

## Novela negra y rol: Adaptación del género hacia nuevas narrativas

Daniel Romero Benguigui

University of Malaga, d.romerobenguigui@outlook.es

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>



Part of the [Children's and Young Adult Literature Commons](#), [Literature in English, British Isles Commons](#), [Literature in English, North America Commons](#), and the [Social and Behavioral Sciences Commons](#)

---

### Recommended Citation

Romero Benguigui, Daniel () "Novela negra y rol: Adaptación del género hacia nuevas narrativas," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 2: Iss. 1, Article 5.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/5>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact [digitalcommons@njit.edu](mailto:digitalcommons@njit.edu).

# Novela negra y rol: adaptación del género hacia nuevas narrativas

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Art. 3, Pp. 46-63

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Daniel Romero Benguigui

Universidad de Málaga

[d.romerobenguigui@outlook.es](mailto:d.romerobenguigui@outlook.es)

 <https://orcid.org/0000-0002-1434-3587>

## Abstract

The origins of the black novel date back to the middle of 19th century, when Edgar Allan Poe incorporated criminal reality into a series of stories. Drawn by this narrative, new attempts to normalize the foundations of a new genre proliferated. Initially, the presence of modern society was required, the violation of its laws and the ruling by the police, who required the services of an investigator capable of restoring the *statu quo* by arresting the criminal.

Despised by critics, it was accused of excessive simplicity, and its playful factor provoked both the public's taste and the rejection of the intellectual elites. This first conception of the genre, a literature intended for leisure, links crime fiction with role-playing games, since both share the same interest. In the same way that the role supposes the interpretation of a role, in this literature it is invited to follow the footsteps of the researcher and even anticipate his deductions.

The famous scene in the living room, where the protagonist summarizes his findings and solves the case, led to a curious episode: the celebration of parties and meetings where this trope was imitated, and the reading of these novels in public, to invite those attending to solve the puzzle posed. Certain role-playing games are committed to recreating this atmosphere, focused on logical thinking, such as *El club de los martes (The Tuesday Club)* (Diego, 2010), where the players ask the game director about the evidence present at the crime scene, or *Rastro de Cthulhu (Gumshoe system)* (Hite, 2008), where the research methodology shapes the gaming experience.

But it is not the only stage of interest for the study, since the crime novel has derived into multiple variants over the years. The events of the first half of the 20th century motivated a rougher literature, which was popularly referred to as crime fiction. Fallible plots were presented in these works, as well as scenes characterized by action, such as chases and shootings, were popularized in these novels. The reinvention of the crime novel was called hard-boiled or tough, alluding to the harsher tone. In fact, there is the role-playing game *Hard-boiled* (Gi and Conill, 2016), which imitates this new tone, with the plus of adapting its topics through various mechanics, in the same way as *Blacksad* (Sueiro, 2015), which incorporates the fable into the noir canon.

Even the most current novels can be reflected in other role-playing games, either by imitating the formulas of cinema and television regarding the genre, as we see in *Estrellas anónimas (Anonymous Stars)* (Delgado, 2013), or by adapting the social theme and emotional involvement of the characters in the case meta in some campaigns written for the *Karma system* (Prado y Martínez, 2020). This paper works on the inspiration of the genre to a new narrative, for which it covers from the origins of literature to its current aspects, and how they have adapted to new interests: role-playing games.

**Keywords:** comparative literature, fantastic novel, noir novel, terror novel, literary theory.

## Resumen

Los orígenes de la novela negra se remontan a mediados del siglo XIX, cuando Edgar Allan Poe incorporó la realidad criminal en una serie de relatos. Atraídos por esta narrativa, proliferaron nuevos intentos para normalizar las bases de un nuevo género. En un principio, se requería la presencia de la sociedad moderna, la violación de sus leyes y el fallo por parte de la policía, quienes requerían los servicios de un investigador capaz de restituir el *statu quo* mediante la detención del criminal.

Menospreciada por los críticos, se le acusaba una excesiva simpleza, y su factor lúdico provocaba tanto el gusto del público como el rechazo de las élites intelectuales. Esta primera concepción del género, una literatura destinada al ocio, vincula a la novela negra con los juegos de rol, pues ambos comparten ese mismo interés. De igual manera que el rol supone la interpretación de un papel, en esta literatura se invita a seguir los pasos del investigador e incluso adelantarse a sus deducciones.

La famosa escena del salón de la novela negra, donde el protagonista recapitula sus hallazgos y resuelve el caso, derivó a un curioso episodio: la celebración de fiestas y reuniones donde se imitaba ese tropo, y la lectura de estas novelas en público, para invitar a los asistentes a resolver el enigma planteado. Ciertos juegos de rol apuestan por recrear esta atmósfera, centrada en el pensamiento lógico, como *El club de los martes* (Diego, 2010), donde los jugadores preguntan al director del juego sobre los indicios presentes en la escena del crimen, o *Rastro de Cthulhu* (sistema *Gumshoe*) (Hite, 2007), donde la metodología de la investigación conforma la experiencia de juego.

Pero no es la única etapa de interés para el estudio, debido a que la novela negra ha derivado en múltiples variantes con el paso de los años. Los eventos de la primera mitad del siglo XX motivaron una literatura más ruda, a la que popularmente se refirió como novela negra. En estas obras se presentaban tramas falibles, así como escenas caracterizadas por la acción, tales como persecu-

ciones y tiroteos, se popularizaron en estas novelas. La reinención de la novela negra fue llamada *hard-boiled* o *tough*, en alusión al tono más duro. De hecho, existe el juego de rol *Hard-boiled* (Gil y Conill, 2016), el cual imita este nuevo tono, con el plus de adaptar sus tópicos mediante diversas mecánicas, del mismo modo que *Blacksad* (Sueiro, 2015), el cual incorpora la fábula al canon *noir*.

Incluso las novelas más actuales pueden verse reflejadas en otros juegos de rol, ya sea por imitar las fórmulas propias del cine y la televisión respecto al género, como vemos en *Estrellas anónimas* (Delgado y Lomo, 2013), o adaptando la temática social y la implicación emocional de los personajes en el caso, meta en algunas campañas escritas para el sistema *Karma* (Prado y Martínez, 2020). La presente ponencia trabaja la inspiración del género a una nueva narrativa, para lo cual abarca desde los orígenes de la literatura hasta sus vertientes actuales, y cómo se han adaptado a nuevos intereses: los juegos de rol.

**Palabras clave:** literatura comparada; novela fantástica; novela negra; novela de terror; teoría de la literatura.

### Literatura y rol: un caso *noir*

En una primera impresión, la novela negra y los juegos de rol no parecieran tener relación alguna, pues la popularización de los segundos se dio mediante la adaptación de obras de fantasía y ciencia ficción, mundos hacia los que evadirse de lo terrenal, justo el interés opuesto a la ficción *noir*, una literatura que profundiza en los aspectos más sórdidos y banales de la realidad. Por tanto, ambas prácticas serían opuestas, al disponer de unas metas que harían irreconciliables sendas aficiones, aunque esto es solo teórico.

La literatura siempre ha estado muy presente en el rol, debido a la capacidad de éste para recrear las ficciones de los diferentes géneros como experiencias lúdicas. De la obra de Tolkien derivó la alta fantasía, muy presente en juegos como *D&D*<sup>1</sup>, donde incluso hubo una querrela al querer nombrar a los medianos como *hobbits*; los relatos de Lovecraft han inspirado todo lo relativo al terror cósmico, y aunque su mitología sea amplísima, el nombre de Cthulhu es el que más se ha popularizado en los sistemas que señalan parte de su título original, “La llamada de Cthulhu”, como *Llamada de Cthulhu* (Petersen y Willi, 1981) o *Rastro de Cthulhu* (Hite, 2008)<sup>2</sup>.

Entonces, ¿por qué la novela negra debería ser la excepción? Los ejemplos referidos, más que un intento de evasión, proponen un ejercicio de admiración. Mediante una serie de reglas y valores, el juego de rol recrea la diégesis literaria, es decir, del mundo propuesto en la novela, de tal modo que los participantes puedan interactuar con aquello que suscita su interés. Sirva de ejemplo

<sup>1</sup> La edición manejada para el presente artículo, tanto en lo referente a manual principal y campañas, pertenecen a la quinta versión de *Dungeons and Dragons*.

<sup>2</sup> Aparte de estos juegos, pueden sumarse otros tantos igualmente inspirados por la obra del autor de Providence, como lo han sido *Cultos innombrables* (2014) y *Ratas en las paredes* (2018).

*El señor de los anillos* (Tolkien, 1954) y *El señor de los anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (Coleman y Fenlon, 1984), donde la obra permitía conocer el viaje del grupo protagonista, pero gracias al manual, los aficionados pudieron recrear toda la Tierra Media para vivir no sólo la misma experiencia que la Comunidad del Anillo, sino también crear las suyas propias.

De igual modo, cualquier obra literaria está abierta a su conversión, pues el rol instituye una herramienta para ahondar más en las ficciones relatadas, visitar esos mundos de un modo inmersivo. Ahora, si bien esto es fácil de entender con los casos anteriores, ¿qué aporta la novela negra, si ésta recrea lo más mundano? Ante dicho planteamiento, sólo queda abordar esta teoría con hechos, y algo indiscutible es la vitalidad detectada en la literatura negra. Pese a constituir un género reciente, ha sabido adaptarse a las diferentes épocas y ha dejado huella en los medios: novela, teatro, televisión, cine, cómic, videojuego... ¿Por qué los juegos de rol no se inmiscuirían?

La crítica elitista es culpable de esta línea de pensamiento, pues si algo tienen en común la novela negra y los juegos de rol ha sido el menosprecio concedido por la clase intelectual, según la cual achacaban, respectivamente, etiquetas como “literatura burda” y “juegos para niños”, un comentario despectivo en contra del éxito auspiciado por el público general. Las masas demandaban más contenido y no ha sido la única similitud entre ambas, pues en sus orígenes también coinciden. Una vez asentadas sus bases, la novela negra era consumida principalmente como lectura de entretenimiento<sup>3</sup>, pues incitaba al lector a resolver el caso propuesto antes de finalizar la lectura.

Con más similitudes que diferencias, el verdadero interés radica en su interacción, como ya vimos en otros géneros literarios adaptados al juego de rol. Otro problema presente en la novela negra, y derivado de aquellos comentarios académicos para desprestigiarla, es la vaguedad en su carácter. Lo que define a la novela negra ha sido objeto de debate, precisamente, por las críticas existentes desde sus orígenes. Aunque exista cierto consenso en sus rasgos, lo cierto es que esta es muy vaga y poco precisa, al punto de adolecer de unos límites confusos desde donde abordar al género. Todo este problema se presentó en una de las primeras investigaciones hispanas sobre la literatura negra, *La novela criminal española* de Valles Calatrava (1991).

Es intención del artículo ahondar sobre la implementación de la novela negra en los juegos de rol, y delimitar cómo se ha entendido esta, su recibimiento en el ámbito, y qué puede aportar, considerando las problemáticas presentadas. Para ello, se destinará una parte al marco teórico, principalmente para concretar la noción de la literatura negrocriminal (tanto la infundada como su verdadera identidad), una somera explicación sobre el juego de rol (y su capacidad para adaptar ambientaciones), y posteriormente un estudio de la cuestión por medio de ejemplos reconocibles.

<sup>3</sup> Aunque se estime *Los crímenes de la calle Morgue*, como la primera obra del género negro, esta no desarrollaba el aspecto lúdico que luego llegaría. Fue la variante inglesa conocida como “novela enigma” la que proponía la Resolución de casos mediante un razonamiento deductivo, regulado por el *fair-play*, noción explicada más adelante, la cual permitió el uso de esta literatura como “juegos de salón” en las fiestas.

## El juego deductivo: concepción y desarrollo de la literatura negra

Sobre la referida novela negra, y como muestra de la superficialidad en su análisis, aún existe el debate sobre sus orígenes, pero existe cierto consenso al situar las bases del género en *Los crímenes de la calle Morgue*, de Edgar Allan Poe (1841), por las circunstancias que rodean a dicha novela. El siglo XIX fue el origen de la sociedad moderna, no sólo por la mayor industrialización que fomentó la emigración del campo a las ciudades, también es la fecha donde se formalizaron los códigos civiles (derechos y responsabilidades de todos los ciudadanos) y los primeros cuerpos de policía.

Esto, por supuesto, se debió a la proliferación de actividades delictivas en las urbes, fue también la aparición de los escritos inspirados en la realidad criminal, ya fueran crónicas, noticias o reportajes publicados en la prensa, u obras destinadas a informar sobre las vidas de estos. Lo fueron *Les Causes Célébrès* (1734-1743) y el *Newgate Calendar* de Londres (1774) y biografías de reconocidos delincuentes, entre las que pueden destacarse *The Fortunes and Misfortunes of the Famous Moll Flanders* (1722), *The life and Death of Jonathan Wild*, *The Great* (1743).

La popularidad de estos relatos queda denostada, en ser una herencia que ha perdurado mucho después, como demuestran las novelizaciones de crímenes, tales como *El estrangulador de Boston* (Frank G., 1966) y *A sangre fría* (Capote, T., 1966). Y eso prosigue hasta nuestros días, con *La dalia negra* (1987), cuya adaptación cinematográfica llegó en 2006. Sobre la permeabilidad de la novela negra, simplemente suscitar lo común de ver relatos y novelas de dicho género adaptadas al cine y televisión, donde para consulta de las múltiples adaptaciones cinematográficas de los clásicos, existe la publicación de Sánchez Soler (2011), *Anatomía del crimen: Guía de la novela y el cine negros*. Por supuesto, no es el único medio, pues existen cómics como *Sin City* (1991) y *Blacksad* (2000), o videojuegos del tipo *Hotel Dusk* (2007) y *L.A. Noire* (2011).

¿Y qué elementos caracterizan a este tipo de novela? Entre los anteriores títulos se pueden inferir algunos detalles: esbozado en una chaqueta, caminando por las sórdidas callejuelas con cigarro o pistola en ristre... Y por ello, sorprendería ver al supuesto padre de esta figura, Dupin, aquel investigador creado por Edgar Allan Poe, se distancia bastante del referente: resolvía los casos en batín, sin moverse de su apartamento, ni mucho menos implicarse en los eventos.

Esto se debe al contexto de la obra, y cómo ha ido evolucionando hasta nuestros días, lo cual ha generado un amplísimo canon donde la idea originaria se ha disgregado en multitud de subgéneros. Poe, observando la imperante delincuencia patente en los periódicos, decidió actualizar la figura del héroe épico clásico a la nueva realidad urbana. Ya no era el caballero armado quien podía usar su fuerza para combatir a la amenaza, sino que esta se había sustituido por nuevas herramientas.

La Ilustración había suscitado el interés por el academicismo y las ciencias, ahora instrumen-

tos con los que enfrentarse al nuevo villano, ya no monstruos cuyo simbolismo enmascaraba algún enemigo (físico o moral), sino personas de carne y hueso, plenos responsables de sus crímenes. Mediante la investigación se revelan los intereses del antagonista, confrontados al *statu quo*, al orden social, y la condena sentenciada por la justicia restituye el daño hacia la urbe.

Las implicaciones presentes en el relato asentaron la base del género, pues elementos tales como el crimen, la ley, y la deducción han sido una constante en todas las vertientes de la literatura criminal. Pero, y como quedaba patente en la introducción, la desgana por parte de los académicos asentó un peligroso precedente, como lo es un análisis vago y superficial, el cual niega cualquier caracterización de la variante. *Ian Rankin*<sup>4</sup> (Memba, 2016), creador del inspector John Rebus, acuciaba la inexistencia de variantes para el *noir* en la interpretación inglesa del género, pues ellos entienden dicha literatura como una expresión única y unitaria (resultado de análisis perezosos durante años). En el resto del mundo, el panorama no dista de mejorar, y a duras penas existen dos nociones generales, la confrontación entre la escuela inglesa y la estadounidense, y aunque su comentario es necesario, también se apuntará a un mejor trato hacia lo que ofrecen.

Para demostrar la fragilidad en el uso de estos términos, un breve comentario sobre sus orígenes. La variante inglesa dispone como mayores ejemplos a los personajes de *Sherlock Holmes* (originado en 1887), de sir Arthur Conan Doyle, y a *Poirot* (primera aparición en 1920) de Agatha Christie. No obstante, su enfoque hacia un estilo fundamentado en la intelectualidad y la deducción, lo que rompe con la estética dura predominante, por ejemplo, en cómics y videojuegos. No obstante, se debe dudar de la noción “inglesa” de la variante, pues la resolución del crimen por medio exclusivo de la inteligencia y la razón fue la propuesta de Poe, un autor norteamericano.

Y por el otro lado, sobre la vertiente estadounidense, originada por las novelas de Dashiell Hammett y Raymond Chandler (surgidas entre 1920 y 1930)<sup>5</sup>, mantienen el tono antes visto: relatos de tipos duros, de verbo ágil y escenas de acción. La alternancia entre momentos intelectuales, ya sea en conversaciones o la investigación, con peleas, tiroteos y persecuciones, todo unido con el suspense generado por el crimen, fue lo que atrajo a los directores de cine, deseosos por pasar todas aquellas historias a la gran pantalla. De nuevo, que se le tilde de norteamericana puede llevar a error, pues la editorial Gallimard<sup>6</sup> se encargó de traducir gran parte de esta literatura e introducirla al público francés, del cual viajó por el resto de Europa, iniciando varios movimientos literarios donde se recontextualizaban esos temas y maneras a diferentes ambientes.

4 Declaración realizada durante una entrevista realizada por Javier Memba para Getafe Negro (Edición de 2016), festival literario realizado anualmente en Madrid, España.

5 Ambos autores realizaron varias contribuciones al género, ya fuera mediante sus novelas y relatos cortos para publicaciones como *Black Mask* (1920-1951), de donde provino el término “novela negra”, así como guiones para el incipiente cine negro, el cual adaptaba argumentos de estas historias, o desarrollaba propias.

6 La llamada *Série Noire* de esta Editorial, por sus portadas negras, es otro de los motivos por el cual el género es referido como “novela negra”.

Lo común en ambas vertientes, y por tanto, la esencia de la novela negra reside en una tríada básica: investigador-criminal-víctima. En este tipo de obras se retroalimenta para reivindicar sus rasgos. Del investigador, su papel es confrontar a la realidad criminal, haciendo uso de los recursos que disponga, sean intelectuales o físicos. Sobre la víctima, es la excusa para iniciar el relato, una muestra de la amenaza patente en el criminal y del estudio de su vida se aprovecha para indagar en las diferentes esferas sociales. Por último, el responsable de todo esto, es el criminal, quien aparte del delito, incorpora la confrontación hacia el *statu quo*, abordando la cuestión desde otra perspectiva.

Aunque existen un sinnúmero de variantes (*legal thriller*, *nordic noir*, *mafia thriller*, etc.), lo cierto es que la noción de novela negra entendida por gran parte del público se desarrolla principalmente a partir de la noción generalizada de esta. Por ello, está lejos de constituir un estudio en profundidad del género, simplemente se ocupa de los aspectos más llamativos de esta literatura. En sí, la confrontación entre el delito y el orden social es lo que motiva al relato, independientemente de quiénes figuren en los roles de investigador, víctima o asesino, si bien cada subgénero adapta estas figuras según las necesidades de la historia a narrar. Por ello, la noción es tan amplia, un hecho que ayuda a los juegos de rol en el momento de adaptarlo, pues prácticamente hay una libertad absoluta en el planteamiento de un argumento negro-criminal, si bien el tono del juego cambiará según la perspectiva a utilizar, y como se ha dejado claro, predominarían dos.

La vertiente inglesa, a la cual podemos referir como *whodunit* o novela-enigma (nociones más correctas del concepto) se centra en la investigación del crimen, cuya resolución condena al culpable y salvaguarda el orden social, posee un fuerte componente lúdico, pues su lectura incita al lector para resolver el caso antes de la finalización del libro, y por ello, se denunciaban aquellas obras que cometen injusticias para la deducción. El concepto de *fair-play*, “juego limpio”, es lo que rige esta literatura, existiendo listados de normas para regular: *las veinte reglas para escribir novelas de detectives* de S. S. Van Dine (1928), y el *Decálogo de las historias de detectives* de Ronald Knox (1929). No pueden evitarse los paralelismos con los manuales de rol, pues en ellos también se dan pautas sobre la creación de una buena ficción. Sobre estas novelas también hay que decir que se centraban en el método, donde la ciencia y la razón lo eran todo, interactuando lo justo con el entorno, las pistas y los testigos.

En cambio, el modelo estadounidense, referido como *hard-boiled* o *tough*, presentaba muchas historias abiertas, sin un *final feliz* que restituyese el *statu quo*. El fracaso de la deducción ejemplar (herramienta indispensable en la anterior mencionada) motivaba nuevas líneas en la investigación, y por ello, los protagonistas eran capaces de cualquier cosa. No sólo se incorporaba la acción como una constante en trepidantes combates y frenéticos arrebatos, también se experimentó con el lenguaje, oscilando entre el descarnado monólogo interior a los duelos de ingenio. Pese a

esto, muchas veces la resolución del caso sólo traía decepción y desencanto, pues la justicia no podía intervenir en un crimen ya asentado en la sociedad (sea la corrupción política, sean las mafias), de ahí que esta variante se conoce como la historia de los perdedores.

Una vez acotada la parte teórica, queda proyectar estas ideas al juego de rol, donde se irán rememorando los elementos esenciales de esta peculiar literatura y los modos que se han ingeniado para trasladar esos intereses a los sistemas referidos en el siguiente apartado.

### **Detectives en el juego de rol: ludificación de la ficción *noir***

Entonces, la base de una novela negra reside en el crimen y su investigación, en la cual se pueden abordar tres aspectos: el intelectual, donde se utilizan las ciencias y el razonamiento para interpretar las pistas; la interacción, empleo de herramientas para ahondar en los indicios del caso o reunir testimonios; y el físico, que abarca desde el callejeo hasta el uso de la violencia. A esto se incorpora el tono empleado, cuyas dos principales vertientes irían desde una atmósfera academicista a el decadentismo propio del *hard-boiled*. Con este resumen ya se podría dilucidar sobre qué juegos de rol han adaptado este tipo de narrativa, pero no puede olvidarse la mutabilidad propia del género negrocriminal, el cual le permite adaptarse prácticamente a cualquier contexto.

Para prueba de ello, debe mencionarse el peculiar caso de *Dungeons and Dragons* 5ª Edición (VVAA, 2014). Obviamente, la principal influencia para este juego de rol se localiza en la alta fantasía, y la jugabilidad se enfoca en la exploración de mazmorras (concepto ambiguo que también contempla los viajes), y el combate (donde uno de los oponentes más emblemáticos es el “dragón” presente en el título). Cada personaje dispone de una serie de rasgos que le permiten afrontar estas situaciones desde diferentes perspectivas, además del listado de habilidades que se recoge en la ficha, comunes para todos independientemente de la clase escogida. En esa lista se presenta una “investigación” (P. 224), que pareciera ser la única herramienta para desempeñarse en una trama *noir*, pero esto es sólo la superficie.

Cierta es la especialización de los personajes, según vayan dirigidos al combate, la exploración o su utilidad, pero existen algunos predispuestos para su inclusión en un ambiente *noir*. Resumir esta caracterización a meros chequeos de investigación adolecería de la misma pereza que aquellas primeras críticas hacia la novela negra. Según la naturaleza de la información, ésta recaerá en un atributo diferente y el set de habilidades que se vinculan: investigación, por ejemplo, encaja en inteligencia (atributo principal en magos, artífices y ciertas subclases), junto a otras como arcano, historia o religión (VVAA, 2014, P. 224); pero igualmente, la sabiduría, con percepción y averiguar intenciones (Pp. 225-226), como el carisma, el cual abarca el engaño, la intimidación y hasta la persuasión (Pp. 226-227), permiten enfocar la investigación desde diferentes ángulos.

En personajes que usen el mismo atributo, pueden diferir en su interacción con el caso, pues

el bardo y el paladín, ambos caracterizados por el elevado carisma, podrían tomar enfoques distintos: mientras que el bardo (Pp. 66-71) puede ahondar en una amplia gama de conjuros (entre ellos, de ilusión y encanto) o habilidades centradas en la labia, el paladín (Pp. 140-149) podría servirse de la intimidación, apoyada por sus armas pesadas e imponente físico. También, las clases predisponen de ciertos conocimientos base, por lo que el clérigo (clase de sabiduría, Pp. 82-91) puede acceder a la habilidad de religión, la cual veíamos situada en inteligencia (atributo que no favorece a sus talentos), sin contar las diferentes razas y trasfondos (Pp. 21-57; pp. 163-182), los cuales incorporan diferentes habilidades en su caracterización.

Además de los idiomas (indispensables para tratar con diferentes personajes y escritos), existen rasgos raciales destinados al combate, sí, pero que también mejoran las dotes detectivescas: el enano (Pp. 23-26), por ejemplo, accede a las armas típicas de su raza (hachas, martillos) independientemente de su clase, pero también adquiere un bono a sus tiradas de historia, siendo una vía de investigación donde destacaría por encima de los demás, que no la única opción. Por ejemplo, las razas pueden agruparse entre aquellas con visión en la oscuridad (elfo, enano, gnomo, halfling), y quienes carecen de esta (goliath, humano, mediano), lo cual justifica la actuación de los primeros en las típicas investigaciones al amparo de la noche<sup>7</sup>.

Clases, como el bardo y el pícaro (Pp. 150-156), tienen acceso al rasgo de experto, que añade bonos a ciertas habilidades que ya posean, lo cual les permite especializarse, si lo desean, en las dotes necesarias para la investigación. También existen subclases que añaden el tono de la novela negra: el pícaro asesino puede disfrazarse y crear coartadas, mientras que el inquisitivo se centra en el escrutinio de las personas y esto sin sumar las posibilidades que abre la magia. Aparte de las vías de adivinación y encanto, otras clases pueden acceder igualmente a información desde un enfoque más naturalista (hablando con animales, siguiendo rastros), como hacen druida y explorador (Pp. 92-99; pp. 100-105), mientras quienes enfocan su magia mediante el carisma, como el brujo o el hechicero (Pp. 72-81; pp. 114-120), alternan las posibilidades mágicas a sus dotes sociales.

Las continuas actualizaciones, como *El Caldero para todo de Tasha* (VVAA: 2022)<sup>8</sup>, han logrado perfilar clases bélicas para adaptarse a las campañas de investigación. El bárbaro (Pp. 23-25) consiguió una mejor progresión en sus habilidades (muchas de ellas vinculadas a sabiduría), mientras que el guerrero (Pp. 41-47), siendo la clase con el mayor acceso a dotes (cuya lista aumenta en cada publicación) y subidas de características, permite armarlo hacia diferentes intereses.

<sup>7</sup> Según el tipo de campaña o partida, así como la severidad del director de juego, la importancia de este factor determina la exploración nocturna, pudiendo los jugadores decidir en qué momento del día recorren el lugar. Para superar la ceguera parcial de la noche, las razas sin visión nocturna pueden recurrir a herramientas (como un candil o una antorcha), o a la magia, pues uno de los hechizos más básicos, precisamente, es “Luz” (página 318).

<sup>8</sup> A diferencia del artificiero, introducido en este manual, el resto de clases incorporaban un apartado bajo el nombre “característica de clases opcionales”, pues dejaban a criterio del director hacer uso de estos cambios, o mantener el sistema tradicional.

Pero no han sido los únicos cambios presentes en la firma, ya que algunas de las ambientaciones clásicas ahora se han reinterpretado desde un enfoque que, ciertamente, recuerda a lo propio en la novela negra.

*La maldición de Stradh* (VVAA, 2022) nos sitúa en una región gobernada por un terrible monstruo, al cual se puede confrontar desde un enfoque clásico, donde los personajes realizan un viaje hacia su guarida al tiempo que se fortalecen, para iniciar el combate final; o bien interactuar con los diferentes emplazamientos y personajes, indagando en la identidad de Stradh, lo que permitirá la búsqueda de artefactos necesarios para acabar con él. Más descarada aún es *Waterdeep, el golpe de los dragones* (VVAA, 2021), donde una fortuna escondida motivará a las diferentes entidades criminales para hacerse con ella a cualquier precio, instigando a los jugadores para averiguar su paradero, un argumento que conecta con *El halcón maltés* (1930), novela *hard-boiled* de Dashiell Hammett.

Con esta amplia explicación se pretende, primero, demostrar la posibilidad de adaptación que ofrece la novela negra, la cual encaja incluso en el contexto de la alta fantasía, y después, abreviar el resto de casos al apuntar los elementos de estos hacia lo visto aquí. *Anima: Beyond Fantasy* (García, 2005) también encaja en la consideración de alta fantasía, pero su sistema procura ser más simulacionista, pues procura cuantificar todos los aspectos posibles. Debido a ello, su ficha abarca hasta seis páginas, y sólo con las habilidades, tenemos siete campos disponibles<sup>9</sup> (atléticas, vigor, perceptivas, intelectuales, sociales, subterfugio, creativas), donde cada arquetipo manifiesta la preferencia hacia algunos en concreto. No obstante, lo interesante se encuentra en el planteamiento del personaje, y en concreto, de sus habilidades sobrenaturales, las cuales son tres: ki, magia y mentalismo<sup>10</sup>.

Así, el problema visto con la magia de adivinación en *D&D* se restringe, pues estas vías apuntan a enfoques muy concretos de la realidad: mientras que el luchador podrá evaluar la fuerza de alguien percibiendo su ki, el místico comprobará si dispone afinidad a la magia o porta objetos imbuidos en esta, mientras que el mentalista será capaz de indagar en sus recuerdos, memorias y pensamientos. Es un resumen muy somero de las posibilidades que abarca el sistema, pero dibuja a grandes pinceladas las tres especializaciones que, como pasaba en el anterior juego, ya vimos en la fórmula de la novela negra.

Dichos arquetipos de juego se sustentan en las tres cualidades del *noir*: la esfera intelectual encaja con los místicos, el equivalente a los personajes de inteligencia en *D&D*, encargados del enfoque académico en la investigación; el apartado sobre la violencia queda para los luchadores,

<sup>9</sup> Aunque se presenten en la creación de personaje, dedican un capítulo entero a explicar todas las habilidades y sus usos, en el Capítulo IV: Habilidades secundarias (García Aparicio, 2005: 47-57).

<sup>10</sup> A cada una se le dedica un capítulo diferente del manual: para el ki es el capítulo 10 (100-113), la magia abarca el undécimo y el duodécimo (114-193 y 194-209), y las disciplinas psíquicas el decimotercero (210-229).

quienes explotan el sistema de combate más que cualquier otra clase; y lo social recae en los mentalistas, quienes aprovechan sus poderes para invadir la privacidad y acceder a información privilegiada. A modo de comodín, existe el arquetipo de los acechadores, sin una especialización clara entre estas tres y más encaminados a las habilidades secundarias.

De hecho, igual que pasaba con *D&D*, la primera campaña publicada para *Anima*, *Una sombra en los sueños* (García, 2007), sitúa a los personajes como víctimas de un naufragio, llegando a una pequeña isla donde nada extraño ocurre. Si los personajes se limitan a vivir apaciblemente, una serie de desgracias de origen desconocido irán sucediéndose, pero si investigan la naturaleza del accidente y su relación con la isla, accederán a la identidad de quien ha urdido todo aquello y responsable de las muertes tanto de los pasajeros menos afortunados como de la extraña situación en la aldea. De nuevo, tenemos una realidad criminal y la necesidad de investigar sobre esta, pues aunque el director de juego disponga de toda la información, esta se proporciona de manera limitada a los jugadores, y sólo cuando hagan uso de sus talentos para encontrar e interpretar las pistas.

La naturaleza épica de estos sistemas incorpora el modelo propuesto por Poe, donde podemos oscilar entre campañas de corte clásico y aquellas otras donde interesa más el enfoque de la investigación. Pero no es la única literatura adaptada al rol que ha sido infectada por el germen *noir*. Otros sistemas, como *Mundo de tinieblas* (VVAA., 2000), fantasía urbana que recupera el terror gótico (abarca vampiros, hombres lobos, magos, etcétera), respeta esta línea al estructurar su ficha en tres bloques: físicos, sociales y mentales, donde apreciamos ya la posibilidad de localizar a estos personajes en tramas negrocriminales.

La ciencia ficción también experimenta esta influencia, pues aunque el *punk* de *Cyberpunk 2020* (Pondsmith, 1988) alude al inconformismo frente al *statu quo* (y por tanto la proyección hacia la delincuencia), el juego ofrece arquetipos vinculados al servicio del estado (técnico, policía, ejecutivo), neutrales (mercenario, periodista, arreglador) y radicales (rockero, *hackers*, nómada,), aunque nada impide llevar un personaje gubernamental corrupto o un criminal con ideales, lo cual permite desarrollar las historias desde dos perspectivas: las del criminal y el investigador. Además, cada uno de estos roles dispone de una habilidad única (capacidades especiales, resumidas en las páginas 4-5 del manual), una herramienta para ahondar más en su visión del mundo descrito.

Puede que la literatura más influenciada por el tono de la literatura negra sea otro de los ejemplos presentados en la introducción, pues la novela de suspense y terror cósmico, asentada por el escritor H. P. Lovecraft, y cuyo exponente más característico sea el ciclo de los mitos de Cthulhu (1921-1935), y cuya obra más destacable se encuentra en *La llamada de Cthulhu* (1926), no sólo por presentar en el título a la deidad, también por ser el nombre que conservaría su adaptación a los juegos de rol de 1981 (Petersen y Willi). Siendo este uno de los más longevos (alcanza la séptima edición), de él podemos señalar aspectos relativos al sistema de juego, como su adaptación del

horror cósmico y lo *noir*.

Sobre el horror cósmico, se trata de una literatura de terror enfocada en la psicología de los personajes que a menudo proyectan los pensamientos y emociones más íntimos de este. Durante la historia mantendrá cierta implicación con un elemento sobrenatural (haya sido ese encuentro premeditado o accidental), y de la interacción con este se irá mermando su psique, acabando generalmente en la locura o la muerte. Más que investigadores, son tratados como víctimas, no sólo por su mortal destino, sino también por la vulnerabilidad de ellos y el acoso por parte de un tercero, en este caso, lo sobrenatural. El videojuego *Song of horror* (Raiser games, 2020) desarrolla un argumento original en esta línea, donde el protagonista sufre de pesadillas y alucinaciones cada vez más fuerte mientras intenta buscar una solución, no por justicia o un buen superior, sino para acabar con esa locura que le atormenta. En cambio, el videojuego oficial de *Llamada de Cthulhu* (Cyanide, 2018), si bien ahonda en la psique del protagonista, este es directamente un investigador privado contratado para investigar un caso extraño, y a medida que se involucra empezará el verdadero terror.

El cambio de víctima a investigador atiende al interés del público, quienes veían más atractivo interpretar personajes activos a la pasividad propia del condenado lovecraftiano. Si bien este autor manifestaba su admiración por la novela policíaca, insistimos en el enfoque diferenciador: en su literatura predominan los personajes vulnerables e indefensos ante lo desconocido, en lugar del investigador *hard-boiled*, quien detecta la vulnerabilidad social y propia, pero no al punto de condenarse. Un concepto más simple de esta idea sería la predilección por roles activos, algo posible gracias a la investigación, frente a lo pasivo, la víctima que se rinde mientras la amenaza lo ataca.

Acerca del sistema utilizado, volvemos a un enfoque simulacionista con un amplísimo listado de habilidades para determinar las facultades de cada personaje (Petersen y Willi, 1981. P. 11-15), aunque se proporcionan unos valores mínimos para aquellas que se consideran imprescindibles o básicas (tales como arma corta, buscar libros, descubrir, entre otras), a las cuales se suman los bonos según el oficio seleccionado. No obstante, se suman dos mecánicas puramente lovecraftianas, como explicaremos a continuación. En primer lugar, el combate se contempla por exclusiva hacia humanos y monstruos menores, pues los dioses presentes en esta literatura son desafíos insuperables. La mortalidad está tan asimilada en el propio juego que la facilidad para hacer fichas se debe principalmente a esto. Segundo, el enfoque de la investigación, pues si bien hay cierto nivel de detalle: se diferencia psicología de psicoanálisis, y para determinar las ciencias a ocupar se pide una especialización, además de existir varios huecos para otras elecciones concretas e incluso habilidades “libres”.

Sin embargo, estas decaen a favor de las habilidades más ambiguas, pues prestan una mayor

versatilidad. Un tasador de arte, en una partida donde no haya necesidad de estos conocimientos, quedará eclipsado por alguien que haya sabido buscar libros (pues siempre existe la excusa de consultar enciclopedias acorde a las necesidades), y de igual modo, prima la selección de las habilidades marciales más competentes. Es un ejemplo, sobre la amenaza de que un juego se limite a las mecánicas más útiles en detrimento de las demás.

Por el contrario, otros juegos de Cthulhu, enfocados a una experiencia menos amenazante, han podido desarrollarse más en la tónica de la novela negra, al reducir los riesgos de la partida. *Cthulhu d100* (VVAA., 2011) / *Providence*<sup>11</sup> (VVAA., 2020) incluye una mecánica donde las habilidades pueden sustituirse por una multiplicación del atributo requerido por cinco (6), lo que permite jugar sin necesidad de preocuparse por las habilidades al saber que el personaje será siempre eficaz en los campos donde sus características sean elevadas.

*Rastro de Cthulhu* (Hite, 2008), que usa el sistema *Gumshoe* (nombre despectivo dado hacia los policías estadounidenses, por sus suelas de goma), intenta especializar aún más la parte policíaca, pues la ficha de personaje se estructura desde dos focos: por una parte, lo visto hasta ahora en los sistemas para el combate y la interacción, consideradas habilidades generales (Pp. 40-48), y por la otra, las disciplinas centradas en la investigación en sí, que ocupan otro listado (Pp. 28-40).

En lugar de tirar dados, superar chequeos o dificultades para obtener pistas, en este juego se dispone de una serie de puntos asignados a las habilidades deductivas. Durante cualquier pesquisa, los jugadores pueden gastar esos puntos y preguntar si hay información sobre algo que conozcan (sea balística, ciencias forenses, etcétera), y el director de la partida proporcionará esta o informará que la habilidad no es adecuada. Así, el sistema procura centrarse más en la interpretación de las pistas, en lugar de permitir al azar ignorar datos cruciales por malas tiradas.

Similar es el caso expuesto por *Hardboiled* (Gil y Conill, 2016), cuyo nombre apunta directamente hacia el género literario asentado por la tradición estadounidense de novela negra. En este, igualmente la ficha de personaje divide sus parámetros, pero esta vez en tres conceptos: atributos, habilidades y dotes deductivas<sup>12</sup>. El juego determina que los atributos incrementan el valor de las habilidades, y estas, a su vez, condicionan la lista de dotes a las que podemos acceder. Mientras que las habilidades influyen en las diferentes acciones (combate, exploración), las dotes no requieren tirada y permiten el acceso a la información siempre que se empleen en una escena donde tengan sentido.

También cabe mencionar que la primera campaña de *Hardboiled*, denominada *Cloroformo* 11 Ciertamente, el juego de rol y su sistema se originó en 2011, pero ha sido recientemente editado por Shadowlands ediciones en su línea de rol inspirado en Lovecraft, con el nuevo título de *Providence* (2020). Aunque se aluda al material original, se consideró oportuno mencionar esta nueva edición debido a la revitalización del material original. 12 Las habilidades y dotes de investigación se encuentran supeditadas a la profesión del personaje (Gil y Conill, 2016, pp. 10-27), que proporciona un listado de aquellas que tasan con su trasfondo.

(Gil y Conill, 2017), se basa en un crimen real (donde se nos informa del contexto histórico de aquel suceso), lo cual apunta hacia esas biografías de criminales que incentivaron la creación de la novela negra. Es importante aclarar sobre el planteamiento de esta aventura, dado que se plantean múltiples líneas de investigación para resolver el mismo caso, algo que confronta una de las declaraciones sobre el sistema *Gumshoe*: según sus creadores, el sistema pretendía acabar con el azar en las partidas de investigación, pues permitir una única tirada por pista es injusto para los jugadores, al no existir un único enfoque válido para comprobar la escena del crimen, siendo algo propio del género el regreso a la escena con objeto de buscar nuevas pruebas.

*El club de los martes* (Diego, 2006), por el contrario, abandona cualquier parámetro y tirada de dados, al ser un juego de rol enfocado por exclusiva a la deducción, al más puro estilo de la vertiente inglesa. De hecho, ya el título imita al Dupin en batín sentado en su sillón, pues el planteamiento del juego describe a los personajes en un salón, siendo un grupo de amigos que ha quedado para investigar sobre casos sin resolver. Esto se inspira en una realidad, pues la propia Agatha Christie organizaba reuniones para que se intentaran resolver los crímenes planteados por ella misma. Ambos juegos, como se puede apreciar, contemplan cierto grado de realismo, y pese a ser parte de las diferentes vertientes de la novela negra, procuran respetar la historicidad del género.

Sobre la jugabilidad en *El club de los martes*, el director del juego va describiendo el caso, y los jugadores, según los aspectos recogidos en su ficha, podrán solicitar nueva información. Un médico podrá ahondar en pruebas relacionadas con los fármacos y lo forense, pero no sabría identificar el modelo del arma, a no ser que previamente hubiera incluido experiencia militar que justificase ese conocimiento, algo propio de un personaje tan emblemático en esta literatura como el Dr. John Watson, el inseparable compañero de Holmes.

Los siguientes dos ejemplos desarrollan esa concepción de los aspectos, un elemento que reduce los parámetros numéricos a un enfoque más sencillo abogando por algo más narrativo, además de inspirarse, respectivamente, en el cómic y el cine *noir*. El primero es la saga de John Blacksad (iniciada en el año 2000), cuya adaptación al sistema Hitos se realizó en 2015 (Sueiro, Manuel J., Ramos, Pedro J. *et al.*) en éste se suprimen las habilidades, pues las tiradas se realizan a partir de los atributos (fortaleza, reflejos, voluntad e inteligencia), los cuales abarcan cualquier habilidad imaginable, siempre que se justifique por medio de los hitos o historia del personaje, lo cual inhabilita que un mecánico use su inteligencia para demostrar conocimientos forenses, por ejemplo.

También se incluye un sistema de moralidad, donde se ahonda en la psicología del personaje con un ánimo que decae y mejora según enfrenta a sus demonios (los cuales quedan determinados también por sus aspectos). Y ese mismo punto se desarrolla en *Estrellas anónimas* (Delgado y

Lomo, 2013), juego de rol muy inspirado por las películas y series del género negro. Al igual que los hitos, la caracterización del personaje se describe mediante anotaciones de sus rasgos, aquí llamados acentos, categorizados en físicos, intelectuales y morales. Estos se diferencian entre positivos (cuando el personaje va tras una pista acertada) y negativos (aplicados cuando el personaje confronta sus defectos), además de valorar tanto un sistema de salud física como mental, donde el estrés es tan perjudicial como las heridas.

La simplificación de las habilidades a exclusivamente los atributos de *Blacksad* encaja a lo visto en *Cthulhu d100/Providence*, y la aplicación del estado de ánimo como valor es similar a la cordura en *Llamada de Cthulhu*, por lo que se aprecia una retroalimentación entre los juegos de rol, donde los antecedentes han ayudado a pulir mecánicas y dirigir las hacia una ambientación exclusivamente *noir*. ¿Y los roles de fantasía servirían también de inspiración? Obviamente, pues estos dos juegos, como buenos *hard-boiled*, alternan el callejeo hacia las escenas del crimen, un símil hacia la exploración vista en las ambientaciones fantásticas y la tensión y dinamismo propia de los combates cinematográficos, ambos rasgos herencia pura del estilo *D&D*.

Para acabar, tendríamos el sistema *Karma* (Prado y Martínez, 2020), surgido como un sistema de rol confeccionado en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, en el seno del área de Historia del Derecho, con el apoyo de la Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones. Hacen uso del rol para recrear episodios históricos animando a los jugadores para implicarse en estos a través de un medio interactivo. Sus campañas dedican una buena parte a contextualizar la aventura; al momento de comprobar las aventuras disponibles en su web (<https://karmajuegoderol.com/>), de las primeras nueve realizadas, cuatro de ellas desarrollan tramas detectivescas o policíacas, prácticamente la mitad<sup>13</sup>.

Así, se demuestra el interés por la literatura policíaca, en esta ocasión por parte del mundo académico, quien detecta en ella una fuente de estudio político y social, mientras que en los ejemplos anteriores, simplemente se atendía al interés del público, y más concretamente, a la posibilidad de inmiscuirse aún más en las ficciones descritas al tener que ahondar en la realidad social descrita, además de en la propia moralidad del personaje. Y por ello, la presencia de la novela negra en los juegos de rol se ha establecido como una realidad, ya sea por su capacidad de sumarse a otras ambientaciones, o por lo interesante de sus premisas planteadas.

### **Resolviendo el caso: conclusiones del género negro en el rol**

La popularidad de la novela negra queda demostrada en su gran vitalidad, siendo una constante en cualquier medio, sean películas, cómics, videojuegos o, en este caso, juegos de rol. Prácticamente cualquier ambientación justifica la aparición de este tipo de relatos, pues mientras se presente una

13 Estas cuatro campañas son: *Mardi Gras '63* (2019), *Ego Absolvo*, *Belfast* (2020), *Los tres candiles* (2021) y *Ya descansarás cuando estés muerto* (2021).

sociedad regulada, cualquier delito puede amenazar el *statu quo* y animar así a los jugadores para resolver el caso, siempre que se respete el juego limpio y sepa balancearse entre las partes puramente deductivas y aquellas propias de cada sistema, sea combate, exploración o interpretación. Por ello ha sido posible enfocar este comentario hacia ambientaciones tan dispares como la alta fantasía y el terror cósmico, donde se han desarrollado, y de forma prominente, los argumentos clásicos de la novela negra.

Muchos de estos sistemas embeben directamente de la literatura, aprovechando los elementos propios de aquellas ficciones y, por ello, las implicaciones del rol hacia las narrativas ya establecidas. Iniciaba el artículo listando la herencia de la épica y la fantasía.

Desde la teoría de la literatura se ha debatido sobre los motivos de los géneros y las narraciones que producen, así como los temas en sus historias y las implicaciones en su trato. Por ejemplo, la fórmula del héroe expone los dos modelos extremos de la sociedad, el bien contra el mal, y su enfrentamiento permite imponer lo ejemplar sobre lo denunciado.

No obstante, el caso de la novela negra no funciona tanto como una fórmula, donde la suma de los conceptos deriva en el reconocimiento del género al que se adscriben, sino más bien de modo. El origen de esta literatura partía de la realidad, que recogía en sus planteamientos con objeto de ahondar en la cuestión social mediante el crimen. El teórico Tzvetan Todorov aludía a esta naturaleza del género, distinguiendo entre la historia del crimen (previa al relato) y la historia de la investigación (proceso deductivo de los personajes), idea que permite esclarecer las conclusiones del presente artículo.

Ambas historias afectan únicamente al nivel narrativo sobre el relato y su desarrollo, la diégesis, pero puede aplicarse a cualquier estética literaria, pues cualquier mundo ficticio debe presentar elementos mínimos para permitir su narrativa, como la escenografía, la crónica o los valores éticos, los cuales constituyen la base de la ambientación: los lugares a visitar, las historias a conocer, y los conflictos e intereses de sus sociedades. Desde la ficción derivada de nuestra realidad contemporánea a las ambientaciones de época, la fantasía épica, el *cyberpunk*, el horror cósmico o el terror fantástico, todos estos mundos constituyen fórmulas de relato, y son capaces de presentarse en clave negro-criminal.

La importancia del género, entonces, nace de esta capacidad, pues aprovecha los mundos fantásticos planteados en los juegos de rol (aparte de aquellos que imitan nuestra realidad) para ahondar en su temática. El crimen, en esta literatura, sirve de excusa para indagar en las cuestiones sociales, función asimilada por el rol, donde las tramas de investigación nacen, independientemente de la ambientación elegida, lo que permite su mestizaje con otras literaturas y, en este caso, juegos.

Por ello, de *Dungeons and Dragons* a *Cyberpunk 2020*, pasando por los juegos inspirados en

*Chtulhu*, a los casos propuestos por el sistema *Karma*, todos ellos pudieran tener orígenes e intereses diferentes, adscritos a sus respectivas literaturas, lo cual no impide la presentación del relato criminal entre sus historias. Ya sea por su función lúdica originaria, por su capacidad para retratar las patologías sociales, y por el giro que permite en campañas al sumarse a otras ambientaciones, la literatura negra instituye un caso digno de mención para los estudios sobre el rol, dada su capacidad de indagar en los mundos propuestos mediante el sistema gracias al crimen, excusa para perfilar los escenarios visitados, y su investigación, como la parte activa del juego.

## Referencias

- Delgado, Jonathan y Lomo, José (2013). *Estrellas anónimas*. Editorial El autómata.
- Diego Guerrero, José Carlos de (2010). *El club de los martes*, Editorial conBarba.
- Frank, G. (1966). *The Boston strangler*. Generic Edit.
- García A., Carlos B. (2005). *Anima: Beyond Fantasy*. Editorial Edge Entertainment.
- García A., Carlos B. (2007). “Una sombra en los sueños”, *Pantalla del Director de Anima: Beyond Fantasy*. Editorial Edge Entertainment.
- Gil, Pedro y Conill Querol, Jaime (2016). *Hardboiled*. Editorial La Marca del Este.
- Gil, Pedro y Conill Querol, Jaime (2017). *Hardboiled: Cloroformo*. Editorial La Marca del Este.
- Hite, Kenneth (2008). *Rastro de Chtulhu*. Editorial Pelgrane Press, publicado en España por Edge Entertainment.
- Knox, R. (1929). *Decálogo de las historias de detectives*. Best detective Stories.
- Memba, Javier (5/10/2016). “Ian Rankin: «La novela negra y las fábulas son iguales»” [<http://www.elmundo.es/cultura/2016/10/04/57f2a8d0ca47413e0d8b4574.html>]. *El Mundo*.
- Petersen, Sandy y Willi, Lynn (1981). *Llamada de Chtulhu*. Editorial Chaosium, publicado en español por JOC Internacional.
- Pondsmith, Mike (1988). *Cyberpunk 2020*. Editorial R. Talsorian Games, publicado en español por M+D Editores.
- Prado Rubio, Enrika y Martínez Peñas, Leandro (2020). *Karma rol*. Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones y Omnia Mutantur. Disponible en [<https://karmajuegoderol.com/>]
- Raiser games. (2020). *Song of horror*. Disponible en Steam y Xbox
- Sánchez Soler, Mariano (2011). *Anatomía del crimen: Guía de la novela y el cine negros*. Reino de Cordelia, Madrid.
- Sueiro, Manuel J., Ramos, Pedro J. et al. (2015). *Blacksad: el juego de rol*, Editorial Nosolorol.
- Tolkien, J.R.R. (1954). *El señor de los anillos (Lord of the rings)*. Edit. George Allen & Unwin HarperCollins.
- Valles Calatrava, José R. (1991). *La novela criminal española*. Crítica Literaria Monográfica, Universidad de Granada.
- Van Dine, S.S. (1928). *las veinte reglas para escribir novelas de detectives*. The american magazine.

- 
- VVAA. (2011). *Cthulhu d100*. Shadowlands ediciones.
- VVAA. (2011). *Providence*. Shadowlands ediciones.
- VVAA. (2014). *Dungeons and Dragons 5th Edition: Player's handbook*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.
- VVAA. (2000). *Mundo de tinieblas*. La factoría de ideas. Versión original en inglés de 1991.
- VVAA. (2021). *Waterdeep, el golpe de los dragones*. Edge Entertainment.
- VVAA. (2022). *El caldero para todo de Tasha*. Edge Entertainment, título en inglés: Tasha's cauldron of everything.
- VVAA. (2022). *La maldición de Stradh*. Edge Entertainment, título en inglés: Curse of Stradh.