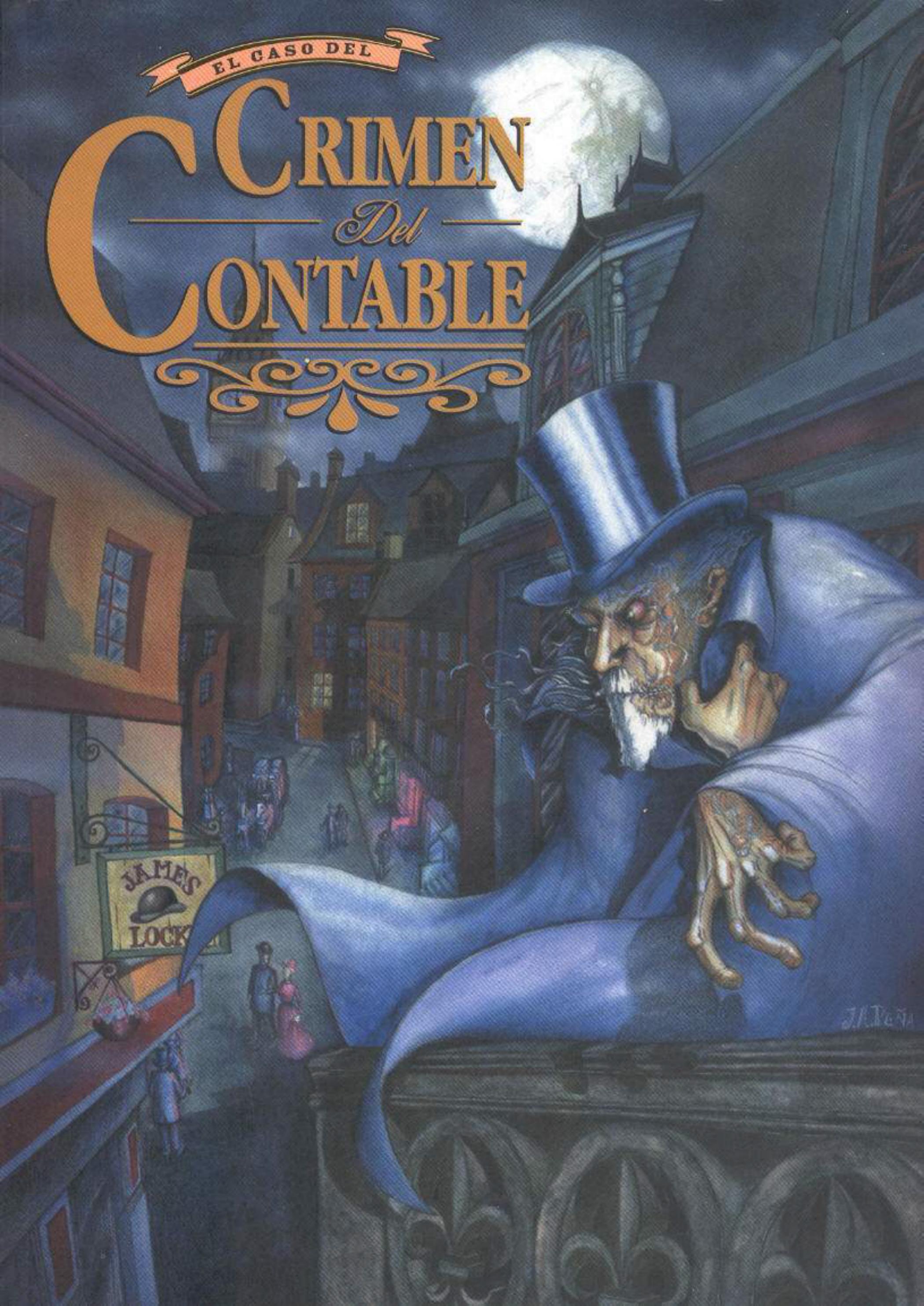


EL CASO DEL

C CRIMEN

Del

CONTABLE



J.A. V. 7/11

Editorial Heliópolis presenta:

EL CASO DEL

CRIMEN *Del* CONTABLE



*Una intriga victoriana para juegos
de rol de misterio y terror*

Idea Original: Abel Las Hayas

Desarrollada y escrita por: Angel Lafuente, Abel Las Hayas y Gerardo Muñoz

Maquetación e infografía: Javier Zarracina y Alex Lareo.

Portada: Jesús Peña.

Ilustraciones interiores: Adolfo Gracia, Oscar Hernández y Jesús Peña.

Playtesters: Pilar Arejola, Jon Burgera, Xabier Díaz, José Luis Fernández, Edgard Ilg, Xabier Lareo, Iñaki Ruiz, Joseba Torre y Pablo Valle

Colaboración: Tomás Muñoz

Edita: Editorial Heliópolis
(produce La Línea de Sombra)



El Caso del Crimen del Contable :Edita: Editorial Heliópolis (Produce La Línea de Sombra). Imprime Krontis, S.A.L. ISBN (en trámite). Primera edición Noviembre 1995 © La Línea de Sombra. La Línea de Sombra son: Angel Lafuente, Abel Las Hayas, Gerardo Muñoz y Javier Zarracina.

**Libro escaneado por zetilla
para el grupo todo_rol@yahooogroups.com**

Para contactar con Editorial Heliópolis o La Línea de Sombra
escribir a:

Pintor Jesús Apellaniz, 3
01008 VITORIA - GASTEIZ

"La llamada de Cthulhu" es propiedad de Chaosium Inc.

"Chill" es propiedad de Mayfair Games Inc.

"James Bond" es propiedad de Victory Games Inc.

"Vampiro", "World of Darkness", "Storyteller System"
son propiedad de White Wolf

"Ragnarok". "Mutantes en la sombra" son propiedad
de Ludotecnia

"In nomine Satanis" es propiedad de Siroz Productions

"Universo" es propiedad de Ediciones Cronopolis

"Nephilim" es propiedad de MultiSim SARL.

"Gurps" es propiedad de Steve Jackson Games Inc.

"Kult" es propiedad de Target Games AB.

*P*resentación



UNAS PALABRAS DESDE EDITORIAL HELIÓPOLIS

Con el ejemplar que tenéis en vuestras manos iniciamos una nueva línea editorial con la que entramos en el mercado de los juegos de rol. Como habréis observado conservamos las mismas características con las que queremos que nos identifiquen en todos los productos que publiquemos, ya sean cómics, juegos de rol o cualquier otra cosa. Estas características son:

- 1) Autores desconocidos, que no han tenido aún la oportunidad de ver sus trabajos publicados (tanto los 'guionistas' como los ilustradores)
- 2) Productos de calidad, bien trabajados y realizados con la máxima profesionalidad posible.
- 3) Productos que suponen una novedad en el mercado, ya sea por la forma en que se conciben, por su originalidad o por su carácter independiente.

Como aficionados al rol que también somos, creemos que uno de los principales pilares de un juego creativo como éste son, sobre todo, las buenas historias, las cuales no abundan tanto como nos gustaría a todos. Con esta nueva iniciativa intentaremos saciar al jugador ofreciendo módulos para todos los gustos y, lo que es más importante, con una periodicidad definida.

También aprovechamos este espacio para presentar al equipo creativo que se hace llamar 'La Línea de Sombra'. Nadie les puede negar el mimo y la dedicación que han puesto en éste su primer trabajo profesional. Su mente bulle de buenas ideas y creemos que disfrutaréis de ésta y de futuras historias tanto como lo hemos hecho nosotros.

Por último, desde aquí queremos reafirmar nuestro interés en que nos mandéis vuestra ideas y creaciones (guiones, dibujos, proyectos de juego, etc.) en el campo del rol, el cómic y materias relacionadas.

Sin más, hasta nuestra próxima publicación.

Líneas desde la Sombra

“La Línea de Sombra” la formamos un pequeño grupo de aficionados al rol que intentamos explorar nuevos caminos en este ámbito que, creemos, tiene aún muchas facetas desconocidas. Hemos tomado la iniciativa de crear un nuevo producto al detectar, en algunos ambientes roleros, que tanto jugadores como directores de juego echan en falta más material en castellano. Por ésto, pensamos que las historias que, con tanto mimo creamos para nuestros compañeros habituales de juego, pueden resultar de interés y utilidad para el público en general. Asimismo, queremos intentar suplir ciertas carencias que, nosotros, como aficionados, hemos sufrido al ser compradores de juegos de rol. Por supuesto, lo anterior no es sino un ambiguo resumen de unas motivaciones más complejas y profundas, que si nos dais la oportunidad, os explicaremos en futuros números, en esta misma sección.

El producto que hemos concebido y cuyo primer resultado tangible estáis leyendo en estos momentos, reúne las siguientes características:

- **versatilidad:** se trata de historias autoconclusivas que pueden jugarse utilizando el sistema de juego que más os guste o que conozcáis mejor. Por ejemplo, “El Caso del Crimen del Contable” puede jugarse con “La llamada de Cthulhu”, “Kult”, “Vampiro”, “James Bond” y muchos más.

- **periodicidad:** cada cuatro meses, si vuestra respuesta es aceptable, os ofreceremos una nueva historia. Nos vamos a esforzar para que, puntualmente, dispongáis de una buena dosis de rol.

- **autonomía** pero con continuidad: cada historia será autoconclusiva y autoconsistente. Es decir, la historia empieza y acaba en cada número, y todo lo necesario para desarrollarla se encuentra en el módulo. Pero estamos diseñando las futuras historias de tal modo que existan relaciones con las que vayamos publicando. Así, dentro de un año, tendreis un nuevo módulo ambientado en la Inglaterra victoriana que, aunque podrá jugarse sin tener que haber comprado “El Caso del Crimen del Contable”, retomará ciertos elementos de su argumento. De las otras dos historias que publiquemos anualmente, al menos una de ellas creará otra línea argumental con continuidad.

- **detallado** pero claro: intentamos que el producto sea accesible a todo el espectro de directores de juego. Para el DJ principiante hemos diseñado una estructura clara y concisa, con esquemas que le ayuden a tener una visión diáfana del argumento. Para el DJ experimentado hemos profundizado en la ambientación y en la coherencia de los PNJs.

- **comunicación personalizada:** deseamos mantener un vínculo muy estrecho con vosotros para conocer vuestras opiniones, críticas, tipo de historias que os gustaría que creáramos, opiniones sobre el mundillo del rol, así como vuestras dudas e impresiones sobre “El Caso del Crimen del Contable”. No tendremos una sección de correo sino que, en la medida de lo posible y en función de su interés, trataremos de responder personalmente a cada uno de vosotros.

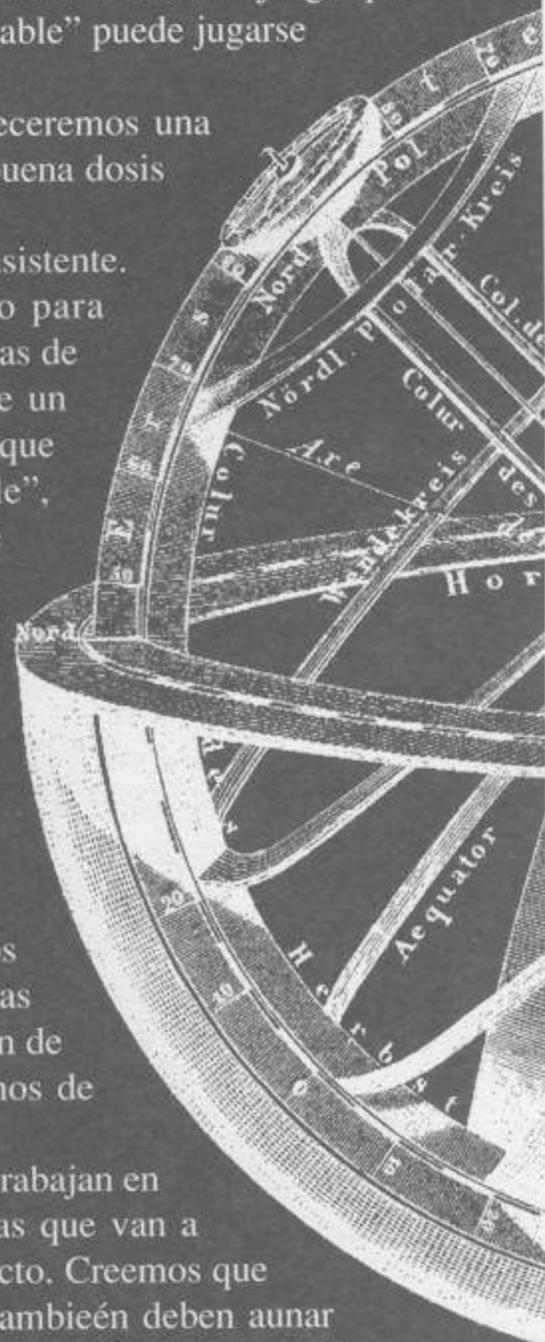
Asimismo, hacemos este mismo llamamiento, pero desde otra óptica, a los que trabajan en librerías especializadas. Desearíamos tener un trato más cercano con las personas que van a vender nuestros productos, así como conocer sus problemas e inquietudes al respecto. Creemos que del mismo modo que debemos acercarnos a creadores y jugadores, librero y autor también deben aunar esfuerzos para conseguir una mejor implantación del rol en el mercado del ocio. La falta de una oferta

vertebrada, especializada y profesional es una de las principales trabas para el desarrollo del rol en nuestro país, y los libreros son el eslabón que menos se cuida de la cadena.

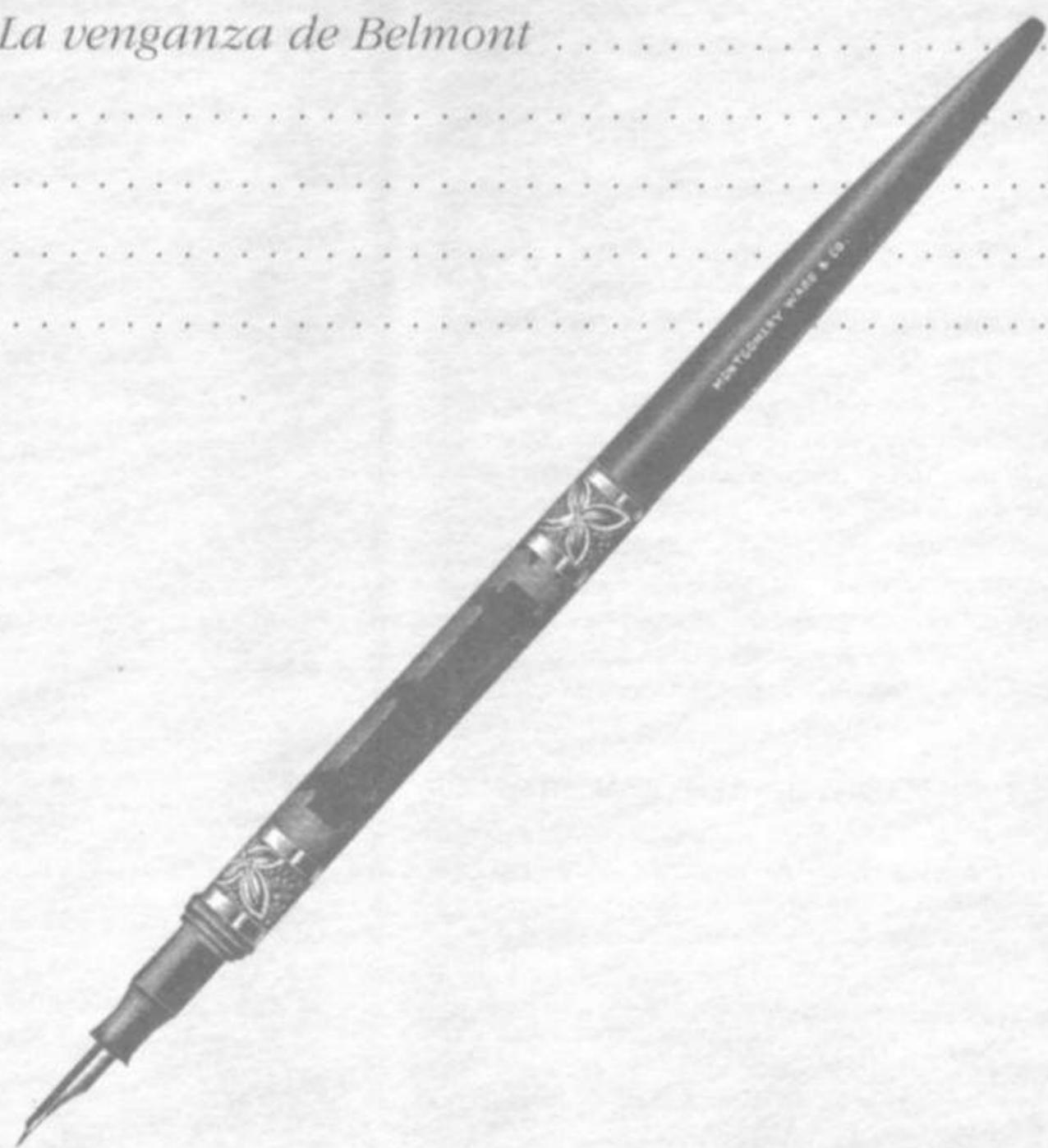
- **precio:** deseamos que nuestras historias estén al alcance de todos y para ello salimos con un precio competitivo. Creemos que “El Caso del Crimen del Contable” os ofrece una relación calidad-precio óptima.

Por último, deseamos agradecer a la Editorial Heliópolis el interés que ha mostrado por nuestro proyecto.

Nos leeréis, en vuestras manos está, dentro de cuatro meses, con una historia sobre “psychokillers” ambientada en los USA.



Créditos	1
Presentación	3
Índice	5
Introducción	6
Antecedentes	8
Ambientación	11
Episodio I: Muerte en la Niebla	15
Episodio II: Ciegos Acechantes	20
Episodio III: Primeras Pesquisas	23
Episodio IV: Un encuentro fortuito	29
Episodio V: El inspector Abberline entra en escena	34
Episodio VI: Una velada sublime	42
Episodio VII: El precio de la locura	46
Episodio VIII: Espiando en la mansión de Kiesler	50
Episodio IX: La venganza de Belmont	57
Epílogo	62
Personajes	64
Sistema	85
Accesorios	86



Introd

En un primer momento vamos a explicarte cómo usar este módulo, de qué trata la historia y a darte algunas recomendaciones para que, como DJ, lleves a buen término "El Caso del Crimen del Contable". Para ello planteamos una serie de preguntas que pensamos se le pueden a ocurrir a cualquiera que vaya a utilizar nuestro módulo.

¿QUÉ TIPO DE HISTORIA ES "EL CASO DEL CRIMEN DEL CONTABLE"?

Es una historia de intriga detectivesca, ambientada en el apogeo del Londres victoriano, en la que los PJs han de desenmarañar varias oscuras muertes, al tiempo que descubren ciertos elementos sobrenaturales, francamente misteriosos.

¿CUÁLES SON LOS ALICIENTES DE LA HISTORIA?

Hemos cuidado especialmente la ambientación. Los PJs pueden conocer a personajes históricos como Oscar Wilde, el famoso escritor irlandés; Frederick Abberline, el policía que investigará en el futuro los crímenes de Jack el Destripador; G. Bernard Shaw, que será galardonado en 1925 con el premio Nobel de literatura, y a algunos otros. De este modo, la historia se acercaría al género del "steam-punk". Sin embargo, también aparecen personajes de ficción, como el mismísimo Sherlock Holmes. Asimismo, los PJs pueden disfrutar del ambiente tranquilo de los clubs tanto como de las animadas fiestas de sociedad, empapándose en el paradójico espíritu de la época.

La trama es el otro atractivo: su densidad atraerá sin duda la atención de los jugadores. Los PNJs, marcados por un cierto tinte dramático, están perfectamente encajados en el argumento.

¿VA A TENER CONTINUACIÓN?

Sí, si vuestra respuesta es favorable. Dentro de un año queremos editar, tras otro par de historias totalmente distintas, otro módulo ambientado en la Inglaterra victoriana que será la continuación de la trama que aquí comienza. Como es lógico, en ese futuro módulo recuperaremos algunos de los personajes que aquí presentamos. Ahora bien, deseamos hacer hincapié en que cada de nuestras historias es independiente y que puede jugarse sin preocuparse por las historias, anteriores o posteriores, relacionadas con ella. Pero si éstas son de tu interés, te avanzamos que la línea argumental que se inicia con "el Caso del Crimen del Contable" culmina envuelta en los inclitos crímenes de Jack el Destripador.

¿QUÉ SISTEMA DE REGLAS UTILIZO PARA JUGAR ESTE MÓDULO?

El que tú quieras. Nosotros hemos diseñado un sencillísimo y versátil sistema cualitativo para caracterizar a los PNJs y orientar la dificultad de las tiradas. Es muy sencillo de convertir a cualquier sistema de juego de los ya existentes, sobre todo si manejas alguno de ellos con soltura. Otra ventaja adicional es que, durante la conversión, puedes dar tu toque personal a los PNJs (para más información ver la sección SISTEMAS).

Así que tú eliges tu juego favorito, del que sólo vas a utilizar las reglas, y nosotros ponemos la historia con sus personajes.

No obstante es preferible que utilices un juego en cuya ambientación pueda circunscribirse este módulo, porque, además de tener la posibilidad de incluir "El Caso del Crimen del Contable" en el propio mundo del juego con pequeñas modificaciones, las reglas serán más ajustadas. Un sistema de un juego medieval o futurista quizás no sea lo más adecuado para esta historia.

Hemos confeccionado una lista de juegos de los que podéis usar su sistema, siendo unos más acertados que otros: La llamada de Cibulbu, Vampiro (o cualquiera de los juegos del World of Darkness de White Wolf), Gbill, Space 1889, Mutantes en la sombra, Ragnarok, Gurps, Universo, James Bond, Kult, Nephilim, In nomine satanis y Malefices.

¿CUÁNTOS PJS SON NECESARIOS Y COMO HAN DE SER?

Lo mínimo son dos, lo razonable cuatro y lo máximo seis. Además, con respecto a los PJs es precisa una aclaración: la historia ha sido construida de tal modo que se han supuesto una serie de categorías para los PJs. Esto será evidente cuando leas el desarrollo del módulo. Así, tus jugadores pueden optar entre:

- **PJ bobemio:** un poeta, un actor, un pintor, un músico, un escritor o un "dandy". Este personaje tiene una atractiva vida social ya que, por placer o amor a su arte, frecuenta numerosas fiestas y reuniones que se prolongan, en ocasiones hasta la madrugada. En dichos eventos, el personaje realiza múltiples contactos que le son de interés.

- **PJ detective:** este personaje es central en la historia. Ahora bien, no se ha de confundir al detective consultante inglés de la época victoriana con el prototipo de detective duro y machista, que roza el matonismo, de las películas del cine negro americano. La referencia más clara es la tranquila vida cotidiana que llevaba Sherlock Holmes cuando resolvía sus casos más triviales.

- **PJ de profesión liberal:** este personaje puede ser un tranquilo abogado, médico, profesor universitario o militar retirado cuyo trabajo le permite pasar muchas horas de ocio en su club, el Carlton.

Obsérvese que todos estos personajes son de clase media, media-alta, es decir, poseen un cierto grado de educación, que variará según las circunstancias individuales, una situación económica desabogada y un cierto prestigio social.

Aparte se encuentra el personaje de Catherine Mansfield, que es, para nosotros, uno de los más atractivos que hemos creado. Si algún jugador está interesado en hacer un esfuerzo interpretativo, puedes ofrecerle este personaje para que lo lleve como PJ. No obs-

Introducción

tante, esta decisión debes tomarla sólo tras haber leído en su totalidad "El Caso del Crimen del Contable" y tener muy claras las motivaciones y el papel de Mansfield en la historia. El jugador tendrá la ventaja de tener la biografía del PJ ya escrita, pero a cambio de una serie de limitaciones (ver columna acerca de las mujeres en la época victoriana). Debido a que la ambientación limitaba el número de papeles femeninos en la historia, hemos puesto especial énfasis en el diseño del personaje de Catherine que es sobre todo interesante para que lo interprete una mujer.

Hay ciertos PNJs que hacen apariciones tan fugaces y que son tan intrascendentes en la historia, que no hemos explicitado sus características. Hemos aplicado el mismo criterio para los personajes fallecidos y los absolutamente secundarios, como el chófer de los periódicos, el chófer de un carruaje o el típico "bobby". Todo esto queda al buen hacer del DJ.

Aunque sólo haya tres categorías de PJs, puede haber dos jugadores de un mismo tipo. Por ejemplo, un detective y su ayudante o socio en la categoría de PJ detective, un médico y abogado en la de PJ de profesión liberal y un escritor y un "dandy" en la de PJ bohemio. Así puede crecer con facilidad el número de jugadores. Es obvio, una vez leído el módulo, que el grupo ha de estar bien equilibrado por categorías, es decir, no todos los jugadores pueden ser detectives o ex-militares.

¿CUÁLES SON LOS PASOS ACONSEJADOS A SEGUIR?

1º. Lee esta introducción, y si lo consideras oportuno, ambientate y disfruta con alguna de las referencias que aparecen al final de esta sección. Luego debes pasar a la sección **Antecedentes y estructura de la historia**, donde adquirirás la necesaria visión global de los hechos. Tras esto, si lo deseas, puedes recurrir a la **Ambientación**, donde resumimos de un modo somero y compacto las claves de la época victoriana, y que sirve como guía hacia una consulta personal más detallada.

2º. Lee en primer lugar, aunque te saltes los episodios propios del módulo, las historias de los **Personajes**. Cada biografía vuelve sobre lo contado en Antecedentes y estructura de la historia, pero con una óptica subjetiva y añadiendo detalles enriquecedores.

3º. Vuelve atrás y comienza con los episodios en sí del módulo. Están perfectamente divididos en escenas. Si has leído con detalle lo anterior, adquirirás una visión total de lo que ha ocurrido y va ocurrir en la historia. Respecto a la organización de los episodios y escenas, te será muy útil el grafo que aparece al final de la sección Antecedentes y estructura de la historia. Creemos que el grafo resultará más flexible que la típica tabla de acontecimientos a la hora de desarrollar la historia.

4º. Ahora que ya conoces a fondo el módulo, elige el sistema de juego que consideres más conveniente. Realiza la conversiones de

los PNJs a tu gusto, pero siguiendo las indicaciones de la sección **Sistemas**. Ajusta las tiradas a las reglas específicas. Prepara con tus jugadores los PJs y ya podéis disfrutar de "El Caso del Crimen del Contable".

Insistimos en que, aunque puedas leer el módulo a tu manera, nos hemos esforzado en diseñarlo de tal modo que, si sigues nuestros consejos, encontrarás el mínimo de obstáculos, alcanzarás una comprensión óptima de la historia y sus personajes y recordarás con más facilidad los detalles, con lo que con el mismo trabajo, obtendrás un mayor partido.

¿CUÁLES SON LAS REFERENCIAS DE LA HISTORIA?

Las historias, como cualquier fruto de un proceso creativo, no surgen de la nada. Estamos sometidos a diversas influencias que nos inspiran y nos ofrecen nuevos puntos de vista. A continuación exponemos distintas obras, de diversos campos, que creemos que pueden ser útiles para tener una visión más acertada de la época, o que tienen un valor intrínseco ligado a la iconografía de aquel mundo victoriano, o que son contemporáneas de la historia.

LITERATURA:

•Obras fundamentales:

Robert Louis Stevenson: "Nuevas noches y una noche", "El dinamitero"
Arthur Machin: "Los tres impostores"
Tim Powers: "Las puertas de Anubis"
Arthur Conan Doyle: Obras completas de Sherlock Holmes

•Lecturas adicionales:

Wilkie Collins: "La piedra lunar"
Oscar Wilde: "El retrato de Donian Gray",
"La importancia de llamarse Ernesto"
Robert Louis Stevenson: "Markheim", "El doctor Jekyll y mister Hyde"
William Thackeray: "El libro de los mobs"
Charles Dickens: "Los documentos póstumos del club Pickwick"
Rudyard Kipling: "Tres soldados", "Baladas del cuartel"

CINE:

"El hombre elefante" de David Lynch
"La vida privada de Sherlock Holmes" de Billy Wilder
"Luz que agoniza (Gaslight)" de George Cukor
"Las diabólicas" de Henri-Georges Clouzot
"El perro de Baskerville" de Terence Fisher
"El hombre que pudo reinar" de John Huston
"El primer gran asalto al tren" de Michael Crichton

COMICS:

• "El demonio de los bielos" de Jacques Tardi
"Batman luz de gas" de Augustyn, Mignola y Russel
"Ironwolf, las llamas de la revolución" de Chaykin/Moore, Mignola, Russel
"Drácula (adaptación oficial de la película de Coppola)" de Thomas, Mignola, Nyberg

MÚSICA:

Las obras más representativas de los siguientes autores: Brahms, Tchaikowski, Mahler, Strauss hijo, Liszt y Wagner. Y además: "Drowning by numbers" y "Draughtman's contract" de Michael Nyman, "Azul" de Zbigniev Preisner.

JUEGOS Y SUPLEMENTOS:

"Space 1889" de GDW.
"Cibulbu by gaslight" y "Dark designs" de Chaosium.



Antece

Nuestra historia comienza hace doce años, en 1872. A George **Mould**, un joven y prometedor contable, el director de la Continental Co. (empresa para la que trabaja desde hace un tiempo) le encarga un cometido extremadamente delicado. Mould será el responsable de trasladar de la Continental al Banco de Inglaterra una fabulosa cifra en efectivo: 35.000 libras de la época. El encargo es secreto; nadie sabe de la existencia de tal cantidad de dinero a excepción del director, Thomas **Nisberg**, y del propio Mould. Aunque de talante solitario y muy discreto, el joven no puede evitar contarle, henchido de orgullo, su arriesgada misión a su vecino David Rinehart. Rinehart y él se tratan cordialmente y, a veces, el vecino y su mujer invitan al contable a cenar a su casa. A pesar de que se conocen desde hace poco, Mould le considera una persona de confianza y, sobre todo, un amigo. La misma noche en que el director le ha confiado a George Mould su cometido, éste se lo cuenta a Rinehart en una cena en la que también están presentes unos amigos de David con los que comparte su hogar.

Constantio **Belmont** (conocido como "cazador de tontos"), Arthur **Boye** y Philip **Linder**, los amigos de Rinehart, son unos individitos rínes, indignos de su amistad. Se habían conocido gracias a su militancia en un grupo de ideología socialista. Casi de inmediato traban relación y David, el único que poseía trabajo, les invita a vivir a su casa con él y con su hermosa esposa **Charlotte**. Boye, Linder y Belmont llevan todo ese tiempo aprovechándose vilmente de su ingenio anfitrión. De ideario más radical (se tienen a sí mismos por "dinamiteros"), carecen de cualquier rasgo que denote escrúpulos. Es más, un día Boye, después de haber fracasado en sus galanteos con la joven mujer de David, no duda un instante y la asalta hasta violarla. Linder y Belmont, tan depravados y mezquinos como Arthur y apremiados por éste, también fuerzan a la pobre criatura. Rinehart se encuentra fuera del hogar, trabajando mientras ocurre el terrible incidente. Charlotte, que nunca había tolerado a los tres

sinvergüenzas, sin embargo prefiere no decirle nada a su marido (por temor a que éste la repudie por semejante ultraje) salvo que no soporta la presencia de aquéllos. David, estupefacto, increpa a su esposa cuando ella le pide que sus amigos se vayan de casa. Desde ese día, los dinamiteros obligan a Charlotte a compartir sus encantos con ellos siempre que así lo deseen. Ella accede muy a su pesar. Este incidente ocurre un mes antes de la cena con Mould.

Al oír la historia del contable, los tres anarquistas deciden terminar sus días de estrecheces con el robo del dinero de la Continental. Planean con rapidez los pasos que darán. Disponen del recorrido que el contable hará dentro de dos días ya que él mismo se lo ha contado. Esa madrugada le esperan vigilando en una callejuela situada al lado del Southwark Bridge por el que Mould se dispone a pasar. Cuando le ven con el maletín en una mano y la otra en el gabán se sonríen hurlonamente. Linder se asoma y le llama de manera amistosa. Muy sorprendido, George se acerca y antes de que finalice su saludo, Belmont le ha acuchillado un par de veces. Boye termina por meterle en la callejuela, tapándole la boca, mientras Belmont continúa con su sangrienta actuación ayudado por Linder.

A continuación trasladan en un carruaje el cadáver de Mould a su propia casa y lo entierran a casi dos metros de profundidad por debajo del sótano. Luego, cubren de nuevo con maderas el suelo. El trabajo ha sido arduo pero después de interminables horas han terminado.

En el hogar de los Rinehart, el día anterior al crimen Charlotte confirma sus más horribles temores: se halla embarazada, con toda seguridad de alguno de esos canallas. Incapaz de hablar con su marido, que nunca la creería, ella le abandona sin mediar palabra. Entonces David pide explicaciones a sus tres amigos ya que ellos pasan más tiempo en casa y pueden saber lo ocurrido. La petición de explicaciones es segui-

dientes

da de una fuerte discusión que lleva a Rinehart a expulsar a los anarquistas (que ya tenían idea de irse). Estos realizan a modo de despedida burlona una pintada anarquista.

Sin embargo, es demasiado tarde para Rinehart: Charlotte ha buido y él no conoce su paradero. Primero, le escribe una carta desesperada que nunca podrá enviársela, en la que le pide que regrese. Después, furioso, destruye sus propios libros, que se le antojan el signo de su decepcionante relación con los anarquistas. De éstos sospecha su implicación en la buida de su esposa e intuye su relación con la desaparición de Mould de la que se han hecho eco los periódicos.

Los tres asesinos viajan a Dover para cruzar el canal hacia Francia. Boye y Linder, no obstante, se han puesto muy de acuerdo para que Belmont, ese "estúpido italiano", nunca llegue a ver su parte del dinero. Linder denuncia anónimamente a Belmont como el responsable de la desaparición del contable, a la vez que Boye se dedica a emborrachar a Belmont. La policía, a falta de pistas, decide comprobar el chivatazo y encuentra a Constantio en un pub mientras está esperando a sus dos cómplices. Aunque logra huir de ellos corriendo campo a través, varios perros muerden brutalmente al dinamitero. Mutilado y gravemente herido, Belmont se refugia en una pequeña casa vacía. La policía le rodea y, en el tiroteo, una lámpara se rompe y provoca accidentalmente un incendio. El fuego prende rápidamente las paredes y "el cazador de tontos" se ve cazado. Una viga del techo cae ardiendo sobre él y muere. Muere para no morir. Belmont hace un extraño trato de ultratumba. Mantendrá una apariencia de vida para poder vengarse de sus traidores compañeros, tarde lo que tarde. Sólo hay una simple condición: consumada su venganza habrá de morir del mismo modo que el destino le tenía preparado.

Mientras, Boye y Linder han alcanzado la costa francesa. Por medio de engaños y con nuevas identidades, empiezan a utilizar la fortuna robada para invertir en pequeños negocios que, en poco tiempo, les devuelven buenos dividendos. En unos años forman su propia empresa de importación y exportación, y continúan amasando un gran capital. Hacia 1877 instalan su compañía naviera en Londres. Una de las primeras cosas que hacen es comprar el inmueble en el que está enterrado Mould, para evitar que pueda ser descubierto en caso de construcción. Cualquier posible buella sobre su pasado anarquista es borrada muy cuidadosamente, sin dejar testigos. Se convierten así en importantes hombres de negocios, despreocupados de su infame pasado.

En Londres, en 1872, el "Caso del Crimen del Contable" salta a la primeras páginas de los periódicos.

El inspector John Nowlis, un brillante policía, es el encargado del caso. Registra la casa de Mould llegando a volar la caja de caudales buscando allí el dinero. El reciente pavimento del sótano no pasa desapercibido para Scotland Yard. Sin embargo, tras levantar al azar algunas maderas, no se descubre nada significativo. No existen olores de putrefacción y el inspector Nowlis sostiene (aunque no puede probarlo) que el contable escapó con el dinero. Las semanas pasan y Nowlis no avanza gran cosa en su investigación. El asunto llega a obsesionarle hasta tal punto que, dos años después, desquiciado, deja el caso sin resolver y abandona el cuerpo. El público y la prensa olvidan paulatinamente el misterioso asunto que tanto dio que hablar en el pasado.

Por su parte, David Rinehart pierde su empleo y acaba soportando unas condiciones extremas de vida. Todo ello es fruto de la pérdida de su adorada Charlotte, a la que no vuelve a encontrar jamás. Esta, deshonrada y embarazada, acaba haciendo la calle

en Whitechapel como único medio de subsistencia. El nacimiento de su hija supone para ella el único motivo para continuar con su desgraciada existencia. A la repentina muerte del bebé, Charlotte se suicida.

David va a parar a manos de una tía suya, Alice Niessen, que posee un puesto de verduras en el Mercado de Spitalfields. Ayuda a su tía a medida en que va recomponiendo los trozos que forman su lastimosa vida. Traba amistad con un joven periodista dublinés, Bernard **Sbaw**, con el que recupera sus antiguos ideales sociales.

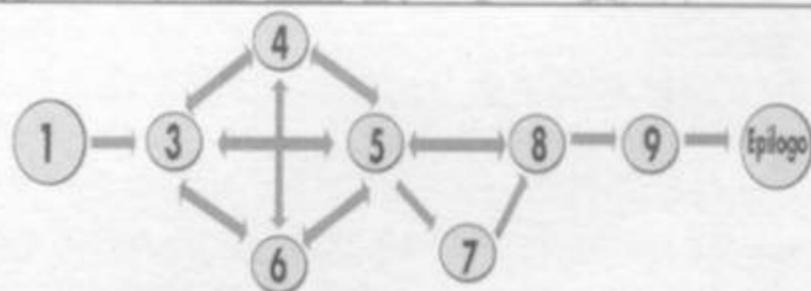
¿Y qué pasa con Constantio Belmont? El también deja atrás Inglaterra y, guiado por una voz extraña, desarrolla insospechados poderes hipnóticos. Un circo italiano le sirve como guarida. Disfraza su aspecto monstruoso gracias a sus habilidades preternaturales. Su pacto macabro tiene efectos devastadores en lo que queda de su humanidad. Sus recuerdos y sus sentimientos, a excepción de su intenso odio, se van borrando hasta apagarse como velas consumidas. En un duro esfuerzo se obliga a sí mismo a escribir nombres y direcciones para evitar olvidarlos. El tiempo transcurre y encuentra a Belmont siempre viajando por Europa, aprendiendo y perfeccionando sus dotes, mascando su terrible venganza. En Francia, descubre el destino de sus antiguos compañeros Boye y Linder, ahora llamados **Kiesler** y **Walster**. No es casualidad

entonces que el circo italiano en el que desarrolla sus números de magia haga una gira por las Islas Británicas. Es el año 1884. Londres, metrópoli del Imperio es por supuesto su más importante escala. Allí busca Belmont la morada de Rinebart que compartieron todos ellos hace tanto, tanto tiempo. En el camino se cruza con el propio Rinebart. Ambos, muy sorprendidos, se reconocen y entablan una acalorada aunque breve discusión que finaliza con la muerte de David. Belmont pierde el papel que contenía la dirección y el nombre completo de Arbur, a quien considera su mayor enemigo.

El tiempo, además, es el peor enemigo del hombre. El otrora sepulcro de Mould, tan seguro, ha resultado ser catastrófico. La cercanía del lugar con el río ha provocado que se filtre agua al sótano. El flujo de la misma ha levantado los restos del difunto que, lejos de desaparecer, se han conservado relativamente intactos. El olor de putrefacción se percibe nada más entrar en la habitación. De este modo, la prueba más contundente del crimen deja de ser inasequible y amenaza con revelarse con toda su fuerza. Belmont, plétorico de poder y hambriento de sangre, acecha en la oscuridad de la gran ciudad. No deseaba matar a Rinebart, pero le da igual. Su objetivo son Boye y Linder y no cejará hasta lograrlo. ¡Aunque tenga que arder hasta el mismísimo Infierno!

¿ POR QUÉ LA POLICÍA NO PUDO ENCONTRAR EL CADAVER DE MOULD ?

El destino quiso que la bonanza económica de George Mould le permitiera hacer pequeñas reformas en su casa. Una de ellas consistió en cambiar el pavimento de sótano. Los anarquistas simplemente se valieron de ese cambio para ocultar los restos mortales del contable. Cuando Scotland Yard revisó la casa descubrió efectivamente que el sótano presentaba maderas nuevas en el suelo, pero pudo contrastar por declaraciones de los vecinos y de los albañiles encargados que Mould había hecho las reformas hacía quince días. Por tanto el inspector Nowlis no sospechó en absoluto que el sótano fuera en realidad la tumba del desaparecido contable.



EPISODIO 2

El grafo es una representación visual de la dinámica de los episodios, es decir, de un vistazo, el Dj puede ver cómo se relacionan unos con otros. Las flechas en un solo sentido indican el flujo natural de la historia, mientras que las de doble sentido significan que las escenas de los episodios conectados se pueden intercalar fácilmente. No obstante quedan a discreción del Dj otras posibles relaciones no tan evidentes entre las distintas partes del módulo.

El episodio segundo tiene su propia flecha porque se trata de una trama secundaria, paralela a la principal. De este modo, se distinguen con rapidez los hechos más importantes de los menos.

Ambientación

Política mundial

Hacia 1884, el mundo se hallaba dividido en tres grupos principales: las potencias coloniales (Reino Unido, Francia, Alemania), los países que comenzaban a tener intereses económicos fuera de sus fronteras debido a su desarrollo (Japón, Estados Unidos), y por último, aquellos lugares que eran colonias o de alguna manera estaban sometidos a un cierto control extranjero (África, India, China...). Aunque Europa gozaba de paz, el equilibrio de poderes era terriblemente complejo, y lenta pero inexorablemente se iban poniendo las piedras de un camino que desembocaría en la Primera Guerra Mundial. Además, en el resto del mundo, conflictos bélicos de diversa consideración surgían aquí y allá entre nativos y colonizadores, de forma que los ejércitos de las grandes potencias no estaban ociosos durante mucho tiempo. En definitiva, una Europa en una calma tensa procuraba tener el control de aquellos lugares que poseían valor económico o estratégico.

Política británica.

Gran Bretaña es una monarquía constitucional, donde el gobierno recae en las dos cámaras, la de los Lores y la de los Comunes, y específicamente en el Primer Ministro y su gabinete.

La sociedad victoriana.

La sociedad de la época estaba férreamente dividida en diferentes clases que resultaban determinantes en las vidas de sus miembros. Ascender socialmente de una clase a otra era complicado por la dificultad en ser aceptado; caer era algo vergonzoso.

Básicamente, la sociedad victoriana se puede dividir en los siguientes grupos:

LAS MUJERES EN LA SOCIEDAD VICTORIANA.

La sociedad victoriana era claramente machista, al no otorgar otro rol a las mujeres que el de esposas y madres. Esto, sin embargo, no impedía a aquellas mujeres con iniciativa, inteligencia y valor, dedicarse a "asuntos masculinos", aunque la mayoría de las veces tuviera que ser subrepticamente.

En este módulo, aquellos jugadores o jugadoras que deseen llevar personajes femeninos deben tener en cuenta que la sociedad victoriana discrimina claramente a las mujeres. Acciones normales para un hombre, resultan impropias de una "dama" de la época. Por ello, los PJs femeninos típicos deberían ser artistas (actriz de teatro, por ejemplo). Esto puede resultar frustrante para aquellas jugadoras interesadas en llevar personajes con variadas Habilidades. La solución que se nos ocurre es la esbozada en el párrafo anterior: la discreción. Por ello, no hay limitaciones ni restricciones a las Habilidades que pueda tener un PJ femenino, pero sí debe tener en cuenta los problemas que puede acarrearle usarlos en público. Para ilustrar aún más este punto hay un PNJ en la historia, Catherine Mansfield, que responde a este esquema, y que opcionalmente el DJ puede adaptar para convertirlo en un PJ de algún jugador o jugadora que desee un personaje amplio y variado.

CLASE SOCIAL ALTA:

Compuesta por la aristocracia y la alta burguesía. Ambos grupos son muy distintos, pero poseen el dinero y el poder, y desde luego, se consideran una "élite moral", más allá de los defectos de los ambiciosos individuos de clase media, y por supuesto muy superiores a esa caterva de delincuentes que constituye la clase baja.

CLASE MEDIA:

En este grupo entran la burguesía acomodada, los profesionales liberales y en general todos aquellos que poseen unos ingresos que les permiten una existencia confortable. Son la esencia de la sociedad victoriana, pues se trata de individuos con la aspiración de mejorar socialmente a través de su éxito profesional, alcanzando así el reconocimiento que les posibilite ese ascenso.



- CLASE BAJA:

Los trabajadores, obreros, pequeños artesanos... entran dentro de un grupo al que la miseria ronda frecuentemente. A menudo considerados por las demás clases como "brutos alcohólicos, vagos, degenerados", si bien hay muchos que se dedican a actividades delictivas para sobrevivir (robo, prostitución), la gran mayoría son personas honestas condenadas a no poder mejorar las condiciones de su existencia.

Resulta fundamental considerar que toda interacción entre individuos viene regida por sus clases sociales. Hasta tal punto esto es así, que basta la justicia creera antes la palabra de alguien de clase social alta o media, que la palabra de una persona de clase baja.

Barrios y Localizaciones

THE CITY:

Es el mayor centro financiero del mundo. Siendo la zona más antigua de la ciudad, acoge a las más variadas instituciones: la Torre de Londres, la Catedral de San Pablo, el Banco de Inglaterra, la Bolsa, los Colegios de Abogados (Inns of Court), los Tribunales de lo Criminal, Lloyd's o la Oficina Central de Correos entre otros. Fleet St. es la famosa "calle de la tinta" en la que están los periódicos. Curiosamente The City tiene su ayuntamiento y su propio cuerpo de policía.

WESTMINSTER:

Es el centro de la ciudad, sede de los más importantes edificios del gobierno (Foreign Office, Home Office y Colonial Office) y el barrio más adinerado de todos. En él se encuentran las Casas del Parlamento (con el Big Ben), el Tesoro, el Ayuntamiento, Scotland Yard, la Abadía de Westminster y el Palacio de Buckingham. En Trafalgar Square está la National Gallery (pinacoteca). Charing Cross Road es la conocida calle de las librerías.

WEST END:

La zona oeste de Londres se caracteriza por albergar las residencias de las clases media y alta, en especial en Paddington y en Kensington. El Albert Hall, el Museo de Historia Natural, los Jardines Botánicos y el Zoo son algunos de los lugares más destacados. Oxford St es una de las grandes avenidas de la ciudad, repleta de tiendas y almacenes. El barrio de Soho está compuesto por gran número de teatros y restaurantes. Al norte de Soho se encuentran el British Museum y la Universidad de Londres. Los barrios del norte (Primrose Hill, Islington, sin embargo, no son tan lujosos como los que se hallan más al oeste.

EAST END Y SOUTH LONDON:

La vida marginal, humilde y miserable de la gran metrópoli se sitúa al este de la ciudad y al sur del río. Whitechapel, Spitalfields, Rotherhithe o the Borough son algunos de los barrios más famosos en esta zona. Los muelles situados en la Isla de los Perros, y más al este incluso, son el lugar de trabajo de estas gentes.

Primeros Ministros Británicos:

- William Gladstone (Partido Liberal) 1868 - 1874.
- Benjamin Disraeli (Partido Conservador) 1874 - 1880.
- William Gladstone (Partido Liberal) 1880 - 1885.
- Robert Cecil, 3º Marqués de Salisbury
(Partido Conservador) 1885 - 1886.
- William Gladstone (Partido Liberal) 1886.
- Robert Cecil, 3º Marqués de Salisbury
(Partido Conservador) 1886 - 1892.
- William Gladstone (Partido Liberal) 1892 - 1894.
- Archibal P. Primrose (Partido Liberal) 1894 - 1895.
- Robert Cecil, 3º Marqués de Salisbury
(Partido Conservador) 1895 - 1902.

CRONOLOGÍA DE GRAN BRETAÑA

1851 Celebración de la Primera Exposición Universal en Londres.

1857 - 1858 Sublevación de los soldados indios pertenecientes al ejército colonial británico.

1858 Sir Richard Burton descubre, junto con John Speke, las fuentes del río Nilo.

1859 Darwin publica "El origen de las especies mediante la selección natural".

1861 Fallece el príncipe consorte Alberto.

1863 Se construye el metro de Londres.

1866 La competición de los clippers que transportan té desde la India se vuelve desenfrenada.

1871 El periodista y explorador británico Henry Stanley encuentra en África Central al doctor Livingstone, de quien se carecía de noticias desde hacía años.

1875 Compra del 41% de las acciones del Canal de Suez asegurando una influencia decisiva.

1877 Proclamación de la reina Victoria como Emperatriz de la India.

1878 Inglaterra obtiene el control de Chipre.

1881 El Teatro Savoy, primer edificio público con iluminación eléctrica.

1882 Egipto se convierte en protectorado británico.

1887 El Jubileo de la reina Victoria.

1888 Otoño sangriento en Londres (Jack el Destripador).

1898 Crisis de Fáchoda provocada por la incursión francesa en territorio británico.

1899 - 1902 Guerra Anglo - Boer.

1901 Muere la reina Victoria.

CRONOLOGÍA DEL MUNDO

1852 Proclamación del Segundo Imperio en Francia a las órdenes de Napoleón III.

1854 - 1856 Guerra de Crimea. Intervienen Rusia, Turquía, Francia, Gran Bretaña, Austria y Prusia.

1859 Primer pozo petrolífero (USA).

1861 Unificación italiana y creación del Reino de Italia.

1861 - 1865 Guerra de Secesión (USA).

1863 Fundación en Ginebra de la Cruz Roja.

1865 Abraham Lincoln, presidente norteamericano, es asesinado.

1867 Alfred Nobel inventa la dinamita.

1869 Finaliza la construcción de la primera línea férrea transcontinental (USA). Se inaugura el Canal de Suez.

1870 - 1871 Guerra Franco - Prusiana.

1871 Proclamación, tras la unificación, del Imperio Alemán.

1876 Alexander Graham Bell inventa el teléfono (USA).

1881 El zar Alejandro II muere víctima de una bomba.

1883 Los primeros rascacielos son construidos en Chicago.

1886 La Estatua de la Libertad es instalada en el puerto de New York.

1889 Con motivo de la exposición universal de París, se construye la Torre Eiffel.

1892 Diesel patentó el motor de combustión interna.

1893 Henry Ford construye su primer automóvil.

1894 El capitán Dreyfus es acusado de espionaje en Francia y condenado a cadena perpetua.

1895 Sigmund Freud, en colaboración con J. Breuer, publica "Estudios sobre la histeria".

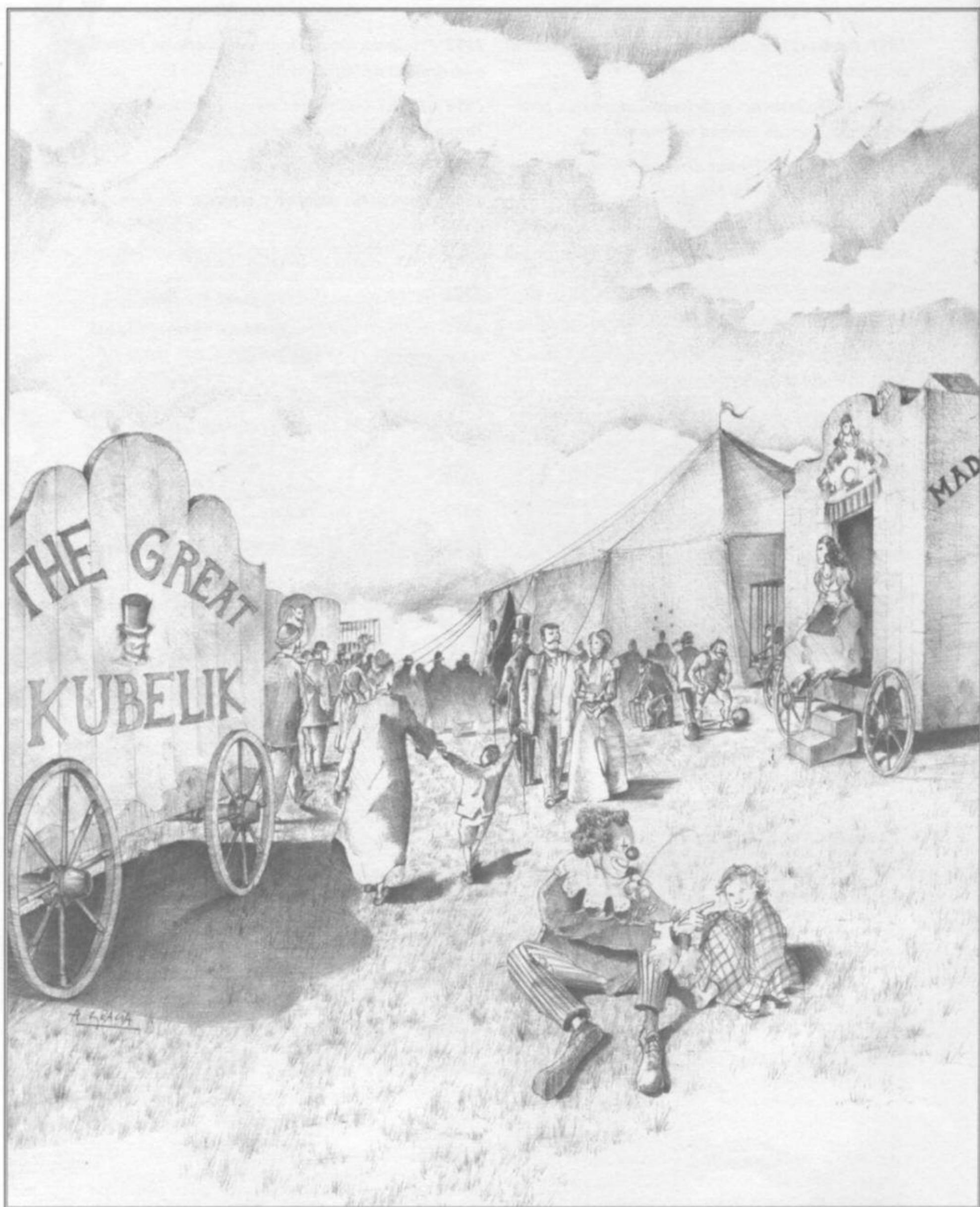
1896 Primeros Juegos Olímpicos de la era moderna en Atenas.

1898 Guerra Hispano-Americana.

1900 Las potencias occidentales se alían para reprimir la revuelta Boxer en Pekín.

Cultura

El movimiento Romántico influyó decisivamente en la pintura hasta mediados de siglo (Delacroix, Gericault, Turner). En Inglaterra surgieron los Preraphaelistas que tenían su modelo en el Renacimiento italiano. Comparten la segunda mitad del XIX el Realismo y el Impresionismo (Manet, Renoir, Van Gogh, Gauguin). Los simbolistas y los expresionistas aparecen en las décadas de los 80 y 90 respectivamente.



El Circo es en sí todo un espectáculo: la vistosa carpa; los pintorescos carruajes; las terribles y exóticas bestias; los simpáticos payasos.

Episodio I



Muerte en la niebla

➔ **E**n este episodio se trata de realizar la necesaria introducción en la historia y de conseguir que los PJs se reúnan, momento que resulta difícil para algunos DJs porque puede parecer artificial. Se propone una unión de personajes pensada para que sea coherente con las posibles motivaciones de éstos y que se ajusta perfectamente al resto de la trama. Por supuesto, el DJ es libre de adaptar, cambiar o crear un nuevo nexo entre los personajes ya que, por ejemplo, pueden conocerse de aventuras anteriores. No obstante, hay elementos que sí que resultan interesantes desde el punto de vista de la historia y de sus posibles continuaciones, como la escena del cadáver de Rinehart y el encuentro fortuito con Holmes.

Asesinato en Southwark

Tras una fiesta nuestro PJ bohemio ha acompañado a un totalmente borracho **Frank Miles** a su casa en el 19 Weston St., cerca de London Bridge Station junto con **Harold Kloves**. Kloves y Miles pertenecen al círculo social de **Oscar Wilde**. Nuestro PJ, que no frecuenta dicho ambiente, mantiene, sin embargo, una cierta relación con Kloves, y a pesar de no ser muy profunda, éste, al coincidir en la fiesta, le ha pedido ayuda para llevar a Miles, que apenas sí podía sostenerse. Es 16 de Marzo de 1884. Como es habitual, una espesa niebla cubre Londres que, en la madrugada, se sumerge en una oscuridad tan densa que se traga la luz de los faroles de gas y que llena la ciudad de sombras borrosas. Durante el camino de vuelta, a pie, pues es imposible encontrar un coche a estas horas, el silencio es sólo roto por el repicar de las ruedas de algún carruaje lejano contra las calles empedradas.

Al llegar al cruce de Southwark Bridge Road con Park St., Kloves se

detiene y escruta la oscuridad. Si el PJ supera una tirada *difícil* de Descubrir, puede lograr ver a una persona, de aspecto deforme y amenazante, registrando a otra que yace en el suelo. Al verse sorprendida, la figura, tras dudar unos instantes, huye asustada, y, a pesar de cojear de la pierna derecha, se pierde con asombrosa facilidad entre las callejuelas y la densa niebla. Nervioso, Kloves se desvía bruscamente, alejándose del incidente. Si el PJ también ha sido testigo de la escena, Harold, cada vez más ansioso, le ruega insistentemente que se marchen de allí. Hay que superar una tirada de Atributos Sociales de dificultad *extraordinaria* para conseguir que Kloves permanezca en ese lugar unos minutos. Y, por supuesto, no se acercará a la persona yacente bajo ninguna circunstancia. Si el PJ comete la muy poco inteligente, y ciertamente temeraria, acción de acercarse a la persona tumbada, descubre un cadáver cubierto de sangre. Para controlar la impresión y el miedo al asesino, que puede encontrarse acechando tras cualquier esquina traicionera, se debe superar una tirada de Atributo Psicológico de dificultad *extraordinaria*. Lo más probable es que Kloves y el PJ abandonen la escena del crimen y, a propuesta del primero, prometan no comentar lo ocurrido a nadie.

Pero, si a pesar de los escabrosos detalles proporcionados por el DJ acerca de lo comprometido de la situación, el PJ insiste en permanecer en el lugar y seguir husmeando, Kloves le abandona. Entonces, el PJ, sin posibilidad de resistirse, es influenciado por los poderes de **Constantio**, el asesino, que, como

era de esperar, vigilaba, oculto, en las proximidades del cadáver. Así, el personaje despertará en su cama sin recordar nada más que un tranquilo paseo nocturno con Harold, desde casa de Miles, y será presa de la placentera sensación de haber dormido profundamente.

Si el PJ presencié la escena en cuestión, el DJ tendrá en cuenta el acoso de que será víctima al día siguiente por parte de los ciegos, tal y como se detalla en el Segundo Episodio. La intensidad de la persecución será mayor, tanto en cuanto el PJ se haya involucrado en el incidente. Pero si sufre la amnesia inducida, será como si no hubiese visto nada.

El día después

Catherine Mansfield, que ha pasado unos días en el campo con **Lady Wilde** (la madre del escritor Oscar Wilde) visitando a una amiga común, sufre una terrible impresión al leer, en la prensa, la noticia del asesinato de Rinehart, su cuñado (Ver noticia 1 en **Accesorios**). Hacía unos pocos días, nada más llegar a Londres y antes de partir a realizar la citada visita, se había reunido con él, ya que otra vez le había vuelto a pedir dinero para pagar sus deudas. Ante los reproches e ironías que ella le había lanzado, él reaccionó con su habitual y melancólico aplomo. Pero, Rinehart no parecía una persona amenazada, ni mucho menos en peligro de muerte. Esta escena es

previa y se juega si Catherine es un PJ.

Tras el primer "shock", la extrañeza y la curiosidad acucian a Catherine, que acude a la policía, ya que se pregunta si la muerte de David tendrá alguna relación con la búsqueda de Charlotte, que él continuaba aún. En la comisaría, a pesar de su apariencia y clase social, es "atendida" por un vulgar y maleducado agente del que, tras una larga espera, sólo consigue saber que el cadáver ha sido identificado como David Rinehart por una mujer llamada **Alice Niessen**, y que el caso ha sido asignado al inspector **Frederick Abberline**, cuyo paradero parece desconocer en absoluto.

Catherine, posiblemente enfadada por el descortés trato recibido y más confusa que antes, comparte sus inquietudes con Lady Wilde, que ha permanecido a su lado todo este tiempo por si Catherine precisaba consuelo. Precisamente, es Lady Wilde quien le sugiere y persuade para que contrate a un detective privado. Londres puede resultar ciertamente peligroso para una dama de su posición, y tratándose de conseguir información, mucho más. Además, un detective puede gestionar sus relaciones con la policía para obtener más detalles. De hecho, le da la dirección del PJ de profesión liberal, que ha asistido a alguna de sus heterogéneas reuniones sociales. Él pertenece al Club Carlton del que, por los propios comentarios del PJ, sabe es miembro alguien tan poco común como un detective consultante.

Catherine, inmediatamente, toma un coche y se presenta en casa del PJ, a quien cuenta por encima sus



citarse, mediante un telegrama enviado al Carlton, por ejemplo, es el lujoso restaurante del selecto hotel Westminster Palace, donde se aloja Catherine.

Amenazas ciegas

Tras la intensa fiesta de anoche, la mañana ha resultado

pretensiones. El caballero que tiene enfrente es un perfecto desconocido y, por tanto, ella no le revela nada sobre Charlotte y su verdadera relación con Rinehart, diciendo simplemente que era un conocido y amigo de su familia. Ella sabe jugar bien sus cartas, que no enseñará en un primer momento. Si Catherine es un PJ, el DJ debería instruir al jugador sobre las motivaciones del personaje, y, por supuesto, tener una mayor flexibilidad respecto a sus iniciativas. No conviene, de todas maneras, abusar del personaje de Lady Wilde como elemento conductor de Catherine dentro del inicio de la trama.

dura para nuestro PJ bohemio. Y si vio algo la noche anterior, lo habrá sido mucho más, pues, aparte de la impresión, habrá sido víctima de una serie de incidentes absurdos en los que un mendigo ciego le perseguía por las calles de Londres, tal como se detalla en el Episodio 2. Si no vio nada o sus recuerdos fueron modificados, quizás pase el tiempo descansando en su casa en esta plúmbea tarde de finales de invierno.

Sea cual sea la situación, el caso es que, a media tarde, un exaltado y muy nervioso Kloves llama insistentemente a la puerta. Al entrar, casi atropella al PJ y se dirige frenético a cerrar todas las cortinas de la casa, como si alguien le estuviera persiguiendo. Mientras tanto, se le puede entender una inverosímil (si al PJ no le ha sucedido algo similar) historia sobre un ciego que le ha perseguido por todo Londres. Kloves interroga al PJ sobre si a él le ha ocurrido lo mismo e intercambian impresiones.

Si la mente del PJ fue alterada la

noche anterior, tras la probable incredulidad inicial y la negación de que presenciaran el crimen, comienza a sentir la extraña y poderosa sensación de que Harold dice la verdad, y sus recuerdos comienzan a ser difusos. Puede ver una serie de borrosos "flash-backs" entre los que cuales, el que más aterra, es el de un hombre monstruoso que le habla con voz profunda, sin que pueda oír qué es lo que dice. La intensidad y la claridad de los recuerdos que afloran dependerá de una tirada de Atributo Psicológico *difícil*. Por cada día que pase, el PJ puede hacer una tirada para liberarse de su ofuscación mental. Cada vez que la supere, recordará con más nitidez lo que realmente vivió y reducirá, en un grado, la dificultad de la siguiente tirada. Ahora bien, para que ésta sea posible, el PJ ha de tener una firme actitud de rebelión contra su condicionamiento.

Kloves dice que es una locura ir a la policía, pues no creerían ni una palabra de esa dantesca historia y les encerrarían por dementes, máxime si fueron testigos del asesinato. Pide ayuda al PJ y, éste puede sugerir dirigirse al Carlton para que, un detective conocido suyo y miembro del club, les aconseje y, si es el caso y acepta, investigue sobre los extraños hechos.

Una interesante pero no interesada sugerencia

Mientras tanto, nuestro solicitado PJ detective ha pasado la tarde en el circo que se ha instalado

en cercanías del mercado de Spitalfields. El circo es en sí todo un espectáculo. Los niños, algunos de ellos desarrapados y mugrientos, acuden para ver boquiabiertos la vistosa carpa, los pintorescos carruajes, las temibles y exóticas bestias traídas de países lejanos, el horror del Hombre Elefante en la galería de humanos deformes, los simpáticos pero a la vez siniestros payasos, el misterioso espectáculo de hipnosis del majestuoso Gran Kubelik, las temerarias piruetas de malabaristas y trapecistas, y todo el trasiego de ayudantes en el exterior de la carpa. Tras ver la animada función o simplemente dar un paseo en torno al circo, al PJ le puede apetecer ir a cenar a su club, el Carlton. Es difícil encontrar un coche de caballos en esta zona, pero, por suerte, un amable caballero que ha logrado uno, le invita a compartirlo si se dirige al centro. Esto era común en la época pues, si la distancia era larga, el viaje podía suponer un costo considerable.

Durante el viaje, el hombre, joven, delgado y de aspecto sobrio, apenas si charla sobre alguna trivialidad. Parece más interesado en el "Illustrated Police News" (una revista sensacionalista de la época) que en su acompañante.

-*"Interesante caso el de la muerte de ese tal Rinehart."*- comenta *"De ascendencia alemana, sin duda. Deduzco, caballero, que vos, por vuestro aspecto curtido y talante, observador, también practicaís el noble y valiente oficio de detective. Prestad atención, si os es posible, a este caso, pues sugiere una oscura conjura. Bueno, señor, por vuestro destino, deduzco que pertenecéis al Carlton, al que vais*

sin más interés que permanecer ocioso hasta la noche. ¡Ya estamos! Si me disculpáis. ¡La prisa me urge!"- El coche se detiene en la esquina de Saint James St. con Piccadilly St., aún un poco lejos del Carlton, el destino del PJ. El curioso individuo se despide educadamente y, si el PJ se presenta, él lo hará como Sherlock Holmes, mientras indica al cochero que continúe. Han de tener en cuenta, tanto el DJ como los jugadores que, en esta época, Holmes es un desconocido para el público y que, por lo tanto, no presta una atención a la gente como hará en un próximo futuro.

Sobre confidencias, coincidencias e intrusiones

El Carlton es el club más grande de todo Londres, y, sin duda, de los más selectos. Fundado por el mismísimo Lord Wellington y situado en Saint James St., una calle con varios clubs en pleno corazón de la ciudad, tienen fama, sus miembros, de ser firmes defensores de una política conservadora, pese a que esto no sea estrictamente cierto. Ocupando

todo un edificio, sus instalaciones consisten en estancias de lectura de la siempre actualizada prensa local, salones de reunión, una completa biblioteca, servicio de comedor, un suntuoso bar, salas para los no socios, unas pocas habitaciones por si algún miembro desea huir por unos días de su esposa, y un personal atento y discreto.

Al entrar en el club, el servicio hace llegar al detective el mensaje del PJ de profesión liberal, en el que le insta a reunirse urgentemente con él y una tal Srta. Mansfield esa misma noche, para tratar un posible caso. Por otro lado, a Kloves, que no es un socio, se le ha permitido entrar en el club tras las pertinentes explicaciones. Pasan, después de dejar un aviso al detective, a esperarle en un sala destinada al efecto.

Cuando Kloves, que prefiere permanecer en un lugar concurrido, y el PJ bohemio comienzan a explicarle los pormenores de su situación y de lo sucedido anoche, **Abraham Dulcarnon**, un socio del club, que se encuentra en las cercanías y que parece haber oído la



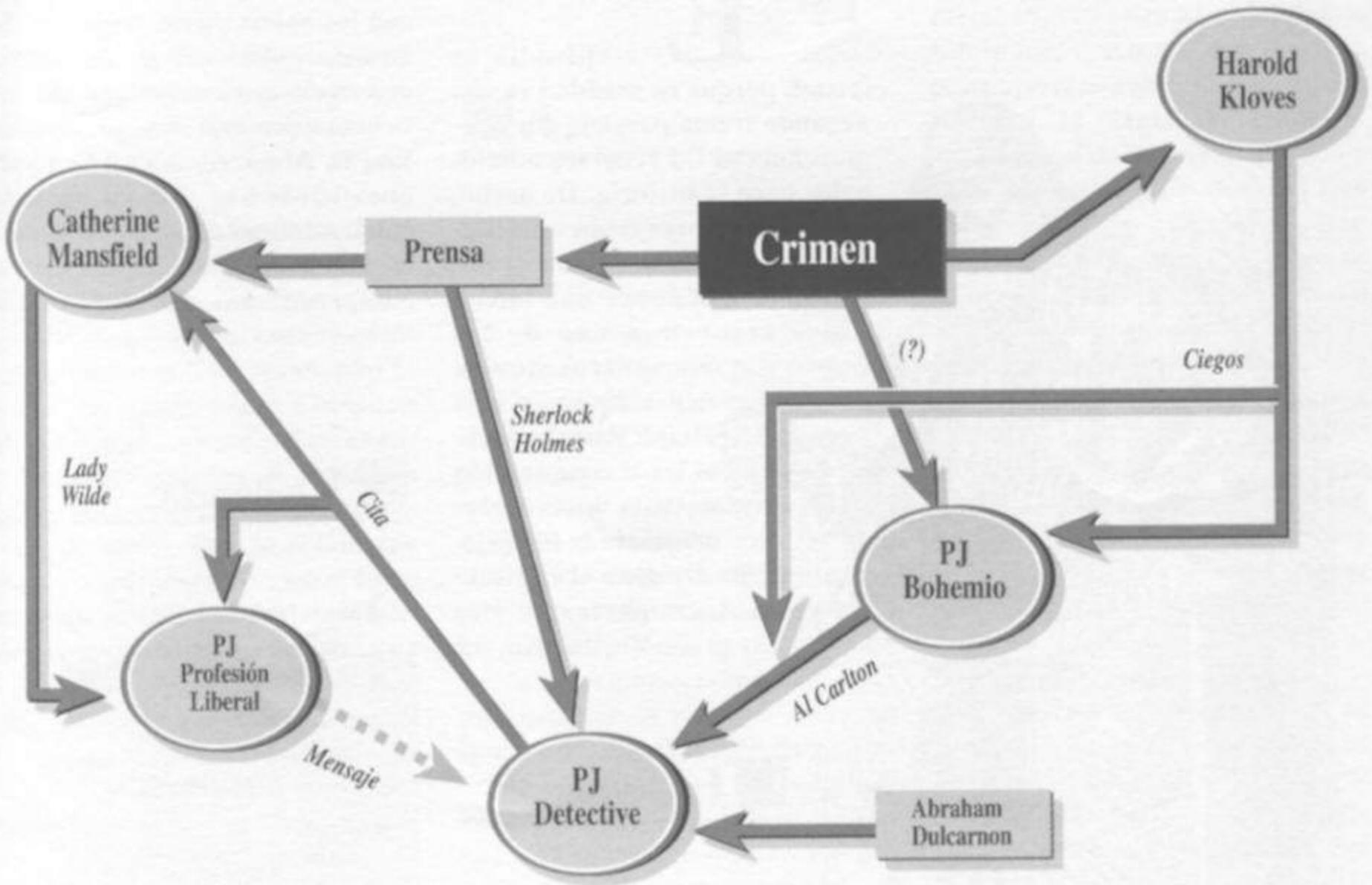
conversación de refilón, se inmiscuye en la conversación súbitamente. Se presenta y parece conocer algunos de los detalles del crimen de Rinehart. Incluso puede hacer un enigmático y ambiguo comentario sobre algo que sólo los personajes sepan. Pero en ningún modo parece amenazador, sino todo lo contrario. De hecho, parece querer ayudar a Kloves y al PJ bohemio, al instar al detective a

hacerse cargo del asunto. Tras disculparse, se dirige hacia otro corro de tertulianos de los varios que hay en la sala.

El DJ puede administrar el tiempo de modo que, tras el primer contacto, el detective tenga la oportunidad de acudir a la cita con Mansfield y el PJ de profesión liberal.

Ahora todo está en manos de los PJs. El trabajo de reunirlos ya está hecho. No obstante, el que exista una relación entre ellos no es óbice para que los personajes, individualmente, hagan sus propias pesquisas y acciones.

A modo de resumen, se presenta el siguiente esquema de relaciones:



Episodio II

Ciegos acechantes



Este episodio es especial, porque en realidad es una segunda trama paralela que proporciona al DJ recursos adicionales para la historia. De hecho, si los jugadores están especialmente perezosos, o faltos de iniciativa, puede ser una buena idea recurrir a uno de los encuentros que se especifican más abajo. Para facilitar al DJ la comprensión de este nuevo elemento de la historia, se ha dividido el capítulo en tres partes : Los Ciegos, Vigilancia, y Acoso.

Los ciegos

Básicamente, son unos individuos que a primera vista parecen mendigos (por su indumentaria), y cuyas gafas oscuras sugieren el hecho de que son invidentes. La verdad es más terrible : los ciegos son cadáveres a los que han extraído quirúrgicamente los ojos, y

reanimado mediante magia ; sin embargo, es imposible darse cuenta de este hecho salvo que se luche contra uno de ellos, algo muy peligroso. Puesto que están muertos, es imposible destruirlos con armas normales (pistolas, estoques ...), aunque como se detalla en *Acoso* hay una circunstancia en que la magia que los anima pierde su poder . Su misión es informar a sus amos acerca de todo lo que está sucediendo con Belmont, y es por ello que vigilan a los PJs. Al principio, los PJs creerán que sólo hay un ciego que constantemente les sigue, pero a medida que transcurran los hechos, comprenderán que hay varios, incluso demasiados.

Vigilancia

Inicialmente, los ciegos se

Mendigo ciego

ATRIBUTOS

Físico Normal
El resto de los atributos no son aplicables por tratarse de un cadáver animado.

HABILIDADES

Combate con arma blanca	Normal
Conocimiento de Londres	Genial
Descubrir	Normal
Sigilo	Normal

dedican a seguir a Kloves y a cualquier otro PJ que haya logrado ver a Belmont encima del cadáver de Rinehart ; aquellos PJs que no se dieron cuenta no son vigilados. El problema comienza cuando Kloves (un hombre impresionable), sigue siendo asediado, y está asustado hasta el punto de negarse a salir de casa. Por ello llama al PJ o PJs de su confianza para que acudan a encontrarse con él allí, donde les relata lo siguiente:

" Estaba aquí, en casa, y me creía a salvo de ese diabólico ciego que me había estado siguiendo todo el día. Tras un par de horas de paz, alguien llamó a mi puerta. Atemorizado, pensé que no debía abrir a nadie, pero ante la insistencia de las llamadas, finalmente opté por averiguar quién quería visitarme. Tan pronto abrí la puerta, me encontré cara a cara con el infernal ciego. Retrocedí lentamente mientras él avanzaba profiriendo terribles amenazas que no comprendía. Con la resolución que fui capaz de reunir, corrí hasta mi escritorio y recogí mi revólver. Ese demonio seguía ahí, así que disparé tres veces, pero no le debí alcanzar. En ese momento, al límite de mis fuerzas, me desmayé. Por eso no puedo salir de casa, porque estoy siendo asediado por un ciego loco."

Si alguno de los PJs mira por la ventana, puede ver la figura de un mendigo justo delante de la casa, pero si decide bajar para sorprenderlo, éste ha desaparecido. Si preguntan al portero del edificio, ni ha visto ni ha oído nada (tampoco los disparos que Kloves afirma haber realizado). De todas formas, su testimonio no es fiable, porque se trata de un individuo con años,

bastante sordo, y con un aliento a brandy barato capaz de tumbar a cualquiera.

A partir de aquí, los ciegos vigilan a los PJs, que esporádicamente se los encuentran en los más diversos lugares, como por ejemplo frente al club Carlton, junto a la casa de Wilde... Para percatarse de su presencia basta con sacar una tirada de Descubrir *difícil*.

Acoso

Si los PJs muestran un excesivo celo por investigar a los ciegos, (por ejemplo, intentan perseguir a uno) o bien han acudido a la tienda de libros **Weissmann's Rare Book Shop**, las cosas comienzan a adquirir un cariz más serio, y el DJ debería pasar al siguiente apartado, Acoso.

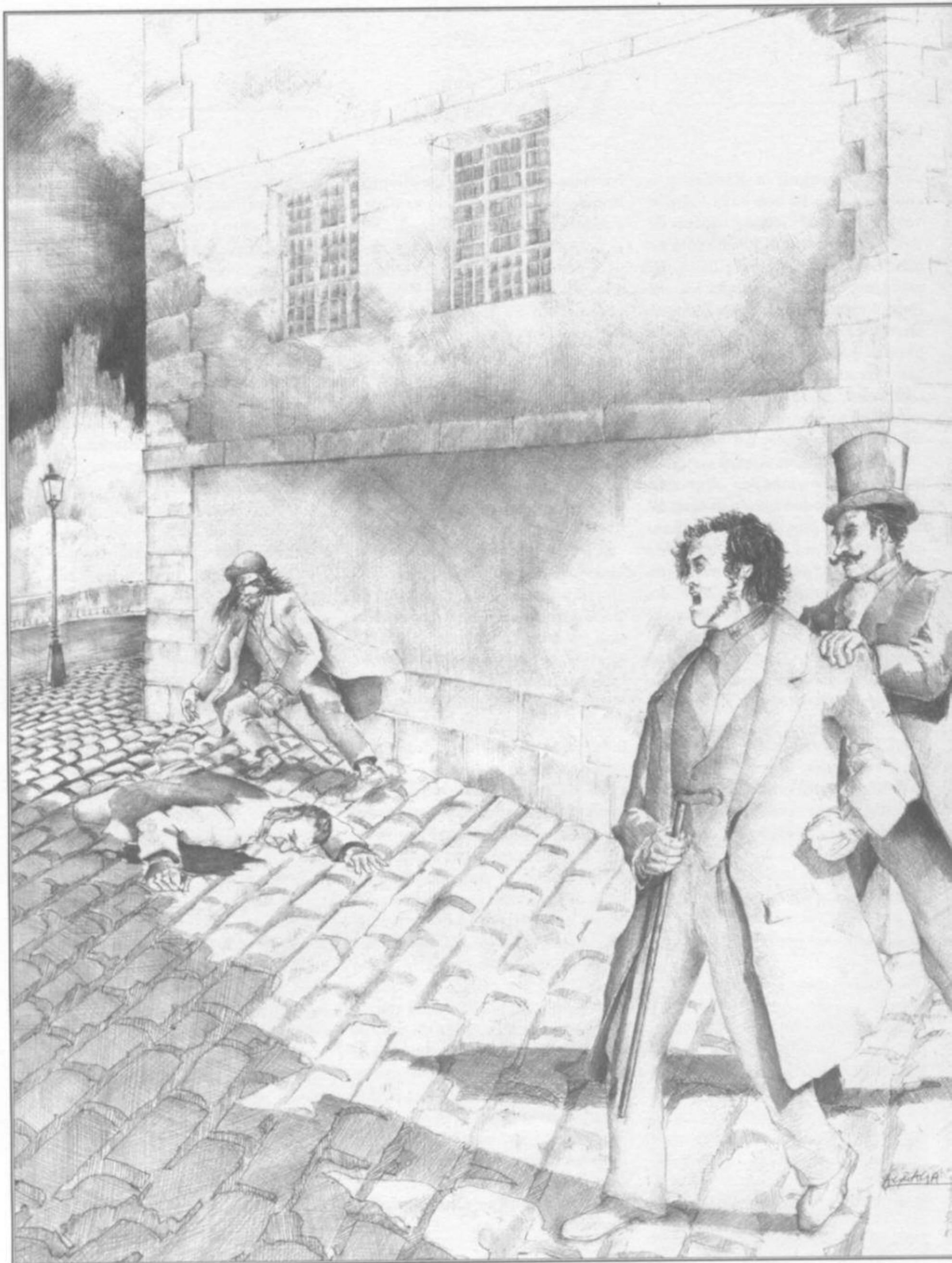
Los PJs imprudentemente han intentado averiguar más cosas sobre los ciegos, de forma que éstos ya no se conforman con espiarles discretamente. A partir de ahora, su labor de vigilancia se convierte en un acoso que parece no tener límite. Probablemente los PJs pensaban hasta el momento que a lo sumo había dos o tres ciegos, cosa que se torna falsa cuando allá donde van, se encuentran con la figura de uno de estos mendigos. Además, ahora ya no se ocultan, porque pretenden que los PJs se percaten de hasta dónde está llegando la situación.

Si los PJs no deciden olvidarse de todo, las amenazas toman forma: los ciegos les entregan notas donde se

insiste en la conveniencia de no seguir esa línea, e incluso un PJ sufre un serio aviso (ver el Episodio 6).

En cualquier caso y si alguno de los PJs intenta atacar a un ciego, éste procurará huir hasta llegar a un lugar solitario, donde comenzará a pelear y se mostrará su auténtica naturaleza sobrenatural: a pesar del daño que el PJ pueda causarle, sigue luchando. De hecho, está dispuesto a acabar con el PJ, cuya única posibilidad es huir, o bien que con el revuelo de la pelea aparezca gente. En ese preciso instante, la magia que anima el cadáver deja de tener efecto, pues a sus creadores no les interesa que haya testigos de algo tan sorprendente. Si es así, el ciego se desploma sin vida, y un mínimo examen forense puede revelar que el individuo estaba muerto hace días, y lo más importante, que sus ojos habían sido extraídos quirúrgicamente. El PJ que se haya enfrentado con el ciego en cuestión, debe pasar una tirada de Atributo Psicológico *difícil* si llega a saber todo esto, para que su equilibrio mental no se deteriore gravemente.

El DJ tiene con esta trama un recurso adicional, pero que debe manejar con cuidado, porque los PJs corren un serio peligro si se enfrentan con uno de estos mendigos. Por otro lado, sería interesante que los PJs ignoraran la auténtica naturaleza de estos seres, para que en el futuro, en otras historias donde su importancia es mayor, la sorpresa tuviera un mayor impacto.



Una espesa niebla cubre Londres, que queda sumergido en una oscuridad tan densa, que se traga la luz de las farolas de gas y que llena la ciudad de sombras.

Episodio III



Primeras pesquisas

El lugar del crimen puede ser una de las primeras escenas por la que los PJs decidan comenzar. Cualquier lector aficionado a los habituales folletines detectivescos de la época y, por supuesto, cualquier profesional en materias criminales saben que el lugar del crimen es un escenario siempre fundamental. El DJ debería recordar que incluso cuando el crimen en cuestión ha ocurrido tiempo ha y las circunstancias climatológicas o ambientales han podido ir desapareciendo, conocer el lugar del crimen se convierte en un elemento importante de comprensión. Así, puede permitir elaborar o desechar, según el caso, distintas hipótesis iniciales de trabajo.

El escenario del crimen

The Borough (también conocido como Southwark) es un barrio que, como todos aquellos que se encuentran situados al sur del río, aloja principalmente a las clases trabajadoras. Southwark Bridge St., una de las calles de ese barrio obrero conduce al puente que lleva ese nombre; el cual, a su vez, conecta The Borough con The City, el centro financiero y empresarial de Londres. La unión de Southwark Bridge St. con Park St. es el lugar que indican los periódicos donde ha sido encontrado el cuerpo sin vida de Rinehart.

A la luz del día, los PJs podrán comprobar que el lugar no parece especialmente siniestro. Aunque depende de a qué hora vayan, el tráfico de carruajes y carretas y el tránsito de gentes (vendedores ambulantes, golfillos, hombres y mujeres que van o vienen de trabajar en los muelles...) son considerables. Un bobby pasea junto a la entrada de un angosto callejón, cercano a la encrucijada de las mencionadas calles. Se trata del agente de policía que normalmente patrulla por esta

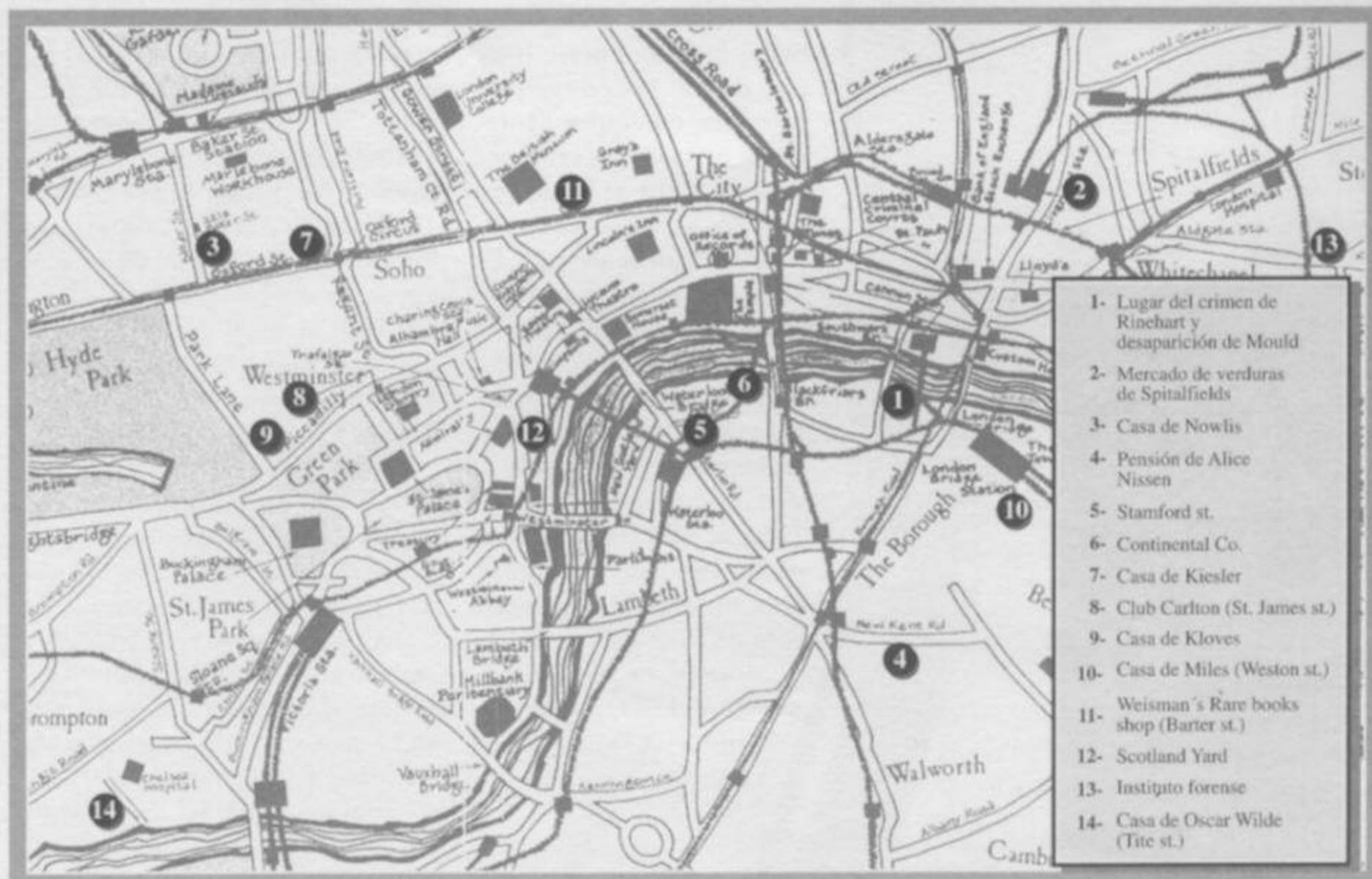
zona. Sin embargo, sus superiores le han encargado que vigile más estrechamente el callejón. Por supuesto, es allí donde fue hallado el cadáver. De hecho todavía se conservan algunos rastros de tiza del día anterior, restos que sirvieron para delimitar la silueta del cuerpo.

El bobby, muy probablemente, se dará cuenta enseguida de la aparición de los PJs (especialmente debido a las vestimentas de clase media o media-alta que tan poco se ven en este barrio). Muy correcto y educado, se puede conseguir de su parte cierta cooperación. Si se saca una tirada de Convencer o de Atributo Social de dificultad *media* y se le explica que por una razón convincente están interesados en este caso, el policía les permitirá pasar al

callejón y husmear por él a sus anchas. También reponderá a las preguntas que le hagan. Si es importante saber qué inspector de Scotland Yard se encarga del caso (Frederick Abberline) y dónde se encuentra el cadáver (depósito forense de Scotland Yard en Whitechapel)

● En el callejón, estrecho y bastante prolongado, el olor de la humedad por la cercanía del río se hace patente nada más entrar en él. La poca luz que penetra en su interior proyecta sombras a todo lo largo. Las marcas de tiza son visibles a apenas tres metros de la entrada del callejón. La silueta dibujada en el suelo le indica a un experto (tirada de Investigación de dificultad *media*) que el muerto cayó sobre sí mismo y que muy

probablemente no fue movido. Esto indica que David Rinehart murió allí mismo, bruscamente. Si se buscan huellas o pisadas es imposible hallar nada. El suelo del callejón es de piedra y da pocas opciones a dejar impresiones huellas o rastros de ningún tipo. Además, el lugar en cuestión ha sido visitado ya por la policía y algunos periodistas, y las pocas huellas que hubiera han sido borradas por aquellos al realizar su trabajo. Sin embargo el DJ sí puede permitir una tirada de Descubrir de dificultad *media*. Si ésta es muy buena o si se saca una tirada de Suerte, se encuentra una pista muy importante que Scotland Yard ha pasado por alto. En la boca de una alcantarilla del callejón hay un trozo de papel, arrugado, que llama la atención porque no está sucio como otros a su



alrededor. El papel, en realidad un pedazo de cuartilla con forma irregular, pone "26, Stamford St. Arthur Boye".

A menos que se lo digan al bobby éste no les habrá visto coger el trozo de papel ya que, cuando los PJs entraron al callejón, él, muy discreto, se alejó de allí. Al salir, el policía vuelve a la entrada y se despide de ellos.

A los PJs les conviene conservar en secreto esta pista. Más adelante podrán comunicársela a Abberline y negociar con él. Evidentemente, es posible que los PJs decidan ir directamente a la dirección del papel. Esta se explica en el Episodio 4.

Libros bajo el tejado

El domicilio de Rinehart se halla en el 116 de New Kent Road en The Borough. Es, en realidad, una pensión humilde localizada en una vieja casa (de principios de siglo, con toda seguridad) de cuatro pisos. La propietaria de la pensión es una anciana, de complexión baja y bastante rechoncha. Aunque habla bien inglés tiene un marcado acento centroeuropeo. Su nombre es **Alice Niessen**, tiene sesenta y un años, y es pariente lejana de Rinehart.

Scotland Yard ya ha interrogado a la anciana y también ha registrado el pequeño cuarto que ocupaba David en el último piso.

Confundida y muy afectada por todo lo ocurrido (aunque no llora ni monta escándalos histéricos), Alice Niessen es fácil de convencer si los

PJs son honestos y le dicen que están investigando por su cuenta la muerte de su sobrino. Hablará con los investigadores siempre y cuando las obligaciones de la pensión, que comparte con dos empleados de origen alemán a los que conoce muy bien, no le ocupen el tiempo. Asimismo, les mostrará la habitación de Rinehart si los PJs desean verla.

La anciana Alice no conoce mucho sobre la vida de su sobrino, en especial con anterioridad a que él comenzara a trabajar en el Mercado de Verduras del barrio de Spitalfields (en el East End). Ella es su única familia ; sus padres fallecieron hace tiempo. De hecho, la señora Niessen era prima de la madre de Rinehart, aunque ellos se trataban como tía y sobrino. David trabajaba desde hacía cinco años en un puesto del citado Mercado. El puesto era propiedad de su tía Alice a la que sustituyó por completo hace un año para que ella pudiera ocuparse de la pensión. El puesto de verduras suponía un ritmo de trabajo muy duro y la anciana se había vuelto demasiado mayor para continuar. La pensión, por su parte, aunque exige trabajo constante, es más descansada.

Si la tirada de Convencer o de Atributo Social fue muy buena y si los PJs se han conducido con un trato amable hacia la Sra. Niessen, ella les dirá sin darle mayor importancia que su sobrino, antes de 1879, trabajó en el Home Office. Recordará además que debió estar casado, aunque será realmente incapaz de recordar el nombre de su mujer o qué fue de ella.

De todos modos, la anciana tía describe a Rinehart como una persona honesta y muy trabajadora,

un buen sobrino. No sabe si tenía amigos : " *No muchos, supongo ; sí es verdad que una vez al mes o así salía los sábados por la tarde y no volvía hasta la madrugada* ".

El cuarto de Rinehart está situado en el último piso. Su techo de madera está inclinado, descendiendo hasta una altura de metro y medio. Una vieja y estrecha cama, una cómoda, un armario y un escritorio junto con una silla modesta son todos los muebles que completan la habitación. La cómoda sólo contiene ropa de cama, toallas y un traje en buen estado. En el escritorio hay un paquete de cuartillas de papel corriente, pluma, tinta y sobres. No se ve correspondencia, ni tampoco una agenda de direcciones. "*Tiempos difíciles*" de Charles Dickens (cuyo penetrante análisis social del proletariado causó gran revuelo en 1854) y "*Los demonios*" (novela centrada en la temática del nihilismo, del acto gratuito y de la ausencia de Dios) de Fiodor Dostoievsky, ambos en edición popular, son los únicos libros que hay en el escritorio. Si se ojean, o si se saca con una dificultad *fácil* una tirada de Descubrir al registrar el cuarto, se verá que la novela de Dickens está subrayada y que la de Dostoievski tiene una tarjeta de visita para señalar la página (la 198) por la que iba Rinehart en su lectura. La tarjeta dice: *Sociedad Fabiana 51 Bayham st. Camden Town*

Si se dedican a registrar la habitación concienzudamente (no más de dos personas al mismo tiempo debido a su tamaño), es necesario convencer a la Sra. Niessen mediante una nueva tirada de Convencer de dificultad *media*, o

bien un PJ la distrae mientras el resto hace el registro, o simplemente esperar a que uno de sus empleados la llame para arreglar un asunto (tirada de Suerte de aquel PJ con la mayor/menor Suerte; a discreción del DJ).

Una tirada de Descubrir *difícil* señala que, sobre la cama, en el techo descendente de madera hay una trampilla camuflada. La trampilla da acceso a un hueco en el tejado que contiene gran cantidad de libros de diversos tamaños y encuadernaciones. Si los sacan pueden inspeccionarlos adecuadamente. De entre sus títulos destacan: el primer volumen de la edición alemana (1873) de "*Das Kapital*" de Karl Marx; los tres primeros tomos del "*Cours de philosophie positive*" (Curso de filosofía positiva) de Auguste Comte en una edición francesa de la década de los cuarenta; "*Principios de economía política*" de John Stuart Mill; una edición de 1838 del "*Ensayo sobre el principio de la población*" de Thomas Malthus; y tres obras en inglés de Karl Marx, "*El Manifiesto Comunista*" (escrito junto con F. Engels), "*Crítica de la filosofía hegeliana del derecho*" y "*Esbozo a una crítica de la economía política*".

A excepción del Manifiesto que es una edición del año pasado, los otros dos libros de Marx son publicaciones claramente clandestinas. Es decir, el editor no se identifica en ninguna parte (probablemente no ha llegado a ningún acuerdo económico con el autor) y en consecuencia es libro de bajo coste, mal papel y mala impresión tipográfica. Todos los libros muestran incesantes notas

marginales escritas del puño y letra de Rinehart. Esto último puede comprobarse si se comparan dichas notas con los estadillos en que el difunto anotaba puntualmente los movimientos contables de su puesto en el Mercado y que la Sra. Niessen evidentemente conserva. Muchas anotaciones simplemente no son legibles; el resto se refieren a las impresiones personales que en él despertaban determinados párrafos (nada de interés).

Una tirada de Investigación *fácil* permite descubrir que en el "*Esbozo..*", en una de sus primeras páginas, hay un sello (un ex-libris) bastante borroso. Otra tirada de Descubrir de dificultad *media* muestra una dirección (3 de Broad St.) y el nombre incompleto de un lugar (... Rare Book Shop).

Lo que ahora es obvio es que Rinehart era algo más que un simple vendedor de verduras, teniendo en cuenta que parecía estar muy interesado en economía y filosofía social. Según las evidencias, leía incluso en su idioma original algunas de esas obras y conseguía tanto ediciones antiguas (y caras) como ediciones de libros no publicados generalmente en Inglaterra.

El otoño de la Continental

Los PJs pueden decidirse a investigar la Continental Company, compañía naviera para la que trabajó G. Mould, el contable desaparecido hace doce años, por si pudieran

ampliarles información adicional sobre el caso. La sede en Londres de la Continental está en el 11 de Upper Ground; su dirección puede encontrarse sin ninguna dificultad examinando "*The Post Office Directory of London*" (que incluye tanto a particulares como a establecimientos comerciales y oficinas y que todo detective debe tener a mano).

El edificio de oficinas de la compañía, así como los almacenes, presentan un aspecto bastante deplorable. En la puerta principal, un hombre algo encorvado y de edad, vestido con un uniforme de conserje pasado de moda, les indicará que en el segundo piso está el despacho del director general y que éste les atenderá en lo que gusten.

A lo largo de diversos pasillos y escaleras hasta el segundo piso, una tirada *fácil* de Atributo Mental indica que el lugar ha vivido tiempos mejores y que su mantenimiento está bastante abandonado; además, son pocos los empleados que se ven, dando la impresión de ser una empresa en crisis.

En la puerta indicada por el conserje reza "*T. Nisberg, director general*". El Sr. Nisberg es un hombre bien vestido aunque sin demasiados lujos, hecho que contrasta con el rico mobiliario de su



despacho, herencia de tiempos mejores. Tiene unos treinta y cinco años, unas grandes entradas en su cabello, y su trato es afable pero un tanto cansino, monótono. Los PJs deben sacar una tirada *fácil* de Convencer o de Atributo Social, mientras explican las razones que los traen aquí. El director general está entonces dispuesto a ayudarles en lo que pueda y, si los PJs son sinceros y le han dicho que están investigando el Caso del Crimen del Contable, se mostrará además ilusionado con la posibilidad de que se esclarezca la desaparición del contable y del dinero (que pertenece a su compañía).



Edward Nisberg

Durante las presentaciones, el Sr. Nisberg aclara sin rodeos que la T. que antecede a su apellido en la puerta de su despacho se refiere a Thomas, el nombre de su difunto padre. Él se llama Edward. Les cuenta sin ambages y con cierta amargura cómo hace unos años que se encuentran en una pésima situación económica hasta el punto de no poder despilfarrar ni siquiera en el gasto que supone cambiar la placa de la puerta. Si es preguntado, Edward Nisberg no oculta que la pérdida de aquellas casi treinta y cinco mil libras en 1872 supuso un duro golpe del que todavía no han logrado recuperarse (y mucho se teme que no lo lograrán nunca).

Sobre la Continental puede contarles que fue creada en 1821 a la búsqueda de nuevos mercados tras la prohibición del comercio de esclavos

en las colonias africanas. Comerciaran exportando e importando con América del Sur, India y China. Desde 1846 redujeron sus mercados al continente europeo y a Australia. La compañía fue una empresa de una envergadura considerable empleando bastante personal y más de diez naves.

Desde la década de los setenta han ido perdiendo terreno frente a otras compañías más grandes y más modernas. Edward Nisberg sustituyó a su padre hace tres años, avalado por el consejo de administración de la Continental. No conoció personalmente a G.

Mould pero recuerda vivamente el incidente. Nisberg, al igual que su padre, tiene un buen concepto del contable desaparecido ("*era un hombre serio, íntegro y laborioso*") y cree que sufrió un robo y, que con toda seguridad, los ladrones acabaron con su vida. Hace tiempo que da por perdido aquel dinero (por cierto que la compañía de seguros sólo les abonó el ocho por ciento por defectos de forma) aunque si apareciera les estaría muy agradecido a aquellos que lo hallaran.

Con una tirada *difícil* de Investigación, los PJs obligan al Sr. Nisberg a olvidar su charla sobre la Continental y su angustioso estado financiero para centrarse en datos más fructíferos para ellos. Así, el director general recuerda los hechos tal y como se los contó su difunto padre. Mould llevaba dos o tres años

empleado en la Continental. Era el mes de noviembre y en la compañía se había acumulado en una semana una vasta cantidad de dinero, fruto del pago de los clientes en una campaña empresarial particularmente hábil incluso en aquellos días de bonanza. La Continental bonificaba a sus clientes con descuentos por el pago en efectivo (era una época de considerable inestabilidad en los bancos) y se encontraron de pronto con todas aquellas libras. Se decidió entonces ingresar el dinero en el único banco fiable, el Banco de Inglaterra. Mould sería el encargado de hacer el ingreso. La noche anterior el contable llevó el dinero a su casa. Con esto se evitaba la pérdida de tiempo que suponía ir de su casa a la Continental, sacar el dinero, hacer la comprobación de rigor y dirigirse a continuación hasta el Banco. Thomas Nisberg en persona ayudó aquella noche al contable y sugirió la idea de que éste se llevase a casa el dinero. Mould era un hombre en quien confiaba, y por otra parte nadie podía saber que el contable haría el ingreso porque el asunto sólo lo conocían ellos dos y Mould no iba habitualmente al Banco.

Si los PJs le piden datos sobre G. Mould, Nisberg manda a su empleado a buscar la ficha de aquél en sus archivos. Al rato vuelve con ella. Lo más significativo (tirada *fácil* de Atributo Mental) es la dirección de Mould, **42 de Stamford St.**



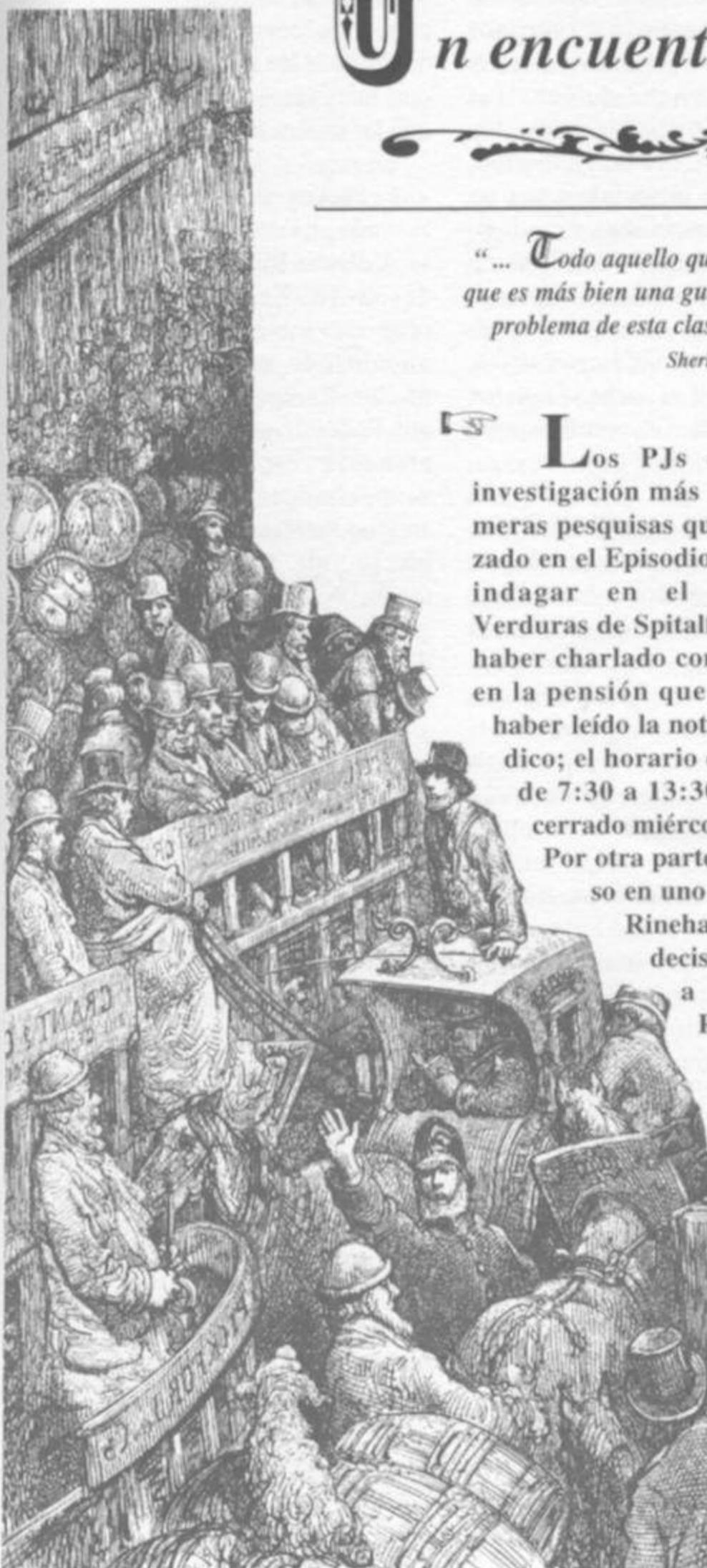
Dentro la iluminación es considerable. La tienda se halla repleta de estanterías atestadas de libros de los más diversos tamaños, encuadernaciones y temas.

Episodio IV

Un encuentro fortuito

"... Todo aquello que se sale de lo vulgar no resulta un obstáculo, sino que es más bien una guía. El gran factor, cuando se trata de resolver un problema de esta clase, es la capacidad para razonar hacia atrás."

Sherlock Holmes ("Estudio en escarlata").



Los PJs continúan su investigación más allá de las primeras pesquisas que habían realizado en el Episodio anterior. Para indagar en el Mercado de Verduras de Spitalfields basta con haber charlado con Alice Niessen en la pensión que regenta o con haber leído la noticia en el periódico; el horario del Mercado es de 7:30 a 13:30 y permanece cerrado miércoles y domingos. Por otra parte, el sello borroso en uno de los libros de Rinehart es un indicio decisivo para acudir a "Weismann's Rare Book Shop". Finalmente, recuérdese que también en el cuarto de Rinehart apareció una tarjeta de visita de la Sociedad Fabiana.

Un caballero evasivo

Cercano a la estación de ferrocarril Liverpool, el Mercado de Verduras es un gran edificio de más de cincuenta años, construido en ladrillo rojo y situado en el barrio de Spitalfields (muy cerca de Whitechapel). Por las mañanas, en especial a primera hora, el bullicio de las gentes se une con el ruido de las carretas y de los mozos que descargan sus mercancías. Entrando y saliendo como una marea humana por las diversas puertas del Mercado, pululan literalmente cientos de personas (proveedores, vendedores, supervisores, algunos bobbies y sobre todo muchos clientes).

En los accesos al Mercado es fácil encontrar vendedores ambulantes de pescado y de flores que mezclan sus gritos con los de los chavales que venden los periódicos matutinos.

Con las indicaciones dadas por la Sra. Niessen (si ha sido preguntada al respecto) o con la ayuda de algún amable vendedor, encontrar el puesto 247 no reviste ninguna dificultad. El puesto en cuestión está claramente cerrado, como era de esperar.

Los PJs entonces pueden decidirse a buscar información sobre Rinehart, sobre su tía Alice o sobre su negocio en general preguntando por los diversos puestos del Mercado o, incluso, por los alrededores. Para ello se requieren varias tiradas de Investigación. La dificultad de las mismas varía de acuerdo al comportamiento de los PJs : si compran algo de fruta o de verdura será *fácil*, mientras que si no lo hacen, será *difícil*. Recuerde el DJ que los vendedores son gente muy ocupada y que no les sale rentable entablar conversación con cualquier caballero que pasa por delante de su puesto.

De todos modos, la información que consiguen los PJs es bastante inútil, porque no hay nada nuevo. Nadie sabe nada de interés.

Sin embargo es posible, durante el recorrido por el Mercado y alrededores, hacer una tirada de Descubrir de dificultad *media*. De tener éxito, se observa a otro caballero que, como ellos, destaca entre tantas gentes de clase humilde. De edad avanzada y acompañado de un individuo que le ayuda a caminar entre la multitud, se le ve salir del Mercado.

Obtener éxito en una tirada de Suerte por parte de cada PJ, con una dificultad *extraordinaria* indica que dicho PJ se encuentra a una distancia más bien corta de aquel caballero y de su acompañante. Entonces se le puede seguir o intentar hablar con él. De fallar en la tirada de Suerte, los PJs alcanzan la puerta por la que salían los dos sujetos cuando ambos ya han desaparecido y nadie les puede dar ninguna indicación de por

dónde se fueron. Si quienes hayan conseguido superar la tirada se limitan a seguirles, observarán cómo tras caminar hasta la Liverpool Station, el anciano y el otro individuo montan en un coche de caballos (privado, no de alquiler) que les estaba esperando. En esta situación, es prácticamente imposible coger un coche de punto para seguir a aquél. No se ve ninguno libre ; de hecho, en esta zona circulan más bien pocos. Otras alternativas como obtener un caballo, montar en un carromato de carga o correr tras el coche se revelan como insuficientes o sencillamente impracticables.

Si en lugar de seguirles, el PJ o PJs optaron por conversar con el caballero es necesario entonces una tirada de Atributo Social a nivel *medio*. El anciano y su criado (pues esa profesión tiene el individuo que le ayuda) se vuelven sorprendidos hacia sus interlocutores y por unos instantes se quedan sin habla. Si se ha sacado la tirada el criado farfulla :

“Por favor, caballeros, no nos molesten con inconveniencias. Andamos realmente mal de tiempo y debemos irnos”. Si se falló, ninguno se molesta en hablar y abandonan el lugar.

Si los PJs insisten en hablarles, al viejo se le enrojece la cara y comienza a increparles dando voces. El criado intenta calmar a su señor (que comienza a llamar la atención del gèntío y quizá de algún policía) y a la vez, educada pero firmemente les dice a los PJs :

“Señores, de verdad que no sabemos quiénes son ustedes ni lo que pretenden. Discúlpennos pero

debemos irnos inmediatamente”. Acto seguido, amo y criado se van, no sin mirar atrás de vez en cuando para comprobar si los siguen (tiradas de Sigilo si los PJs desean hacerlo sin que les vean). Se dirigen al coche que les espera en la estación.

El anciano es **Philip Walster** que, aterrado , ha decidido averiguar a qué se dedicaba Rinehart, al que no veía desde 1872. Ha hecho algunas preguntas sobre el difunto pero no ha encontrado nada que calme sus recelos. Tampoco está dispuesto a ir a la Policía ya que no desea llamar la atención en absoluto. Walster sospecha que el asesinato de su antiguo “amigo” no es casual y teme por su vida. Después de esta breve salida, Walster regresa a su mansión y no la volverá a abandonar hasta el día en que aparezca ahogado en el río.

Dulcarnon aparece de nuevo

El 17 de Barter St. está en una callejuela perpendicular a la concurrida New Oxford St., a un paso del British Museum y de Charing Cross Rd. En abierto contraste con esos lugares tan populosos, Barter St. es un recoveco insignificante y anónimo para cualquier casual. “Weismann’s Rare Book Shop” no destaca precisamente en este entorno grisáceo y anodino. Un mero cartel un tanto deslucido anuncia el lugar sin ninguna convicción.

Al acercarse a la tienda se observa que unos pesados cortinones de color granate y bastante polvorientos

cubren, desde el interior, el escaparate. En la puerta de madera, una nota absurda : **"Cerrado los domingos"**.

Salvo que los PJs acudan ese día, la librería permanece abierta según los horarios habituales, aunque no es extraño que Weismann permanezca en el interior incluso más tiempo.

Dentro la iluminación es considerable frente a la poca luz de la callejuela. La tienda, con forma alargada, se halla repleta de estanterías atestadas de libros de los más diversos tamaños, encuadernaciones y temas. A primera vista se ven ejemplares similares a los encontrados en la habitación de Rinehart. En un lado, una maleta y un baúl destrozado muestran en su interior gran cantidad de libros revueltos que están rebajados por hallarse en mal estado. Algunas plantas de interior cuelgan de un par de paredes donde se abren dos ventanas.

Al fondo, junto a unas escaleras que ascienden al piso superior, hay un "bureau" atestado de correspondencia, catálogos, libros de contabilidad, etc ...

Nada más entrar, los PJs pueden ver a un individuo subido a unas escaleras apilando unos volúmenes en el último estante del mueble, al final de la tienda. Con un traje en buen estado pero algo anticuado, el sujeto se coloca mejor sus lentes y, sin bajar de las escaleras, dirige su mirada a los caballeros que acaban de entrar en su librería. Es **Robert Weismann**.

"¿ Sí ? ¿ Qué desean ? Algún libro supongo" , dice el hombrecillo

mitad impertinente mitad curioso. Los PJs pueden interrogarle directamente sobre Rinehart o pueden buscar algún libro. Weismann reacciona del mismo modo : con una indiferencia educada. Si le piden consejo para comprar algún libro, les indica perezosamente en qué lugar de la librería pueden buscar, según los temas o autores que le sugieran. En caso de pedir un título concreto verá de buscarlo él mismo, aunque sin ninguna prisa. Los PJs pueden hacer una tirada *fácil* de Antigüedades o Literatura para comprender que aquí hay libros interesantes, muchos de ellos complicados de encontrar o simplemente raros. Los hay en francés, alemán, italiano, español e incluso en griego clásico. La ordenación y clasificación de los volúmenes es muy caótica y subjetiva ; lo mismo en un sitio están clasificados por autores que, en otro, pasan a estar ordenados por temas, por idiomas o hasta por tamaños. Todo ello provoca un conjunto confuso donde difícilmente se puede hacer nada, salvo aquél que lo ordenó. Weismann posee una memoria increíble y sabe en todo

momento dónde hallar un libro, sin importar cuál sea.

Por supuesto "Weismann's Rare Book Shop" no vende novedades ni ediciones con menos de quince años. No todos sus libros son incunables, ni mucho menos, pero sí es cierto que posee gran cantidad de ejemplares muy estimados para un amante de la literatura, de la historia, o sencillamente de las antigüedades. Los precios son elevados, a veces abusivos, y van de dieciocho chelines a tres libras y diez chelines, aunque por otra parte no es extraordinario encontrar algunos de cinco, siete y hasta doce libras.

Al hablar con el librero-anticuario pueden Convencerle, diciéndole la verdad sobre su investigación, o mentirle, e incluso pueden presionarle (Intimidación) ; en cualquier caso, se trata de tiradas opuestas al Atributo Psicológico de Weismann. Éste admite entonces que Rinehart era cliente habitual y que compraba libros marxistas y socialistas. Ha leído los periódicos y sabe que ha muerto. Afirma no saber



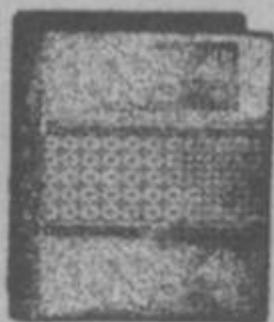
en absoluto nada que vaya más allá de lo publicado.

En ese momento entra un nuevo y sorprendente cliente : Abraham Dulcarnon. Saluda con cierta familiaridad al propietario de la librería y, bastante asombrado, ve a los PJs. "¡ Pero qué sorpresa, señores ! ; Ustedes aquí ! No sabía que fueran clientes de Weismann. ¿Buscan alguna obra en concreto? Mi buen amigo Weismann es uno de los mejores en su gremio y, a buen seguro que les podrá ayudar en lo que deseen "

Inmediatamente la conducta del anticuario se vuelve, tras un segundo de asombro, más franca y cooperativa que antes. La indiferencia de Weismann se torna amabilidad.

En caso de haber fracasado los PJs en la tirada anterior para obtener información, él mismo sin que le tengan que volver a preguntar cuenta lo poco que sabe . "Viendo que conocen ustedes al Sr. Dulcarnon, puedo hablarles con toda confianza", afirma el librero, y añade que David Rinehart le debía casi once libras. Weismann les muestra uno de sus libros de contabilidad donde aparece la cuenta del socialista asesinado. En ella se lee que, efectivamente, aquél le debía diez libras y trece chelines. A cambio de su deuda Rinehart se comprometió a traducir del alemán una pieza que ni siquiera ha devuelto. Como el DJ debería insinuar, el sentido moral de los PJs les pone en el aprieto de

pagar la deuda del difunto, ya que parece que ellos eran amigos suyos o muy conocidos.



El regalo de Dulcarnon

Escrito en latín, la falta de título y de autor hace prácticamente imposible una catalogación precisa. Una tirada *difícil* de Latín o *fácil* de Lingüística revela que el libro está escrito con giros y circunloquios del latín utilizado durante la Alta Edad Media en las Islas Británicas.

Este texto medieval, con toda seguridad escrito por monjes católicos, versa sobre las disquisiciones religiosa y morales acerca de los pecados y las virtudes del hombre. Es más que un ejemplo brillante de la Escolástica (síntesis de razón y fe) ; es un tratado sobre los pactos con el Maligno pero no con una perspectiva inquisidora, sino desde un punto de vista puramente expositivo y didáctico. Obviamente, el autor, muy instruido en leyendas y fábulas, rechaza tales pactos argumentando en su contra.

Como cualquier experto puede confirmar, el libro es una reimpresión del siglo XVII. En definitiva, el valor de este ejemplar es por lo menos diez veces más elevado de lo que Weismann había calculado.

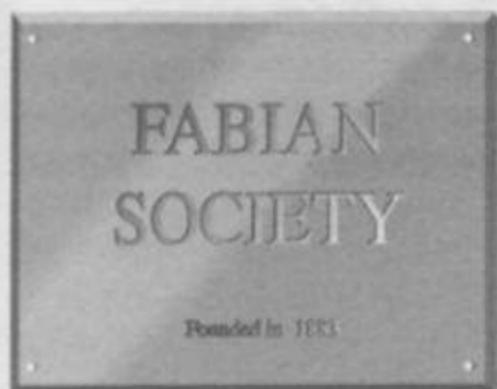
Dulcarnon, a su vez, está particularmente locuaz y simpático. Manifiesta interés por los posibles progresos de la investigación, en especial hacia aquellos PJs a los que se presentó en el Carlton, y desea conocer a los que les acompañan en

esta aventura. Puede, inclusive, a discreción del DJ, les señale la importancia de acudir a algún lugar que los PJs hayan dejado pasar por alto, o insistir en que vuelvan allá donde no pudieron hallar una pista significativa. Dulcarnon es capaz de olvidar sus asuntos, (venía a recoger una versión editada en Venecia en 1537 de "Los trabajos y los días" del poeta griego Hesíodo) y de ponerse a conversar de literatura , siempre que alguien se muestre interesado. De ser así, superar una tirada de Atributo Mental de dificultad *media* por parte del PJ en cuestión significa que lo inteligente de su diálogo ha impresionado a su adinerado interlocutor. Éste decide regalar a dicho PJ un volumen sin título que, casualmente, acaba de descubrir mientras charlaban. "¡ Vaya !", dice Dulcarnon, " ; veo que es usted más que un simple aficionado a la literatura y la religión ! Por favor, acepte este libro como un regalo. Es fascinante y estoy seguro de que disfrutará con su lectura".

Cuando los PJs acaban con sus preguntas y se van, Abraham Dulcarnon se queda en "Weismann's" ojeando libros y charlando con el propietario.

La Sociedad Fabiana

A menos que los PJs tengan auténticas inclinaciones izquierdistas (cosa más bien delicada en estos tiempos), nunca antes de ahora habrán oído de la existencia de esta sociedad ni conocerán sus objetivos.



Sita en el 51 de Bayham St., al noreste de Regent's Park, cerca del Sant Pancras Hospital, tiene su sede en el tercer piso esta asociación. Sin portero, se trata de un inmueble humilde. El portal está abierto durante todo el día y se accede directamente a los pisos. De noche permanece cerrado. En una de las puertas del tercer piso una placa avisa: "*Sociedad Fabiana*".

● Cuando los PJs llaman, abre la puerta un joven de unos treinta años, delgado y alto. Fuma un cigarrillo y viste en camisa con tirantes. Si le explican escuetamente que investigan la muerte de Rinehart o que desean conocer las actividades de esta sociedad, el individuo les invita a entrar. El piso no es muy grande, apenas tres habitaciones, una de las cuales era una cocina (ahora es el archivo y la administración). Su anfitrión les hace pasar a un salón repleto de sillas, se pone su chaqueta y se sienta en un butacón un tanto

ruinoso. En la habitación hay un par de viejos sofás y un pequeño atril como los usados en música. Como única decoración, un par de retratos: uno es de Proudhon, y el otro corresponde a Thomas Davidson (filósofo escocés, fundador de la Sociedad Fabiana). Solamente los sábados y domingos se reúnen sus miembros. Durante el resto de la semana raramente se encuentra alguien en el piso.

El individuo se presenta como miembro de la ejecutiva de la Sociedad. Su nombre es **Bernard Shaw**.

"Sí, en efecto, David era miembro de nuestro grupo. A todos nos ha sorprendido su muerte y estamos verdaderamente apesadumbrados. No nos explicamos quién podía desearle un fin tan brutal y despiadado".

Antes de continuar, el señor Shaw espera que los PJs le persuadan de su profesionalidad y de su discreción. Para ello es necesario una tirada *fácil* de Convencer. Si, por el contrario, han preferido no hablar del asesinato y pretenden engañarle hay que sacar una tirada *difícil* de Actuar. De fracasar en este punto, Shaw descubre su juego y está dispuesto a expulsarlos del piso ipso facto, a menos que los PJs le comuniquen sus auténticos propósitos y suenen razonables (Convencer, nivel *medio* de dificultad).

La charla con Bernard Shaw discurre de las respuestas a los interrogantes que le plantean los PJs, a la exposición de las ideas de la Sociedad, pasando por las preguntas que sobre la investigación les hace el propio Shaw a ellos. Él también está

interesado en saber todo lo ocurrido, aunque, por supuesto, deja esta labor a la Policía. El periodista y ensayista dublinés se muestra sereno pero hondamente dolido por la pérdida de Rinehart.

Si le preguntan por "Weismann's Rare Book Shop" dice que conoce el lugar y que ha ido allí alguna vez. Sabe que David compraba allí muchos de sus libros, todos ellos bastante caros. Tiene entendido que Rinehart recibía alguna especie de manutención que le permitía pagar ese tipo de lujos; sin embargo, desconoce con qué regularidad la cobraba ni de quién. Respecto a Weismann, Shaw comenta que aquí en la sede de la Sociedad Fabiana tienen un libro que pertenece a aquél y del que David estaba haciendo una traducción.

Un dato importante: Bernard Shaw conoce la dirección de la antigua casa de Rinehart y se la proporcionará a los PJs si éstos preguntan por la vida pasada de David.

● En todo momento, Shaw y lo que éste expone de la Sociedad Fabiana dan la impresión de ser un grupo serio, ajeno a las excentricidades y a lo ridículo de otras asociaciones de la época. No son anarquistas ni revolucionarios y confían en el actual sistema monárquico. La profundidad con que calen sus palabras en los PJs acerca de la visión que tienen él y sus compañeros de la política, depende de los propios jugadores.

De todos modos, aquellos que se interesen de verdad por la Sociedad Fabiana son invitados por Bernard Shaw a una de sus reuniones semanales.

Episodio V



El inspector Abberline entra en escena

➔ La antigua casa de David Rinehart, escenario de desgracias y traiciones pretéritas, puede ser visitada por los PJs :

a) si hallaron en el lugar del crimen aquel papel arrugado que contenía una calle y un nombre ;

b) o si Shaw se la proporcionó. Asimismo, pueden acudir al domicilio del contable desaparecido al obtener sus señas en las oficinas de la Continental Company o, como se verá en este mismo episodio, en Scotland Yard.

Por último, surge la posibilidad de entrevistarse con el inspector Abberline y de lograr mayor información a través del Registro de Propiedades y de las hemerotecas.

❏ Una casa deshabitada

El 26 de Stamford Street, como todos los números de ese lado de la calle, se halla en estado de ruina desde hace años. Construidas a principios de 1850, las viviendas de Stamford St. eran el hogar de los obreros que trabajaban en los muelles y astilleros situados desde Waterloo Bridge hasta más allá de Tower Bridge, en la orilla sur del río. Con las sucesivas crisis económicas del sector y el consiguiente cierre de muchas de las empresas que operaban en dichos muelles, el barrio fue empobreciéndose hasta despoblar por completo Stamford Street. En la actualidad, los edificios permanecen vacíos, solitarios, rara vez molestados por algún vagabundo ocasional. La devastación y la desolación invaden el lugar : las puertas están rotas o atrancadas, los cristales de las ventanas destrozados, las techumbres hundidas, las paredes descoloridas a veces son simples escombros.

Afortunadamente para los PJs el número 26 todavía existe en forma de placa metálica sobre la puerta principal. Ésta, sin embargo, se

encuentra cerrada a cal y canto, mediante cuatro tablones de madera. Es casi imposible acceder a ella. No obstante, se puede entrar en la casa :

1) a través de una de las ventanas que no está atascada (tirada *fácil* de Atributo Físico para evitar cortarse con los cristales rotos);

2) forzando la oxidada cerradura de la puerta trasera (tirada *fácil* de Mecánica / Abrir Cerradura);

3) golpeando la puerta trasera hasta romper la cerradura (tirada *media* de Atributo Físico, sólo una persona por intento).

Tanto la puerta trasera como la única ventana accesible (ver **plano**) conducen a la cocina (d). Todas las habitaciones son de proporciones más bien reducidas salvo por la altura de sus techos. El polvo y la suciedad de toda una década cubren enteramente el mobiliario decrepito y el apolillado suelo de madera. Las puertas chirrían estrepitosamente al abrirlas, quejándose de su decadencia.

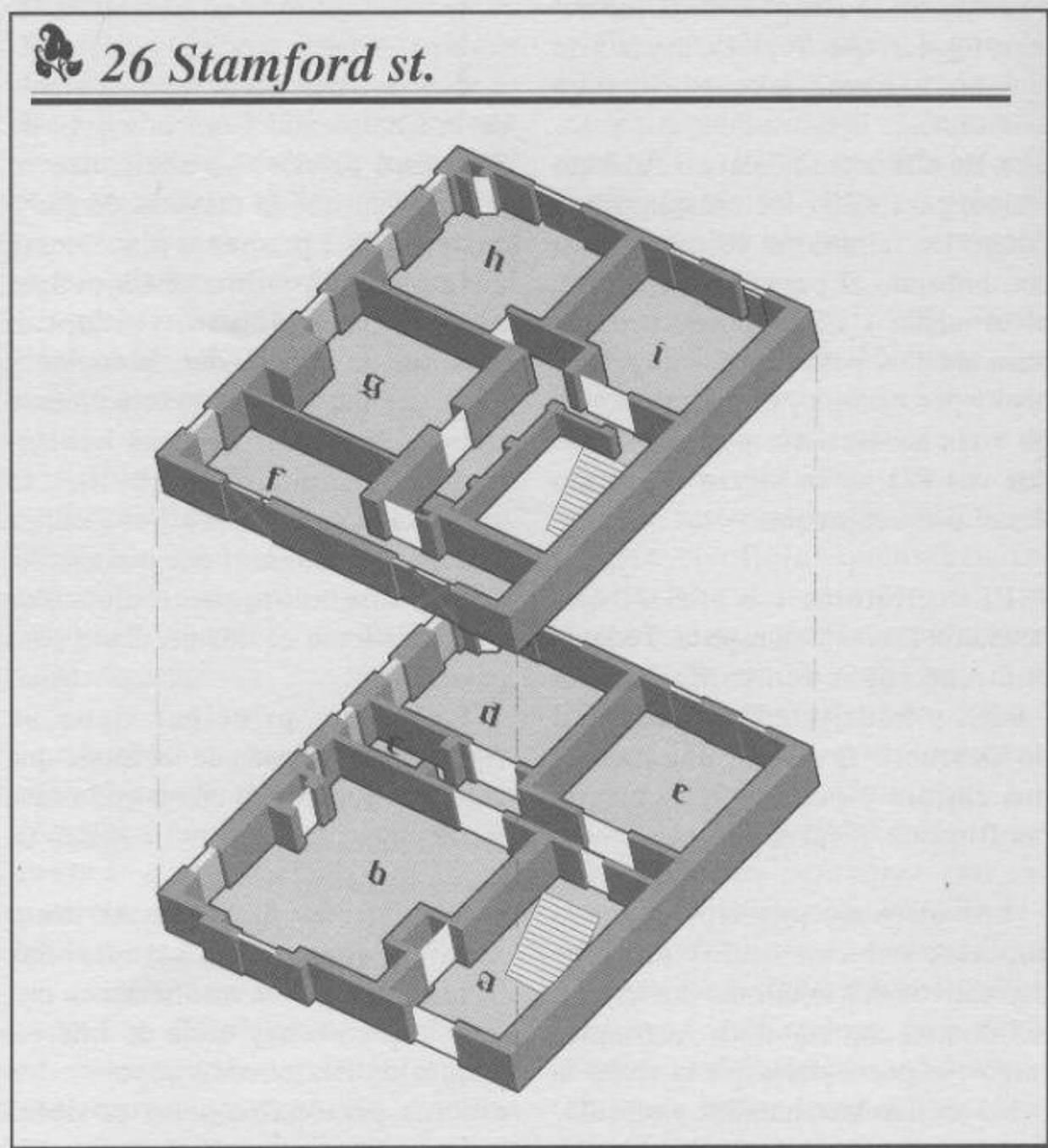
Indudablemente el inmueble carece de agua corriente y de gas para la iluminación, aunque es posible encontrar un candelabro con unas velas y cerillas sobre la chimenea del salón (b). En una de las paredes del hall hay una gran pintada que reza en francés "*Ni Dios, ni amo*". Una tirada *fácil* de Investigación proporciona la siguiente información:

1) la pintada es considerablemente antigua (más de diez años); 2) la pared que ocupa la pintada recibió otra mano de pintura también hace mucho tiempo pero se abandonó sin tapar el conocido lema anarquista.

El salón es la estancia más interesante del piso bajo. A lo largo de una de sus paredes cuelgan impertérritos los viejos retratos de familia. Varias fotos de Rinehart con apenas unos años se alternan con otras ya adolescente, siempre acompañado de su padre. Con una tirada *media* de Psicología se observa que el joven David aparece en una actitud de abatimiento que contrasta con la de su progenitor, autoritario y dominante. Tras las de su adolescencia, las siguientes fotografías son las de un Rinehart algo más mayor, con unos veintitantos años y sin la presencia del padre. Un daguerrotipo de

tamaño nada desdeñable presenta a Rinehart y a su mujer Charlotte, vestidos con los trajes de boda. Por detrás, escrito a plumilla por el esposo está la fecha : veintiocho de mayo de mil ochocientos setenta y dos. La belleza y la juventud de Charlotte son ostensibles en ésta, la única fotografía que existe de ella. David, por su parte, se muestra con tal expresión de dicha y satisfacción que en ningún otro retrato puede vérselo tan contento.

Una tirada *fácil* de Descubrir señala la gran cantidad de libros y cuadernos personales que fue quemada en el hogar de la chimenea.



Los restos, en su mayoría, están completamente destruidos (hace ya tiempo), aunque aún quedan páginas sueltas sin arder. La temática de los libros, por lo poco que puede leerse, es la crítica social y el marxismo.

Las escaleras que desde el hall llevan al primer piso se hallan en un estado lamentable. Los escalones crujen amenazando con romperse bajo el peso de aquel PJ que intente subir. Y, a la altura del primer piso, faltan tres escalones. Aun así, los PJs pueden decidirse a subir por las escaleras. Para ello es necesario una tirada *difícil* de Atributo Físico ; fallar supone que apenas se ha ascendido hasta el cuarto peldaño, cuando éste se rompe bajo el pie del investigador, que tropieza, cayéndose (daño a nivel leve). Si saca exitosamente la tirada tiene que pasar otra, de dificultad *media* en Atributo Físico, para saltar los escalones que faltan. De fallarla, el PJ cae al piso derrumbando el pasamanos (daño a nivel medio). El DJ puede permitir otros medios para acceder al primer piso (por ejemplo, trepar por donde no están las escaleras) en el caso de que sus PJs no lo logren del modo descrito anteriormente.

El dormitorio (h) es el que ocuparon David y su esposa. Todavía contiene ropas femeninas, ahora inútiles y en desuso. Una tirada fácil de Descubrir revela en una mesilla una curiosa y patética carta escrita por Rinehart. (Ver *Accesorios*).

Los otros dormitorios del piso superior carecen de los motivos decorativos del salón, del comedor o del cuarto matrimonial. A grandes rasgos, se puede decir que la vivienda debió ser más bien humilde y sencilla.

Para finalizar las indagaciones en la casa, a los PJs se les puede ocurrir que ésta dispone de sótano. A simple vista no hay ninguna entrada al mismo, pero una tirada *media* de Investigación, golpeando las maderas del piso, permite encontrar una trampilla en el pasillo. El sótano, oscuro y subterráneo, está absolutamente vacío.

Desenterrando delitos pasados

La vivienda del antiguo contable de la Continental Company (42 de Stamford Street) se encuentra en peor estado que la mayoría de dicha calle. El primer piso está desmoronado sobre el bajo. Los escombros, incluso, colapsan brutalmente el comedor, la cocina y parte del pasillo ; es prácticamente imposible entrar en esas habitaciones. Como es obvio, la disposición de los cuartos es idéntica a la casa de Rinehart por tratarse del mismo diseño arquitectónico. Por tanto, utilícese el mismo plano para guiarse.

La puerta principal tiene su cerradura inutilizada de tal modo que no cierra y se puede entrar en la casa fácilmente.

Una tirada *fácil* de Atributo Mental, después de estudiar las habitaciones que se mantienen en pie, indica que no hay nada de interés. Como los PJs pueden suponer, los efectos personales y las posibles

pistas sobre el crimen fueron requisadas en su día por Scotland Yard. En el salón, sin embargo, enseguida llama la atención una pequeña caja de caudales incrustada en una de las paredes y con la puerta abierta. Observada con detalle, se ve que la caja fue forzada con explosivo. Es imposible determinar con exactitud cuándo, pero indudablemente fue hace años. La caja está vacía.

Si a los PJs se les ocurre buscar una trampilla que dé al sótano y conocen por la casa de Rinehart su situación en el pasillo, la encuentran después de un rato de indagar debajo de una buena cantidad de cascotes y ladrillos caídos. De lo contrario, tienen que pasar una tirada *extraordinaria* de Investigación. No obstante, la trampilla está muy dura de abrir. Probablemente la parte del mecanismo de apertura que se halla bajo la trampilla, es decir, en el sótano, está en un estado de tal oxidación que se encuentra encajada con dureza en el orificio. Se puede tirar de la trampilla aunque su cerradura es pequeña y difícil de agarrar. Son necesarias dos tiradas *difíciles* de Atributo Físico (sólo una persona por intento). Después, si se empuja de ella, se abre por completo.

Una pequeña escalera desciende hasta el sótano, donde no hay ningún tipo de iluminación. El sótano es algo menor que la planta de la casa y su techo también es más bajo. Las maderas del suelo presentan un aspecto húmedo y en las paredes se distinguen distintas clases de líquenes (habiendo mayor cantidad de abajo a arriba). [La cercanía con el río es la causante del deterioro del lugar.] Un baúl y algunas cajas que

contienen ropas son los únicos objetos del cuarto. El olor del mismo es muy fuerte, casi repugnante. La acción del río y el penoso estado del baúl y las cajas se unen a un hedor pútrido que inunda todo el sótano. Si se busca la fuente de la terrible fetidez, hay que tirar Descubrir con dificultad *media*. Entonces, se distinguen unos tabloncillos del suelo más sobresalientes que los demás. Debajo de ellos se encuentran unos restos humanos en avanzado estado de putrefacción (tirada *fácil* de Atributo Psicológico para no desfallecer.) Los restos del traje llevan unas iniciales casi borradas : "G. M. " ; **Se trata del cadáver del contable desaparecido hace doce años : George Mould !** Las condiciones específicas del lugar, lejos de destruir los restos mortales, prolongaron la corrupción de los tejidos conservándolos durante más tiempo en ese estado de descomposición. Además, junto al cadáver, se halla un viejo maletín muy deteriorado con una inscripción apenas legible que reza: Continental Co.

Descubrir al difunto Mould es una baza importante para los PJs si desean colaborar con Scotland Yard en la investigación. El DJ debería sugerirles que acudan de inmediato a la policía y denuncien allí su descubrimiento.

Scotland Yard

En el 4 de Whitehall Place se levanta desde 1829 el viejo y gris edificio de la Policía Metropolitana de Londres.

Los PJs entran por el hall principal, donde se encuentran las

dependencias de atención al público dirigidas por un orondo sargento de guardia. Si en un principio desean informarse acerca de las novedades y los últimos hallazgos en la investigación de lo que se ha dado en llamar por la prensa el "*Caso del Crimen del Contable*", han de pasar con éxito una tirada *media* de Atributo Social. *ELOCUENCIA*

De este modo, el sargento localiza a un inspector que les puede informar escuetamente sobre el tema. Éste, de nombre **Pyle**, les comunica quién es el encargado del caso (Abberline) y les dice que al cadáver de Rinehart le han hecho la autopsia. "*Caballeros, el caso está en manos de la policía y es mejor que no se inmiscuyan en él. Si saben cualquier cosa que pueda servir para el buen desarrollo de la investigación policial, cooperen con nosotros. Si no, vuelvan a sus casas y lean las noticias en los periódicos*", exclama el inspector. Las peticiones de examinar la autopsia o de estudiar los archivos de la policía con los datos de 1872 son rechazadas tajantemente y sin posibilidad de réplica.

Si los PJs insisten verán como el inspector Pyle hace caso omiso de sus peticiones y cómo, tras unos instantes, se retira muy educadamente.

Aquellos con contactos en el Yard o en el mundo de la abogacía penal (*Lincoln's Inn*) pueden optar por una tirada *fácil* de Burocracia o de Leyes, para obtener esa misma información sin la necesidad de ir a la Policía.

En vez de informarse en el Yard los investigadores pueden escoger poner en conocimiento de la policía

sus sospechas e indagaciones e, incluso, (si encontraron el cadáver) denunciar la aparición de los restos mortales del desaparecido contable. Por supuesto, esta opción sólo es posible cuando la investigación de los PJs está siendo verdaderamente satisfactoria. Con comunicar al sargento de guardia sus intenciones, éste les pone en contacto con un oficial de paisano que trabaja en el grupo de Abberline. El oficial, con aspecto cansado e impasible, llamado **Bertram Gray**, escucha lo que los PJs tienen que decirle. Si éstos superan una tirada *media* de Convencer, Gray intuye que los investigadores pueden ser de ayuda y los conduce al despacho del inspector Abberline. Si los PJs presentan alguna prueba material de lo que argumentan, el DJ puede reducir un nivel de dificultad. Además, si denuncian haber descubierto los restos de Mould, Gray les lleva con Abberline sin necesidad de ninguna tirada.

En el despacho de Abberline, en el segundo piso, se halla el inspector revisando unas declaraciones con dos ayudantes vestidos de paisano cuando interrumpen los PJs. En un aparte el oficial cuchichea con **Abberline** mientras los investigadores permanecen de pie en medio de un cuarto más bien pequeño y desordenado. "*Vaya, vaya. O sea que nuestros distinguidos ciudadanos han realizado sus propias pesquisas y ahora desean colaborar con este humilde y torpe policía*", afirma el inspector con tono sarcástico, a la vez que les invita a sentarse. "*Bien, oigamos qué tienen que decir. Espero realmente que sea bueno*", dice con fuerte acento "*cockney*",

“no vayan a creer que me sobra el tiempo”.

A pesar de mostrarse irónico, Frederick Abberline presta atención a las explicaciones de los PJs. Si han descubierto al desaparecido Mould manda inmediatamente a Gray y a varios policías de uniforme a Stamford Street. Si descubrieron el papel arrugado en el escenario del crimen y se lo enseñan, el inspector lo examina minuciosamente y parece sorprendido. *“El nombre de Boye no me dice nada. Y antes de que me lo pregunten les diré que tampoco aparece en los informes de la investigación de 1872”*, indica Abberline con el ceño fruncido y aspecto grave. Los PJs pueden mostrarle (si la tienen) la carta de Rinehart donde se menciona el nombre de Boye, entre otros. La expresión de Abberline cambia de nuevo. Sus carcajadas se oyen por todo el piso. *“Me temo que voy a tener que felicitarles”*, exclama el inspector todavía riendo. *“Ésta sí que es una buena pista. Buena de verdad”*. A continuación, Abberline se comporta críticamente y no suelta una palabra sobre el por qué de su conducta.

Asimismo, una posición profesional (sobre todo por parte del PJ detective) y respetuosa hacia la labor de la Policía, unida al hallazgo de la indicación de Stamford Street, de la carta de Rinehart o del cadáver de Mould, provocan en Abberline una impresión bastante positiva acerca de los personajes. Es más, el inspector no les prohíbe continuar con sus indagaciones aunque persiste en que sean discretos, no obstaculicen la labor del CID e insiste en que, si

descubren cualquier indicio, se lo comuniquen sin la menor dilación. Y en esto Abberline es totalmente inflexible.

El desarrollo de la investigación policial

Si los PJs no descubrieron en la antigua residencia de Rinehart la carta que éste escribió pero sí el papelucho arrugado con la dirección (y se lo mostraron a Abberline), el inspector decide visitar la casa deshabitada en el Episodio 6. Si los PJs tampoco encontraron el papel arrugado, lo hace durante el Episodio 7. Invariablemente el policía consigue la carta que no lograron los PJs.

Si los personajes no dieron con el cadáver de Mould, al inspector se le ocurre husmear en la vivienda derruida del contable y con un resultado de 1 a 5 sobre 1D10 halla los restos mortales enterrados en el sótano. Esto ocurre en el Episodio 8. De lo contrario, el paradero exacto de los restos mortales únicamente podrá ser revelado si se obtiene la confesión de Walster en el último episodio.

Los PJs pueden aprovechar la ocasión para conseguir a través del inspector autorización para revisar los archivos de 1872 o para visitar el depósito forense de la policía. Para ello, son necesarias dos tiradas separadas de Convencer con dificultad *media*.

Los PJs a estas alturas no pueden aportar nada que Scotland Yard no sepa ya. Abberline conoce el pasado socialista de Rinehart y su afiliación a la Sociedad Fabiana. También ha descubierto, por los informes de 1872, que Rinehart vivía en la misma calle que George Mould. Y no le cabe ninguna duda : este asesinato y el robo de 1872 están estrechamente relacionados. Es mucho más que un mero titular sensacionalista ; el *“Caso del Crimen del Contable”* está abierto de nuevo.

Su grupo de oficiales del CID ha interrogado, además, a Alice Niessen, a Edward Nisberg y a las gentes del Mercado de Verduras. Aparte de eso, agentes de uniforme patrullan por el lugar del crimen y por los alrededores de la pensión. Y si los PJs han comunicado al inspector su descubrimiento en el lugar del asesinato, a partir de ahora también vigilarán Stamford Street.

Sin embargo, hasta ahora la búsqueda de un posible testigo del crimen o del propio asesino ha sido infructuosa. No obstante, el DJ debería dejar claro que el inspector Abberline es un auténtico profesional, serio y metódico, capaz de poner luz en un caso tan intrincado como éste.

Los archivos de 1872

Si los PJs han logrado obtener autorización escrita por parte de Abberline para examinar estos archivos, han de bajar al sótano de Scotland Yard y revisarlos allí. Bajo

ningún concepto pueden extraerlos del edificio.

El "*Caso del Crimen del Contable*" original fue dirigido por el entonces inspector John Nowlis. La documentación del caso cubre el período durante el que estuvo abierta la investigación (de 1872 a 1874). Los últimos documentos oficiales indican "*cerrado por falta de pruebas concluyentes*" y se explica que Nowlis se retiró del servicio activo después de este caso.

Entre lo más destacable (tirada media de Investigación, seis horas de lectura) se encuentra la declaración de un vecino del contable, un joven llamado David Rinehart. Rinehart, vacilante y temeroso, no dice nada a las claras pero parece sospechar de un individuo de mal talante, de nombre Constantio Belmont apodado "*cazador de tontos*". El joven no explica por qué piensa que ese sujeto tiene algo que ver en el asunto.

Otros documentos del archivo son la declaración del director de la Continental Company, Thomas Nisberg, exculpando a Mould de toda sospecha, así como las de diversos testigos que vieron al contable el día de autos. Ninguno aporta nada, pero queda claro que el último lugar donde se le vio fue en las cercanías de Southwark Bridge. Se añaden informes periciales del lugar de la desaparición en los que se señala la existencia de señales de lucha. Una lista recoge el extenso inventario de las pertenencias del contable que fueron requisadas para ser examinadas. Ninguna fue significativa ; todavía permanecen embaladas en un sótano del Yard. Otro informe recoge datos sobre George Mould. De nuevo, nada de importancia :

veintisiete años de edad, estudios de contabilidad en la Universidad de Londres, sin parientes conocidos, solitario y sin ningún vicio.

Las conclusiones de Nowlis fueron ambiguas. Suponía que Mould simuló el atraco pero no descartó que el propio contable fuera atracado después de haber preparado su supuesto robo. Por otra parte, el inspector Nowlis abrió una ficha criminal bajo el nombre de Constantio Belmont, sin otro dato que "*afiliación : anarquista revolucionario*". Finalmente, los archivos incluyen el informe de la Policía de Dover que recogen el "*soplo*" de que un tal Belmont, responsable del crimen contable, según su anónimo delator, se encontraba escondido en dicha localidad portuaria. Se cuenta cómo la Policía rodeó la vieja casa en la que se escondía tras una persecución campo a través con perros. Y cómo el inmueble ardió y el sujeto pereció en su interior. No se menciona qué fue del cadáver. Sin embargo, no se pudo demostrar la conexión entre la denuncia de Dover y la desaparición del contable.

El informe forense

En el 87 de Commercial Street, en pleno barrio de Whitechapel, tiene la Policía Metropolitana uno de sus depósitos forenses. Los PJs pueden visitarlo si consiguieron convencer al inspector Abberline para que les firmara una autorización. De lo contrario, deberán engañar a los agentes que custodian la morgue,

contándoles por ejemplo que vienen a ver a otro cadáver. Para ello es necesaria una tirada *difícil* de Convencer. Si fallan, son expulsados de inmediato, y si lo vuelven a intentar o sencillamente arman jaleo pueden ser detenidos, a discreción del DJ. En este caso, después de unas horas en la estación de policía de Whitechapel, son rápidamente juzgados y multados por conducta deshonesta y escándalo público con una suma de cinco libras.

Si logran la tirada les hacen pasar al despacho del médico forense de guardia, George Phillips. En realidad disponen de unos pocos minutos para averiguar algo hasta que los policías (o el propio forense) descubran la mentira y los expulsen tal y como se indica más arriba.

Obviamente, la opción verdaderamente válida es haber conseguido el permiso de Abberline.

Phillips recibe a los PJs en su despacho y les expone su opinión sobre el asesinato. tal y como aparece en su informe forense. (Ver **Accesorios**)

Phillips está dispuesto a conversar con los PJs sobre el caso. No es muy hablador pero se ve que la presencia de los personajes le llama la atención (no es habitual que el Yard permita este tipo de acciones). Elogia a Abberline en cuanto aparezca su nombre en la conversación. Si los PJs lo desean les puede mostrar el cadáver de Rinehart, cosa que él mismo propone. Además conserva, hasta que el inspector se lo reclame, lo que queda del mortal proyectil. Con todo, no es que el médico forense sea morboso sino que para él todo esto forma parte de su trabajo y

no le da la menor importancia.

Con una tirada *fácil* de Medicina forense o con una *difícil* de Investigación los PJs consiguen una copia del informe por si desearan revisarlo más adelante.

Persiguiendo papeles

En la Oficina de Registros, 38 de Chancery Lane, existe una información que puede ser crucial para los jugadores. Quizá los PJs se pregunten intuitivamente por ello, o quizá Abberline o Dulcarnon les provoquen la duda. En todo caso, se trata de saber quién o quiénes son los actuales propietarios del 42 de Stamford St.

La Oficina de Registros contiene innumerables archivos tanto de carácter civil como criminal. Incluye, además, la oficina de propiedades. Sin embargo, sus archivos no están abiertos al público.

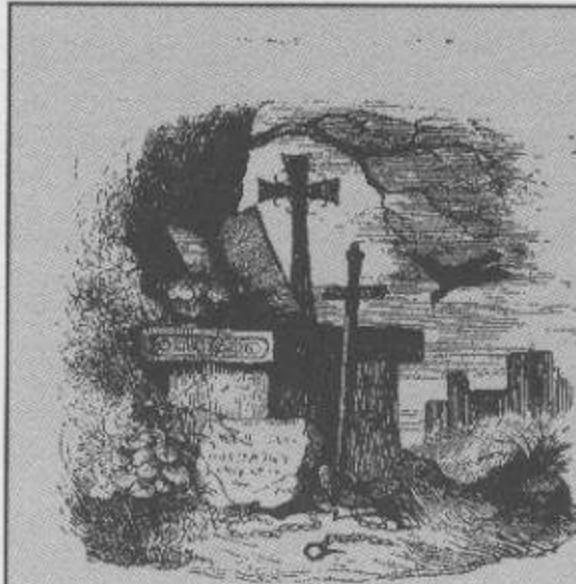
Los PJs podrían tener contactos que les facilitaran el acceso pero

nunca les proporcionarán los datos directamente.

En la **oficina de propiedades** los PJs deben hacer una tirada *media* de Atributo Social para conseguir una entrevista con el funcionario responsable del departamento. A continuación es necesario sacar una tirada *media* en Burocracia o en Leyes. De este modo, el funcionario queda convencido de la honestidad de los jugadores y de la necesidad que estos tiene de dicha información

para seguir adelante con su investigación. El funcionario les pide entonces que vuelvan a la mañana siguiente (necesita ese tiempo para localizar lo que los PJs desean).

La información no puede ser más interesante. El 42 de Stamford St, así como todos los edificios ruinosos, pertenecen a la "**Kiesler & Walster Intercontinental Trade Company**" desde 1877.



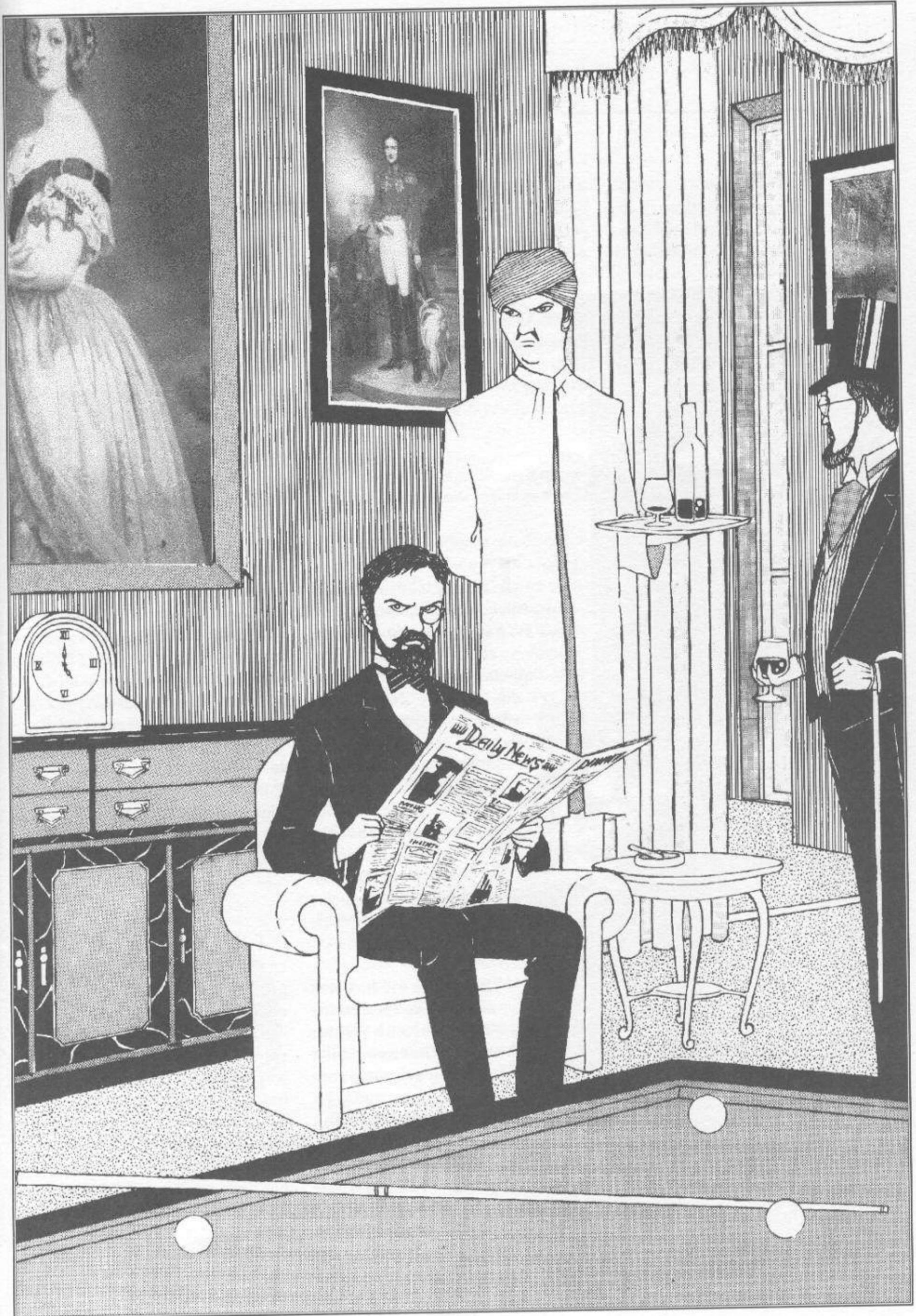
El destino de Charlotte

El doctor Phillips es la única persona que conoce qué fue de aquella deliciosa criatura. Sin embargo, no sabe que ella hubiera estado casada con Rinehart. Es más,

desconocía hasta su apellido. Ella era simplemente Charlotte.

El único modo de que el forense hable de Charlotte es viendo una fotografía suya. Entonces la reconoce de inmediato y se queda perplejo. Sin poder evitar un tono melancólico, Phillips cuenta lo poco que sabe de ella y, si los PJs lo desean, les enseña las sepulturas de Charlotte y de su bebe en el cementerio rural de una pequeña localidad, Plaistow, cercana al East End londinense. En las lápidas, mohosas y descuidadas, están inscritos sus nombres y las fechas de sus fallecimientos. Después de esto, el forense nunca volverá a mencionar este tema.

Es posible obtener esta información a través de Abberline si se le entrega la fotografía. El inspector conversa por casualidad con Phillips y éste le cuenta la historia con detalle.



Fundado por Lord Wellington, el Carlton es el club más grande de todo Londres y, sin duda, de los más selectos.

Episodio VI

Una velada sublime



“Estar en sociedad puede ser muy aburrido, pero no estarlo resulta una verdadera tragedia”

Oscar Wilde.



Este episodio proporciona inicialmente un interludio a los PJs, para poco a poco transformarse en un inquietante lance que llega incluso a amenazar sus vidas, dando otra vuelta de tuerca a la trama de los ciegos. Lo que comienza como una prometedora velada en casa de Oscar Wilde acabará constituyendo un definitivo aviso a los PJs, con graves consecuencias en el caso de que decidan ignorarlo.

Básicamente hay dos maneras de ser admitido en casa de Wilde: con invitación, o bien como acompañante de un invitado. La primera forma es más difícil, pues exige que el PJ pertenezca al círculo de conocidos o amigos del

anfitrión; a este círculo pueden pertenecer PJs dandys o artistas. La segunda es más asequible y flexible para el DJ, pues basta con que un invitado juzgue al PJ como alguien suficientemente interesante y decida llevarlo consigo; por otro lado Catherine Mansfield tiene una invitación, y dependiendo de las relaciones con el resto de los PJs puede que desee llevar a alguien.

En casa de Wilde

Los PJs acuden a la casa de Wilde en el 16 de Tite Street, Chelsea, bien por que poseen invitación, bien acompañando a alguien. Afuera, el ajetreo típico de coches de caballos parando y saliendo constantemente, trayendo multitud de personas de índole diversa. En la puerta, un mayordomo recoge las invitaciones y hace pasar adentro a los invitados, donde una doncella recoge los abrigos para dejarlos en el guardarropa. En el hall, el propio Wilde saluda a sus huéspedes, presentándose a aquellos que no conoce. Para causar una

buena impresión, es necesario pasar una tirada de Etiqueta de dificultad *media* con éxito. De no ser así, el PJ está condenado al ostracismo el resto de la velada.

La gente que se ha juntado es diversa: artistas, aristócratas, dandys, algún hombre de negocios... una tirada de Percepción *fácil* permitirá descubrir al bueno de Harold Kloves, que ha acudido vestido de pirata oriental, y que "sobresale" en medio de la elegancia del resto. También (si no han acudido con ella) pueden ver a Catherine Mansfield, simplemente preciosa con su elegante vestido de noche, y rodeada de caballeros deseosos de conocer a una mujer tan bella.

El resto de la escena es interacción social, la suficiente para romper el hielo entre los distintos invitados, algunos de los cuales llegan tarde. Dependiendo de la relación de los PJs con Wilde y de la impresión que le hayan causado, charlará con ellos haciendo buena gala de su famoso ingenio, y les presentará a más gente. Entre estas personas se hallan Lillie Langtry, actriz a la que Wilde conoce desde los tiempos en que vivía con



Lillie Langtry

Frank Miles, Christina Georgina Rossetti, poetisa y hermana de Dante Gabriel Rossetti, autor con una gran influencia en Wilde, y por último, su

mujer, **Constance Mary Lloyd**, hija única de Horacio Lloyd, consejero de la reina, y una mujer hermosa y educada. En la conversación, Wilde deja caer frases como las siguientes :

"Yo no recuerdo nada. El artista debe destruir la memoria. La verdad sobre la vida de un hombre no es lo que él hace sino la leyenda que crea a su alrededor. La leyenda nunca debe ser destruida".

"Nunca he aprendido algo excepto de un hombre más joven que yo".

Tales comentarios crean discusiones de tipo estético en el caso de algunos PNJs, mientras que otros (como Lillie Langtry) bromean al respecto, respondiendo con declaraciones divertidas. Catherine Mansfield, sin embargo, parece ignorar todo cuanto tiene que ver con Wilde, guardando simplemente las maneras que una buena educación exige de una mujer de su clase. Asimismo, una tirada *difícil* de Psicología permite apreciar en Wilde un cierto desdén por ella. Si algún PJ posee la confianza necesaria para interrogarle por el asunto, le responde que no siente simpatía por ella "sin más"; si quien realiza la pregunta no es un amigo, o simplemente hay demasiada gente cerca, Wilde se da la vuelta con naturalidad y saluda a cualquier individuo a su lado, para marchar con él, abandonando a los PJs por su talante indiscreto.

Invitados interesantes

Tras un rato durante el cual los PJs se han dedicado a conocerse y charlar con el resto de los invitados,

una voz viene a romper el aire de pacífica diversión que reina en la casa: Kloves. Harold, con síntomas de haber bebido demasiado, y bajo los efectos del opio (algo que no es evidente salvo si los personajes ya conocen su afición a él), cuenta una historia acerca de un viaje a Sumatra, moviéndose como un poseso y esgrimiendo una cimitarra al describir ciertas escenas de lucha:



La historia de Harold

"Fue entonces, rodeados por aquellos despiadados bárbaros, cuando sentí que todo estaba perdido. El Gran Capitán, pues así llamábamos todos a quien comandaba nuestras vidas a bordo, descargó sus pistolas contra la horda que había abordado nuestro barco. Cuando se agotó la munición, sacamos nuestros sablès, yo blandí el arma sagrada recibida de manos del mismísimo sabio de la ley, la cimitarra terrible que recibí en mi viaje a la Ciudad de la Arena. Nos superaban mil a uno, y el peso de las cabezas que habíamos cercenado amenazaba con hundir nuestra nave. El Gran Capitán, sangrando de cien cortes, luchaba con una ferocidad inhumana, aquí, allá, cuerpos caían sin vida, hombres destripados se hundían en las aguas para ser alimento de los peces, pero él seguía. El olor de la muerte, lo recuerdo, se apoderó de mis sentidos, no estaba dispuesto a evitar que nos arrebataran el diamante del bajá... sí, miré con odio a la Parca, y sintiendo el infierno encima, el Gran Capitán se desplomó, mi mística arma empapada en su sangre otorgándome el poder, y cuando tenía en mis manos la gema de

luz cegadora, el loro de nuestro difunto capitán la engulló. Agarré al mezcquino pajarraco, que mirándome diabólicamente no cesaba de repetir con su voz estridente: "¡Tú le mataste, tú le mataste!". Ellos habían ganado, pero yo tenía otro destino, y salté por la borda llevándome conmigo mi cimitarra y al animal que guardaba el secreto, y logré huir, días nadando, siglos de sol que quema y agua salada, pero el diamante... su fulgor me acompañaba".

Mientras dice esto, no para de saltar encima de mesas, sillas y cuanto tiene a su alcance, golpeando con su cimitarra alguna fuente para desequilibrado casi caerse al suelo; el espectáculo es ridículo, máxime cuando su torpeza con el arma demuestra claramente que no sabe usarla. Tras todo el barullo, exhausto, se desploma sobre un diván, y si alguien le comenta algo, tan sólo es capaz de farfullar incoherencias. Mientras tanto, el corro de curiosos se dispersa, algunos riéndose de todo y pensando en lo fantástico que es Wilde al organizar sorpresas como ésta. Por supuesto, Wilde no tiene nada que ver, pero se abstiene de decir nada al respecto, prefiriendo que todo quede en una excentricidad de Kloves.

El sabor del miedo

Minutos después del espectáculo de Harold, es posible que los jugadores se fijen en un individuo alrededor del cual se ha formado un grupo: es **Anthony Berscheid**, un quiromante conocido en ciertos círculos, y al cual están acosando para que lea las

manos de varios de los sujetos presentes. Francamente, él parece bastante cansado y agobiado, y al cabo de un rato, Wilde le rescata de los curiosos y se dirige hacia el PJ o PJs más próximos. Tras hacer las oportunas presentaciones, si alguno de los jugadores muestra especial interés en saber algo sobre su futuro, Berscheid en principio se niega, para acabar cediendo ante los ruegos de Wilde. Tras agarrar la mano izquierda del personaje y concentrarse, un asomo de preocupación se pinta en su rostro; algo ha visto que no le gusta. Si el PJ insiste, Berscheid habla:

"Veo problemas de salud, problemas importantes que van a evitar que su vida se prolongue mucho... de hecho, parece ser que incluso perderá la vista y quedará ciego. Es todo cuanto puedo decirle, y lamento no poder describir un porvenir más halagüeño. No se alarme, tampoco esto es absolutamente seguro, de hecho me he confundido alguna vez. No le dé más importancia."

Sin embargo, una tirada *media* de Psicología permite ver seriamente afectado por lo sucedido a Berscheid, que alegando cansancio abandona a Wilde y los PJs.

Es muy posible que el personaje haya quedado asustado al ver que no le auguraban un destino confortable, y si no es así, gritos de pánico desde otra estancia de la casa viene a sacarle de su tranquilidad. Cuando acuden al lugar en cuestión, pueden ver a Kloves con un revólver, apuntando a los allí presentes, hasta el punto de que alguna dama está llorando asustada. Harold parece ido, absolutamente fuera de control, y si los PJs se le acercan con el ánimo de calmarle, no duda lo más mínimo en encañonarles también a ellos.

Los jugadores pueden intentar convencerle de nuevo para que deponga su actitud violenta, pero es inútil, y lentamente pero sin dudar, blande su arma contra un PNJ. El DJ debe recordarles a los jugadores, si es el caso, que Harold es un amigo, y que si no lo impiden va a cometer un asesinato. Tanto si esto hace que los PJs en un desesperado intento hagan cualquier cosa para arrebatarse el revólver, como si no, Kloves cambia de blanco en el último instante y el personaje al cual habían avisado de un negro porvenir se encuentra con el arma que le apunta prácticamente a bocajarro. Sin posibilidad de hacer nada, se escucha una detonación, y el PJ en cuestión oye una voz que no es la de Harold, un susurro inhumano apenas audible que le dice: "*La curiosidad no es buena consejera, salvo que se desee una tumba. La paciencia se agotó, ya no habrá más avisos*", (tirada de Escuchar *difícil* para el resto de los PJs) tras lo cual el personaje se hunde en la inconsciencia. Kloves, aturdido y confuso, mira incrédulo y unos segundos más tarde huye despavorido, sin que ningún PNJ intente evitar su huida.

Sigo vivo

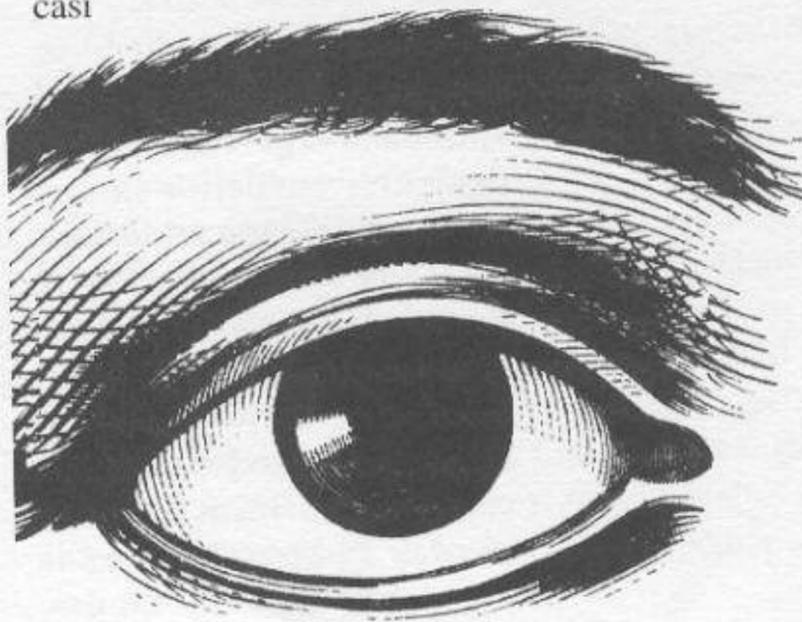
El PJ recupera la consciencia media hora después, aunque una densa negrura le impide ver. Por fin oye las voces de Wilde y de su esposa Constance, pero sigue sin poder percibir nada: está ciego. La bala apenas le rozó, pero el fogonazo del disparo ha dañado sus ojos. Si el personaje desea llamar a un médico o a algún amigo en particular, Wilde y Constance se preocupan de cumplir su petición; en caso omiso un doctor llamado por sus improvisados enfermeros llega poco más tarde, y tras

examinar el daño y aplicar unos remedios, el PJ recupera parte de su visión, si bien es advertido por el galeno para que descansa en los próximos días, y no someta al menor esfuerzo a su vista, pronosticándole una total y pronta recuperación de seguir sus indicaciones.

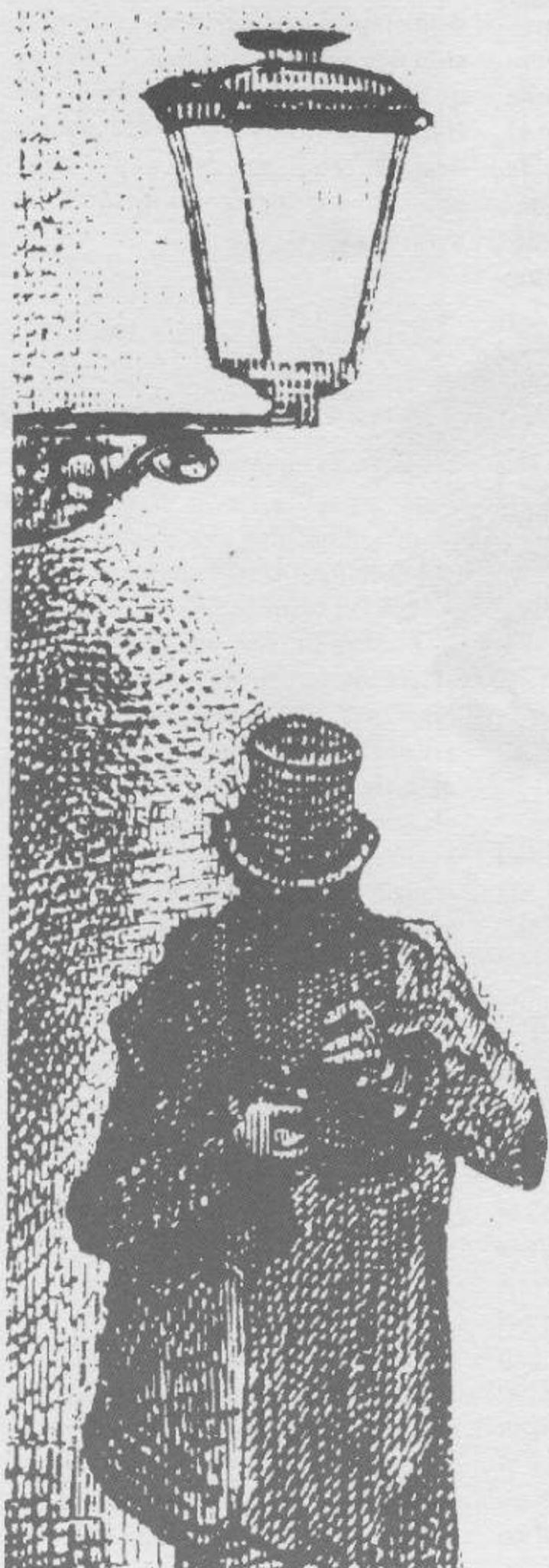
La gente, después de ver que el personaje herido se halla bien, comienza a irse, si bien son muchos los que comentan lo ocurrido. En este sentido, Wilde estaría muy agradecido al PJ que lograra calmar a los invitados, quitándole hierro al asunto y salvando en la medida de lo posible su responsabilidad al haber invitado a Kloves.

Si el PJ cumple con el descanso recomendado por el médico, su recuperación es total. No obstante, debe serle evidente que Kloves no fue el culpable de lo sucedido, porque de hecho no recuerda nada de lo acontecido aquella noche, y se siente realmente afectado si le comentan cómo casi

deja ciego a una persona. La impresión que pueden llevarse los PJs es que algo o alguien se adueñó de Harold ; posiblemente, los jugadores dejen de sentir interés por investigar el asunto de los ciegos después de un aviso tan serio.



Episodio VII



El precio de la locura

En este corto episodio, los personajes pueden verse envueltos en una escena de acción, al encontrarse con Belmont. Entre tantas pesquisas, puede cundir el aburrimiento y es conveniente tener a mano escenas que proporcionen intensidad a la historia, para no perder la atención de los jugadores. De todos modos, han de ser los PJs los que, por sus averiguaciones, lleguen a contactar con Nowlis, cuya tragedia personal les ha de ser transmitida fielmente, para remarcar el drama que envuelve a todos los implicados en este asunto.

Tras la pista de Nowlis

Los PJs, al enterarse por la prensa que, precisamente donde murió Rinehart, hace doce años un contable, llamado George Mould, desapareció para siempre con treinta mil libras, investigarán en hemerotecas, archivos

privados u oficiales, en busca de detalles sobre el ya olvidado incidente. En la prensa de la época, la noticia tuvo bastante eco, por la cantidad de dinero que perdió la Continental. Lo que más llama la atención, por encima de detalles e hipótesis periodísticas, es que el caso se cerrara en falso en 1874, a pesar de que un tal inspector Nowlis, muy bien tratado por la prensa por éxitos anteriores, se encargara del mismo.

No se encuentran referencias a dicho inspector en el *Dictionary of National Biography*. En periódicos de hace diez o doce años, apenas si conseguirán unos breves menciones de los éxitos de su carrera, pero ningún dato de utilidad. Sólo se le puede localizar mediante Abberline. Si es el primer encuentro de los PJs con Abberline, éstos tendrán que demostrarle que sus intenciones son honestas y que no tratan de interferir en la investigación, sino de colaborar en la medida de lo posible. Salvo si se consigue una tirada de Convencer de dificultad *extraordinaria*, Abberline no proporcionará la dirección de Nowlis en el primer contacto, y lo hará después, sólo si las relaciones con los PJs son aceptables. Se comporta así porque, en el fondo, trata de proteger a Nowlis, una persona cuya brillantez y

honestidad admiró en su tiempo, y que ahora ha caído en desgracia. Y también lo tiene como un aviso de en lo que la obsesión puede convertir a un policía: en un fantasma viviente naufragado en el pasado. Si los PJs insisten en hablar con Nowlis y ofrecen unas mínimas garantías al criterio de Abberline, siempre intuitivo y conocedor del espíritu humano, éste les proporcionará, no de muy buena gana, la dirección del antiguo inspector. No obstante, desanimará a los PJs diciéndoles que su visita, seguramente, resultará una pérdida de tiempo, en un último intento de proteger al desdichado Nowlis.

Doce años atrás ... y una nueva víctima

● Entrar en casa de Nowlis, un pequeño apartamento situado en 25 de Portman Square, es, para los personajes, como dar un salto en el tiempo: todo sugiere a la década anterior. El pequeño apartamento está cuidadosamente ordenado, pero los detalles saltan a la vista: el calendario con fecha 2 de noviembre de 1873, las pilas de periódicos, libros y panfletos de la época, una anticuada imagen de la Reina, los muebles y la decoración, y las ropas de Nowlis, que, tras superar los PJs una tirada de Convencer de dificultad *media*, les recibe atentamente. El anacronismo resulta evidente en los comentarios: Nowlis, periódico en mano, comenta el "crack" de la bolsa de Viena de mayo de 1873.

Si al tratar el caso, se hacen referencias a aspectos actuales del

crimen o se habla del mismo como de un suceso lejano, Nowlis corrige inmediatamente a sus contertulios, y si estos persisten en afirmaciones contrarias a sus convicciones, los expulsará enfurecido de la casa.

● Pero si los PJs entran en la dinámica de locura de Nowlis, éste, complacido y orgulloso, les relatará que fue un anarquista llamado Belmont, apodado "*cazador de tontos*" y vecino por unos meses de G. Mould, quien huyó junto con éste y el dinero. Una mujer casada, vecina de Mould y prendada del anarquista, les habría preparado la huida junto con otro cómplice desconocido. Belmont había seducido a la tal Charlotte a espaldas de su pusilánime marido, un tipo llamado Rinehart, en cuya casa vivía el "*cazador de tontos*". Sin embargo, fue denunciado, quizás por el otro cómplice, en las cercanías del Canal y fue perseguido por la policía, que llegó a acorralarlo. Charlotte fue entonces asesinada y, su cadáver, ocultado en algún ignoto paraje. En este instante, Catherine ha de realizar una tirada de Atributo Psicológico *media* para no exteriorizar su consternación ante el terrible relato.

Pero no se encontró el cadáver del anarquista en la calcinada cabaña donde se atrincheró, y no se puede demostrar que la denuncia tuviera realmente una relación con la desaparición del contable. Nowlis piensa que, por las circunstancias, sí existe una conexión clara, y que de algún modo, en la confusión, el anarquista logró burlar a sus perseguidores. Alertadas las autoridades fronterizas, Mould y el otro hipotético cómplice se vieron obligados a volver a Londres, donde

se ocultan. Y el "*cazador de tontos*", meses más tarde y ya recuperado, busca venganza y hacerse con el botín.

También, considera que, a estas alturas, Mould también ha muerto asesinado. Al finalizar, puntualiza que ha interrogado a Rinehart "*hace pocas semanas*" y considera que dice la verdad, como sólo un pobre hombre abandonado por su mujer puede hacer.

También, si los PJs le son simpáticos, propone que le acompañen en su búsqueda particular de Belmont, que realiza a pesar de estar, según sus propias palabras, "*temporalmente*" apartado de Scotland Yard.

Sin embargo, si los PJs han contrariado gravemente a Nowlis, se perderán su brillante, pero desbocada, aproximación, y sólo podrán seguirle en su paseo nocturno.

A medianoche, cuando las calles están desiertas y una espesa niebla abraza la ciudad, Nowlis sale a la caza de Belmont. Si los PJs le persiguen en vez de acompañarle, han de superar una tirada *media* de Sigilo para no descubrirse. Si Nowlis nota la persecución, no dudará en sacar su arma y dispararla entre improperios e insultos hacia los PJs, aunque sin intención de acertar, para luego darles esquinazo en la consiguiente confusión.

Sólo si han logrado seguirle sin revelar su presencia, aunque sea en una segunda tentativa, o si le acompañan, pueden ser testigos del clímax que alcanza la locura de Nowlis en el lugar de los crímenes.

Allí, en medio de la fría y solitaria noche, John Nowlis reta a su misterioso contrincante. -*"Revela tu presencia, pequeño bastardo italiano. Sé que buscas algo en esta maldita ciudad."* - vocifera, mientras blande su revólver - *"Si eres de verdad un hombre y no una rata sarnosa, acepta mi reto. Conozco tu secreto ,y juro por Dios que te perseguiré hasta las mismísimas puertas del Infierno."* La locura domina la mirada de Nowlis, y la afrenta parece ser sólo respondida por el lúgubre silencio de la ciudad. Pero, de repente, una figura aparece de entre las sombras diciendo: - *"No sabes nada de mí, pobre imbécil. Y ya he estado en el Infierno."* -

La voz de Constantio es profunda y paraliza, automáticamente y durante un turno, a los PJs, excepto a Nowlis que, poseído por la ira, comienza a correr hacia la figura, sumergiéndose ambos en la niebla. Si la mente del PJ bohemio fue afectada por los poderes de Constantio, al descubrir el cadáver de Rinehart, el PJ debe superar una tirada de Atributo Psicológico *difícil*, para no huir aterrado de la ignominiosa presencia que se le aparece de nuevo.

Ahora, cuando los PJs se unen a la caza de Constantio, éste comienza un aterrador juego de vida o muerte, aprovechando sus poderes. En la zona, salvo que se supere una tirada de Percepción *difícil*, no se puede distinguir a una persona a menos de cinco metros, debido a la penumbra, a la niebla y a la influencia de Kubelik, que disminuye la percepción de los PJs. Si alguno de los PJs comienza a disparar a diestro y siniestro, deberá realizar una tirada de Suerte *difícil* para no herir a

alguno de sus compañeros. Además, Constantio hace surgir su profunda voz de lugares en los que realmente no se encuentra, despistando aún más a los PJs, mientras que se acerca lentamente a Nowlis, su presa, que parece haberse desvanecido. Si alguno de los PJs, a pesar de la confusión lograra acertar a Belmont, conseguirá obtener una disuasoria herida superficial de bala, en donde el DJ considere oportuno. En medio del caos, se oye un grito de dolor, agudo e inidentificable.

Al acercarse, los PJs descubren el cadáver, acribillado y aún caliente, de Nowlis, que tiene una sardónica sonrisa, a través de cuya comisura fluye un hilillo de sangre. Parece que, irónicamente, John Nowlis ha muerto, en su mundo lejano, del modo heroico que deseaba.

A los PJs les conviene huir inmediatamente del lugar, porque la situación será muy embarazosa y complicada cuando llegue la policía. De hecho, como PNJ, Catherine abandona al instante el lugar. El DJ puede encontrarse con las siguientes alternativas:

1- Si los PJs permanecen en el lugar del crimen pese a todo, son detenidos en cuanto el inspector de turno se haga cargo del caso. En la estación de policía son duramente interrogados y pasan el resto de la noche en el calabozo. Al día siguiente, es Abberline quien les interroga y, sólo si confía en los PJs por sus anteriores acciones, facilita su excarcelación, haciéndoles ver que le deben un gran favor. Si éste no es el caso, los PJs pasarán otra hermosa velada entre rejas, hasta que la policía deduzca que ellos no han sido

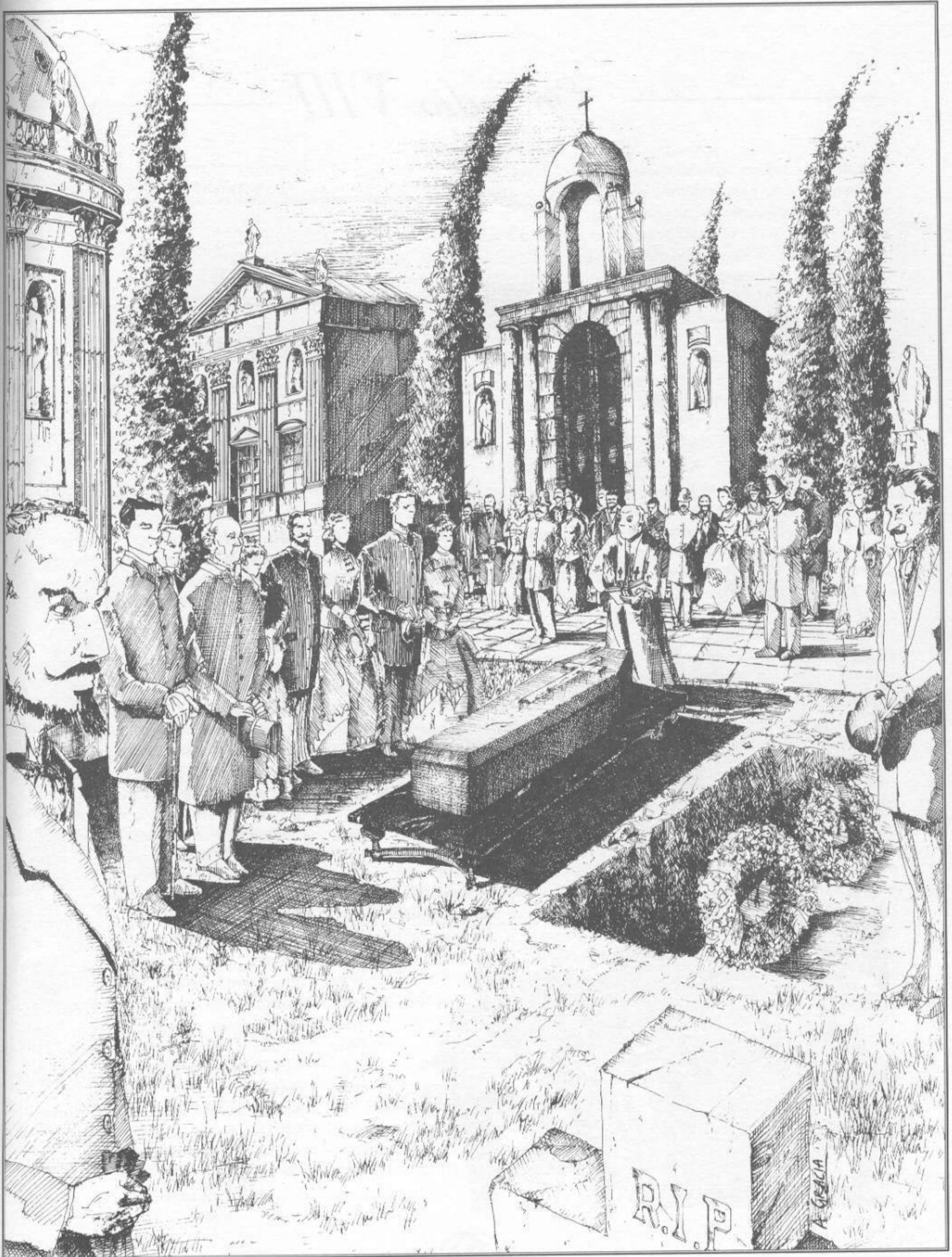
los autores materiales, por las pruebas halladas en el lugar del asesinato.

Aunque, del modo que sea, los PJs recobren su libertad, no podrán evitar las consiguientes molestias burocráticas de los días venideros: contratar abogados, presentarse ante el juez y nuevas visitas de la policía. Esto entorpecerá su investigación.

2- Si los PJs huyen, pero procuran localizar a Abberline sin más tardanza y le cuentan lo sucedido, éste, tras verificar la historia, les dice que procuren no hacerse notar en los próximos días, ya que él, si le es posible, tratará de arreglar el asunto. Abberline, entonces, encubrirá a los PJs, dependiendo de la relación que mantenga con ellos.

3- Si los PJs huyen y no le comunican nada de lo ocurrido a Abberline, éste, tras atar cabos, se lanzará a su captura, en la que usará todos los medios disponibles. Salvo que los PJs hayan huido de Londres, los localiza, antes o después, y los detiene como sospechosos. Pasan un par de días entre rejas, en los que son interrogados por separado. Sólo las gestiones de un abogado competente pueden sacarlos de allí, pero con una fianza y una citación judicial de por medio. Las consecuencias del juicio quedan al criterio del DJ.

Otra pista y el reguero de sangre crece, por ahora, inevitablemente.



El sepelio se celebra a media tarde. Sólo se escucha la letanía del sacerdote, que intenta reconfortar a los destemplados asistentes.

Episodio VIII

Espiando en la mansión de Kiesler

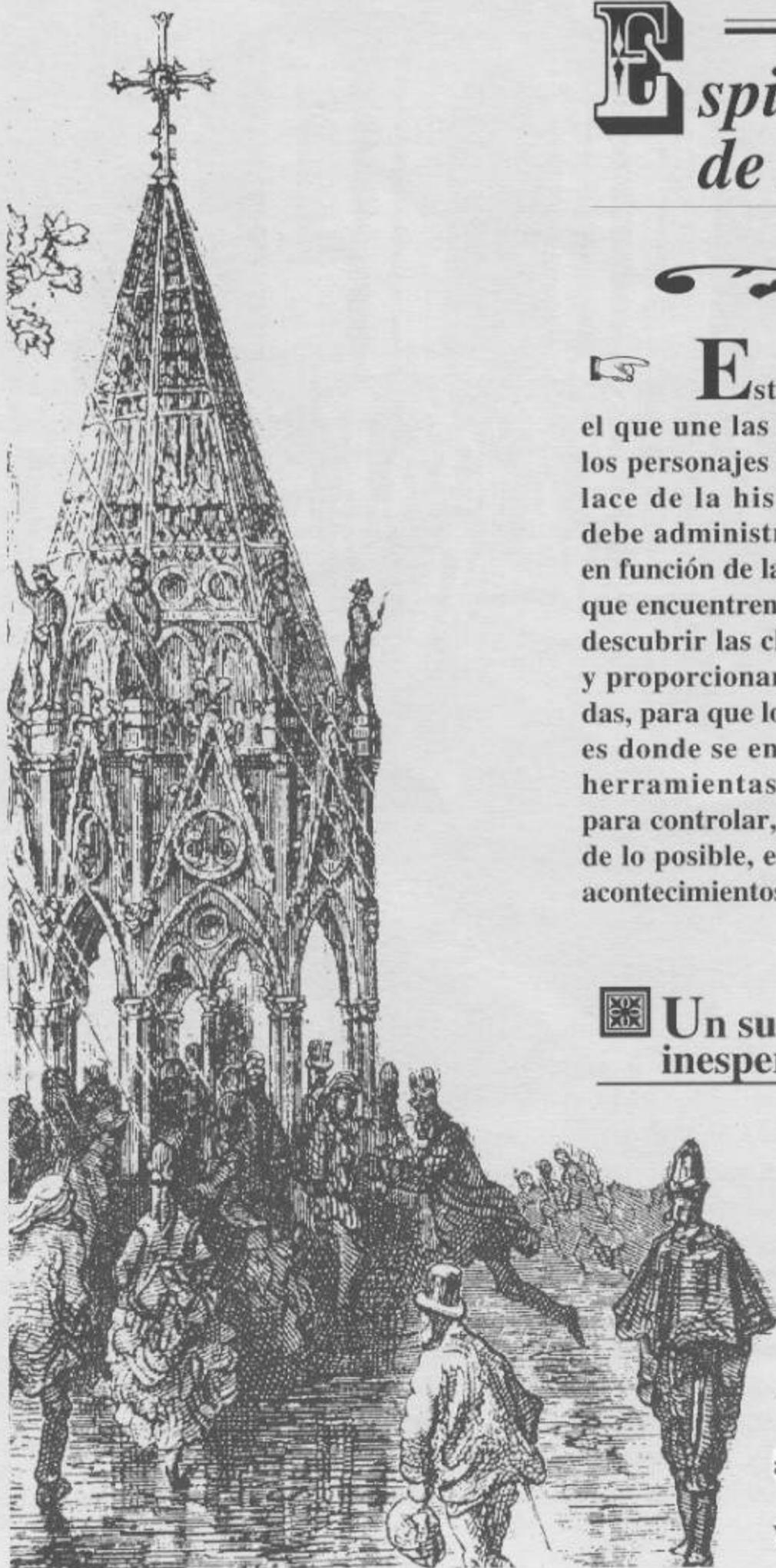
Este episodio es el que une las pesquisas de los personajes con el desenlace de la historia. El DJ debe administrar el tiempo en función de las dificultades que encuentren los PJs, para descubrir las claves del caso y proporcionar ciertas ayudas, para que lo logren. Aquí es donde se encuentran las herramientas necesarias para controlar, en la medida de lo posible, el ritmo de los acontecimientos.

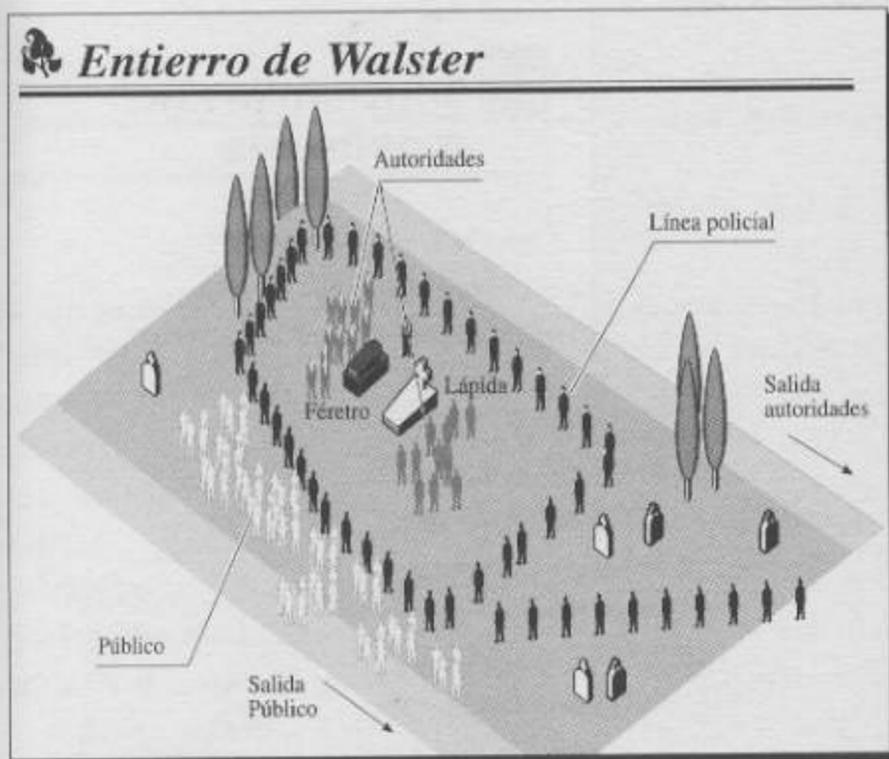
Un suceso inesperado

Cuando el DJ lo considere oportuno, Philip Walster muere ahogado al arrojarlo desde el puente Waterloo al río

Támesis en extrañas circunstancias. Ha sido Constantio quien, con sus misteriosas habilidades de sugestión, ha obligado a Walster a suicidarse. Si Belmont ya ha encontrado a uno de los anarquistas que le traicionaron, quiere decir que también conoce el paradero de Kiesler y que, debido a su carácter impulsivo, no tardará mucho en actuar. Es importante resaltar que los PJs **NO** pueden evitar la muerte de Walster, y que, mientras indagan, Constantio les ha llevado una cierta ventaja. De este modo, al morir Philip, se ejerce, sobre los personajes, una presión considerable. El momento exacto depende del buen criterio del DJ. Una norma general es imposible de dar.

La noticia de la muerte de Walster aparece en los periódicos ocupando un lugar destacado (ver noticia en **Accesorios**), ya que Philip era una personalidad notable dentro del mundo del comercio y las finanzas. Por supuesto, los PJs reconocen su retrato y le recuerdan como el escurridizo y respetable anciano que también indagaba sobre Rinehart en el mercado de Spitalfields. Pueden, entonces, optar por asistir a su entierro, en el Cementerio de Londres.





● El sepelio se celebra a media tarde. El día es gris y el astro rey se asoma tímidamente, de cuando en cuando, si las caprichosas nubes se lo permiten. Una brisa fría y áspera nos recuerda que el invierno aún atenaza a la aterida Inglaterra. Los grandes árboles, desnudos todavía, las grises lápidas, los siniestros panteones y las apenas viudas refuerzan el ambiente de melancolía y languidez que, ya de por sí, caracteriza al camposanto.

● Una pequeña multitud silenciosa se aprieta en torno al féretro. Sólo se escucha la letanía del sacerdote que, sin mucho convencimiento, intenta reconfortar a los destemplados asistentes. El público está dividido en dos grupos por una numerosa línea policial. Por un lado están periodistas, curiosos (entre los que se encuentran los PJs) y los empleados y criados de Walster, y por otro lado, separados por una línea de atentos "bobbies", las autoridades y personas de la alta sociedad. Entre las muchas personalidades se puede reconocer, mediante una tirada de Política de dificultad fácil, al

Es imposible, durante la ceremonia, burlar el cordón policial y su férrea vigilancia e intentar acercarse a las autoridades, ya que uno sería inmediatamente detenido por los numerosos policías de uniforme y de paisano, y posteriormente duramente interrogado.

Cuando finaliza el entierro, se forman pequeños corros entre los personajes de la alta sociedad, mientras que el resto de la gente se marcha rápidamente, acuciada por la desapacible tarde. Entonces, se puede ver a Dulcarnon y al Duque departiendo en una actitud muy relajada y amistosa, a pesar de lo luctuoso de la reunión, mientras se dirigen, poco a poco, hacia la salida especialmente acondicionada para ellos, en la que esperan los lujosos carruajes con sus chóferes, guardados por escoltas y policías. Es posible, cuando éste se despide del Duque, atraer la atención de Dulcarnon e intercambiar unas palabras con él. No obstante, los PJs no pueden obtener mucha información de él, salvo la

secretario del Home Office, **Henry Mathews**, a miembros de otros ministerios y al mismísimo **Duque de Clarence y Avondale**, que ha acudido en representación de la familia real. Y junto a él, para sorpresa de los PJs, **¡Abraham Dulcarnon!**

recomendación de que no comenten sus indagaciones con el inspector **Lestrade**, un altivo individuo que se mueve nerviosamente por el lugar dando órdenes a los distintos agentes, pues consideraría tal acción como una intromisión en las investigaciones oficiales.

Abberline toma la iniciativa

Los PJs pueden consultar el "Dictionary of National Biography" para recavar mayor información sobre Walster (ver **Accesorios**) También es posible hacer uso de posibles contactos. La información viene a ser la misma.

Si los PJs no han descubierto aún que Kiesler y Walster eran los dueños del ruinoso bloque de casas donde, hacia doce años, habían vivido Rinehart y Mould, Abberline pondrá a prueba la eficiencia e ingenio de los PJs, cuando estos acudan a él. De un modo cínico, casi como si prefiriera no decirlo y al final de la conversación, comenta: - **"Estaría bien que alguien investigara la casa de Mould y a sus propietarios. Yo y mis ayudantes tenemos trabajo más que suficiente para un par de días. ¡En fin!, cuando tengan algo nuevo que contar, ya saben donde encontrarme. Si me disculpan."** - Y se marcha sin dar a los PJs oportunidad de hacerle pregunta alguna. Ahora, si los personajes aceptan la sugerencia, el DJ ha de remitirse al episodio 5, donde se hallan los datos correspondientes al asunto.

Cuando los PJs comenten a Abberline sus averiguaciones acerca de las conexiones entre los distintos fallecidos y Arthur Kiesler, obtenidas con o sin la pista dada por el propio inspector, la imagen de los personajes subirá varios enteros en la exigente escala del policía. Sólo si además, los PJs han cuidado sus encuentros con él y han demostrado cierta valía para la investigación, entablando una cierta relación de confianza mutua, aclarará que, aunque él también sospecha de la existencia de una relación entre las muertes de Rinehart y Walster, le es imposible investigar la conexión ya que, oficialmente, son dos casos separados y, al ser Walster **"un pez gordo"**, el esclarecimiento de los extremos de su muerte le ha sido asignado al, literalmente, **"imbécil presuntuoso de Lestrade"**. No obstante, temiendo por la vida de Kiesler, vigila, junto con dos hombres de confianza, la mansión del mismo, desde la casa de enfrente, en venta, y actualmente vacía. Esto es bastante duro y tedioso, ya que lo hacen durante su tiempo libre y si fuesen descubiertos, sufrirían una gran reprimenda por parte de sus superiores. Por ello, les pide a los PJs ayuda y les propone algo aún más atrevido para reforzar la vigilancia: infiltrarse en casa de Kiesler como parte del servicio. Abberline ha investigado a los criados, descubriendo que uno de ellos es hijo único, cuya anciana madre vive sola en una remota aldea escocesa. Podría hacerle llegar, a dicho criado, la supuesta noticia de que su madre ha caído gravemente enferma. Esto provocaría su inmediata marcha y, según lo acostumbrado, se buscaría un sustituto temporal. De este modo,



Giles

Lestrade

Inspector de Scotland Yard adscrito al CID, que tradicionalmente se ocupa de casos en los que están implicados miembros de la alta sociedad. Sus cuidadas maneras a la hora de tratar a dichas personas le han otorgado una fama inmerecida como investigador. Orgulloso, hasta el punto de ser insufriblemente pedante, es incapaz de atender otro consejo que no sea el suyo propio, a pesar de que, objetivamente, sea un mediocre investigador.

uno de los PJs, con unas buenas recomendaciones falsificadas por Abberline, ocuparía el puesto vacante con un poco de suerte. Hasta que se descubriera el engaño, (el inspector calcula que son unos 3 ó 4 días) el infiltrado podría observar *"in situ"* a Kiesler y defenderle de un hipotético atentado. Además, contaría con el apoyo de sus compañeros y de los policías de confianza de Abberline, que vigilarían las cercanías desde la casa de enfrente.

El DJ tiene la opción de que el criado a sustituir sea una mujer, si desea que Catherine Mansfield, en este caso una PJ, sea la que lleve a cabo el plan. Dada la orientación del PJ, esto puede resultar muy interesante desde el punto de vista de la interpretación.

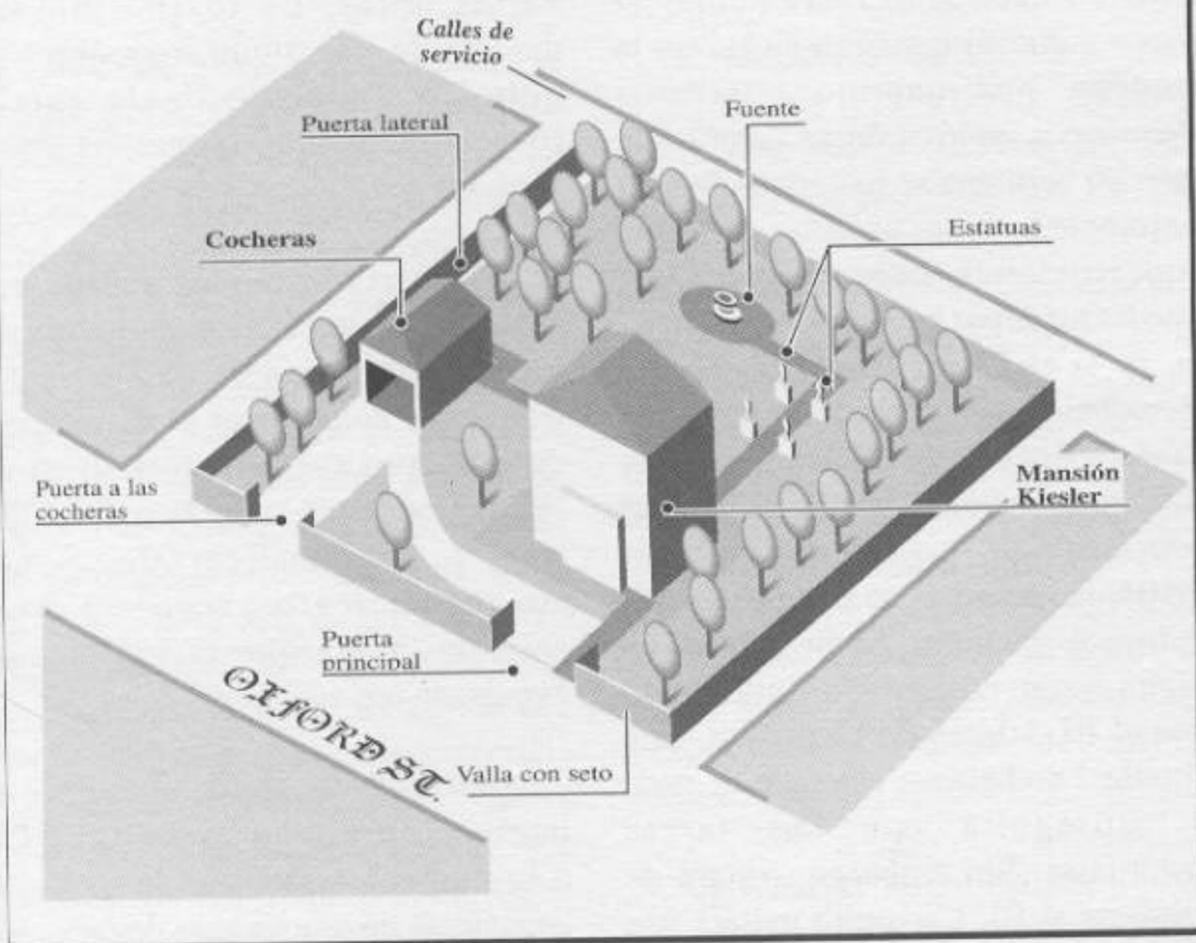
Una sorpresa mayúscula

Si alguno de los PJs se decide a realizar lo ideado por Abberline, éste, sin disimular su entusiasmo, conmina a los PJs a que se preparen, pues él se va a poner "manos a la obra" inmediatamente. Al día siguiente, por el medio acordado, les comunica que todo ha ocurrido según lo previsto y que el PJ debe actuar.

La casa de Kiesler es una lujosa mansión de dos pisos situada en Oxford St., en uno de los barrios más elegantes de la ciudad. Una alta verja de forja y un cuidado seto separan la calle del jardín que rodea al estilizado edificio. El jardín, exquisitamente mimado, es mucho mayor por la parte posterior que por la anterior. En él, numerosos y esbeltos árboles descansan en su letargo invernal. Junto a la parte izquierda de la casa, hay unos establos donde se guardan los caballos, los carruajes, las herramientas y los útiles de jardinería. En la parte posterior, a pesar de la falta de flores, que proporcionen algo de vistosidad y alegría, hay una preciosa campa con estatuas clásicas y una fuente en su centro. (ver mapa).

Con el anuncio del trabajo y las falsas recomendaciones proporcionadas por Abberline, nuestro osado PJ se encamina, pertrechado como se convenga y se considere necesario, hacia la casa. Mientras tanto, sus compañeros vigilan la mansión de Kiesler desde la casa de enfrente. Por supuesto, las

Exterior de la casa Kiesler



entradas y salidas de la misma han de ser discretas para no alertar a los vecinos, y el mismo Abberline recomienda a los PJs que entren por la puerta trasera, procurando que nadie les vea.

Nuestro espía es recibido por **James**, el mayordomo, un delgado hombre de unos sesenta años y un poco "duro de oído", según sus propias palabras. El interior de la casa es suntuoso y se puede apreciar que no han reparado en gastos en la decoración: cuadros, armaduras y antigüedades de notable valor histórico, inmensas alfombras persas, trabajados recubrimientos en maderas nobles, mármoles, barrocas vidrieras coloreadas, muebles de época, etc... El mayordomo le guía al

despacho del secretario personal del Sr. Kiesler, el **Sr. Carlsmith**, quien decidirá sobre la admisión.

Y cual será la sorpresa del PJ al ver que éste no es otro que... ¡Berscheid! El PJ debe superar una tirada de dificultad *media* de Atributo Psicológico para no amilanarse, y exteriorizar que se encuentra totalmente confuso. Ahora bien, Carlsmith no parece reconocer al PJ. De hecho, hasta que éste no entra en el despacho, no le ha prestado mucha atención. Y si el PJ se muestra confundido, Carlsmith le invitará, secamente, a tomar asiento y calmarse.

Si el PJ supera una tirada de Psicología *difícil* puede ver que la

conducta de Berscheid es extraña, difiriendo de la que el PJ pudo observar en casa de Wilde. Con toda naturalidad, Carlsmith entrevista al PJ (una tirada de Atributos Sociales *fácil* basta para causar una impresión positiva) y, al ver las falsas recomendaciones, queda satisfecho. Informa, tras un breve momento de reflexión, que queda contratado (o contratada, recuerda) y le informa de las condiciones laborales, que son buenas.

Pero si el PJ nombra, aunque sea por equivocación, el nombre de Berscheid, pese a que Carlsmith no se dé por aludido en ningún momento, la vida del personaje corre un grave peligro, ya que entonces sí que será gustosamente contratado para poder tenerle bajo control.

Movimientos nocturnos

Una vez que el mayordomo alecciona al PJ sobre sus deberes y le enseña las distintas dependencias de la casa (ver plano), el personaje queda alojado en una sencilla pero acogedora habitación del ático, debido a que, según las explicaciones de James, la persona a quien suple dejó todas sus pertenencias en la habitación que, en teoría, le correspondería. Aparte de James, el mayordomo, y Carlsmith, el resto del personal está formado por Mary, una gruesa cuarentona que se encarga de la cocina, y Gertrude, la enfermera personal de Kiesler. **Mary** y James son personas abiertas y sencillas, en contraste con **Gertrude**, muy

retraída y que apenas se dirige al PJ. Mediante una tirada *fácil* de Atributo Social, el mayordomo y la cocinera confesarán que se encuentran encantados sirviendo al Sr. Kiesler: tienen un sueldo fijo, un trabajo estable y no excesivamente duro, pues el señor vive solo, un confortable hogar y un trato inmejorable.

Y luego está **Kiesler**, que, curiosamente, duerme en una habitación sin ventanas que mandó construir cuando compró la casa. Sólo una pequeña abertura, que da a un estrecho patio interior, permite la ventilación. Según los otros criados, el Sr. Kiesler se comporta extrañamente estos últimos días, sin duda afectado por la muerte de su amigo, el Sr. Walster. Tiene un rostro inexpresivo y los ojos tristes, y pasa la mayor parte del día en su despacho, con la puerta cerrada con llave y las cortinas echadas, aunque el sol luzca en el firmamento. Apenas sale de casa, cuando él es una persona de muchas amistades. A tal punto ha llegado la situación, que es muy probable que el PJ vea, mientras realiza su trabajo, a Kiesler, sentado en alguna silla de algún pasillo, con la mirada perdida en el infinito, el rostro desenchajado y jugueteando nerviosamente con las manos. Es, sin duda, un hombre temeroso. Pero ¿qué puede asustar a un hombre que lo tiene todo, para llevarlo a ese extremo? Es Constantio, con sus poderes, el causante de este estado. Cuando Arthur duerme, él agita sus sueños apareciéndose en su mente y atormentándole con susurros del pasado. Entonces, Arthur, aterrorizado, pues a nadie puede confiar su secreto, despierta bañado

en sudor. Sus gritos y monólogos nocturnos son sólo conocidos por Gertrude que, desde su habitación, escucha el sufrimiento de Arthur. Esto no hace sino incrementar el temor a que su hermano alcanzara la riqueza por caminos oscuros. Permanece inmóvil en su habitación, pues su hermano se irritaría si fuera a calmarle, y, acuciada por las supersticiones, hace lo único que puede: rezar por su alma.

Y si el PJ infiltrado observa a Berscheid-Carlsmith durante varios días, (tirada de Psicología de dificultad *media*) puede llegar a la conclusión de que son dos personas distintas, como si se tratase de dos hermanos gemelos. Si Berscheid, en algún momento, ha sido nombrado por el PJ delante de Carlsmith, éste simulará no haberse enterado de nada y proseguirá con sus tareas habituales. Sin embargo, tratará de eliminar al PJ. Carlsmith evitará una muerte aparatosa: envenenará la comida del PJ sin que él o el resto de

los sirvientes se den cuenta. Usará, a tal efecto, un potente y exótico veneno egipcio que mata a la víctima tras hacerle arder las entrañas durante varias horas. La toxina sólo es detectable por algún toxicólogo o químico eminente de la época (conocimientos de la materia nivel *superior*).

El afectado tendrá suerte, no obstante, ya que Carlsmith, inexperto y poco hábil, pondrá una dosis no letal, que sólo dejará al PJ incapaz de proseguir con su papel, al tener que ser internado en un hospital. Allí, tras diagnosticársele un envenenamiento, reposará una semana, hasta que la toxina sea expulsada por su cuerpo.

Carlsmith no pierde el tiempo, e intenta el infructuoso asesinato del PJ a la mañana siguiente de que sea consciente de que ha sido descubierto como doble de Berscheid. Una vez que pierdan a su "topo", al resto de los PJs les es imposible repetir la misma estrategia, teniendo que conformarse con vigilar la casa.

Las noches van a ser agitadas en el 237 de Oxford St. Mary, la cocinera, no pernocta en la casa porque una prima suya ha tenido un niño y, con el permiso del Sr. Kiesler, prefiere ayudarla en estos meses durante la noche. Así, sólo quedan en la casa Kiesler, Gertrude, James, el PJ y el enigmático Carlsmith, al que, durante el día, puede sorprenderse espiando a su jefe, cuando éste se queda en blanco.

Al apagarse las luces, la casa queda en un silencio sepulcral y, a lo largo del número de noches que el DJ considere necesario, según el



¡Veneno!

El veneno egipcio está fundamentalmente compuesto por una toxina extraída de una planta endémica que crece, únicamente, en las montañas que separan el Mar Rojo del desierto de Nubia. Esto puede ser sólo determinado por algún eminente toxicólogo o químico, cuyo nivel en la materia sea, al menos, superior. La procedencia del veneno está relacionada con futuros acontecimientos.

ritmo de la historia y lo avanzado de la investigación, ocurren los siguientes hechos, sucesivos o simultáneamente:

1- Cada noche, a la una de la madrugada, si el PJ permanece atento, (tirada de Escuchar *fácil*) puede observar como Carlsmith, vestido de calle, registra primero el despacho de Kiesler, y luego abandona la casa por la puerta lateral, regresando, puntualmente, tres horas y media más tarde. En el despacho comprueba si la confesión de Kiesler, ya escrita a estas alturas de la historia, permanece en su lugar. Si se le persigue cuando sale de la casa, (tirada de Sigilo *difícil*, pues toma numerosas precauciones) el PJ encargado de ello verá que toma la callejuela de servicio tras la casa. Tras andar a paso ligero, toma un coche que le espera en la estación de Marylebone. Para lograr conocer el destino del carruaje, es preciso elaborar un complejo plan en el que intervengan varios PJs y que se lleve a cabo durante varios días. Perseguir con un caballo u otro coche, por el silencioso Londres, al misterioso carruaje (que es privado, muy elegante, con un tiro de numerosos y fuertes caballos y un experto conductor) es descubrirse inmediatamente. Entonces, el coche se dirige a la estación de Paddington, donde aprovechando las numerosas salidas, tanto Carlsmith como su carruaje dan esquinazo a los PJs. Por tanto es necesario establecer puntos de guardia. Al cabo de días puede saberse que el coche de Carlsmith toma uno de los caminos que salen de Londres hacia el sur. En el campo, corre endiabladamente, y si se le persigue, cosa que de lejos es posible, se puede ver que recalca en en Uppertooting, un pequeño pueblo del que, al poco tiempo, retorna a Londres. Así,

Carlsmith, a las cuatro y media, vuelve a su según parece profundo descanso, pues a la mañana no muestra síntomas de fatiga.

Si durante su ausencia, se registra la habitación de Carlsmith, llama la atención la falta de decoración. Sólo hay ropa, algunos papeles del Sr. Kiesler, objetos personales básicos y como libro de mesilla "Decadencia y caída del Imperio Romano", de Gibbons. Con un tirada *fácil* de Descubrir, se encuentra, en uno de los cajones, un frasco que contiene un extraño líquido: es el veneno que tiene Carlsmith para alguna posible contingencia. Si desaparece algo de su habitación, el misterioso doble lo detectará inmediatamente y sospechará, sin duda, del nuevo criado.

2- Kiesler sufre episodios de sonambulismo en los que, en pijama, sale de su habitación y se dirige hacia el vestíbulo, como queriendo abandonar la casa. Esto se debe a las insistentes invocaciones de Constantio. En esos momentos, Gertrude aparece, y con más preocupación de la que sería normal en una enfermera, intenta dirigir a Kiesler de nuevo a la cama. Para ello, puede precisar la ayuda del PJ, y es necesaria una tirada de Atributo Físico, cuya dificultad será: *extremadamente sencilla* el primer día, *fácil* el segundo y así sucesivamente. Si se falla la tirada, no se puede evitar que Kiesler abra la puerta de la calle y se quede, por unos instantes, paralizado en las escaleras de la casa. Desde la casa de enfrente, donde el resto de los PJs vigilan, puede verse la escena. Entonces, Arthur despierta y, aterrorizado y evitando las preguntas de Gertrude, vuelve raudo a su

cuarto. El número de "paseos" nocturnos de Kiesler aumenta cada noche, junto con el consiguiente deterioro psíquico a las mañanas. Por supuesto, nadie en la casa osa comentar algo sobre estos episodios de sonambulismo.

Carlsmith no colaborará en la tarea de evitar estos episodios, aunque se encuentre en la casa, salvo si se pide su ayuda explícitamente. Y si no está, como es más probable, y se le reprocha algo, argüirá que dormía tan profundamente, que nada oyó. Como contrapunto, James, duerme como un tronco en la planta baja sin enterarse de nada.

3- Puede que el PJ ayude a infiltrarse a otros PJs en la casa, o que desee salir, como Carlsmith, a hurtadillas. Para moverse por la casa sin ser oído hay que superar una tirada de Sigilo de dificultad *fácil*, excepto en el pasillo de la habitación de Gertrude, en que, por el sueño ligero de ésta, es *media*. Lo mismo ocurre si Carlsmith se encuentra en la casa, pues parece no precisar dormir, ya que pese a sus paseos de madrugada, su frescura matutina es notable.

Lo más notable que se puede descubrir es la confesión de Kiesler (ver Accesorios) que se halla en un cajón de su despacho bajo llave. El DJ no debería facilitar (porque se trata de una pista muy importante), pero tampoco impedir, que en este episodio sus jugadores encuentren dicha confesión.

Con todo esto, el dramático final puede comenzar.



Se oye el estrépito de un coche de caballos y el fantasmagórico carruaje que parece salido del infierno irrumpe en la calzada a toda velocidad.

Episodio IX

La venganza de Belmont



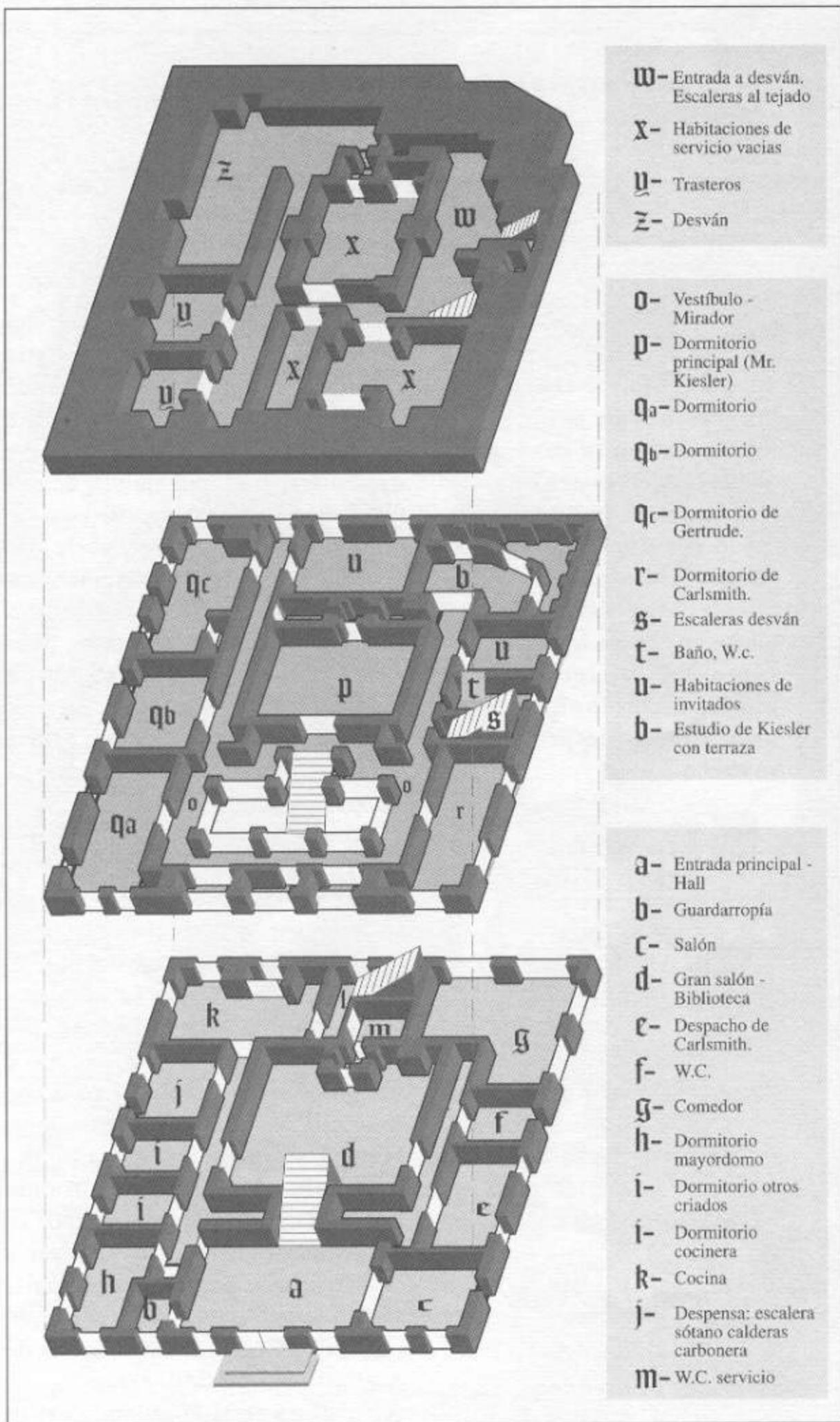
Este episodio debería jugarse tan pronto los PJs hayan conseguido infiltrarse en la casa, para que la tensión pueda alcanzar su clímax ; si ya han presenciado el extraño comportamiento sonámbulo de Arthur Kiesler, todo arranca una noche en que se levanta de la cama y se dirige hacia la puerta principal, sin que nada parezca despertarlo de su sueño.

En manos del destino

Los PJs, sabedores de los paseos nocturnos de Kiesler, vigilan la casa, y esa noche de nuevo contemplan su angustiada figura, en pijama y zapatillas, bajando la escalera principal. Todo intento de suje-

tarle o de intentar sacarle del profundo trance en que se halla sumido requiere una tirada *extraordinaria* de Atributo Físico, porque algo parece llamarle irresistiblemente, dotándolo de una fuerza que crece cuanto más empeño ponen los PJs en retenerle. Si consiguen inmovilizarle o despertarle, Kiesler, asustado y confuso, se da media vuelta sin decir nada y comienza a subir las escaleras en dirección a su dormitorio, pero tan pronto da unos pasos, se gira y regresa hacia la puerta completamente dormido.

Mientras tanto, dos personajes más tienen problemas para conciliar el sueño: Gertrude y Carlsmith, ambos por diferentes motivos. Gertrude no puede dormir, un funesto presentimiento ronda su mente, y siente que su hermano, abrumado por la culpa, está a punto de pagar por sus crímenes. Si algún PJ pasa con éxito una tirada *difícil* de Descubrir, percibe su pequeña figura oculta entre las sombras, llorando silenciosamente. Interrogada por su insomnio, no revela nada de interés salvo que se la presione para decir la verdad sobre su relación con Kiesler (tirada *media* de Liderazgo o de Atributo Psicológico), derrumbándose si la intimidación es



efectiva para declarar su inocencia y la existencia de una confesión, de puño y letra de Kiesler. De cualquier forma Carlsmith también se encuentra vigilante, y en cuanto ve a su jefe marchando, no lo piensa más : sabe que la tragedia aguarda, y por eso se dirige al despacho de Kiesler, conocedor de que allí se encuentra su confesión. Una tirada *media* de Descubrir permite verle entrar en la habitación, y si algún PJ decide seguirle (tirada *media* de Sigilo), puede ver cómo abre un cajón donde hay varios documentos y tras una breve búsqueda saca el testimonio. Evidentemente, aquí se plantea una escena conflictiva, pues Carlsmith está dispuesto a pelear para conservar el comprometedor documento, pero nunca hasta el punto de poner su "vida" en peligro : intentará convencer al PJ, negociar, huir, y únicamente en última instancia usará la violencia, y sólo en el grado necesario para permitirle escapar. Si el PJ va armado y todo falla, Carlsmith suelta el documento metiéndose inmediatamente después debajo de un armario, cama o similar; de esta forma, y mientras el PJ recoge la confesión, él dispone de unos vitales segundos para desvanecerse, de manera que para cuando el PJ mira debajo del mueble en cuestión, lo único que hay son sus ropas, pero él ha desaparecido.

La escena puede concluir con otra sorpresa, dependiendo de si Catherine Mansfield aparece o no en la historia, y de si lo hace como PJ o como PNJ. Si aparece como PJ, el DJ debería recordar al jugador que ella

sospecha que su querida hermana Charlotte pudo haber sido maltratada (y violada) por Belmont, Walster y Kiesler, sentenciándola a una muerte en la miseria tras tres años de sufrimiento (según lo que halla averiguado hasta el momento); así, quizás el PJ dude si realmente el canalla de Kiesler merece ser salvado. Por otro lado, si Catherine es un PNJ, aquellos que están intentando evitar que Kiesler salga de la casa se ven encañonados por una joven a la que los ojos le brillan con determinación ...



Gertrude

La enfermera personal del sr. Kiesler es, en realidad, su propia hermana menor. Cuando Arthur volvió de Francia, buscó a su hermana y la sacó de la miseria a cambio de que ella le sirviera fielmente. Nadie salvo el fallecido Walster conoce la existencia de esta hermana.

fantasmagórico carruaje que parece salido del infierno irrumpe en la calzada a toda velocidad, para frenar violentamente justo delante de la casa; la escena es impactante por lo cual hay que tirar Atributo Psicológico con dificultad *media*. Kiesler comienza a andar hacia el carruaje, que guía un cochero totalmente embozado en una capa; dentro, la tullida y horrorosa figura de Belmont grita: "**¡ Ven, Boye, la parca espera ! ¡ He venido para llevarte con ella !**" (de nuevo, tirada *media* de Atributo Psicológico al ver su horrible aspecto). Kiesler continúa avanzando ajeno a todo cuanto sucede. Cuando está a punto de subirse al interior, Mansfield, que también odia a Belmont, abre fuego contra él, lo que pueden aprovechar el resto de los PJs para recuperar la iniciativa. Las acciones más obvias son :

El dilema de Mansfield

Los PJs contemplan impotentes cómo Kiesler abre la puerta y sale de la casa, mientras Catherine no deja de apuntarles. Sin perderles de vista ni un instante, comenzará a explicarse :

" No se alarmen, sólo pretendo evitar que cometan una tontería, una gran tontería. De hecho, si hemos llegado hasta la verdad, ¿ por qué estropearlo todo ? . Sí, lo sé, el maldito sentido del deber, pero Kiesler es un asesino, un criminal, un monstruo, y si lo abandonamos a su destino tan sólo hacemos justicia, no de la que escriben los hombres, sino de la que Dios reparte. Ayúdenme, dejemos que el odioso Kiesler muera, y luego encarguémonos de Belmont. Es lo menos que podemos hacer por el contable, Rinehart, y su desdichada esposa ".

Los PJs deben decidir, pero el DJ debe recordarles que el breve discurso de Mansfield no suena nada mal. Si están de acuerdo, ella baja el revólver y todos salen de la casa ; en caso contrario, pueden intentar persuadirla, si bien deben dar argumentos de peso y pasar una tirada de convencer con dificultad *extraordinaria*. Es importante que los PJs adviertan, (si es que no saben que Charlotte era su hermana, algo bastante probable) que el aborrecimiento que siente por Kiesler es personal. De cualquier forma, si no consiguen cambiar su parecer, ella comienza a salir por la puerta, siempre sin dejar de apuntarlos. Los PJs pueden seguirla, pero ella no permite que nadie se acerque demasiado ; es más, está dispuesta a disparar a quien intente algo extraño, aunque realmente no quiere matar a nadie. Afuera, un Kiesler paralizado aguarda delante de la mansión. Unos instantes después, se oye el estrépito de un coche de caballos, y un

- 1) desarmar a Catherine,
- 2) disparar a Belmont y/o al cochero para evitar su posible huida, y
- 3) correr para impedir que Kiesler entre en el vehículo.

1- Si intentan lo primero, pasar con éxito una tirada *extremadamente fácil* permite al PJ o PJs situarse detrás de Catherine sin que ella lo advierta (está plenamente ocupada en acabar con Belmont), con lo cual si se supera una tirada *media* de Atributo Físico, le propinan un golpe en el brazo que consigue desarmarla. Esto, no es muy inteligente, puesto que Belmont se defiende y también abre fuego al tiempo que exclama :

“¡Vengo del infierno y haríais bien en huir ! ¡Ya he muerto una vez y no tengo miedo a hacerlo de nuevo!” Su propósito es disuadir a los PJs, pero si éstos ponen todo su plan en peligro, él no dudará en liquidarlos

2-El cochero es un blanco normal (tirada de Armas de fuego de dificultad *media*), pero acertarle a Belmont, que está dentro del vehículo, requiere una tirada *difícil*. El DJ debería, no obstante, cambiar dichas dificultades básicas según la distancia y otros posibles modificadores. Es importante que los PJs vean con horror como a pesar de los impactos de bala, Belmont sigue siendo capaz de dispararles y simultáneamente atraer a Kiesler hacia sí.

3-Para alcanzar a tiempo a Kiesler deben superar una tirada de Correr, e inmediatamente después, una de Atributo Físico para empujarle al suelo o desequilibrarlo justo en el instante en que iba a subirse, ambas con grado *difícil*. Si lo logran se exponen a recibir una bala de Belmont, que no está dispuesto a que se frustren sus planes ; en caso contrario, Kiesler monta y el carruaje, con cochero o sin él, se pone en marcha, mientras se oyen los gritos de agonía y terror de Kiesler. Es posible intentar encaramarse al carruaje en marcha, pero hay que tirar Correr con grado *difícil* y superar una tirada de Atributo Físico *media* ; si algún PJ lo consigue, se encuentra dentro de un carruaje cuyos caballos parecen



Maurice
Breteuil

Es el fiel criado de Belmont. En el circo realiza un arriesgado número como lanzador de cuchillos. Es un hombretón robusto, aunque algo estúpido.

Lanzar cuchillosSuperior
Conducir carruaje..Normal

haber perdido el control, y frente a frente con el deforme Belmont, que cuchillo en mano, se dispone a acabar con un Kiesler con signos de haber sido torturado en esos breves segundos. Impedirlo requiere pelear con Belmont, que no va a tener la menor piedad ; pero si el jugador duda, desconcertado, Belmont hunde su cuchillo en las entrañas de Kiesler, que fallece en un suspiro. En ese instante, todo estalla en llamas, y el coche de caballos se convierte en un ataúd de fuego, donde si el PJ no salta rápido es consumido (tirada de Atributo Físico *media*, que se puede intentar dos veces, recibiendo un nivel de daño si se supera la tirada a la primera, tres niveles si se consigue en el segundo y definitivo intento). Independientemente de lo que hagan los PJs, si Belmont mata a Kiesler, ocurre lo descrito en el párrafo anterior. La escena es dantesca, los caballos enloquecidos, galopan espantados con sus crines negras ardiendo, hasta que se rompe el tiro y

huyen, quedando el carruaje parado, y convirtiéndose en la pira funeraria de Belmont (tirada de Atributo Psicológico, con grado *medio*). Catherine Mansfield sonríe con odio, y si alguno de los atónitos PJs en un último gesto de valor que requiere superar una tirada *difícil* de Atributo Psicológico se acerca a las llamas (o en su defecto, el PJ que subió al carruaje y logró escapar) , puede contemplar la calcinada figura de Belmont que se arrastra hacia él, ennegrecida, moviéndose sólo por su voluntad, y que con una apenas audible voz de ultratumba, susurra: “ *El Payaso, el Payaso, él me ha engañado, me ha traicionado ...* ”. Tan pronto termina la última sílaba, lo que una vez fue Belmont se descompone en cenizas.

❖ Y ahora ¿Qué?

Quince minutos más tarde, llega la policía, que toma declaración de los hechos a cuantos han presenciado la escena. Si no han conseguido saber nada acerca de la existencia de la confesión, de nuevo se les ofrece la posibilidad de hallarla bien interrogando a Gertrude, bien registrando la casa, eso sí, siempre y cuando hayan jugado limpio con Abberline, que les permite esos privilegios. Es importante que el cochero haya sido apresado, porque si muere o escapa, no es posible identificar a Belmont (sólo quedan cenizas). Si es así, el cochero acaba declarando lo que sabe : Constantio Belmont, alias “ *cazador de tontos*”,

quería asesinar a Kiesler. Trabajaba en un circo haciendo números de sugestión en masa con el nombre de "el gran Kubelik", y había llegado a Londres hace cosa de un mes aproximadamente. Todo esto lo pueden averiguar por Abberline, que lo cuenta siempre y cuando su relación con los PJs haya sido clara y leal, y pueden notar que sabe muchas más cosas (las que de hecho conocen los jugadores) que no dice por presiones de arriba, dejando claro al

mismo tiempo que también las pueden sufrir los PJs si no se olvidan de todo.

Si los PJs no estaban de acuerdo con Catherine y declaran a la policía que incluso llegó a amenazarlos, se encuentran con que nadie les cree (¿cómo una mujer de su condición va a comportarse así?) salvo Abberline, que ha atado cabos y sabe que Charlotte era su hermana. De todas formas, el inspector les dice que les conviene olvidarse de todo, porque

sin pruebas, nada se puede hacer al respecto.

Si Kiesler ha muerto, los periódicos dan la noticia pero sin contar nada de lo ocurrido ; si sobrevive, ni siquiera aparece una escueta nota. En lo que respecta al gobierno, nada de lo sucedido debe saberse nunca.



Epílogo



Después de los horrores y misterios a los que han tenido que enfrentarse, es muy posible que los PJs descubran que ya no son los mismos, y que esta trágica experiencia ha cambiado sus vidas para siempre. Probablemente hayan perdido algunas cosas, como puede ser la confianza en la sociedad victoriana, y ganado otras, como amigos y contactos. Por supuesto, todo depende de ciertas variables:

Si Kiesler sobrevive, los PJs tal vez deseen chantajearlo, algo que sólo es posible realizar si poseen la confesión, pues en el caso contrario él sabe que no tiene nada que temer. A cambio del testimonio, Kiesler está dispuesto a dar un máximo de veinte mil libras, una

pequeña fortuna. Ni que decir tiene que Catherine Mansfield no quiere tener nada que ver con algo así, debido a lo que puede suceder. De hecho, si obtienen el dinero, los PJs reciben al cabo de unos meses la visita de un caballero que sin dar más datos que su pertenencia al funcionariado británico, les informa de la muerte de Kiesler, avisándoles de que el menor movimiento para obtener más dinero por la información que poseen no será ni pasado por alto ni perdonado. En efecto, Kiesler ha muerto en su retiro en las Islas Caimán y toda su fortuna ha ido a parar a las arcas del estado, a pesar de la existencia de posibles herederos como su hermana

Si han hallado la confesión y comprenden totalmente lo ocurrido quizá se sientan tentados de sacar a la luz toda la verdad; en la práctica, eso es imposible. El gobierno no puede permitir que jamás se publique en ningún diario la verdadera historia de cómo unos supuestos caballeros hicieron su fortuna cometiendo un crimen horrible, porque los mismos pilares en los que se sustenta la sociedad, la Monarquía, y por consiguiente el mismo Estado se hundirían, trayendo el caos, la anarquía y el fin de un orden social.

La confesión es una prueba peliaguda, pero a lo más que pueden aspirar es a sacar provecho personal ; el gobierno está dispuesto a conceder peticiones razonables a cambio de ella. La forma más simple consiste en contactar con el general Sir Charles Warren, jefe de la policía, a través de su secretario, James Monro, adjunto al Comisionado y jefe del CID. Darle a entender que se sabe demasiado del asunto, y mencionar la existencia de la confesión puede ser suficiente para conseguir una entrevista con el general. Un posterior encuentro con él servirá para aclarar las cosas, pero eso sí, siempre y cuando se le entregue esa terrible evidencia que amenaza la seguridad del estado. Dependiendo de lo inteligentes que sean los PJs , quizás consigan sus propósitos, aunque deben percatarse de lo peligroso que puede resultar jugar a presionar al gobierno, y más cuando éste puede interpretarlo todo como un chantaje a la nación. En definitiva, el DJ tendrá que tener un tacto exquisito para controlar una situación hartó complicada.

Si no dejaron de lado el asunto de los ciegos, sorprendentemente los problemas disminuyen para los jugadores. De hecho, el acoso al que

venían siendo sometidos desaparece, y sólo muy de cuando en cuando pueden encontrarse con alguno de esos peculiares personajes. La amenaza que en algún momento representaron se esfuma de la misma misteriosa manera en que comenzó su hostigamiento.

Según como hayan transcurrido los hechos, es posible que hayan llegado a intimar con Abberline, sobre todo si persiguieron la verdad y la justicia por encima de todo. También pueden haber ganado la confianza de Phillips, el forense. Ambos son dos interesantes contactos en la policía que pueden resultar extremadamente útiles en el futuro.

Un punto importante a reseñar, y que los jugadores probablemente pasarán por alto, es el conocimiento de Sherlock Holmes de lo ocurrido, algo importante si en el futuro los PJs coinciden con él. Si bien Holmes aparece tan sólo en una escena al comienzo de la historia, a través de sus contactos sabe que alguien ha resuelto el crimen del contable. Es más, recuerda la conversación (con el PJ detective) en el carruaje, y por eso incluso se imagina quién ha sido el hombre que ha esclarecido el

misterio. Por supuesto, no sabe lo que realmente se esconde tras el caso, pero el mal humor de su hermano Mycroft, hablando de "**lo infantil, peligroso y estúpido que resulta husmear en ciertos asuntos**" le indica que hay mucho más de lo que parece en toda esta historia...

Por último, es posible que hayan conseguido hacer importantes amistades: Oscar Wilde, Catherine Mansfield, Harold Kloves, Abraham Dulcarnon. Todos son interesantes, disfrutan de un status socioeconómico medio o alto, y tienen multitud de conocidos de peso. Especialmente remarcables son Wilde y Dulcarnon, dos figuras de primera línea por motivos muy diferentes, y que pueden abrir infinidad de puertas a los PJs en el futuro.

Después de toda esta pesadilla, Londres vuelve a la normalidad. A pesar de todo, algo recuerda a los PJs que el Mal sigue ahí, en las calles, en cada piedra, oculto en la niebla y la noche, disfrazado tras el nombre que pronunció Constantio Belmont antes de deshacerse en cenizas.

Personajes



ARTHUR
KIESLER &
PHILIP
WALSTER

En realidad
ARTHUR BOYE Y
PHILIP LINDER



Arthur y Philip nacen en Birmingham en 1833 y 1834 respectivamente, en un suburbio obrero. Hijos de familias numerosas, sus madres son hermanas y viven cerca. Esto los hace compañeros de juegos desde muy pequeños. Así, nace un equipo que durará toda una azarosa existencia. Desde entonces, se reparten el trabajo. Mientras que Arthur desempeña el papel social de tratar con la gente, Philip se encarga de que no se les escapen los detalles. Aparte es un manitas capaz de arreglar o construir objetos con gran facilidad, un gran observador y sabe zurrarse con la gente. Pero es de Arthur de quien surgen las ideas un tanto perversas: las bromas pesadas, los pequeños hurtos, las peleas callejeras... Ambos comparten un humor negro que se hace más corrosivo a medida que crecen.

El barrio es una trampa. Hijo de obrero, es muy difícil que consigas

ser algo distinto que obrero, borracho, indigente, delincuente o una combinación de todo lo anterior. Al lograr un trabajo en la siderurgia, se dan cuenta que el movimiento sindical es su salida. Si lograran ser líderes, obtendrían un cierto status y, además, simpatizan con las reivindicaciones sindicales, sobre todo Philip. Sus posturas se radicalizan con el tiempo y adquieren un papel notable gracias al carisma de Arthur y a la capacidad de organización de Philip. Más a gusto entre los anarquistas radicales, se ven obligados a huir y a vivir de la solidaridad de sus compañeros.

En 1864, en el transcurso de 1ª Internacional conocen a Constantio Belmont, un tipo arrogante y divertido, con el que entablan amistad, aunque consideran que el "movimiento" le ha convertido en un fanático. La falta de escrúpulos de Philip y

Arthur, unida al radicalismo de Belmont, hace que se conviertan en un grupo de los llamados "dinamiteros", cuyas acciones suponen un verdadero placer para Arthur.

En 1871 conocen a un tal David Rinehart, un socialista, que, al poco de casarse, les acoge en su casa, en la que vive con su mujer, Charlotte. Arthur, mujeriego empedernido, se ve inmediatamente atraído por la elegante belleza de Charlotte, a la que intenta cortejar primero, y acaba, ante sus negativas, violando repetidas veces. En este juego macabro también participan Philip y Constantio.

También, por medio de Constantio, se relacionan con G. Mould, un contable vecino de Rinehart. En Noviembre de 1872, cuando Mould, orgulloso y confiando en los tres hombres y su discreción, les revela que tendrá treinta y cinco

mil libras de la compañía en su casa, por una noche, Arthur y Philip ven la oportunidad de su vida. Ya no son unos jovencitos y no desean seguir esta existencia divertida y despreocupada, pero peligrosa. Sin embargo, el problema está en Belmont: es demasiado idealista y no es sino un agregado al equipo original.

Así, tras dar el golpe, Arthur emborracha a Belmont, mientras Philip arregla el paso a través del Canal. Una vez que Constantio está completamente ebrio, le abandonan y avisan de su paradero a la policía. Aprovechando la distracción, huyen a Francia. Una vez confirmada la muerte de Belmont, simulan sus propias muertes y adoptan nuevas identidades.

Retornan a Inglaterra en 1877 y construyen un pequeño imperio comercial bajo los nombres de Arthur Kiesler y Philip Walster, demostrando este último una gran vista para los negocios. Se dedican a la importación y exportación transcontinental, y el negocio crece tanto que, el propio Primer Ministro Gladstone, les felicita públicamente en 1881 por su labor en favor del comercio del Imperio. En 1883, Kiesler se retira habiendo amasado una increíble fortuna, quedando Walster al frente de todos los negocios.

Ricos, acomodados a su lujosa existencia, ambos viven en Londres, disfrutando de la selecta vida de la alta sociedad. Han olvidado casi por completo su oscuro pasado.

Notas

Notas: Como Walster apenas puede interactuar con los PJs, no incluimos sus características, es decir, lo siguiente se refiere a Arthur Kiesler (Boye). No obstante, en la alta sociedad londinense se recuerda a Philip como un honrado, discreto y hábil hombre de negocios de reputación intachable.

Personalidad

Escondido tras su fachada de persona respetable, Arthur no ha dejado de ser el bribón de siempre. Practica caros vicios con discreción victoriana, que son la única diversión heterodoxa de su apacible existencia. Pero el tiempo ha hecho mella en él, ablandándolo poco a poco. Ahora no es capaz de ciertas acciones que, en el pasado, no hubiera dudado ni un segundo en realizar. Ello no significa que haya perdido su carisma innato para las relaciones sociales, que domina y practica con majestuosidad. O más bien practicaba, pues desde la muerte de Philip está aterrorizado con la posibilidad de que el pasado vuelva a pedirle cuentas. En estos días ha envejecido, y ahora es una persona poseída por un terrible complejo de culpabilidad.

ATRIBUTOS

Atributos:

FísicoMediocre
MentalNormal
SocialSuperior
PsicológicoMediocre

HABILIDADES

ActuarSuperior
Armas de fuegoDeficiente
BurocraciaNormal
ConvencerNormal
EtiquetaSuperior
FinanzasNormal
Idioma: FrancésMediocre
JugarMediocre
LeyesMediocre
MontarDeficiente
PolíticaSuperior
PsicologíaNormal



**KARL
KUBELIK**

**En realidad
CONSTANTIO BELMONT
(1831 - 1872)**

Nacido en Londres en 1831, es, sin embargo, de ascendencia italiana ya que sus padres habían emigrado a Inglaterra huyendo de la convulsa y naciente Italia (revolución de 1830). Pasa una infancia dura en un barrio obrero, pero gracias a su creciente lucidez y arrogancia, logra sobrevivir en el pequeño infierno que es un suburbio proletario de la época.

Su padre, Paolo, muere en le invierno de 1845, enfermo y víctima de la hambruna causada por las malas cosechas. Allí, en el entierro, comienza el alejamiento de los valo-

res católicos en que había sido educado. Constantio se ve obligado a trabajar para ganarse el pan. Acabará en una fundición, en la que contacta por primera vez con el movimiento sindical.

Seducido por esas nuevas ideas igualitarias, se implica cada vez más en la militancia. Gracias a su carisma y a su poderosa e innata capacidad de sugestión, va haciéndose un hueco entre los líderes locales. A él le aburren las discusiones teóricas, prefiriendo la acción, la movilización... Ideológicamente más anarquista que socialista, admira a Bakunin y a su actitud radical. Todo esto hará que se distancie cada vez más de su familia, con la que rompe definitivamente al proclamar, airado, su renuncia a Dios y la gran mentira que es la Iglesia, en el transcurso de una reunión familiar. Demasiado soberbio para reconciliarse con ellos, comienza a viajar por distintas zonas industriales de Inglaterra y del norte de Francia. En esta época se le conoce como el "cazador de tontos", por su costumbre de ridiculizar a personas ingenuas en las asambleas.

En 1864 conoce, durante la 1ª Internacional, a Arthur Boye y a Philip Linder, con los que congenia tanto ideológicamente como personalmente. Poco a poco, los tres se

hacen conocidos por sus personalidades arrolladoras y la radicalidad de sus argumentos.

En 1866 pasan a la clandestinidad convirtiéndose en "dinamiteros". Influenciado, en cierto modo, por las ocurrentes y perversas ideas de Boye, la moral de Constantio se diluye en los continuos viajes y las cada vez más atroces acciones. En 1871 conocen a un tal David Rinehart, un socialista, que les acoge en su casa, en la que vive con su mujer, Charlotte. Es Constantio quien, inicialmente, entabla amistad con George Mould, uno de sus vecinos y contable de la Continental. En 1872, Mould, una persona solitaria y confiada, les confiesa, orgulloso, que llevará a su casa treinta mil libras de un ingreso de la compañía. Con esta valiosa confianza, los tres anarquistas comienzan a planear el robo del tentador dinero.

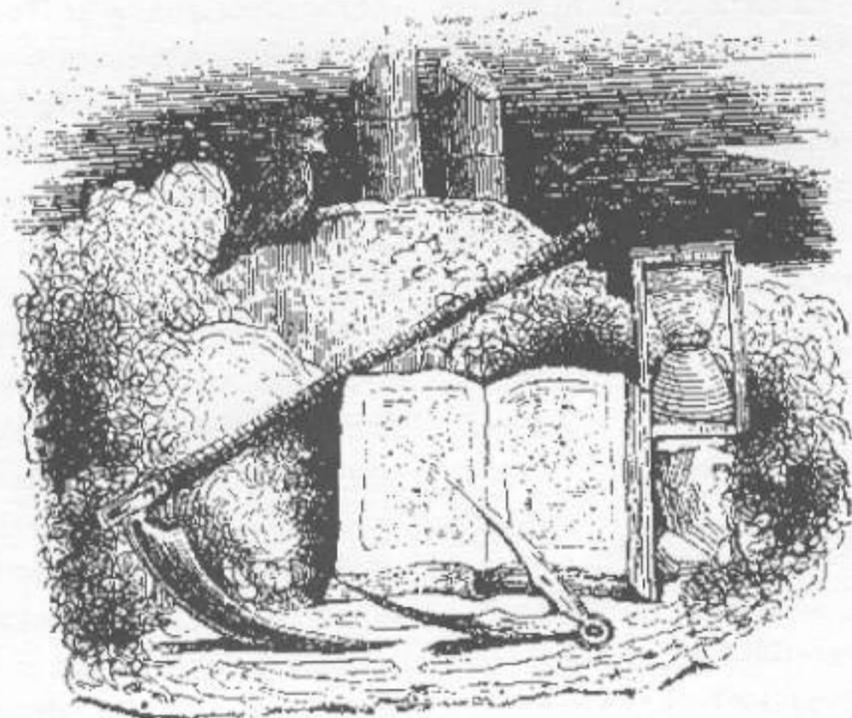
Mientras se cobijan en casa de Rinehart, Constantio participa gustoso en la continuada vejación y violación colectiva de Charlotte. El piensa, en un principio, que tras los gritos y forcejeos ella disfruta siendo poseída a espaldas de su marido, pero, con el tiempo, capta en su mirada perdida su distanciamiento del mundo real que acabará con su huida y posterior desaparición.

Tras asesinar a Mould, los tres planean huir al continente con el botín. Pero en las cercanías del Canal, Constantio, traicionado por Boye y Linder, es emborrachado y delatado a la policía. En la huida infernal, perseguido por perros y decenas de hombres, se pregunta cómo ha podido ser engañado por sus compañeros, a los que él dominaba con tanta facilidad, sobre todo a Linder. Confuso, herido por las dentelladas de un sabueso y desesperado, se encierra en una casa de campo abandonada. La policía lo acorrala y el tiroteo subsiguiente desata un incendio. Impotente, rodeado por las llamas, Constantio grita en vano. El techo se derrumba y muere calcinado. Sin embargo en la oscuridad, una voz fría le ofrece un trato diabólico: vivirá para la venganza, tras la cual, morirá de nuevo como ahora, carbo-

nizado. Cegado por el odio y el deseo de venganza, y sin saber exactamente qué hace, Constantio acepta.

Impulsado por una inusitada fuerza, logra zafarse de los ardientes escombros y huye sin que los policías se den cuenta. Puede oler la carne quemada de su propio cuerpo, imaginar el horror en que se ha convertido su faz. Pero su odio le hace continuar. Se refugia en una cabaña de pastores en la que malvive por varios meses robando comida primero y, de la caridad de los aldeanos, después. Se recupera increíblemente rápido y, en sueños, en las noches frías y húmedas, la voz le enseña desde la oscuridad poderes que nunca imaginó.

Desfigurado, y como un vagabundo renqueante, alcanza la costa este de Inglaterra, desde donde logra lle-



Notas

En el circo es casi imposible verle, salvo cuando se dirige de su carruaje a la pista, en la que toma el aspecto de un hombre alto, robusto y majestuoso, ocultando su verdadera forma. Sólo los niños pequeños, hasta los cinco o seis años, ven su verdadera y terrible forma, que les causa un terror atroz, inexplicable y a la vez simpático para los adultos, y que les proporcionará pesadillas durante varios días.

Va siempre acompañado de Maurice, que es como un esclavo dispuesto a todo por su amo.

Personalidad

Constantio es una persona obsesionada hasta la locura con su "vendetta". Dado su carácter, tratará de apartar de la forma más rápida a quien se interponga entre él y su venganza. Realmente, no es consciente de lo que ocurrirá después. Es imposible razonar con él, salvo si se comulga ciegamente con su lógica de destrucción. Su alma es negra como la noche, porque ese misterioso verbo oscuro ha corrompido su ser, dotándole, al mismo tiempo, de una fuerza de voluntad sobrehumana.

gar a Alemania través de Holanda. En 1876 llega a la Toscana natal de sus padres. Gracias a sus poderes, Constantio, que se hace llamar Karl Kubelik, tiene una apariencia normal y se gana la vida con juegos de hipnotismo, yendo de pueblo en pueblo. Por casualidad, en Siena, su número es presenciado por el director del **Gran Circo Italiano**, que lo contrata. Toma el apodo de "El Gran Kubelik" y, a medida que sus poderes aumentan, sus demostraciones de hipnotismo de masas ganan fama. Durante años vaga por Europa con el circo, sin dejar de pensar en la venganza y en cuál habrá sido el destino de los traidores. Junto con él, viaja **Maurice Breteuil**, lanzador de cuchillos, que es su fiel ayudante y criado.

En 1884, estando de gira por Francia, Constantio se entera del cambio de identidad de sus antiguos compañeros y "convence" al dueño del circo para que lleve su espectáculo a Londres, la ciudad más importante del mundo. Una vez allí, Constantio comienza a indagar.

*P*oderes extraordinarios

Constantio posee poderes capaces de afectar a la percepción y a la mente de las personas. Así, es capaz de cambiar su apariencia ante un gran número de personas, convocar a personas desde distancias de varios kilómetros, alterar los recuerdos de un sujeto, infiltrarse en los sueños y otros poderes psíquicos relacionados con la sugestión. Para resistirse, hay que saber que es Constantio quien posee esos poderes, y superar tiradas de Atributos Psicológicos difíciles o extraordinarias en función de las condiciones.

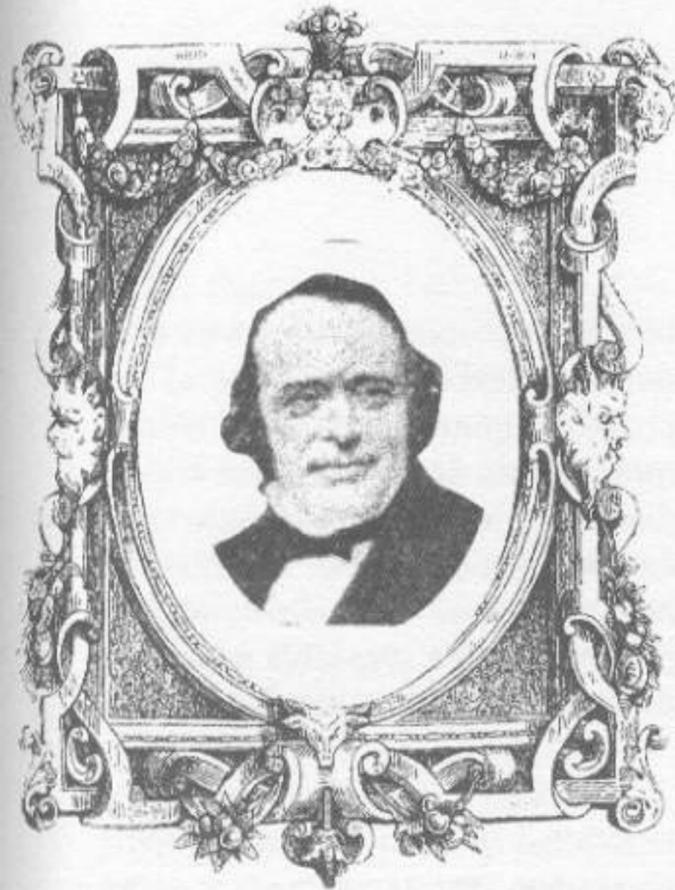
Físicamente, Constantio es capaz de recibir cuatro veces el daño que soporta una persona normal. Comienza a estar afectado, si recibe dos veces el daño máximo normal, y es entonces cuando se ve amenazado.

ATRIBUTOS

Físico	Mediocre
Mental	Superior
Social.....	Superior
Psicológico	Genial

HABILIDADES

Actuar.....	Normal
Armas de fuego	Normal
Combate	Normal
Conoc. Londres	Mediocre
Descubrir	Mediocre
Esquivar	Deficiente
Historia.....	Mediocre
Idioma: Italiano	Normal
Idioma: Francés.....	Mediocre
Idioma: Alemán.....	Mediocre
Ocultismo	Mediocre
Sigilo	Normal



 JOHN
NOWLIS

Nace en Londres en 1827 y, desde su infancia, ve en el sacrificado oficio de policía, su futuro, debido a la admiración que siente por su padre y su tío, ambos sargentos de policía. Gracias a ellos y sus contactos, empieza como ayudante de detective y, caracterizándose por su honradez y eficiencia, va ascendiendo en la jerarquía policial. En 1869, es nombrado inspector y se le asigna el mando de la estación de policía de The Borough. Allí aumenta su popularidad y, en su intachable hoja de servicios, añade el esclarecimiento de varios atentados anarquistas y diversos crímenes.

Sin embargo, el caso de la desaparición del contable, ocurrido en 1872, será su tumba profesional, ya que, sin pruebas concluyentes y tangibles que presentar a sus superiores,

el caso se cierra sin resolver en 1874. A pesar de que con su reputación, esto no habría supuesto más que un bache temporal, las presiones y lo intrincado del asunto, afectan a su salud mental, llevándolo de la obsesión inicial a una negación demente del paso del tiempo y del curso de los acontecimientos. Tras dejar el cuerpo y empezar a vivir de su correspondiente pensión, Nowlis se ancla en ese periodo y, durante este tiempo, sigue intentando resolver un crimen olvidado en un mundo cambiante. Ayudado por una asistente, vive una solitaria existencia. Sólo un puñado de antiguos colegas le visitan y se preocupan de que nada básico le falte.

ATRIBUTOS

Físico Mediocre
Mental Normal
Social..... Deficiente
Psicológico Mediocre

HABILIDADES

Armas de fuegoMediocre
Conoc. LondresSuperior
Descubrir:Mediocre
InvestigaciónMediocre
LeyesMediocre
SigiloNormal

Si se trata de algo relacionado con su obsesión, las habilidades de Investigación y Descubrir son, respectivamente, Superior y Normal

Personalidad

Exteriormente, a pesar de aparentar una mayor edad, Nowlis es una persona pulcra y ordenada, debido a la claridad y estructuración que su mentalidad deductiva requiere. Pero, encadenado a la obsesión de su único caso no resuelto, vive encerrado en una prisión temporal. Mientras sea capaz de justificar, mediante argumentos válidos, los cambios que irremisiblemente afectan al mundo con el paso del tiempo, su comportamiento es amable. Pero si se le contraría, mostrándole la verdad, se comporta irritable e incluso violentamente. Revive continuamente su pasado, llegando a sostener largos monólogos con personas inexistentes que habitan su mundo marginal.



DAVID RINEHART

Nace en 1845, en Londres, en el seno de una familia de clase media. Su madre muere días después del parto víctima de una infección. Siendo su primer hijo, y en la febril agonía, la madre de David hace jurar a su marido que nunca delegará el cuidado del recién nacido a otras personas. Alexander, el padre, quedará profundamente afectado por la muerte de su esposa, y esto marcará la educación que el niño recibirá.

Rinehart padre, un hombre hecho a sí mismo, conservador y bastante metido en política desempeña pequeños puestos de funcionario en el Home Office. Tiene un carácter dominante y obsesivo que, junto a la melancolía de la viudez, harán que David tenga una infancia gris.

Es el propio padre quien le educa, iniciándole en las disciplinas que considera importantes: matemáticas, gramática, historia de Inglaterra y Europa, religión, economía y literatura. Cuando le es imposible hacerlo, contrata un profesor particular al que alecciona profusamente sobre lo que debe enseñar a David, que nunca va a la escuela. Sólo, en aquella casa, pasaba largas horas encerrado esperando la llegada de su padre, viendo el mundo, que poco conocía, a través de la ventana y de su pequeña pasión: la lectura.

En su juventud vaga, cuando su padre está ausente, por las bulliciosas y populares calles de Londres, anotando en un cuadernillo escenas que luego expone en pequeños relatos. También visita a una prima de su madre, Alice, que suple, en cierta manera, la figura maternal de la que David siempre ha adolecido. Pero tiene escasas amistades ya que su personalidad es apocada, retraída y falta de iniciativa.

Entonces, conoce a Charlotte, un verdadero ángel; dulce, cariñosa, increíblemente bella, pero con una vitalidad que él no posee. Los dos se enamoran y, por unos años, David ve la luz, preguntándose cómo Charlotte puede querer y apoyar a un tipo como él.

Tras la muerte de su padre, en 1871 David ocupa su puesto en el Home Office y se casa con Charlotte. Libre ahora del peso ominoso de Alexander, la vida le parece un placentero paseo. Ese mismo año, antes

de casarse, había conocido a un misterioso hombre, Arthur Boye, al que pronto comienza a admirar. Por lo que Arthur da a entender, David deduce que es un personaje muy comprometido en política y con posibles problemas con las autoridades, pero sin llegar a sospechar nunca que se trate de un "dinamitero".

En 1872, Arthur, acude a David y le explica que él y sus compañeros no tienen donde alojarse, en una gran farsa interpretada por el maquiavélico anarquista. Haciéndose cargo de su situación, David invita a Arthur y a sus dos colegas, Philip y Constantio, a vivir en su casa hasta que encuentren un alojamiento adecuado. Al poco tiempo comienzan los problemas con Charlotte: ella comienza a distanciarse de él y practica unos interminables silencios. A pesar de que Arthur, como una pérfida celestina, "le aconseja y le apoya", la relación continua deteriorándose. Finalmente, Charlotte le abandona. Enfurecido, David expulsa de su casa a sus "inquilinos", a los que culpa, en parte, de su fracaso matrimonial y de los que sospecha puedan ser los autores de la desaparición de G. Mould, un vecino suyo.

Algún tiempo después, deja su puesto de funcionario y se encierra en casa donde sufre un profundo proceso depresivo, que le lleva a sufrir varias crisis nerviosas. Vive de sus ahorros hasta que éstos se agotan y es expulsado de su hogar, que se había convertido en el panteón de su amor por Charlotte. Convirtiéndose en un espectro andrajoso, durante varios

meses, vaga por las calles, silencioso, entre las hordas de mendigos. Alguna vez cree ver a Charlotte en Whitechapel entre las prostitutas, pero al acercarse éstas lo repudian, temerosas del vagabundo y avisan a sus "chulos", que lo echan a golpes sin que pueda verificar lo que, años más tarde, atribuiría a alucinaciones, sin saber el desgraciado que estaba en lo cierto.

En 1875, comienza a vivir con la prima de su madre, Alice, que lo rescata de la calle y que, sin preguntas ni condiciones, y con mucho cariño, logra sacarlo de su profunda melancolía. Agradecido, ayuda a su "tía" en el puesto de verduras que regenta en el mercado de Spitalfields. Ya recuperado, surge en David un interés por las teorías sociales y políticas de la época, como el socialismo, el marxismo y el anarquismo. Comienza a comprar libros y a moverse en círculos socialistas.

En 1877 entabla amistad con G. Bernard Shaw, un joven y prometedor escritor, al que ayuda en algunas épocas de penuria, y al que admira por su brillante concepción de la literatura.

Durante todos estos años no pierde la esperanza de reencontrarse con Charlotte y por ello se cartea con su cuñada, Catherine, que, a pesar de los reproches acerca de cómo trató a su hermana, ya sea por lástima o desprecio, le paga sus deudas. David, a pesar de sustituir a su "tía" en el mercado de frutas e ir sobreviviendo, contrae un adeudamiento notable por los poco comunes y caros libros que

adquiere en Weissman's Rare Book Shop para aumentar sus conocimientos.

En 1884, su amigo Shaw, conocedor de sus inquietudes, le invita a formar parte de la Sociedad Fabiana. Pero ésta será una de las últimas alegrías para David que, en una noche de marzo de dicho año, es asaltado por un desconocido, al que reconoce como una caricatura horrenda de aquel Constantio que invadió su casa, que pregunta, como un obseso, por Arthur Boye. Comienzan una discusión. David oye un disparo y siente, tras un intenso dolor en el pecho, cómo se le va su desdichada vida.

Rinehart muere tristemente, sin saber cuál fue el terrible destino de Charlotte, la mujer a la que amó como el tesoro más preciado y hermoso.

Personalidad

Rinehart fue toda su vida una persona pusilánime, con buenas aptitudes para el pensamiento y la literatura. Dotado de una extrema sensibilidad, su espíritu fue aplastado por el dominante carácter de su padre y la ausencia del cariño materno. Compasivo y poco sociable, era un ingenuo del que mucha gente se rió y aprovechó. Pero aquellos que le conocieron bien, sabían que era alguien en quien se podía confiar, un buen tipo arrollado por la cruel marcha de la sociedad.

Notas

No proporcionamos las características del personaje, pues muere nada más comenzar la historia. No obstante, si se juega la escena previa con Mansfield como PJ, el DJ debe saber que, tanto los atributos sociales como los psicológicos de Rinehart, son de nivel Mediocre.

Si en el desarrollo de la historia surge por iniciativa de los PJs la escena del entierro de David, Catherine Mansfield asistirá a él, además de Alice Niessen y otras gentes del mercado de Spitalfields. También, se puede hallar a un apesadumbrado Bernard Shaw cuya aflicción, si se habla con él, es sincera por la muerte de alguien que le ayudó en momentos difíciles. Junto con él, ha venido algún otro socialista fabiano conocido de David.



CATHERINE MANSFIELD

Catherine Mansfield nace en 1859 en una humilde familia de Neath (Castell - Need en gaélico), un pueblo minero de Gales . Con apenas tres años cumplidos, su padre muere de tuberculosis, agravando la ya de por sí difícil situación económica de la familia , y sumiendo en la más absoluta de las tristezas a una madre incapaz de proporcionar amor a sus hijas . Afortunadamente para Catherine , su hermana mayor Charlotte le dedica cuanto tiempo puede, poniendo cariño en su solitaria existencia.

Es su querida hermana quien le enseña las primeras letras y los más básicos conocimientos de aritmética. Su enorme facilidad para aprender sorprende a muchos, y en especial a

William Loverton , un excéntrico industrial dueño de una considerable fortuna y sin más parientes conocidos que un sobrino. Cuando su madre muere en 1868 tras largos de años de marchitarse en silencio, Catherine y Charlotte se quedan solas en el mundo, lo que mueve al señor Loverton a hacerse cargo de ellas, convirtiéndose en su tutor legal.

La vida cambia radicalmente para Catherine: tiene acceso a una buena educación en manos de profesores particulares, y el señor Loverton se revela como un hombre extravagante pero de buen corazón, que de alguna manera, llena el vacío de la figura paterna.

A finales de 1870 y con gran pena para Catherine, Charlotte marcha a Londres ; a pesar de todo no pierden el contacto, escribiéndose con gran frecuencia, de forma que cuando su hermana desaparece sin dejar rastro, Catherine interroga a un abatido y confuso Rinehart, que no puede responder ni a una sola de sus preguntas. Desde entonces ella creará que su patético cuñado amaba a su hermana pero no la merecía, encontrándose con él ocasionalmente para entregarle el dinero que necesita , y reprocharle de paso el escaso cuidado que tuvo con Charlotte, en una inevitable mezcla de contradictorios sentimientos: la lástima y el desprecio.

Los años pasan, y Catherine se convierte en una bella joven a la que no faltan pretendientes. Culta, inteligente, y por encima de todo independiente, su tutor percibe la poderosa

personalidad de una mujer no resignada con el habitual papel femenino, hecho que acepta encantado, pensando en ella como la esposa ideal para Henry, su sobrino, hombre débil y sin carácter. Desde 1880, al cumplir su vigésimo primer cumpleaños, William Loverton le entrega una cuantiosa asignación anual que ella administra sabiamente.

Actualmente Catherine y Henry están prometidos, si bien ella no quiere oír hablar todavía de matrimonio. Sigue viendo eventualmente a Rinehart, al que aún no ha perdonado, y entre sus amistades, se cuenta Lady Wilde, madre de Oscar Wilde, ambas unidas por su independencia y su afición al ocultismo y lo esotérico.

Personalidad

Culta e inteligente, Catherine administra personalmente su dinero, pues posee conocimientos legales suficientes. Sin embargo, oculta este hecho (como muchos otros) para seguir cumpliendo con su rol de joven encantadora y no romper con las rígidas convenciones sociales victorianas. En público ella es la perfecta y educada mujercita que siempre deja las decisiones para su prometido, y que jamás invade asuntos "tradi-

cionalmente masculinos". En privado, ella es dueña de sus acciones, si bien prefiere hacerlo de manera que el mediocre Henry no se percate, algo en lo que hasta ahora ha tenido éxito.

Respecto a su hermana, si bien hace mucho que perdió toda esperanza de volverla a ver (cree que ha muerto), desearía saber qué le ocurrió y por qué huyó abandonándolo todo. Si ella supiera la verdad, haría cuanto estuviese en su mano por vengar la memoria de su pobre Charlotte.

Nota: Catherine se encuentra alojada en el Westminster Palace Hotel, uno de los más lujosos hoteles de Londres.

Ventajas

Catherine Mansfield tiene unos respetables ingresos provenientes de su asignación, que de hecho pueden aumentar si finalmente se casa con Henry. Por consiguiente pertenece a la clase social alta, lo cual le proporciona evidentes beneficios, como contactos y amistades de cierta influencia. También es necesario mencionar su notable hermosura, que el DJ deberá tener en cuenta al margen de su Atributo Social en las situaciones que estime oportuno.

ATRIBUTOS

FísicoNormal
 Social.....Superior
 MentalSuperior
 PsicológicoSuperior

HABILIDADES

ActuarSuperior
 Armas de fuegoNormal
 BurocraciaNormal
 Conoc. LondresNormal
 ConvencerNormal
 DescubrirMediocre
 EtiquetaSuperior
 FinanzasNormal
 Idioma: FrancésSuperior
 LeyesMediocre
 LiteraturaNormal
 MontarNormal
 OcultismoNormal
 PsicologíaMediocre



C HARLOTTE
M ANSFIELD

Hermana mayor de Catherine, nacida en 1852. Tras la muerte del padre, ella cuida de su hermana transformándose en su ángel protector, y dándole amor y cariño. Cuando la madre fallece, ella trabaja duramente hasta que el señor Loverton las toma bajo su protección. Dotada de una belleza y bondad naturales, y pensando en el futuro, marcha a Londres con el ánimo de conseguir un empleo que proporcione una cierta seguridad a las dos si el destino de nuevo se tuerce. Allí conoce a David Rinehart, de quien se enamora para finalmente casarse en 1871 con cierta oposición por parte del señor Loverton. Los recién casados son felices durante unos meses, hasta que

los tres anarquistas, Belmont, Linder y Boye van a vivir a su hogar. Sintiéndose incómoda por las insinuaciones de que es objeto, calla todo por amor a su esposo, que no se da cuenta de lo que ocurre. La situación estalla una noche de 1872 en que su marido está fuera trabajando, cuando es violada por los tres, que la amenazan para que guarde silencio. Su esposo, ignorante de todo, no ve cómo su Charlotte se va marchitando a medida que las vejaciones y abusos se repiten con más frecuencia, hasta el día en que descubre que está embarazada. Asustada y rota psíquicamente, escapa del hogar de su infortunio, sintiéndose despreciable y culpable de todo, viendo en la huida la única manera de salvaguardar el honor y la dignidad de su marido. Su confusión y dolor enormes, su terrible sensación de suciedad, la empujan a no escribir a Catherine para que no la vea convertida en lo que cree ser: un degradado despojo de ser humano. Sin dinero ni amigos, un proxeneta se fija en ella y la arrastra a Whitechapel, al marginal submundo de la prostitución. La niña nace, y ella, enferma de sífilis, visita al doctor Phillips, que atisba el dolor de su alma y la tragedia de su existencia, pero a pesar de intentar socorrerla, es demasiado tarde: la pobre e inocente Charlotte ya no existe.

Con apenas dos años, su hija muere de neumonía, y no pueden

*P*ersonalidad

De corazón puro y alma serena, alegre y bondadosa, Charlotte era realmente la hermana que cualquiera hubiera querido tener, y la esposa que habría hecho feliz a cualquier hombre de bien.

do soportar más el peso de su existencia, se suicida poco después ahorcándose. Ahora descansa, junto a su hijita, en la paz que no halló en vida.





 **F**REDERICK
ABBERLINE

Inspector de Scotland Yard, nacido en 1842. De origen humilde, comienza su carrera profesional como un "bobby", para lentamente ir subiendo a puestos de mayor responsabilidad. Adscrito al CID, una sección especial de Scotland Yard dedicada a la investigación de los crímenes que revisten cierta complejidad e importancia, su competencia profesional es conocida en el cuerpo, pero su carácter difícil e independiente le ha granjeado una cierta antipatía por parte de sus superiores. Más adelante, será el encargado de llevar las investigaciones acerca de Jack el Destripador. En 1892, cansado de todo, se retirará a Bournemouth, con una pequeña pensión y tras haber alcanzado el cargo de inspector jefe.

Personalidad

Abberline es un individuo huraño, que bebe demasiado para poder sobrellevar todas las miserias que le rodean. Amargado, desencantado, con una cierta vena cínica, es un hombre cabal que detesta la hipocresía y que puede convertirse en un aliado e incluso amigo de los PJs si éstos le dan muestras de su honestidad, justicia y capacidad de crítica de una sociedad a la que él aborrece por falsa y corrupta.

ATRIBUTOS

FísicoNormal
Social.....Mediocre
MentalSuperior
PsicológicoGenial

HABILIDADES

Actuar.....Deficiente
Armas de fuegoNormal
Conoc. LondresSuperior
CombateNormal
Descubrir.....Superior
InvestigaciónGenial
LeyesDeficiente
LiderazgoNormal
Medicina.....Deficiente
Psicología.....Superior
RastrearSuperior
SigiloNormal



 **G**EOERGE **B.**
PHILLIPS

Forense de Scotland Yard durante más de veinte años, Phillips se ha ganado una reputación de profesional competente, si bien su proceder cuando Jack el Destripador cometa sus crímenes será un tanto oscuro. Puso una consulta privada en Whitechapel donde atendía principalmente a prostitutas. Allí conoció a Charlotte, a la que recuerda como el ser humano más desdichado que pudiera imaginarse. Su suicidio reforzó su ya solitario carácter, y poco después, apesadumbrado por su fallecimiento y viendo que el negocio no marchaba bien, cerró la consulta, dispuesto a enterrar los fantasmas de la miseria, la hipocresía, y la muerte de una mujer a la que en otras circunstancias podría haber amado.

Personalidad

George Phillips es un hombre completamente encerrado en sí mismo, sin la menor vida social, y sin actividades ni aficiones aparte de su trabajo. Jamás prestará la menor atención a los PJs si éstos no le dan un motivo suficiente, y es muy posible que los jugadores le consideren un antipático, cosa que no es del todo cierta: él es así incluso con las personas que le conocen y le tratan a diario, y es considerado simplemente como un individuo reservado sin más. Respecto a Charlotte Mansfield, podrá corroborar su muerte, pero nunca jamás revelará lo que sintió por ella.

ATRIBUTOS

FísicoNormal
 SocialDeficiente
 MentalSuperior
 PsicológicoNormal

HABILIDADES

CienciasNormal
 Conoc. LondresNormal
 DescubrirMediocre
 Idioma: AlemánNormal
 InvestigaciónNormal
 LeyesDeficiente
 Medicina General ..Normal
 Medicina Forense ..Superior
 PsicologíaMediocre
 SigiloNormal



 FRANK MILES

Nacido en 1850, Miles es pintor y dibujante. Pertenece al todavía poco renombrado círculo de artistas y que rodean a Oscar Wilde. Miles conoce a Wilde desde los tiempos que ambos estudiaron en Oxford, en el Magdalen College. En los años anteriores a la boda del escritor irlandés, ambos compartieron habitaciones, primero en Salisbury Street, justo al lado de The Strand, y más tarde en Tite St. (muy cerca del lugar en el actualmente residen el escritor y su esposa).

Con la boda de Wilde surgen ciertas desavenencias entre el escritor y el pintor. Realmente, en el año en que transcurre esta historia, Frank Miles es una figura bastante venida a menos por sus continuas borracheras y su mal talante. Es

más, en un futuro próximo, Miles desaparecerá completamente del grupo de Wilde y en general de los círculos artísticos de Londres.

Personalidad

Gruñón, algo cínico y muy áspero incluso con sus conocidos y amigos más cercanos, Miles se está viendo abocado a una situación de creciente ostracismo por parte de aquellos. Su personalidad inestable y depresiva, unida a sus constantes estados etílicos, son causa de un comportamiento tan desagradable.

Aunque sólo Wilde lo sabe (y quizá el PJ bohemio lo pueda sospechar- tirada de Psicología, dificultad *media*), Frank Miles es un incontrolable paidófilo; es decir, disfruta del sexo con niñas. Su actual amante, Anette, una impúber de once años de edad, a la que contrata como supuesta modelo, hace semanas que no viene por el estudio (probablemente ella les haya contado a sus padres las intenciones del pintor y él no se atreve a ir a casa de la niña a ver qué sucede). Además, se rumorean ciertos episodios de bisexualidad que aunque datan de hace varios años, desgraciadamente, también son ciertos.



HAROLD KLOVES

Arqueólogo nacido en Londres en 1846. De buena familia, comienza a interesarse por los viajes, la historia y la cultura oriental desde muy joven.

En cuanto acaba sus estudios en la Universidad de Londres, forma parte de una expedición a Palestina, a la que seguirán muchas más a lugares tan diversos como la India, Egipto y Sumatra. Sus sólidos conocimientos de las culturas orientales le proporcionan un cierto prestigio en el mundo académico, con varios libros publicados que sirven como textos de referencia, consulta y documentación.

En 1877 conoce a Sir Gregory Barrett, ilustre antropólogo, y su

pasión común por los viajes hace que congenien desde el primer momento, marchando juntos en varias expediciones. Poco después, Elizabeth, hija única de Sir Gregory, y Harold se prometen, en un noviazgo que se prolonga mucho más de lo habitual, pues en 1884 aún no hay fecha para la boda. Actualmente, Harold descansa de su último viaje al Bhután, hace cosa de un año.

Notas

Harold es un hombre excéntrico, que aparenta una edad de cincuenta años pese a no haber alcanzado aún la cuarentena, y que está dotado de un humor mercuriano, capaz de pasar de un sentimiento de júbilo a una profunda melancolía en un santiamén. Incómodo en la civilización, cuando reside en Londres no duda en recibir las visitas con ropas de explorador o de beduino, siempre rodeado de gatos, animales por los que siente una pasión casi enfermiza. Lector y admirador de **Baudelaire** y de **Thomas De Quincey**, su práctica de la meditación oriental frecuentemente se ayuda de láudano, influenciado por los autores de "*Los paraísos artificiales*" y "*Confesiones de un inglés comedor de opio*". Pese a todo, Kloves tiene buen corazón, y aunque resulte casi imposible saber que ronda por su cabeza, su amistad es leal y profunda.

ATRIBUTOS

Físico.....Normal
SocialMediocre
Mental.....Superior
Psicológico.....Superior

HABILIDADES

AntropologíaNormal
Armas de fuegoDeficiente
Arqueología.....Superior
Conoc. OrienteSuperior
DescubrirNormal
EtiquetaNormal
Historia.....Mediocre
Idioma : FrancésNormal
Idioma: ArabeMediocre
Literatura.....Normal
Nadar.....Normal
Supervivencia.....Mediocre





 SHERLOCK
HOLMES

Detective nacido en 1854 en Yorkshire. Desde joven, su sagacidad e inteligencia necesitan del estímulo del misterio, resolviendo su primer caso siendo estudiante en Oxford, y descubriendo una vocación que le daría fama mundial. Tras su graduación, se convierte en el primer detective consultante de Londres, trasladando su cuartel en 1881 al 221B de Baker Street, donde necesitando de alguien con el que compartir los gastos de la vivienda conoce al doctor **John H. Watson**, que se convierte en su inseparable compañero de aventuras. Sin embargo, la fama no llega hasta que los cuadernos de notas de Watson son reescritos por Arthur Conan Doyle y publicados, apare-

ciendo el primero de ellos ("Estudio en escarlata ") en 1887. Desde ese momento, su celebridad alcanza renombre universal por su increíble capacidad lógica, analítica y deductiva , capaz de resolver el enigma más complejo. En 1884, es un desconocido para el público, pero ya ha solucionado algunos de los casos más intrigantes de su carrera, y desde luego es un formidable rival para cualquiera que se cruce en su camino.

Personalidad

Muy inteligente, refinado, excéntrico, con un cierto grado de ingenuidad, Holmes es un caballero que necesita del misterio para satisfacer su formidable intelecto. Cuando su mente no está trabajando en algún caso, se vuelve taciturno y solitario, pasándose días tocando el violín e incluso recurriendo a la cocaína como remedio contra el tedio, su más terrible enemigo.



 ALICE
NIESSEN

Nace en 1823 cerca de Eger, en el Reino de Bohemia, que pertenece al Imperio Austro-Húngaro. De familia rural, se casa con Herman Niessen, un pequeño comerciante alemán. En 1858, cuando una fuerte crisis económica arrasa toda Austria y Herr Niessen pierde su negocio, deciden emigrar a un lugar más próspero. Alemania y luego Reino Unido son sus lugares de destino.

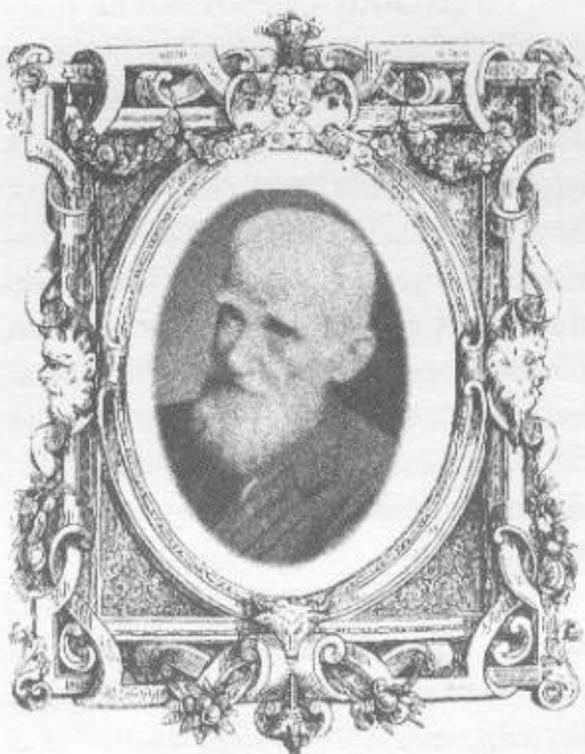
En el viaje a Colonia mueren sus dos hijas pequeñas debido a las duras condiciones a las que se ven sometidas. Su hijo mayor prefiere quedarse en la ciudad alemana, mientras sus padres van a Londres donde una prima de Alice está casada con un inglés. La familia Niessen, ahora sólo Herman y Alice, nunca volverán a saber de su hijo.

Llegan a Londres en 1862 y se dedican al mercado de verduras y hortalizas. Herman Niessen muere a la edad de cincuenta y tres años en 1867.

En 1876, Alice Niessen acoge en su negocio al hijo de su prima, ya fallecida hace tiempo. El joven David se muestra como una persona honrada y trabajadora. Cuatro años más tarde sustituye a su tía por completo en el Mercado.

Personalidad

Cansada por su vida de trabajo y desgracias, la señora Niessen es una mujer bondadosa que quería a su sobrino David. Tranquila y responsable, conserva la entereza moral que le ha permitido sobrellevar su larga existencia.



 **G**EOURGE
BERNARD **S**HAW

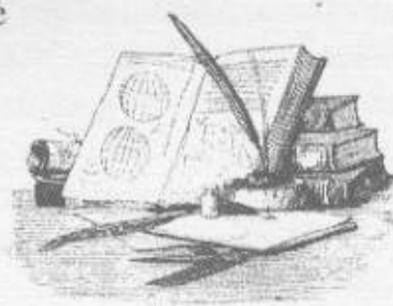
Personalidad

Bernard Shaw es un intelectual, un hombre culto y tranquilo. Si bien conoce parte del pasado de Rinehart, por respeto a él no va a ir contando nada al primer individuo que aparezca haciendo preguntas. En definitiva todo intento de conseguir información debe hacerse con tacto, educación y demostrando interés por descubrir la verdad.

Nacido en Dublín en 1856, comienza a trabajar muy joven a las órdenes de un corredor de fincas rurales, hasta que en 1876 marcha a Londres con su madre y sus dos hermanas. Allí se dedica a dar clases de inglés, tarea que jamás abandonaría al tiempo que se dedica con escaso éxito al periodismo. Entre 1879 y 1883 escribe cinco novelas, ninguna de las cuales es aceptada para su publicación, aunque

comienza a ejercer la crítica artística, literaria y musical en el *Star*, *Pall Mall Gazette*, y *The World*, siendo después crítico teatral de la *Saturday Review*. Socialista convencido, en 1883 ingresa en la recién creada Sociedad Fabiana, donde conoce a **S. Webb**, y poco después convence a Rinehart para que se incorpore a la misma. Posteriormente, sus tra-

bajos dramáticos le darán renombre y llegará a ganar el Nobel de Literatura en 1925, pero en 1884 no es, desde luego, ni importante ni célebre.





 OSCAR
WILDE

Nace en Dublín (Irlanda) en 1854, hijo del cirujano **Sir William Wilde** y de la escritora **Jane Francesca Elgee** ("Speranza"). Entusiasta de una nueva filosofía estética reivindicadora del "arte por el arte", poco después de concluir sus estudios en Oxford se traslada junto con su amigo Frank Miles a Salisbury Street, donde se relacionan con gentes del mundo artístico, como las actrices **Lillie Langtry** y **Ellen Terry**. En 1880, los dos amigos se mudan a Tite Street, Chelsea, cerca del lugar de residencia del pintor y dandy americano Whistler, que acaba llevándose mal con Wilde, al que acusa de pretencioso y plagiarlo. A menudo justo de dinero, en 1882

viaja a Estados Unidos donde pronuncia una serie de conferencias y estrena varias obras dramáticas. Tras una estancia en París, regresa a Inglaterra, iniciando en 1883 una nueva gira donde expone sus impresiones sobre los Estados Unidos. Es durante este viaje que se promete con **Constance Mary Lloyd**, una rica heredera cuatro años más joven que él y a la cual conocía desde 1881. Ambos se casan al año siguiente, en 1884.

Los años venideros irán aumentando su fama artística y social, con éxitos como "*El abanico de Lady Windermere*" y sobre todo "*La importancia de llamarse Ernesto*" hasta que en 1895, en el punto álgido de su fama y creatividad, acusaciones de homosexualidad por parte del **Marqués de Queensberry** (padre de Lord Alfred Douglas, con el que siempre tuvo una relación tormentosa) le mandarían a la cárcel, tras tres juicios en los cuales pasará de demandante por libelo a demandado. Sentenciado a dos años de trabajos forzados en la cárcel de Reading, eso no le impide escribir "*De Profundis*", una carta a Lord Alfred de dimensiones literarias. En 1897 es puesto en libertad, pero Wilde es ahora un hombre roto, patético, que abandona Inglaterra para vagabundear por Francia, Italia y Suiza, solo hasta su muerte en 1900 en París.

Personalidad

Hombre de espléndido humor, su propensión a ensalzar desmedidamente las personas y cosas de su agrado le hace conquistar rápidamente las simpatías de las personas. Aunque en 1884 Oscar Wilde no ha escrito ninguna de sus grandes obras, ya es todo un personaje: refinado, elegante, educado, el perfecto dandy por encima de los convencionalismos y limitaciones burguesas. Su ingenio hace de él un hombre divertido, lleno de gusto y con un toque extravagante; los PJs deben sentir que tienen delante a un genio del arte, la conversación, los modales, y que no estar a una cierta altura en esos temas equivale a no existir para el señor Wilde. Es importante recalcar que en esta época nadie sospecha que sea homosexual, algo que saldrá a la luz años después.

Ventajas

Las singulares habilidades sociales de Wilde son tan excepcionales que posee un rasgo especial: **encanto**. A efectos prácticos, esto significa que Wilde siempre cae bien a cualquiera excepto si pretende lo contrario, o existe algún motivo para que esto no sea aplicable, como por ejemplo ser blanco de su punzante e irónico ingenio.



 ABRAHAM
DULCARNON

De baja estatura (un metro sesenta y cinco centímetros aproximadamente) pero de complexión media, con una edad de unos treinta y dos o treinta y tres años, este hombre es todo un misterio. Aunque no es un aristócrata, con total seguridad es un individuo de clase alta. Sus modales impecables, su lenguaje y su acento cuidado, así como sus ropas lujosas le delatan en ese sentido. Es miembro del Club Carlton desde hace años. Sin embargo, nadie allí conoce mucho sobre él. El director del Club, por supuesto, tiene su dirección en Londres, o más bien una de sus direcciones, porque el Sr. Dulcarnon posee siete residencias en la metrópoli. Y, como suele ser habitual en estos casos, la mayoría si no todas

están completamente cerradas, sin ni siquiera servicio (mayordomo, etc..) a su cargo.

Si los PJs desean realmente conocer más sobre Abraham Dulcarnon (cosa que les llevará cierto tiempo), deben hacer diversas tiradas de Investigación. La dificultad varía de fácil a difícil, dependiendo de que los jugadores tengan más o menos acceso a círculos de clase social alta; por ejemplo, siendo los PJs miembros de cierto peso o teniendo contactos igualmente valiosos en bufetes de abogados, en la administración, en empresas importantes, en círculos académicos y universitarios, en clubes y salones sociales.

El grado de éxito y el número de tiradas necesarias quedan a discreción del DJ. La información que pueden descubrir es la siguiente:

- No está casado ni prometido ni lo ha estado en el pasado.
- No se le conocen queridas, vicios o placeres secretos. Es un hombre prudente, juicioso y quizá algo aburrido.
- Pasa largas temporadas fuera de Londres. Probablemente reside en el campo. O en el extranjero, porque viaja mucho.
- Que se sepa, posee una fortuna considerable, diversificada en múltiples negocios y propiedades. Sin embargo, él no se dedica a administrar su patrimonio. Es un asunto del que detesta hablar.

-Sobre su familia y su apellido, nadie conoce personalmente a sus familiares pero si se sabe que es de origen irlandés o galés (hay opiniones contradictorias al respecto).

Personalidad

Extremadamente discreto en todo lo que se refiere a su vida y a su persona, Dulcarnon es un individuo muy inteligente. Perspicaz y sutil, es absolutamente incapaz de sentir afecto por ningún ser humano (aunque este rasgo lo disimula a la perfección con sus cultivados modales y su cortesía).

Culto e instruido, disfruta de sus temas favoritos: la historia, la religión y la moral, el hombre moderno y sus defectos, la literatura (en especial los clásicos griegos y romanos).

Siempre jovial y simpático, Abraham Dulcarnon es un genuino Maquiavelo. Un ser pragmático y amoral que traza secretamente las finas líneas de un plan maestro de consecuencias insospechadas. Su principal intención con respecto a los PJs (a los que considera estimados elementos de sus maquinaciones) es incitarlos a que investiguen el crimen del contable.

Ventajas

Abraham Dulcarnon es de clase social alta, lo que le otorga un status altamente privilegiado, como se pone de relieve en varias ocasiones. Por si esto fuera poco, su círculo de amistades y conocidos incluye al mismísimo Duque de Clarence, con lo cual está más allá y por encima de la influencia de cualquier otro PJ o PNJ de los que aparecen en la historia.

ATRIBUTOS

FísicoMediocre
MentalGenial
Social.....Superior
PsicológicoGenial

HABILIDADES

Actuar.....Normal
Descubrir.....Superior
EtiquetaNormal
Historia.....Superior
Idioma: Alemán.....Mediocre
Idioma: GriegoMediocre
Idioma: Latín.....Normal
LiteraturaNormal
OcultismoNormal
PsicologíaSuperior



 **ROBERT**
WEISMANN

Nacido en 1825 en Polonia (Imperio Ruso), su verdadero nombre es Shalom Raditz. Educado como judío, Weismann olvidó la religión de sus padres en 1846, cuando abandonó su país y llegó a Inglaterra en busca de mejor fortuna.

De pasado incierto, hace muchos años ya que abrió su librería especializada "Weismann's Rare Book Shop", de la que es propietario y único empleado. Compra y vende libros antiguos, algunos de ellos auténticas obras de arte.

Ocasionalmente, imprime y edita él mismo traducciones al inglés de obras poco conocidas de este siglo y del anterior; dichas obras se publican con muy pocos lujos y sólo se venden en su tienda.

Personalidad

Reservado, huraño y poco hablador, no por ello es una persona violenta o grosera; de hecho,

sus modales son bastantes cuidados, los de una persona de cierta educación. Inteligente, no es el hombrecillo asustadizo y fácil de intimidar que su frágil apariencia sugiere.

Notas

En apariencia Weissman es un vulgar gusano de Biblioteca, un hombre gris, cuya única pasión son los libros. ¡Nada más lejos de la realidad! En esta historia su importancia es poca y realmente no está implicado en la trama principal. Sin embargo, más adelante, en próximas historias, su verdadera dimensión se volverá más evidente para todos.

ATRIBUTOS

FísicoMediocre
Social.....Mediocre
MentalSuperior
PsicológicoSuperior

HABILIDADES

Actuar.....Normal
Antigüedades.....Genial
Descubrir.....Mediocre
FinanzasMediocre
Idioma: InglésSuperior*
Idioma: AlemánNormal
Idioma: RusoNormal
LiteraturaSuperior
OcultismoSuperior**
PsicologíaNormal

*Su acento no es perceptible sin una tirada de Lingüística

** En absoluto hará ver que tiene estos conocimientos



ANTHONY
BERSCHIED &
FREDERICK
CARLSMITH



Berscheid y Carlsmith son dos individuos físicamente idénticos. ¿Son por tanto gemelos? ¿O quizás es la misma persona cuya auténtica personalidad no es la de ninguno de los dos, y, que por alguna misteriosa razón, interpreta a ambos sujetos?

La verdad es que Berscheid es un tipo extraño, un quiromante auténtico, y que Carlsmith es su doble. El quiromante es un hombre de unos veintisiete años, nacido y criado en Edimburgo (Escocia). Su familia era de clase baja, aunque de niño recibió una exquisita educación gracias a que una vieja dama solterona, Miss McGuigan, se encaprichó de él. Siendo adolescente, Anthony comprueba que tiene dotes adivinatorias. Entonces se convierte en una pequeña atracción de todas las recepciones que la anciana señora da en los salones de su casa. A la muerte de Miss McGuigan hace cuatro años, Berscheid recibe una cuantiosa asignación mensual que él gasta moderadamente en sus viajes por el conti-

nente. Italia y Grecia son sus destinos favoritos. En su último viaje, hace más de un año, Berscheid visitó la planicie de Gizeh y sus famosas pirámides.

Carlsmith no es un ser humano, no está realmente vivo. Es una criatura sobrenatural, creada mágicamente a partir de la esencia del alma de Berscheid. Carlsmith comparte las mismas características físicas que su modelo humano; no obstante en su poco más de un año de "vida", ha desarrollado a partir de la personalidad de Berscheid la suya propia.

Este doble trabaja como secretario personal de Arthur Kiesler desde hace un año, cuando el empresario decidió retirarse y se separó de su socio Philip Walster. Aunque supervisa los asuntos económicos y financieros de Kiesler así como los de índole doméstica, el objetivo último de Carlsmith es vigilar al antiguo "dinamitero", observar cuanto ocurre

y más tarde informar a sus jefes.

Su singular comportamiento en los episodios ocho y nueve podría hacer sospechar a los PJs que Frederick Carlsmith conoce el pasado de Kiesler y del resto de los anarquistas, (cosa que es cierta) con las numerosas implicaciones que ello supone.

Personalidad

Anthony Berscheid es una persona impresionable, instruida y refinada. De talante solitario, hasta la muerte de Miss McGuigan siempre estuvo rodeado de gentes que le atosigaban constantemente con sus absurdas peticiones a las que él se veía obligado a acceder. Libre de dicho yugo social, encuentra en sus viajes y en el estudio de las religiones anti-

guas una ficción que le permite desentenderse del mundo contemporáneo que tanto le abruma.

Carlsmith es distante y frío. Indiferente en el trato con los demás, no parece que ningún acontecimiento extraordinario le perturbe en lo más mínimo. Él está por encima de ello. No necesita dormir, comer o respirar (aunque por supuesto finge hacerlo)

Ventajas

Berscheid posee **dotes adivinatorias** (nivel Normal)

Carlsmith soporta el doble de daño que un ser humano.

ATRIBUTOS

FísicoNormal
MentalNormal
Social.....Mediocre
Psicológico*Normal/Superior

* Carlsmith tiene un atributo psicológico superior, mientras que Berscheid tan sólo normal.

HABILIDADES

De Berscheid

Arqueología.....Mediocre
EtiquetaNormal
Geografía.....Normal
Lectura de manos .Superior
PsicologíaNormal

De Carlsmith

Armas de fuegoMediocre
BurocraciaMediocre
DescubrirNormal
FinanzasDeficiente
SigiloNormal

Notas

Anthony Berscheid es secuestrado y asesinado, horas después de abandonar la fiesta de Wilde.

Este hecho pasará con toda seguridad desapercibido para los PJs, salvo que decidan investigar al misterioso quiromante. Sin embargo, las futuras implicaciones de este eventoserán mucho más importantes y sorprendentes de lo que en un primer momento se pudiera imaginar.

Respecto a Carlsmith, si sobrevive al clímax final de la historia, será recompensado con su muerte por sus suspicaces Amos, que no quieren un títere con una personalidad distinta de aquella con la que le dotaron. Esto es absolutamente imposible de descubrir por los PJs, hasta siguientes entregas de esta historia.

Sistema

A lo largo del módulo habrás podido leer las tiradas (Fácil, Difícil, etc.) que sugerimos para obtener determinados resultados. Asimismo los PNJs presentan diversos grados (mediocre, superior, etc.) tanto en sus Atributos como en sus Habilidades. En esta sección te proporcionamos las indicaciones indispensables para adaptar nuestra historia al sistema de juego que desees. Además te proponemos, a modo de ejemplo y sin pretende ser exhaustivos, unas Tablas de Conversión que te facilitarán la adaptación de puntuaciones.

LOS ATRIBUTOS

- **Físico:** comprende Fuerza, Resistencia o Constitución, Destreza, Agilidad y , en general, cualquier característica relacionada con tamaño, altura, aguante al daño, etc.

- **Social:** se refiere a Carisma, Manipulación, Apariencia y a aquellos atributos que denoten relación con los demás.

- **Mental:** Inteligencia, Sabiduría, Percepción, Wits y otras características que hagan referencia a los conocimientos y estudios que se poseen (Educación, etc.) se sitúan en este área.

- **Psicológico:** incluye Poder, Fuerza de Voluntad, Personalidad, etc. También Suerte, Cordura y aquellos atributos que permitan resistir fobias, pánico, o ataques de fuerzas mágicas y/o sobrenaturales. **Atención:** Tener un Superior en Atributo Mental, por ejemplo, no indica necesariamente que todas sus características sean de nivel Superior. Algunas pueden serlo y otra pueden ser uno o dos niveles menos. Eso sí, ninguna puede ser más alta que el nivel indicado. De todos modos, el DJ tiene la última palabra a la hora de personalizar los PNJs.

LOS GRADOS

Indican los distintos niveles en que se posee un Atributo o en que se es capaz de desarrollar una Habilidad. La falta de grado supone que no se posee dicha Característica y que, por tanto, no se puede tirar (salvo que tu sistema de juego señale lo contrario).

Los grados son: *Deficiente-Mediocre-Normal-Superior-Genial*.

LAS DIFICULTADES

A la hora de hacer tiradas, ya sean de Atributos o de Habilidades, existen distintas dificultades que codifican el éxito de dichas Características.

Las dificultades son: *Extremadamente sencillo-Fácil-Media-Difícil-Extraordinaria*.

Storyteller System	
Grados	
Deficiente	●
Mediocre	● ●
Normal	● ● ●
Superior	● ● ● ●
Genial	● ● ● ● ●
Dificultades	
Extremadamente sencillo	3
Fácil	4-5
Media	6
Difícil	7-8
Extraordinaria	9-10

Sistema de percentiles		
Grados		
	Habilidades	Atributos
Deficiente	1-24	3-6
Mediocre	25-49	7-9
Normal	50-69	10-13
Superior	70-89	14-16
Genial	90-100	17-18
Dificultades		
Extremadamente sencillo	de +20% a +30%	
Fácil	de +10% a +15%	
Media	sin modificación	
Difícil	de -10% a -15%	
Extraordinaria	de -20% a -30%	

James Bond		
Grados		
	Habilidades (nivel)	Atributos
Deficiente	1-3	5 o menos
Mediocre	4-5	6-7
Normal	6-7	8-9
Superior	8-11	10-13
Genial	12-15	14-15
Dificultades		
Extremadamente sencillo	9-10	
Fácil	6-8	
Media	5	
Difícil	3-4	
Extraordinaria	1/2-2	

Accesorios

Diciembre, 8
Londres 1872

Queridísima adorada, Charlotte de mi corazón:

Esta delicada situación empieza a tornárseme harto incomprensible. Desde que abandonaste éste, nuestro hogar, no hay paz en mi espíritu ni sosiego en mi alma.

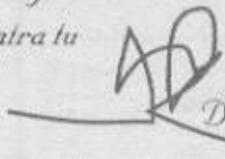
Invoco tu nombre, Charlotte, y tu espléndida imagen acude a mí, conmoviéndome hasta lo más hondo de mi ser. La melancolía y la profunda tristeza de épocas que creía olvidadas para siempre se apoderan de mi débil y solitaria voluntad, doblegándome, y no puedo por más que insistir y rogarte, ¡oh, amada mía!, que regreses a nuestro antes dulce hogar.

Como fiel amante y devoto esposo, accedo plenamente a tus deseos en lo que respecta a mis lazos de amistad con nuestros invitados. Esta misma mañana, antes del desayuno, les hablé de manera clara y, ay, dura. Les expliqué que ya no nos unía nada y que debían abandonar nuestra casa de inmediato.

Para mi sorpresa, parecieron entenderlo perfectamente y aceptaron de grado irse a otro lugar a vivir. Nos despedimos como caballeros, aunque si observe cierta dureza en el trato y gran burla e, incluso resentimiento hacia mí. Boye y Linder me insultaron y Belmont se rio en mi cara!

Ciertamente, todo este episodio ha sido desgarrador, máxime porque aún no llevo a comprender este sinsentido. Me resulta absurdo. Te suplico que a tu vuelta, me aclares este desdichado incidente.

*Por favor amada Charlotte,
vuelve a mí sin mayor demora.
Te ama, te idolatra tu*


David Kinehart



INSÓLITA MUERTE DE UN ARMADOR

El filántropo e influyente industrial del comercio marítimo, el ilustre Sr. Philip J. Walster, murió ayer en extrañas circunstancias. El penoso acontecimiento ocurrió cuando el Sr. Walster cayó a las aguas del río Támesis desde el Puente de Londres. Eran entonces las 8 p.m. Numerosos testigos presenciales confirmaron a las autoridades que el rico armador de origen americano se precipitó él mismo, arrojándose al río.

Al caer, el Sr. Walster comenzó a proferir desesperados gritos de ayuda, que no fueron debidamente atendidos por los londinenses que circulaban por las proximidades. Desgraciadamente, el poderoso empresario no sabía nadar, y para cuando llegó la lancha de la Patrulla Fluvial Philip Walster era ya cadáver. El sepelio se celebrará a las 5 p.m. en el Cementerio de Londres.

Según declaraciones de amigos y colaboradores del Sr. Walster, no existían razones de ninguna índole para suponer que se trate de un suicidio. "Rechazamos por completo esa ridícula idea, que no es más que una pura infamia y un insulto a la memoria intachable del Sr. Walster", ha indicado uno de sus abogados. Por otra parte, Scotland Yard ha decidido tomar cartas en el asunto, "máxime cuando el fallecido industrial no salía de su casa por las tardes desde hacía años" según fuentes policiales. Ningún criado le vio abandonar su mansión ni dio ningún tipo de explicaciones a nadie. Su muerte es, a la vez, una gran pérdida para nuestra sociedad y un enigma para la Policía.

Me llamo Arthur Kriesler, pero mi verdadero nombre es Arthur Boye. Deseo purgar todos los pecados que he cometido a lo largo de toda mi vida. Si ahora pudiera, no me comportaría como lo hice entonces.

En Noviembre de 1872, yo en compañía de los anarquistas y sediciosos Philip Walster, en realidad Philip Linder, y Constantio Belmont asesinamos a sangre fría al contable de la Continental Company, George Mould. Su cuerpo nunca fue encontrado porque lo escondimos bajo el sótano de su propia casa, ahora deshabitada.

Robamos el dinero aprovechándonos de la amistad que David Rinehart, entonces nuestro anfitrión, tenía con Mould. David siempre fue un cretino idealista y un intelectual. Los otros y yo abusábamos de su esposa, asunto éste que llevó al propio David a la más humillante y degradante ruina personal, sin trabajo, sin hogar, borracho... Su mujer, embarazada, le abandonó por nuestra culpa y el muy estúpido nunca se enteró de nada. ¡Dios, qué poca cosa era él y cómo le odié siempre!

Después del robo, Philip y yo engañamos a Constantio, traicionándole, y le entregamos a la policía. Al intentar huir el pobre diablo pereció en un incendio.

Gracias a nuestra astucia y mal espíritu, Philip y yo nos convertimos en hombres de negocios, allá, en Francia, a donde hablamos huido. Una serie de negocios un tanto sucios y oscuros nos llevó a consolidar nuestra incipiente empresa, que con el tiempo prosperó hasta límites insospechables. ¡Si los pobres y los humildes supieran con qué facilidad se fabrica el dinero obtenido con el dolor y la sangre de su trabajo, entonces sí que se sacudirían sus yugos y acabarían con todos nosotros!

El fantasma de Constantio se ha despertado en mí y me ha perseguido en sueños, e incluso de día. Las muertes de David y de Philip no son fortuitas. El Destino ha querido que ambos pagaran; David por su ingenuidad y su estupidez; y Philip, por su maldad y bajeza moral. Philip nunca tuvo sentimientos. Ahora él ha muerto. Yo no puedo más. ¡Qué Dios me perdone!

Arthur Boye

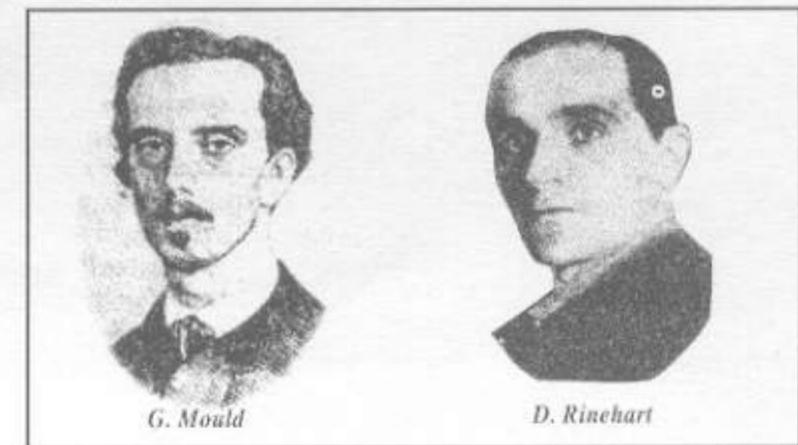
DOBLE MISTERIO

SCOTLAND YARD REABRE LA INVESTIGACIÓN DE UN CASO CERRADO HACE 10 AÑOS.

Según fuentes de las Fuerzas Metropolitanas de Policía, esta mañana ha sido hallado en el londinense barrio de The Borough el cadáver de un hombre asesinado por arma de fuego. El interfecto, identificado como David Rinehart, de 35 años de edad, era vecino del citado barrio.

Los restos mortales aparecieron en la confluencia de Park St. con Southwark Bridge St., muy cerca del puente del mismo nombre. La policía afirma que el fallecido se dirigía de su lugar de residencia, en el 116 de New Kent Road, al Mercado de Verduras de Spitalfields, donde el sr. Rinehart trabajaba como vendedor.

Recordaremos a aquellos lectores poco dados a las fechas que hace casi doce años, en Noviembre de 1872, se perpetró en ese mismo lugar un crimen que mantuvo a todo Londres en vilo y que la prensa no dudó en clasificar como un "auténtico misterio literario". George Mould, contable de la empresa naviera Continental Company, desapareció y presumiblemente fue objeto de un robo cuando llevaba a cabo el traslado de una cuantiosa suma de dinero de las oficinas de su empresa al Banco de Inglaterra. La intersección de las calles Park y Southwark Bridge fueron el lugar donde Mould se desvaneció



para siempre. Allí la policía descubrió indicios de violencia. Con todo, el entonces inspector J. Nowlis no pudo dar con el paradero del contable y del dinero, ni explicar lo sucedido. Los diversos rumores y teorías aseguraban: unos que el sr. Mould escapó con el peculio, en un inteligente y deshonesto montaje; otros, sin embargo, creían firmemente que el empleado fue

robado e, incluso, asesinado. La investigación no arrojó ninguna luz sobre el caso y éste fue cerrado dos años tarde.

Ahora, tras más de una década del Crimen del Contable, un asesinato sin móvil aparente reabre las indagaciones oficiales de los hechos que, se espera, puedan culminar con el descubrimiento de estos misteriosos crímenes.

Scy-0024411
aj- 03

INFORME FORENSE

Varón caucásico de unos treinta años, de cinco pies y ocho pulgadas de estatura, y ciento cuarenta y dos libras de peso.

Causa de la muerte : herida por arma de fuego con afectación cardíaca. Munición del calibre cuarenta y cinco. El disparo fue realizado a una distancia de entre seis y doce pulgadas por un sujeto diestro de altura similar al occiso, y que se encontraba de pie frente a él, cuando la víctima se le acercaba.

El orificio de entrada se encuentra en la unión condrocostal de la quinta y sexta costillas izquierdas, con tatuaje de pólvora. Su diámetro es de un cuarto de pulgada aproximadamente, y atraviesa pericardio y ventrículo derecho. Esquirlas óseas actuaron como proyectiles secundarios, aumentando el cono de atricción, con severos destrozos en las cuatro cavidades.

Se observa asimismo importante destrozo en el lóbulo inferior del pulmón izquierdo con hemotórax.

El orificio de salida rompe las costillas cuarta a octava, formando un agujero irregular de dos pulgadas y tres cuartos.

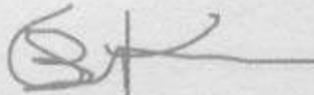
Se puede observar una línea de fractura en la región parieto-occipital izquierda, de pulgada y cuarto aproximadamente, sin sangrado intracraneal, y con subfusión hemorrágica mínima subgaleal ; presumiblemente, se produjo en el impacto de la cabeza con el suelo cuando la víctima cayó al recibir el disparo.

Se observan, también, quistes parapiélicos en el riñón izquierdo.

No se encuentran restos de pólvora al examinar ambas tabaqueras anatómicas, de lo cual cabe afirmar que el occiso no disparó.

Por último, y de la curva de enfriamiento, se deduce que la muerte se produjo entre las **4:30 y las 6:00 de la mañana del día 16**

El forense:

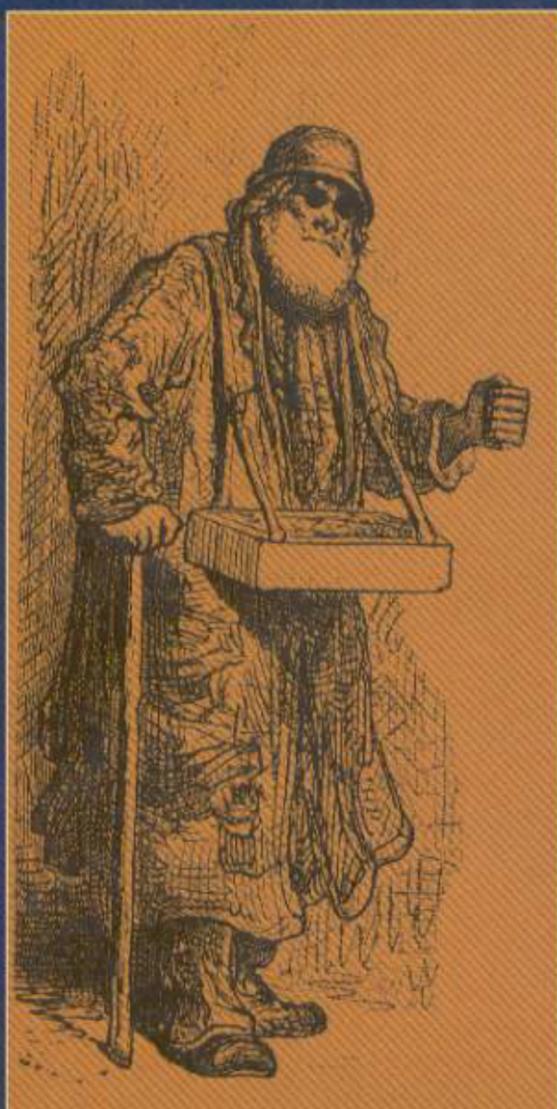


George B. Phillips

WALSTER, Philip y KIESLER, Arthur:

Empresarios y armadores, propietarios de la 'Kiesler & Walster International Trade Co.', merecedora en 1883 de la Mención honorífica por su labor en favor del comercio del Imperio, otorgada por el Primer Ministro W. Gladstone. Aunque ambos de origen norteamericano (nacidos en Boston en 1834 y 1833, respectivamente), se nacionalizan británicos al alcanzar su mayoría de edad. Comienzan su carrera mercantil en Asia y Sudamérica, instalándose finalmente en la década de 1870 en el Continente. En 1877 abren su sede en Londres, a donde trasladan desde Marsella sus oficinas centrales. En 1883, el sr. Kiesler se retira dejando el peso de la compañía en las manos de su socio, el sr. Walster.

26, Stamford st
Arthur Boye

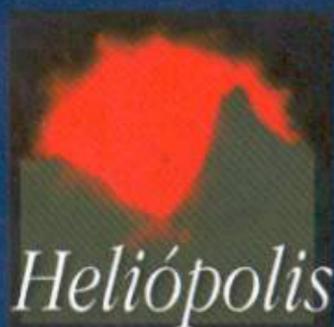


El 'Caso del Crimen del Contable' es una historia de intriga detectivesca desarrollada en el apogeo del Londres victoriano con una cuidada ambientación.

David Rinehart, un vendedor de verduras, es asesinado salvajemente y Scotland Yard reabre una investigación cerrada hace más de 10 años. Animadas fiestas de sociedad, misteriosos individuos de pasado incierto, tranquilos clubes victorianos y extraños mendigos acechantes se mezclan a lo largo del módulo en una espiral de muertes enigmáticas, cuyos múltiples secretos deberán descubrir los propios jugadores.

Una aventura en el más puro estilo 'steam punk', salpicada de célebres personalidades, como Oscar Wilde, Frederick Abberline o Sherlock Holmes, y compuesta de inquietantes elementos sobrenaturales.

El 'Caso del Crimen del Contable' es un módulo para que juegues con el juego que prefieras (La llamada de Chtulhu, Vampiro, Ragnarok, In nomine satanis, y muchos más). Gracias al sistema que te proponemos, basado en sencillas descripciones cualitativas, puedes transformar fácilmente las tiradas y las características de los PNJs a las de tu juego favorito.



1.600 PTAS

