

ASESINATO EN EL CAMINO DE BALDOSAS AMARILLAS

UNA AVENTURA PARA BLACKSAD



POR
MARIA ROBLEDO CATALAN

Imagen: "Rain in Ginza" de Tsuchiya Kōitsu (1933)

ASESINATO EN EL CAMINO DE BALDOSAS AMARILLAS

Alguien ha asesinado a un gnomo. El hombrecito yacía sobre su espalda en mitad de la carretera de adoquines amarillos, y su mirada estupefacta miraba a los proyectores instalados en el cielo raso de un estudio de la Metro Goldwyn Mayer. Llevaba un uniforme militar un tanto cómico, con una guerrera de color amarillo de mangas fofas y un bonete azul y amarillo rematado con una pluma de ave. Sus cabellos y su barba eran de un amarillo pajizo en el más puro estilo de Hollywood. Hubiera parecido una persona de buen ver si no hubiera sido por el cuchillo clavado en su pecho. Un cuchillo de cocina con el mango marrón. El mango era lo único visible.

Cuando me acerqué pude observar que la sangre se coagulaba en un rastro oscuro a lo largo de su cuerpo. La sangre se había colado entre las ranuras que formaban los adoquines de la carretera. De cerca noté que la pintura amarilla de los ladrillos se estaba escamando. Seguí la carretera con la vista. No llevaba a Oz, sino a un muro gris sin aberturas.

“Judy”, Stuart Kaminsky (1977)

Presentación

“Asesinato en el camino de baldosas amarillas” es una aventura para Blacksad inspirada en la novela “Judy” de Stuart M. Kaminsky, el segundo libro de la saga de novelas del detective Toby Peters.

Está planteada para un grupo de 1 a 4 personajes, entre los que es imprescindible que haya un detective privado (se adjuntan fichas de PJs pre-hechos, aunque puede jugarse con personajes propios) y tiene una duración de 4 o 5 sesiones.

Argumento

Estamos en octubre de 1940 en Los Ángeles. Ha pasado un año desde el estreno de “El mago de Oz” y uno de los cerdos vietnamitas que interpretaron a los gnomos en la película, aparece muerto en los estudios de la Metro Goldwyn Mayer (M.G.M.), situados en Beverly Hills.

La estrella de la película, Judy Garland, encuentra el cadáver en uno de los antiguos decorados de la película y los estudios encargan el caso a un detective privado, con la intención de minimizar el revuelo mediático y controlar la información que se filtra a la prensa.



El mago de Oz es una película fantástica musical estadounidense, producida por la Metro Goldwyn Mayer en 1939 y considerada en la actualidad como de culto.

Contó con las actuaciones de **Judy Garland**, Frank Morgan, Ray Bolger, Jack Haley, Bert Lahr, Billie Burke y Margaret Hamilton.

La película está basada en **El maravilloso mago de Oz**, una novela infantil de L. Frank Baum, en la que una joven de Kansas es arrastrada por un tornado hasta una tierra fantástica donde habitan brujas buenas y malas, un espantapájaros que habla, un león cobarde, un hombre de hojalata y otros seres extraordinarios.



Viernes, 1 noviembre 1940

El PJ Detective recibirá una llamada telefónica en su oficina. Una voz femenina se presentará como Judy Garland y le dirá que debe acudir a los estudios de la Metro Goldwyn Mayer cuanto antes.

La entrada de la Metro, estará custodiada por dos enormes perros bulldog con uniforme de guardias de seguridad, que ya han sido informados de su llegada.

Uno de ellos acompañará al PJ Detective (y a sus socios si van con él) hasta la oficina de Warren Hoff, el vicepresidente adjunto de los estudios. Si los investigadores llegan en su propio vehículo, el guardia lo conducirá por el laberinto de naves grises y amarillas con forma de hangares de aviación, hasta su destino. De lo contrario, les escoltará a pie. En ningún caso se les permitirá ir por su cuenta.

Tras pasar el filtro de su secretaria, una perrita chihuahua con un casi imperceptible acento mejicano, serán recibidos por Warren Hoff, un conejo blanco de aspecto atlético, vestido con un impecable traje a rayas. Intercambiará con los investigadores un rápido apretón de manos y los llevará rápidamente al lugar de los hechos.

Nombre: WARREN HOFF	
CONCEPTO: CONEJO	
CARACTERÍSTICAS	
FORTALEZA	ODIA EL DEPORTE +1
REFLEJOS	BUENA COORDINACION +2
VOLUNTAD	BUENA PRESENCIA +2/VOZ DE MANDO +2
INTELECTO	ATENTO A LOS DETALLES +1/OLFATO INFALIBLE +2/SIEMPRE CONCENTRADO+2
PUNTUACIONES DE COMBATE	
INICIATIVA	MORAL
6	9
DEFENSA	RESISTENCIA
1	■■■■■■■■■■
PROTECCIÓN	CONCIENCIA
0	■■■■■■■■■■
AGUANTE	SUPERACION
5	■■■■■■■■■■
INSTINTO	■■■■■■■■■■

Si hacen las preguntas adecuadas, esto es **lo que sabe Warren Hoff:**

- La película fue estrenada hace más de un año. Los decorados costaron un cuarto de millón de dólares y no se desmontaron porque se aprovechan para publicidad. No tardarán mucho en desmontarlos a no ser que se haga una continuación, algo que la Metro se está planteando.
- No había programada ninguna visita publicitaria ni ninguna otra razón para que el cerdo tuviera que estar allí disfrazado de gnomo.
- La Srta. Garland descubrió el cadáver y presa del pánico, avisó al PJ Detective por teléfono. Parece ser que alguien conocido elogió alguno de sus anteriores trabajos en una recepción.

- Los estudios no supieron que ella iba a llamar al PJ Detective hasta que ya lo había hecho.

- Garland ha estado trabajando duramente desde lo de Oz y los estudios piensan que esto ha comenzado a afectarla, necesita descansar.

- Judy empieza a rodar “Ziegfield Girl” junto a Lana Turner y Hedy Lamarr mañana. Tiene el calendario de rodaje muy justo y los estudios quieren que este asunto la preocupe lo mínimo necesario.

- Todavía no han llamado a la policía. Quieren llevar el tema con la mayor discreción posible, y dado que se ha avisado al PJ Detective, prefieren saber su opinión antes de avisar a las autoridades.

Una vez den por concluida la entrevista con Warren Hoff, les llevará al estudio en el que ha sido encontrado el cadáver.

Cruzamos un decorado gigantesco que parecía representar un puerto. Detrás del puerto entramos en una ciudad de gnomos, o lo que quedaba de ella; Hoff me indicó con el dedo el camino de pavimentos amarillos y el cuerpo que en él yacía. Con la mano me indicó que avanzara y yo obedecí.

Sólo unas pocas luces estaban encendidas en el techo, pero proyectaban luz suficiente. Sabía que en un plató como éste durante la filmación de una película en color hay tal cantidad de luz que iluminaría el estadio de Hollywood a la una de la mañana.

Miré el decorado que tenía alrededor. Era amplio y representaba las fachadas de las casas de los gnomos y la plaza de la ciudad con la espiral de pavimentos amarillos, que no conducía a un infinito horizonte, sino a un gran muro gris.

Si insisten en entrevistarse con **Judy Garland**, Hoff les guiará hasta una serie de puertas dispuestas en hilera que dan a una nave de madera.

Lamará a la puerta y responderá una voz femenina que no es la de Judy. Hoff será víctima de una metamorfosis al traspasar la puerta: su

voz descenderá dos octavas, tomando el registro de un barítono confiado y parecerá otro hombre, más alto, sonriente y lleno de una seguridad tranquila.

Nombre: CASSIE JAMES
CONCEPTO: GATA SIAMESA

CARACTERÍSTICAS
FORTALEZA ESPECIALMENTE DELGADO +2
REFLEJOS MTOS. FELINOS +2/ BUENA COORD. +1
VOLUNTAD SEDUCTORA +2/BUENA PRES.2/CARISMÁTICA +1
INTELECTO UNIR LAS PIEZAS +2

PUNTUACIONES DE COMBATE
INICIATIVA 5 **DEFENSA** 2 **PROTECCIÓN** 0 **AGUANTE** 7 **RESISTENCIA** **CONCIENCIA** 7 **MORAL**

Delante de nosotros, en el tocador, se encontraba una preciosa gata siamesa. Llevaba una blusa negra conjuntada con una falda abierta, y una ligera sonrisa se desprendía de sus labios, los más perfectos que nunca he visto. Sus ojos eran estrechos, casi orientales. Por alguna razón desconocida, ella llevaba una cinta métrica alrededor del cuello. Supe la razón cuando Warren Hoff nos presentó: “Cassie es sastre y amiga de la Srta. Garland”.

Judy Garland es una adorable perrita Yorkshire color canela de aspecto triste y somnoliento (ha tomado un tranquilizante, aunque no le ha hecho mucho efecto). Los investigadores aficionados el cine notarán que parece mayor que en las películas.

Nombre: JUDY GARLAND
CONCEPTO: PERRITA YORKSHIRE

CARACTERÍSTICAS
FORTALEZA MANTENERSE DESPIERTO +2
REFLEJOS BUENA COORDINACIÓN +2
VOLUNTAD VOLUNTAD +2/CARISMA+2/PRESENCIA +1
INTELECTO SIEMPRE CONCENTRADO +2/MEMORIA DE ELEFANTE +1

PUNTUACIONES DE COMBATE
INICIATIVA 5 **DEFENSA** 1 **PROTECCIÓN** 0 **AGUANTE** 7 **RESISTENCIA** **CONCIENCIA** 8 **MORAL**

Esto es lo que sabe Judy Garland si le interrogan:

- No recuerda especialmente al fallecido (le cuesta distinguir a un cerdo de otro).

- A Judy no le caían especialmente bien los cerdos vietnamitas que intervinieron en la película, porque se le insinuaban continuamente de forma desagradable.

- Recibió una llamada telefónica en el camerino, diciéndole que el Sr. Mayer quería que fuera a ese plató lo más rápidamente posible para unas fotos publicitarias con Wendell Willkie (el candidato republicano a la presidencia).

- La voz de la llamada telefónica le resultó desconocida. Era de hombre pero un poco aguda, aunque no le prestó demasiada atención.

- La voz no tenía ningún acento que ella haya podido distinguir.

- Acudió al plató acompañada por Cassie y encontraron el cadáver juntas.

- Cuando vieron el cadáver se puso muy nerviosa e inmediatamente salieron del plató, pidió el número del PJ Detective y le llamó. No se ha avisado aún a la policía.

- Nadie de la oficina del Sr. Mayer ni del departamento de publicidad reconoce haber hecho esa llamada. Warren lo ha comprobado.

- Wendell Willkie no se encuentra en la ciudad sino en Camden, Nueva Jersey. En el momento de la llamada no lo sabía, pero Cassie lo ha comprobado en los periódicos.

- El tono que utiliza al hablar de Cassie da a entender que la considera casi como una madre (la relación con su verdadera madre no ha sido nunca muy buena).

- Está muy asustada y pedirá al PJ Detective que le ayude a averiguar quién ha matado al cerdo vietnamita y por qué pretendían que ella encontrase el cadáver.

Durante el tiempo que los jugadores permanezcan hablando con Judy Garland, el efecto del sedante irá desapareciendo. Al terminar, dirá que se encuentra lo suficientemente bien como para volver al plató donde están preparando una escena suya y se marchará. Si le preguntan por la película en la

que está trabajando, les dirá que se trata de “Ziegfield Girl”, y que será la primera película en la que haga un papel “adulto” (Judy tiene 18 años).

Si interrogan a Cassie James, confirmará todo lo dicho por Judy y **añadirá los siguientes datos:**

- Cassie James estaba en el tocador con ella cuando llamaron, pero no habló con la persona que llamaba.

- Acompañó a Judy al plató de la ciudad de los gnomos y descubrieron el cadáver juntas

- Trabajó un tiempo como actriz, pero después de unos cuantos años decidió que no podía soportar esa vida. “Para ser actriz debes ser tu misma y otra persona al mismo tiempo, la gente critica tu aspecto, analiza tus emociones, te alaba en los momentos que menos te apetece e ignora el instante en que sientes un dolor auténtico”.

- Tenía una hermana pequeña que hubiera podido lograrlo, pero murió. Quizás sea por eso por lo que se siente un poco maternal con Judy, porque le recuerda a su hermana.

- Conoce a Judy desde hace año y medio.

Cuando terminen de hablar, Warren Hoff les dirá que el Sr. Mayer quiere verles y les acompañará a su oficina. Tras pasar el filtro de tres secretarias que parecen idénticas (tres perritas caniche que sólo se distinguen por el color del cabello), llegarán al despacho de Mayer.

Si intentan interrogar a **Louis B. Mayer**, descubrirán que es del tipo de personas que preguntan, no de las que contestan.

Esto es lo que les dirá Mayer:

- Le preguntará al PJ Detective cual es su tarifa habitual. Si tratan de engañarle diciéndole un precio superior al acostumbrado les dirá que sabe perfectamente cuánto cobran y que les pagará el doble, ni un centavo más.

- Les dirá que lo más importante para él es hacer películas que no le avergüence que vean sus

hijos: “El Mago de Oz” es una película decente y Judy Garland es una muchacha maravillosa, a la que considera como su propia hija. Hay que evitar un escándalo que afectaría al estudio, a la película, a Judy y al país en pleno (exagera bastante).

- La labor de los investigadores será averiguar quién ha matado al cerdo vietnamita e intentar que la investigación haga el menor ruido posible.

- Si alguno de los empleados de la M.G.M. está implicado, deberán informar cuanto antes a Mayer e intentar que esa información no se conozca.

- Si la prensa se hace eco de cualquier detalle escabroso de la investigación, su acuerdo con la M.G.M. será cancelado inmediatamente.

- Aunque la película no está ya en cartel y es poco probable que vaya a haber un reestreno, aún se pueden hacer millones con los derechos para emitirla en televisión algún día (ojo, estamos en 1940, por lo que probablemente los investigadores no sepan ni lo que es la televisión).

Nombre: LOUIS B. MAYER	
CONCEPTO: CUERVO	
CARACTERÍSTICAS	
FORTALEZA [D6][D6][D6][D6]	GRAN RESISTENCIA +2
REFLEJOS [D6][D6][D6][D6]	DEDOS AGILES +2/BUENA PUNTERIA +1
VOLUNTAD [D6][D6][D6][D6]	VOZ DE MANDO +2/INQUEBRANTABLE +2
INTELECTO [D6][D6][D6][D6]	SIEMPRE CONCENTRADO +2/ATENTO A LOS DETALLES +1
PUNTUACIONES DE COMBATE	
INICIATIVA [D6] 6	DEFENSA [D6] 2
PROTECCIÓN [D6] 0	AGUANTE [D6] 6
RESISTENCIA [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6]	CONCIENCIA [D6] 7
CONCIENCIA [D6] 7	SUPERACIÓN [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6]

Entré en una habitación gigantesca. Al otro extremo de la inmensa sala, detrás del escritorio, se encontraba un cuervo pequeño con gafas, un prominente pico y prácticamente sin cuello. Vestía traje gris y tenía una expresión seria. A medida que me acerqué pude ver sus plumas grises bien peinadas y que debía tener unos cincuenta y cinco años.

- Una vez los investigadores terminen de revisar la escena del crimen, los estudios avisarán a la

policía y evitarán decir que los jugadores han estado previamente allí.

Sábado, 2 noviembre 1940

Warren Hoff se pondrá en contacto con los investigadores telefónicamente para decirles que la policía tiene a un sospechoso detenido. Se trata de un cerdo vietnamita que tomó parte en “El Mago de Oz”, llamado **Gunther Wherthman**.

Esto es lo que Hoff sabe al respecto:

- Wherthman se había peleado con el cerdo muerto, que ha sido identificado como **James Cash**.

- Los dos cerdos fueron arrestados durante el rodaje (en 1939), cuando tuvieron una pelea con navajas en el hotel en que se hospedaban. Wherthman fue herido por Cash y hubo testigos que declararon que Wherthman amenazó de muerte a Cash.

- La policía ha descubierto a **tres testigos** que vieron a los dos cerdos discutir violentamente en el exterior del estudio donde se encontró el cuerpo de Cash.

- Todos los testigos afirmaban que uno de ellos llevaba el uniforme militar de gnomo. El otro enano fue visto llevando un disfraz de pirulí (Wherthman hacía el papel de gnomo-pirulí en la película).

- Los testigos son **Barney Grundy**, **Victor Fleming** y **Clark Gable** (estos últimos venían de desayunar juntos cuando presenciaron el altercado).

- Barney Grundy es un fotógrafo de estudio. Su tienda se encuentra en Melrose Avenue.

- Víctor Fleming irá a cenar al Brown Derby alrededor de las seis y ya ha sido advertido de que quizás irán los investigadores a hacerle algunas preguntas.

- Clark Gable ha ido a pasar el fin de semana en el rancho del William Randolph Hearst en San Simeón (a unos 370 kilómetros de Los Ángeles).

Partió por la mañana en coche, por lo que no llegará hasta el final de la tarde.

William Randolph Hearst fue un periodista, editor, publicista, empresario, inversionista, político y magnate de la prensa y los medios estadounidenses. Fue uno de los más poderosos personajes de la escena política y empresarial del país, además de ser famoso por su afición desmedida por poseer cuantos más objetos posibles, llegando sus riquezas a ser portentosas. También fue conocida su apasionada historia de amor con la bella actriz Marion Davies, a la que trató de promocionar en el cine. La historia de Hearst sería llevada a la gran pantalla por Orson Welles en la película Ciudadano Kane.

Hoff añadirá que Mayer quiere que investiguen a Wherthman, averigüen si es culpable y que sigan evitando la publicidad. Si Wherthman asesinó a Cash en el plató y ambos iban disfrazados, eso supondrá una mala imagen para la M.G.M. y la película.

Wherthman ha sido detenido por la policía, que está convencida de que es el asesino, por lo que no se esforzará en buscar otros sospechosos.

¿Por dónde empezar?

Si quieren averiguar más sobre la víctima, pueden conseguir su dirección a través del estudio (que guarda los datos de contacto de todos sus empleados) o buscándolo en la guía telefónica, donde sólo figuran tres James Cash.

Llamé al primero de los James Cash. Habitaba en Venice. James Cash respondió y dije que me había equivocado de número.

Llamé al segundo en Burbank y una mujer con una voz muy baja respondió. Pregunté por James Cash y me contestó que había muerto. Le pregunté si se trataba del mismo James Cash que había trabajado en "El mago de Oz" y ella respondió afirmativamente. Aceptó recibirme.

La casa de Cash se encuentra en Burbank. Se trata de una barraca blanca de madera, al final de un camino embarrado, situado en una urbanización de casas todas iguales frente a un solar lleno de escombros y barro.

La mujer de Cash es una cerda vietnamita muy bajita (los investigadores seguramente tendrán que agacharse para darle la mano). Es regordeta, con una cara agradable y cabellos oscuros. Tiene unos treinta años. Les conducirá al cuarto de estar y volverá a salir para traer café y pastel de plátano.

Nombre: SRA. CASH	
CONCEPTO: CERDA VIETNAMITA	
CARACTERÍSTICAS	
FORTALEZA [iconos]	GRAN RESISTENCIA +2
REFLEJOS [iconos]	BUENA COORDINACION +2/DEDOS AGILES
VOLUNTAD [iconos]	SUPERSTICIOSO +2/PASAR DESAPERC.+2
INTELECTO [iconos]	ATENTO DETALLES +2/UNIR PIEZAS +1
PUNTUACIONES DE COMBATE	
INICIATIVA 6	DEFENSA 2
PROTECCIÓN 0	AGUANTE 6
RESISTENCIA [iconos]	CONCIENCIA 7
MORAL	
SUPERACION [iconos]	
INSTINTO [iconos]	

* Lo que les dirá la Sra. Cash:

- Ya le ha dicho a la policía todo lo que sabía, que en realidad no es mucho.
- La noche del jueves, James le dijo que se irían a vivir al Este pronto.
- James tenía una vida difícil. Se habían casado hace unos meses. Querían tener niños, pero todo lo que se podían permitir era esta casa.
- La policía ha investigado los asuntos de su marido, pero no han encontrado nada útil.
- Seguramente volverá al Este. Sus padres viven en Missouri, se están haciendo mayores y quieren que vuelva. No tiene nada, excepto esta casa y no está pagada.
- Preferiría que el asunto no llegase a la prensa y se olvidase cuanto antes, para poder pasar página.

Es bastante probable que vayan a hablar con la policía (bien porque tengan algún contacto allí o porque urdan una mentira convincente, como hacerse pasar por el abogado del detenido o cualquier otra milonga similar). En tal caso, esto es lo que pueden averiguar de mano de la propia policía, y del detenido.

*** Lo que sabe la policía:**

- Un par de tipos le vieron por la mañana discutiendo con James Cash.
- Uno de ellos estaba lo suficientemente cerca como para oír lo que decían. Pudo distinguir el acento alemán. El muerto llamaba al otro Gunther.
- Han descubierto sangre en un traje suyo en su apartamento. La están estudiando para ver si se corresponde con la sangre del muerto (no se corresponde, pero eso no podrán saberlo hasta dentro de al menos unas semana, que es lo que tardarán en estar listos los análisis).

*** Lo que Whertman puede contarles:**

- En todo momento afirmará que no mató a Cash.
- Recalcará que es suizo, no alemán.
- El dinero que consiguió con “El mago de Oz” se le terminó hace mucho tiempo y vive de hacer traducciones del alemán para la Universidad de California.
- Vive en una habitación en una pensión de familiar.
- Afirma no haber ido al estudio esta mañana. Salió a dar un paseo después de levantarse, como de costumbre. Se cruzó con mucha gente, pero nadie conocido que pueda declarar que le vio allí.
- No es capaz de explicar cómo pudo un testigo oír a Cash pronunciando su nombre.
- No puede explicar por qué alguien pudo haber usado el disfraz que él llevaba en la película.
- No sabe por qué se encontró sangre en uno de sus trajes en su habitación.
- Cree que alguien quiere dar la impresión de que ha sido él quien ha cometido el asesinato, aunque desconoce el motivo.
- Durante el rodaje de “Oz”, Cash y él fueron hospedados en el mismo hotel, en habitaciones contiguas. Era vulgar y mal educado, y se metía

con él por su acento alemán. **Cash le odiaba porque era más alto que él.**

- Durante el rodaje, Cash pasaba mucho tiempo con otro cerdo vietnamita de origen canadiense, cuyo nombre no recuerda. A menudo discutían o incluso se peleaban, a pesar de lo cual, hablaban de meterse en negocios juntos cuando acabase el rodaje. Si recuerda el nombre del canadiense, se pondrá en contacto con los investigadores.

Nombre: GUNTHER WHERTHMAN
CONCEPTO: CERDO VIETNAMITA

CARACTERÍSTICAS
FORTALEZA [icon] GRAN RESISTENCIA +2
REFLEJOS [icon] CUERPO A TIERRA +2
VOLUNTAD [icon] DESAPERCIBIDO +2/ BUENA PRESENCIA +1
INTELECTO [icon] EDUCACION UNIVERSITARIA +2/LECTOR COMPULSIVO+1

PUNTUACIONES DE COMBATE
INICIATIVA 6 **DEFENSA** 1 **PROTECCIÓN** 0 **AGUANTE** 5 **RESISTENCIA** [icon] **CONCIENCIA** 7 **SUPERACIÓN** [icon]

MORAL
[icon]

Wherthman vestía un traje gris claro y corbata oscura. Tenía el cabello oscuro y ligeramente enmarañado, y un pequeño bigote negro. No tenía cara de niño, pero era difícil determinar sus años. Supuse que debía tener más o menos mi edad. Tenía una voz aguda con acento indudablemente germánico. No sólo era que la policía tenía un montón de pruebas contra él, sino que además parecía un Hitler en miniatura.

Respecto a los testigos de la confrontación entre los dos cerdos, Victor Fleming estará en el **Brown Derby** a partir de su hora de apertura, las 6 de la tarde.

El Brown Derby tiene una cúpula grisácea, un dosel en la entrada y una única línea de ventanas rectangulares alrededor. Encima de la cúpula, se ve la réplica de un sombrero hongo marrón.

Si le dicen al portero que Victor Fleming les está esperando, les conducirá a una mesa en una esquina. La sala está hasta arriba de gente, pero el ruido es soportable.

Fleming está acompañado por el Dr. Roloff, un psiquiatra que está colaborando con él en el guión de su próxima película, una nueva versión de “El Dr. Jekyll y Mr. Hyde”. Roloff es una

garza que viste similar a Fleming y tiene el pelo mucho más canoso que éste, a pesar de que debe ser unos diez años más joven.

Quizás los investigadores más cinéfilos sepan que ya se ha hecho una versión protagonizada por Freddie March, pero si se lo comentan a Fleming, les dirá que tiene algunas ideas innovadoras y que Spencer Tracy está interesado en protagonizarla.

Nombre: VICTOR FLEMING
CONCEPTO: FLAMENCO

CARACTERÍSTICAS
FORTALEZA [D6][D6][D6][D6][D6][D6] SABE DONDE GOLPEAR +2/ATLETA +1
REFLEJOS [D6][D6][D6][D6][D6][D6] BUENA PUNTERIA +2/CUERPO TIERRA +1
VOLUNTAD [D6][D6][D6][D6][D6][D6] INTROVERTIDO +2
INTELECTO [D6][D6][D6][D6][D6][D6] CULTURA GENERAL +2/ATENTO A LOS DETALLES +2

PUNTUACIONES DE COMBATE
INICIATIVA 7 **DEFENSA** 2 **PROTECCIÓN** 0 **AGUANTE** 5 **RESISTENCIA** [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6] **CONCIENCIA** 6 **MORAL** [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6]

Fleming era un flamenco bastante alto, alrededor de los sesenta, con el pelo engominado. Su pico parecía haber recibido un golpe de más en el pasado. Vestía un traje de lana, corbata a cuadros y un jersey marrón. Parecía inglés, pero su voz era americana.

Si le interrogan sobre lo que vio, **esto es lo que Victor Fleming sabe:**

- Venía de desayunar junto a Clark Gable cuando vieron a dos cerdos vietnamita peleándose.
- Cuando vio que se trataba de dos cerdos con trajes de gnomos, no le prestó ninguna atención. Seguro que Clark Gable ha tomado buena nota del incidente, porque además tiene memoria de elefante. Quizás él les pueda decir algo más.
- No tiene muy buen concepto de los cerdos vietnamitas. La mayor parte eran gente normal, pero algunos eran insoportables. Discutían, desaparecían, aparecían más tarde. Una vez estropearon una toma porque cantaron: “Ding dong la puta ha muerto” en lugar de “Ding, dong, la bruja ha muerto”. Victor no se dio cuenta, el ingeniero de sonido tampoco y tuvieron que rehacer toda la escena. Puede contar un montón de anécdotas sobre los gnomos. Un día uno de

ellos se emborrachó y casi se ahoga en un retrete. Otra vez otro de ellos se bajó los pantalones en una escena de una multitud y con las prisas no se dieron cuenta. Sólo pensar en ellos le saca de quicio.

- Durante el rodaje se interpuso entre ellos unas cuantas veces y acabó harto de líos, por lo que esa mañana ni se planteó acercarse.

- No sabe por qué motivo llevaban los disfraces.

- Respecto a Oz, la cogió después de otros dos directores y la dejó antes de terminarla, para empezar “Lo que el viento se llevó”. Pasó todo un año con la película y fue un trabajo muy difícil. No volvería a hacer esas dos películas ni por todo el oro del mundo.

La dirección de **Barney Grundy**, está en la esquina de Melrose y Highland, entre un taller de coches y una agencia de viajes. Su apartamento, que está en el primer piso, tiene una placa que pone “B. Nimble Grundy. Fotos-Cine”.

Nombre: BARNEY GRUNDY
CONCEPTO: CABALLO

CARACTERÍSTICAS
FORTALEZA [D6][D6][D6][D6][D6][D6] PUÑOS ACERO +2/FUERZA BRUTA+2/RESISTENCIA+1
REFLEJOS [D6][D6][D6][D6][D6][D6] ARTES MARCIALES +2
VOLUNTAD [D6][D6][D6][D6][D6][D6] TERCO +2 / IMPULSIVO +1
INTELECTO [D6][D6][D6][D6][D6][D6] PRIMEROS AUXILIOS +2

PUNTUACIONES DE COMBATE
INICIATIVA 7 **DEFENSA** 1 **PROTECCIÓN** 0 **AGUANTE** 8 **RESISTENCIA** [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6] **CONCIENCIA** 5 **MORAL** [D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6][D6]

Un caballo de metro noventa, pelo rubio platino que calificaría de blanco si fuera un poco más viejo. Vestía una camiseta azul y pantalones negros y se estaba secando las manos con una toalla pequeña. Tenía unos músculos enormes, resaltados por venas. Apenas cabía en la camiseta, quizás la llevara por ese motivo. Mirándolo mejor, no era tan joven como parecía al principio. Al primer vistazo le hubiera echado alrededor de los veinticinco. Ahora le ponía unos diez más.

La amplia habitación está recubierta de fotografías, la mayoría de ellas son de mujeres (los investigadores aficionados al cine

reconocerán a algunas estrellas de cine y aspirantes). La habitación es luminosa y limpia. Tres escalones conducen a una combinación de salita-dormitorio y cocina, y detrás hay un par de puertas que conducen al laboratorio.

Esto es lo que puede decir Barney Grundy:

- Había ido al estudio para entregar unas fotografías cuando pasó cerca de los cerdos que se peleaban, a tres metros de él, más o menos.
- Serían las 8.00-8.15 de la mañana como mucho.
- Uno de ellos tenía acento alemán. El otro, el del traje de soldado, le llamaba Gunther.
- Los dos enanos iban maquillados y llevaban los disfraces.
- Estuvo a punto de separarlos, pero aún no habían llegado a las manos y pensó que no era asunto suyo.
- No le sorprendió verlos con trajes de Oz. Sabe que aún hacen fotos publicitarias con los cerdos. Él mismo he tomado algunas fotos de ellos para el Sr. Hoff. Los cerdos cobran el sueldo de un día por posar, lo mismo que él por unas pocas fotografías rápidas.
- No vio a nadie más cuando pasó frente a los cerdos.
- La mayoría de sus trabajos son fotos de bebés y alguna cosilla de tipo industrial. De vez en cuando hace algún trabajo para estudios de cine o alguna pequeña compañía relacionada con el tema. Nada grande, pero lo suficiente para vivir.
- Nació a unos cuantos kilómetros de aquí y ha estado pasando delante de esos estudios toda su vida. Quería estar detrás de una cámara, incluso se preparó como fotógrafo dando cursos de cine, pero nunca tuvo un golpe de suerte.
- Va un par de horas diarias a levantar pesas en un gimnasio de Santa Mónica. Comenzó cuando se dio cuenta de que no iba a triunfar como cámara o realizador en un estudio.

Opcional: A partir del encuentro con Grundy, los investigadores pueden sufrir un intento de asesinato por su parte. Grundy les disparará desde un coche y se dará a la fuga antes de que puedan reconocerle.

Domingo, 3 noviembre 1940

Pueden ponerse en contacto con Clark Gable telefónicamente o desplazarse hasta el rancho del William Randolph Hearst en San Simeón.

Si optan por la primera opción, una joven les informará de que el Sr. Gable está en una comida con otros invitados a unos 15 kilómetros de allí, y que no volverá hasta pasadas tres o cuatro horas, pero que ha dejado una nota para ellos: “Si no tienen inconveniente, pueden ustedes acercarse hasta aquí esta tarde, o bien llamarme esta noche si lo prefieren”.

Si optan por la segunda opción, tardarán más de medio día en llegar y otro tanto en volver, por lo que saliendo por la mañana, llegarán a media tarde.

La seguridad en el rancho de Hearst es bastante meticulosa. Una vez lleguen a la puerta, verán una casita blanca con dos rinocerontes vestidos con trajes y corbatas negros. Uno de ellos les dará el alto y se acercará al coche. Al inclinarse sobre la ventanilla será visible el arma que lleva en una sobaquera. Les pedirá sus nombres y las armas (que les serán devueltas a la salida), mientras el otro rinoceronte comprueba una planilla.

Una vez pasado el trámite, les permitirá seguir hacia la mansión indicándoles que conduzcan lentamente, con las luces encendidas y que se abstengan de coger fruta de los naranjales y pomaradas de cerca de la casa. Deberán prestar atención al camino, dado que tiene curvas imprevistas. Tienen veinte minutos para llegar arriba, no pudiendo detenerse ni salir del coche hasta entonces.

Cuando lleguen al final del camino (8 kilómetros más tarde), les recibirá otro rinoceronte vestido como los de la entrada, que les conducirá hasta la entrada de una enorme casa. Probablemente sea la casa más grande que hayan visto nunca los

investigadores, y sin embargo, sólo es una de las casas de invitados. Atravesarán la casa, bajarán por un sendero y llegarán a la piscina cubierta más lujosa que nadie haya visto. Tiene unos cuarenta metros de largo y desde el techo hasta el fondo de la piscina esta todo cubierto por baldosas. Irradia destellos azules y un agradable calor.

Clark Gable es una morsa de pelaje gris brillante que se encuentra en esos momentos metida en el agua. En cuanto les vea entrar, nadará en su dirección y saldrá del agua. Cogera una toalla y empezará a secarse mientras les invita a sentarse en un banco junto a la pared.

Nombre: CLARK GABLE	
CONCEPTO: MORSA	
CARACTERÍSTICAS	
FORTALEZA [Dado: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	GRAN RESISTENCIA +2/ATLETA +1
REFLEJOS [Dado: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	COORDINACION +2/ PUNTERIA +1
VOLUNTAD [Dado: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	MIRADA SEDUCTORA +2/CARISMATICO +1
INTELECTO [Dado: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	MEMORIA DE ELEFANTE +2/SIEMPRE CONCENTRADO +1
PUNTUACIONES DE COMBATE	
INICIATIVA 6	DEFENSA 2
PROTECCIÓN 1	AGUANTE 6
RESISTENCIA [Barra: 10 segmentos, 10 llenos]	CONCIENCIA 6
MORAL	SUPERACIÓN [Barra: 10 segmentos, 10 llenos]
	INSTINTO [Barra: 10 segmentos, 10 llenos]

Esto es lo que Clark Gable puede contarles:

- La policía le ha interrogado brevemente por teléfono. Tenía que salir para venir aquí, así que le dijeron que podían obtener los detalles de Fleming y de otro testigo.
- Apenas conoce al Sr. Hearst. Ha venido a pasar el fin de semana porque ha hecho un trabajo con Marion Davies (la amante de Hearst) y ella le ha invitado.
- Vio a los dos cerdos discutir en el estudio. Puede describir los disfraces que llevaban, pero estaban demasiado lejos como para oír lo que decían o notar que acento tenían.
- No vio a ningún otro testigo. Victor no quiso detenerse, por lo que no vieron gran cosa.
- Se acuerda de que el más pequeño de los dos se estaba llevando peor parte que el del uniforme militar, que era más alto.

ATENCION

Una de las razones por las que Wherthman dice que Cash le odiaba era porque era más alto que él. Pero Gable dice que Cash era más alto que el cerdo con el que estaba discutiendo.

Una vez terminen de interrogar a Gable (sea en el momento del día que sea), Cassie contactará con ellos telefónicamente para decirles que han intentado asesinar a Judy Garland.

Esto es lo que puede decirles Cassie sobre el intento de asesinato:

- Cuando llegaron por la mañana había una jarra con agua fría sobre la mesa del camerino. Judy estaba un poco nerviosa a causa del comienzo del rodaje y tenía la garganta seca. Cassie le sirvió un vaso y se lo iba a ofrecer, cuando le pareció un tanto turbio. Lo olió y notó que tenía un olor extraño.
- Llamaron al médico (siempre hay uno durante los rodajes). Dijo que la jarra estaba saturada de arsénico. Un sorbo hubiera matado a Judy.
- La puerta del camerino no estaba cerrada, de manera que cualquiera pudo haber traído el agua.
- El agua se tiró después que el médico confirmase que estaba envenenada. No estaba muy claro quién había tenido la idea de tirarla, pero nadie se había opuesto a ello.
- La jarra era de cristal pero con todo el mundo manoseándola no hay huellas aprovechables.
- Judy sigue en el rodaje. Le dijo que se tomara el día libre y que esperara hasta que pudiera hablar con ellos, pero no me hizo caso. Una vez durante el rodaje de "Oz" cayó enferma, lo cual detuvo el rodaje durante bastante tiempo y no quiere que eso se vuelva a repetir.
- El estudio ha decidido ponerle escolta armada a Judy de momento. La acompañarán 24 horas: durante el día en los estudios y por la noche en su casa.

Lunes, 4 novembre 1940

A primera hora de la mañana, un abogado llamado Marty Leid se pondrá en contacto con los investigadores. Se trata del abogado que los estudios han enviado a representar a Wherthman y evitar que la noticia de su detención salga en la prensa. De momento lo ha conseguido, pero les instará a solucionar el caso cuanto antes. También les dirá que su cliente ha recordado el nombre del cerdo canadiense: **John Franklin Peese.**

El estudio tiene todos los archivos referidos a los empleados pasados y actuales, por lo que podrán facilitarles la última dirección conocida de Peese: el número 134 de Main Street.

Se trata de un albergue. En la puerta se puede leer: “Cama: 15 centavos. Habitación: 35, agua caliente y fría”. El siguiente edificio es un cine que alardea de costar sólo cinco centavos: “Espectáculo grandioso a precio reducido”. Todo el barrio parece de bajo coste.

El vestíbulo del albergue es pequeño, mal iluminado y lleno de polvo. Una zarigüeya con aspecto enfermizo atiende la recepción. El pico le gotea y se suena en un pañuelo mugriento antes de atender a los investigadores.

Esto es lo que puede decirles el recepcionista:

- El recepcionista cubre todos los turnos (duerme en la recepción).
- Peese estuvo alojado en la habitación 31 (si ninguno de los investigadores es policía, deberán darle unos cuantos dólares para que les deje ver el libro de registro).
- Peese ya no vive allí. Se marchó hace cinco meses más o menos.
- Le alegra su marcha porque era un inquilino problemático.
- No dejó ninguna nueva dirección.
- Ha oído decir que ahora vive en un hotel del centro. Si le dan unos cuantos dólares más, les dirá que uno de los mendigos que suelen

quedarse en el albergue le dijo que le había visto y que parecía que vivía a lo grande: puros, trabajo, etc. El mendigo le pidió a Peese dinero para pagarse una noche en el albergue, y él se negó a ayudarle

En la guía telefónica de Los Ángeles figura el teléfono y dirección de todos los hoteles de la ciudad. Si se dedican a llamar a todos preguntando por el Sr. John Franklin Peese, tardarán poco más de una hora en encontrar el correcto. No obstante, cualquier otro plan creativo (como buscar al mendigo que vio a Peese), es igualmente viable.

Nombre: JOHN FRANKLIN PEESE						
CONCEPTO: CERDO VIETNAMITA						
CARACTERÍSTICAS						
FORTALEZA	BEBEDOR +2/ODIA EL DEPORTE +1					
REFLEJOS	JUEGOS DE MANOS +2 / TRILERO +1					
VOLUNTAD	TERCO +2 / INQUEBRANTABLE +2					
INTELECTO	UNIR LAS PIEZAS +2					
PUNTUACIONES DE COMBATE						
INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA	CONCIENCIA	SUPERACIÓN
						INSTINTO

Wherthman le sacaría la cabeza a Peese si se pusieran el uno al lado del otro. Peese viste una ostentosa camisa bordada y un jersey fino, y fuma puros enormes. Profiere un torrente de «estúpidos» y «mierdas», junto con ciertas exclamaciones pintorescas acerca del sexo y de funciones de excreción. La verdad es que su educación no da para mucho. Forma parte de ese grupo de gente insoportable que anda suelta por el mundo.

Peese se aloja en el **Millenium Biltmore**, un lujoso hotel situado en South Grand Avenue. Los investigadores más cinéfilos lo reconocerán por ser el lugar donde se entregan los Oscars durante los años 30 y 40.

Se trata de un sitio conocido por su discreción, por lo que no será fácil averiguar que habitación ocupa Peese. El soborno no surtirá efecto con el personal, por lo que los investigadores deberán utilizar métodos más sutiles. Vigilar el hall, mentir descaradamente o interceptar el servicio de habitaciones cuando le suban a Peese la cena,

son algunas opciones perfectamente viables: Peese se encuentra en la habitación 909.

Esto es lo les dirá Peese:

- Afirmará no saber que Cash estaba muerto.
- En todo momento dirá que no le ha matado.
- Dirá que conocía a Cash pero que no tenía ningún negocio con él.
- Si le preguntan por qué de repente tiene tanto dinero sólo dirá que trabaja en el mundo del espectáculo, sin dar más detalles. Si le presionan, dirá que no tiene por qué detallar sus finanzas.
- Si le preguntan por qué se peleaba con Cash dirá que no es cierto y preguntará quién lo dice.
- Si le nombran a Gunter Wherthman, les dirá que ni Cash ni él le caían bien, y que está intentando cargarle a él el muerto, ahora que la policía sabe que fue Wherthman quien lo hizo.

ATENCIÓN

Peese sabe que Wherthman ha sido detenido, aunque no ha salido en los periódicos. Si le preguntan cómo lo sabe, dará excusas vagas.

Peese dará por concluida la visita y les echará de malos modos. Una vez salgan del hotel, los investigadores tendrán el tiempo justo de verle caer de la ventana de su habitación.

Alrededor de cincuenta personas vieron caer al vacío al hombre colgado de la cornisa. Dio 5 o 6 tirabuzones sin emitir sonido alguno hasta que fue a dar contra un taxi amarillo, donde rebotó para acabar finalmente sobre la calzada a unos 5 metros de mí. Yo me adelanté para asegurarme de que se trataba del cuerpo de Peese. En efecto, aunque sería muy difícil identificarle, a no ser por su físico o sus ropas. Su rostro era lo que impactó contra el taxi en la caída.

Si los investigadores suben a la habitación de Peese verán que está tal y como la recuerdan, a excepción de un ropero cuya puerta está abierta. Dentro hay una silla y a la altura de los ojos de la persona que estuviese sentada en ella, un estante vacío, en el que el polvo deja ver un círculo del tamaño de un plato grande.

Si interrogan a los trabajadores del hotel (les costará un par de horas hablar con todos), uno de los botones les dirá que en pleno tumulto vio salir corriendo a un caballo muy musculoso (**Barney Grundy**) con una lata metálica de unos 60 centímetros de diámetro debajo del brazo: se trata de una película.

A partir de este momento, será imposible encontrar a Grundy en su casa ni en su estudio, porque habrá puesto pies en polvorosa. Sin embargo, si investigan allí, el portero les dirá que le han visto salir hace un rato con la bolsa del gimnasio. Si le dan un par de billetes, les dirá que se trata del Gimnasio Cimaglia. Si no, en casa de Grundy, hay un calendario del gimnasio con la dirección: Gimnasio Cimaglia, Main Street, Santa Mónica.

El **Gimnasio Cimaglia** es un edificio de una planta de ladrillos blancos situado en Main Street, a una manzana de la playa de Santa Mónica. En recepción les recibirá Cimaglia, el dueño, con una toalla alrededor del cuello. Detrás de él hay una sala grande abierta con unos diez tipos musculosos levantando pesas.

Nombre: CHARLIE CIMAGLIA

CONCEPTO: CABALLO

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	■■■■■	PUÑOS ACERO +2 / RESISTENCIA +2
REFLEJOS	■■■■■	COORDINACIÓN +2 / ARTES MARCIALES
VOLUNTAD	■■■■■	Voz DE MANDO +2
INTELECTO	■■■■■	SIEMPRE CONCENTRADO +2

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	5	DEFENSA	2	PROTECCIÓN	1	AGUANTE	6	RESISTENCIA	■■■■■■■■■■	CONCIENCIA	4	SUPERACIÓN	●●●●●●
-------------------	---	----------------	---	-------------------	---	----------------	---	--------------------	------------	-------------------	---	-------------------	--------

Mide alrededor de un metro setenta, de unos cincuenta años y que se parece a Grundy, pero en pequeño. Lleva una camiseta azul cubriendo sus músculos y sus cabellos negros están cortados como si se tratara de un campo de golf.

Esto es lo que puede decirles Cimaglia:

- Grundy ha estado un rato haciendo pesas pero se ha marchado enseguida, hace una media hora.
- Llevaba consigo la bolsa de deporte y una caja metálica redonda.

- Cuando se marchó llevaba la bolsa pero no la caja. Cree que la ha debido dejar en el vestuario.
- Se ofrecerá a dejarle recado a Grundy por si vuelve.
- En ningún caso les dejará entrar a los vestuarios, dado que sólo se permite el acceso a los socios.

Cualquier método coherente para entrar de forma discreta a los vestuarios debería funcionar. Enfrentarse físicamente a un montón de culturistas cachas no debería ser especialmente viable, aunque si los investigadores llevan armas de fuego, eso desanimará a los hombretones de entrar en una confrontación directa. Eso sí, mejor que no se los vuelvan a encontrar en alguna calle oscura.

Nombre: CACHAS DEL GIMNASIO	
CONCEPTO: GORILAS	
CARACTERÍSTICAS	
FORTALEZA [iconos]	PERTENECE A UN EQUIPO DE FÚTBOL +2 / SABE DONDE GOLPEAR +2 / FUERZA BRUTA +1
REFLEJOS [iconos]	ARTES MARCIALES +2 / COORDINACION +2
VOLUNTAD [iconos]	INQUEBRANTABLE +2
INTELECTO [iconos]	PRIMEROS AUXILIOS +1
PUNTUACIONES DE COMBATE	
INICIATIVA 5	DEFENSA 2
PROTECCIÓN 1	AGUANTE 6
RESISTENCIA [iconos]	CONCIENCIA 4
MORAL	
SUPERACION [iconos]	
INSTINTO [iconos]	

Los vestuarios son bastante pequeños, apenas hay espacio para un par de bancos y un par de hileras de taquillas para guardar la ropa, un lavabo en una esquina y dos duchas. El vestuario está vacío y limpio, aunque el suelo está mojado.

En las taquillas hay pedazos de esparadrapo con los nombres escritos de los usuarios. El de Grundy está en la esquina cerca de las duchas.

La puerta de la taquilla está cerrada con llave pero no debería ser muy difícil de abrir ayudándose con una palanca o ganzúa, dado que la cerradura es bastante sencilla. La lata está debajo de unos calzoncillos, envuelta en una toalla naranja.

En su interior hay, efectivamente, una película. A juzgar por el tamaño del rollo, debe durar una hora o poco más.

Es poco probable que los investigadores dispongan de un proyector para poder ver la película, pero si se ponen en contacto con Hoff, pondrá a su disposición una de las salas de proyección de la M.G.M. Cuando lleguen allí, Hoff les estará esperando junto a Cassie. Si preguntan por Judy, les dirán que está en pleno rodaje de algunas de sus escenas.

Un viejo proyccionista al que Hoff llamó Lyle introdujo el film en el proyector y se sentó. Apagamos las luces y miramos a la pantalla. Aparecieron unos cuantos fotogramas en blanco y Lyle enfocó unos números. No tenía sonido. La primera imagen era una escena de "El Mago de Oz" con Judy Garland.

La imagen siguiente era la de dos gnomos que entraban en una casa agarrados de la mano. Uno de los gnomos estaba vestido de uniforme y el otro de caramelo de pirulí. La película era en color, pero la calidad de la imagen no tenía nada que ver con la primera imagen. Una vez dentro de la casa, los dos gnomos ven a una muchacha tumbada boca abajo en una cama. La muchacha llevaba el disfraz de Dorothy y los largos cabellos amarillos. Los gnomos se miran el uno al otro y empiezan a quitarse las ropas. La muchacha en la cama se volvió y se cubrió la cara con las manos. No se asemejaba en nada a Garland, pero las manos sobre el rostro cubrían lo bastante para comprender que la muchacha de la primera escena y ésta se suponía que debían ser la misma. Los gnomos se suben a la cama y empiezan a desvestir a la muchacha.

Apenas habían comenzado cuando Hoff dijo: Alto. Encendió las luces y le gritó a Lyle para que detuviera la proyección. Obviamente Lyle no estaba mirando. Se colocó delante de la pantalla y la imagen se proyectó en mi cuerpo. Tenía un gnomo desnudo en el pecho. Cassie miraba frenética y Hoff gritó de nuevo. Esta vez Lyle le oyó y apagó el proyector.

- ¿Qué pasa? - dijo Lyle.
- Nada - dijo Hoff - Ya hemos visto bastante. Rebobine y pásame la película.

Esto parece explicar algunas cosas:

- Grundy, Cash y Peese hacían películas pornográficas. Robaban trozos de película y se servían de los decorados cuando podían.
- Cash debió haber pedido más dinero y le mataron, tratando de culpar a Wherthman.
- Cuando los investigadores llegaron hasta Peese, Grundy supuso que debió haber soltado algo sin darse cuenta, así que le arrojó por la ventana y se llevó la película.
- Grundy les contó que quería ser cámara. Así es como realizó su sueño.

Pero no explica:

- ¿Por qué llamaron a Judy para que fuera ella la que descubriera el primer cadáver?
- ¿Por qué trataron de envenenarla?

Martes, 5 noviembre 1940

Hoff les habrá devuelto la película después de la proyección. Seguramente, pretenderán llevársela al abogado de Wherthman para que demuestre su inocencia, pero durante la noche del lunes al martes, antes de que puedan llevarla a ninguna parte, el personaje que la tenga consigo será atacado por Grundy: a la mañana siguiente, recuperará el conocimiento con un fuerte golpe en la cabeza, sin la película y con el cadáver de Grundy a su lado.

Intenté incorporarme, pero volví a caerme sobre mis rodillas y me apoyé en algo que se asemejaba a una rodilla humana. Mis manos descubrieron el resto del cuerpo, y tras ello concluí que se trataba de Grundy o de otro tipo que había pasado bastante tiempo preocupándose de su cuerpo. Quienquiera que fuese ya no tenía ninguna preocupación terrenal. Un cuchillo estaba firmemente clavado en medio de su pecho. Tenía los ojos abiertos, estupefactos. Por lo que podía ver, no había rastro de sangre por el suelo. Era como si hubieran acabado con él en el mismo sitio que ahora estaba.

Si Grundy era el asesino: ¿Quién asesinó a Grundy?

A estas alturas es más que probable que los investigadores se hayan quedado sin pistas que seguir. Si no se les ocurre volver a hablar con la viuda de Cash, para contarle quien mató a su marido o intentar obtener más datos ahora que saben de sus actividades en el cine pornográfico, recibirán una llamada suya. Les pedirá que se reúnan con ella porque tiene algo que darles.

Esto es lo que la Sra. Cash les dirá:

- Su marido no sabía que ella estaba enterada de lo que hacía.
- Cree que él quería dejarlo, y a quienquiera que le mató, no le gustaba esa idea.
- No se lo dijo a la policía porque pensó que no le hacía ningún bien a la memoria de su marido.
- Hay algo de lo que no habló a la policía: un pequeño libro de direcciones que él guardaba escondido.
- Sabía que esas direcciones eran de la gente con la que estaba trabajando y que probablemente uno de ellos le haya asesinado, pero descubrir al asesino no le devolverá la vida y los rumores se podrían extender hasta el Este.
- Les dará la libreta de direcciones si prometen que no dirán a nadie dónde la han conseguido y que harán lo posible para que no se hable de Cash en relación a las películas pornográficas.

La mayoría de los nombres en la libreta verde de Cash no me decía nada que no supiera ya. Ahí figuraba el nombre de Grundy, el de Peese y el de otros que no conocía. Probablemente se trataría de viejos amigos. O de gente que estuviera en el mismo negocio que él.

Había un nombre que me sonaba muy familiar. Lo miré hasta que mi vista se volvió borrosa. Luego todo reapareció nítido. Todo encajaba ahora. No tenía sentido, pero encajaba.

James, Cassie.

Esto explica unas pocas cosas más:

- Hoff y Cassie tenían una relación lo suficientemente íntima como para que él le facilitara utilizar trozos de película y le dejará que se sirviera de los platós para una película que estaba rodando. Como director de publicidad podía hacer creer que formaba parte de una campaña de promoción.
- Hoff no sabía exactamente qué hacía (ella le había dicho que era para hacer pruebas a jóvenes actores a un coste bajo, que podrían presentar cuando optaran a un papel).
- Hoff se dio cuenta de todo durante el visionado de la película pornográfica, al reconocer a la chica de la película: era Cassie. Por eso detuvo la proyección.
- Cassie asesinó a Cash y a Grundy.
- Cassie hizo que Grundy o Peese llamaran el viernes a Judy Garland para decirle que fuera al plató de la ciudad de los gnomos.
- Cassie puso el veneno en la jarra para asustar a Judy.
- Cassie odia a Judy.

Pero sigue sin explicar:

- ¿Por qué odia Cassie a Judy Garland?

Si los investigadores intentan contactar con Judy Garland en la M.G.M., les dirán que esa tarde la Srta. Garland no tenía escenas programadas y que se ha marchado pronto, a cenar a casa de la Srta. James. Por supuesto, pueden facilitarles la dirección de Cassie en Santa Mónica.

Aunque es más probable que vayan directamente a casa de Cassie a efectuar un rescate, cualquier solución que pase por avisar sutilmente a sus guardaespaldas, o incluso a la propia Judy de que está en peligro, debería ser igualmente válida.

Sin embargo, si envían a la policía a la casa o montan cualquier otro numerito similar que llame la atención de Cassie, atacará a Judy con un cuchillo de cocina.

¿Por qué odia Cassie a Judy Garland?

- ¿Por qué quisiste que Judy encontrara el cuerpo? ¿Por qué trataste de envenenarla? ¿Y por qué demonios te metiste en todo esto? Tú no tienes necesidad de dinero.

- Ella ha conseguido lo que yo merecía, el fruto de mi trabajo. Yo tenía el físico y el talento. Todavía lo tengo, pero no he tenido suerte. Lo logré superar. Tuve una segunda oportunidad a través de mi hermana. Mi hermanita era aún mejor que yo, y yo di todo lo que podía dar en pro de su carrera. Le pagué sus vestidos, la publicidad. Ofrecí recepciones, hice que tomara lecciones. Todo iba perfecto. Un año más y alcanzaría el éxito. Ambas lo alcanzaríamos. Pero Judy le robó su papel. No era gran cosa. Ella sin duda no se acuerda —añadió Cassie señalando a Judy— ni tan siquiera del nombre de mi hermana, Jean James.

Pude ver que tal nombre no le decía nada a Judy.

- Luego también le quitaste otro papel -prosiguió Cassie apretando los labios y crispando la frente. Entonces ella comenzó a beber y a tomar tranquilizantes. Le previne, pero en menos de un año perdió casi toda su belleza. Quiso vivir una vida en un año. Murió hace dos años en un accidente de coche. Era mi única hermana.

Epílogo

Cassie James confesará los asesinatos de Cash y Grundy. Con el testimonio de los investigadores y de Judy Garland no haría falta la confesión, pero viene bien. No habrá juicio, ni publicidad negativa para la M.G.M., ni para Judy Garland.

Hoff les abonará la tarifa acordada con Mayer más los gastos sin rechistar. Si además no le delatan, tendrán un contacto en la M.G.M. que les deberá un favor de los gordos. Por supuesto, tanto Judy Garland como Mayer les agradecerán personalmente su ayuda.

Si registran el despacho de Cassie en la M.G.M., descubrirán la película metida en el interior de un viejo libro hueco.

Whertman, se pondrá en contacto con los investigadores para expresarles su gratitud y pagarles sus servicios. Sus recursos económicos son escasos, pero intentará pagarles por su trabajo. Si no le cobran (dado que ya les ha pagado la M.G.M.), les dirá que no quiere la caridad de los estudios e insistirá en quedar a su disposición para lo que puedan necesitar.

The End

Podéis dirigir vuestras recomendaciones, quejas y comentarios a aviso.a.roleantes@gmail.com o en <http://aviso-a-roleantes.blogspot.com/es/>

“Dentro de unos pocos minutos yo me habré derretido y tú tendrás el castillo para ti sola. He sido malvada en mi tiempo, pero jamás habría pensado que una muchachita como tú sería capaz de hacerme derretir y poner término a mis fechorías. ¡Mirad: desaparezco!”

Con estas palabras, la Bruja se convirtió en una masa oscura e informe y comenzó a expandirse por los limpios azulejos de la cocina. Viendo que ella realmente se había derretido y desaparecido, Dorothy arrojó otro cubo de agua sobre la masa viscosa. Luego repasó la puerta con una escoba. Tras recoger el zapato plateado, que era lo único que quedaba de la vieja mujer, lo limpió y secó con un trapo y lo volvió a colocar en su pie. Luego, por fin libre para hacer lo que ella decidiese, salió corriendo al patio para decirle al león que la Bruja Malvada del Oeste ya no existía, y que ya no eran prisioneros en un país desconocido.

“El maravilloso mago de Oz”,
L. Frank Baum (1900)



























BLACKSAD

Nombre: TOBY PETERS

CONCEPTO: OSO - DETECTIVE PRIVADO Y EX POLICIA

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	     	GRAN RESISTENCIA +2/SABE DONDE GOLPEAR +2/PUÑOS DE ACERO +1
REFLEJOS	     	BUENA COORDINACION +2
VOLUNTAD	     	VOLUNTAD DE HIERRO +2
INTELECTO	     	UNIR LAS PIEZAS +2 / OLFATO INFALIBLE +1

HITOS

- MANTIENE UNA RELACION DE AMOR/ODIO CON SU HERMANO PHIL, QUE ES TENIENTE EN LA BRIGADA CRIMINAL DE LOS ANGELES
- TIENE UNA BUENA REPUTACION COMO DETECTIVE DISCRETO EN EL MUNDILLO HOLLYWODENSE
- FUE POLICIA EN GLENDALE (CALIFORNIA) PERO ABANDONO EL CUERPO HACE 10 AÑOS POR DIFERENCIAS CON SUS SUPERIORES
- JUEGA AL FRONTON Y CORRE EN EL GIMNASIO DE LA YMCA

COMPLICACIÓN

ESTA DIVORCIADO Y ECHA DE MENOS A SU EX MUJER, PERO ES INCAPAZ DE RESISTIRSE A UN CARA BONITA EN APUROS, POR LO QUE A MENUDO TERMINA ENREDADO CON LAS MUJERES CON LAS QUE SE CRUZA EN SUS CASOS

POSESIONES

- 3 CAMISAS
- UN TRAJE BUENO
- UN BUICK DEL 34
- UN REVOLVER

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
5	2	0	7	                               

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
4	           

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

<input type="radio"/> SANO	
<input type="radio"/> MAGULLADO	
<input type="radio"/> HERIDO	1 FALLO EXTRA
<input type="radio"/> MALHERIDO	2 FALLOS EXTRA
<input type="radio"/> MORIBUNDO	SIN ACTUAR

HISTORIA

Tobias Leo Pevsner, más conocido como Toby Peters, es detective privado en Los Angeles. Creció en Glendale (California), donde su padre era dueño de una tienda. Durante unos años formó parte del cuerpo de policía de esa localidad. En 1931 comenzó a trabajar en la Warner Brothers como agente de seguridad. En 1936 fue despedido por romperle el brazo a un actor y desde entonces ha trabajado como guardaespaldas y como detective haciéndose cargo de pequeños trabajos. Comparte despacho con un dentista en el edificio Farraday, en Hoover, cerca de la 9ª. Tiene la nariz rota a causa de los golpes que en su juventud le dio su hermano: Phil Pevsner, actualmente teniente de la Brigada Criminal de Los Angeles, una mala bestia con un pequeño corazoncito en su interior.

























Nota: Este personaje está inspirado en el detective creado por Stuart Kaminsky para su serie de novelas sobre Toby Peters.

BLACKSAD

Nombre: JERRY/DAPHNE

CONCEPTO: GANSO - CONTRABAJO EN UNA ORQUESTA FEMENINA

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	     	ODIA EL DEPORTE +2
REFLEJOS	     	DEDOS AGILES +2/BUENA COORDINACION +2/CUERPO A TIERRA +1
VOLUNTAD	     	CARISMATICO +2/ PASAR DESAPERCIBIDO +1
INTELECTO	     	MEMORIA DE ELEFANTE +2

HITOS

- HA TRABAJADO COMO CONTRABAJO FEMENINA EN UNA ORQUESTA DE JAZZ, HACIENDOSE PASAR POR MUJER
- ES UN ESTUPENDO BAILARÍN DE TANGO
- SE HA CONVERTIDO EN UN AUTÉNTICO MAESTRO DEL DISFRAZ
- ES TREMENDAMENTE EMPATICO CON LAS MUJERES

COMPLICACIÓN

FUE TESTIGO DE LA MATANZA DEL DIA DE SAN VALENTIN, Y VIVE CONTINUAMENTE ATERRADO POR QUE SPATS "COLOMBO", UN GANSTER DE CHICAGO, LE ENCUENTRE

POSESIONES

- CONTRABAJO
- ROPAS DE MUJER
- MAQUILLAJE
- ROPAS DE HOMBRE

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	3	0	5	

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
5	

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

- ☐ SANO
- ☐ MAGULLADO
- ☐ HERIDO 1 FALLO EXTRA
- ☐ MALHERIDO 2 FALLOS EXTRA
- ☐ MORIBUNDO SIN ACTUAR

HISTORIA

En Febrero de 1929 en Chicago, Jerry y su amigo Joe (un saxofonista irresponsable, jugador y mujeriego) presenciaron de manera accidental la "Matanza de Día de San Valentín". Cuando los gangsters les descubren se ven obligados a huir para salvar sus vidas. Sin dinero y necesitados de salir de la ciudad con urgencia, aceptan un trabajo con "Sweet Sue and her Society Syncopators", una banda de jazz formada exclusivamente por mujeres que se dirige a Miami, disfrazados de mujeres bajo los nombres de Josephine y Daphne.

Diez años más tarde, encontramos a Jerry buscándose la vida como contrabajista en los clubs y estudios de Los Ángeles como Jerry o Daphne, según la ocasión.

























Nota: Jerry/Daphne están inspirados en el personaje interpretado por Jack Lemmon en "Con faldas y a lo loco" (1959) dirigida por Billy Wilder.

BLACKSAD

Nombre: MARILLA BROWN

CONCEPTO: LEONA - DISEÑADORA DE MODA NEWYORKINA

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	     	BUEN NADADOR +2
REFLEJOS	     	DEDOS AGILES +2 / BUENA COORDINACION +1
VOLUNTAD	     	BUENA PRESENCIA +2/ MIRADA SEDUCTORA +2/ INQUEBRANTABLE +1
INTELECTO	     	ATENTA A LOS DETALLES +2

HITOS

- MARILLA ES ELEGANTE SIN PROPONERSELO Y LLAMA LA ATENCION AL ENTRAR EN UNA HABITACION SIN SIQUIERA ESFORZARSE
- PROCEDE DE UNA FAMILIA DE CLASE MEDIA/BAJA Y EMPEZÓ COMO COSTURERA EN UNA CASA DE MODAS DE NUEVA YORK
- ABORRECE LOS ENCUENTROS DEPORTIVOS QUE IMPLIQUEN VIOLENCIA FÍSICA, EN ESPECIAL EL BOXEO
- ESTA ACOSTUMBRADA A MOVERSE ENTRE LA INTELECTUALIDAD MÁS CHIC DE NUEVA YORK

COMPLICACIÓN

MARILLA ES UNA SOFISTICADA NEWYORKINA QUE ADORA SU CIUDAD, LO QUE SE TRADUCE EN QUE NO SOPORTA LOS ANGELES: NO LE GUSTA NI LA CIUDAD, NI EL CLIMA, NI LA SUPERFICIALIDAD DE SUS HABITANTES.

POSESIONES

- ROPA DE ALTA COSTURA
- MATERIAL DE DIBUJO
- UTILES DE COSTURA
- BOLSO

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
5	2	0	7	

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
7	

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

- ☐ SANO
- ☐ MAGULLADO
- ☐ HERIDO 1 FALLO EXTRA
- ☐ MALHERIDO 2 FALLOS EXTRA
- ☐ MORIBUNDO SIN ACTUAR

HISTORIA

Marilla Brown está casada con Mike Hagen, un comentarista deportivo al que conoció una noche de juerga durante un viaje a la costa oeste. Ella es una gran diseñadora de ropa que vivía en un espléndido apartamento en Nueva York y cuyo entorno de amistades estaba compuesto por actores, artistas y todo lo relacionado a su estatus social y trabajo. Él sin embargo es un periodista de deportes al que le encanta ir a contemplar combates de boxeo y carreras de caballos. A su regreso a Nueva York, la investigación de Mike sobre Martin Daylor, un mafioso que ama encuentros deportivos, les obligó a ocultarse en Los Ángeles, donde Marilla comenzó a trabajar como diseñadora para algunos estudios cinematográficos.

























Nota: Marilla Brown está inspirada en el personaje interpretado por Lauren Bacall en "Mi desconfiada esposa" (1957), dirigida por Vincent Minnelli.

BLACKSAD

Nombre: HUBBELL GARDINER

CONCEPTO: PERRO LABRADOR - ESCRITOR METIDO A GUIONISTA

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	     	ATLETA +2
REFLEJOS	     	BUENA COORDINACION +2
VOLUNTAD	     	BUENA PRESENCIA +2 / IMPULSIVO
INTELECTO	     	EDUCACION UNIVERSITARIA +2/LECTOR COMPULSIVO +2/MEMORIA DE ELEFANTE +1

HITOS

- FUE UN NOTABLE ATLETA EN LA UNIVERSIDAD.
- ESCRIBIO UNA PRIMERA NOVELA EXCEPCIONAL PERO QUE TUVO ESCASO ÉXITO DE VENTAS
- SU SEGUNDA NOVELA FUE ADAPTADA CON IRREGULARES RESULTADOS AL CINE
- ES UN IMAN PARA LAS MUJERES

COMPLICACIÓN

HUBBELL ES EL TIPO DE PERSONA QUE SE PLIEGA A LAS EXIGENCIAS DE LOS ESTUDIOS CON TAL DE EVITARSE PROBLEMAS, AUNQUE PARA ELLO TENGA QUE ACTUAR DE FORMA CONTRARIA A SUS CONVICCIONES PERSONALES

POSESIONES

- ROPA DEPORTIVA
- GAFAS DE SOL
- DESCAPOTABLE
- LIBRETA MOLESKINE

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	1	0	5	

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
8	

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

- ☐ SANO
- ☐ MAGULLADO
- ☐ HERIDO 1 FALLO EXTRA
- ☐ MALHERIDO 2 FALLOS EXTRA
- ☐ MORIBUNDO SIN ACTUAR

HISTORIA

Los problemas de Hubbell Gardiner, comenzaron cuando conoció a Katie Morowsky, una chica judía de fuerte ideología izquierdista, con la que asistió a la universidad. Pronto iniciaron una relación de tira y afloja, hasta que finalmente Katie terminó renunciando a su vocación política para casarse con él. Sin embargo, cuando Hubbell comprometió su talento literario empezando a escribir guiones para Hollywood y se mudaron a Los Ángeles, su matrimonio comenzó a tambalearse. El activismo político de Katie causó numerosos problemas laborales a la pareja y Hubbell terminó por engañar a su esposa embarazada con una antigua novia de la universidad metida a actriz y casada con su mejor amigo. Finalmente, Katie y Hubbell acordaron esperar el nacimiento de su hija Rachel, tras lo cual Katie regresó a Nueva York, separándose definitivamente.

Nota: Hubbell Gardiner está inspirado en el personaje interpretado por Robert Redford en "Tal cómo éramos" (1973), dirigida por Sidney Pollack