

# ODA A UN AMIGO

Una partida de iniciación de Pedro J. Ramos para Blacksad: Juego de Rol  
Blacksad es una marca registrada de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido

La presente aventura está pensada como introducción al juego y por tanto es bastante versátil: el protagonista puede ser un personaje en solitario o un pequeño grupo.

## Sinopsis

Lester Leight es un viejo amigo de los personajes jugadores que acaba de regresar a la ciudad después mucho tiempo, convertido en todo un artista del piano, con carteles con su rostro recubriendo toda la ciudad. Para celebrar el reencuentro, Lester ha enviado una invitación a los personajes jugadores al Flamin' Flamingo, donde actuará, pero nunca llegará a salir al escenario: sus amigos descubrirán que unos matones le han dado una paliza y lo han dejado gravemente herido. Las pistas los dirigen hasta los billares La Iguana, donde averiguarán que Lester solo trataba de proteger a su asistente, Andrew Milven, de un criminal de los barrios bajos llamado Tony Krovan. Entonces deberán decidir si entregan al asistente a Krovan o si, por el contrario, le ayudan a escapar de la ciudad.

## Escenarios

Esta aventura se desarrolla en cuatro escenarios: el Flamin' Flamingo, los billares La Iguana, el hotel Camille y la casa de empeños Krovan. Los billares se describen en la página 114 del manual básico, y los otros tres se presentan a continuación.

### FLAMIN' FLAMINGO

- Concepto: «Coctelería de moda».
- Descriptores: «Acoge actuaciones cada noche», «Todos sus trabajadores son flamencos».

El Flamin' Flamingo es un local abierto desde hace poco que está ganando cada vez más y más fama entre la gente pudente de la ciudad. Es elegante, tiene actuaciones de todo tipo y están configurando una carta de cócteles innovadora. Cualquier escándalo podría acabar con su creciente éxito.

### HOTEL CAMILLE

- Concepto: «Alojamiento de gama media».
- Descriptores: «Algo alejado del centro», «Tiene poco personal y está mal pagado».

El hotel Camille se construyó hace veinte años y sobrevive mal más que bien. Sus habitaciones tienen un precio justo,

pero, en su lucha por reducir gastos, cada vez cuenta con menos personal. No obstante, la mayor parte de la gente todavía lo considera un buen sitio.

## CASA DE EMPEÑOS KROVAN

- Concepto: «Tapadera».
- Descriptores: «Lleva toda la vida en el barrio», «Nadie entra para empeñar nada desde hace años».

La casa de empeños Krovan fue un negocio honrado hasta que lo heredó Tony, el hijo de Clive, su fundador. Tony utilizó la casa de empeños como base de operaciones de sus negocios sucios y todavía sigue haciéndolo. Tony pasa aquí la mayor parte de su tiempo, y con él buena parte de sus sicarios más fieles. La policía, comprada, no se acerca por allí.

### Escena 1: Noche de piano en el Flamin' Flamingo

Los protagonistas son buenos amigos, aunque los jugadores pueden determinar el grado de intimidad que mantienen unos con otros. Algo que tienen en común es su amistad con Lester Leight, un dálmata virtuoso del piano. Lester se fue de la ciudad hace muchos años para tratar de ganarse la vida con sus habilidades, y parece que lo ha conseguido. Hace un par de días, los personajes jugadores recibieron invitaciones para una actuación de Lester en el Flamin' Flamingo, un local de moda, y pueden ver que la imagen de su amigo ha aparecido por toda la ciudad tanto en prensa como en carteles. Al parecer, Lester es una gran promesa y no tardará en grabar su primer disco.

#### LA AVENTURA EN UNA HORA

SI LA PARTIDA TIENE QUE TENER UNA DURACIÓN REDUCIDA, RECOMENDAMOS QUE LA HISTORIA COMIENCE CON LOS PERSONAJES SENTADOS EN EL FLAMIN' FLAMINGO ESPERANDO A QUE LESTER SALGA A ESCENA. DESPUÉS, CONDÚCELOS RÁPIDAMENTE A LOS CAMERINOS Y CONTINÚA LA ESCENA CON NORMALIDAD, INCLUYENDO EL MOMENTO EN QUE LOS PERSONAJES JUGADORES LLEGAN A LOS BILLARES LA IGUANA. ALLÍ, HAZ QUE EL MATÓN CON EL QUE DEBERÍAN HABLAR PARA CONOCER QUE ES A ANDREW MILVEN AL QUE TONY KROVAN BUSCA HAYA CONSEGUIDO ATRAPAR A MILVEN Y ESTÉ INTERROGÁNDOLO. DE ESTA FORMA, PODRÁS SALTARTE LA SIGUIENTE ESCENA Y PROCEDER CON LA ESCENA FINAL, EN LA QUE DEBEN DECIDIR SI AYUDAN O NO A MILVEN.

Aprovecha esta primera escena para que los jugadores definan a sus personajes: puedes pedirles que narren de qué forma llegan al local y su actitud respecto al evento. En este momento lo que queremos es transmitir sensación de estar en un evento importante, y los personajes jugadores no tardarán en darse cuenta: los flamencos que trabajan como camareros en el local van y vienen sirviendo cócteles a la flor y nata de la ciudad, incluyendo a algunas celebridades. Si algún personaje jugador se muestra interesado en reconocer a alguna de ellas, un desafío de Intelecto a dificultad fácil permitirá reconocer a varios famosos de la época y altos cargos del gobierno. Si los jugadores son aficionados a los cómics de *Blacksad*, reconocerán a ambos personajes, aunque en esta ocasión son meras notas de color en la historia.

### LOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA

EN ESTA HISTORIA, EN ARAS DE QUE LOS JUGADORES PUEDAN TENER UNA EXPERIENCIA MÁS PRÓXIMA AL MUNDO DE *BLACKSAD*, HEMOS EMPLEADO COMO PERSONAJES PREGENERADOS ALGUNOS DE LOS PERSONAJES DE LAS HISTORIAS DEL DETECTIVE FELINO. PARA LOS QUE TENGAN RECEPCIONES SOBRE LA COMPOSICIÓN DEL GRUPO, PUEDEN PENSAR QUE SE TRATA DE UNA HISTORIA POSTERIOR A LOS CÓMICS PUBLICADOS, EN LA QUE TODOS ESTOS PERSONAJES COINCIDEN POR AVATARES DEL DESTINO.

Volviendo a la estrella de la función, un elegante flamenco anunciará la salida de Lester Leight al escenario, tras lo cual el público aplaudirá de manera entusiasta. El flamenco hará mutis por el foro y, tras unos minutos de incómodo silencio, regresará sudoroso pidiendo disculpas por el retraso e indicará a uno de sus compañeros que ponga el tocadiscos en marcha. Después volverá a salir del escenario, en dirección a los camerinos.

Se espera que en este punto los personajes jugadores tomen la iniciativa y traten de acceder a los camerinos. Para ello, deberán superar un desafío de dificultad media, utilizando una característica apropiada a su aproximación: Reflejos si quieren colarse sin que los vean, Intelecto si intentan razonar con el personal del bar o Voluntad si desean intimidarlos para abrirse paso. En cualquier caso, nuestro propósito es que los personajes jugadores puedan acceder al camerino de Lester y que los jugadores se familiaricen con las tiradas del juego, por lo que incluso si fallan deberían tener ocasión de hacerlo más tarde, quizás a propuesta del portero del local, que los reconoce como los invitados del pianista.

Al entrar en el camerino se encontrarán al encargado del bar y a uno de los camareros mirando la escena anonadados y muy nerviosos. Hay signos visibles de pelea, y en el suelo, en

un charco de sangre, está Lester, que tiene numerosas magulladuras y sus dedos retorcidos en una postura imposible. Un desafío fácil de Intelecto servirá para comprobar que sigue vivo, pero muy grave. Es preciso llamar a una ambulancia cuanto antes. Si algún personaje desea practicarle primeros auxilios, conseguirá estabilizarlo, pero no que recupere la conciencia.

Así las cosas, parece que un caso acaba de aparecer ante los personajes jugadores. Alguien ha hecho daño a su amigo y querrán saber quién y por qué. Para ello, deberán examinar la escena del crimen, lo cual requiere un desafío de Intelecto a dificultad media (puede ser interesante que los personajes jugadores realicen una acción conjunta, como indican las reglas de la página 28 del manual básico). En caso de que lo superen, encontrarán un tenue rastro de pisadas que surge del charco de sangre en que se encuentra Lester y que el presunto agresor debió de pisar en su huida. Debe de tratarse de alguien alto y espigado. Pero junto a estas pisadas hay un segundo juego de huellas, aunque mucho más difícil de encontrar (desafío de Intelecto a dificultad difícil), porque no está marcado por sangre, sino por unas manchas húmedas que están secándose. Perteneцен a una figura mucho más pequeña que debió de salir del camerino antes de que comenzase la pelea. El rastro conduce hasta la salida de los artistas, que a su vez da un callejón, y después el rastro se desvanece. Sin embargo, una inspección del lugar con un desafío exitoso de Intelecto a dificultad fácil permitirá encontrar una caja de cerillas a medio terminar de un billar llamado La Iguana (ver página 114 del manual básico del juego). Aparte, si investigan lo suficiente, un testigo asegurará que un cocodrilo con muy malas pintas salió del callejón, miró a los lados como si buscara a alguien y después se fue en un taxi que cogió al vuelo.

Además de buscar pistas en la escena del crimen, es posible que los personajes jugadores quieran hablar con el personal del bar u otros posibles testigos. Con el barullo, será complicado conseguir información útil, pero si superan un enfrentamiento de Voluntad contra una camarera, esta les revelará que llevó agua mineral y un vino blanco al camerino de Lester, donde estaba con su acompañante, un pequeño mono capuchino cuyas huellas podrían coincidir con las pequeñas que encontraron los personajes jugadores. La camarera está segura de que Lester y el mono capuchino eran amigos, incluso se atrevería a decir que el capuchino era su representante o algo similar. Otro enfrentamiento exitoso contra otro trabajador del Flamingo a este respecto les confirmará

las sospechas de la camarera: el mono capuchino llegó un poco tarde y se presentó como el asistente personal de Lester, pero el trabajador no recuerda su nombre.

Tras estas averiguaciones, llegará la ambulancia y, con ella, la policía, que procederá a interrogar a todos los testigos. Queda a discreción de los personajes decidir si aguardan pacientemente para informar a la policía de lo sucedido o si prefieren escabullirse para seguir con las averiguaciones por su cuenta. Esto último requerirá un enfrentamiento de Reflejos contra el Intelecto de los policías (utiliza como referencia la ficha de policía de uniforme, página 94 del manual básico). Ahora el rumbo más probable será visitar los billares La Iguana, aunque si los personajes jugadores se empeñan en encontrar primero al mono capuchino, sucederá primero la escena 3.

## Escena 2: Haciendo llorar al cocodrilo

Como todo lector de *BlackSad* sabe, los billares La Iguana son un lugar poco recomendable. Cuando los personajes jugadores hagan su entrada, se darán cuenta de que solo quienes tienen aspecto de pertenecer al mundo del crimen o que sean reptiles son mirados con algo más que desdén. Si los personajes jugadores saben que están buscando a un cocodrilo, verán que solo hay uno en el local, que de hecho no les quitará el ojo de encima mientras estén allí. Si no tienen esa pista, deberán tantejar a los parroquianos, lo cual requiere un enfrentamiento de Voluntad. Aunque interroguen a los clientes del billar, utiliza los valores de juego del cocodrilo, de nombre Harry, pues teme que lo descubran. Tener éxito en el enfrentamiento hará que sepa que vienen buscándolo y decida salir por la puerta trasera, algo que hará de forma menos sigilosa de lo que le gustaría. Los jugadores pueden aprovechar para activar un aspecto adecuado mientras Harry intenta huir, y eso hará, por ejemplo, que derrame la bebida de un camaleón de malas pulgas que se encará con él, lo que permitirá a los personajes jugadores tener un asalto sorpresa para reducir al cocodrilo (página 40 del manual básico).

De una forma u otra, los personajes jugadores se las verán con Harry. Está dispuesto a pelear para escapar, pero si hay un personaje jugador con Fortaleza 4 o más o son un grupo numeroso (tres o más personajes jugadores), intentará zafarse hablando. Si se usa la vía del combate, deberán dejar inconsciente a Harry para que hable cuando despierte. Si se usa el diálogo, deberá enfrentarse la Voluntad del personaje que lleve la voz cantante (según su aproximación, racional o intimidatoria, aunque otros pueden prestarle ayuda) a la de Harry. En caso de que se

impongan, Harry reconocerá que pegó a Lester, pero solo porque se interpuso entre «ese maldito mono capuchino» y él. Según parece, el capuchino, Andrew Milven, está en la lista negra de un tipo peligroso llamado Tony Krovan, que pagó bien a Harry para que le diera un buen susto. Harry no tiene ni idea de dónde puede estar Milven, pero si lo averigua, piensa acabar el trabajo. No tiene problema en reconocer su implicación porque no hay pruebas que lo incriminen, pero si los personajes jugadores le hacen sospechar que puede ser perjudicial para él, incrementa en uno la dificultad del enfrentamiento. Si después de esto Harry es detenido, los personajes jugadores se habrán ganado un enemigo de por vida.

A partir de este punto, la acción puede seguir dos cursos diferentes: o bien buscan a Andrew Milven (escena 3, lo cual los conducirá irremediablemente a la escena 4) o buscan a Tony Krovan (escena 4).

## Escena 3: Los pecados de Andrew Milven

Buscar a Andrew Milven puede ser como buscar una aguja en un pajar, a no ser que los personajes jugadores utilicen su intelecto. Una búsqueda rápida en la guía telefónica les hará comprobar que no hay nadie en la ciudad que responda a ese nombre, lo cual podría llevarlos a llamar hotel por hotel en busca de esa información, una acción prolongada (página 26 del manual básico) de Intelecto en la que deberán acumular 15 éxitos, aunque pueden repartirse los números de teléfono. Cada tirada consumirá cuatro horas de su tiempo. Sin embargo, hay una forma más rápida: si saben que Milven es el asistente de Lester, pueden intentar contactar con el agente del pianista para pedir información. Esto requerirá un desafío difícil de Intelecto, y servirá para confirmar que Milven es un buen amigo de Lester, además de su asistente personal. Al parecer, se conocieron en los «tiempos duros» y, aunque Lester ha medrado mucho más que Milven, se ha preocupado siempre de que a su amigo le vaya bien. Tanto Lester como Milven se alojaban en el hotel Camille.

El hotel Camille es, por tanto, el siguiente objetivo de los personajes jugadores. Cuando lleguen, conseguir el número de habitación de Milven tendrá una dificultad media (la característica a emplear dependerá de su aproximación: Reflejos si tratan de mirar al libro de inscripción de soslayo, Voluntad para sobornar al recepcionista). Al llegar a la habitación, oirán ronquidos al otro lado. Llamar a la puerta despertará a Milven de inmediato, que tratará de huir por la escalera de incendios para salvar su vida, pues cree que los personajes

jugadores son Harry. Para atraparlo, habrá que realizar un enfrentamiento de Reflejos. En cambio, si fuerzan la puerta o la tiran abajo, lo pillarán por sorpresa.

Milven no es para nada un tipo duro, pero los personajes deberán ganarse su confianza y demostrarle que desean ayudarle para hacer que hable. Decir quiénes son será suficiente, pues Lester le habló mucho de todos ellos, pero si no se les ocurre esto, deberán ganar un enfrentamiento de Voluntad encontrando los argumentos apropiados. Una vez convencido, Milven dirá que lamenta mucho lo ocurrido, pero que no sabe cómo solucionar su problema. Resulta que hace algunos años Milven tuvo una relación con Margaret, una atractiva jovencita de origen humilde a la que rondaba Krovan, un gorila que era poco más que músculo y que aterrorizaba a Margaret. Milven tuvo un encuentro con ella y le pidió que huyeran juntos, pero ella había aceptado la petición de matrimonio de Krovan. Milven nunca supo nada más de ella. Él se sorprendió tanto como Lester al ver aparecer a ese cocodrilo que amenazaba con partirle las piernas. Lester se interpuso y dijo a Milven que huyera, y él..., bueno, echó a correr sin pensárselo.

Milven sabe que es cuestión de tiempo que los matones de Krovan lo encuentren, pero tiene miedo de abandonar el hotel. También teme acudir a la policía, pues Krovan tenía buenas conexiones incluso antes de llegar a ser jefe del crimen. Los personajes jugadores son para él una auténtica ayuda providencial, y se desvivirá por pedirles ayuda, ofreciéndoles todo tipo de promesas exageradas y aludiendo a honrar el sacrificio de Lester. Su interés por el dálmatas es genuino, pero ahora mismo está tan nervioso que es incapaz de pensar con claridad. En un momento dado, propondrá a los personajes jugadores que hablen con Krovan para tratar de llegar a un entendimiento, y si ellos lo rechazan de plano, les pedirá ayuda para abandonar la ciudad.

En este punto, la aventura puede proseguir hacia la escena 4 (visitar a Krovan) o, si optan por ayudar a Milven a escapar, deberán tramar un plan para sacarlo primero del hotel y luego de la ciudad. Este plan podría implicar un ataque de los hombres de Krovan, que dan con Milven en el momento más inoportuno, lo que hará que el clímax de la historia se convierta en una escena de lucha en medio de la ciudad.

#### **Escena 4: Krovan tiene lo que Krovan quiere**

En los billares La Iguana o cualquier conexión que tengan los personajes jugadores con el mundo del crimen podrán decirles que Tony Krovan dirige su negocio desde la casa de empeños Krovan, en los barrios bajos. A estas alturas es posible que Krovan ya haya oído hablar de los personajes jugadores y que aguarde su visita. Si no es así, bastará con dar

el nombre de Milven para que el dependiente los haga pasar a la parte de atrás, donde un enorme gorila ayuda a hacer los deberes al que parece ser su hijo..., un mono capuchino con un visible parecido con Milven. Tony Krovan mandará a su hijo a jugar y pedirá a los personajes jugadores que se sienten para que le cuenten lo que tengan que decirle. Después será su turno y contará una historia muy diferente a la de Milven: Krovan y Margaret eran novios, y Krovan iba a pedirla en matrimonio. Entonces Milven apareció, engatusó a Margaret y se acostaron. Cuando Margaret fue a romper con Krovan, este le demostró que Milven era un muerto de hambre y que no tenía ninguna de las riquezas de las que alardeaba, así que Margaret, dolida, volvió a los brazos de Krovan y se casaron..., pero ya estaba embarazada de Milven. Para Krovan, que aspiraba a ser un importante señor del crimen, la existencia del niño era un continuo recordatorio de que su mujer no le había sido fiel, pero es que además ella falleció dando a luz al pequeño Tony Junior. Krovan aprendió a querer al muchacho como único recuerdo de la mujer que amó. Sin embargo, cuando leyó en los periódicos que ese pianista, Lester, venía a la ciudad y en las fotos aparecía Milven, supo que tenía que hacer algo: darle a ese malnacido lo que se merecía. Y por eso envió a Harry. Pensaba ir después a visitar a Milven al hospital y acabar el trabajo él mismo.

Krovan es pragmático: quiere a Milven para sí y está dispuesto a recompensar a los personajes jugadores si lo entregan. Podría estar dispuesto a encargarse de los carísimos gastos médicos del amigo de los personajes, siempre y cuando le consigan al capuchino. Si es necesario, se comprometerá a no matarlo, aunque le dará una paliza que haría desear estar muerto.

De otra forma, hará que sus matones lo encuentren y conseguirá lo que quiere, pero con los personajes jugadores como enemigos. La decisión es suya. ¿Qué van a hacer? Esta es una encrucijada que, según el tipo de personajes que interpreten y sus valores de Conciencia (página 30 del manual básico), puede devenir en una escena interesante.

#### **LA VERDAD**

¿QUIÉN CUENTA LA VERDAD? ¿MILVEN O KROVAN? PROBABLEMENTE HAYA UN POCO DE VERDAD Y MENTIRA EN AMBOS RELATOS, PERO EN ESTA OCASIÓN, QUIEN TIENE MÁS RAZÓN DE SU LADO ES EL GORILA. MILVEN SEDUJO A MARGARET CON GALANTEOS Y MENTIRAS. DESPUES DE ESO, SE HA CONVERTIDO EN UNA PERSONA MEJOR, COBARDE, PERO MEJOR. EN CAMBIO, KROVAN TERMINÓ DE DAR SU GIRO A LA OSCURIDAD TRANSFORMÁNDOSE EN UN CRIMINAL. ESA ES LA VERDAD, PERO... ¿MERECE MILVEN UN CASTIGO? ¿MERECE KROVAN ENCONTRAR LA PAZ EN ESTE ASUNTO? NOSOTROS NO SOMOS QUIÉNES PARA JUZGARLO, PERO LOS PERSONAJES JUGADORES SÍ.

## **Conclusión**

Nuestra historia tiene un final abierto en el que los personajes jugadores tienen la última palabra. Si optan por entregar a Milven, no solo se enriquecerán, sino que ganarán un poderoso aliado en los bajos fondos. En cambio, si deciden ser íntegros, tendrán que vigilar sus pasos a partir de ahora y es posible que la persona a la que estén defendiendo no sea tan inocente como parecía. El clímax puede mantenerse cuanto tiempo sea preciso, siempre y cuando el interés de los jugadores en la historia continúe: ir a hablar con Milven o plantear una nueva escena para el intercambio donde se produzca una redada de la policía son algunas formas de enriquecer la historia y profundizar en las implicaciones para los personajes jugadores. Sea cual sea el modo en que se resuelvan las cosas, una buena escena final puede desarrollarse en el hospital, donde los personajes jugadores visitan a su amigo Lester y este les pregunta por Milven. Sus respuestas pueden ser un relato sincero o una sarta de mentiras... En sus manos queda determinar qué es lo correcto.

<b>Harry</b>	<b>COCODRILO MATÓN A SUELDO PRAGMÁTICO</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
<b>FORTALEZA</b>		INTIMIDAR +2, PEGAR PALIZAS +2
<b>REFLEJOS</b>		CORRER +2, SIGILO +1
<b>VOLUNTAD</b>		MENTIR +2, AGUANTAR EL DOLOR +1
<b>INTELECTO</b>		CRIMEN ORGANIZADO +1, NEGOCIAR +1
<b>HITOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- HA CUMPLIDO CONDENA Y SE PROMETIÓ A SÍ MISMO QUE NO VOLVERÍA A LA CÁRCEL.</li> <li>- HA TRABAJADO PARA MUCHOS CAPOS.</li> </ul>		
<b>COMPLICACIÓN</b>		
FICHADO POR LA POLICÍA.		
<b>PUNTUACIONES DE COMBATE</b>		
<b>INICIATIVA</b>	<b>DEFENSA</b>	<b>PROTECCIÓN</b>
<b>AGUANTE</b>	<b>RESISTENCIA</b>	
<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
		<b>7</b>

<b>Andrew Milven</b>		<b>CARACTERÍSTICAS</b>
MONO CAPUCHINO ASISTENTE COBARDE		
<b>FORTALEZA</b>		BEBER +2
<b>REFLEJOS</b>		HUIR +2, TREPAR +2
<b>VOLUNTAD</b>		SEDUCIR +2
<b>INTELECTO</b>		CONTABILIDAD +2, LOGRAR OBJETIVOS +1
<b>HITOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- VIVIÓ EN LA MISERIA HASTA QUE CONOCIÓ A LESTER LEIGHT.</li> <li>- HA GUARDADO UNOS AHORROS SECRETOS PARA LAS VACAS FLACAS.</li> </ul>		
<b>COMPLICACIÓN</b>		
SU ATRACCIÓN POR LAS MUJERES SIEMPRE LE TRAE PROBLEMAS.		
<b>PUNTUACIONES DE COMBATE</b>		
<b>INICIATIVA</b>	<b>DEFENSA</b>	<b>PROTECCIÓN</b>
<b>AGUANTE</b>		<b>RESISTENCIA</b>

<b>Tony Krovan</b>			
GORILA SEÑOR DEL CRIMEN COLERICO			
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			
<b>FORTALEZA</b>		GOLPEAR CON RABIA +3	
<b>REFLEJOS</b>		EXCELENTE COORDINACIÓN +2	
<b>VOLUNTAD</b>		INTIMIDAR +2, PARECER IMPERTURBABLE +2	
<b>INTELECTO</b>		CRIMEN ORGANIZADO +2, HISTORIA DE LA CIUDAD +1	
<b>HITOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- TIENE CONTACTOS EN LA POLICÍA.</li> <li>- RECURRE CON FRECUENCIA A CRIMINALES FREE LANCE PORQUE NO TIENE SUFFICIENTES SECUEAS.</li> </ul>			
<b>COMPLICACIÓN</b>			
SU HIJO BASTARDO ES UN REFLEJO DE QUE NO PUDO MANTENER EN ORDEN NI SU PROPIA CASA.			
<b>PUNTUACIONES DE COMBATE</b>			
<b>INICIATIVA</b>	<b>DEFENSA</b>	<b>PROTECCIÓN</b>	<b>AGUANTE</b>

# Luanne

GATA CIRCENSE EN BUSCA Y CAPTURA



## CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	██████	GIMNASIA SUECA +2
REFLEJOS	██████	LANZAR CUCHILLOS +2, BAILE +1, EQUILIBRIO +1
VOLUNTAD	██████	SIMPÁTICA +2, DECIDIDA +1
INTELECTO	██████	INVENTAR HISTORIAS +2, LITERATURA +1

## HITOS

- SU FAMILIA BIOLÓGICA TIENE MUCHO DINERO Y CONTACTOS.
- LA OBLIGARON A ABORTAR A LOS CATORCE AÑOS.
- ESCAPÓ DE UNA VIDA ACAUDALADA A UNA VIDA INCIERTA COMO FERIANTE.
- EN EL CIRCO APRENDIÓ A SER AUTOSUFICIENTE.

## COMPLICACIÓN

ALGUNAS PERSONAS DE SU ENTORNO SABEN QUIÉN ES EN REALIDAD.

## PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	2	0	5	██████████

## MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
6	XXXXX
INSTINTO	XXOO

Esta joven gata es un buen exponente de cómo una vida de riqueza no tiene que ser necesariamente la mejor opción si, a cambio, se ha de vivir bajo los designios de otros. En la actualidad, Luanne trabaja en el circo Sunflower como ayudante de Tchang, el oso panda lanzador de cuchillos. La vida del feriante es dura y sacrificada, itinerante y exigente; sin embargo, para esta joven es mejor que la que dejó atrás. Luanne es un nombre que ella misma fabuló para ocultar que en realidad es Eva Lange, la nieta del magnate de la prensa rosa Aaron P. Lange. Cuando tenía catorce años, Eva se quedó embarazada, y su familia no tardó en enterarse. No solo era un hijo concebido fuera del matrimonio, sino que el padre era un cualquiera indigno para la adinerada familia. En la mentalidad conservadora del entorno de Luanne esta situación no era tolerable, y menos aún siendo su abuelo un personaje célebre. La familia de Luanne obligó a la niña a abortar. Después de aquello, Eva se escapó de casa, y desde entonces no ha superado el trauma del aborto. Su familia lleva años buscándola y, de hecho, ofrece una recompensa de varios ceros por información sobre su paradero.

En el circo Sunflower nadie hace demasiadas preguntas sobre el pasado de sus trabajadores, ya que muchos de ellos tienen historias de las que quieren escapar. Gracias a esto, a la chiquilla le fue fácil inventar una nueva identidad y conseguir un trabajo discreto. El circo Sunflower es, como casi todos, un

espectáculo itinerante. Viaja de condado en condado y de estado en estado, buscando un asentamiento cerca de poblaciones donde pueda completar su aforo durante una temporada. Cuando la afluencia de público empieza a escasear, es momento de desmontar las carpas y tiendas y cambiar de aires.

Aunque la infancia de Luanne transcurrió entre algodones, pronto se acostumbró al duro ritmo del circo y a sus peculiares miembros. Recientemente, el propietario ha despedido a Filipe Papaleguas, un tramoyista que bebía demasiado. Para sustituirlo ha contratado a Chad Lowell, un león escritor, que trabaja para el circo con la esperanza de no ser llevado ante la justicia por homicidio. Esto traerá muchos problemas al Sunflower, y en especial a Luanne, que siente una especial atracción por el apuesto fugitivo...

Luanne es una gata siamesa de ojos azules y pelaje corto y suave, color crema excepto por el pelo negro en la cabeza, nariz y alrededor de los ojos. Viste con estándares mucho más relajados que en la sociedad de la que huye, aprovechando la libertad que el circo le proporciona. Se la puede encontrar tomando el sol muy ligera de ropa o en sus tareas cotidianas con pantalones y un top. Cuando está preparada para su número como ayudante del lanzador de cuchillos, usa una falda larga y vaporosa, a juego con un sostén violeta, adornados con colgantes dorados de estilo oriental.

## CARACTERÍSTICAS

<b>FORTALEZA</b>		RESISTENTE +1, INCANSABLE +1
<b>REFLEJOS</b>		COORDINACIÓN MANUAL +2, SALTO +1
<b>VOLUNTAD</b>		CONFIADA +2, SEDUCTORA +1
<b>INTELECTO</b>		LITERATURA +3, PIANO +1

## HITOS

- SE FUGÓ DE CASA CON DIECIOCHO AÑOS Y RECORRIÓ VARIOS ESTADOS.
- ESTUVO CASADA DOS VECES ANTES DE CONOCER A SAMUEL GOTFIELD.
- MANTUVO UN BREVE ROMANCE CON JOHN BLACKSAD.
- HA ESTADO VIGILADA POR EL FBI POR SU RELACIÓN CON LOS DOCE APÓSTOLES.

TIENE MALA SUERTE CON LAS RELACIONES AMOROSAS.

## COMPLICACIÓN

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	2	0	5	

## MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
7	
	INSTINTO



Esta gata es un ejemplo de superación y éxito de una mujer en un mundo conservador y fundamentalmente masculino. Alma es hija de un ilustre diplomático estadounidense, aunque se fugó de casa con dieciocho años para irse a vivir con un periodista del New Yorker. Esa relación acabó de forma brusca, ya que el periodista murió en un ataque anfibio de la ONU sobre Corea. Alma Mayer deambuló durante años entre Chicago, San Francisco y Hollywood. En este último destino consiguió trabajo corrigiendo guiones y empezó a hacer contactos con grupos izquierdistas. Entre ellos destacó el filántropo Samuel Gotfield, quien promovió la creación de un grupo informal de pensadores contracorriente conocido como los Doce Apóstoles. Durante una época, Alma Mayer mantuvo una relación romántica con este mecenas. Es difícil saber cuál hubiera sido su éxito profesional sin el patrocinio y la protección de Gotfield, pero, en cualquier caso, sus obras han llegado a conocerse de forma independiente al nombre de su acaudalado patrón. El éxito profesional que ha marcado a la escritora ha ido aparejado con distintos fracasos sentimentales. Lejos de sentirse frustrada, Alma se ha resignado a sufrir, en palabras de Ella Fitzgerald, «ese viejo embrujo llamado amor».

La escritora ha sido investigada por el FBI en varias ocasiones debido a su relación con Samuel Gotfield y otros intelectuales

de izquierdas. Aunque nunca se la ha podido relacionar con actividades subversivas, se la ha categorizado como una mujer de dudosa catadura moral; soltera y con una vida disoluta, Alma Mayer ha sido considerada como una enemiga manifiesta de los valores tradicionales del orden y la familia. Durante las actuaciones del Comité de Seguridad contra actividades comunistas en el periodo conocido como «gallismo», la protegida de Gotfield decidió poner pies en polvorosa y mudarse a Suiza. Aunque nunca fue acusada por ningún delito, actualmente solo vuelve a Estados Unidos para las presentaciones de sus libros.

Alma es una esbelta gata de pelaje claro, rematado por una media melena castaña que, cuando está trabajando, lleva recogida en una práctica coleta. También viste de forma práctica: pantalones y jerséis de color oscuro, sujetos por un cinturón. Sus gafas marrones de pasta completan el aspecto de mujer eficiente y pragmática. Sin embargo, Alma puede mostrarse como una mujer muy seductora y atractiva, efecto que consigue con solo dejar suelto su pelo, utilizar un par de pendientes y componer una sonrisa. El efecto es mucho mayor, como el detective John Blacksad podría atestiguar, cuando la escritora se pone un vestido femenino que resalta sus formas de mujer. De vida bohemia, no es raro encontrarla con un cigarrillo en los labios o una copa de vino en la mano.

# Jake Ostiombe

GORILA BOXEADOR CRIADO EN UN BARRIO MARGINAL



Jake es un púgil profesional que compite en la categoría de peso pesado. Este gorila subió desde las categorías más bajas de su barrio hasta llegar a circuitos profesionales. Al haber nacido en los arrabales de la gran ciudad, sus posibilidades oscilaban entre malvivir en las afueras de la urbe o acercarse a la vida del campo, pero él eligió una tercera opción: aprovechar su gran tamaño y descomunal fuerza para ganarse la vida en el boxeo.

Ostiombe tiene ya una cierta edad. El pelo de su espalda tiene cada vez más zonas grises, su lustrosa barriga luce redondeada y probablemente su mejor momento como deportista ya haya pasado; si en el pasado tuvo sueños de grandeza relacionados con campeonatos del mundo, hace mucho tiempo que los olvidó. Sin embargo, el veterano boxeador sigue pegando duro. Su gran corpulencia y alcance en la pegada le permiten seguir ganando combates a oponentes más jóvenes. Sobre el cuadrilátero, el gorila es una visión apabullante, con calzón y guantes rojos que contrastan con su negro pelaje. Sabe cómo moverse por el ring y dar el espectáculo que el público demanda; las fotografías de la prensa del boxeo dan buena fe de ello. Si hay algo de lo que Ostiombe disfruta es de vanagloriarse de su éxito y sentirse arropado por los váticos de los espectadores.

## CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA		PUÑETAZO HAYMAKER +3, PELAJE DURO +1
REFLEJOS		CUBRIRSE EL CUERPO +3
VOLUNTAD		TERCO +2
INTELECTO		PRIMEROS AUXILIOS +1, NOTICIAS RECIENTES +1

## HITOS

- SE HIZO A SÍ MISMO.
- ALCANZÓ UN ÉXITO RELATIVO EN EL BOXEO YA CON CIERTA EDAD.
- HA TRABAJADO COMO GUARDAESPALDAS PARA GENTE DE DINERO.
- CONOCE A MUCHOS PERIODISTAS, MATONES Y EMPRESARIOS DEPORTIVOS.

## COMPLICACIÓN

IRRITANTE.

## PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
5	2	1	7	

## MORAL

CONCIENCIA		SUPERACIÓN
	4	

INSTINTO	
----------	--

Pero el gorila es un tipo con los pies en el suelo. No se le ha subido a la cabeza el hecho de salir en los periódicos locales cada vez que gana un combate ni ser una figura respetada en su barrio. Conoce sus limitaciones y hasta dónde puede llegar en su carrera. Esto le hace ser modesto, pero también tener una actitud cínica ante la vida. Sabe que la vida es una especie de broma, y celebra las ironías con una carcajada. Por supuesto, no duda en hacer ver estas ironías a los demás, por lo que el gorila puede ser un tanto irritante a veces. Jake no es una mala persona, pero no duda en usar la violencia para solucionar un problema. Al menos, aquella violencia que puede ejercer con sus puños.

Si bien el boxeo le da fama y prestigio, el espectáculo no le permite pagar todas sus facturas. Por eso, cuando no está entrenando o en competición, vende sus servicios como matón o guardaespaldas, papel que cumple a la perfección, al menos durante el tiempo que duran sus servicios. Su presencia imponente, y quizás también su historial como boxeador de éxito, hacen que estas tareas sean pan comido para él. El detective Blacksad lo ha recomendado en más de una ocasión. Si la paga es generosa, Ostiombe hará un hueco en su agenda.

CARACTERÍSTICAS**FORTALEZA** PEQUEÑO +1**REFLEJOS** ESCURRIDIZO +2, ACTUAR EN EL MOMENTO PRECISO +2**VOLUNTAD** CHARLATÁN +2, CURIOSO +1, EXTROVERTIDO +1**INTELECTO** FOTOGRAFÍA +2, REDACCIÓN +1HITOS

- EN SU PROFESIÓN HA PODIDO CONOCER A MUCHA GENTE DEL MUNDO DEL PERIODISMO.
- UNA BUENA HISTORIA LO SATISFACE MÁS QUE OTRAS RECOMPENSAS.
- SU OLOR CORPORAL LE HA ARRUINADO MUCHAS OPORTUNIDADES CON LAS MUJERES.
- MUCHOS COLEGAS DE PROFESIÓN LO RESPETAN POR SUS ARTÍCULOS ATREVIDOS.

FALTA DE HIGIENE.

COMPLICACIÓNPUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	2	0	5	

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN
7	
	INSTINTO



Este intrépido reportero trabaja para el *What's News*, un periódico de escasa importancia pero con un público fiel. Weekly es una comadreja de corta estatura y morro pequeño y afilado. Tiene un pelaje abundante de color castaño, excepto desde la mandíbula hasta el tórax, que es blanco. Suele vestir ropa cómoda y cubrirse con una chaqueta de cuero de aviador. Charlatán y optimista, es un compañero alegre, aunque le pierde su incesante cháchara y que a veces habla antes de pensar. Es habitual verlo tocado con una gorra de tela. Lleva una bolsa donde guarda sus cuadernos de notas y su inseparable cámara de fotos con *flash*. De hecho, a menudo lleva una segunda cámara fotográfica, porque nunca se puede ser demasiado precavido. Cuando intenta venderse a sí mismo, Weekly dirá que su apodo viene de que en su oficina lo conocen por aparecer una vez por semana, dejar sus manuscritos listos para su publicación y desaparecer de nuevo. En realidad, como él mismo confiesa cuando confía en su interlocutor, el sobrenombre se debe a la frecuencia con la que dicen que se baña... Sea correcta esta frecuencia o no, el olor corporal de Weekly es un tormento para sus colaboradores con olfato fino.

Weekly es curioso y metomentodo, lo que suele irritar a los demás. Cuando está en un lugar nuevo toca todos los objetos que están a su alcance, con una actitud curiosa y fisgona que le granjea las antipatías de sus anfitriones pero que le ayuda a ser

un buen periodista. Le gustaría ser un donjuán, pero su físico y su falta de higiene le dificultan la tarea. No obstante, Weekly no perderá oportunidad de silbar a cualquier mujer que le parezca atractiva..., estrategia de seducción que tampoco le ha dado buenos resultados.

A pesar de sus defectos, Weekly es un reportero intrépido y eficaz. Es atrevido y un tanto temerario, por lo que tiene el carácter ideal para meter el hocico donde no lo llaman. Si hay que documentar un escándalo de infidelidad, allí estará la comadreja con su cámara, espiando a través de una ventana para conseguir la instantánea perfecta. Si toca indagar sobre un político corrupto, allí estará Weekly colándose para conseguir ciertos documentos. Como ocurre con todos los reporteros audaces que arriesgan lo que haga falta para conseguir la fotografía adecuada, la carrera de Weekly puede tomar dos caminos. Por un lado, puede llegar a conseguir fama y fortuna por sus exclusivas y sus artículos de gran calado; quizás incluso conseguir un premio Pulitzer por su audacia y habilidad. Pero por otro, hurgar en los asuntos ocultos de otras personas puede conllevar una carrera rápida y directa a una tumba poco profunda en algún descampado. Aunque sea demasiado joven para admitirlo abiertamente, a Weekly le gustaría llegar a ser un periodista de prestigio, conocido y alabado (y de paso, deseado por las damas). Quizás, sueña la comadreja, algún día pueda llegar a ser el editor jefe del *What's News*.

# John Blacksad

GATO DETECTIVE CON UNA MORAL AMBIGUA



## CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	█ █ █ █ █ █ █ █	RESISTENTE +2, ATLÉTICO +1
REFLEJOS	█ █ █ █ █ █ █ █	AGILIDAD FELINA +2, PELEA CALLEJERA +2
VOLUNTAD	█ █ █ █ █ █ █ █	INSISTENTE +2, CARISMÁTICO +1
INTELECTO	█ █ █ █ █ █ █ █	HISTORIA +1, BUEN OLFATO +1, SEGUIR PISTAS +1

## HITOS

- EDUCADO EN UNA INSTITUCIÓN PARA NIÑOS DESFAVORECIDOS.
- FUE EXPULSADO DE LA FACULTAD EL PRIMER AÑO.
- COMBATIÓ EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, PERO NO HABLA SOBRE ELLA.
- EL ÚNICO TRABAJO QUE HA MANTENIDO ES EL DE DETECTIVE PRIVADO.

## COMPLICACIÓN

NO PUEDE RESISTIRSE A UNA CARA BONITA.

## PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
7	2	0	6	██████████

## MORAL

CONCIENCIA	6	SUPERACIÓN X X X X X X ● ● ● ● INSTINTO X X ● ● ●
------------	---	---

La infancia y adolescencia de Blacksad transcurrieron en una institución de apoyo a los desfavorecidos. El centro enseñaba a leer y escribir a sus internos, pero solo unos pocos tenían la motivación y habilidad para progresar más allá. Este fue el caso de Blacksad, que incluso llegó a matricularse en la universidad en estudios de Historia. Sin embargo, solo le bastó un curso para ser expulsado por falta de disciplina. Rebelde y pendenciero en aquella época, corrió más de una vez delante de la policía. Entonces no imaginaba que años después se alinearía en el lado de la ley como investigador privado. Al comienzo de la guerra en Europa, se alistó en el ejército y participó en varias misiones de combate. Aunque durante un tiempo su actuación fue ejemplar, lo que le valió varias condecoraciones, luego cayó en un estado de apatía, quizás debido a la violencia extrema del conflicto. A su vuelta a Estados Unidos, fue consiguiendo y perdiendo empleos en rápida sucesión. Solo se estabilizó cuando abrió su propia oficina de investigador privado.

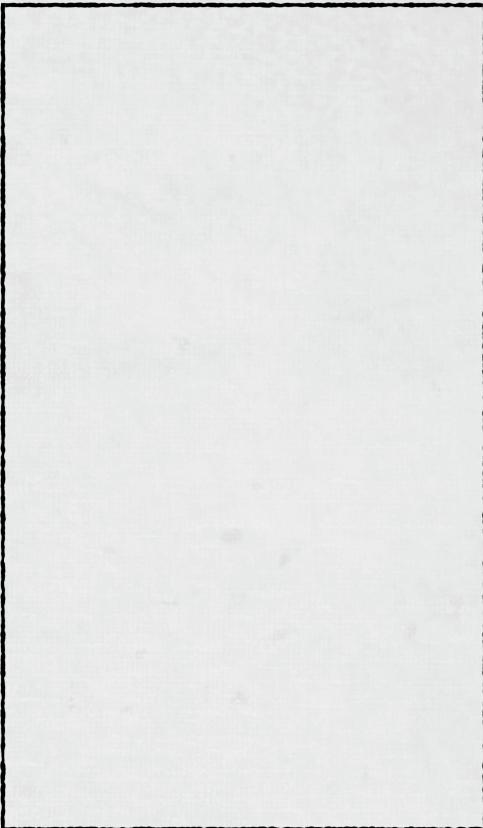
John Blacksad es un gato alto y esbelto, de pelaje negro excepto por el hocico, blanco. Todavía es joven y está en plena forma física. Es considerado un tipo atractivo por el sexo opuesto, un hecho que ha usado alguna vez como herramienta para obtener información. Habitualmente viste de traje y corbata, aunque se le puede ver sin chaqueta, en mangas de camisa. Suele ir cubierto con una gabardina de tela clara con las solapas levantadas. No es un fumador compulsivo, aunque a veces se le puede encontrar con un cigarrillo.

Blacksad es educado y afable, pero puede ser brusco y agresivo si se lo provoca. Es elocuente y tiene un gran sentido del humor, que a veces roza el humor negro. Aunque de gran atractivo para el sexo opuesto, Blacksad tiene bastante mala suerte en asuntos del corazón. A veces ha aceptado encargos (normalmente breves y mal pagados) como guardaespaldas o cobrador. Sin embargo, estos trabajos no lo motivan y solo los acepta cuando está acuciado por las deudas: Blacksad es un investigador, no un matón. No cree que la violencia sea la mejor solución para la mayoría de los problemas, aunque a menudo se ve obligado a utilizarla. Ni siquiera porta armas; cuando usa una es porque ha caído en sus manos en una situación donde su vida depende de ella. Dicho esto, Blacksad no es un cobarde y sabe cómo defenderse; a lo largo de su carrera investigadora ha tenido que usar sus puños con frecuencia y ha aprendido algunos trucos en los bajos fondos. El investigador está entrenado en el uso de las armas de fuego, y ya durante su servicio en la Segunda Guerra Mundial había conocido la experiencia de matar a otras personas, en el fragor de la batalla. Solo en una ocasión Blacksad mató a sangre fría: cuando vengó la muerte de su amiga Natalia asesinando al responsable, el millonario Ivo Statoc. El asesinato de Statoc fue un momento crucial para la vida del gato, en el que se posicionó en un espacio gris y peligroso. Por un lado, se vio incapaz de quedarse quieto ante la impunidad de una injusticia. Por otro, él mismo reconoce que cuando se traspasa esa línea, algo se revuelve por dentro y el alma se vuelve más negra. Pero acabar con el alma negra parece el destino de todos los que meten los hocicos en los asuntos turbios como medio de vida.

# BLACK SAD

Nombre:

CONCEPTO:



## CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA

REFLEJOS

VOLUNTAD

INTELLECTO

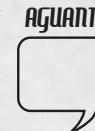
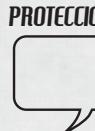
## HITOS

## COMPLICACIÓN

## POSESIONES

Four horizontal lines for notes.

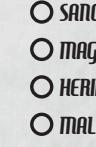
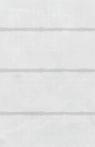
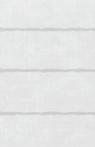
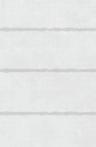
## PUNTUACIONES DE COMBATE



## MORAL



## ASPECTOS TEMPORALES



## SALUD

- SANO
- MAGULLADO
- HERIDO
- MALHERIDO
- MORIBUNDO

1 FALLO EXTRA  
2 FALLOS EXTRA  
SIN ACTUAR

## HISTORIA