

CLAROSCURO

AVENTURA DE BLACKSAD: EL JUEGO DE ROL PARA 3-4 JUGADORES

CREADA POR: EDUARDO BRAVO

Anotaciones previas:

Al menos uno de los jugadores debe dedicarse a una profesión vinculada a la investigación sin pertenecer al cuerpo de policía (detective, reportero). La partida comienza en el despacho/oficina del jugador investigador, reunido con el resto de jugadores por cualquier motivo que decida el DJ o los jugadores. En ese momento, comienza la aventura.

Jueves 14 de febrero de 1957, Nueva York. 10:00h

DESPACHO DEL JUGADOR INVESTIGADOR

Mientras los jugadores están reunidos en el despacho del jugador investigador, reciben la visita de Adelaide Thompkins (una lechuza joven). La mujer está angustiada y desconsolada y ha acudido a visitar al detective para pedirle ayuda a la desesperada. Adelaide ha acudido al jugador investigador porque su recién fallecido padre y él han sido grandes amigos (el DJ puede dejar que el propio jugador invente los detalles de la relación entre ellos).

Su padre, el profesor y amigo Lucius Thompkins (un búho anciano) ha sido asesinado en su despacho de la Universidad de Yale hace un par de días, lugar donde trabaja desde hace bastantes años como catedrático. En función de las preguntas que hagan los jugadores, esto es lo que puede decir Adelaide:

- La policía le llamó ayer a media mañana para contarle la mala noticia, cogió un tren a New Haven a las 16:00 horas y, cuando llegó a New Haven, en la oficina forense certificó su identidad. Volvió a New York a las 21:00 horas y hoy por la mañana ha venido de inmediato para pedir ayuda al amigo del difunto.
- No cree que la policía sea lo suficientemente capaz de llevar la investigación como para fiarse de ellos.
- Está soltera, aunque hasta hace poco estuvo en una relación muy duradera con un hombre maravilloso. Si los jugadores insisten en saber más podrán hacer una tirada enfrentada de voluntad. (*Voluntad de Adelaide 2*) Si el jugador gana, Adelaide les dirá que su padre estaba en contra de su relación y no permitió que se casara con él. Ahora él vive lejos de ella en New Haven, en un taller de muebles.
- Su padre era profesor de Historia de Arte y por lo que le ha dicho, últimamente estaba metido de lleno en investigaciones sobre cuadros pintados por autores poco conocidos. Estuvo muchos años viviendo en Williamsburg (el barrio judío de Nueva York).
- Su padre estaba soltero y no tenía muchos amigos.
- Adelaide vive en Brooklyn, en un piso pequeño. Se dedica desde hace unos años a la pintura. Reconoce que le queda mucho por aprender.
- Les puede dar la dirección del trabajo de su marido.
- **TIRADA DE REFLEJOS (2).** Su padre vivía en una casa antigua a las afueras de la ciudad. Ella tiene una copia de la llave que puede dejársela a los jugadores.

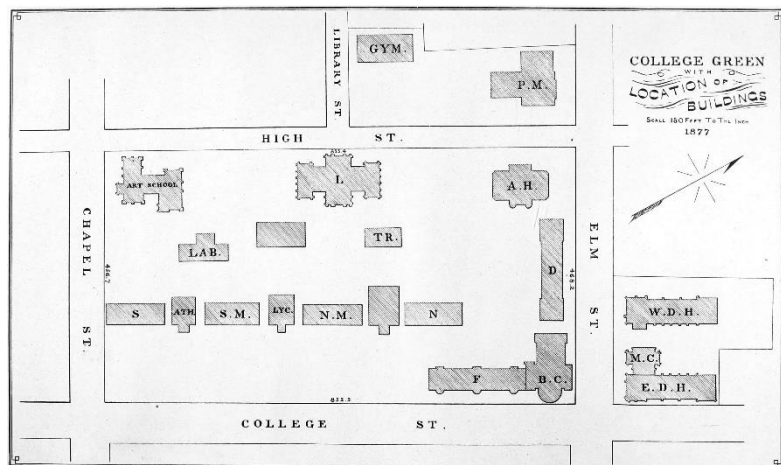
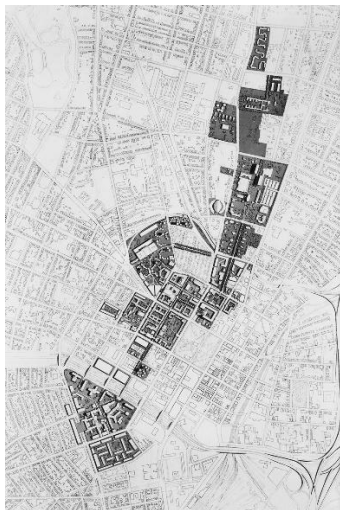
Los jugadores deberán decidir cuándo quieren ir a New Haven. Si van por la mañana, llegarán a las 12:30 (podrán visitar la universidad ese mismo día). Si eligen ir por la tarde, llegarán entorno a las 18:30, deberán buscar alojamiento y (quizás investigar la vivienda de Lucius).

OPCIÓN 1. VISITA A LA UNIVERSIDAD.

Después de describir a los jugadores el entorno de la universidad, deberán buscar cómo entrar al recinto (sobornando al guardia de seguridad, escabulléndose con sigilo, etc.) Una vez en el despacho del difunto, se les describirá el entorno: Estanterías altas con muchos libros sobre arte, publicaciones, lienzos en CASI todos los huecos libres de las paredes, etc.). *TIRADA DE VOLUNTAD (2)*. Si la superan verán la nota de Lucius a su amigo anticuario.

“Gracias por el favor Sheldon, confío en que tú lo guardes a buen recaudo en tu tienda de antigüedades. Cuando los ánimos se calmen, iré a por él.”

Junto al despacho hay una zona a modo de sala de estudio donde se oye a través de la puerta un grupo de jóvenes hablando entre sí.



Los tres estudiantes que se encuentran en dicha sala de estudio son Carson Sinclair, Alexander Miller y Charles Dalton.

Al entrar en la sala, podrán intimidar a los chicos haciéndose pasar por algún alto cargo de la policía. Los chicos se encuentran recogiendo papeles y libros, metiéndolos en cajas, como si estuvieran recogiendo toda la documentación de un largo trabajo de investigación.

Si les preguntan los jugadores, esto es lo que saben:

CHARLIE DALTON (zorro pardo) 22 años:

TIRADA DE OBSERVACIÓN (0). Si la superan, ven que es un chico impulsivo, con aspecto chulesco. Bastante altivo.

- Estaban los tres compañeros trabajando en un proyecto para la publicación de un libro del señor Thompkins sobre el arte europeo en la primera mitad del siglo XX.
- Él es el último alumno que se ha incorporado en el estudio, el profesor Thompkins le reclutó hace unos meses para ayudarlo con su proyecto.
- Se lleva muy bien con los otros dos chicos, son muy amigos. Este verano quiere ir con ellos a su finca de verano en Boston.
- Los últimos días ha estado con su novia y con sus amigos en su tiempo libre, cuando no tenía nada que estudiar.
- Al ser el último en llegar no conoce a nadie que quisiera hacerle daño al profesor.
- Le llama la atención que esta mañana no estuviera el cuadro de "Primogénito" del misterioso pintor Johann van Keulen. Un gran pintor alemán de los años 40 que tenía embelesado a Lucius por su técnica pictórica tan sublime. El retrato, pintado con la técnica de Chiaroscuro representa el hijo primogénito del pintor según dicen los expertos.
- *TIRADA DE VOLUNTAD (1)*: Dice que falta el cuadro del niño en el despacho.

TIMOTHY SINCLAIR (Golden retriever) 25 años:

Es un chico de gesto tranquilo y buen porte, se le nota un chico con clase y saber estar. Tiene una mirada perspicaz y brillante.

- Fue el primero en entrar a colaborar con el profesor cuando terminó sus estudios de Arte, siente su pérdida.
- Ahora cree que sin el profesor no va a poder salir adelante el estudio y por eso ha mandado a sus compañeros que recojan todo.
- Se lleva muy bien con Charlie pero no le gusta mucho Alex porque sabe que es más listo que él.
- No soporta ser el segundón, es muy competitivo, pero fuera del trabajo son amigos.
- Su familia es una de las más influyentes de New Haven.
- El día de la muerte estuvo trabajando por la mañana con sus compañeros y por la tarde estuvo en su casa junto a su hermana. Si los jugadores pretenden corroborar esto sabrán que ha mentido y se descubrirá el secreto, ese día estaba con un chico intimando en los extrarradios de la ciudad (es homosexual).

ALEXANDER MILLER. Teckel marrón con gafas. (24 años)

- Entró a trabajar con el profesor hace un año y medio y desde entonces han entablado una gran amistad.
- Estudió la carrera de historia de arte con unas calificaciones brillantes. Por eso el profesor Lucius se fijó en él para colaborar.
- El profesor Kraus va a alegrarse mucho de lo que le ha pasado a Lucius. Tiene una gran rivalidad con Lucius, ya que no soportaba que habiendo llegado más tarde que él a la universidad, el resto de los profesores le tuvieran en más alta estima.

- Es un chico de clase media, aun así ha llegado a relacionarse con los sectores de la sociedad debido a su gran inteligencia y valía.

PROFESOR NORMAN KRAUS (Dóberman maduro)

Los jugadores deberán localizar al profesor Kraus en su despacho o en otro lugar, empleando los métodos que consideren oportunos. Cuando logren hablar con él, esto es lo que sabe:

- Es profesor de Historia del Arte antiguo y un gran rival de Lucius. Muy competitivo.
- Odiaba a Lucius pero no se alegra de lo que le haya pasado.
- Lucius no sabía la gran influencia que tenía en la gente, pensaba que todos eran buenos como él.
- Hace unos meses en un simposio que organizó la universidad sobre artistas locales, Lucius dejó a la altura del betún a un pintor novel, llamado Stanford Lafayette. Ahora ha cambiado los pinceles por la porra, es uno de los guardias de seguridad del campus.
- *TIRADA DE REFLEJOS (1)*. Lucius odiaba a todas las personas vinculadas a Alemania debido a su profunda aversión por el nazismo que sufrió la comunidad judía años atrás.
- Desconoce si trabajó esa tarde en el campus.
- El día del asesinato estuvo en su despacho preparando las clases de la semana hasta las 15:30 horas, lamentablemente nadie más puede corroborar la coartada.

OPCIÓN 2. COLÁNDOSE EN EL APARTAMENTO DEL PROFESOR.

El profesor vivía en un pequeño apartamento en un tranquilo barrio residencial del este de la ciudad. Se trataba de un bloque de viviendas más bien austero con una escalera de incendios que comunica todas las plantas junto a un callejón lateral. Los jugadores pueden decidir la manera de acceder al apartamento.

Si deciden entrar por la puerta, antes de entrar los jugadores se encontrarán con la vecina de enfrente (si deciden ir de noche deberán hacer tirada de sigilo) y deberán disuadirla, ya que se trata de una mujer demasiado incisiva. La vecina (Perra galgo madura) vive con su hijo, un San Bernardo de gran tamaño y fuerza. (Cletus). Si los jugadores fallan la *TIRADA ENFRENTADA DE VOLUNTAD (3)* habrá una pelea entre los investigadores y Cletus. En ese momento, los investigadores tendrán poco tiempo para registrar el apartamento antes de que llegue la policía. Al entrar verán que se trata de un pequeño piso con un diminuto salón y cocina unificado, un baño y dos habitaciones, siendo una de ellas la que usaba como despacho.

En casa del profesor pueden observar y encontrar lo siguiente (todo ello en el despacho):

- Una nota escrita a mano en su escritorio que dice:

“Siento mucho todo lo que has pasado últimamente, aunque como ya hablamos es lo mejor para ti “ Noviembre 1956.

- Libros de arte y revistas de divulgación.
- Una foto de la plantilla del profesorado con el profesor Kraus. Tiene una nota: “Juntos haremos historia, unos más que otros”.
- *TIRADA DE REFLEJOS (2)* . Una foto de hace muchos años con su mujer y su hija. Parecían muy felices. Tiene una gruesa capa de polvo encima. Está fechada en octubre de 1943 (Código de la caja fuerte secreta: 101943)
- Un recorte de periódico fechado de hace bastante tiempo que dice: *“El ilustre catedrático de Historia de Arte, Lucius Thompkins, hunde con sus comentarios a la joven promesa de la pintura local Stanford Lafayette”.*

OPCIÓN 3: CONTACTANDO CON LA POLICÍA.

Si los jugadores optan por contactar con la policía, deberán buscar la manera de obtener información.

- Emborrachando a algún agente de servicio incompetente en un bar.
- Haciéndose pasar por el abogado del sospechoso detenido.
- Llamar y disimular para obtener información sin llamar la atención.

En cualquier caso, independientemente del método que elijan, sabrán que la policía ya tiene un sospechoso que se llama Stan Smith, un ratero que en más de una ocasión ha robado pequeños objetos de valor de los despachos de la universidad y fue visto por el guardia de seguridad en la tarde del asesinato, después de que semanas antes el rector de la misma hubiera dado parte de alerta por si algún alumno lo veía merodeando por ahí.

STAN SMITH (rata 27 años)

- En todo momento dice que él no ha hecho nada malo, necesita dinero y las obras de arte se venden bien en el mercado negro.
- Los tratos los hace a través de un conocido de Nueva York que cada dos semanas suele visitarle para “comerciar” con la nueva mercancía. Sólo sabe que se llama Billy.
- Esa tarde estuvo paseando por el campus para entrar a robar algo pero al ver que algunos alumnos le reconocieron, se fue a su casa y no volvió. Al día siguiente la policía fue a detenerle.

OPCIÓN 3: HABLANDO CON EL GUARDIA DE SEGURIDAD

Stanford Lafayette, águila.

Podrán hablar con el guardia de seguridad cuando quieran en el momento en que esté en su puesto de trabajo en el campus y esto es lo que les dirá.

- *TIRADA DE VOLUNTAD (2)*. No soporta a Lucius aunque trate de disimularlo.

- Le arruinó su futuro como artista hace un tiempo a raíz de un artículo en el que Lucius echaba tierra sobre la obra de Stanford. Ahora trabaja frustrado como vigilante de seguridad del campus.
- Sabe que, haciendo la ronda aquella tarde, escuchó ruidos en el despacho de Lucius y que no se atrevió a entrar. Preguntó desde fuera y al no obtener respuesta se marchó por donde había venido.

OPCIÓN 3: VISITANDO A CARLO SCALETTA

Si tienen la dirección del trabajo de Carlo, podrán ir a verle a su trabajo, si no tendrán que volver a llamar a Adelaide para que se lo diga. Cuando llegan al lugar, hablarán con el jefe de Carlo que les indicará su ubicación en la fábrica de muebles, Carlo es una rata blanca de unos 35 años que al ver a los investigadores se sorprenderá. Esto es lo que sabe.

- Él siempre ha amado a Adelaide pero Lucius nunca le creyó. Ahora está solo y se refugia en la bebida, la echa mucho de menos.
- *TIRADA DE REFLEJOS (2)* Alguna vez, recientemente cree haber visto a Lucius paseándose frente a la fábrica, como si le estuviera observando.
- Carlo proviene de una familia problemática de inmigrantes italianos, pero siempre se ha alejado de esa vida.
- Lucius nunca apoyó a Adelaide desde el momento en que se enamoraron, y mucho menos para dar su consentimiento para la boda, ni cuando estaba pasando por problemas económicos al no vender muchos cuadros en su humilde estudio de Nueva York.
- Lucius se pasaba todo el día en la universidad, según me dijo Adelaide a raíz de sus últimas visitas a su despacho, tenía montones de billetes guardados en su caja fuerte secreta de su despacho y su hija pasando penurias económicas.

OPCIÓN 4: VISITANDO AL ANTICUARIO

Cuando los jugadores lleguen allí, verán que la puerta está cerrada. Los jugadores pueden forzar la puerta a plena luz del día, entrar por la puerta trasera o esperar a que llegue la noche.

Antes de entrar deben hacer una *TIRADA DE REFLEJOS (2)* y si la superan, en el callejón investigan y descubren un busto de Pericles con algún resto de sangre sobresaliendo de un cubo de basura.

Esto es lo que los jugadores observan nada más entrar en la tienda:

- Tienda de antigüedades con muchos instrumentos, pinturas, esculturas y herramientas exóticas y antiguas.
- Mostrador con cuchillos y puñales antiguos, falta uno.
- Cuando entren en el local verán que está la tienda intacta y la puerta de la trastienda entreabierta, al entrar verán el cadáver de un hombre mayor. Una anciana urraca con las gafas en el suelo y un puñal en la parte alta de la espalda, el teléfono está descolgado a su lado, colgando de la mesa. Toda la trastienda está cerrada y en el manojó de llaves parece que falta una de ellas.
- Al rebuscar ven obras de arte y objetos de valor y junto al escritorio de la trastienda encuentran una nota junto a un paquete no muy grande que dice:

*"Lucius, este favor me le cobraré en su día. Me ha costado mucho conseguirlo, pero aquí tienes el rubí. Espero que le guste. Y cuídala mucho, es muy buena chica"*Tu amigo, Sheldon.

Al desenvolver el paquete aparece un anillo de oro con un rubí engarzado.

OPCIÓN 5: DE VUELTA AL DESPACHO DE LUCIUS

En el despacho, los jugadores deberán colarse entre la seguridad del recinto y tratar de acceder ya que ahora el despacho está precintado por orden del rector de la universidad.

Una vez dentro, los investigadores deberán hacer una *TIRADA DE REFLEJOS (2)* y si la superan descubrirán que oculto detrás de un lienzo ("Saturno devorando a su hijo") hay una caja fuerte empotrada en la pared. Se trata de una caja fuerte que se abre mediante un código numérico de 6 dígitos. La clave es 101943 (Octubre de 1943) . Si saben la combinación la caja fuerte se abre sin problemas, si no, deberán forzarla de manera improvisada con cuidado de no alertar al nuevo guardia de seguridad (esta vez se trata de un cocodrilo mucho más agresivo que Stanford).

Cuando abran la puerta de la caja fuerte descubrirán algunos fajos de billetes, tal como les comentó Carlo, y la siguiente nota:

- "Lucius ya se que te sientes culpable por lo que le pasó a Stanford a raíz de tus comentarios, y ya que me lo has pedido te comunico que ahora vamos a tener una vacante como guardia de seguridad, James se va a jubilar, tendré en cuenta lo que me has dicho y hablaré con Stanford". Un abrazo. Deacon Morrison, rector de la universidad.
- También una nota que pone:

"Querida hija, siento mucho haberme portado como un padre ausente en muchos momentos. Se que es duro por lo que has pasado al no permitir que te casaras con Carlo, pensando que quería sólo aprovecharse de ti. Estos meses he comprobado que es un hombre trabajador y que realmente está destrozado sin ti. Por eso te hago este regalo. Un anillo de rubí para celebrar vuestro matrimonio. Me lo ha conseguido mi amigo Sheldon a través de unos contactos en Asia, acéptalo como muestra de mi arrepentimiento.

Con mucho cariño, tu padre"

- También encontrarán el cuadro desaparecido del retrato del primogénito de Johann van Keulen (la foto es de un niño pequeño (perro sin lograr ver la raza) junto a una foto antigua de una familia nazi (Matrimonio y dos hijos, niño y niña. Casualmente, el niño es idéntico al que aparece retratado en el cuadro, en la parte trasera de la foto aparece escrito lo siguiente:

*"Mi querida familia, mi esposa y pintora favorita Anke van Keulen, y mis queridos hijos Alexander y Sophia. Alemania vencerá. Juntos venceremos. Hail Hitler"*General Johann Müller - Marzo de 1943.

El hombre de la foto es un perro teckel y la mujer es una perra rottweiler. Sus hijos también son perros.

NOTA: Llegados a este punto los jugadores ya deberán haber desentrañado la historia.

Si los jugadores quieren ir a por Alexander Miller, no estará localizable en su casa (su madre les dirá que su padre ha perdido el revólver hace un par de días y que quiere saber qué ha pasado, pensando que los investigadores son los encargados de llevar la investigación del robo del revólver). La madre de Alexander les dirá que Alex se encuentra junto a sus compañeros en la galería de Arte de Yale visitando una exposición de los alumnos de último curso. Cuando lleguen los investigadores allí, habrá un posible enfrentamiento y Álex desenfundará el revólver de su padre apuntando a Timothy.

Si sobrevive al enfrentamiento confesará, si no puede que muera alguno de sus compañeros.

CONFESIÓN

“Mi madre, Anke van Keulen siempre tuvo talento para la pintura, desde muy pequeña. Cuando mis abuelos la obligaron a casarse con mi padre, el joven teniente Johann Müller, estuvo a punto de renunciar a su sueño. Pero él no lo consintió y animó a mi madre a que siguiera pintando, aunque debido a los tiempos que corrían era mejor usar otro nombre para firmar sus obras. Eligió el pseudónimo de Johann van Keulen (el nombre de su marido y su propio apellido). Mi padre se dedicó a ir difundiendo poco a poco los rumores del joven pintor del momento debido a su influencia en la clase media alta de la sociedad alemana. Pasaron los años y primero nació yo, Alexander y un par de años más tarde llegó mi hermana Sophia. Para cuando estalló la 2GM, la leyenda del gran pintor Johann van Keulen recorría gran parte de Europa, y su secreto sólo era conocido por sus familiares más cercanos. Mi padre se convirtió en uno de los más implacables militares al frente del nazismo y para el año 1943, al contemplar las atrocidades que estaba cometiendo su marido a todo el pueblo judío mi madre no quería que sus hijos vivieran en esa situación. Consiguió a través de una amiga sacarnos de Alemania, no sin antes entregarnos algunos de sus más famosos retratos junto con recuerdos de su infancia, ya que probablemente no nos volvería a ver en muchos años. Sophia y yo llegamos meses más tarde a Boston en un barco como polizontes junto a otros tantos niños.

Durante el duro trayecto hasta Boston, Sophia enfermó y a las pocas semanas de desembarcar falleció. Me encontraba solo en un país desconocido. Tenía 12 años por aquel entonces. Durante unos años malviví en centros de acogida, con sólo un par de prendas y mi pequeña maleta con recuerdos de mi vida pasada. Ya no era Alexander Müller, me convertí en Alexander Miller. Para mantener mi secreto, me deshice de casi todos los recuerdos de mi vida pasada, incluso del retrato que me pintó mi madre. Vendí el retrato a un viejo anticuario de Boston. Sólo conservé la única fotografía que tenía junto a mi padre con atuendo militar, mi madre y mi hermana.

Un día, una familia de clase media de New Haven contactó con el centro de acogida en busca de un chico al que adoptar. Se encandilaron de mí en el momento y a partir de ahí mi vida pegó un vuelco. Pedí que mantuvieran mi apellido en honor a mi familia real

y ellos accedieron al ver que era el hijo que nunca habían podido tener. Comencé a tener ilusiones y sueños de nuevo, aunque nunca dejaba de pensar en mi familia real. El amor por el arte que me inspiró mi madre biológica me hizo convertirme con los años en Historiador del Arte, y eso fue lo que llamó la atención de Lucius Thompkins.

La sorpresa llegó cuando, al entrar en el taller del profesor, el día que me había reclutado como su segundo colaborador de su próximo proyecto, ahí estaba colgado el cuadro que había olvidado años atrás. Ahora yo era un joven de 23 años y había cambiado mucho físicamente, por lo que al principio no me preocupé demasiado. Habían pasado tantos años que ya casi había olvidado todo eso, incluso también la foto de mi verdadera familia que aún guardaba entre mis libros de Historia del Arte.

Pasaron los meses y me olvidé de ese golpe de la memoria, trabajando junto al profesor y mis compañeros hasta que el pasado martes Lucius me dijo cuando se fueron mis compañeros a comer que volviera esa misma tarde a su despacho alrededor de las 16:15 h.

Pensaba que por fin me iba a nombrar el nuevo coordinador del grupo en vez de a Tim, pero cuando entré en el despacho, ví que el cuadro de mi retrato ya no estaba colgado.

Lucius me miró seriamente y me dijo:

Esta mañana, antes de que llegárais, estaba consultando unos libros de apuntes en la sala de estudio y sin querer se cayeron de la caja algunos de tus libros Alex, y entre ellos estaba una foto con la siguiente dedicatoria.

"Mi querida familia, mi esposa y pintora favorita Anke van Keulen, y mis queridos hijos Alexander y Sophia. Alemania vencerá. Juntos venceremos. Hail Hitler" General Johann Müller - Marzo de 1943.

- Tengo la foto guardada. Ya sé quién eres y de dónde vienes. Me has mentido y no lo voy a consentir. He puesto el cuadro a salvo. Durante todos los años que viví en Williamsburg (barrio judío de Nueva York) vi de cerca a través de mis familiares y amigos todo el daño que hicisteis a la comunidad judía, y ahora no puedo permitir trabajar mano a mano con uno de vosotros. Mañana vas a presentar tu carta de renuncia y dejarás la universidad.

Me negué de inmediato. Ahora estaba en un gran momento de mi vida y él no era nadie para culparme por los actos de mi padre. Tenía prestigio y amigos elitistas no quería otra vez volver a la cruda vida de las calles y anonimato. Discutimos y le golpeé con un busto de Pericles que tenía en su escritorio cayendo muerto en el acto. Me asusté. ¿Dónde estaría el cuadro? ¿Y la fotografía? Me fijé en el escritorio del profesor donde había una carta de agradecimiento al anticuario de la ciudad y supuse que se lo había confiado a él.

"Gracias por el favor, confío en que tú lo guardes a buen recaudo. Cuando los ánimos se calmen, iré a por él."

No tuve tiempo de registrar el despacho porque oí al guardia de seguridad llamando desde fuera del despacho al profesor Thompkins, me asusté y salí por la otra puerta del taller cogiendo el busto de arma improvisada y metiéndolo en mi mochila. Algo más tarde me deshice de él, después de limpiar las huellas y la sangre lo mejor que pude, en el callejón junto a la tienda del anticuario pensando que cualquier idiota se lo llevaría

nada más verlo. Fuí a ver al anticuario y aunque estaba la tienda cerrada, insistí fingiendo que era un recado importante de Lucius, ya había estado alguna vez con él para hablar de cosas de arte y al verme me reconoció. Una vez dentro le insistí en el que me diera el cuadro y la fotografía pero él no paraba de decir que no sabía nada. Le amenacé y él se rió de mí, me apartó y me dijo que iba a llamar a la policía. En ese momento me asusté e improvisé cogiendo un cuchillo del mostrador y se lo clavé por la espalda mientras descolgaba el teléfono. Limpié las huellas del cuchillo y le cogí la llave de la trastienda, puse el cartel de CERRADO en la entrada y me marché cerrando con llave tras de mí.

Al día siguiente Tim ordenó que recogiéramos toda la investigación y ya no tuve mucha oportunidad de buscar dónde estaba el cuadro y mi fotografía, porque en ese momento llegaron ustedes. Supe de inmediato que no eran como los incompetentes de la policía, aunque reconozco que fue de mucha ayuda que ese ratero que siempre anda husmeando por aquí se pasara por el campus aquella tarde, todo hubiera quedado como un intento de robo hasta que lograra deshacerme del cuadro y de la foto pero os adelantasteis. Si me hubiera librado de ellos cuando llegué a este país, nada de esto hubiera pasado. Pero no pude, era lo único que quedaba de mi familia original y mi asquerosa vanidad me impidió deshacerme de ello, pensando que ya era algo del pasado y que nunca más volvería a atormentarme”.

En la mochila de Alex está la llave que falta de la tienda de Sheldon.

Los investigadores pueden hacer las siguientes acciones:

- Entregar a Alex a la policía para exculpar a Stan Smith. De ser así, lo conseguirán como aliado para futuras aventuras.
- Pueden ir a hablar con la hija de Lucius y con su exnovio para contarles el cambio de planes de Lucius respecto a su boda.
- Además, los jugadores pueden hablar también con Stanford Lafayette para contarle que en realidad Lucius estaba arrepentido del daño que le había causado y por eso trató de conseguirle otro trabajo, pidiendo un favor al rector de la universidad.