor, P. D. James, 1971.
84. The Hunt for Red October, La Caza del Octubre Rojo, Tom Clancy, 1984.
85. Chinaman's Chance, Ross Thomas, 1978.
86. The Secret Agent, El Agente Secreto, Joseph Conrad, 1907.
87. The Dreadful Lemon Sky, John D. MacDonald, 1975.
88. The Glass Key, La Llave de Cristal, Dashiell Hammett, 1931.
89. A Judgement in Stone, Ruth Rendell, 1977.
90. Brat Farrar, Josephine Tey, 1950.
91. The Chill, El Escalofrío, Ross Macdonald, 1963.
92. Devil in a Blue Dress, El diablo vestía de azul, Walter Mosley, 1990.
93. The Choirboys, Joseph Wambaugh, 1975.
94. God Save the Mark, Donald E. Westlake, 1967.
95. Home Sweet Homicide, Craig Rice, 1944.
96. The Hollow Man, John Dickson Carr, 1935.
97. Prizzi's Honor, El Honor de los Prizzi, Richard Condon, 1982.
98. The Steam Pig, James McClure, 1974.
99. Time and Again, Ahora y Siempre, Jack Finney, 1970.
100. A Morbid Taste for Bones, Hermano Cadfael, Ellis Peters, 1977.
101. Rosemary's Baby, La Semilla del Diablo, Ira Levin, 1967.
4. Gaudy Night, Gaudy Night, Dorothy L. Sayers, 1935.
5. The Murder of Roger Ackroyd, El Asesinato de Roger Ackroyd, Agatha Christie, 1926.
6. Rebecca, Rebeca, Daphne du Maurier, 1938.
7. Farewell My Lovely, Adiós, Muñeca, Raymond Chandler, 1940.
8. The Moonstone, La Piedra Lunar, Wilkie Collins, 1868.
9. The IPCRESS File, The IPCRESS File, Len Deighton, 1962.
10. The Maltese Falcon, El Halcón Maltés, Dashiell Hammett, 1930.
11. The Franchise Affair, Josephine Tey, 1948.
12. Last Seen Wearing..., Hillary Waugh, 1952.
13. Il nome della rosa, El Nombre de la Rosa, Umberto Eco, 1980.
14. Rogue Male, Geoffrey Household, 1939.
15. The Long Goodbye, El Largo Adiós, Raymond Chandler, 1953.
16. Malice Aforethought, Francis Iles, 1931.
17. The Day of the Jackal, El Día del Chacal, Forsyth, 1971.
18. The Nine Tailors, The Nine Tailors, Dorothy L. Sayers.
19. Ten Little Niggers, Diez Negritos, Agatha Christie, 1939.
20. The Thirty-Nine Steps, Los Treinta y Nueve Escalones, John Buchan, 1915.
21. The Collected Sherlock Holmes Short Stories, Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle, 1892-1927.
22. Murder Must Advertise, Murder Must Advertise, Dorothy L. Sayers, 1933.
23. Tales of Mystery & Imagination, Narraciones Extraordinarias, Edgar Allan Poe, 1852.
24. The Mask of Dimitrios, La Máscara de Dimitrios, Eric Ambler, 1939.
25. The Moving Toyshop, La Juguetería Errante, Edmund Crispin, 1946.
26. The Tiger in the Smoke, Margery Allingham, 1952.
27. The False Inspector Dew, Peter Lovesey, 1982.
28. The Woman in White, La Dama de Blanco, Wilkie Collins, 1860.
29. A Dark-Adapted Eye, Barbara Vine, 1986.
30. The Postman Always Rings Twice, El Cartero Siempre Llama Dos Veces, M. Cain, 1934.

LISTA DE LAS MEJORES NOVELAS POLICÍACAS Y DE MISTERIO SEGÚN LA CRIME WRITER'S ASSOCIATION (CWA) DEL REINO UNIDO

1. The Daughter of Time, La Hija del Tiempo, Josephine Tey, 1951.
2. The Big Sleep, El Sueño Eterno, Raymond Chandler, 1939.
3. The Spy Who Came In From the Cold, El Espía que Surgió del Frío, John le Carré, 1963.
4. Gaudy Night, Gaudy Night, Dorothy L. Sayers, 1935.
5. The Murder of Roger Ackroyd, El Asesinato de Roger Ackroyd, Agatha Christie, 1926.
6. Rebecca, Rebeca, Daphne du Maurier, 1938.
7. Farewell My Lovely, Adiós, Muñeca, Raymond Chandler, 1940.
8. The Moonstone, La Piedra Lunar, Wilkie Collins, 1868.
9. The IPCRESS File, The IPCRESS File, Len Deighton, 1962.
10. The Maltese Falcon, El Halcón Maltés, Dashiell Hammett, 1930.
11. The Franchise Affair, Josephine Tey, 1948.
12. Last Seen Wearing..., Hillary Waugh, 1952.
13. Il nome della rosa, El Nombre de la Rosa, Umberto Eco, 1980.
14. Rogue Male, Geoffrey Household, 1939.
15. The Long Goodbye, El Largo Adiós, Raymond Chandler, 1953.
16. Malice Aforethought, Francis Iles, 1931.
17. The Day of the Jackal, El Día del Chacal, Forsyth, 1971.
18. The Nine Tailors, The Nine Tailors, Dorothy L. Sayers.
19. Ten Little Niggers, Diez Negritos, Agatha Christie, 1939.
20. The Thirty-Nine Steps, Los Treinta y Nueve Escalones, John Buchan, 1915.
21. The Collected Sherlock Holmes Short Stories, Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle, 1892-1927.
22. Murder Must Advertise, Murder Must Advertise, Dorothy L. Sayers, 1933.
23. Tales of Mystery & Imagination, Narraciones Extraordinarias, Edgar Allan Poe, 1852.
24. The Mask of Dimitrios, La Máscara de Dimitrios, Eric Ambler, 1939.
25. The Moving Toyshop, La Juguetería Errante, Edmund Crispin, 1946.
26. The Tiger in the Smoke, Margery Allingham, 1952.
27. The False Inspector Dew, Peter Lovesey, 1982.
28. The Woman in White, La Dama de Blanco, Wilkie Collins, 1860.
29. A Dark-Adapted Eye, Barbara Vine, 1986.
30. The Postman Always Rings Twice, El Cartero Siempre Llama Dos Veces, M. Cain, 1934.

31. The Glass Key, La Llave de Cristal, Dashiell Hammett, 1931.
32. The Hound of the Baskervilles, El Sabueso de los Baskerville, Arthur Conan Doyle, 1901-1902.
33. Tinker, Tailor, Soldier, Spy, El Topo, John le Carré, 1974.
34. Trent's Last Case, E. C. Bentley, 1913.
35. From Russia, with Love, Desde Rusia con Amor, Ian Fleming, 1957.
36. Cop Hater, Ed McBain, 1956.
37. The Dead of Jericho, Colin Dexter, 1981.
38. Strangers on a Train, Extraños en un Tren, Patricia Highsmith, 1950.
39. A Judgement in Stone, Ruth Rendell, 1977.
40. The Hollow Man, John Dickson Carr, 1935.
41. The Poisoned Chocolates Case, El Caso de los Bombones Envenenados, Anthony Berkeley, 1929.
42. A Morbid Taste for Bones, Hermano Cadfael, Ellis Peters, 1977.
43. The Leper of Saint Giles, Hermano Cadfael, Peters, 1981.
44. A Kiss Before Dying, Un beso Antes de Morir, Ira Levin, 1953.
45. The Talented Mr. Ripley, El Talento de Mr. Ripley, Patricia Highsmith, 1955.
46. Brighton Rock, Brighton, Parque de Atracciones, Graham Greene, 1938.
47. The Lady in the Lake, La Dama del Lago, Raymond Chandler, 1943.
48. Presumed Innocent, Presunto Inocente, Scott Turow, 1987.
49. Demon in My View, Ruth Rendell, 1976.
50. The Devil in Velvet, John Dickson Carr, 1951.
51. A Fatal Inversion, Barbara Vine, 1987.
52. The Journeying Boy, Michael Innes, 1949.
53. A Taste for Death, Sabor a Muerte, P. D. James, 1986.
54. The Eagle Has Landed, Ha Llegado el Águila, Jack Higgins, 1975.
55. My Brother Michael, Mi Hermano Michael, Mary Stewart, 1960.
56. Bertie and the Tin Man, Peter Lovesey, 1987.
57. Penny Black, Susan Moody, 1984.
58. Game, Set & Match, Len Deighton, 1984-1986.
59. The Danger, Dick Francis, 1983.
60. Devices and Desires, Intrigas y Deseos, P. D. James, 1989.
61. Underworld, Reginald Hill, 1988.
62. Nine Coaches Waiting, Nueve Carruajes Esperan, Mary Stewart, 1958.
63. A Running Duck, Paula Gosling, 1978.
64. Smallbone Deceased, Michael Gilbert, 1950.
65. The Rose of Tibet, Lionel Davidson, 1962.
66. Innocent Blood, Sangre Inocente. D. James, 1980.
67. Strong Poison, Veneno Mortal, Dorothy L. Sayers, 1930.
68. Hamlet, Revenge!, Michael Innes, 1937.
69. A Thief of Time, Tony Hillerman, 1989.
70. A Bullet in the Ballet, Caryl Brahm & S. J. Simon, 1937.
71. Dead Heads, Reginald Hill, 1983.
72. The Third Man, El Tercer Hombre, Graham Greene, 1950.
73. The Labyrinth Makers, Anthony Price, 1974.
74. The Berlin Memorandum, Adam Hall, 1965.
75. Beast in View, La Bestia se Acerca, Margaret Millar, 1955.
76. The Shortest Way to Hades, Sarah Caudwell, 1984.
77. Running Blind, Desmond Bagley, 1970.
78. Twice Shy, Dick Francis, 1981.
79. The Manchurian Candidate, El Mensajero del Miedo, Richard Condon, 1959.
80. Killings at Badger's Drift, Caroline Graham, 1987.
81. The Beast Must Die, La Bestia Debe Morir, Nicholas Blake, 1963.
82. Gorky Park, Gorky Park, Martin Cruz Smith, 1981.
83. Death Comes as the End, La Venganza de Nofret, Christie, 1945.
84. Green for Danger, Christianna Brand, 1945.
85. Tragedy at Law, Cyril Hare, 1942.
86. The Collector, El Coleccionista, John Fowles, 1963.
87. Gideon's Day, Gideon of Scotland Yard, J. J. Marric, 1955.
88. The Sun Chemist, Davidson, 1976.
89. The Guns of Navarone, Los Cañones de Navarone, Alistair MacLean, 1957.
90. The Colour of Murder, Color del Asesinato, Julian Symons, 1957.
91. Greenmantle, John Buchan, 1916.
92. The Riddle of the Sands, Erskine Childers, 1903.
93. Wobble to Death, Lovesey, 1970.
94. Red Harvest, Cosecha Roja, Hammett, 1929.
95. The Key to Rebecca, La Clave Está en Rebeca, Ken Follett, 1980.

96. Sadie When She Died, Ed McBain, 1972.
 97. The Murder of the Maharajah. R. F. Keating, 1980.
 98. What Bloody Man Is That? Simon Brett, 1987.
 99. Shooting Script, Gavin Lyall, 1966.
 100. The Four Just Men, Los Cuatro Hombres Justos, Edgar Wallace, 1906.

FILMOGRAFÍA SELECCIONADA

1931

M / M, el Vampiro de Düsseldorf (Fritz Lang).

1940

The Letter / La carta (William Wyler).
 Stranger on the Third Floor / El desconocido del tercer piso (Boris Ingster).
 Rebecca / Rebeca (Alfred Hitchcock).

1941

The Maltese Falcon / El halcón maltés (John Huston).
 The Shanghai Gesture / El embrujo de Shanghai (Josef von Sternberg).

1942

This Gun for Hire / Contratado para matar (Frank Tuttle).
 The Glass Key / La llave de cristal (Stuart Heisler).

1943

The Fallen Sparrow / Perseguido (Richard Wallace).

1944

Double Indemnity / Perdición (Billy Wilder).
 Laura (Otto Preminger).
 The Woman in the Window / La mujer del cuadro (Fritz Lang).
 To Have and Have Not / Tener y no tener (Howard Hawks).
 Murder, my Sweet / Historia de un detective (Edward Dmytryk).

1945

Mildred Pierce / Alma en suplicio (Michael Curtiz).
 Scarlet Street / Perversidad (Fritz Lang).
 Detour / Desvío (Edgar G. Ulmer).
 Leave her to Heaven / Que el cielo la juzgue (John M. Stahl).

1946

Gilda (Charles Vidor).
 Notorious / Encadenados (Alfred Hitchcock).
 The Killers / Forajidos (Robert Siodmak).
 The Postman Always Rings Twice / El cartero siempre llama dos veces (Tay Garnett).
 The Big Sleep / El sueño eterno (Howard Hawks).
 The Blue Dahlia / La dalia azul (George Marshall).
 The Dark Corner / Envuelto en la sombra (Henry Hathaway).
 Undercurrent / Corrientes ocultas (Vincente Minnelli).
 Encadenados (Alfred Hitchcock).

1947

The Lady from Shanghai / La dama de Shanghai (Orson Welles).
 Out of the Past / Retorno al pasado (Jacques Tourneur).
 Lady in the Lake / La dama del lago (Robert Montgomery).
 Kiss of Death / El beso de la muerte (Henry Hathaway).
 Dark Passage / La senda tenebrosa (Delmer Daves).
 Nightmare Alley / El callejón de las almas perdidas (Edmund Goulding).

1948

Key Largo / Cayo Largo (John Huston).
 Force of Evil / La fuerza del destino (Abraham Polonsky).
 Sorry, Wrong Number / Voces de muerte (Anatole Litvak).
 Rope / La Soga (Alfred Hitchcock).

1949

The Third Man / El tercer hombre (Carol Reed).
 White Heat / Al rojo vivo (Raoul Walsh).
 Criss Cross / El abrazo de la muerte (Robert Siodmak).
 They Live by Night / Los amantes de la noche (Nicholas Ray).
 The Bribe / Soborno (Robert Z. Leonard).

1950

Sunset Blvd. / El crepúsculo de los dioses (Billy Wilder).
 The Asphalt Jungle / La jungla de asfalto (John Huston).
 In a Lonely Place / La muerte en un beso (Nicholas Ray).

Night and the City / Noche en la ciudad (Jules Dassin).
Deadly is the Female / Gun crazy / El demonio de las armas (Joseph H. Lewis).
House by the River / La casa del río (Fritz Lang).
Where the Sidewalk Ends / Al borde del peligro (Otto Preminger).

1951

Ace in the Hole / El gran carnaval (Billy Wilder).
On Dangerous Ground / La casa en la sombra (Nicholas Ray).
Strangers on a Train / Extraños en un tren (Alfred Hitchcock).

1952

Angel Face / Cara de ángel (Otto Preminger).
Kansas City Confidential / El cuarto hombre (Phil Karlson).

1953

The Big Heat / Los sobornados (Fritz Lang).
Niagara / Niágara (Henry Hathaway).
Pickup on South Street / Manos peligrosas (Samuel Fuller).

1954

Human Desire / Deseos humanos (Fritz Lang).
Pushover / La casa No. 322 (Richard Quine).
Dial M for Murder / Crimen Perfecto (Alfred Hitchcock).
Rear Window / La Ventana Indiscreta (Alfred Hitchcock).

1955

The Night of the Hunter / La noche del cazador (Charles Laughton).
Kiss me Deadly / El beso mortal (Robert Aldrich).
The Big Combo / Agente especial (Joseph H. Lewis).

1956

The Killing / Atraco perfecto (Stanley Kubrick).
The Harder They Fall / Más dura será la caída (Mark Robson).
Slightly Scarlet / Ligeramente escarlata (Allan Dwan).

1957

Doce Hombres sin Piedad (Sidney Lumet).
Sweet Smell of Success / Chantaje en Broadway (Alexander Mackendrick).

Witness for the Prosecution / Testigo de cargo (Billy Wilder).

1958

Touch of Evil / Sed de mal (Orson Welles).
Vertigo / Vértigo. De entre los muertos (Alfred Hitchcock).

1959

North by Northwest / Con la muerte en los talones (Alfred Hitchcock).
El Sabueso de los Baskerville (Terence Fisher).

1960

Psicosis (Alfred Hitchcock).

1972

Sleuth / La Huella (Joseph L. Mankiewicz).

1974

Chinatown (Roman Polanski).
Murder in the Orient Express / Asesinato en el Orient Express (Sidney Lumet).

1979

Death on the Nile / Muerte en el Nilo (John Guillermin).
Murder by Decree / Asesinato por Decreto (Bob Clark).

1980

The Mirror Crack'd / El espejo roto (Guy Hamilton).

1982

Blade Runner (Ridley Scott).

1986

El Nombre de la Rosa (Jean-Jacques Annaud).

1987

Untouchables / Los Intocables de Eliot Ness (Brian de Palma).

1990

Miller's Crossing / Muerte entre las flores (Joel Cohen).

1991

The Silence of the Lambs / El Silencio de los Corderos (Jonathan Demme).

1992

Basic Instinct / Instinto Básico (Paul Verhoeven).

1995

Usual Suspects / Sospechosos Habituales (Bryan Singer).

1996

Seven (David Fincher).
 Fargo (Joel Cohen).

1997

L.A. Confidential (Curtis Hanson).

1998

The Big Lebowski / El gran Lebowski (Joel Cohen).

1999

The Bone Collector / El Coleccionista de Huesos (Phillip Noyce).

2001

Memento (Christopher Nolan).

2006

The Black Dahlia / La Dalia Negra (Brian de Palma).

2007

Zodiac (David Fincher).

2011

Drive (Nicolas Winding Refn).

2014

La Isla Mínima (Alberto Rodríguez).

2015

Spotlight (Thomas McCarthy).

SELECCIÓN DE SERIES DE TELEVISIÓN

1. Dagnet, 1951-1959.
2. Perry Mason, 1957-1966.
3. The Thin Man, 1957-1959.
4. Richard Diamond, private detective, 1957-1960.
5. Naked City, 1958-1963.
6. Mannix, 1967-1975.
7. Hawaii Five-O, 1968-1980.
8. The Hardy Boys, 1969-1971.
9. McCloud, 1970-1976.
10. Cannon, 1971-1976.
11. Columbo (Colombo), 1971-1978.
12. Barnaby Jones, 1973-1980.
13. Kojak, 1973-1978.
14. The Rockford Files, 1974-1980.
15. Ellery Queen Mysteries, desde 1975.
16. Starsky y Hutch, 1975-1979.
17. Ironside, 1967-1975.
18. Adam-12, 1968-1975.
19. Quincy, M.E, 1976-1983.
20. Tinker Tailor Soldier Spy, 1979.
21. The Scooby Doo Show, desde 1979.
22. Magnum, P.I, 1980-1988.
23. Hill Street Blues (Canción Triste de Hill Street), 1981-1987.
24. Simon & Simon, 1981-1988.
25. Remington Steele, 1982-1987.
26. Cagney & Lacey, 1982-1988.
27. Philip Marlowe, 1983-1986.
28. Miss Marple, 1984-1992.
29. The Equalizer 1985-1989.
30. Edge of Darkness, 1985-1990.
31. Spenser for Hire (Spenser, detective privado), 1985-1988.
32. In the Heat of the Night, 1988-1995.
33. Law & Order, 1990-2010.
34. Murder, She Wrote (Se ha escrito un crimen), 1984-1996.
35. Miami Vice (Corrupción en Miami), 1984-1990.
36. Hunter, 1984-1991.
37. Sherlock Holmes, 1984-1994.
38. Matlock, 1986-1995.
39. Inspector Morse, 1987-2000.
40. Mike Hammer, 1987-1989.
41. Father Dwoling Mysteries, 1987-1991.
42. Poirot: 1989-2013.
43. Prime Suspect, 1991-2006.
44. Diagnosis: Murder (Diagnóstico: Asesinato), 1991-2001.
45. NYPD: Blue, 1993-2005.
46. Homicide: Life on the Street, 1993-1999.
47. Cracker, 1993-95.
48. JAG, 1995-2005.
49. Nancy Drew, 1995-2016.
50. Midsomer Murders, 1997-2016.
51. Comisario Montalbano 1999-2016.
52. CSI: Crime Scene Investigation, 2000-2016.
53. The Inspector Lynley Misteries, 2001-2008.
54. Crossing Jordan, 2001-2007.
55. Monk, 2002-2009.
56. Sin Rastro, 2002-2009.
57. CSI: Miami, 2002-2012.
58. The Wire, 2002-2007.
59. The Shield, 2002-2008.

60. Foyle's War, 2002-06.
61. Cold Case (Caso Abierto), 2003-2010.
62. NCIS, 2003-2016.
63. CSI: Nueva York, 2004-2013.
64. Veronica Mars, 2004-2007.
65. Criminal Minds (Mentes Criminales), 2005-2016.
66. Spiral, 2005- 2009.
67. Life on Mars, 2006-07.
68. The Closer, 2005-2012.
69. Numb3rs, 2005-2010.
70. Psych, 2006-2014.
71. Rizzoli & Isle, 2010-2016.
72. Bones, 2005-2016.
73. Wallander, 2005-13.
74. Burn Notice, 2007-2013.
75. Murdoch Mysteries, 2008-2016.
76. Justified, 2010- 2016.
77. The Killing, 2011-2014.
78. The Bridge, 2013-2014.
79. The Missing, 2014.
80. True Detective, 2014-2015.
81. Fortitude, 2015-2016.
82. NCIS: New Orleans, 2014-2016.
83. The Mentalist (El Mentalista), 2008-2015.
84. Castle, 2009-2016.



Querido jugador,

Has llegado hasta aquí, hasta el final de la aventura. Supongo que no te será fácil decir adiós a todo lo que has vivido aquí, así que, para hacerte el trago un poco menos agrio, te voy a contar una historia. Esta es la historia de cómo una niña se adentró en las truculentas historias de la novela negra. Esta es, amigo, mi historia.

El verano en Gijón no es sofocante. Es más bien un alivio cálido después de la humedad y el frío y, sobre todo, los días tan grises que había que encender la luz de la cocina para preparar el desayuno.

El verano en Gijón estaba marcado por el final de los exámenes (en esa época en donde cada curso era un compartimento estanco, una historia con su principio, su nudo y su desenlace,

y desembocaba en una traca final de notas y despedidas y un sentimiento de trabajo realizado, de descanso merecido que después es difícil volver a experimentar) pero, sobre todo, estaba marcado por la Semana Negra: una especie de feria creada por intelectuales para promocionar la novela negra, donde las lecturas de poemas se unen con los perritos piloto y las exposiciones de fotografía con las cervezas de litro y los chorizos a la brasa. Un lugar que, para mi gusto, refleja a la perfección la sociedad, con sus brillos y sus grasas.

El verano no comenzaba del todo hasta que compraba un libro de Jim Thompson en la Semana Negra. Entonces sí, entonces me olvidaba de las obligaciones del curso y Gijón, de alguna manera, se convertía en una ciudad de claroscuros en un escenario palpitante.

Conocí a Jim Thompson en esos libros de la editorial Júcar que corregía mi padre y desde *La Huida* no he podido dejar de leerlo, como si esa huida fuera en realidad el inicio de un camino al centro de la oscuridad al que siempre termino volviendo. Desenterraba mi tesoro de algún montón de libros de saldo y lo leía durante los meses tranquilos de verano, arrullada por un mar nunca del todo en calma.

Hay algo profundamente liberador en las historias de crímenes, en los personajes despreciables, en las palizas con mallas de naranjas para que no dejaran huella y en las mujeres que preferirían emborracharse con cerveza, pero estaban en ese hotel tan elegante y se veían obligadas a pedir un Gin Fizz para que nadie sospechara.

Con la novela negra entendí que uno no lee libros tanto por vivir mundos de fantasía o por reflexionar sobre la realidad, sino por darse un espacio donde los demonios puedan existir, una jaula de metacrilato donde sea posible observar al asesino que habita dentro de uno y gritarle: ¡Adelante! ¡Mírame a los ojos!

Un libro es el lugar más alejado de las convenciones sociales porque es una experiencia íntima, un espacio sin tabúes en donde puedes pasar de la excitación al asco sin que el chico que se sienta a tu lado en el autobús note absolutamente nada, sin que a tu mamá la decepcione su hijito.

La novela negra iluminó esa parte más oscura del alma humana, esa parte que nos atrae, pero de la que nos avergonzamos. Por eso las complacientes amas de casa se enzarzan en las páginas de novelas nórdicas como *Millenium*, por eso las niñas de trencitas se acurrucan en los autobuses con James M. Cain, con Jim Thompson o con la aparentemente inocua Escupiré sobre vuestra tumba de Boris Vian. Por eso los responsables padres de familia se quedan hasta tarde por las noches saboreando un poco más de *Dasiel Hammet* o los tímidos estudiantes se levantan un instante las gafas para estar más cerca de Patricia Highsmith. Por eso la literatura *hardboiled* resultó un rotundo éxito, a pesar de sus páginas quebradizas. Porque no podemos vivir sin demonios, no podemos levantarnos por las mañanas, ir a trabajar, hacer nuestras tareas, si no conocemos también al ser oscuro que habita dentro de cada uno y ser conscientes de que está más cerca de lo que podamos imaginar.

Luego los niños juegan a ponerse gabardinas y un cigarro en la boca y las niñas a quitarse guantes al ritmo de *Put the blame on Mame, boys*, porque el juego es la apropiación de lo adulto y

hay que conocer a los demonios desde temprano, lo mismo que aprendemos a arrullar sórdidos bebés de plástico o a disparar atroces armas de mentirijillas.

Fue en aquel patio del colegio, resguardadas de la lluvia bajo la cornisa y a punto de empezar otro año de catecismo, cuando le dije a mi madre: “Verás, es que yo no sé si quiero ser buena o mala”, quizá cansada de las lecciones repetitivas de los catequistas, quizá consciente de la dualidad que más tarde vendrían a iluminar Vian, Cain o Thompson. Y sí, luego aprendemos a diferenciar las cosas y queremos ser buenos pero ¿qué diferencia hay? ¿Cómo saber que nosotros somos los buenos? Lo único que nos dice claramente que somos los buenos es que los malos son los otros. Mientras puedas señalar con el dedo al malo y decir “ese es distinto a mí” podrás mirar tranquilo al espejo y decirte que sí, que estás del lado justo de la tierra. Lo que ocurre es que la novela negra rasga ese delgado velo entre el otro y tú, lo que ocurre es que te hace vivir el mal desde dentro y quizá hacerte dudar, hacerte pensar que igual tú no eres tan bueno o que el otro no es tan malo. Y es entonces cuando puedes ser verdaderamente humano, cuando has iluminado esa parte oscura, cuando te has adentrado en la negrura con la misma ansia del que emprende una huida sin retorno.

Por eso *Hardboiled* es mucho más que un juego de rol, por eso *Hardboiled* es un pacto contigo mismo, una pregunta. ¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar? ¿Hasta dónde vas aceptar tu propia oscuridad y darle voz a través de tu personaje? ¿Has logrado desgarrar el velo que te separa del otro, te has encontrado con el demonio? ¿Le has dado la mano? Es, como todo, una cuestión de confianza: si confías en la luz podrás encarnar la oscuridad. Si confías en la oscuridad, podrás encarnar la luz. Lo que no podrás hacer será mirar hacia otro lado y lavarte las manos como si este asunto no fuera contigo.

Has llegado hasta aquí, así que intuyo que ya has vivido alguna de las historias más apasionantes de detectives y asesinos. Te has enfundado un traje que te quedaba endemoniadamente bien. Ahora que la historia ha terminado no temas, volverás a tus informes, a tus platos fregados, a tus niños en el colegio, a tus trenzas, pero aquí siempre tendrás un espacio, un espacio oscuro y habitable donde el bien y el mal no son más que territorios difusos, donde jugar a ser profundamente humano.

CRÉDITOS A LA PRESENTE EDICIÓN

Escrito por Pedro Gil y Jaime Conill Querol
“Zonk/PJ”

Sistema de juego diseñado por Jaime Conill
Querol “Zonk/PJ”

Corrección: Alejandra González

Dirección artística y coordinación editorial:
Pedro Gil

Diseño gráfico y maquetación: Francisco Solier

Diseño del logo de Mysterious Milk Productions:
Francisco Solier

Diseño del logo The Maltese Falcon System:
Manu Sáez.

Ilustración de Portada: Pinturero Fernández

Ilustraciones de interior: Borja Pindado, Jara
López Redondo y Mobo Boehme.

Playtesters: Abraham Castro, Ainu no Oni, Ake-
rraren Adarrak, Arkanos, Bracktor, Doctor Alban,
El Guardian, Erierd, Javier “Bolingó”, jmescribano,
Jordi Sandman, Juan “Tapón” Ventura, Juan Til-
möst, Justo, kiketom, Lorena Auri, Llos Temprani-
llos (grupo de jugadores), Mino, Nonth, Overlord,
Pau, Qwaylar, Sephirot1300, Sergi Martínez, ser-
gi_py, Starkmad y Torlen.

Nota: El sistema de juego de Hardboiled bebe
de GUMSHOE, entre otras muchas referencias y
contenido original, cuyo documento SRD fue tra-
ducido por José Muñoz, Antonio “Kon” Rivera y
Alex Werden. Desde aquí nuestro agradecimien-
to a su labor.

El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons
Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

En la confección de este manual hemos empleado material de referencia disponible en Wikimedia Commons y Wikipedia. Algunos apuntes biográficos de personalidades y eventos presentes en la Cronología Criminalística así como en el diseño de los personajes icónicos han sido extraídos de Wikipedia, y posteriormente contrastados con nuestras propias fuentes, efectuando cambios puntuales. Dichas referencias quedan amparadas bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0 y nuestra licencia Creative Commons CC by SA Internacional.

Para la confección de los listados de la MWA y CWA, hemos utilizado información presente en el portal de ambas asociaciones así como en la Wikipedia.

Una parte de la información referida a armas y su empleo, características, calibres, sistemas, mecánica, modelos y fechas de fabricación, ha sido extraída de Wikimedia, alterando y modificando la información referida en unos pocos casos contrastando otras fuentes empleadas en la confección de este juego. Todo ello ha sido posible gracias al uso compartido de la licencia

abierta Creative Commons que ampara todos los contenidos usados, modificados y adaptados en esta obra, incluyendo todas las fotos de armamento empleadas.

A continuación aportamos la lista de las fuentes principales usadas para corroborar la información aportada y completar el aporte histórico y técnico de esta obra:

Guns of the Old West, Charles E. Chapel.

GURPS Mysteries, de Lisa J. Steele.

Manual de Patología Forense, de Vincent J.M. Di Maio y Suzanna E. Dana.

Modern Weapons Locker, Keith Potter.

Armas de Fuego, Enciclopedia Universal, Chris McNab.

The Century of the Detective, Jurgen Thorwald.

Scene of the Crime: A Writer's Guide to Crime Scene Investigations, Anne Wingate.

Modern Criminal Investigation, Harry Söderman.

The Elements of Mystery Fiction, William Taply.

Entre otras muchas obras...

LISTA DE MECENAS



DRACOFIENDA.com
TU FIENDA DE JUEGOS EN INTERNET



MESA291

c/Tirso de Molina, 10 - bajo
26006 Logroño (La Rioja)
Tfno.: 941 500 334

Facebook: Minas de Moria
Web: www.minasdemoria.com
e-mail: moria@minasdemoria.com



PATRULLERO

A. Whittle
Abraham Castro "Zero Doble"
Alberto Blanco
Alejandro Domínguez "Elfo"
Alexandre Pryor
Alfredo Tarancón
Andrés Piquer Otero
Ángela Mas Esteve
Arturo Prada
BormerBerme
Carlos C
Carlos Cacicedo Secada (CiberPriest)
César Bernal
Christian Corcoba
CicatricesDM
Cristina López Jiménez
Dani Delgado
Darkarnian
David Fluhr
David Membrives i Martínez
Domingo Guzmán Vélez
El Conde Jayán
El Empecinado
Erland Hakon
Fernando Segismundo Alonso Garzón
Flaps & Ojete
Francisco Blanca "Funy Skywalker"
Gonzalo Rodríguez García
Ismael R.S
J.R. Gálvez
Javier
Javier Orday
Joko
Jorge Jiménez
José Carlos "Kha" Domínguez
José Enrique Campos López
José Fernández Leralta
José Francisco Riera Díaz
José Ramon Balcells Cuenca
José Ramón Vidal
Juan Carlos Cunchillos
Juan Carlos Manchado Torres
Juan Manuel Escribano Loza
Jugando en Pareja
Julio Martínez "Albinusdwarf"
Julio Romero
Luis Ángel Madorrán
M. Alfonso García

Manu Sáez
Manuel Arjona Climent
Manuel José Ruiz Mesa
María Isabel Calderón Jiménez
Mario Grande
Miguel Ángel Álvarez
Mordelia Kirali
Naalue
Óscar M. Dóniz Hernández
Oscar Muñoz
Pedro Rafael Martínez Pérez
Qwaylar Greywolf
Rafael "Largiorx" Aguilar
Raul Molina
Roberto Bravo Sánchez
Rolero
Rubén Astudillo
Semielfo
Simon1040STE
SoniaP
Uipoman
Victor Guerrero
Xavi Nieto

DETECTIVE

A. Reguera
Adrián "Adrone" Pérez Sánchez
Agustín Galbarro González
Airen
Akerraren Adarrak
Albert Giner
Alberto Bermudo Delgado
Alberto Corral (Brackder)
Alberto Nogueira Alférez
Alcanor
Alejandra "Argénteá" González
Alex Suarez
Alfonso Cabello Flores
Álvaro
Álvaro (Kortatu)
Álvaro Loman
Andrés Arce
Andrés Díaz Hidalgo
Andrés J. Vidal
AndrésLorbé
Angel Estevez
Ángel Gago Calvo
Ansulaq
Antonio Adeva
Antonio Robles Fernández
Antonio Ruiz "Favashi"
Aoren

ARCazalla
Artafernes
Asm89
Baluar
Benjamín "Lou" Ford
Beqa666
Bernardo Flores Milán
Bernardo Sánchez
Boly
Borja Calzada González
Boron
Bucci
Cambeleg
Campanilla
Capitán J.M. "Caba"
Carles Gras
Carlos Bidea
Carlos Borreguero
Carlos Daniel Muñoz
Carlos del Cerro "Variable"
Carlos García 'Phlegm'
Carlos Matute
Carlos Rodriguez
Carlos Rubio Fdez
Carlos Sánchez Cortés
Carlos W.L.
Chorchaldo
Club de rol Aminoael
Conde Orgaz
Cuarz Roussel
Curino
Dan Partido
Daniel Carretero Lozano
Daniel Hernández Garrido
Daniel Martínez Sancho
Daniel Medianero García
Daniel Oliva Artiaga
Daniel Rueda
Dark Anakleto
David "Kodo" Codosero
David Arkerion/Jernhest
David de Diego
David Gracia
David Gutiérrez "Guty"
David Llaranes
David Ramil
David Sánchez
David Sánchez Alonso
David Soler
David Vidal
Deckard
Dekardnegro
Diego Eraso Escalona
Dondon
Doñate McGregor
Dr. Retro

- Dungalad
 Edmundo Calleja
 El Dado Inquieto
 El Sobrino
 El susurrador de partidas
 ElgranBeni
 Elkytos
 Eneko Palencia
 Eneko Sánchez
 Ennekes
 Enrique González Martínez
 F. Javier Fernández Valls
 (Nirkhuz)
 F.J.Gil
 Familia Prada-Garrido
 Fco Javier Herrero (fanpi)
 Fernando Coronado
 Ferrán "Verence" García
 Ferris
 Fran Bejarano
 Fran F G
 Fran Moreno (Chisco)
 Francisco A. Portero Iglesias
 (Domochevsky)
 Francisco David Guillen
 Perez (Ronin)
 Francisco Enrique Peñaranda
 Cuevas
 Francisco J. Cabrero
 Francisco Javier Barra
 Jiménez
 Francisco Jiménez Llopis
 Francisco José Barbancho
 Garrido
 Francisco Mtz. de Lizarduy
 Zabalo
 Frank J. Lasunción, investiga-
 dor privado
 Frikiterapia
 Ganimakkur K. Zhukov
 Geos
 Gerar Vaquerizo Vico
 Gerard "Anfirekth" Pasa-
 rrius
 Gerard V. Magnus
 Ghasnakar El Pata Negra
 Gica Sabinescu
 Goiko
 Gonzalo Dafonte Garcia
 "Aikanar"
 gorami
 Greatkithain
 Héctor, Ainhoa y Julen
 Hybardin
- Iceman
 Ignacio de Orueta Lacalle
 Ignatz
 Imanol Casqueiro Sánchez
 Iñaki Raya Bravo (El Cuartito
 de los Roles)
 Irene Mm
 Iván Moreno
 J. A. Espejo "Master"
 J.Lamas
 Jaime Bertuchi Molina
 JakuZK
 Javier F.G. "Viejo"
 Javier González de Bodas
 Javier Iglesias
 Jesús "Capitán Mordigan"
 del Arco
 Jesús "Wërshe" Céspedes
 Jesús Alonso Abad 'Kencho'
 Jesús Miguel Quesada
 "Korhill"
 JMQ
 Joaquín Torrecilla
 Jordi Morera
 Jordi Rabionet
 Jordi Valero Interrobang
 Jorge "George1516" Gonzá-
 lez Robles
 Jorge Carrero
 Jorge Hernández Carbonell
 Jorge Redondo Garcés a.k.a.
 Hitman
 Jorge Serrano
 José Carlos Carmona Geniz
 Jose Gabriel Pérez
 José Gómez
 José Luis Martínez Mata
 Jose Manuel Álvarez
 Jose Manuel Real
 (piedrapapeld20)
 José Mariano Sáez
 Jose Mena
 José Penedo Fernández
 José Valverde (Valver)
 Josema "Yrdin" Romeo
 Josep Maria Serres
 Joule
 Juan Carlos Morelló
 Juan Cruz Balda Berrotarán
 Nacho Oller, Sandra y
 Xampa
 Juan Tilmöst & Yälassül
 Juanan Martín Pérez
 Juanfe
- Juanjo Munárriz Sánchez
 JuanMa
 Jubrapamal
 Karlos "Karras" Alvarez
 Khanach
 Kishpa
 La Ira de Crom blog
 Larend
 Lord Kefka
 Loren LZI
 Luis García Castro
 Luis Recatalá
 Luis Uceda
 Luisal
 Lurchen
 Lynx Reviewer
 Manuel Belizón
 Manuel Candeas César
 Manuel Díaz García
 Manuel Semitiel
 Marco Antonio Gómez-Pardo
 Marugan
 Marco Martínez Jereskes
 (Merovingio)
 Marcos Lopez (Belloton)
 Maria, beloved daughter,
 Rivas
 Marlock
 Marta Verd Tur
 Martijandro Oliveros
 Master Humungus
 Michel Foisy
 Miguel A. Glez. "Doomguard"
 Miguel Ángel Castro
 Miguel Ángel Pedrajas
 "mipedtor"
 Miguel Ángel Villén
 Miguel Antonio López
 Martín
 Miguel Izu
 Miguel Morcillo Moreno
 (Morci)
 Miguel Nieve
 Nahar, Lugarteniente de la
 Logia
 y Lina Carazo Barrios
 Nausicâa Delonar
 Nitensan
 Norman_1944
 Oscar "Darth_Shaker"
 Gómez Ruiz
 Oscar Estévez
 Oscar M. M.
 Oscar Otero - ooh_2003

Oscar Peña Gimbert
Pablo "Azkoy" Pazos
Pablo "Hersho" Dominguez
Pablo Trinidad
Paco Miranda Marchal
(Balthan)
Panito, Señor de la Logia.
Pau Arlandis
Pau López
Pedro(te)
Penrique
Pepe Roma (Kalarien)
PetruX
Polla con Alas
Presso Ristorante "Al Ghess"
Quel.batalla
Quique Porta
Rafa Sanz
Rafael José Pardo Macías
Rafel Torrens
Ramón Ayala Sánchez
Ramon Lopez Martinez
"Finarfin"
Ricardo Fuente
Roberto Fuentes
Román Aixendri
Román Moreno "Turbiales"
Rubén Saldaña "Ezkardan"
Rusakus
Sagraldar
Santiago J. "El Enemigo"
Lupiañez López
Sara Samper Ballester
Sarhaliene
Sebastián Trenado Plaza

Senko
Sergi Collado Peris
Sergio Barón Ruiz
Sergio Campos Ros
Sergio Pardo
Serkaz Oscar
Sesenra
Shyzzane y Mhorkyen
Sir Devon Mills
SrMetalico
Starkmad
T.A. Labienus
Tankeol
Telmo Arnedo
Tomás Regajo Gallego
"Shirkian"
Toni Rumí Moreno
Tonijor
Tony Ortiz
Torre Apocalipsis Z
UnaxLaia
Utrek
Victor M Rodríguez "Adalian"
V́ctor Melo
V́ctor Núñez (Telcar)
V́ctor Perez Cazorla
Victor Ventura Sánchez
Vorpalia Juegos
Vulzen
Willy Goodman
Xavi "Tillinghast" Cruz
Xavi Francisco
Xoel Gutiérrez Gutiérrez
Xosé O.
Yojimbo 326

INTERPOL

Aleix López Antón
Algomu
Álvaro Valdés Fernández
Ana Taboada Gago
Andrea Vaghi (Moonesia)
Antonio Alberto Gil Arcas
Antonio Polo
Antonio Trapero
Carlos Manuel Luna Cuenca
Carlos Piedra
Enriska
Fulgencio Gil Jódar
Gerónimo Gil Arcas
Igalan
Ismael García
Israel López Campos
Lassar Layam
Luz Gil Jódar
María Dolores Parra Muñoz
María Jesús Jódar Alonso
Octavio Gil Parra
Óscar Sánchez
Pablo "Crom el Rolarca"
Ganter
Pablo "El Guardia Verde"
Reyes Salas
Parus Paron "Par" Donner
Pedro Gil Parra
Ratusil

Hoja de personaje

HARDBOILED



NOMBRE	JUGADOR	
PROFESIÓN	EDAD	ALTURA
NACIONALIDAD	SEXO	PESO
CIUDAD DE ORIGEN	NIVEL	PX
DESCRIPCIÓN Y OTRAS NOTAS		

VIGOR _____ %

DESTREZA _____ %

PERSPICACIA _____ %

CARISMA _____ %

SUERTE _____ %

PEGADA _____

RANGO DE MOVIMIENTO _____

PV TOTALES _____ PV _____

GRAVEMENTE HERIDO _____

Habilidades

Nivel

*Dotas Investigativas
Relacionadas*

CIENCIA NATURAL	_____ %	_____
CONducIR	_____ %	_____
CONOCIMIENTO ACADÉMICO	_____ %	_____
DISFRAZ	_____ %	_____
DISPARAR	_____ %	_____
EXPLOSIVOS	_____ %	_____
HUMANIDADES	_____ %	_____
HURTAR	_____ %	_____
INFILTRACIÓN	_____ %	_____
JUEGO	_____ %	_____
LIDERAZGO	_____ %	_____
MANTENIMIENTO	_____ %	_____
MONTAR	_____ %	_____
NEGOCIAR	_____ %	_____
OCULTAR	_____ %	_____
PELEAR	_____ %	_____
PERCEPCIÓN	_____ %	_____
PERSUASIÓN	_____ %	_____
PILOTAR	_____ %	_____
PREPARACIÓN	_____ %	_____
PRESENCIA	_____ %	_____
PRIMEROS AUXILIOS	_____ %	_____
SUPERVIVENCIA	_____ %	_____
VIGILANCIA	_____ %	_____

ARMA

DAÑO

ALCANCE

CDf

MUNICIÓN

PESO

NOTAS



Hardboiled es un juego de rol de investigación que nos permitirá disfrutar de aventuras inspiradas en la ficción detectivesca y policíaca clásica, abarcando buena parte de los subgéneros existentes. Así pues, los jugadores podrán crear sus personajes y emplearlos en el rico y convulso amalgama de intrigas, enredos, maquinaciones, traiciones, confabulaciones y actos criminales típicos de la novela negra. Y todo ello gracias a su flexible y sencillo sistema de juego.



HARDBOILED

