

SUPLEMENTO MISTERIOS Y CRÍMENES

CRIMEN

No hay leyes en Apocalypse World. "Crimen" significa algo más que romper las leyes (¡Amén a eso! Pregúntale a Dashiell Hammet, Elmore Leonard, Walter Mosley... a ellos les preocupaba tanto como a nosotros que se rompan las leyes).

Un crimen es cuando alguien le hace algo malo a alguien que no se lo merece y se va sin recibir castigo.

La mayoría de los crímenes tan solo son crímenes. Dremmer le rompe la cabeza a Lit y se sale con la suya porque no le importa a nadie que sea tan chungo como Dremmer. Shigusa obliga a la gente a darles su calderilla y sus cosas, y se sale con la suya porque controla los suministros médicos. Barnum arregla sus problemas asesinando los síntomas, y se sale con la suya porque es el puto jefazo y sus matones te pueden joder bien.

Como MC, los crímenes de este tipo no te piden una atención especial al preparar la partida. Tan solo son una parte natural de cómo los peligros interactúan con otros peligros, y los personajes con otros personajes. Apostaría a que tu partida está llena de matones rompe cabezas, corruptos extorsionistas y otros individuos que aplastan todo aquello que se cruce en su camino sin considerar si la situación es o no es justa.

Aunque algunos crímenes son misterios.

MISTERIOS Y PISTAS

Un suplemento para Apocalypse World, @2k+11 por D. Vincent Baker. Acompaña al libreto de edición limitada de la Marmota. Jugador de la Marmota, tu MC necesitará acceso a esto. Imprímelo y pásaselo.

MC, este texto no sustituye ninguno de tus planes, principios o movimientos.

MISTERIOS

Un misterio es un crimen, y los culpables se están saliendo con la suya porque los hechos no están claros.

Alguien golpea la cabeza de Toyota, ¡de Toyota, de entre toda la gente posible! ¿Quién? Alguien está robando suministros médicos de la enfermería y ahora la gente con la costra negra están muriendo. ¿Quién? Alguien ha asesinado a la nueva amante de Barnum y la ha dejado en su cama. Ostias, y esta vez no ha sido Barnum. ¿Quién?

Un misterio es una nueva clase de peligro.

UN MISTERIO

QUIÉN: *Mox.*

QUÉ HIZO: *Se coló y robó en las tiendas de comida.*

A QUIÉN: *A la familia Lamprey.*

DÓNDE: *Bajo su chabola.*

POR QUÉ: *Para venderla y restituir las drogas que ha estado robando de la enfermería.*

ESCENA: *Se quedó vigilando hasta que la familia Lamprey salió a comer. Entonces forzó la puerta, volcó las camas y encontró la trampa.*

CÓMPICES Y TESTIGOS: *Le vendió la comida a Towerhatch, en las Madrigueras. Smill, un chaval que vive cerca, le vio colarse.*

- su bolsa de lona.

Para crear un misterio:

1. Elige **quién** hizo **qué**, **a quién**, **dónde** y **por qué**.
2. Imagina la escena cuidadosamente, y anota cualquier detalle que pueda ayudarte a recordarlo.
3. Anota otras personas presentes o implicadas, ya sea como cómplices o testigos.

1. Elígelos de forma que los hechos sean razonablemente oscuros. El asesinato es interesante porque no deja una víctima viva. El robo también está bien, siempre que la víctima no pueda identificar al ladrón; si puede hacerlo no es un misterio, solo un crimen. Pasa igual con las palizas, la violación, la extorsión y otros tipos de brutalidad directa.

Por la misma razón, también es importante que el motivo del crimen no sea obvio. Si todo el mundo sabe que Crine tenía buenas razones para aplastarle la cabeza a Toyota, y si además fue él quien lo hizo, entonces no hay mucho misterio. Recuerda también que, para que sea un crimen, la víctima no debe

merecérselo. Si alguien le aplasta la cabeza a *Dremmer*, entonces no es un crimen. Se lo estaba buscando, y ya iba siendo hora.

Para finalizar, elige cómplices y testigos que no vayan a cantárselo todo al primero que les escuche. *Implícalos*: dales razones prácticas por las que quedarse calladitos. Esto es algo que se da por supuesto en los cómplices, pero en el caso de los testigos puede ser por diferentes razones: miedo, duda, autocomplacencia o algo de culpa.

2. Imagina el crimen de forma detallada. Invierte algo de tiempo en esto. Describe el escenario: los muros, la puerta, las ventanas y el mobiliario, el área alrededor del edificio, los coches y camiones plagados de clavos. Describe la luz: ¿es fuerte o débil, directa o clara, sombría y oscura, azul con un aura difusa? Describe la cara de la gente, sus expresiones. Imagina qué se dijeron entre ellos y cómo se aceleran o frenan sus pulsaciones. Si es un asesinato ten claros tanto el arma como el momento del crimen.

Esta escena es la base para las pistas que les darás más adelante. No tienes que imaginarte cada detalle, pero intenta tener los suficientes como para improvisar más cuando lo necesites.

Tómate un minuto en imaginarte cómo está la escena del crimen ahora y como estará cuando alguien la encuentre.

Y finalmente:

3. Haz una lista de nombres con todos los cómplices, testigos y supervivientes, con tantas notas para ti como creas que puedas necesitar.

PISTAS

Una pista es simplemente un detalle que ilumina las partes oscuras de un misterio. Aquí tienes las cuatro pistas principales:

[Personaje] estaba en la escena en el momento del crimen.

[Personaje] era capaz de cometer el crimen.

[Personaje] tenía una razón para cometer el crimen.

[Personaje] está mintiendo sobre algo importante.

Si te encuentras con una pista perfecta que no encaja aquí no te cortes, úsala.

Deberías tener suficiente con entre 3 y 6 pistas para resolver un misterio.

Smill dice que vio a Mox forzar la puerta de los Lamprey; las drogas que hay en la enfermería no están bien, y solo Mox tenía acceso a ellas; su bolsa de lona se manchó de la cosa esa podrida que hay bajo la chabola de los Lamprey; quizá averigüen algo en Towerhatch, quizá alguien encuentre la palanca con la que Mox forzó la puerta. 5 pistas, prepáralas y...

CASO CERRADO

UN MISTERIO

QUIÉN:

QUÉ HIZO:

A QUIÉN:

DÓNDE:

POR QUÉ:

ESCENA:

CÓMPICES Y TESTIGOS:

UN MISTERIO

QUIÉN:

QUÉ HIZO:

A QUIÉN:

DÓNDE:

POR QUÉ:

ESCENA:

CÓMPICES Y TESTIGOS: