



EL TERCER HOMBRE

LA LLAMADA DE CTHULHU

Si os ofrecíamos un dossier inspirado por el cine negro, no podíamos dejaros sin un módulo basado, aunque lejanamente, en algún título de este género. Este escenario es para 1 ó 3 personajes de cualquier juego ambientado en la época de entreguerras. Se recomienda intercalarlo en una campaña en la que los personajes deban permanecer un cierto tiempo en París o, con las debidas modificaciones, cualquier ciudad importante de Europa (salvo Islas Británicas)

POR JORDI CABAU



Introducción

París, principios de siglo... El PJ ha llegado a la ciudad en viaje de negocios. Es la primera vez que viaja a París y no conoce a nadie en la ciudad. Ello, sumado a su desconocimiento del idioma local, hace que sus posibilidades de disfrutar de las distracciones que pueda ofrecerle la ciudad sean casi nulas. Por suerte para el PJ, un buen amigo suyo al que llamaremos Holly Martin (aunque el árbitro puede sustituirlo por cualquier otra amistad que tenga el personaje), le ha proporcionado el teléfono de un conocido que reside en París, de nombre Harry Lime. En su día Holly habló al PJ acerca de dicha persona. Sabiendo que el personaje va a viajar a la ciudad en cuestión, Holly le ruega que salude a Harry Lime de su parte, comentándole de pasada que éste puede servirle de ayuda en caso de apuro. Hace tiempo, hallándose en París, Holly asistió a una fiesta organizada por el conde Henry de La Vaulx, vicepresidente del Aero Club de Francia. Durante la velada alguien le presentó a Harry Lime y enseguida se hicieron amigos. Durante la breve estancia de Holly en París, Harry se reveló como un perfecto anfitrión, demostrando un gran conocimiento de los modos y costumbres locales. Acerca de Harry, el amigo del PJ sólo sabe que procede de la pequeña burguesía británica y que obtiene sus ingresos de la fábrica que heredó de su padre (esto último es falso). Una vez en París, y tras poner en orden las gestiones que le han llevado hasta allí, el PJ se encuentra con un largo y tedioso fin de semana por delante, por lo que decide telefonar al amigo de Holly para darle recuerdos de éste e invitarle a una copa a cambio de sus servicios como cicerone. El PJ llama desde su hotel al número de teléfono que le ha proporcionado su amigo. Tras algunos timbrazos, alguien descolga el aparato... y una seductora y joven voz femenina responde con el tradicional *Allô?* (¿Dígame?). Tras unos breves instantes de confusión el PJ descubrirá que se encuentra hablando con Vera, la hermana de Harry Lime. Ésta le informará de que, lamentablemente, su hermano estará fuera de París algunos días. Éste le ha prestado su apartamento y ella se encuentra en la ciudad de paso. Nada más natural que el personaje intente convencer a Vera Lime para que ocupe el lugar de su hermano y ayude a un pobre extranjero perdido en la ciudad. Ello no

le costará mucho: por teléfono Vera parece una joven agradable y simpática y, según confesará al PJ, no había hecho planes para ese fin de semana.

Vera y el PJ quedarán para tomar una copa esa misma tarde en *Le Lapin Agile*, un café situado cerca de Montmartre y anteriormente visitado por artistas como Picasso, Utrillo o André Gil. La velada transcurrirá agradablemente, y esa noche el PJ regresará a su hotel con el convencimiento de que ha impresionado a la joven... pues ésta le ha invitado a una cena íntima en su apartamento la noche siguiente.

Al día siguiente, el PJ será llevado al lugar de la cita por un taxista armenio (el cual intentará estafarlo vilmente en el importe de la carrera). El apartamento de Harry Lime se encuentra en uno de esos enormes edificios de estilo clásico y enorme entrada, escalera de mármol y ascensor por el hueco de la misma, que tanto abundan en París. El personaje será abordado por la típica portera (en todos los sentidos de la palabra) quién le preguntará dónde se dirige. Aclarado éste punto le dejará pasar sin más trámites. Asimismo, y mientras el PJ se dirija al apartamento, deberá esquivar a un niño que está jugando en la escalera del edificio, sin duda el hijo de la portera.

Poco después el PJ se encontrará ante la puerta del apartamento en cuestión... para descubrir, al empuñar el llamador de latón, que ésta no se halla cerrada del todo. El personaje llamará en voz alta sin recibir ninguna respuesta. Bueno, no exactamente: al otro lado de la puerta una radio emite una suave e incitadora melodía y se ve luz por debajo de la puerta. Ilusionado, el PJ empujará suavemente la puerta... para descubrir horrorizado un cuerpo tendido en medio del salón. Casi inmediatamente, recibirá un fuerte golpe en la nuca y caerá inconsciente. Empieza la pesadilla...

Harry Lime y el IRA

Harry Lime trabaja para el IRA en la compra de armas y el envío de éstas a Irlanda. Harry no es un miembro formal de dicha organización, sino que actúa de intermediario entre ésta y el mercado negro de armas. Una de sus funciones es la de asegurarse de que el material adquirido llegue a su destino por vías que no puedan ser interceptadas por las autoridades británicas. Las autoridades francesas no sospechan nada de él



y, hasta muy poco antes de la llegada del PJ a París, tampoco lo hacían las autoridades británicas. La avidez y falta de escrúpulos de Harry son lo que motivó su reclutamiento por el IRA; además, los irlandeses saben que las autoridades británicas y francesas no sospecharían nunca de alguien como Lime.

Como puede suponerse, las mismas cualidades que le han vinculado al IRA son las que han impulsado a Harry a idear un plan para desaparecer sin levantar sospechas con una importante cantidad de dinero perteneciente a la organización irlandesa.

El plan...

Poco antes que el personaje llegara a la ciudad, el IRA encargó a Harry llevar a cabo un importante pedido en el mercado negro de armas. Poco después Harry informaba a los irlandeses

de que estaba a punto de cerrar la operación de compra, lo cual era falso. Una vez con el dinero, Harry ponía en marcha su plan. Harry empezó por amenazar a René Artois, compañero ocasional de juergas y funcionario del Instituto Médico Legal, con desvelar un oscuro vicio (a decidir por el árbitro) de éste si no le proporcionaba un cadáver. Poco después Harry escondía el cuerpo en las cloacas, cerca de su casa.

Lo siguiente que hizo Harry fue "traicionarse" a los servicios secretos británicos. La reacción de éstos no se hizo esperar: una noche Harry advirtió que le seguían discretamente. Empezaba la segunda y más peligrosa fase del plan de Harry: simular su propia muerte. Lo primero que hizo Harry fue huir... de forma que lo advirtieran los agentes británicos. Durante la huida, Harry atrajo a estos a las cloacas de la ciudad, provocando un tiroteo con ellos. Poco después, Harry escapaba de los británicos dejando a estos convencidos de que le habían malherido.

Como puede suponerse, Harry atrajo a los ingleses al lugar donde tenía oculto el cadáver. Colocó a éste su abrigo y disparó sobre el mismo durante el tiroteo, arrojándolo a las oscuras aguas en la creencia de que al día siguiente aparecería flotando sobre el Sena. Los evidentes impactos de bala harían que la autopsia fuese

superficial, las ratas se encargarían de hacer imposible una identificación certera y las autoridades francesas le declararían muerto, cosa que le quitaría de encima y para siempre a los ingleses y a los irlandeses.

... falla

Pero, si algo puede ir mal, irá mal. Efectivamente, el destino ha querido que el cadáver se pierda en los recovecos del sistema de alcantarillado parisense, tardando en aparecer más de lo previsto por Harry y obligándole a permanecer oculto hasta que ello no suceda. Mientras, su repentina desaparición motivará que los agentes británicos decidan vigilar su apartamento.

Poco después, y ante la falta de noticias de Harry, el IRA envía a París a un par de agentes (Banshee O'Danann y Liam Devlin) con la misión de averiguar el porqué del retraso en el envío del cargamento de armas. Una vez en París O'Danann adopta la personalidad de Vera Lime, hermana de Harry, alojándose en el apartamento de éste. Mientras, por su lado, Devlin investiga la desaparición de Lime.

La repentina aparición de la hermana de Lime no pasa desapercibida para los agentes británi-

VERA LIME (BANSHEE O'DANANN)

(Dublín 1923-)

FUE 11, CON 12, TAM 11, INT 15, POD 12, DES 13, APA 16, EDU 15.

COR 60 %, Puntos de Golpe 12.

Habilidades: Charlatanería 70%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Hablar Francés 40%, Leer-Esc. Francés 35%, Psicología 65%.

Procedente de la pequeña burguesía irlandesa, su educación en Inglaterra ha borrado casi completamente su acento irlandés. Su firme creencia en la independencia de Irlanda sólo es comparable a su odio por las autoridades británicas. Sus profundas convicciones son compatibles con un carácter abierto y amable. Nunca ha utilizado un arma ni ha ejercido violencia sobre nadie.

LIAM DEVLIN

(Londonderry 1903-)

FUE 13, CON 12, TAM 12, INT 14, POD 14, DES 14, APA 12, EDU 17.

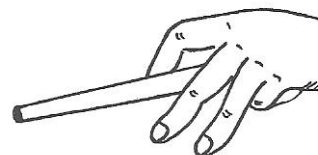
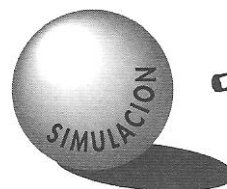
COR 70 %, Puntos de Golpe 12. Bon. daño +1d4.

Habilidades: Cond. Automóvil 50%, Charlatanería 45%, Descubrir 55%, Discreción 75%, Escuchar 55%, Esquivar 55%, Hablar Francés 15%, Ocultarse 65%, Psicología 50%, Saltar 60%, Tregar 60%, Puñetazo 65%, Presa 40%, Arma corta 60%. (Revólver 32 mm., 1d8).

Este agradable y carismático irlandés lamentablemente pertenece a esa clase de idealistas que creen que el fin justifica los medios. Su entrada en el IRA vino motivada por la muerte de su hermano mayor (en circunstancias no aclaradas) mientras era interrogado por el ejército británico de ocupación.



Billares SOLER
JOCS I COSES
CASA FUNDADA EN 1904



ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y ROL, PUZZLES, WAR GAMES, TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ...

Gran Via Corts Catalanes, 519 – Tel. 454 67 50 – Fax 453 15 69 – 08015 Barcelona



cos. Estos, en vista de su anterior fracaso, deciden informar a Londres antes de intervenir... y es en este momento cuando el PJ hace su aparición en esta historia.

Primera cita

Vera, evidentemente, sospechará del PJ e intentará concertar una cita para intentar averiguar discretamente cuál es su relación con Harry. Los agentes británicos, a su vez, se limitarán a seguir discretamente a la pareja y pedir información a Londres acerca del personaje.

La velada transcurrirá agradablemente, y esa noche el PJ regresará muy tarde a su hotel. Vera se encargará de que así sea. Nada más entrar en su habitación, un PJ observador podrá advertir que alguien la ha registrado con mucho cuidado. El registro ha sido efectuado por Liam Devlin: Vera le ha telefoneado durante la cita diciéndole donde se hospedaba el PJ (mientras iba "a empolvarse la nariz un momento").

El no encontrar nada sospechoso hará que los irlandeses desconfíen del PJ. Es evidente que si Devlin encuentra algo raro en la habitación del PJ (armas, documentos falsos, etc.), entonces tendrán motivos reales para sospechar de él. Es muy probable que si el árbitro ha intercalado éste escenario en una campaña el jugador relacione el registro de que ha sido objeto su habita-

ción con el argumento de ésta. Precisamente ése es el objetivo de este escenario: añadir una pequeña subtrama a la campaña que en ese momento se esté arbitrando.

Vera hará lo posible para volver a quedar de nuevo con el personaje, ofreciéndose a enseñarle la ciudad mientras deja la puerta entreabierta para que el PJ inicie una relación sentimental con ella. Los auténticos motivos de la joven no son otros que obtener el máximo posible de información acerca del personaje, aunque un árbitro romántico podría incluir aquí un verdadero interés de la joven por la persona del PJ (... siempre nos quedará París...).

Reencuentro

La siguiente vez que se citen Vera y el personaje los sucesos se precipitarán. En primer lugar, los agentes británicos serán informados por Londres de que la joven que hay en París no es la auténtica hermana de Harry Lime, pues se ha comprobado que ésta se halla en Inglaterra. Londres ordenará que la falsa Vera sea estrechamente vigilada, pues es probable que pertenezca al IRA, y que sea detenida nada más pisar suelo británico.

La misma noche en que tengan lugar los sucesos descritos a continuación, y aprovechando la ausencia del PJ, alguien volverá a registrar

minuciosamente su habitación del hotel. Ésta vez habrán sido los ingleses, quienes enseguida averiguarán que el PJ no tiene ninguna relación con Harry Lime, por lo que se limitarán a observarle de lejos.

Poco antes de la llegada del PJ al apartamento, Harry saldrá de su escondite obligado por su único vicio: la cocaína. Harry no preveyó que debería permanecer oculto tanto tiempo, y se le ha terminado la droga que tenía consigo. En un intento de acercarse al camello que se la procura, Harry huye creyendo que éste está vigilado, por lo que toma la decisión de regresar a su apartamento, tomando las máximas precauciones, para recoger la cocaína que dejó allí, pensando que no la iba a necesitar.

Los ingleses primero, y Vera después, han registrado infructuosamente el apartamento en busca de pistas sobre el paradero de Harry. Por suerte para éste, y debido a que el consumo de droga no era muy común en ésta época, no han identificado la lata de polvo matarratas que hay en el apartamento como lo que realmente es: cocaína.

Harry entrará en el edificio burlando la vigilancia de los ingleses y usará su llave para penetrar en el apartamento, descubriendo que éste está ocupado por Vera. Harry sorprenderá a la joven, rompiéndole el cuello involuntariamente en el subsiguiente forcejeo. Su nerviosismo por lo que acaba de hacer no desapare-





cerá al registrar el apartamento y averiguar que la muchacha que acaba de asesinar se supone que es su hermana. Todavía desconcertado, recuperará lo que ha venido a buscar y se dispondrá a marcharse... cuando oirá que alguien se acerca: es el PJ.

La arquitectura del edificio proporciona un buen escondrijo cerca de la puerta del apartamento, y eso es exactamente lo que hará Harry, esconderse. Instantes después el PJ llamará a la puerta, descubriendo que no está cerrada (con las prisas Harry no ha podido hacerlo). Al entrar el personaje lo primero que verá será el cuerpo tendido de Vera... momento que aprovechará Harry para salir rápidamente de su escondite e intentar dejarlo inconsciente de un golpe. Arrastrará el cuerpo hasta el interior del apartamento y cacheará al desconocido en busca de alguna pista. Lo identificará y le robará cualquier arma o documento que éste llevase por si puede serle útil en el futuro. Harry se alejará de allí sin ser visto por nadie. Esta vez cerrará con llave la puerta tras él. Una vez en la calle tendrá una idea: implicará al desconocido en la muerte de Vera, telefoneando a la gendarmería desde una cabina. Hecho esto se ocultará durante algunos días, en espera de que todo se calme antes de salir del país.

La pesadilla

Poco después, el PJ será despertado por el ruido de los golpes que una pareja de gendarmes propinan a la puerta del apartamento. Si sabe algo de francés oír cómo éstos le piden a la porte-

ra que abra la puerta con su llave maestra. Indocumentado, descubierto junto al cadáver de una joven que pronto se descubrirá que no es quien el PJ dice que es, con una lata de matarratas volcada en algún lugar del apartamento con restos de cocaína dentro, con el cadáver de "Harry Lime" apareciendo flotando en el Sena a la mañana siguiente... el personaje está en un buen lío.

Por otro lado el PJ no se encuentra solo: la policía francesa, Liam Devlin y los servicios secretos británicos comparten sus deseos de conocer lo sucedido pero, a diferencia de ellos, el personaje tiene necesidad de descubrir la verdad si no quiere tener problemas con la justicia gala.

La investigación oficial

El caso será encargado al inspector Leonce Caponi, un individuo gris y con aspecto de funcionario cuyos éxitos se basan en su persistencia y sus contactos con los bajos fondos parisinos. Este caso supera las capacidades de Caponi, y éste lo sabe. Debido a ello actuará con cautela y simulará saber más de lo que dice, para desesperación del PJ. Con el tiempo, y si el PJ no arroja una nueva luz sobre el caso, las pesquisas de Caponi darán como resultado que Harry Lime y la joven, presuntos colaboradores del IRA, murieron en un enfrentamiento con agentes del servicio secreto británico. Las autoridades francesas protestarán (discretamente) ante el gobierno británico y cerrarán el caso, sugiriendo al PJ que abandone Francia a la mayor brevedad posible, pues es considerado

"persona non grata". La versión oficial francesa relacionará ambas muertes con el tráfico de drogas y la mafia marselesesa.

El IRA

Al principio las sospechas del Devlin recaerán sobre el PJ. Una noche, al volver el PJ a su hotel, y antes de que tenga tiempo de accionar el interruptor de la luz, el personaje notará como el cañón de un arma se posa suavemente en su nuca, mientras una voz fría dice en un inglés con acento irlandés "No encienda la luz. Voy a hacerle algunas preguntas. Si me dice la verdad y no hace ninguna tontería podrá contarle esto a sus nietos. En caso contrario me verá obligado a matarle ¿OK? Bien, empecemos..." Devlin pronto se dará cuenta de que el PJ nada tiene que ver con la muerte de Banshee, por lo que abandonará cautelosamente la habitación. Si el personaje no le saca de su error, el irlandés marchará de Francia a los pocos días, convencido de que el servicio secreto británico se halla tras la muerte de sus dos camaradas. Si el personaje se hace merecedor de su confianza, Devlin le facilitará el modo de ponerse en contacto con él (ver más adelante). El irlandés podría ser un valioso aliado en éste y futuros escenarios, aunque ello dependerá de como se desarrolle su primer encuentro con el PJ. El modo de contactar con Devlin consiste en poner un anuncio por palabras en la edición parisina del Times en el que aparezca el número de teléfono en el que se encuentra el PJ, para que el irlandés pueda llamarle. El texto del anuncio se deja a discreción del árbitro, aunque éste no debería moti-

Jocs de Rol
Games Workshop
Modelisme

WARGAMES
Cartes
Jocs d'Estratègia

LUDO - HOBBIES
c/. Sant Pere, 27
Telèfon 726 11 52
08201 SABADELL

Taller de Pintura
Partides de Rol o Cartes

Tornejos
WARHAMMER, WARHAMMER 40K i Blood Bowl
Figures de Plom



RENÉ ARTOIS

(Nouvion 1899-)

FUE 10, CON 10, TAM 12, INT 10, POD 9, DES 11, APA 9, EDU 15.

COR 45 %, Puntos de Golpe 11.

Habilidades: Hablar Inglés 20%, Psicología 15%.

Su físico, así como su personalidad, no son nada impresionantes. Sus únicos rasgos destacables son que trabaja en el Instituto Médico Legal y que tiene una perversión (a decidir por el árbitro) que ha sido sabiamente explotada por Harry para obtener de él lo que quiere.

AGENTES BRITÁNICOS

FUE 13, CON 12, TAM 12, INT 13, POD 13, DES 13, APA 11, EDU 16.

COR 65 %, Puntos de Golpe 12. Bon. daño +1D4.

Habilidades: Cond. Automóvil 55%, Charlatanería 55%, Descubrir 40%, Discreción 45%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Hablar Francés 20%, Leer-Esc. Francés 15%, Ocultarse 50%, Psicología 55%, Saltar 35%, Tregar 45%, Puñetazo 55%, Presa 35%, Arma corta 50% (Revolver 38 mm., 1D10).

Decididos y capaces, pero faltos de imaginación.

HENRY "HARRY" LIME

(Birmingham 1900-)

FUE 13, CON 14, TAM 13, INT 15, POD 13, DES 13, APA 14, EDU 19.

COR 65 %, Puntos de Golpe 14. Bon. daño +1D4.

Habilidades: Cond. Automóvil 40%, Charlatanería 65%, Descubrir 55%, Discreción 55%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Hablar Francés 35%, Leer-Esc. Francés 25%, Ocultarse 40%, Psicología 65%, Saltar 55%, Tregar 50%, Puñetazo 60%, Presa 35%, Arma corta 40%. (Revólver 22, 1D6).

De joven Harry recibió una esmerada educación, que no hizo más que acrecentar su carácter cínico y egoísta. Sus maneras y desenvoltura le han procurado un lugar entre la alta sociedad parisina. Contactó con el IRA a través de un antiguo compañero de estudios, de nacionalidad irlandesa. Es cierto que tiene una hermana, pero nunca se han llevado bien y no la ha visto desde que ésta contrajo matrimonio, hace ya algunos años.

var que el PJ reciba demasiadas llamadas de personas que han leído el anuncio y lo hayan tomado por verdadero. El árbitro debería tener en cuenta, a la hora de interpretar a Devlin, que éste apreciaba a Banshee, y arde en deseos de vengar su muerte.

Los británicos

Poco después de que el PJ haya recibido la visita del IRA, los agentes británicos serán informados por Londres de la presencia del irlandés en París, e intentarán llegar a un trato con el PJ. El modo como le abordarán será mucho menos agresivo que el de Devlin. Un par de caballeros muy correctamente vestidos le invitarán amablemente a subir a un auto estacionado cerca. Un tercer individuo se halla al volante. En el asiento trasero está el jefe del equipo encargado de atrapar a los irlandeses (usar las habilidades y características de Harry Lime). Este será franco con el PJ. Si les ayuda a atrapar a Devlin intercederán en su favor ante las autoridades francesas. Para los ingleses la muerte de Vera no encaja y cree que el PJ tuvo algo que ver en el asunto (¿crimen pasional?), pero finalmente acabará por creer que la joven fue víctima involuntaria de la relación que Harry Lime mantenía con el mundo de las drogas.

...¿y el PJ?

¿Qué puede hacer? Numerosos caminos se abren ante él.

– Puede acudir al funeral de Harry Lime e intentar hablar con los (pocos) conocidos de éste que asistirán a la ceremonia. A través de alguno de ellos que comparta la afición del "difunto" por la cocaína el PJ podrá averiguar donde encontrar al "Conde", el camello que le proporcionaba la droga a Harry. Si el PJ se fija podrá detectar los síntomas de una adicción prolongada a las drogas entre algunos de los asistentes al sepelio.

– Liam Devlin puede proporcionar más información al personaje acerca de las auténticas actividades de Harry Lime que la que éste puede darle a él. Ello proporcionará al PJ cierta ventaja sobre los ingleses y el comisario Caponi.

– El camello que le proporcionaba la cocaína a Harry es un noble ruso, arruinado por la revolución, conocido como el "Conde", y suele frecuentar todas las noches el mismo pequeño café de Monmartre, donde espera a sus clientes bebiendo absenta en un rincón mientras añora los tiempos felices de antes de la revolución. El "Conde" es un anciano delgado, vestido con un viejo y raído chaqué, que luce perilla y monóculo y se apoya en un bastón con puño de plata. Su delgado y huesudo rostro muestra, para quien las sepa ver, las señales de la adicción a la droga. Si el PJ le ofrece una suma aceptable, contará como vio a Harry Lime el otro día. Al parecer se disponía a cruzar la calle para entrar en el café cuando cambió súbitamente de opi-

nión. El camello no lee los periódicos por lo que ignora que Harry Lime haya muerto. No es de extrañar entonces que no se sorprendiera de ver a Harry. Por algo más de dinero el noble informará de que últimamente el "difunto" se relacionaba mucho con el mismo individuo (se trata de René Artois), aunque el camello ignora su nombre), proporcionando al PJ la dirección del lugar donde Artois consigue o lleva a cabo su perversión (ver siguiente punto).

– La dirección dada por el "Conde" se corresponde con el lugar donde René Artois obtiene satisfacción a su sórdida perversión. La obtención por parte del PJ del nombre y la dirección de René Artois puede ser todo lo complicada que desee el árbitro, aunque sería aconsejable no meter al personaje en una situación de la que no pueda salir.

– Durante su entrevista con los agentes británicos estos afirmarán haber sido ellos quienes acabaron con Harry pero, si el PJ les interroga en ese sentido, podrá averiguar que es perfectamente posible que Harry escapase con vida del tiroteo en las cloacas.

– Así mismo el calibre de las balas encontradas en el presunto cadáver de Harry Lime (información que el PJ puede obtener a través del inspector Caponi) no es el mismo que el de las pistolas usadas por los británicos. Esto puede averiguarlo el PJ durante su entrevista con los agentes británicos. Para ello puede fijarse discretamente en las fundas sobaqueras o preguntándose directamente (en cuyo caso levantará las sospechas de los agentes).

– Si el personaje decide visitar a René Artois y le presiona lo suficiente, éste se derrumbará, confesando todo lo que sabe. De este modo el PJ podrá averiguar que Harry se encuentra en una casita situada en las afueras de París, propiedad de la familia Artois. René le lleva comida y periódicos cada dos días.

Conclusión

El encuentro final con Harry Lime debería ser uno de los momentos álgidos del escenario. El personaje de Harry es demasiado interesante como para que el final de la aventura implique su muerte o encarcelamiento, siendo preferible que lograra huir para que el PJ se lo encontrara más adelante bajo otra identidad, lejos de allí y mezclado en algún asunto turbio. En cuanto al personaje, la aventura le habrá proporcionado contactos con el IRA, los servicios secretos británicos y la policía francesa... aunque depende de su actuación el que dichos contactos sean positivos o negativos.