

NOVELA NEGRA

•S•A•M•

Los
hombres
del
águila



Tercer Cercle

Indice

| | |
|---|----|
| INTRODUCCION PARA EL MASTER | 1 |
| Introducción para los jugadores | 4 |
| INFORMES | 5 |
| CRONOLOGIA DE LOS SUCECOS | 7 |
| Notas para el máster | 11 |
| EL LUGAR DE LOS HECHOS | 12 |
| El Club "Black Night" | 13 |
| LA RESIDENCIA DE DITTER VON KURT | 16 |
| EL DOMICILIO DE JOHN BURCHAM | 19 |
| INTERROGAR A UN DETENIDO (regla opcional) | 20 |
| RUMORES | 21 |
| Tabla de rumores | 22 |
| BIOGRAFIAS DE LOS PRINCIPALES PERSONAJES | 24 |
| REGLAS OPCIONALES | 31 |
| PRECIOS Y ECONOMIA EN LOS AÑOS 20 y 30 | 32 |

Agradezco a **Alberto Galeote** su intervención "in extremis" en el Salón del Cómic, al contactar con **ARTAL**, y a éste debo agradecerle los excelentes dibujos que realizó en solo dos días.

Gracias a los dos.

Redacción: Xavier Caselles

Mecanografía y montaje: Marina Ranchal.

Título: Los hombres del águila

© Xavier Caselles.

Ilustraciones: © Jordi Valbona "ARTAL"

Edita: Xavier Caselles i Magallón

C/ Valencia 186, 1º 3ª - 08011 Barcelona

Tel.: 253 62 56

1ª Edición: mayo de 1990

Depósito legal B. 23.555-1990

Distribuidor: Juegos sin fronteras, S.A.

C/ Mallorca 103 Ent. 2ª - 08029 Barcelona.

Tel.: (93) 254 07 41 - FAX (93) 451 38 60

Fotocomposición: Ràpid A.D. s.c.p.

C/ Valencia 186, 1º 3ª - 08011 Barcelona

Tel.: (93) 253 62 56

Imprime: JMG Arts Gràfiques.

C/ Berenguer Raudors, 14 - Teia.

Tel.: (93) 555 42 15

A mediados de 1929, Hitler logra un peso político apreciable en Alemania. Su elección como canciller es sólo cuestión de tiempo.

Durante el año 1930, Hitler inicia una operación un tanto arriesgada destinada a proporcionarle diversos beneficios. Así, se inicia una operación de espionaje industrial llevada a cabo por agentes del Partido Nacionalsocialista a favor de algunos industriales afines al movimiento fascista.

De esta forma el partido pretende por un lado proveer de tecnologías modernas en el campo del armamento a la industria alemana, por otro lado favorecer las empresas de sus partidarios y obtener de éstos un mayor apoyo, tanto social como económico; también se intenta consolidar una red de espionaje bajo el control del partido, para poder ser usada en su momento en sustitución de la red de espionaje del estado, no sujeta a las directrices del partido y, por tanto, potencialmente peligrosa para éste.

Accesoriamente, para instalar la red en los Estados Unidos, se pacta con las fuerzas del crimen organizado, básicamente con las dedicadas al tráfico de alcohol, ya que éstas disponen de métodos seguros para entrar y salir del país. Esta colaboración con tales organizaciones redunda en un nuevo beneficio para el partido, ya que a través de los embarques de material siderometalúrgico alemán a América, el Partido Nacionalsocialista alemán se convierte en uno de los grandes proveedores de alcohol de la Costa Este. Este comercio proporciona grandes ingresos al Partido Nacionalsocialista.

Es preciso hacer constar que esta red de espionaje fue absolutamente independiente en todo momento del Partido Nacionalsocialista de los Estados Unidos, que tuvo una cierta aceptación en algunos núcleos del este y del sur de los EEUU, hasta que fue prohibido y disuelto a raíz de la política expansionista del Tercer Reich, tras la invasión de Polonia.

Uno de los objetivos del Partido Nacionalsocialista en los Estados Unidos fue Robert Hutchings Goddard, investigador en el campo de la propulsión a chorro de la universidad de Princeton (para más detalles consultar cualquier enciclopedia). En 1931, un joven agente del partido, bajo el nombre falso de John Burcham, logra licenciarse en Ciencias Físicas en la universidad de Princeton. La brillantez de su expediente y su interés por un campo casi desconocido como el que cultivaba el Dr. Goddard, hacen posible que éste acepte dirigir su tesis doctoral, a la vez que es admitido en su equipo de colaboradores.

Desde este lugar privilegiado, John Burcham suministra durante 1931 y 1932 valiosísima información sobre aerodinámica, combustibles, fatiga de los materiales (desconocida en la época), etc. Las vías de entrada-salida de información de los Estados Unidos son las mismas que las que usan las bandas de traficantes de alcohol. Usualmente un miembro del partido, el «correo», embarca junto al cargamento de bebidas ilegales en algún puerto alemán. Los traficantes acuden a alta mar a recoger la mercancía, y entregan al correo los documentos que debe llevar de vuelta a Alemania. Tras deshacerse de la mercancía en alta mar, el buque prosigue su viaje hasta el puerto de los Estados Unidos en donde deba desembarcar su mercancía legal. El correo no abandona el mensaje ni el barco, permaneciendo de esta forma siempre en territorio alemán.

En caso de ser preciso introducir un agente en los Estados Unidos, se sigue el mismo procedimiento que con el alcohol. John Burcham fue introducido en América de esta forma durante el verano de 1930.

INTRODUCCION PARA EL MASTER

**Robert Hutchings
Goddard
(1882 - 1945)**

Físico norteamericano. Profesor en las universidades de Princeton i Clark. Destacó por ser el llamado padre del cohete. En 1914 inició sus estudios sobre la propulsión de los cohetes, que publicó en su libro «Cómo alcanzar las grandes alturas». En 1928 lanza con éxito su primer cohete de combustible líquido. Trabajó en diversos proyectos para el gobierno de los EEUU.

A efectos de juego, el Dr. Goddard estará encantado de recibir a los investigadores. El admiraba al joven físico asesinado, tanto por la brillantez y claridad de sus ideas como por su disposición para el trabajo. Robert Goddard colaborará en lo que sea preciso para aclarar este asunto, pero se negará sistemáticamente a creer que Burcham fuese un espía. Lamentablemente el profesor no tiene ninguna pista, dato o indicio que pueda ser revelador. No le han desaparecido documentos, ya que Burcham tenía acceso a todos ellos y podía leerlos y estudiarlos si le apetecía.

Pero los dos años de trabajo para el partido, lejos del fervor nazi, llevan al joven Burcham a reflexionar sobre su situación y sus expectativas de futuro. El podría haber sido un buen científico, tal y como está demostrando a diario en el laboratorio del Dr. Goddard. Pero ahora ha hipotecado su futuro en favor del Partido. Por otro lado, el American Way of Life comienza a atraerle. Poco a poco, John Burcham comienza a abrir los ojos y ve cómo el partido y los industriales alemanes se benefician materialmente de su trabajo, y adquiere conciencia de su papel como peón insignificante en este juego.

Con la inminente llegada de A. Einstein a la universidad de Princeton, la situación de Burcham se complica, ya que el partido le insinúa que estudie las posibilidades de crear una bomba basada en el poder

de la energía liberada por el átomo (por aquel tiempo no se había logrado una reacción termonuclear), y eventualmente, la posibilidad de colocar este explosivo en un misil dirigido a un blanco militar.

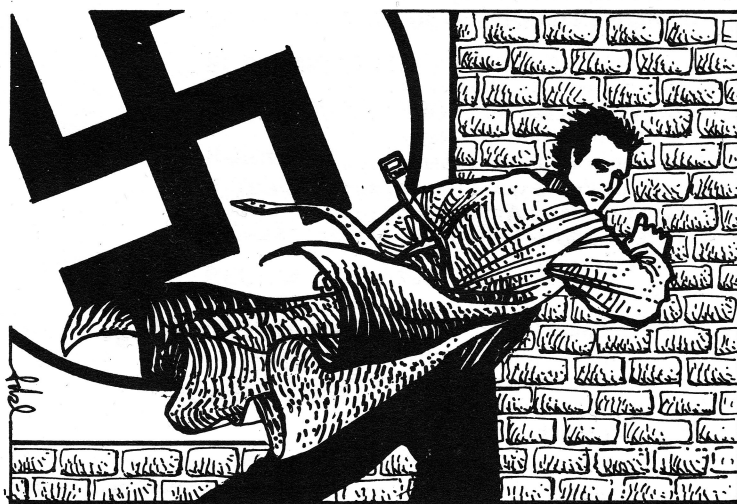
En febrero de 1933, Burcham ha realizado ya unos cálculos preliminares sobre el posible poder destructivo de una bomba basada en la transformación de masa en energía. Su resultado, si bien erróneo, ya que se basa en datos incompletos, le hace concluir que un artefacto del tamaño de un automóvil podría destruir completamente una zona de 200 km² y, lo que es peor, esparcir en dicha zona gran cantidad de material radiactivo (en 1933 el peligro generado por la exposición a la radioactividad era ya muy conocido). Esta conclusión le atemoriza de tal mane-

ra que decide intentar convencer a sus jefes de que una tal arma no debe ser jamás investigada.

A causa de su insistencia, von Kurt decide acceder a dicha entrevista. Para ello utiliza el local de Arnold Shwartz. La entrevista se realizará en el sótano de su club, el Black Night, de esta forma, si como el barón prevé, se ve obligado a eliminar a Burcham, nadie oíría el disparo.

La noche del día 13, John Burcham se dirige a la cita y una vez allí intenta explicar a von Kurt el poder destructivo de los procesos atómicos. Von Kurt, por su parte, le hace notar que no es casualidad que A. Einstein y Goddard vayan a trabajar en el mismo centro. Probablemente los EEUU están intentando construir un ingenio de estas características. Pese a estos argumentos, el joven Burcham se niega a colaborar en este plan, confiando en que el buen sentido de Einstein y sus colaboradores nieguen a las autoridades militares americanas este artefacto (como ya sabemos, la bomba atómica fue desarrollada años más tarde por un equipo de físicos e ingenieros dirigidos por Oppenheimer).

Ante esta negativa, el barón asesina a Burcham. Cuando está pensando qué hacer con el cadáver, es avisado por su amigo Arnold de la inminencia de una redada. No hay tiempo para deshacerse del cadáver. Von Kurt decide abandonar el cadáver en el callejón cercano, y



para evitar problemas a su amigo Shwarz, crea una serie de pistas evidentemente falsas que apuntan hacia el club, de esta forma, la policía al darse cuenta de la falsedad de las pistas deberá concluir que alguien está intentando culpar al club.

Hasta aquí todo parece salir a la perfección para los agentes germanos. Una redada en el club descubre el homicidio, y tal como estaba previsto la policía descubre pronto las pistas y su falsedad. De este modo, dirige sus investigaciones en otra dirección. Es en este momento cuando se inicia la investigación por parte de los PJs (Personajes Jugadores). Por un lado les llega la información que indica que el asesino es un aficionado que tuvo que improvisar sobre la marcha. Por otro, los informes de los laboratorios del FBI indican que puede tratarse de un profesional, probablemente extranjero. La contradicción entre un hecho y otro debe dar que pensar a los investigadores durante los primeros días de indagación.

Durante estos días los PJs deberían dedicarse a la recolección de información. Pueden lograrla de formas distintas: examinando el lugar de los hechos, registrando el Club Black Night, o buscando rumores que corren entre la gente del hampa sobre este caso. También pueden examinar el domicilio de Burcham en Princeton, entrevistarse con su casera, con el Dr. Goddard o sus colaboradores, etc.

El día 17 les llegará la información de que John Burcham era una identidad falsa, el verdadero John Burcham falleció de meningitis a la edad de 18 años en su pueblo natal de Ohio. Este hecho se ha descubierto en el momento de asentar en el registro de dicho pueblo el certificado de defunción del falso John Burcham, ya que el del verdadero ya estaba registrado.

El día 20, si los empleados del Black Night se hallan en libertad, se dirigirán en un camión a una pequeña cala, en donde se reunirán con otros conocidos matones del hampa. A un lado, sin mezclarse con ellos, permanece von Kurt. Al cabo de una hora, aproximadamente, unas luces en alta mar indican la presencia de un barco. Diez minutos más tarde tres lanchas motoras se acercan a la playa, todas ellas cargadas de cajas de madera que son rápidamente trasladadas a los camiones. Von Kurt se dirige hasta el que parece oficial al mando. Tras unas palabras le entrega un sobre voluminoso. Tras esto, un hombre joven desciende del bote y junto con von Kurt se dirige a un automóvil. En este preciso momento, de repente, la playa se llena de luz, gritos, disparos... la policía ha localizado el punto de desembarco, las lanchas huyen, los gángsters repelen el ataque y se dispersan. Von Kurt y su joven acompañante aprovechan la confusión para intentar huir en el automóvil.

El voluminoso sobre contiene el material facilitado por los espías germanos a su enlace en los dos últimos meses. Gran parte de este material se refiere a la investigación sobre temas como el helicóptero (aún no estaba desarrollado), los cohetes, el radar (no existió ningún modelo operativo hasta principios de la década de los 40), y otros materiales de esta índole.

El barco desde el que se ha desembarcado el alcohol, el «Berliner», llegará al puerto de New York al día siguiente por la mañana. Pero los investigadores no podrán demostrar su vinculación con el tráfico de bebidas alcohólicas, ni investigar en su interior, ya que se trata de un barco con pabellón alemán fletado por von T..., industrial del acero, miembro del Reichstag (parlamento alemán). Una investigación en el buque podría causar un incidente internacional que los altos mandos del FBI no están dispuestos a asumir. Cualquier intento

Albert Einstein (1879 - 1955)

Físico y matemático alemán. Estudió en la universidad de Zurich. Fue profesor en las universidades de Praga, Zurich y Berlín. En 1905 publica sus primeros descubrimientos sobre la relatividad, en los que se considera que a las tres dimensiones conocidas debe añadirse el tiempo, considerado como dimensión. Este planteamiento llegó a concluir la identidad de materia y energía. En 1916 publica la teoría general de la relatividad, en la que se demuestra la identidad entre inercia y gravitación y se estudian las relaciones entre estos dos conceptos y el espacio, el tiempo, la materia y la energía. Recibió los premios Nobel y Max Planck. En 1933 se trasladó a la universidad de Princeton, donde ejerció como profesor. En 1940 obtiene la nacionalidad norteamericana. En 1950 publica la teoría de la relatividad restringida, en la que se incluye entre otras cosas la interpretación de las fuerzas electromagnéticas en el marco de su teoría.

Por lo que se refiere a nuestra investigación, Einstein no tiene nada que ver con ella. Si bien existe la intención de espiarle en cuanto se instale en Princeton, este plan aún no se ha realizado. Si los investigadores desean entrevistarse con él, el máster puede optar por acceder a la entrevista, pero debe tener en cuenta dos cosas: Einstein ignora TODO sobre el asunto, aunque puede hacerles algunas sugerencias (conoce la situación en Alemania, su país). Einstein nunca se planteará la posibilidad de trabajar en la creación de una arma basada en la fisión nuclear.

de los investigadores por introducirse en el barco será probablemente descubierto por la tripulación (todos ellos miembros del Partido Nacionalsocialista) y los intrusos puestos en manos de las autoridades norteamericanas, que actuarán con contundencia contra los investigadores.

Si los investigadores no logran resolver el caso antes del día 27 el «Berliner» zarpará con toda tranquilidad a las 7h 30mn de la tarde. Pese a todo, si logran resolver el caso antes del día 30 y no han hecho todavía ninguna tentativa de abordar el «Berliner», el gobierno de los EEUU puede considerar la posibilidad de financiarles unas «vacaciones» a Lisboa, a bordo del «Seven Seas», que zarpa ese día a las 12h y tiene prevista su llegada a Lisboa dos días antes de que el «Berliner» realice una escala en dicho puerto. Esta es la última oportunidad de los agentes para intentar recuperar los documentos, ya que desde Lisboa el «Berliner» zarpa en dirección a Hamburgo, en viaje sin escalas. El «Berliner» es un yate y no admitirá pasaje bajo ninguna circunstancia. También tiene su tripulación al completo, y no contratará a nadie aun en el caso de que algún miembro de la tripulación no regresara al buque.

Los investigadores de este caso deben tener en cuenta algunos datos que es posible que ignoren a causa del desconocimiento del país y de la época en la que está ambientada esta aventura. Por ello es conveniente que algún tiempo antes de la partida (a ser posible uno o varios días) se les entregue una fotocopia de la siguiente introducción. Esto hará más sencilla la labor del máster y permitirá a los jugadores introducirse mejor en el ambiente.

INTRODUCCION PARA LOS JUGADORES

Corren los primeros días de mayo de 1933, la Prohibición, la «Ley Seca», está condenada. Los más optimistas apuestan por su pronta caída, los más pesimistas vaticinan que aún durará algún tiempo. Curiosamente, la Ley Seca sólo ha servido para enriquecer a los delincuentes, ya que las clases media y alta están dispuestas a pagar sumas de dinero realmente elevadas por el «placer de lo prohibido». Este dinero es usado con frecuencia para sobornar y comprar policías, funcionarios y políticos. Nunca ha existido un país tan corrupto como los Estados Unidos a inicios de la década de los 30. Los únicos organismos que, según parece, escapaban de esta corrupción generalizada eran los G-men (agentes del gobierno). Estos pertenecían a diversos organismos especializados (agencia contra la droga, FBI...).

El FBI desarrolló una actividad ejemplar sobre todo durante la segunda mitad de los años 20. Desarrolló la criminología científica (huellas digitales, balística, forense, laboratorios físicos, químicos, etc...). Muchos de los métodos utilizados por el FBI no fueron conocidos en Europa hasta finales de los años 30, y no se implantaron hasta pasada la segunda guerra mundial. Los investigadores deben tener presente esta superioridad técnica sobre los delincuentes. Pese a esto, deben tener también en cuenta que la base de la investigación continúa siendo el «soplón», el rumor, la vigilancia de los sospechosos y, la más difícil de las tareas, construir una historia coherente con los datos reunidos, desechando los rumores falsos y las pistas engañosas.

La economía de los EEUU se recupera de la crisis de una forma muy lenta y a costa de grandes esfuerzos. La mejora de la economía del país no se refleja en el bolsillo del americano medio. La desigualdad social aumenta, creando una clase baja que no dispone de los medios necesarios para subsistir. La población de las ciudades aumenta con los desahuciados de los campos, que han perdido sus tierras al no poder pagar las hipotecas de los bancos. La política de reactivación de H. Hoover va a ser substituida por la del recientemente elegido Roosevelt, que aun antes de ocupar la Casa Blanca ya ha sufrido un atentado contra su vida. Este caldo de cultivo es idóneo para la formación de bandas de delincuentes, que intentan sobrevivir de cualquier forma. Por el mismo motivo, el investigador puede encontrar, por pocos dólares, pobres, indigentes, parados, delincuentes, etc. dispuestos a vender información a precio módico.

Curiosamente, en los barrios bajos ha aparecido una nueva profesión, el informador. No es el clásico soplón, sujeto a las iras de los denunciados, y que venderá información cierta o falsa por unos pocos dólares (un par). El informador se considera a sí mismo un profesional con un código ético propio. Su información es siempre muy fiable, el informador dedica toda su «jornada laboral» a la obtención y verificación de la información obtenida. Esto se transforma en tarifas elevadas, usualmente cobrará dos o tres dólares tan sólo por comunicar que no dispone de información (el hecho de que uno o varios informadores no dispongan de noticias también significa algo). Si dispone de noticias, el precio variará según la cantidad de personas afectadas y de la importancia de estas, pero en general, oscilará entre los cinco y los veinticinco dólares. Esta actividad no se considera excesivamente peligrosa, ya que los informadores, si bien son odiados por todos, son considerados tanto por la policía como por los diversos delincuentes un mal necesario y extremadamente útil. Es por este motivo que, a no ser que se meta donde no debe, un informador puede considerar que su vida no corre un riesgo inmediato.

En este entorno, el 13 de mayo de 1933, J. Burcham, un joven científico de la universidad de Princeton, muere asesinado. Vosotros sois los encargados de descubrir qué se oculta tras este homicidio...

Los siguientes informes deben ser copiados o fotocopiados y entregados a los jugadores al iniciarse la partida, tras explicar la introducción.

(Arnold Mac Cutter ag. 345 de la Pol. Metr. de N.Y.)

A las 23.45 irrumpimos en el Black Night. Como era de esperar los clientes y empleados habían sido avisados. Nuestro cerco fue inútil ya que estos huyeron por una puerta posterior no señalada en los planos del edificio e invisible desde el exterior.

En un primer registro nos sorprendió encontrar en la parte posterior del local una gran cantidad de bebidas alcohólicas: en otros registros precedentes no habíamos logrado localizar el almacén de alcohol de este local. (...)

Hacia las 23.55 salí al exterior por la puerta lateral. Allí encontré tendido el cadáver. Inmediatamente llamé al sargento, que avisó al departamento de Homicidios.

INFORME DEL AGENTE A. Mc CUTTER

Nos avisaron del hecho sobre las 24h del 13 de mayo. Fuimos Jeoffrey Bruth y yo, Carl Brons.

Al primer vistazo la cosa era evidente:

- el cadáver estaba empapado en alcohol.
- la boca hedía a bourbon barato.
- en la pasta fangosa que la lluvia que cayó hasta las 23h 30mn había convertido la mugre del callejón se veían una marcas muy claras de que el cadáver había sido arrastrado allí desde el Black Night.
- Nadie oyó el disparo, luego éste se produjo en otro lugar, no muy lejano y probablemente cerrado.

Todo señalaba al club Black Night. Pese a esto procedimos a examinar el lugar. No se encontró casquillo del proyectil, ni el proyectil que había atravesado el cadáver. En el lugar marcado con una B en el croquis adjunto se encontraron cuatro colillas de tabaco que nos llamaron la atención, pues al estar secas pudimos concluir que se habían fumado después de la lluvia. Un examen más minucioso de las pistas nos indica que, al menos una, puede ser falsa. Al realizar un nuevo examen del lugar de los hechos, descubrimos unas huellas medio borradas que penetran en el callejón desde Black Court hasta la puerta lateral del Black Night y desde el lugar en donde fue hallado el cadáver de nuevo hasta Black Court. La profundidad de las marcas en el trayecto de ida nos hace suponer que el individuo en cuestión transportó sobre la espalda el cadáver de John Burcham para depositarlo en la puerta lateral del Black Night, desde allí lo arrastró hasta el punto en que fue hallado el cadáver (A en el croquis) y abandonando el cadáver regresó a Black Court.

Conclusiones:

Nos hallamos frente a un homicidio realizado por un individuo absolutamente inexperto en estos temas, que ha intentado desviar la atención de si mismo dirigiéndola hacia el Black Night. Visto el informe del forense podemos concluir que el resto de las pistas son falsas y que John Burcham jamás consumió alcohol en el Black Night, y que por tanto es muy improbable que jamás llegase a entrar en dicho establecimiento. Creemos acertado abandonar la investigación en torno al Black Night y centrarla en el ambiente social-laboral de la víctima.

INFORME DE LOS AGENTES J. BRUTH Y C. BRONS

INFORME DE BALISTICA

Tras un minucioso examen de los estragos causados en el cuerpo de John Paradine nos inclinamos por considerar las siguientes conclusiones como las más probables vistos los datos aportados.

El proyectil parece que puede tener alrededor de 1/5 de pulgada y una masa considerable, a juzgar por el desgarró de los tejidos de la víctima. Probablemente se trate de un proyectil de casi una pulgada de longitud fabricado con una aleación pesada.

Esto nos indica que el disparo ha sido efectuado por una arma de encargo, ~~probablemente~~ fabricada a medida, herramienta de un especialista

El pequeño calibre y la gran masa nos indican que puede tratarse de una arma corta de 35-40 cm de cañón pensada para efectuar disparos desde distancias medias - largas. El homicida debe tener para ello un pulso muy seguro y una puntería extraordinaria. Evidentemente nos hallamos ante un profesional.

INFORME DEL FORENSE

Nombre: JOHN BURCHAN
Sexo: VARON Edad: 33 Estado civil: SOLTERO
Nacido en NEWSVILLE (OHIO) el 3 de enero de 1900
Fallecido en NEW YORK el 13 de mayo a las 22.23 h.

Examen morfológico: Joven varón de una edad aparente de unos 30 años. Complexión ligeramente lobulada con mandíbula ligeramente prognata. Excelente atleta. No bebe. No fuma. Raza oca probablemente.

Examen epidemiológico:

NEGATIVO

Observaciones: Padece Linfocitosis de Buth*, bien controlada. No se han encontrado restos de alcohol en el aparato digestivo. Leves trazos de presencia de este elemento en la sangre.

* LINFOCITOSIS DE BUTH:

Enfermedad de origen congénito que se caracteriza por una degeneración progresiva de los Linfocitos B. Esta enfermedad no tiene la menor incidencia si se respeta una dieta estricta de azúcares, glucosas, almidón y alcohol.

Diagnóstico: Fallecimiento por hemorragia causada por la perforación del ventrículo izquierdo, probablemente por el impacto de un proyectil de pequeño calibre con una trayectoria antero-posterior ascendente que afecte además del corazón, el pulmón izquierdo. Con orificio de entrada en el alto vientre y salida a la altura del ombligo.

- 13-5 **DOMINGO.** La policía metropolitana de New York realiza una redada en el Club Black Night. Contra todo pronóstico logra detener a una gran cantidad de clientes y a los empleados. Se logra incluso intervenir un extenso surtido de bebidas alcohólicas de todos tipos. Nunca antes (se habían realizado diversas redadas en este club desde el año 1928 en que fue inaugurado) se había logrado hallar el menor rastro de bebidas alcohólicas en el local, pese a que en todas las ocasiones se encontraban en el local personas en evidente estado de ebriedad. Junto a la puerta lateral es hallado el cadáver de John Burcham, joven físico colaborador del Dr. Goddard, pionero en la investigación de la propulsión a chorro y responsable del primer cohete de combustible líquido ensayado pocos años antes. Si en cualquier momento los investigadores solicitan expresamente a sus jefes, a los responsables de la universidad o al propio Dr. Goddard saber en qué trabajaba en este momento, se les contestará con evasivas. Una tirada contra percepción (+2) permitirá a los investigadores entender que el Dr. Goddard trabaja en un proyecto secreto para el gobierno. Todas las pistas halladas parecen indicar que el homicidio fue cometido en el interior del Black Night. Los periódicos locales publicarán una breve nota comentando la redada y el homicidio, sin darle mayor importancia..



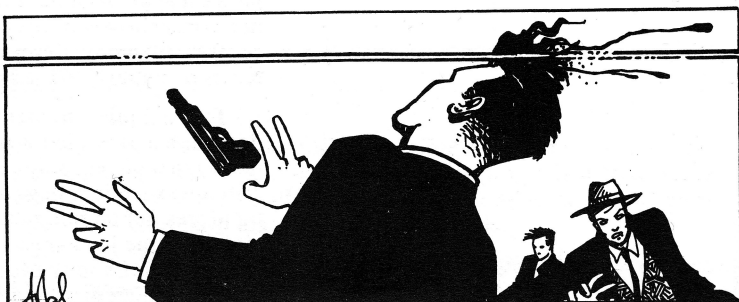
- 14-5 **LUNES.** La policía local encargada en un principio de investigar el caso descubre la falsedad de las pistas que apuntan al club y, dada la «chapucería» con que han sido preparadas, optan por opinar que puede tratarse de un homicidio casual, probablemente obra de un aficionado.
- 15-5 **MARTES.** Dado que el difunto era colaborador de uno de los más insignes investigadores del país, y que los informes de los laboratorios parecen indicar que el homicidio puede no ser como parecía al principio, obra de un aficionado, se encarga del caso a los agentes del FBI en colaboración con los agentes de la policía de New York. Con fines propagandísticos se autoriza al periodista del NEW YORK HERALD para que acompañe a los investigadores en sus pesquisas y posteriormente realice un reportaje sobre los modernos métodos de que dispone el FBI para preservar la seguridad y la ley. Si alguno de los personajes no pertenece al FBI, o al cuerpo de policía, o es periodista, puede ser asignado al caso como un experto (un militar puede estar recibiendo entrenamiento sobre métodos policiales, un delincuente puede ser un soplón habitual de alguno de los policías, etc.). Inventar en cada caso una razón válida. Si el grupo ya ha investigado anteriormente otros casos en colaboración, puedes considerar simplemente que el/los personaje/s encargado/s del caso pide/n la colaboración de sus compañeros para resolver un caso aparentemente complejo.

CRONOLOGIA DE LOS SUCEOS

Aunque no se informará a los investigadores de ello, el verdadero motivo por el que se ha retirado del caso a los agentes de la policía local y se ha entregado el caso al FBI es el hecho de que el Dr. Goddard está realizando una investigación secreta para el gobierno sobre la capacidad de carga y control de la dirección de los cohetes en un supuesto lanzamiento tierra-tierra (solamente cuando ya hayan descubierto este hecho por sí mismos, sus superiores lo admitirán).

- 17-5 **JUEVES.** Al inscribir el certificado de defunción de John Burcham en su pueblo natal de Newsville, Ohio, se descubre que John Burcham, hijo de Alfred y Berta, nacido en Newsville, Ohio, falleció a la edad de 18 años debido a una meningitis. Una investigación en los archivos del FBI no permitirá hallar ningún dato sobre la posible identidad del falso John Burcham. Si los PJs solicitan una investigación más profunda en los archivos, diariamente se informará a los investigadores de que no se ha hallado ningún dato sobre el difunto.
- 18-5 **VIERNES.** Si los investigadores no tienen ningún tipo de sospecha fundada (aunque se equivoquen) que indique que los empleados del Black Night están relacionados con el homicidio, el juez fijará una fianza de 200\$ por cada uno, y levantará los precintos del club, que tras pagar una «fuerte» multa de 2.500\$ (el juez no es precisamente lo que suele considerarse un hombre honrado) podrá abrir nuevamente sus puertas el día 23.
- 19-5 **SABADO.** Los investigadores recibirán un «soplo» que les informará sobre un posible desembarco de material relacionado con el homicidio, previsto para las doce de la noche en Sundice Beach, a unos 10 km al sur de New York.
- 20-5 **DOMINGO.** Si los investigadores vigilan a los empleados del club Black Night, o tienen vigilado este club, podrán observar como a las diez de la noche, los empleados del Black Night se reúnen con algunos conocidos matones del lugar, y en tres camiones se dirigen a Sundice Beach. Durante el camino el conductor deberá realizar una tirada de conducir coches para lograr seguir a los vehículos, y otra de esconder para evitar ser visto por los ocupantes de los camiones. Si se falla la primera, los PJ perderán el rastro de los camiones. Una tirada de «rastrear» permitirá reencontrarlos media hora más tarde. Si se falla la segunda tirada, los ocupantes del último camión descubrirán a los investigadores, cruzarán el camión en medio de la carretera y mientras los camiones restantes continúan su camino, abrirán fuego con sus Thompson contra los personajes. Si los investigadores han decidido investigar el «soplo» deberían encontrarse en la playa esperando la llegada de los contrabandistas antes de que éstos lleguen allí. Los traficantes no esperan que haya nadie esperándoles, así que no registran el lugar a fondo. Si los investigadores quieren permanecer escondidos a la espera de acontecimientos, deberán superar una tirada contra su «esconderse». Si uno o más de los personajes falla su tirada, este o estos serán descubiertos y se iniciará un tiroteo durante el cual los contrabandistas intentarán huir. Si no sucede nada extraordinario, los contrabandistas llegarán allí a las once de la noche aproximadamente. Cerca, y con los faros encendidos, se encuentra un coche deportivo. En su interior un individuo fuma un cigarrillo. Sobre las doce de la noche, unas luces en alta mar indican la presencia de un barco. Pocos minutos

más tarde, tres lanchas motoras llegan a la playa y comienzan a descargar una cajas. Si no son interrumpidos el ocupante del automóvil se dirigirá al que según parece es el oficial al mando y le entregará un sobre. Tras esto, un hombre joven descenderá de la lancha y acompañará al hombre hasta el automóvil, ambos subirán a este y partirán hacia New York. Las cajas, que contienen diversas clases de bebidas alcohólicas, serán cargadas en los camiones y trasladadas al Black Night. Si los investigadores no lo evitan (no tienen por qué hacerlo, pero pueden hacerlo si lo creen oportuno) el desembarco se verá interrumpido por la llegada de varios coches de policía. Un minuto antes de esta interrupción, justamente mientras el hombre del automóvil está conversando con el oficial, los vigías colocados por los contrabandistas avisarán a gritos de la llegada de la policía. Las lanchas arrojarán la carga restante a la playa y zarparán a toda velocidad, justo antes de que suenen los primeros disparos. Von Kurt y su acompañante irán a la carrera hasta el automóvil e intentarán huir en él. Los contrabandistas, por su lado, realizarán gran cantidad de disparos, destinados a



mantener a raya a los policías mientras se dispersan y huyen. La policía también realizará disparos contra los contrabandistas. La escena, a la luz de los focos de la policía, será caótica, y cualquier individuo que intente confundirse en la oscuridad en el interior del cerco policial, dispondrá de un mod. +5. Salir del cerco policial precisará de dos tiradas consecutivas de esconderse (+2). El fallo de ambas tiradas implica que el individuo ha sido detenido. El fallo de solamente una de las tiradas indica que no ha logrado salir del cerco, pero no ha sido detenido. Von Kurt y su acompañante romperán el cerco policial embistiendo con su automóvil. Dos de los policías podrán efectuar dos disparos cada uno contra los ocupantes del automóvil. Si el conductor (von Kurt) resulta muerto, el vehículo se estrellará. Se tirarán 2D: si el resultado es 12, el automóvil explotará y todo lo que este contenga quedará irreconocible. Si el conductor resulta herido, soportará una dificultad +1 por cada 6 puntos de vida perdidos. Si los investigadores persiguen el automóvil de von Kurt con uno propio, el procedimiento para determinar si este logra huir será el siguiente: cada turno el conductor del vehículo perseguido decidirá la dificultad de las maniobras que realiza para despistar al perseguidor. El perseguidor, por su parte deberá, si quiere seguir el rastro del perseguido realizar una tirada de conducir automóviles con la dificultad anunciada por el oponente. Si quiere alcanzar al vehículo contrario, deberá superar una tirada similar a la explicada, pero deberá añadir un -2 adicional a la dificultad durante dos turnos consecutivos o tres alternos. Una vez hecho esto, el vehículo perseguido realizará su tirada conducir automóvil, con la dificultad que el había elegido previamente. Si uno (o ambos) falla la tirada, se considera que ha tenido un incidente (derrapado, salido de la carretera, etc.) y tardará algún tiempo (1D min) en regresar a la carretera. En cualquier caso, el automóvil deportivo de von Kurt es más maneja-

ble que el de los agentes, razón por la cual el barón obtendrá un +1 a su dificultad (así pues, la dificultad de von Kurt dependerá de si está herido: -1, -2,... de su automóvil: +1, y de las incidencias de la persecución).

Por ejemplo: A (conducir coches nivel 15) persigue a B (conducir coche nivel 19). B conduce un auto deportivo, que le proporciona un +1 a la dificultad, pero está seriamente herido (-2 a la dificultad). Por esta razón añadirá un -1 [(+1) + (-2)] adicional a la dificultad de sus tiradas "conducir automóvil".

Por otro lado, por ejemplo, si B anuncia que realizará sus tiradas con un -2 adicional debido a las maniobras que realiza para escapar, A deberá realizarlas con un -4 durante dos turnos consecutivos o tres alternos si quiere alcanzar a B. Si, por contra, solamente desea seguirle, y quizá esperar que falle, solamente sumará una dificultad -2.

En cualquier momento en que los investigadores intenten detener a alguno de los traficantes, estos reaccionarán abriendo fuego y dispersándose de la misma forma que ya se ha descrito que sucede si llega a intervenir la policía local. Los investigadores deben tener en cuenta, antes de intentar una acción violenta, que los gánsters son doce hombres bien armados y entrenados. Es muy posible que si intentan alguna cosa ellos solos, el encuentro finalice en una carnicería. Suceda lo que suceda, von Kurt siempre intentará la huida confiando en su vehículo y su habilidad como conductor (lo más probable es que lo logre). El máster hará bien en comunicar esto a los jugadores si intentan atacar sin ayuda a los traficantes.

- 21-4 **LUNES.** El «Berliner», barco desde el que presuntamente se realizó el desembarco de las cajas (que contenían alcohol) realizado la noche anterior, llega al puerto de New York. Los investigadores son advertidos por sus superiores de que el «Berliner» navega bajo pabellón alemán. Así pues no tienen jurisdicción en él. Como obviamente no tienen pruebas de la vinculación del buque con los hechos de la noche anterior, no pueden realizar ningún tipo de investigación en su interior. Si asistieron al desembarco, no podrán reconocer a los tripulantes que participaron en la acción (era de noche, estaba oscuro...). Asimismo, se informa a los investigadores de que cualquier insinuación de que este barco esté relacionado con el contrabando de alcohol puede causar un incidente internacional, ya que se trata del yate del barón von W..., miembro del Reichstag (Parlamento alemán). Si pese a todo intentan introducirse en el barco, deberán realizar una tirada «esconderse» -5 cada 5 minutos. La tripulación del barco monta una guardia férrea a bordo. La localización por parte de la tripulación de uno de los investigadores (es decir si un PJ falla su tirada «esconderse») será inmediatamente seguida de un zafarrancho y una batida para localizar a los intrusos. Estos deberán superar dos «esconderse» (-5) consecutivos. Si fallan una de las dos tiradas, podrán optar por lanzarse al mar o ser apresados. Si fallan las dos serán apresados y puestos a disposición de las autoridades americanas (se producirá un grave incidente diplomático, los investigadores serán retirados del caso, los empleados, periodistas, etc. serán despedidos de sus lugares de trabajo. Los policías, agentes del FBI, funcionarios, etc. serán expedientados y degradados).

22-4 Desde este día al 27 a las 7h 30 mn de la tarde los investigadores podrán captar rumores, examinar lugares, entrevistarse con quien crean oportuno, detener sospechosos, etc. Si el barco zarpa antes de que los PJ hayan solucionado el caso, el máster dará por finalizado el escenario.

Pese a todo, la historia no tiene por qué terminar aquí:

Si los personajes no han resuelto el caso a tiempo, pero logran resolverlo antes del día 30, el gobierno de los EEUU podrá estudiar la posibilidad de autorizar una acción en el extranjero para recuperar los documentos.

Si los jugadores han resuelto el caso favorablemente, queda por desarticular el resto de la red de espionaje.

NOTAS PARA EL MASTER

A continuación te detallamos, en líneas generales, el desarrollo previsible de los acontecimientos. El máster debe, dentro de lo posible, procurar que los jugadores inexpertos descubran la metodología policial de los años treinta. Esto, además de permitirles descubrir la realidad escondida tras este homicidio, les permitirá disponer de un plan de acción para resolver nuevos enigmas.

Es previsible que, los primeros días, los jugadores estén completamente despistados y sin ideas. Probablemente visitarán al Dr. Goddard, examinarán el club o registrarán la habitación del difunto en busca de pistas. Los encargados del club pueden ser detenidos (cada día el máster lanzará un dado: si el resultado es un uno o un dos, los empleados son detenidos; si el resultado es un seis, deberá «filtrar» un rumor a los jugadores. Si los jugadores tienen el Black Night bajo vigilancia, los empleados serán inmediatamente detenidos). Es conveniente que el máster sugiera a los jugadores la conveniencia de intentar obtener rumores y el modo de hacerlo, de esta forma podrán obtener una o dos piezas del rompecabezas, que si bien al principio probablemente no sabrán donde hacerlas encajar, al final les pueden ser muy útiles.

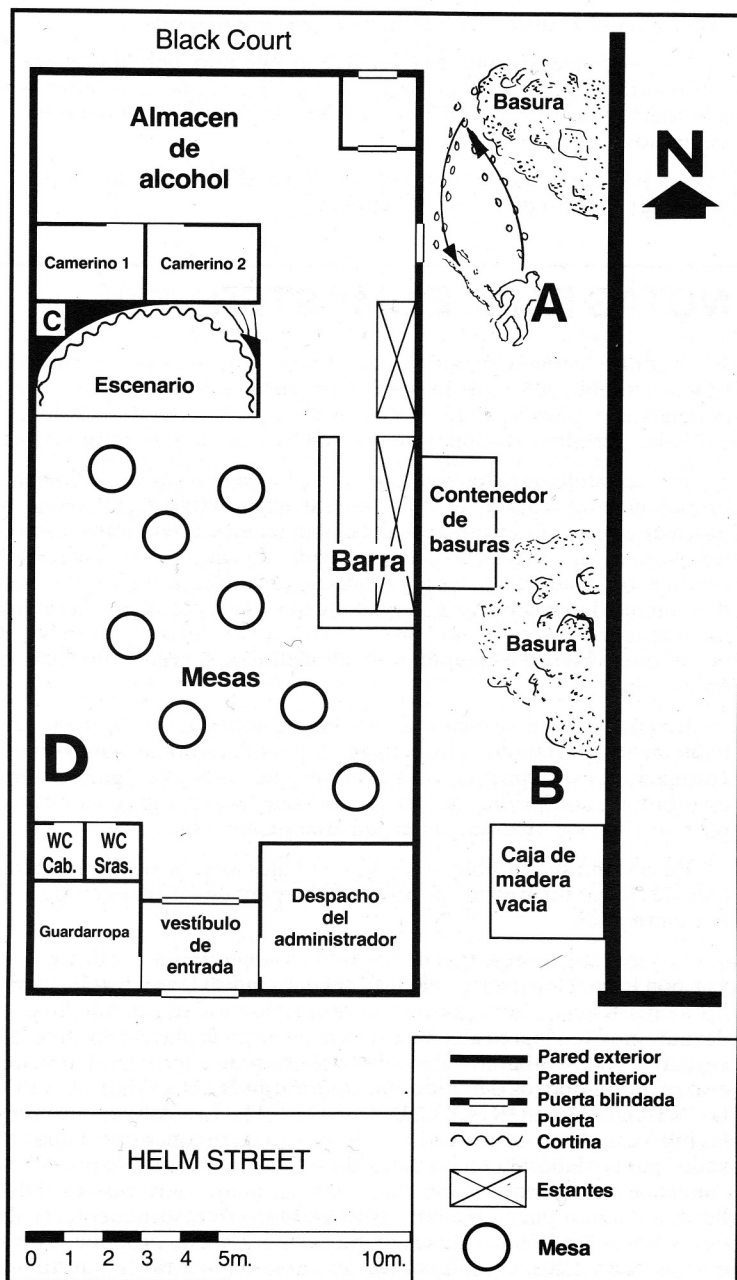
En cuanto los investigadores reciban la notificación de que la identidad de Burcham es falsa, probablemente reorienten la investigación para determinar quién era el muerto. El hecho de que sus investigaciones sean infructuosas, a no ser que obtengan algún rumor que les oriente, debe situarlos en un estado de confusión y desorientación que les permita concentrarse en el hecho verdaderamente importante de esta historia, el desembarco de alcohol.

Es casi imprescindible que los personajes asistan al desembarco. Si no lo logran, la policía podrá hacerles llegar un informe de lo sucedido, pero en este caso las posibilidades de que lo resuelvan se verán mermadas.

Los investigadores, tras el desembarco deberían descubrir el sótano (si no lo habían descubierto ya), con lo cual localizarán el lugar del homicidio. Descubrirán a von Kurt. Si antes tenían rumores sobre su existencia, ahora podrán conocer su identidad y domicilio por poco que se fijen en la matrícula del automóvil, o logren alcanzarlo en la pelea en la playa o durante la huida en automóvil. En cualquier caso, tras el desembarco del alcohol deberían sucederse las detenciones y las confesiones, pero es preciso recordar que los detenidos no confesarán NADA QUE LOS POLICÍAS NO LES HAYAN PREGUNTADO DE FORMA CONTUNDENTE. Las detenciones servirán únicamente para confirmar las hipótesis de los investigadores. Kent y Leclerc constituyen una excepción: ambos pueden ser motivados para colaborar con las autoridades, el primero si se le promete una pena leve y el segundo si se le convence de la existencia de una red de espionaje. Otro caso es el de Shwartz: si es presionado, puede llegar a intentar pactar con los investigadores. Accesoriamente, si Shwartz es detenido y los investigadores están dando palos de ciego, Shwartz les puede proponer un «arreglillo» en el cual les explicará qué sucede y ellos, en compensación, «olvidan cerrar la puerta de la celda» (los jugadores pueden aceptar, independientemente de si después cumplen o no lo pactado).

Con los datos obtenidos en los registros, los rumores, las confesiones y las entrevistas, los jugadores deberían ser capaces de resolver el caso antes de la partida del Berliner hacia Lisboa y Hamburgo.

EL LUGAR DE LOS HECHOS



La descripción del local corresponde a su estado cualquier noche en que el club esté abierto. Si los investigadores permiten la reapertura del club, podrán acceder a su interior pese a ser policías (los policías también acudían a estos locales para consumir alcohol). Entre los dueños de este tipo de locales existía la costumbre de no cobrar la consumición a los miembros del cuerpo de policía: de esta forma se aseguraban la fidelidad del agente y su influencia para ser avisados de las redadas (a nadie le gusta que cierren el bar al que acostumbra a ir a tomar una copa, y la policía no es una excepción). La descripción será prácticamente la misma si el local está cerrado, con la excepción de que no se encontrarán clientes en la sala ni el personal en sus sitios.

EL CLUB BLACK NIGHT

El Club Black Night se encuentra en el 94 de Helm Street, una calle sucia en un barrio mediocre de New York. Las ventanas del local han sido clausuradas. Las de la parte trasera del local están conectadas al sistema de ventilación del local (todo un lujo en aquella época). El diámetro de los tubos de ventilación ($\frac{1}{2}$ m) no permite el paso por su interior. El aire es bombeado por un motor situado en la esquina noroeste del almacén de alcohol. El aire viciado del interior indica claramente que este sistema es insuficiente para las necesidades del local.

La **fachada del edificio**, que no ha sido restaurada desde que se construyó el edificio, está adornada por un cartel luminoso, al que faltan quizá demasiadas bombillas, que ostenta el nombre del local. La puerta, vista desde el exterior, es anodina, parece una vulgar puerta de madera con algunas molduras pintadas recientemente de un color verde oscuro que contrasta con el gris de la suciedad que la rodea.

El **vestíbulo de acceso** es una pequeña estancia de unos 2×3 m. Desde aquí John Leclerc controla, por medio de una mirilla en la puerta a todas aquellas personas que desean entrar en el local, franqueando el acceso solamente a los clientes conocidos y a las personas que les acompañan. A la derecha se encuentra una puerta de madera. Al fondo, una puerta metálica que comunica con la sala y, a la izquierda, un mostrador bajo que comunica con el guardarropas. Tanto la puerta anterior como la posterior están separadas del interior del local por otra puerta blindada destinada a entretener a la policía ante una eventual redada, y así dar tiempo a los clientes por las diversas salidas ocultas de que dispone el local.

El **guardarropas**: Tras este mostrador acostumbra estar Ingrid Borsen, encargada de recoger, guardar y entregar los abrigos a los clientes. Las primeras veces que un cliente visita el local, le indicará que no es conveniente dejar documentos u objetos personales en los bolsillos del abrigo, ya que en el caso de una posible redada, no se dispondrá de tiempo para recoger las prendas aquí depositadas. La habitación que ocupa el guardarropas, de unos 3×3 m, contiene únicamente tres hileras de percheros. Debajo de una baldosa, en la esquina nordeste se encuentra un pequeño hueco en el que se guardan dos Thompson y cuatro tambores de munición.

El **despacho del administrador** es una sórdida oficina en la que Arnold Schwartz lleva las cuentas del local y de otros negocios (compra-venta de objetos robados, «protección» a comerciantes de la zona, etc.). Si el local está abierto, Schwartz se encontrará probablemente en el bar hablando con algunos clientes, invitando a algunos a una copa, etc. Schwartz solamente usa el despacho por las mañanas de 11 a 13h, horario que aprovecha para resolver sus asuntos. Leclerc realiza también las funciones de guardaespaldas cuando el bar está cerrado, por lo que usualmente nunca estará muy lejos de su jefe. Si es preciso realizar alguna diligencia, serán Ingrid o Kent quienes la hagan.

El despacho contiene únicamente una mesa de despacho, dos sillas (una a cada lado del escritorio), un armario en la pared norte y un cuadro en la pared este, ocultando la ventana tapiada. Los cajones de la mesa de despacho están cerrados con llave (abrir cerraduras +2). Si los investigadores desean romper la cerradura no les representará ninguna dificultad. El primer cajón contiene diversos útiles de despacho: papel, lápices, tinta, papel de calca, etc. El cajón inferior contiene dos libros de contabilidad en los que se lleva una supuesta contabilidad del local. Cualquier análisis de estos libros por medio de un contable permitirá descubrir que la contabilidad es ficticia y no refleja las actividades reales del local. Si los investigadores desean examinar estos libros por sí mismos deberán superar una tirada de (conocimientos generales -3). El armario de la pared norte contiene diversos útiles y utensilios de uso común en el local: un juego de llaves de todas las cerraduras del local, algunas bombillas de recambio, una caja con cables, interruptores, portalámparas y otros componentes eléctricos, algunos libros, varios cartones de tabaco, etc. Si los investigadores anuncian que desean registrar el despacho a fondo, podrán tirar (percepción +1) para intentar descubrir la caja fuerte escondida detrás de unos libros del armario. Para abrir la caja será necesario (abrir cerraduras -2). La caja contiene 200 dólares y una pistola Walther PPK con el cargador completo y una caja de munición (20 balas).

El bar: La sala está muy escasamente iluminada, el aire está viciado y a las horas de máxima afluencia de clientes la atmósfera llega a ser asfixiante. Pese a esto, el local está de moda entre algunos sectores de los intelectuales de la ciudad. No es extraño ver en este club a algunos conocidos escritores, o científicos. Los temas de conversación fluctúan siempre alrededor de la vanguardia literaria y científica. James Joyce y la llegada de A. Einstein al centro de nuevas tecnologías de Princeton son los temas más frecuentes de este local. Al fondo a la derecha se encuentra la barra del bar. Detrás de ella Jason Kent limpia algunos vasos o prepara un combinado. La sala en sí no tiene nada de particular, las paredes sucias y el techo invisible a causa de la oscuridad son similares a los que se pueden encontrar en miles de locales públicos. La barra es de latón con un acolchado púrpura que ha conocido tiempos mejores. Debajo de ésta, además de los consabidos frigoríficos de la época, Kent guarda una porra. Detrás de él, metódicamente situadas en los estantes, pueden verse muestras de algunas bebidas, todas ellas legales. El alcohol está escondido tras la barra, en el interior de una nevera dotada de ruedas. En caso de redada, esta nevera es empujada por Kent hasta el montacargas: la solidez de las puertas blindadas le garantiza que dispondrá de tiempo suficiente. El lugar marcado con una D oculta una puerta invisible desde el exterior del local a causa de un montón de cajas de cartón vacías. Esta es una de las salidas de que los clientes disponen en caso de redada. Desde el interior del local es necesario realizar una tirada (percepción -2) para descubrirla.

El escenario no es otra cosa que una tarima de madera apoyada en las paredes laterales de ladrillo. La pared del fondo es curva, y está oculta por una cortina. Usualmente el escenario no se usa y permanece oculto por un telón de un color rojizo. Se puede acceder al escenario por unos escalones situados en su parte posterior derecha. La parte inferior del escenario es un espacio vacío de aproximadamente 1 m de altura que comunica con el camerino 1 a través de una trampilla situada en la esquina sudoeste del mismo. Otra trampilla permite la comunicación con el centro del escenario. Una última trampilla oculta un lugar dispuesto para situar, si es preciso, la concha del apuntador. Esta concha, junto con otros utensilios del escenario (cuerdas, algunas

poleas, pértigas, listones, cola de carpintero, etc.) se encuentra en el rincón norte del espacio situado bajo el escenario. Nótese que bajo el escenario, la pared norte también es curva.

El **camerino 1** carece de luz, la bombilla está fundida. Es evidente que hace mucho tiempo que no se utiliza. Todos los muebles están apilados en la esquina sureste. Si los investigadores logran iluminar esta habitación y la registran (percepción -1), lograrán descubrir en la mugre y el polvo del suelo claras marcas que indican que recientemente se han trasladado cajas desde la esquina suroeste hacia el almacén de alcohol. Si se investiga dicha esquina (percepción -2) se podrá observar que un panel de la pared sur se desplaza, dejando a la vista un montacargas de reducidas dimensiones, pero apto para transportar cajas o a un hombre.

El **camerino 2** es el que usan normalmente los artistas que visitan esporádicamente el local. En su pared sur se encuentra la trampilla que conduce a la parte inferior del escenario. A su lado se encuentra un tocador, y en la otra esquina un biombo, detrás del cual hay un armario ropero vacío. Por lo demás, comparte el grado de limpieza del resto del local.

Almacén de alcohol: Es en este espacio en el que fue encontrada la provisión de alcohol aprehendida en este local. Los policías que han realizado la redada mostrarán su extrañeza por este hecho, ya que en redadas anteriores no se había logrado encontrar alcohol en este local. Todos ellos están convencidos de que el club dispone de otro lugar para esconder el licor. Los investigadores visitarán el local, ya esté abierto o cerrado al público, después de la redada; por tanto, encontrarán el almacén vacío. Aún así, si los investigadores examinan el local después de la llegada del «Berliner», esto no variará ya que el alcohol transportado en el yate será almacenado en el sótano.

En el almacén se encuentran algunas herramientas, materiales de construcción, el motor del sistema de ventilación (eléctrico) y otros objetos sin importancia.

El **sótano** es una habitación cerrada. Su acceso es el montacargas, pero también se puede acceder a él por una trampilla que da a Black Court. Si los investigadores llegan aquí antes de la arribada del «Berliner», el sótano se encuentra vacío. Si se examina más a fondo el lugar, podrá comprobarse que la esquina sudeste ha sido recientemente limpiada y el suelo fregado (es la única zona del local a excepción del bar que ha sido limpiada en la última semana). Si los expertos del laboratorio pueden examinar el suelo, podrán determinar que en el suelo de esta esquina se ha vertido recientemente una gran cantidad de sangre. Efectivamente, éste es el lugar donde se produjo el asesinato.

Alrededores del local

Black Court: Se trata de un espacio vacío entre edificios. Carece de alumbrado público. Se puede llegar hasta él en vehículo, pero usualmente se encuentra absolutamente vacío y silencioso.

El punto A es el lugar en que fue encontrado el cadáver. Las flechas indican el recorrido de las huellas halladas, que partiendo del montón de basuras se dirigen a la puerta lateral del club, desde allí se pueden ver en la mugre del callejón las marcas dejadas por el cadáver al ser arrastrado hasta el lugar en que fue abandonado, y desde allí nuevamente hacia el Black Court. Lamentablemente, Black Court está más limpio que el callejón y no pueden apreciarse huellas.

El punto indicado con una B contiene únicamente las colillas citadas en el informe, nada tienen que ver con el caso.

LA RESIDENCIA DE DITTER VON KURT

El domicilio de Ditter von Kurt se encuentra en el 178 de Steel Street. Se trata de un edificio de principios de siglo, decorado según los gustos de la época trasladados a los Estados Unidos (es decir, parece un decorado de una ópera de Wagner). El edificio tiene tres plantas y principal. Carece de áticos y buhardillas. El hall de entrada es inmenso y contiene, además de una lámpara de cristales de colores con motivos florales, una vidriera de tema campestre y un tresillo. A la izquierda, se encuentra el ascensor y, cerca de él, detrás de un mostrador de madera trabajada, el conserje. Este solicitará a los investigadores que le informen de a quién desean visitar. Si los jugadores acceden, anunciará la visita al secretario de von Kurt. En principio Ditter no tiene motivos para acceder a entrevistarse con los personajes y, a no ser que estos se identifiquen como policías, o mientan y afirmen ser coleccionistas de arte o algo similar, von Kurt se negará a recibirlos

(atención: es posible que von Kurt reconozca a los investigadores si ha tenido oportunidad de verlos, o se dé cuenta del engaño si estos no tienen suficientes conocimientos de arte, realiza algunas tiradas sobre conocimientos generales con dificultades variables). Si los personajes ya están sobre la pista de von Kurt, este extremará las medidas, y su secretario contestará indefectiblemente «Lo lamento, el señor no está en casa». Si los personajes han vigilado al barón, podrán saber si esto es cierto o falso. En este último caso, si lo desean, podrán intentar irrumpir en el domicilio del barón. El conserje también puede controlar el acceso de personas al edificio por la puerta de servicio, a través de una ventanilla que comunica con la puerta de servicio. Si considera que un individuo es de una clase social inferior (esto puede incluir a los policías y periodistas), le indicará que debe acceder al edificio por la puerta de servicio.

Ditter von Kurt ocupa el apartamento A del tercer piso. El principal motivo de esto es que este piso dispone de numerosas posibilidades de entrar o salir del mismo de forma discreta: el comedor y la cocina disponen de ventanas que comunican con la escalera de incendios, que desciende hasta la calle, y asciende hasta el tejado. Una cornisa permite, desde las ventanas de los aseos 1 y 2, llegar al edificio contiguo. Otra cornisa recorre la fachada que da a la

calle Steel comunicando el dormitorio principal, la salita y el despacho. El despacho, que antes de que von Kurt reformara el piso formaba, junto con la salita, las habitaciones de los criados, dispone de una escalera propia que comunica con el tejado, para que el criado pudiera limpiar las lucernas desde la parte superior.



En cuanto a medidas de seguridad, estas son simples pero efectivas (si los investigadores visitan la compañía aseguradora de la colección con una orden del juez, serán exacta y detalladamente informados de los sistemas de alarma). Por un lado, todas las puertas y ventanas que conducen al exterior, al ser abiertas, activan una alarma, luminosa de día, acústica si los ocupantes del piso se han retirado a dormir, que da la alarma en la cocina, el despacho, el dormitorio principal, el comedor y la habitación de invitados. Tanto el barón como su secretario y el criado poseen permiso de armas.

El **vestíbulo** es una habitación de unos 4×4 m que conserva su decoración original a base de relieves de temática vegetal. Unas extrañas enredaderas polícromas sostienen una enorme araña. En las paredes norte y oeste, pueden observarse algunos de los cuadros de la colección particular del barón. Si han sido anunciados, el criado les estará esperando en la puerta principal (o la de servicio, si se han dejado avasallar por el conserje). Este les preguntará el motivo de su visita. Si el barón desea tratar bien a los visitantes, tras recibir los sombreros y abrigos que guardará en un gran armario situado a la derecha de la puerta principal, serán conducidos al salón. En caso contrario se les indicará que pueden esperar en la salita.

La **cocina** no contiene nada excepcional. Está relativamente bien surtida y, si alguno de los personajes es un gourmet, probablemente le dé un poco de envidia ver los preparativos de la próxima comida.

La **salita**₁ está parcialmente decorada con algunas de las obras menores de la colección de von Kurt. Está amueblada con tres sillas tapizadas y una mesilla a juego. No contiene nada de un interés especial.

Despacho: Se trata de un despacho de trabajo. Aquí von Kurt escribe su correspondencia y despacha sus asuntos. Contiene, además, un escritorio y una única silla, una librería con gran cantidad de libros de los temas más diversos. En el techo de la esquina sureste se encuentra una trampilla, que gracias a una escalera oculta por los estantes de libros, comunica con el tejado.

La **salita**₂ es para el uso particular del barón. En ella, sentado en una butaca, acostumbra leer, escuchar música y fumar. La totalidad de las paredes, excepto los espacios ocupados por las puertas y la ventana, están cubiertos por un único mueble ocupado por la colección de libros y discos de von Kurt. En una mesa central, se encuentra el gramófono, un atril con tres de las pipas del barón, dos botes de madera con dos tipos distintos de tabaco de pipa, y cuatro botellas de cristal de Bohemia y adornos de plata que contienen auténtico whisky escocés, cognac francés y vinos de Oporto y de Jerez, todos ellos de la mejor calidad.

Aseo: se trata de un aseo normal. Tiene un pequeño orificio de ventilación que comunica con el tejado, demasiado pequeño para que por él pueda pasar un hombre.

Dormitorio principal: Es un gran dormitorio, decorado con un gusto excelente. La cama con dosel y sábanas de seda ha sido construida a mano en las mejores maderas. Los armarios contienen gran variedad de ropas y complementos personales. La habitación tiene como principal singularidad el hecho de estar iluminada de día por una gran lucerna situada en el techo. Esta lucerna, de cristal polícromo, filtra los rayos del sol y da a la habitación una luz cálida y difusa. La cabecera de la cama oculta la caja fuerte (abrir cerraduras —4), de muy buena calidad. Si logran abrirla, cosa difícil, encontrarán joyas

(anillos, pitilleras, gemelos, agujas de corbata, etc.), 2000 dólares en efectivo, documentos mercantiles sin importancia para el caso, certificados de autenticidad de todos los cuadros de la colección, libros de contabilidad auténticos de sus negocios legales, una pistola Colt 1911 y una caja de munición. Si buscan más a fondo, verán que esta caja fuerte tiene un doble fondo. En este escondrijo encontrarán: documentos calificados como secretos sobre temas tan dispares como energía nuclear (robados a Einstein), combustibles líquidos (Goddard), apuntes sobre la posibilidad de construcción de un radar, despliegue de las tropas de los EEUU ante un eventual ataque, estado de la flota, planos de prototipos de aviones (Mac Donell), etc. El vestidor queda separado del resto de la habitación por un vano de madera de roble ornamentada con motivos vegetales. Una puerta comunica el dormitorio con el baño.

Baño: Se trata del baño de la habitación principal, pese a sus reducidas dimensiones (3×2 m), contiene todos los elementos necesarios para el confort de su dueño: sanitarios de mármol, suelo de mármol negro, cerámicas y flores naturales, grifería cromada, lámparas vidriadas, etc. El agua caliente es común para toda la casa y proviene de una caldera situada en el sótano del edificio, que también proporciona el agua para el sistema de calefacción de los pisos.

Sala: Esta es quizá la habitación más lujosa del piso. Las paredes contienen el grueso de la colección de von Kurt, alternando con vitrinas que contienen uniformes militares de gala (comandante de cazadores del ejército austríaco, 1ª guerra mundial), trofeos de caza y deportivos (tiro con pistola), además de algunos recuerdos de familia y curiosidades (abanicos, libros antiguos, medallas militares, fotografías, etc.). El techo está constituido en su mayor parte por una lucerna similar a la del dormitorio principal. La iluminación nocturna corre a cargo de dos grandes arañas. Pese a la calefacción central, esta habitación dispone de una gran chimenea situada en la pared oeste. El mobiliario está constituido por un sofá y dos butacas con mesa central y mesita auxiliar, situados adyacentes a la chimenea. Más lejos se encuentran dos butacas más que, junto a una mesita auxiliar, una lámpara, un atril y una pequeña estantería con pocos libros, constituyen el rincón predilecto del barón para la sobremesa. Si los investigadores se entrevistan con el barón (hayan tenido que esperar en la salita o no), serán finalmente recibidos por von Kurt en esta sala, e invitados a tomar asiento en el sofá.

El **comedor**, más pequeño que la sala, está amueblado según los usos de la época. Una mesa de roble ocupa el centro de la estancia. A su alrededor se encuentran ocho sillas del mismo material, tapizadas y con altos respaldos. La pared sur, a la izquierda de la puerta de la cocina, está ocupada por un bufete que contiene la cubertería de plata y otros utensilios de comedor (candelabros, bandejas, floreros, centros... todo ello en materiales nobles). A derecha e izquierda de la ventana se pueden ver dos cuadros, joyas de la colección. La pared norte está prácticamente ocupada por un armario-vitrina que contiene la vajilla (Sèvres) y diversos objetos de porcelana y cristal (juegos de café, cristalería, copas de licor, botellas con diversos licores, etc.).

Habitación de invitados: Al entrar en esta habitación, lo primero que puede notarse es el gran desorden que reina en ella, contrastando vivamente con el resto de la casa, inmaculadamente limpia y ordenada. La ropa, poca y de mala calidad, está uniformemente repartida por los muebles. Una funda sobaquera está tirada de cualquier manera sobre una silla. El mobiliario consiste únicamente en una cama, una mesa, una silla, una mesilla, un galán y un armario.

Baño: Es muy similar al baño, si bien algo más pequeño y menos lujoso. El ambiente de dejadez que se observa en la habitación puede observarse también en este baño: toallas, jabón, brocha y navaja de afeitar, cepillos, etc. están esparcidos por todos sitios.

La habitación de J. Burcham se encuentra en una casa de huéspedes situada en las afueras de Princeton. Es regentada por una viejecita prácticamente sorda, que apenas se da cuenta de lo que sucede a su alrededor. En la misma casa viven otros cuatro estudiantes de doctorado que, si bien acostumbran organizar fiestas y parties, están casi seguros de que las contadas asistencias de Burcham a sus fiestas fueron sobrias y breves. Jamás vieron beber a Burcham (en estas fiestas, a veces, alguien aportaba alguna botella de aguardiente destilado en los laboratorios de química). Ninguno de ellos (de hecho nadie en la universidad) puede presumir de ser amigo suyo. En realidad nadie lo conocía más allá de las formalidades sociales más estrictas.

Por lo que respecta a su habitación, ésta es prácticamente aséptica. No se encuentra en ella ninguna fotografía de su infancia, ni de sus padres, familia o amigos anteriores a su llegada a Princeton. La ropa, equipo, complementos, etc. han sido adquiridos en grandes almacenes de New York. Los investigadores podrán obtener una sola pista en este lugar: es muy significativo que no exista ninguna referencia al pasado de Burcham y que éste no tenga amigos ni relaciones.

Por lo que respecta al despacho de J. Burcham en la universidad, es más revelador, si los investigadores demuestran un mínimo de perspicacia. La descripción física es simple, se trata de una sala de despacho de unos 3x3 m que contiene solamente una mesa de despacho.

dos sillas y una lámpara. La mesa no contiene más que objetos de escritorio comunes y un montón de cuartillas con ecuaciones y cálculos. Si los investigadores son suficientemente perspicaces y entregan estas hojas a un físico para su estudio, este les podrá comunicar al día siguiente que en las cuartillas se estudian de forma superficial dos hechos: por un lado la capacidad de carga de un cohete, y por otro la cantidad de energía liberada en caso de una explosión basada en un hipotético combustible nuclear. Si los investigadores se lo preguntan al físico, éste podrá añadir que, según se desprende de los cálculos contenidos en las hojas que le han sido entregadas, el poder destructivo de semejante artefacto escaparía completamente de todo control humano.

EL DOMICILIO DE JOHN BURCHAM



INTERROGAR A UN DETENIDO (Regla opcional)

Como ya se ha dicho, una buena dosis de ideas y piezas para la resolución de esta historia puede ser aportada por los rumores y por los interrogatorios de los detenidos. Los investigadores podrán intentar obtener rumores de tres formas distintas: deteniendo e interrogando sospechosos, acudiendo a los locales frecuentados por gente de los bajos fondos y comprándola a informadores.

Cada vez que los investigadores deseen obtener información de un detenido, ocupará a dos o más investigadores durante 8h. consecutivas. Al final de este tiempo, el detenido efectuará una tirada contra su RES. La dificultad de la misma será la «resistencia al interrogatorio» apuntada en la descripción del personaje. Además soportará un -1 por cada policía interrogador. Si falla la tirada, confesará todo lo que sabe **solamente respecto al tema que le preguntan**, no confesará voluntariamente nada que no le sea **explícitamente preguntado** por los interrogadores. Si el detenido no figura entre los personajes descritos, la «resistencia al interrogatorio» será igual a cero, y sus conocimientos se determinarán mediante una tirada en la tabla de rumores. Si supera la tirada, los investigadores podrán realizar una tirada (el investigador con mayor nivel de interrogación) de interrogación usando como dificultad el margen por el que el interrogado ha superado la tirada de resistencia. P.E. si el interrogado tiene RES 13, necesita un 7 o más para superar la prueba. Si saca un 9, ha superado la prueba por un margen de dos puntos. El investigador deberá, pues, superar una tirada contra interrogación con un -2. Si lo logra, significa que a partir de las afirmaciones o negaciones del detenido ha podido sacar conclusiones, pero estas son parciales o fragmentarias y pueden ser falsas. El máster deberá informar al investigador de algunos detalles de lo que sabe el detenido (o realizar una tirada en la tabla de rumores), teniendo en cuenta el margen por el que el investigador ha superado la prueba. De esta forma, si precisaba obtener un 8 y ha sacado un 9, no se le comentará más que alguna vaga noción. Si por contra necesitaba un 6 y ha obtenido un 11, el máster le informará de detalles verdaderamente interesantes. En cualquier caso, los investigadores pueden seguir interrogando al detenido. Si no reposan y se van turnando varios policías en el interrogatorio, el tiempo necesario se reduce cada vez a $\frac{1}{2}$. Así la segunda tirada puede efectuarse 4h. después de la primera, la tercera dos horas más tarde, la cuarta una hora después... El preso puede permanecer en esta situación hasta las 9h. del día siguiente al de su detención, hora en que se personará su abogado o le será designado uno de oficio.

Es preciso tener en cuenta que si exceden las doce horas consecutivas de interrogatorio, los policías podrán ser acusados de malos tratos, y a no ser que logren demostrar la culpabilidad del detenido, esto les puede llevar a perder el empleo. Una vez aparezca el abogado, el detenido deberá ser acusado formalmente o ser puesto en libertad. En caso de que permanezca detenido podrá sufrir un interrogatorio de 8h. diarias.

La única excepción a esto son los empleados del Black Night. Si son detenidos e interrogados, confesarán que distribuyen alcohol y que este es suministrado por barcos en la costa, pero que ignoran quién se encarga del transporte y la coordinación de estas operaciones. No pueden realizar pedidos: una vez al mes les llaman y les informan de dónde va a descargarse el próximo envío. Al llegar allí se encuentran con los encargados de otros locales similares que han sido avisados de la misma forma. Cada uno recibe un lote con un surtido de licores. No pueden escoger ni canjearlos. Una vez cargado el camión, cada uno se va por donde ha venido. Los desembarcos no se producen nunca en el mismo sitio. Los empleados confesarán todo esto sin problemas. La

condena por servir bebidas alcohólicas es solamente una multa, que pagarán sus patrones. Probablemente, si son detenidos no permanecerán en prisión más que el tiempo de firmar la confesión. Cualquier pregunta sobre el asesinato será contestada invariablemente con un «no sé nada», a no ser que el policía demuestre que sabe que el personal del club está implicado en ello, en cuyo caso deberá usarse el proceso normal de interrogatorio.

Si los PJs deciden comprar información a un soplón, cada uno de los investigadores deberá realizar una tirada de «barrios bajos» con una dificultad -2 para determinar si logra encontrar a alguien dispuesto a vender información. Esta labor ocupará $\frac{1}{2}$ día. Cada investigador que logre encontrar un soplón, tras pagar algunos dólares (el departamento de policía y el FBI no reembolsan a sus agentes los importes librados en concepto de sobornos), según decida el máster (los jugadores podrán regatear), podrá realizar una tirada en la tabla de rumores. El procedimiento para obtener datos de un infordor es el mismo, pero la dificultad a la tirada es -4 y el precio más elevado. Si se logra contactar con un informador profesional, se podrán realizar tres tiradas en la tabla de rumores.

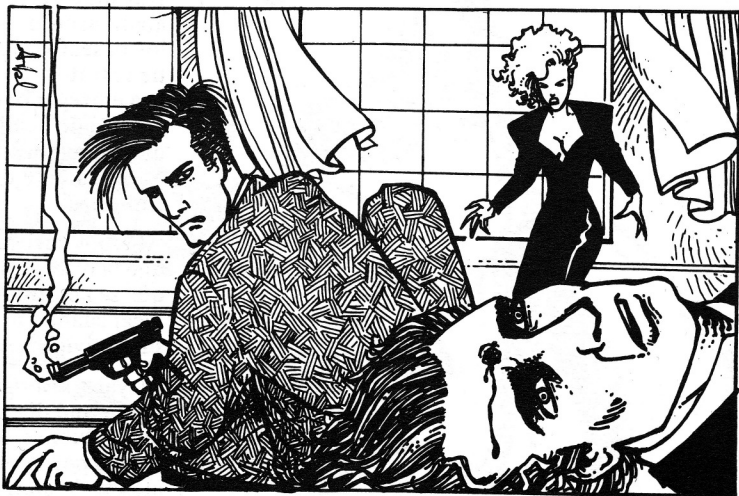
La tabla de rumores contiene 11 rumores numerados del 2 al 12. Cuando un investigador logre obtener un rumor, lanzará 2D. El máster, por su parte, lanzará escondido tras la pantalla 1D. Hecho esto, el máster consultará el número obtenido por el jugador en la tabla. Allí consta un hecho cierto y completo relacionado con el caso, pero no se facilitará **toda** esta información al jugador. Si el máster ha obtenido un 1 en su tirada, facilitará una versión completa pero **falsa** relacionada con el tema tratado por el rumor. Si el resultado es un 2, facilitará información falsa de su invención. Si el resultado es un 3, facilitará algún pequeño detalle contenido en el rumor. Un resultado entre 4 y 6 permitirá al máster ofrecer mayores cantidades de información al jugador, en la cantidad y modo que prefiera.

Si se trata de un informador en lugar de un soplón, cualquier resultado 1 o 2 en la tirada realizada por el máster se tratará como un 3.

La policía recibe a veces «chivatazos» espontáneos. Cada día el máster podrá tirar un dado. Si resultado es 6, los investigadores reciben un chivatazo espontáneo. La información contenida en el chivatazo puede ser determinada aleatoriamente en la tabla de rumores, o mejor aún decidida por el máster según sus necesidades. En algunos casos, si es preciso, el máster puede reorientar la partida facilitando información a los jugadores por este conducto.

RUMORES

Tabla de rumores (Regla opcional)



**TABLA
DE
RUMORES**

Tirada Rumor**2**

Shwartz recibe alcohol transportado por barcos alemanes. Los suministros son embarcados siempre en territorio alemán y la red está organizada por un poderoso partido político que utiliza además la red para fines propios y desconocidos en el territorio de los EEUU.

3

Goddard trabaja en proyectos secretos para el gobierno de los Estados Unidos, pero aunque corren rumores falsos de que Albert Einstein viene a colaborar con Goddard, esto es falso. Einstein viene solamente a dar conferencias y cursos monográficos. También se rumorea que Einstein va a quedarse a vivir definitivamente en los EEUU a causa de supuestas persecuciones y vejaciones de que son objeto los judíos en Alemania. Aquí el máster puede cargar las tintas describiendo las barbaridades que los nazis cometieron en su país.

4

Se comenta que algunos industriales europeos colaboran con las redes de tráfico de licores. Lo extraño es que los industriales que se supone están complicados en este asunto son grandes industriales del acero de la cuenca del Rhur, cuando para estos industriales los ingresos que puedan obtener de esta forma no justifican los peligros y problemas que puedan traerles. Hay quién afirma que los industriales tienen algún tipo de pacto con las mafias locales, y que estas les facilitan algunos servicios que sí compensan el riesgo corrido.

5

Hay quien cree que Shwartz y von Kurt colaboran en algún asunto, ya que de vez en cuando este acude a los desembarcos de licor que abastecen a Shwartz y tiene tratos con los traficantes. Normalmente se limita a entregar o recoger sobres o paquetes, pero de vez en cuando acude en su automóvil a recoger personas que desembarcan y entran ilegalmente en el país, normalmente de una en una y con una periodicidad trimestral.

6

Algunos parroquianos asiduos del Black Night saben que la reserva de alcohol se guarda en el sótano, pero que se acostumbra a trasladar a la parte posterior del local cuando necesitan una habitación «segura» para sus actividades.

7

El yate «Berliner» transporta (o ha transportado, según qué día sea) cargamentos de alcohol en diversas ocasiones. La próxima visita está prevista para el día 20 por la noche. Normalmente cuando el cargamento de alcohol es transportado por el «Berliner» también transporta alguna persona que entra ilegalmente en el país.

8

Algunas personas aseguran que existe una red de espionaje relacionada con la mafia de traficantes de licor, dedicada principalmente al espionaje industrial. Su coordinador podría ser un famoso comerciante de arte.

Tirada Rumor

9

El asesinato fue probablemente obra de un profesional. El hecho de que desconociese las modernas técnicas policiales parece indicar que es extranjero, lleva muchos años retirado o quizá ambas cosas.

10

Un muerto de hambre de la zona Este afirma que una vez le dieron 25 dólares por recoger un sobre de una papelera cerca de la universidad de Princeton y llevarlo al Black Night. Al día siguiente, mientras esperaba en el exterior, pudo ver a von Kurt salir del local con el sobre en la mano.

11

El individuo que desembarcará (o ha desembarcado) del «Berliner» debe introducirse, ayudado por delinquentes contratados en los Estados Unidos, en una fábrica de automóviles donde robarán unos planos.

12

Realiza dos tiradas más en esta tabla.



BIOGRAFIAS DE LOS PRINCIPALES PERSONAJES

*Ingrid Biorsen (1908 -)

Características:

FUE 9 DES 14 PER 10 RES 12 PV 24

Conocimientos: (Otros)

Barrios bajos 17 Lucha sin armas 18 Esconder/esconderse 18
Soborno 18

Resistencia a los interrogatorios: -3

Joven, bonita, alta (tacones), rubia (teñida), sigue las normas de la moda, ya que no le queda otro remedio. Viste como lo hacen las actrices de cine, anda como ellas, habla como ellas, etc. Como tantas otras chicas de aquella época está deslumbrada por el esplendor de Hollywood y las luces de Broadway. Sueña en convertirse en actriz, cantante o bailarina. Por este motivo, toma clases de baile y dramatización. Mientras tanto se conforma con ser la amante de Schwartz, y juega a ser Mata Hari con von Kurt. Está al corriente de todo y presencié el asesinato de Burcham. Ingrid es una joven clásica de la época: ha recibido una educación que le impide darse cuenta de nada de lo que la rodea. Mira con buenos ojos a Leclerc. Es una chica de firmes principios morales (excepto cuando juega a ser una espía): es fiel a sus superiores y a su patria (ignora a favor de quién está espionando, cree que forma parte de una red de contra-espionaje del gobierno de los EEUU), pero le resulta difícil tomar decisiones complejas. En caso de conflictos, se mostrará inactiva, imparcial y resignada. No colaborará con nadie, aunque si John Leclerc se lo pidiese, quién sabe... Colaborará ciegamente si se le demuestra que la red de espionaje es extranjera, pero esto será difícil, ya hemos dicho, que si bien no es tonta, la educación que ha recibido le impide analizar la situación con la debida objetividad.

Notas:

Los conocimientos especificados son aquellos en que el personaje está más capacitado. La experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida hace posible que éste tenga algunos valores por encima del valor inicial. Los valores no especificados aquí se pueden considerar innecesarios, pero caso de ser precisos pueden determinarse de la misma forma que se explica para la creación de personajes. Por ejemplo, si nos es preciso conocer el nivel de natación del barón von Kurt sumaremos su fuerza (12) y su destreza (10). Esto nos da 22, que dividido por 2 es 11. Tiramos un dado: el resultado es 2 y lo sumamos al 11 que hemos obtenido antes. Así pues, el conocimiento de natación del barón es 13.

Las biografías de los personajes precedidos por un asterisco * son producto de la imaginación del autor. Las biografías de los personajes no precedidos por un asterisco son, por lo menos en lo más esencial, rigurosamente históricas. Para más información sobre estas últimas se puede consultar cualquier enciclopedia.

John Burcham (Joseph Reure) (1900 - 1933)*Características:****FUE 8 DES 15 PER 17 RES 9 PV 19****Resistencia a los interrogatorios: --**

De unos treinta años de edad, alto y enclenque, pelo castaño y ojos azules, usa gafas, parece tímido e incapaz de romper un plato. Titubea al hablar, lo que hace que parezca no muy listo, pero tras esta penosa fachada se esconde un cerebro activo y metódico. Todos aquellos que le han visto en su ambiente saben que es un joven lúcido y decidido. En cambio, fuera del laboratorio se comporta como un joven introvertido. No se le conocen amigos y no acostumbra asistir a las fiestas de sociedad que organizan los profesores de la universidad. En los tres años que ha permanecido en la universidad parece que se ha dedicado exclusivamente a sus estudios.

John Burcham es en realidad Joseph Reure, nacido en 1900, doctor en ciencias físicas. Se trata de un seguidor de la ideología nacionalsocialista. Nacido en una familia de clase media, ya desde joven se pudo advertir su mente lúcida y su intelecto despejado. Logra licenciarse a los 23 años y, un año y medio más tarde, presenta una brillante tesis doctoral, convirtiéndose en una de las más jóvenes promesas de la física de la época.

Poco después de presentar su tesis, es captado por von Kurt como la persona idónea para infiltrar en el laboratorio de Goddard. Reure es un perfecto conocedor del inglés americano gracias a los diversos cursos a que ha asistido en dicho país. Afortunadamente para el partido, un accidente en un laboratorio ha desfigurado completamente a Reure, por lo que será difícilmente reconocible por aquellos que le conocieron durante sus estudios. Joseph tomará la identidad de John Burcham, un joven estudiante de la universidad estatal de Ohio, que se traslada a Princeton por motivos familiares. Previamente se falsificará e introducirá en los archivos de dicha universidad un expediente académico en el que conste que J. Burcham ha superado con éxito los cuatro primeros cursos de ciencias físicas.

Joseph Reure, bajo el nombre de John Burcham es introducido en los Estados Unidos en junio de 1930, matriculado como alumno de 5º curso en Princeton, logra licenciarse dejando admirados, por sus conocimientos y brillantez, a sus profesores y compañeros. Su expediente y las recomendaciones de sus profesores en Princeton le facilitan rápidamente el ansiado puesto de ayudante de laboratorio del Dr. Goddard. Desde este puesto, suministra información a von Kurt hasta principios de 1933, cuando es consultado sobre la posibilidad de construcción de un artefacto militar basado en los recientes descubrimientos sobre el átomo. Reure se da cuenta de las implicaciones de lo que se le está solicitando e intenta hacer comprender a sus superiores que un tal artefacto jamás será construido por ningún científico consciente de sus actos, y que el poder destructivo y contaminante del átomo no debe ponerse bajo ningún concepto al alcance de los estamentos militares, ya que se correría el peligro de que estos lo usasen y se desatase sobre la tierra el peor de los peligros conocidos hasta ahora. (La comunidad científica en realidad reaccionó muy tarde ante la construcción de artefactos nucleares y no fue hasta después de observarse los efectos sobre Hiroshima y Nagasaki que se iniciaron las movilizaciones en este sentido.)

Enric Dubois (1887 -)*Características:****FUE 12 DES 14 PER 10 RES 11 PV 25****Conocimientos: (Otros)****Armas cortas 15 Conocimientos generales 21****Diplomacia/etiqueta 18****Resistencia a los interrogatorios: -2**

Dubois no es un delincuente, es un excelente cocinero. El hecho de que sepa disparar un arma corta es debido a su afición por el tiro como deporte. Desconoce las actividades del barón y nunca ha sospechado nada. Ante cualquier situación que se le presente actuará como si fuera un auténtico mayordomo británico (usando este personaje correctamente el máster puede, si lo cree oportuno, crear algunas situaciones divertidas para los jugadores.)

Su labor es proveer la despensa, cocinar, atender a la limpieza de la casa y, en caso de necesidad, proteger la colección del barón.

Jason Kent (1882-)*Características:****FUE 8 DES 17 PER 10 RES 15 PV 25****Conocimientos: (Otros)****Conducir coches 22 Barrios bajos 19 Diplomacia/etiqueta 26****Resistencia a los interrogatorios: -3**

Antes de la prohibición, Jason era un prestigioso camarero especialista en coctelería. Con la prohibición perdió el trabajo e intentó obtener otros, pero todo le falló. Cuando Shwartz le ofreció la posibilidad de trabajar otra vez como camarero aceptó sin dudarle. Colabora con los delincuentes porque no le queda más remedio, pero él se considera diferente ya que, según su punto de vista, a los demás delincuentes les gusta lo que hacen, o por lo menos no les molesta, en cambio él odia vivir de esta forma, contra la ley.

Espera la próxima abolición de la ley seca para obtener un empleo honrado. Hará cualquier cosa para evitar la prisión, pero ignora todo lo referente a la red de espionaje. Solamente ha podido observar que cada vez que se desembarca alcohol de calidad traído de Europa y no alcohol destilado ilegalmente en los EEUU, von Kurt (al que conoce porque acude esporádicamente a visitar a su jefe), entrega un sobre o paquete al oficial del barco que ha transportado el alcohol, y que si hablan lo hacen en alemán. Esporádicamente también ha desembarcado algún joven que se ha marchado junto con el barón en su coche.

***Ditter von Kurt (1873-) Barón.**

Características:

FUE 12 DES 14 PER 15 RES 10 PV 25

Conocimientos:

(Otros hasta 1912, comandos de 1912 a 1918, delincuentes desde 1930)

Conducir coches 24 Pilotar aviones 18 Armas cortas 23

Armas largas 25 Armas militares 23 Explosivos 21

Lucha sin armas 18 Seguir 21 Esconder/esconderse 21

Idiomas: Alemán 30 Inglés 27 Francés 24 Ruso 22

Conocimientos generales 22 Diplomacia/etiqueta 26

Soborno 28

Resistencia a los interrogatorios: +4

Nacido en el seno de una noble familia prusiana, estudia en las mejores escuelas europeas de la época (suizas e inglesas). Gran aficionado al arte desde muy joven, puede ser considerado un experto en la materia, principalmente especializado en pintura flamenca de los siglos XIV y XV. Participó en la primera guerra mundial en los servicios de espionaje de su país, ejecutando (por órdenes superiores) diversos atentados en Francia. Acabada la guerra, von Kurt no acaba de reconocer la derrota y, durante el período entre guerras, milita en diversos grupúsculos revanchistas. En 1923 participa en el golpe de fuerza de Hitler y es condenado a dos años de prisión. Al salir de la misma, milita activamente en el Partido Nacionalsocialista, llegando a alcanzar puestos de responsabilidad en la estructura del partido.

Cuando en 1930 se inicia la operación de espionaje, tanto su fidelidad al partido como su conocimiento de la materia, le hacen la persona indicada para ocupar el cargo de coordinador de la red en EEUU. En febrero de 1930 se traslada a los Estados Unidos, donde organiza un pequeño negocio de compra-venta de obras de arte. Inicia contactos con individuos de los bajos fondos para obtener su apoyo logístico (matones, falsificadores, correos...) para sus agentes, que comenzarían a llegar a finales de ese mismo año. Previamente a la llegada de los agentes, se ha encargado la falsificación de documentación y expedientes académicos y militares, que son posteriormente introducidos en los archivos de ayuntamientos, escuelas, universidades...

La estructura de la red es bastante tradicional: los agentes son infiltrados en lugares de relativa importancia, provistos de documentación e historiales falsificados. Los agentes no tienen ningún conocimiento de la existencia de la red. Las comunicaciones se efectúan mediante correos. El agente deposita la información en un lugar preestablecido, tras haber hecho publicar un anuncio aparentemente inocente en un periódico. El correo es, normalmente, un muerto de hambre de los bajos fondos al que se encarga que acuda al lugar y recoja el paquete y lo traslade a un nuevo emplazamiento, de donde es recogido por el enlace. De esta forma, ninguno de los implicados puede conocer la identidad de los demás. También es bastante usual que el correo ignore la naturaleza del contenido del paquete que transporta.

Su principal handicap radica en los años que ha permanecido inactivo. Téngase en cuenta que no ha realizado ninguna actividad relacionada con el espionaje desde el final de la primera gran guerra. Es a causa de este desconocimiento de las técnicas policíacas modernas (desconoce todo lo referente a huellas dactilares, balística, análisis de tejidos, etc.) que von Kurt puede ser descubierto, ya que, mientras él cree haber orientado a la policía en una dirección, ésta sabe que alguien quiere desviar su atención.

Siempre lleva en su funda sobaquera una pistola realizada a mano y por encargo con la que es capaz de disparar a gran distancia.

***John Andrew Leclerc (1895 -)**

Características:

FUE 16 DES 15 PER 14 RES 10 PV 32

Conocimientos: (Delincuentes)

**Conducir coches 21 Barrios bajos 23 Armas cortas 20
Armas largas 22 Lucha sin armas 16**

Resistencia a los interrogatorios: +1 (a no ser que se le demuestre que se trata de un caso de espionaje, en cuyo caso explicará todo lo que sabe y se ofrecerá a colaborar en lo que haga falta).

John Leclerc es el clásico matón: 1.80 m, 75 kg, cabello negro, ojos castaños, fornido. Usualmente viste americana a rayas, de color azul marino, pantalón a juego y corbata discreta. Debajo de la americana esconde un revólver en su funda sobaquera. No muy lejos de donde él esté, acostumbra a encontrarse su Thompson (normalmente escondida en el guardarropas del Black Night).

Su historial delictivo es muy extenso e incluye casi todo lo que pueda imaginarse, pero solamente ha sido encarcelado tres veces: en 1910 fue condenado a seis meses de reclusión por robo, en 1915 a cuatro años (cumplió solamente dos por buena conducta) por atraco a mano armada, tenencia ilícita de armas y asociación para delinquir, con diversos agravantes. En 1921 volvió a ser condenado, esta vez por extorsión, pelea tumultuosa, escándalo y reincidencia en los delitos de tenencia de armas y asociación ilícita. Esta vez cumplió íntegramente una condena de seis años.

Contra lo que pueda parecer, Leclerc es un individuo bastante inteligente y buen patriota. Sospecha que las relaciones de su jefe con el barón von Kurt no se limitan al tráfico de licores, pero ignora todo el asunto del espionaje. En caso de que sea informado de ello, se negará a colaborar más en los asuntos de su jefe. Si los investigadores le demuestran que Schwartz está implicado en una red de espionaje, es posible que se preste a ayudarles.

Albert Marx (1888 -)*Características:****FUE 16 DES 14 PER 15 RES 15 PV 37****Conocimientos: (Delincuentes)****Armas cortas 25 Armas largas 20 Lucha sin armas 25****Lucha con armas blancas 22 Esconder/escondese 20 Escalar 20****Resistencia a los interrogatorios: +5**

Alto, rubio, de ojos azules, es el prototipo del ario que Hitler desea. Su apariencia se asemeja a la de King Kong (recientemente estrenada). Diariamente realiza cuatro horas de ejercicio en un gimnasio cercano a su domicilio. De ideas fijas y fanático del nazismo, es extraordinariamente peligroso. Actúa como guardaespaldas del barón. Su documentación no es falsa y su permiso de armas tampoco, pero esto no le permite ir disparando el arma como y cuando quiera. Su comportamiento se regirá por una sola norma: su misión es proteger y obedecer al barón. Si es necesario expondrá su vida por el bien del partido.

Marx pasa por ser el secretario del barón, aunque cualquiera que hable con él se dará cuenta de su ignorancia respecto a los asuntos del comercio de obras de arte. Ocupa la habitación de invitados del domicilio del barón y nunca se separa de su Luger.

Joseph Reure (1900 - 1933)*Ver J. Burcham*****Arnold W. Schwartz (1872 -)****Características:****FUE 8 DES 13 PER 10 RES 6 PV 15**

Las características de Schwartz han descendido a causa de su edad y la inactividad, pero en otros tiempos fue un verdadero atleta.

Conocimientos: (delincuente)**Conducir coches 20 Barrios bajos 28 Interrogar 15****Armas cortas 15 Armas largas 13****Resistencia a los interrogatorios: +2**

Swartz ha sido detenido innumerables veces y ha cumplido diversas penas de prisión:

1887 Hurto

1890 Robo con intimidación, posesión de armas

1908 Estafa

1915 Robo, tenencia de armas

1924 Tráfico de bebidas ilícitas, contrabando, tenencia de armas

Es un profesional de la delincuencia y ha dedicado a ella toda su vida. No tiene ningún tipo de escrúpulos y considera que todo tiene su precio. Pese a esto, ya está algo cansado y ha decidido retirarse después de la abolición de la ley seca. Piensa convertir el local en un bar honrado y vivir de este y de sus ahorros el resto de su vida. Intentará no poner este futuro en peligro y hará cualquier cosa para no ir a la prisión, ya sea asesinar a los investigadores o contarles toda la trama; eso sí, para que haga esto se le tendrá que demostrar que han reunido pruebas suficientes para mandarle a la prisión algo más que los pocos meses a los que puede ser condenado por regentar un local clandestino: no es un cobarde.

Conoció a von Kurt a través de Henry el falsificador, y aunque no le gustan los tratos con él, los ingresos que éstos le proporcionan acallan cualquier escrúpulo. Está al corriente de la existencia de la red de espionaje y, bastante a menudo, es él quien se encarga de la contratación de los correos. Gracias a esto tiene una cierta idea de en qué lugares se han infiltrado agentes alemanes, pero desconoce absolutamente cualquier dato que pueda permitir descubrir la identidad de los mismos, ni la naturaleza de los informes que éstos pasan a von Kurt. Solamente revelará esta información como último recurso y a condición de que se le permita desaparecer.

Durante la explicación del módulo han aparecido algunas reglas, como la empleada para los interrogatorios o la que hemos propuesto para las persecuciones de coches, calificadas como "opcionales". Si no deseas usarlas, puedes usar el sistema estandar descrito en el libro de reglas. A continuación te proponemos nuevas reglas opcionales: Si crees que un solo disparo puede ser mortal, puedes usar la regla de impactos críticos, esta regla aumenta las posibilidades de que los personajes, ya sean jugadores o no jugadores, mueran a causa de un solo impacto de bala. Si consideras que un hombre armado con un subfusil puede vaciar un cargador entero antes de que su enemigo armado con un espadón ni tan siquiera logre acercarse, o has pensado que las armas fallan y se encasquillan, puedes usar las reglas siguientes.

La regla de impactos críticos en sí es muy simple: Cada vez que se realice un disparo y se lancen los dados para determinar si ha tenido éxito, si el resultado de la tirada supera el doble del valor necesario, se supone que el proyectil ha alcanzado un punto vital y el daño realizado por este se dobla. Así, si un impacto de pistola causa normalmente 1D+4, un impacto crítico causará 2D+8. Si el resultado de la tirada es cuatro veces superior al requerido, el daño se triplica. En cualquier caso, si el resultado de la tirada de dados, antes de sumar o restar la dificultad, es un 12, se considerará siempre un impacto crítico que dobla el daño.

Por el mismo motivo, las armas pueden encasquillarse. Si al realizar la tirada para impactar, el resultado es un 2, se supone que el arma ha fallado. En este caso es preciso tirar de nuevo los dados. Un nuevo resultado 2 nos indica que el arma ha quedado inoperativa hasta que se la desmonte y revise. Cualquier resultado superior en esta segunda tirada nos indica que la munición era defectuosa. Si el arma es un revólver o un arma de alimentación no automática, podrá disparar sin problemas en el turno siguiente, ya que el proyectil defectuoso es desplazado por el siguiente. Por contra, si se trata de un arma de alimentación automática (pistola, fusil de asalto, subfusil, etc.) el turno siguiente deberá usarse para extraer el proyectil defectuoso de la recámara accionando manualmente el mecanismo de corredera. Por este motivo no se podrá volver a disparar con esta arma hasta que se haya empleado un turno completo en extraer el casquillo.

Es evidente que un arma de fuego corta puede realizar varios disparos en el tiempo necesario para que un hombre armado con un espadón pueda realizar un solo ataque. Por este motivo, podemos considerar la «velocidad del arma». Este es el número de ataques que se pueden realizar con ella en un asalto. Las armas más lentas son aquellas que pesan más que una espada, o que son complicadas de cargar. Su velocidad es $\frac{1}{2}$. Esto quiere decir que pueden efectuar solamente un ataque cada dos turnos. En este grupo están incluidos los espadones, cimitarras, alabardas, lanzas pesadas, ballestas, arcos, etc.

El segundo grupo es el que incluye las armas normales, que realizan un ataque por turno, como son las armas de filo (a excepción de aquellas cuya hoja mida menos de 20 cm), las contundentes y las armas de fuego de acción manual (el clásico Winchester de palanca, en el cual es preciso desplazar una palanca para expulsar el casquillo usado y hacer entrar la munición antes de cada disparo. Es el que aparece en la mayoría de películas del Far West.)

El tercer grupo, el de las armas más rápidas, está formado por las armas de hoja corta y las armas de fuego de alimentación automática. Estas pueden disparar dos veces cada turno, una al principio y otra al final.

REGLAS OPCIONALES

REGLAS OPCIONALES:

Son reglas opcionales todas aquellas que no són imprescindibles para poder jugar, pero que dan a las partidas mayor realismo, a costa de una mayor complejidad.

Cada módulo de S·A·M que se publique contendrá algunas reglas opcionales que puedan dar mayor realismo a la aventura.

Las reglas aparecidas en cualquier módulo son aplicables a todos los demás, prescindiendo de la época en que se hayan ambientado.

PRECIOS Y ECONOMIA EN LOS AÑOS 20 Y 30

A continuación damos algunos ejemplos de los salarios comunes en los años 20 y 30:

| Año | Directivo | Admnvo | Obrero | Peón |
|------|-----------|--------|--------|------|
| 1920 | 5000 | 2000 | 1800 | 1100 |
| 1925 | 6500 | 3200 | 2400 | 1000 |
| 1930 | 8000 | 4000 | 3200 | 1300 |
| 1935 | 10000 | 6000 | 4300 | 2000 |

El salario usual de un periodista, un agente de policía o un detective se corresponderá, aproximadamente, con el de un obrero. Un periodista especialmente bueno o famoso, o un agente del FBI obtendrán unos ingresos aproximados equivalentes a los de un administrativo.

A continuación encontrarás, agrupados por temas, los precios de los productos y servicios más esenciales. Los precios se refieren a 1900. Si quieres actualizarlos puedes considerar una inflación de un 1% anual entre 1900 i 1915, una inflación prácticamente despreciable desde 1915 hasta 1929 y una inflación de un 5% anual hasta principio de la guerra. Los precios en 1929 pueden variar en un 50% en más o en menos a causa del crack bursátil.

Alojamiento y comida

| | |
|-----------------------------|---------------|
| Antro | de 0,5 a 1 \$ |
| Hotel | de 2 a 5 \$ |
| Hotel de lujo | 5 o más \$ |
| Comida en bar | 0,3 \$ |
| Comida en restaurante | 0,5 \$ |
| Buena comida | 0,75 \$ |
| Litro de leche | 0,1 \$ |
| Barra de pan | 0,25 \$ |

Equipamiento variado

| | |
|---------------------------------|--------------|
| Reloj | 10 o más \$ |
| Pluma | 2 o más \$ |
| 10 m de cordel | 1 \$ |
| 10 m de cuerda | 2 \$ |
| 10 m de cable | 6 \$ |
| Piqueta (docena) | 10 \$ |
| Pala | 1 \$ |
| Hacha | 1 \$ |
| Prismáticos | 20 \$ |
| Linterna a pilas | 3 \$ |
| Ganzuas | 50 \$ |
| Pistolera | 1 \$ |
| Baúl | 4 o más \$ |
| Cantimplora (2 l) | 1 \$ |
| Odre (10 l) | 1 \$ |
| Tienda 2 personas (20 kg) | 10 \$ |
| Tienda 4 personas (40 kg) | 20 \$ |
| Tienda 8 personas (60 kg) | 35 \$ |
| Cuchillo caza | 2 \$ |
| Hilo y aguja | 0,5 \$ |
| Mechero | 0,5 \$ |
| Anuelos (docena) | 0,3 o más \$ |
| 100 m de sedal | 3 \$ |
| Caña de pescar | 5 o más \$ |

Ropa (precio mínimo. A mayor calidad, mayor precio)

| | |
|----------------------------------|--------|
| Abrigo | 10 \$ |
| Cazadora | 7 \$ |
| Botas | 5 \$ |
| Camisa | 1 \$ |
| Pantalón | 2 \$ |
| Traje | 4 \$ |
| Blusa | 2 \$ |
| Vestido señora | 4 \$ |
| Ropa de montaña (completa) | 15 \$ |
| Impermeable | 5 \$ |
| Capa | 6 \$ |
| Ropa de etiqueta | 12 \$ |
| Zapatos caballero | 2,5 \$ |
| Zapatos señora | 3 \$ |

Transporte

| | |
|--|---------|
| Automóvil usado | 150 \$ |
| Automóvil | 700 \$ |
| Automóvil de lujo | 3000 \$ |
| Camión | 2000 \$ |
| Neumáticos 7 \$ | |
| Reparación leve | 10 \$ |
| Reparación grave (unos 7 días en taller) | 30 \$ |
| 1 l gasolina | 0,6 \$ |
| Motocicleta | 350 \$ |
| Bicicleta | 75 \$ |
| 10 km en tren | 0,2 \$ |
| 100 km en tren largo recorrido | 0,5 \$ |
| 10 km autobús | 0,1 \$ |
| 100 km autobús largo recorrido | 0,3 \$ |
| 1 km transbordador | 0,1 \$ |
| 100 km barco de línea | 4 \$ |
| 100 km carguero | 2 \$ |

Armas (precio mínimo)

| | |
|---|--------|
| Revólver | 10 \$ |
| Pistola | 15 \$ |
| Fusil | 20 \$ |
| Escopeta | 40 \$ |
| Metralleta (Thompson) | 55 \$ |
| Ametralladora | 85 \$ |
| Cartucho de dinamita | 0,5 \$ |
| Espada | 15 \$ |
| Sable | 5 \$ |
| Porra | 2 \$ |
| Munición pistola y revólver (caja 20 balas) | 5 \$ |
| Munición armas largas (caja 20 balas) | 7 \$ |

Estos precios representan el valor aproximado de un objeto de calidad media. En cualquier caso, si se desea un Colt 45 o un Winchester último modelo, los precios pueden subir mucho. Otro elemento que puede afectar el precio de un arma es su disponibilidad o su legalidad. Un arma comprada en el mercado negro puede alcanzar precios 5 veces superiores al valor de la misma arma obtenida de forma legal.

El joven Burcham, un prometedor científico de la universidad de Princeton ha sido asesinado en un callejón de New York. Descubre qué se esconde tras este oscuro suceso.

Modulo de aventuras de novela negra para el juego de rol S·A·M.

Para jugar esta aventura es necesario disponer del juego de rol S·A·M y de uno o más dados de seis caras.