

Librojuego - Serie Noir

Tiempo para la verdad

Samuel San José Serrano



EDITORIAL
SUSEYA
2014
PUBLICACIONES

+18

Tiempo para la verdad

Esto es un extracto del librojuego

Tiempo para la verdad,

cuyo proyecto podéis apoyar en **Lanzanos**

<http://www.lanzanos.com/proyectos/librojuego-tiempo-para-la-verdad/>

Para estar informados del proyecto disponéis de los siguientes canales:

Facebook del libro:

<https://www.facebook.com/tiempoparalaverdad>

Facebook de la editorial:

<https://www.facebook.com/suseyaediciones>

Twitter:

@Suseyaediciones

<https://twitter.com/Suseyaediciones>

Email:

suseyaediciones@gmail.com

A contra-reloj

Suena el despertador, pero por más que lo golpeas el pitido no cesa. Tardas unos segundos en darte cuenta de que es el teléfono lo que te ha sacado de la cama. Tu nombre es J. D. Stane. Eres policía. Vienes de una familia de policías, está en tu sangre. Has conseguido llegar a ser detective muchos años antes que la media. Algunos hablan de favoritismos, otros de suerte. Pero tú lo tienes claro. Eres poli. Persigues a los malos. Cierras casos. No es sólo lo que haces. Es lo que eres, o al menos eso te dices por que te da miedo pararte a pensar y darte cuenta de que en realidad no sabes quién coño está a los mandos dentro de tu cabeza. Pero esos son pensamientos para otro día. Ahora suena el teléfono. Hay que cogerlo.

Cuando por fin consigues levantar el auricular los gritos del otro lado de la línea te arrancan los jirones de sueño que se adherían a tu cara. Era tu jefe, el comisario Zalluti, que a grandes rasgos quiere tu culo en la comisaría en una hora. Por lo visto le importa poco que sean las tantas de la mañana.

Lo poco que te adelanta por teléfono es que han detenido a Alfonso Armitage intentando salir del país, después de que encontraran en una de sus propiedades el cuerpo de una chica. El nombre quiere sonarte. El primer café de la mañana te ayuda a hacer memoria y recuerdas haber escuchado algo en los pasillos de la comisaría. Un pez gordo detrás del que andan los de crimen organizado y los de antivicio. Supuestamente un empresario especializado en inversiones de riesgo y productos financieros exóticos. Sí, algo así oíste. El tipo tiene conexiones de algún tipo con los cárteles y es la llave de distribución en la ciudad de toda la mierda que le hacen llegar. Pero no le hace ascos a diversificar y se sospecha que tiene mano en el juego, putas, financiación ilegal, extorsión,... la lista es larga. Sabes también que en homicidios tienen una buena pila de casos sin resolver que quieren pasarles a

Tiempo para la verdad

los de organizado y en los que de un modo u otro el nombre de Armitage acaba apareciendo.

Pero nunca han podido con él. Pruebas que volaban de la sala de evidencias, testigos que se echaban atrás, cuando no desaparecían el día antes del juicio. Fiscales desestimados, sentencias favorables incomprensibles... Armitage siempre caminaba y salía fortalecido y puede que con alguien nuevo en el bolsillo.

Y ahora el cadáver de una chica aparece en una de sus casas y a él se lo encuentran a punto de coger un avión. Tendrás que esperar a llegar a la comisaría, pero tiene pinta de que hoy va a ser un gran día para ser poli. Hoy vas a freír a ese hijo de puta.

A medida que recorres los kilómetros de casa al trabajo el sol hace su aparición, al principio con timidez, como si no se atreviera a comprobar lo que ha sido del mundo durante su ausencia, pero pronto parece dar un suspiro de alivio al ver que, al menos en apariencia, todo sigue en su sitio.

Tu mente da una y otra vuelta sobre las mismas preguntas, haciendo mapas conceptuales, esquematizando la investigación. Intentas no distraerte pensando en las posibles recompensas de cerrar el caso... o en las consecuencias de no hacerlo.

A través de la radio vas recibiendo información adicional. La víctima ya ha sido trasladada a la oficina del forense. Tu compañero, el detective Roger Walsh también está de camino. Armitage está esperando en una sala de interrogatorio, en un principio aislado hasta que Walsh y tú lleguéis. Por fin divisas las puertas de entrada. Hora de empezar a currar.

¿QUÉ ES UN LIBRO-JUEGO?

Cada vez que un ejemplar, sea de la editorial, el autor o la temática que sea, llega a tus manos, la primera página te recibe con esta primera pregunta, una cortesía algo vacía ya que si has llegado hasta aquí sabes sin asomo de duda lo que te vas a encontrar.

Pero, en el caso de que acabes de pasar los últimos cuarenta años encerrado en un silo antinuclear, o hayas elegido obviar la etiqueta de la portada que dice “recomendado para adultos” y no seas más que un mocoso metomentodo, te lo explicaremos.

El libro-juego es una fórmula editorial de los 80 que permitía al lector tomar decisiones sobre lo que hacía el personaje. O mejor dicho, embutía al lector en la piel del protagonista y le dejaba pasear por la historia.

Después de unos cuantos párrafos explicando la situación te dejaba el desarrollo a tu albedrío. ¿Quieres seguir adentrándote en el bosque? Ve a la página 83.

Muchos pecaban de simplistas, otros de ser complicados hasta el extremo, en algunos sólo necesitabas decidirte por una opción u otra, en otros tenías que llevar un minucioso recuento de tus puntos de vida, habilidades y posesiones.

Pero nos encantaban. Así que ahí lo tienes. Dos por uno, qué son los libro-juegos y por qué tienes uno en las manos.

Nos encantaban y los queríamos de vuelta, así que nos liamos a diseñar tramas, escribir párrafos y a corregir el sistema hasta que – creímos que- estaba a la altura de aquellos que lo inspiraron en primer lugar.

Juzgad vosotros.

P.S.: Si eres un mocoso metomentodo, sigue así, si una etiqueta en la portada va a evitar que disfrutes de la lectura y explores nuevos temas y conceptos algo falla.

Tiempo para la verdad

¿QUÉ ES LA LÍNEA NOIR?

La línea NOIR, que encabeza el libro que tienes en las manos (o el archivo en tu dispositivo digital), nace del empujón que recibimos de nuestros amigos zaragozanos de Ojo al Dado. A principios de 2014 lanzaron un concurso de creación de libro-juegos, un formato en el que Suseya Ediciones llevaba pensando un tiempo pero sin decidirse.

En la reunión que mantuvimos para preparar la participación esbozamos 4 sistemas para jugar, con decenas de historias que queríamos contar, la mayoría quedando fuera del certamen por la temática. Así que decidimos incluirlo en nuestro catálogo, y el que debiera ser la participación en el concurso se convirtió en el primer número de nuestra propia serie NOIR.

Habrás notado en la portada la parte en la que dice que es una lectura recomendada para adultos. No, no hemos inventado un libro que sólo se abra pasando un DNI con los 18 cumplidos. Pero en este libro a la mierda le llamamos mierda y los personajes se van a encontrar con mucha a lo largo de las páginas.

Bebemos del género policíaco, miramos a Spade, Marlowe, Ripley y Montalbano. Nos tragamos sin descansar L.A. Confidential, La Dalia Negra y Sin City. Fumamos a carapero como Cohle en True Detective.

Vamos a hablaros de miserias, de dolor, de mentiras... de gente que sufrió por el placer de otros... o la necesidad, o la envidia. El dinero está manchado y muchas veces no sólo de sangre.

No tenemos una bombillita que se encienda en nuestras frentes cuando estamos listos para aprender que el mundo es un lugar oscuro en el que pasan cosas malas y en el que hay personas que dan miedo. Por eso RECOMENDAMOS esa barrera. Ahora, sírvase usted mismo.

¿QUÉ ES EL SISTEMA A CONTRA-RELOJ?

Hay tantas maneras de disfrutar de un libro-juego como propios libro-juegos hay. El sistema “A Contra-Reloj” es la manera que nosotros hemos ideado, ciñéndonos a la esencia de los “Elije tu propia aventura” pero tonificando y añadiendo algunas dinámicas para meter el juego en el libro.

Para disfrutar de cualquier ejemplar con sistema “A Contra-Reloj” lo único que necesitas es una forma de llevar una cuenta.

Para avanzar por el libro no tendrás más que tomar una decisión entre las opciones que se te plantean, yendo a la página correspondiente, que vendrá indicado en una tipografía distinta.

Al principio de cada lectura el libro detallará cuantas horas tienes para conseguir navegar por la historia hasta llegar al final. Este número es el que tienes que tener siempre presente. Después de algunas de las decisiones, se te indicará – con una tipografía diferente- cuanto tiempo has consumido en llevarla a cabo. Se trata tan sólo de ir restando horas. Para ello te valdrá tanto un trozo de papel, como el propio marcapáginas, unos dados, o unos contadores como céntimos o canicas.

Cuando consumas todas tus horas sin haber terminado la lectura deberás acudir a la página de final “Sin tiempo”, que estará especificada al principio, señalado en una tipografía diferente.

En algunos puntos de la lectura encontrarás páginas remarcadas con un borde especial. Esas páginas representan “momentos clave” en la trama. Lo más importante sobre ellas es que si llegas a un final que no es el óptimo puedes volver a ellas para retomar la lectura (sí, hemos metido un sistema de trampas). Así que es recomendable que cuando llegues a una de estas páginas anotes su número e indiques el número de horas que te quedan en ese momento. Algunos de estos “momentos clave” hacen referencia a eventos tan importantes en la trama que cambian el final “Sin Tiempo” al que acudir si agotas tus horas, pero eso será indicado en la correspondiente tipografía distinta.

Tiempo para la verdad

INICIO

Pese a ser muy primera hora de la mañana, la comisaría arde con la actividad febril de un hormiguero. El turno de noche aún no se ha ido a casa, y dudas que hoy lleguen a hacerlo. Su relevo ha llegado varias horas antes de turno y aún así el trabajo se sigue acumulando.

Han detenido a Alfonso Armitage. Empresario de altos vuelos, especialista en inversiones de riesgo y banca creativa. Y fuera de los libros traficante, proxeneta, usurero, estafador y, según se dice, asesino.

Han encontrado a una chica muerta en una de las propiedades secundarias del señor Armitage, una casita frente a la playa. Se realizó una llamada anónima diciendo haber escuchado gritos y ruido de pelea. Una patrulla se acercó a echar un vistazo y encontraron el cadáver. Tras comprobar quién era el propietario se emitió la orden de búsqueda y desde ahí a dar con Armitage en un hangar privado pasaron apenas dos horas, tiempo más que suficiente para que el muy desgraciado estuviera ya apunto de salir del país con destino aún por confirmar.

Por lo que has oído comentar no se resistió. Se dejó esposar, escuchó impávido como le leían los derechos y no dijo una palabra en todo el viaje a la comisaría, donde, tan pronto como le metieron en una sala de interrogatorios, sólo abrió la boca para pedir un abogado.

Y ahora está en una de las habitaciones de retención. Tú compañero, el detective Roger Walsh, te alcanza en este momento. Viene con el ceño fruncido, la mandíbula apretada y un aura de violencia evidente para todo el que le observe.

—Acabo de ver el cuerpo, según ha llegado para el forense. Es poco más que una niña, mayor de edad por los pelos. Ese hijo de puta la ha destrozado a golpes. Y se está riendo de nosotros en nuestra puta cara con sus juegucitos de abogados. Deberíamos

A contra-reloj

empezar ahora mismo a apretarle las tuercas, ver si podemos romperle para que confiese.

Walsh ha ido elevando el tono de voz, llevándose los dedos a los labios en un gesto de fumador con el mono y andando de arriba abajo por el estrecho pasillo en el que os habéis detenido a hablar. Pocas veces le habías visto tan agitado, al menos estando sobrio. Un uniformado recién llegado de la academia se os acerca, con cara de haber sacado la pajita más corta.

—Detectives, el comisario Zalluti ha convocado una reunión de coordinación en la sala de juntas. Van a hacer una puesta al día y a asignar tareas. Empieza en cinco minutos. —dice y mira por encima de su hombro y de nuevo a vosotros. Percibes un titubeo.— Pero si quieren ir adelantando trabajo con ese cabrón le han dejado esposado en la pecera grande, la del primer piso en lo que su abogado llega. Joder, hasta le han llevado café.

Walsh resopla y te mira inquisitivo mientras el novato se aleja de vosotros. ¿Qué vas a hacer?

*Si vas a la sala de juntas a esperar a que empiece la reunión ve al **salto 1**.*

*Si prefieres ir a la sala de interrogatorios y verte cara a cara con Armitage ve al **salto 2**.*

Tiempo para la verdad

2

Con Walsh a la cabeza entráis en la pecera de interrogatorios donde retienen a Armitage.

El tipo parece aguantar la compostura y os sostiene la mirada sin decir palabra. Tiene las manos esposadas a una argolla en la mesa. Viste de traje gris y camisa lavanda que lleva desabrochada. La corbata, con el cinto y los cordones de los zapatos le han sido retirados, junto al resto de sus objetos personales. Pero incluso así, con su atuendo mancillado impone una sensación de falso respeto. No, no es eso. Te das cuenta de que este es un hombre acostumbrado a no temer y a ser temido.

–Señor Armitage, somos los detectives Walsh y Stane.

–Comienzas. No hay necesidad de ser hostil por el momento.–
Vamos a hacerle unas preguntas para aclarar la situación en la que se encuentra.

Ocupas una silla frente al detenido. Walsh se sienta en la mesa junto a Armitage, dándote la espalda, cruzado de brazos y sin quitarle los ojos de encima. Parece que ya se ha metido en el papel de poli malo.

Sin hacer caso de la presencia de tu compañero invadiendo su espacio personal, Armitage, que no ha dejado de mirarte a los ojos en todo momento sonrío y dice:

–Me acojo a mi derecho de guardar silencio y solicito la presencia de mi abogado. Otra vez.

–No hay necesidad de ser sarcástico, señor Armitage. Una joven ha aparecido muerta en una de sus propiedades y queremos averiguar quién ha sido para que pueda ser castigado por la ley. ¿Acaso no cree usted en la justicia?

–Creo en mi derecho de tener a mi abogado presente.

–Así solo sueñas más culpable –le espeta Walsh.

A contra-reloj

—Y ustedes más desesperados y estúpidos. ¿Acaso han empezado a trabajar ayer? Nada de lo que consigan en esta sala tiene validez desde el momento en el que he solicitado a mi abogado. Que no hayan podido esperar me da una idea de lo perdidos que están en este caso y lo nerviosos que les pone conocer al hombre al que han decidido enfrentarse.

Walsh a duras penas se contiene para no saltar sobre él. Caes en la cuenta de lo que Armitage está intentando y rezas por que Roger lo haya visto también. Pero no parece que sea así, ya que se ha levantado de la silla y ha agarrado a vuestro sospechoso de las solapas. El café de Armitage se ha derramado, manchándole la ropa y goteando hasta el suelo.

—Walsh, esto es innecesario...

—Escuche lo que dice, detective Walsh.

—No, escúchame tú a mí, trozo de mierda. Tenemos a la mejor unidad científica peinando palmo a palmo tu pisito en la playa, toda la potencia de procesamiento de datos del departamento está destinada a revisar con lupa cada puto segundo de tu vida, cada detective de esta ciudad está dejándose los huevos por hacerte caer, por que llevas mucho tiempo evitando lo que te viene en suerte y has sido tan imbécil como para matar a una chica y dejarla en tu casa. —Walsh ha pegado su frente a la de Armitage, quién si se siente intimidado, no está dando señales de ello. El café se ha derramado sobre la mesa.— No podrás comprar a nadie, no podrás amenazar, herir ni sobornar a nadie para librarte de esta. Y quiero que sepas una cosa más. Yo soy quién va a hacerte caer. Acuérdate de mi nombre.

—Estás a punto de intervenir y separar a tu compañero del sospechoso antes de que los ánimos vayan a más cuando la puerta se abre con violencia dejando pasar a un hombrecillo trajeado que con voz chillona empieza a pedirnos explicaciones.

Tiempo para la verdad

—¡Aléjese de mi cliente! ¡Esto es inconcebible! ¡Voy a demandarles! ¡Exijo su puesta en libertad con efecto inmediato!

Detrás del que suponéis es el abogado de Armitage entra el comisario Zalluti, con una mezcla de ira y desconcierto en el rostro que no tarda en convertirse en reproche. Tratas de explicarte, pero el parloteo del picapleitos no cesa, amenazando con llamar a los medios, denunciar a todo el departamento. Y Armitage sonríe.

—No olvidaré su nombre, detective Walsh. El hombre que amenazó con hundirme pero que al final me liberó antes de empezar el caso. Supongo que debo agradecerérselo. ¿Ha pensado en trabajar para mí?

Sacas a Walsh a empujones de la sala antes de que se lance a por la yugular de Armitage mientras este sigue lanzando comentarios envenenados a tu compañero.

El comisario os dirige hasta su despacho dónde sin levantar la voz os pregunta qué ha pasado. Tras escuchar vuestras explicaciones os comunica que estáis fuera del caso y suspendidos de empleo y sueldo hasta la resolución de una vista disciplinaria.

Armitage vuelve a la calle por vuestra culpa. Se le advierte que aún está siendo investigado por homicidio y que no debe salir de la ciudad sin autorización, pero todos sabéis que una vez ponga un pie en la calle volverá a ser intocable.

FIN

1

Ir a ver a Armitage ahora no es buena idea. El bastardo ya ha pedido la presencia de su abogado así que lo único que podéis conseguir presionándole es darle una excusa para invalidar la detención o joderos el caso con alguna otra jugada legal a las que está acostumbrado.

A duras penas consigues arrastrar a Walsh contigo hacia la sala de juntas. Algunos compañeros están ya allí y os saludan con un gesto de cabeza. Sabes que a muchos nos les caes bien pero parece que el caso les ha hecho encontrar una profesionalidad que no pensabas que tuvieran y meterse sus gilipolceces por el culo. Con la entrada del comisario los pocos asientos libres que quedaban son ocupados. Detectives delante, uniformados atrás. No hace mucho tú estabas en la última fila y a algunos les molesta tener que ver tu nuca en vez de al revés.

Zalluti no pierde el tiempo en preámbulos y tras pasar una pila de carpetillas con el caso para repartir, apaga las luces y comienza a hablar, apoyado por unas fotografías proyectadas en la pared.

–Este es Alfonso Armitage –dice cuando el rostro de vuestro sospechoso aparece en la pared– Muchos le conocéis de oídas, de las noticias o de los casos de otros departamentos. Tenéis un resumen del archivo que tenemos sobre él en la carpeta.

“El señor Armitage fue detenido en un hangar privado del aeropuerto tras encontrar en una propiedad registrada a su nombre el cadáver de una chica. De nuevo, tenéis fotos y el informe preliminar en el dossier.

Aún no se ha identificado a la víctima, cuyo cuerpo ya ha sido trasladado a nuestras dependencias forenses, pero sí podemos adelantar que la causa de la muerte son los múltiples traumatismos producidos con un objeto contundente.

Tiempo para la verdad

Armitage es nuestro principal sospechoso aunque no podemos descartar otras posibilidades. Por eso quiero a todo el mundo trabajando en cada ángulo de este caso. He pedido ayuda a otros departamentos para liberaros de la carga de trabajo que tuvierais hasta hoy. Nadie se marcha, nadie descansa, nadie deja de trabajar hasta que tengamos a este hijo de puta entre rejas.

Necesitamos reunir pruebas que sostengan la acusación de asesinato. Armitage ya lleva unas horas de horas aquí y su abogado pedirá la liberación tan pronto como salgamos de esta reunión. Aún podemos retenerle otras 18 horas, pero después de eso tendremos que soltarle.

(Apunta que tienes 18 contadores de tiempo. Si agotas todos los marcadores ve al **salto 3**, anótalo también)

Stane y Walsh son los detectives titulares, reportad a ellos y ellos a mí. En las carpetas he dejado instrucciones para cada uno. ¿Está todo claro? Pues empiecen a trabajar, vamos a contra reloj.

Con un gesto Zalluti os indica que os quedéis a tu compañero y a ti mientras el resto del personal sale de la sala entre murmullos y sillas arrastradas. Crees escuchar tu nombre en algunos comentarios y te alegras de no haber oído la frase entera.

Tu jefe tiene pinta de estar al borde del colapso. Tiene la camisa por fuera del pantalón y un cerco de sudor empieza a aparecer alrededor de su cuello y axilas. Lleva la corbata suelta y el botón del cuello desabrochado, pero aún así su cara ha enrojecido y respira intercalando grandes resoplidos. Solo falta que le de un infarto, piensas.

—Os van a dar mucho por culo con este caso. Estad preparados para todo: Pistas falsas, testigos que mienten, mierda en los medios, incluso alguno de los buenos en el bolsillo de Armitage... pero quiero que sepáis que confío en vosotros. No os vengáis abajo.

A contra-reloj

–Gracias comisario, –se apresura a decir Walsh– aguantamos bien bajo presión, no hay de qué preocuparse.

–Así es. –zanjas– Pero será mejor que nos pongamos a trabajar ya.

Walsh y tú os encamináis hacia vuestro escritorio dando un último vistazo a la carpeta del caso.

Hay mucho por investigar. Por un lado hay que averiguar quién era la víctima y ver que otras pistas desvela el análisis forense, y por el otro, una acusación de asesinato es razón más que suficiente para que cualquier juez os facilite una orden y meter la cabeza en los datos fiscales y bancarios de Armitage, lo que puede reportaros más información y daros perspectiva.

Walsh parece poco dispuesto a pasar un solo minuto escuchando a forenses o buceando entre extractos bancarios y comprobantes de impuestos así que decide ir a comprobar algunos detalles del caso por su cuenta, hablar con algunos confidentes y detectives de otros departamentos, “cosas así”, te dice. Sabiendo que no servirá de nada intentar convencerle, accedes a abrir dos frentes de trabajo y empezar a resolver cosas desde la comisaría.

*Si decides empezar hablando con el forense e investigando a la víctima ve al **salto 4**.*

*Si decides empezar por la información fiscal y bancaria de Armitage ve al **salto 5**.*

Tiempo para la verdad

3

Continúas trabajando. Con la caída del sol te diste cuenta de que se te acababa el tiempo. En tan solo unas horas Armitage iba a ser liberado a no ser que encontraras las suficientes pruebas de su culpabilidad como para hacer efectiva la detención por asesinato.

Ahora la noche cubre la ciudad como la vergüenza te cubre a ti y algún reloj lejano da las doce. Has estado investigando durante casi las dieciocho horas que tenáis de plazo, pero ha sido infructuoso. Ese cabrón se libra.

Intentas racionalizar qué ha ido mal. Quién te ha puesto trabas, en qué has fallado y cuál habría sido la mejor alternativa. Sólo con un par de horas más, piensas. Pero te das cuenta de que has estado dando palos de ciego y reconoces con perplejidad que no sabes cómo lograrlo, qué truco de magia usar para sacar un conejo de la chistera y meter a Armitage en la cárcel.

Aunque eso ya no importa por que ya no hay caso. No habéis encontrado suficientes pruebas como para montar un caso fuerte contra Alfonso Armitage quién, de nuevo, ve la calle con otro muerto en su cuenta.

No quieres volver a comisaría. No quieres hablar con nadie, no quieres redactar el informe en el que narras tu fracaso y explicas tu incompetencia. Pero no conseguimos lo que queremos, así que pondrás buena cara, irás, hablarás y redactarás y cuando hayas terminado de lidiar con toda esa mierda te irás a casa con una botella de bourbon malo abrazado a la conmiseración. No sabes lo que harás una vez termines el bourbon y el sol se alce de nuevo pero rezas por que este día llegue pronto a su

FIN

Consciente del poco tiempo que tienes por delante optas por bajar a los sótanos donde se ubica el laboratorio forense y el despacho de la doctora Judith Mayo.

Casi de manera inconsciente decides ir por las escaleras para no perder tiempo esperando ante las puertas del ascensor. No supone ninguna diferencia real pero pensar que estás haciendo avances en detener a ese bastardo de Armitage lleva una sonrisa a tus labios. Sonrisa que no tarda en desaparecer.

Cuando encuentras a la doctora Mayo aún está trabajando con el cadáver. Walsh tenía razón, es poco más que una niña. Y está destrozada.

A simple vista distingues bajo la pálida luz de los fluorescentes varias contusiones y golpes que han dejado huella sobre la piel. Uno de los brazos, el derecho, está girado por el codo en el sentido contrario al que debería y de su rodilla asoman astillas de hueso en una fea fractura abierta. La doctora te hace un gesto para que te acerques a la cabecera de la mesa y llama tu atención sobre la nuca de la víctima. El cráneo está hundido y un coágulo compacta el cabello sobre la herida.

–Es la causa de la muerte. Las demás lesiones son graves pero no letales. Un par de ellas son post-mortem, siguieron golpeándola.

–Te explica Mayo.

–O bien se estaba asegurando de que estuviera muerta o ni siquiera se dio cuenta de que había dejado de respirar. El brazo luxado indica que se defendió. ¿Algo bajo las uñas?

–Nada que pueda valernos para situar al sospechoso en la escena. Sin embargo sí había algo, una astilla de madera. Algunos dedos estaban fracturados, con las uñas rotas, así que es probable que recibiera un golpe en la mano y la astilla forme parte del arma.

Tiempo para la verdad

La estamos estudiando, te diré algo en cuanto los resultados salgan. ¿Cómo están las cosas arriba?

Tu sonrisa cansada y un gesto vago con la mano son respuesta suficiente a la pregunta de cortesía de la doctora. Incluso aquí abajo se filtra la tensión de las plantas de arriba. Los ayudantes de Mayo vuelan de una máquina a otra tras la mampara que separa la zona de análisis de las mesas de autopsias.

—Más agitadas que aquí. Zalluti esquivando un infarto inminente, Armitage movilizándolo a sus abogados y nosotros a la carrera sin saber dónde está la meta. No puedo esperar al informe completo, ¿me cuentas las partes interesantes?

—La fisionomía indica que anda entre los 19 y los 21 años. No he encontrado nada que nos indique su identidad, ni prótesis dentales, ni cirugías ni tatuajes. Había mantenido relaciones sexuales poco tiempo antes de la muerte, consentidas y con preservativo a juzgar por la ausencia de material genético en su interior. Sobre el cuerpo no hay mucho más. Se había duchado antes de que el agresor le atacara. Cuando yo llegué aún tenía el pelo mojado.

—¿Putá?

—No lo creo. Incluso a una edad tan temprana presentan lesiones en la zona vaginal, cicatrices por ETS y un historial de abuso de sustancias. El análisis toxicológico salió limpio, salvo por una pequeña cantidad de alcohol, el equivalente a copa y media de vino.

Asientes como signo de entendimiento, concentrado en el rostro de vuestra desconocida. A pesar de las marcas y los hematomas es hermosa. Era.

Sacudes la cabeza al tiempo que chasqueas la lengua con disgusto, reprimiendo una maldición. No tienes tiempo para pensar en su vida truncada, sueños rotos y oportunidades perdidas. Escribir bonitos discursos es el trabajo del sacerdote que oficie el entierro, no el tuyo.

A contra-reloj

La forense te habla de otras pruebas que están realizando y que concluirán en un rato.

—Y tenemos todas las fotos de los técnicos, no sólo las que os han pasado en vuestro dossier, si quieres puedes echar un vistazo por si algo se nos ha escapado. —Comenta.

Es una buena idea y quieres ver que pueden aportar esos otros test de los que te habló la doctora, pero no sabes cuanto te llevará repasar todas las imágenes con la minuciosidad que requieren o si merece más la pena dirigirte hacia la escena del crimen, reunirte allí con Walsh y comprobarlo in situ. Miras al sencillo reloj sobre el marco de la puerta. La manecilla de los minutos, silenciosa, ha ido avanzando sin misericordia durante toda tu conversación con la doctora, que te mira expectante. ¿Cómo continúas?

Si quieres quedarte a estudiar las fotografías y esperar los resultados ve al salto 6.

Si prefieres poner ya camino a la escena del crimen y hablar con Walsh ve al salto 7.

En "Tiempo para la verdad" el lector se mete en la piel de J. D. Stane, detective en el Departamento de Policía de La Ciudad.

Alfonso Armitage, conocido empresario y figura pública, pero también supuesto criminal que no hace ascos a ninguna actividad que aporte beneficios, ha sido detenido. Han encontrado el cadáver de una joven en una de sus propiedades y él ha sido arrestado en un hangar privado intentando salir del país. Ahora recae en tus manos la responsabilidad de liderar la investigación y encontrar las pruebas necesarias para formalizar la acusación antes de que se te acabe el tiempo.

¿Derribarás al hombre más importante de La Ciudad?

¿Saldrá Armitage de nuevo impune con otra muerte en sus manos?

¿O tus pesquisas demostrarán que en realidad es inocente?

Previo:

Este es solamente un
extracto del librojuego

Tiempo para la verdad

Librojuego - Serie Noir

