

BLACK FICTION

Por José Mariano Sáez

*Aventura de demostración inspirada en el módulo de **Slang** Pequeña Salem, pensada para tres personajes en el mundo de **Blacksad**, el juego de rol. Para las estadísticas de los PNJs se pueden usar las del manual básico.*

Los personajes tienen el encargo de acompañar a la joven medio hermana del jefe mafioso Luca Vitorio, un lobo italiano, al *Blue Parrot* para divertirse. Se trata de un local de moda donde va la gente más guapa de la ciudad. El dueño del *Blue Parrot* es Kananga Kontango, un orangután malasio que en apariencia tiene buenas relaciones con Vitorio aunque sean rivales en los negocios. El lobo es incapaz de negarse a nada de lo que su hermana proponga, así que los personajes tendrán que encargarse de que la muchacha, una lince ibérico libertina y alocada llamada Marlene, vuelva a casa sana y salva.

El Blue Parrot

Concepto: Local de moda en su mejor momento.

Descriptores: “Siempre lleno de gente”, “Los gorilas albinos de Kananga vigilan”.

Vitorio no repara en gastos a la hora de costear todos los caprichos a su hermana, así que proporcionará a los personajes una limusina y el chófer acostumbrado, un perro de mirada triste y voz gangosa llamado Droopy Avery.

En el escenario tocan unos dóberman negros mientras la gente bebe y baila. Kananga se sienta en la mejor mesa del local y despacha negocios con la gente que se sienta en su mesa. Una cigüeña camarero sirve en la barra mientras da conversación a los clientes.

Entre ellos se encuentra una mofeta

sinvergüenza y apuesta llamada Antoine L’Amour. Le gusta llevarse a chicas a hoteles, invitarlas a drogas, escabullirse por la ventana dejándoles la cuenta por pagar y aliviarlas de peso en el monedero. Esta noche se ha fijado en Marlene y ella se va a dejar cortejar.

Además, L’Amour trafica para Kananga, así que es uno de sus protegidos, y que los personajes le causen perjuicio puede suponer que las cosas acaben bastante mal.

Por otra parte, Kananga puede reconocer a algunos de los chicos de Vitorio y enviar a sus gorilas albinos para que les vigilen o a interrumpir la conversación que tengan con L’Amour cuando intenten quitarle el moscón a Marlene, lo que complicará las cosas.

Antoine hará lo posible para llevarse a la lince a bailar y luego a un hotel. En el momento en el que los personajes le pierdan la pista, cosa que sucederá con facilidad, ésta se montará en un taxi con él.

La empresa de taxis puede ponerse en contacto con el conductor por radio y dar indicaciones sobre adónde se dirige si entre los personajes hay alguien capaz de persuadirlos en ese sentido.

Hotel Casablanca

Concepto: Lugar discreto para encuentros de parejas con cuartos imaginativos.

Descriptores: “Edificio viejo en el puerto”, “Escalera de incendios oxidada”, “Cuidado por una familia extensa”, “Dispone de habitación del conserje para la fantasía del

conserje y la mujer del conserje”.

El Hotel Casablanca está regentado por una coneja entrada en edad que antaño fue prostituta. Se ha convertido en toda una institución en el negocio del sexo, aunque lo que regenta no es un prostíbulo sino un discreto hotel de encuentros extramatrimoniales. Tiene muchos hijos, de hecho todos los empleados del hotel son hijos suyos. Tres lebratos correosos y musculados mantienen el orden en el negocio.

El hotel está en un lugar discreto del puerto. El edificio tiene tres plantas y escalera de incendios. Es algo antiguo y la humedad no lo ha tratado demasiado bien. En el aparcamiento hay varios coches. La señora Margot estará tricotando una bufanda cuando los personajes entren.

La vieja Margot vive de la discreción, así que no dará fácilmente el número de la habitación de la mofeta y la lince. Si los personajes la intentan sobornar y se ponen pesados llamará a sus lebratos, pero aceptará en última instancia el doble de lo que le ofrecieron en primer lugar si ya era un donativo generoso. Tras lo cual le dirá a uno de sus chicos que le sujete la tela de lo que está tricotando.

Un encuentro incómodo

Antoine L'Amour no ha perdido el tiempo con Marlene, pero se ha metido en un buen lío. Tras seducir a la chica y convencerla de que pruebe su heroína —y en el poco tiempo que ha tenido no ha necesitado rogarle

demasiado— ésta ha sufrido una sobredosis y está al borde de la muerte. La mofeta va a intentar despedirse a la francesa y salir por la ventana bajando por la escalera de incendios.

Los personajes tienen un triple problema. El primero que no se les muera Marlene, porque en caso contrario cuando se entere Vitorio dormirán con los peces. El segundo que Vitorio nunca se entere de lo sucedido, porque si es así ya pueden hacer las maletas para salir de la ciudad. El tercero es darle una lección a L'Amour, porque si el tipo le canta lo que sabe a Kananga los problemas de los personajes con Vitorio van a ser aún peores.

La vieja Margot sabe que hay un médico en el hotel intimando en la glamurosa habitación del conserje, donde las mayores fantasías se hacen realidad. Pero sólo lo dirá si los jugadores sugieren la posibilidad y gastan un punto de superación. En caso contrario, les recomendará un veterinario que no está muy lejos del lugar. Pero un veterinario para animales... animales, no uno para animales antropomorfos. Lleno de medicamentos inadecuados y suciedad.

¿Sobrevivirá Marlene? ¿Cogerán a L'Amour? ¿Se librarán del problema sin morir en el intento?

Recuerda que las elecciones pueden suponer un conflicto moral, aprovecha las reglas del manual. También puede ser interesante plantear la persecución de L'Amour a pie y luego un conflicto con los gorilas de Kananga, que habrán sido enviados al ver a la mofeta y a la hermana del gángster rival ser seguidos por los personajes jugadores.