

ASESINATO EN BIRMINGHAM

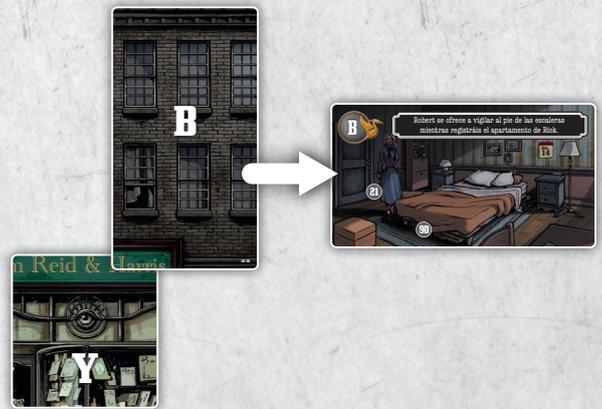


► Para empezar, coged vuestra pistola **5** y vuestra gorra **23**. Para encontrar los dos lugares que ha mencionado vuestra jefa (la escena del crimen y el apartamento de Rick), mirad las ilustraciones en el reverso de las cartas.

EL APARTAMENTO DE RICK

► Encontrando el apartamento de Rick: en el reverso de la carta **Y** (**¡no le deis la vuelta todavía!**) hay un cartel donde pone «Broom Reid & Harris». Rick vive en el primer piso a la derecha. Necesitáis la carta donde aparece el mismo cartel, pero situado más arriba.

Coged la carta **B**.



► Cuando llegáis a la casa de Rick, habláis con su esposa **21**, quien os pone tras el rastro de la banda de los irlandeses. Mientras buscáis debajo de la cama, encontráis su maletín **90**, que está cerrado con un código. También encontráis un gemelo que había caído entre la cama y la mesita de noche.

Coged la carta **39**.



► El calendario roto de la pared muestra la fecha de hoy: 14 de diciembre. La esposa de Rick os dijo que ayer fue su cumpleaños. Por lo tanto, Rick nació el 13 de diciembre.



LA ESCENA DEL CRIMEN

► Encontrando la escena del crimen: en el reverso de la carta **13** se ve en el reflejo de un escaparate a varios policías y un cadáver.

Coged la carta **13**.



- Coged la carta **94**. En ella hay dos irlandeses que parecen contentos por la muerte de Rick y se dirigen al pub para celebrarlo. Si también os fijáis en el periódico que el chico sostiene en la carta (**13**), veréis un número oculto.

Coged la carta **56**.



- Prestad atención a lo que dicen los policías. Uno de ellos os está proporcionando la edad de Rick (29 años), mientras que el otro os impide acercaros al cadáver. ¡Recordad que la jefa os dijo que tenéis a la policía en nómina! Mostradles **13** vuestra gorra de la banda **23**. $23 + 13 = 36$.

Coged la carta **36**.



EL CADÁVER DE RICK

- Junto al cadáver de Rick hay unos casquillos **10** del mismo calibre que el de las armas que emplea vuestra banda. También descubriste que estaba aferrando un trozo de papel arrugado **P**.

Os fijáis en que el ancla en el anillo de Rick tiene la misma forma que la señal en el rostro de su esposa **21**.

Rick tiene que haber sido quien le ha golpeado.



EL VENDEDOR DE PERIÓDICOS

- Para persuadir al vendedor de periódicos **56** de que hable con vosotros, mostradle la gorra **23**: $56 + 23 = 79$.

Coged la carta **79**.



- ¡El chico os dice que el asesino llevaba una gorra azul idéntica a la de los miembros de vuestra banda! También os fijáis en el año escrito en el periódico: 1920. Ahora podréis abrir el maletín de Rick.



EL MALETÍN DE RICK

- ▶ El código del maletín de Rick **90** es su fecha de nacimiento. Ahora que sabéis el año actual (1920) y la edad de Rick (29), podéis determinar en qué año nació ($1920 - 20 = 1891$). Como ya sabíais el día y el mes de su nacimiento (13 de diciembre), la fecha completa es el 13 de diciembre de 1891. Acceded a la máquina **90**, introducid el código 121391 o 131291 utilizando las ruedecitas, y luego pulsad OK.

Coged la carta **Y**.



EL PUB IRLANDÉS

- ▶ Encontrando el pub: mirad el reverso de las cartas para encontrar el pub al que han ido los irlandeses.

Coged la carta **59**.



- ▶ El barman os pide que le indiquéis en qué mesa estaban sentados los hombres que buscáis. Acceded a la máquina **59** y consultad el trozo de papel arrugado que hallasteis en la mano de Rick **P**. Ahora, pulsad la mesa en medio de la fila inferior.

Coged la carta **72**.



- ▶ El barman **72** se muestra poco cooperativo, pero si le dais un poco del dinero **+15** que hallasteis en el maletín **Y**, puede que cambie de actitud: **72** + **+15** = **87**.

Coged la carta **87**.



- ▶ El barman **87** os dice que el hombre se llama Allan, y también os indica dónde vive.

Coged la carta **67**.



PERSIGUIENDO A ALLAN

- ▶ Está claro que alguien ha avisado a Allan de vuestra llegada, porque lo encontráis huyendo por las escaleras **67** hacia el piso de arriba. Tenéis que encontrar la carta cuyo reverso muestre los siguientes pisos del edificio que aparece en la carta **67** para poder perseguirle.

Coged la carta **52**.



- ▶ Allan sigue intentando escapar y sale por la ventana de la que cuelga la toalla azul **52**. Encontraréis esa misma ventana en el reverso de la carta **17**.

Coged la carta **17**.



- ▶ Allan os lleva mucha delantera, pero todavía podréis atraparlo si cogéis un taxi **70**. Por desgracia, el taxista es muy charlatán. Le apuntáis con vuestra pistola **5** para hacerle cerrar la boca: **70** + **5** = **75**.

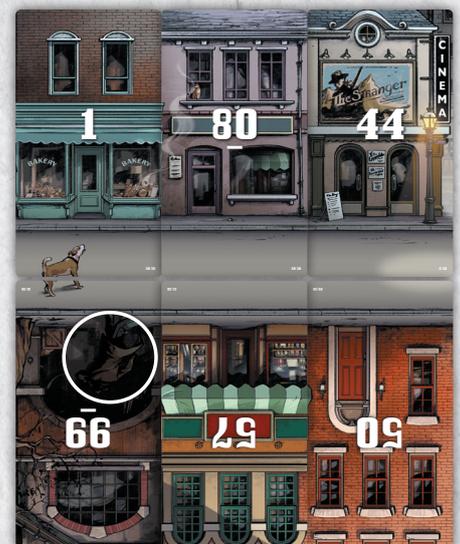
Coged la carta **75** y luego usad la máquina para perseguir a Allan.



BUSCANDO A ALLAN

- ▶ La máquina **75** os indica que uséis los **reversos de las cartas** para recrear la calle en la que se esconde Allan. Algunos elementos que aparecen en la pantalla os ayudarán en esta tarea: un perro **1** y una farola **44**. Usad 6 cartas para crear una vista panorámica de la calle y sus edificios. Fila superior: **1** (cabeza y cuerpo del perro), **80** (gato y humo de la panadería) y **44** (poste de la farola). Fila inferior: **99** (patas del perro), **57** (escaparate tal como se veía en el reflejo del reverso de **80**) y **50** (luz de la farola). En la carta **99** veréis a Allan corriendo hacia un edificio. Por lo tanto, debéis pulsar ese mismo edificio en la esquina izquierda de la aplicación.

Coged la carta **99** (y fijaos en que a Robert le falta un gemelo en esta carta) y luego coged la carta **44**.



- ▶ Debéis capturar a Allan **44**. Para ello, lanzad el cuchillo **+40** que hallasteis en el maletín de Rick para cortar la cuerda que sostiene la caja **+40** encima de la cabeza de Allan: **+40** + **+40** = **80**.

Coged la carta **80** (Robert mata a Allan a sangre fría) y luego coged la carta **1**. Ahora, id a informar a vuestra jefa.



LA JEFA

- ▶ Encontrad a la jefa: recordad cómo había descrito el lugar donde se encuentra (carta **K**). Mencionó una puerta azul flanqueada por un par de columnas.

Coged la carta **43**.



- ▶ Acceded a la máquina **43**. Antes de ir a ver a la jefa, podéis hacer una ronda final de interrogatorios. Dos de las opciones, el chico y el barman, os serán inútiles porque ya os han dicho todo lo que saben. Elegid a Hannah o a Robert. Para interrogar a la esposa de Rick, podéis escanear el gemelo **39**, el anillo de Rick **36** o el rostro de Hannah **21**. Averiguáis que Rick empezó a pegarle cuando descubrió que ella estaba teniendo una aventura amorosa. El gemelo pertenece a Robert, quien parecía bastante ansioso por matar a Allan, un miembro de una banda rival. Sin embargo, los casquillos coinciden con las del tipo de arma utilizado por vuestra banda. No tenéis ninguna confesión directa, pero sospecháis que el amante de Hannah es también el asesino de Rick.



- ▶ Interrogar a Robert es aún más fácil, pues basta con escanear el gemelo **39** para obtener una confesión.



- ▶ Al informar a la jefa, ella os pide que nombréis al culpable. Ya os habéis figurado que Robert mató a Rick. Debéis decidir si delatarlo o no. Se trata de una decisión puramente moral que no afecta a vuestra puntuación final. Si acusáis a Allan, Robert quedará impune, pero provocaréis una guerra de bandas con los irlandeses. De igual modo, si elegís a Hannah, Robert saldrá bien librado, pero probablemente os odiará para siempre. También podéis cargar con las culpas y tener un final horrible. Por último, podéis culpar al vendedor de periódicos, pero eso pesará mucho sobre vuestra conciencia.

