

Ivan Mata Portugués





1888 es una campaña para la llamada de Cthulhu escrita por Ivan Mata Portugués, que principalmente se gestó para jugarla online en el foro de nuestro club de rol Bactrondanger, www.elcofredeltesor.com, un foro ya extinto. Está pensada para cuatro o cinco jugadores y se proporcionan unos pjs pregenerados que fueron los que emplearon los jugadores en dicho foro.

La experiencia fue agridulce, por un lado, el formato del foro permitía una interpretación más profunda de nuestros personajes y realizar acciones individualmente, cosa que normalmente es más compleja en la mesa de juego. Por otro lado, las escenas se eternizaban una barbaridad, una media de tres meses para resolver una escena, lo que nos hizo perder la ilusión inicial. La campaña se detuvo con la promesa de continuarla en mesa y un año y pico después nos volvíamos a ver la cara con nuestros pjs ya sentados en una mesa de la forma habitual. Quiso las circunstancias de aquel día que las malas tiradas convirtieran esa parte de la aventura en un fracaso, pues nos vimos en la tesitura de salvar la vida de uno de los pjs o continuar la investigación. Decidimos regresar y salvar al pj, decidiendo volver a la aventura en otro momento. Ese otro momento ya no llegó nunca.

Por este motivo, creo, esta aventura estaba sin completar, esperando a retomarla o terminarla en otra ocasión. Realmente es una lástima porque contenía las bases para una buena historia. Por ello recopilando lo que Ivan tenía escrito y lo que se publicó en foro, me he atado la manta a la cabeza para acabar de darle forma y poder publicarla. He añadido partes que se insinuaban, pero no estaban desarrolladas, otras que yo he creído que eran necesarias para darle más herramientas al master.

Espero que os guste.

Anakleto.

zap, zap.

1888

Época victoriana fin de siglo	7
Información del modulo	7
Pj pregenerados	8
1888: Información para el Master	16
La Maldición de los Cole	17
La secta	20
Reunión.....	22
Una noche fría	23
El cuerpo.....	24
Investigando	27
En un agujero de East End.....	28
Scotland Yard	30
Sobre la desaparición de Mary	32
Doctor Killen	32
Informe Forense.....	33
Hemerotecas	34
La biblioteca de London.....	35
Registro de propiedad.....	36
La mansión.	37
John Heargraves	41
El Britannia.....	41
Royal Botanic Gardens, Kew	43
British Museum	44
Las pesadillas.....	46
El entierro	49
Viernes 31 de septiembre 1888	53
Noticias.....	53
Lectura del testamento.....	54
Casa de empeño de Hoch's.....	54
Hihglands.....	56
Castillo Eilean Donan.....	56
Dornie	57
Kyle de Lochalsh.....	58



El hogar de la Viuda	58
Incidente de los muchachos	59
Noticias	60
Los herederos.....	60
Asalto.....	62
La cripta de los Cole.....	64
Habitación del Gran Hermano de la Orden	65
Diario de Sir Andrew cole	66
La lista	67
Regreso a Londres	68
Celebraciones y homenajes	68
Apéndices	71
Dramantis personae	71
Castillo Eilean Donan.....	76



Época victoriana fin de siglo

La época victoriana representa el reinado de la reina Victoria que dentro de la historia del Reino Unido marcó la cúspide de su Revolución industrial y del Imperio británico. Los cambios culturales, políticos, económicos, industriales y científicos que tuvieron lugar durante este periodo fueron extraordinarios. Cuando Victoria ascendió al trono, Inglaterra era esencialmente agraria y rural; a su muerte, el país se encontraba altamente industrializado y la mayoría de su territorio ya estaba conectado por una red ferroviaria que seguía expandiéndose.

La sociedad en la época victoriana era puritana, los valores victorianos eran el ahorro, el afán de trabajo, la extrema importancia de la moral, los deberes de la fe y el descanso dominical como principales valores. La imagen cotidiana de la época victoriana es la de una sociedad de los grandes aristócratas, “upper class”, la burguesa, llamada a sí misma “middle class” y el proletariado. Intentaban emular a la clase alta siendo pequeños tenderos y empresarios, médicos, abogados, comerciantes.

La clase trabajadora, la baja, solo sobrevivía, no existía el beneficio social. Durante la revolución industrial se acaparo mano de obra infantil como denunció Charles Dickens en “Oliver Twist”. Y el promedio de vida de la época era de unos 40 años, la muerte de los adultos provenía de la tuberculosis, mientras que la de los niños era el sarampión, la viruela y el hambre.

La doble moral sexual es propia de esta época. La noche se encargaba de ocultar los vicios de las personas: en el Este londinense se albergaban muchos burdeles, salones de espectáculos, salas de juego, fumaderos de opio. La prostitución se convirtió en única salida para muchas mujeres, hijas de obreros sin recursos, solo en Whitechapel uno de los barrios pobre del East End se calculaba que existían 1200 prostitutas y 62 burdeles. Pero también se desarrollaba un ambiente callejero de drogas, sexo y apuestas sin escatimar en variantes como las orgías, espectáculos del tipo erótico, relaciones homosexuales, abuso de menores y azotes.

Información del modulo

1888 es una partida pensada para cuatro o cinco jugadores, se proporcionan unos personajes pregenerados con un historial, que son con lo que se jugó originalmente. Sois libres de emplearlos, modificarlos o simplemente ignorarlos. Si se emplean personajes propios en principio deberían conocerse entre sí, para que la investigación pueda tener algún interés para ellos. Las profesiones podrían variar de las prescritas, quizá haya que adaptar las circunstancias pero las escenas principales son exactamente las mismas. En el caso de emplearlos la acción se inicia en una reunión en casa de doctor Dexter Willoughby, donde el resto de personajes se une para disfrutar de una velada amena e interesante. Puedes emplear esa parte como introducción.

La acción se desarrolla a finales del siglo XIX, en un Londres que se precipita a afrontar las nuevas metas e hitos que el siguiente siglo presenta, pero las tradiciones chocan con la modernidad. La muerte de un antiguo conocido en extrañas circunstancias, es el inicio de una historia que se sumerge en los bajos fondos de Londres y desvelan una trama que pone en riesgo al mismo imperio.

Pj pregenerados

Dexter Willoughby

(1847 - actualidad) Médico forense hijo de Ambrose Bowden, un reputado químico y farmacéutico inglés y Marianne Meyer. Fue estudiante durante cinco años en el H. E. Bull, de la Cornwall Infirmary. Willoughby, recibió el 13 de febrero de 1870 su certificado como farmacéutico de la Society of Apothecaries de Londres. Durante el siguiente año trabajó como farmacólogo en Judd Street, Brunswick Square, y hacia 1871 se inició en la medicina jurídica y forense estudiando en la University of Edinburgh. Después de su graduación, comenzó a trabajar como médico forense para Scotland Yard, ello sin desatender su trabajo como farmacólogo y toxicólogo. No mucho más tarde conoció a Mary Elizabeth Steele, con la cual se casó en 1882.

Para desespero de su sumisa esposa, Willoughby tuvo que servir en el Army Medical Service durante dos años, en el periodo de 1884 al 86, siendo destinado a la Guerra de Mahdist, de proporciones coloniales, iniciada por los egipcios y las tropas sudanesas del Mahdi y posteriormente arrastrando a las fuerzas británicas. Allí, fue destinado a la batalla de Tamai bajo el mando de Sir Gerald Graham contra el ejército sudanés dirigido por Osman Digna. Tuvo que luchar contra el cólera y el clima y, junto a 4,500 hombres con 22 rifles y 6 ametralladoras, enfrentarse a 10,000 Mahdists en lo que supuso la más difícil victoria del Imperio Británico en la Guerra de Mahdist.

A su regreso a Londres, tras los horrores de la guerra, se dedicó exclusivamente a su esposa Mary Elisabeth y su trabajo. Fruto de ello es el pequeño Reginald, de ocho meses, el cual ha traído la felicidad a su hogar.

Dexter Willoughby				Edad	35	Cirujano Forense	
FUE	11	DES	12	INT	13	IDEA	65
CON	09	APA	12	POD	08	Suerte	40
TAM	12	COR	99	EDU	18	Conoc.	90



Biología 51, Buscar Libros 52, crédito 35, Descubrir 62, Escuchar 50, Farmacología 75, latín 50, Árabe Egipcio 25, Medicina 80, Persuasión 52, Primeros auxilios 75, Cirugía forense 95.

Willian Edward Hearn

Nacido en Melbourne, Australia, ya que su padre un militar de carrera estaba destinado allí. 2 de 7 hermanos. A una pronta edad su padre fue trasladado a Inglaterra, así que se llevó a toda la familia. Criado en un ambiente militar estricto, cursó sus estudios de historia y arqueología en la universidad de Oxford. Poco después se fue a Boston y se sacó sus Doctorados en historia y arqueología en la universidad de Miskatonic. Luego volvió a Londres ya que le dieron una cátedra y ya se quedó como profesor de Historia en la universidad de Oxford.

Estando estudiando en Miskatonic, conoció a una mujer, Elisabeth A. Quarles, con la cual mantuvo un romance, el cual acabo en una boda. Unos años después la Señora Hearn murió de una extraña enfermedad. Ningún médico consiguió decirle de que enfermedad murió su santa esposa. Viudo y con un gran dolor en el corazón por la muerte de su esposa y sin haber tenido ningún hijo, Hearn se dedicó a su trabajo como profesor y como consejero de historia antigua en el Museo Británico, hasta el día de hoy.

Después de la muerte de su esposa por la enfermedad extraña, se trastorno y se dedicó a leerse cualquier libro de ciencias ocultas que caía en sus manos. Estudio cualquier forma para poder devolver la vida a su mujer. Intenta leer siempre los libros más extraños que le llegan a su poder por tal de averiguar formas de hacer aparecer a su mujer. Durante sus averiguaciones contacto con una reputada mesmeriza, Maria Sophie Lister, que ayudo Hearn a sobrellevar mejor la de su mujer. Todo esto mezclándolo con su trabajo de profesor. Aunque cuando veía la ocasión de ir por una reliquia, no se lo pensaba y se lanzaba a la aventura.

Willian Edward Hearn			Edad	55	Historiador Arqueólogo		
FUE	09	DES	10	INT	17	IDEA	85
CON	10	APA	08	POD	07	Suerte	35
TAM	15	COR	99	EDU	18	Conoc.	90

FUE	09	DES	10	INT	17	IDEA	85
CON	10	APA	08	POD	07	Suerte	35
TAM	15	COR	99	EDU	18	Conoc.	90



Arma corta 70, Buscar libros 80, ciencias ocultas 60, Crédito 30, Descubrir 65, Esquivar 45, Otro idioma árabe 31, Persuasión 70, Psicología 70, Arqueología 81, Historia 80.

Albert Green Phillips

Nació en Glasgow alrededor de 1840. Su padre, un trabajador de una fundición lo dejó cuando él tenía seis años. Rápidamente comprendió el deber que le tocaba: ayudar a su madre y a sus dos hermanas menores; destacó en el colegio, aunque tuvo que superar una neumonía que lo mantuvo al borde de la muerte a la edad de 10 años; a la edad de 20 años se apuntó en la academia militar británica, empujado por la necesidad de labrarse un futuro para ayudar a su familia.

Destacó rápidamente por sus frescas ideas en el campo de las estrategias de combate. Participó en las guerras del opio contra China y fue ascendido de teniente a capitán. En la India conoció la cultura hindú y la budista y se sintió atraído por su misticismo fundó una empresa de mercancías entre Inglaterra y Hong Kong, de la que vive hoy en día. Años más tarde fue destinado como capitán en África y participó con honores en la conquista de Rhodesia, aunque unas extrañas fiebres le obligaron a abandonar el ejército y regresar a Inglaterra, junto a su madre y su mujer Damiyia, una belleza que trajo de la India.

Albert Green Phillips		Edad	45	Oficial de carrera	
FUE	11 DES 06	INT	14	IDEA	60
CON	07 APA 13	POD	08	Suerte	40
TAM	14 COR 99	EDU	18	Conoc.	90



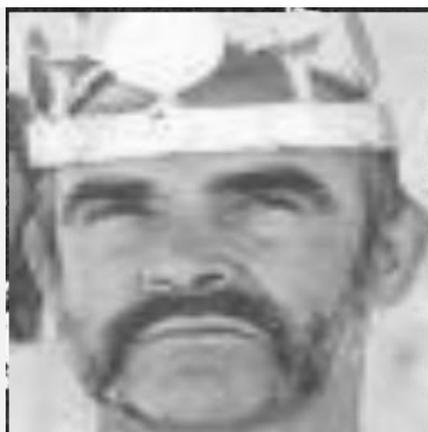
Arma corta 60, Fusil 60, Cabezazo 10, Charlatanería 25, Crédito 30, Discreción 40, Esquivar 62, Ocultarse 40, Orientarse 40, Patada 25, Persuasión 45, Presa 30, Psicología 15, Puñetazo 70, Saltar 25, Regatear 05, Escopeta 40, Cerrajería 41, Primeros auxilios 50, Otra lengua Chino 41, Descubrir 60

Danny Dravot

Nació en Kirkwall, en la isla de Mainland, la mayor de las islas Orcadas, al Frebrer de 1853. Hijo una familia acomodada dedicada al comercio de la valorada lana de las islas, pasaría la niñez en el salobre y salvaje paisaje del norte de escocia, corriendo entre acantilados y cazando focas y ballenas con el resto de isleños. Durante su adolescencia viajó con su padre hacia el próximo oriente en busca de nuevas especies de ovejas para cruzarlas con las ya existentes en las islas con el fin de mejorar la calidad de la lana. En estos viajes en Danny contrajo una extraña enfermedad que lo mantuvo, de vuelta a las islas, encamado durante 3 años. Una vez recuperado según el deseo del padre ingresa en la universidad de Edimburgo donde cursa medicina, coincidiendo con Dexter, carrera que abandonó para ingresar en la academia militar donde obtuvo el grado de capitán. Se enrolo en la caballería del regimiento escoces y participo en la guerra de Mahdist, resultando gravemente herido en la batalla de Tamir, salvando la vida gracias a la perseverancia y obstinación del Doctor Dexter, con quien tuvo la suerte de volver a coincidir, contrayendo con el mismo una eterna deuda de gratitud. Al ser repatriado a escocia, descubrió que la desgracia había caído sobre los suyos, aliados de los nacionalistas escoceses y financiando un grupo de resistencia su padre había sido condenado a muerte y deshonorado el nombre de los Dravot. Sólo le quedaba retirarse a Londres, vivir de su exigua pensión de oficial de guerra y de algunos negocios ocasionales, no siempre del todo legales. Aparenta un estatus que no le corresponde, pretende ser un caballero escocés, para atraer a los incautos a los que no dudara en liquidar/desplumarlos si el beneficio vale la pena.

Albert Green Phillips coincidió con Danny Dravot y con Dexter Willoughby en la Guerra de Mahdist. Mantiene una buena relación con ellos y una sana correspondencia de tanto en tanto. En el club de tiro coincidió con William Ashbless, escritor y periodista, que en su opinión maneja mejor la pluma que la pistola. También conoce a William Edward Hearn, por haber sido presentado por el Señor Dravot, hará aproximadamente 1 año y medio. Sobre Mrs. Lister no tiene una opinión clara, la educación se impone, pero él cree que una mujer no debería comportarse como ella lo hace. Hoy mismo se dirige a Londres para encontrarse en casa de Willoughby con él, Dravot y Hearn.

Danny Dravot	Edad	35	Oficial de carrera
FUE 11 DES 13 INT 08 IDEA 40			
CON 10 APA 11 POD 11 Suerte 55			
TAM 17 COR 99 EDU 17 Conoc. 85			



Arma de fuego 60, Cabezazo 30, Charlatanería 35, Crédito 15, Descubrir 45, Discreción 40, Esquivar 56, Fusil 65, Ocultarse 10, Orientarse 40, Patada 45, Persuasión 50, Presa 45, Psicología 40, Puñetazo 70, Regatear05, Saltar 45

William Ashbless

Nacido en 1840 en el sur de Inglaterra, hijo de Ted Ashbles comerciantes de materiales exóticos, su madre falleció durante el parto, su padre Ted Ashbles se asentó en la ciudad italiana de Verona donde comerciaba con sedas y productos exóticos para enviarlos a Inglaterra.

Recibió una educación inglesa tradicional hasta los 18 años de mano de su tutor el señor Tibodi, a esa edad decidió emprender su propia carrera y sin el consentimiento de su padre emigro a Estados Unidos, allí en New York Willian se puso a trabajar en una imprenta. A los pocos años recibió la noticia del cese del negocio de su padre por enfermedad y de su posterior muerte.

Este hecho marco un punto de inflexión en Willian, con 21 años consiguió el puesto de corrector y con gran esfuerzo público su primera obra “La sombra tras la puerta” la cual se editaron 200 copias.

Por aquel entonces conoció a Willburg Macfell editor ingles que le invito a instalarse en Londres, en 1866, no tardó en hacerse un hueco en la sociedad londinense y con su segundo libro publicado “Breves reseñas del atardecer” consiguió un lugar en el prestigioso periódico “The illustrated London News”, donde cada semana escribe una reseña o artículo.

Conocido por asistir y ser un gran orador en fiestas y recepciones donde siempre que puede y cuando la gente se lo solicita lee o se inventa historias de su gran repertorio. Socio del prestigioso club de tiro Londres, al cual asiste desde hace 4 años en el cual ha hecho amistad con algunos miembros del ejército británico y con una mujer muy interesante Mrs. Lister, heredera de la fortuna de su familia que está haciendo temblar a la alta sociedad londinense.

William Ashbles				Edad	33	Escritor	
FUE	08	DES	13	INT	12	IDEA	60
CON	13	APA	07	POD	11	Suerte	55
TAM	17	COR	99	EDU	13	Conoc.	65



Arma corta 60, Buscar libros 65, Charlatanería 36, Ciencias Ocultas 30, Crédito 35, Esquivar 50, Escuchar 40, Historia 40, Habilidad artística escribir 65, Lengua propia 90, Otra lengua italiana 50, Persuasión 50, Psicología 41.

Perfil real: Seàn Ó Conaill, nació en Irlanda en el 1840, criado en el seno de una familia presbiteriana, su padre era párroco del pueblo Bushmilesun, pueblecito al norte de Irlanda. Su padre Seamus Ó conaill, un hombre correcto, justo y muy severo marco la infancia del joven Sean, desde la tierna edad de 4 años era obligado a recitar un párrafo de la biblia



cada noche antes de cenar, gracias a su madre que se esforzaba a diario Sean era capaz de leer con mucha corrección a la edad de 8 años.

Los primeros 8 años no solo estuvieron marcados por los esfuerzos de su padre, una hambruna asoló la isla lo que causó muchas muertes y el comienzo de un éxodo de irlandeses. Seamus aferrado a sus ideales ignora cualquier fatalidad, en 1849 Seamus contrajo escorbuto y murió. La madre de Sean fiel a su esposo continuó preparando las misas cada vez con menos feligreses, viendo el estado de las cosas, optó por enviar a Sean con uno de sus hermanos.

El tío Lian trabaja de mayordomo en la casa de un señor Ted Ashbles, comerciante inglés afincado en Verona, tenía un hijo William Ashbles de la misma edad que Sean, al haber muchos jóvenes de habla inglesa, Sean tuvo la suerte de que le permitieran asistir a clases junto con el señorito Willian. Por las tardes las dedicaba a sus tareas en la casa, pasaron los años, y entre Willian y Sean surgió una gran amistad, sin saltarse la diferencia de clase, Sean demostró en los estudios tener grandes dotes. Cuando contaban con 18 años Willian contrajo unas extrañas fiebres y al cabo de unos meses falleció.

El Señor Ted Ashbles no soportó la pérdida de su único hijo, comenzó a beber más de la cuenta y su negocio de exportación comenzó a fallar, rondaba el año 1859 cuando Sean decidió dar un vuelco a su vida. Con el dinero ahorrado compró un pasaje para los Estados Unidos, allí en New York y bajo el nombre de Willian Ashbles se puso a trabajar en una editorial, con 21 ya se dedicaba al trabajo de corrector y por aquel entonces había comenzado a escribir cuentos breves.

En 1865 con mucho esfuerzo publicó su primera novela “La sombra tras la puerta” de la cual distribuyó 200 copias, por aquellos años entró en contacto con Willburg Macfell, un editor inglés que enviaba copias de obras clásicas para su distribución. Con 26 Willian decidió viajar a Inglaterra y asentarse en la ciudad de Londres, allí y gracias a su amigo Willburg entró en contacto con los editores y escritores ingleses, aprovechando su carisma y sus historias, no tardó en causar buena impresión en la alta sociedad inglesa.

Su segundo libro fue un conjunto de extravagantes relatos que hizo las delicias de sus nuevas amistades, con esto se ganó un nombre y un lugar en “The Illustrated London News” donde publica un artículo semanalmente. Entre sus aficiones, es socio desde hace 4 años del club de tiro de Londres, en el cual ha conocido a un gran número de soldados del ejército británico.

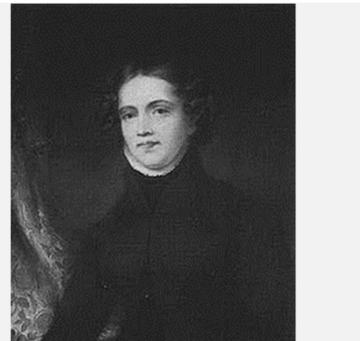
Maria Sophie Lister

Nace en el Raj británico, en Calcuta en 1858. Su padre, Samuel H. Lister, es embajador, y ella se cría entre el oriente, y el norte de África. Al ser hija única le confiere la condición de heredera y le da la libertad para vivir sin tener nunca que depender de nadie. Es conocida por ser gran admiradora de las damas y sus extravagancias son aceptadas con naturalidad por la alta sociedad. Aventurera por naturaleza, conoce la cultura y tradiciones de los países que vive de niña. Sus maestros en la india y Egipto le ponen en contacto con el chamanismo y otras prácticas espirituales como el yoga y filosóficas como la alquimia y el hermetismo por las que siente fascinación.

Con 10 años su madre, Dorethea Lister enferma de cólera y muere en la provincia de Kashmir, su padre tras la pérdida decide mudarse al Cairo, un poco más cerca del Londres. A sus 17 años conoce a Mrs. Harriette Walker, que visita Egipto en una de sus expediciones. Una mujer aventurera amiga de la familia y conocida por el sobrenombre de “Gentleman Harry” en la sociedad inglesa. Su audacia despierta en Sophie gran admiración y su padre accede a dejarla viajar con ella, pensando que es la figura materna que su hija necesita. En su primera aventura parten a Mauritania desde Egipto, allí encuentran una descomunal montaña de magnetita, Kediet ej jill. En su camino los lugareños hablan de la montaña negra y de seres oscuros que guardan unas puertas al mundo de las sombras, esa información anima por igual a Mrs. Walker y a Sophie y deciden aventurarse. Desgraciadamente en la montaña Sophie tiene un accidente y es rescatada por los habitantes de la montaña, entre la vida y la muerte los tuaregs la sumen en un trance y vuelve a la consciencia. Desde aquel incidente Sophie lleva siempre un colgante una gran piedra de magnetita colgada del cuello que le recuerda el paso al otro lado, eso y una cicatriz en el muslo derecho.

Maria Sophie Lister Edad 30 Mesmeriza

FUE	11	DES	10	INT	14	IDEA	70
CON	09	APA	17	POD	11	Suerte	55
TAM	11	COR	99	EDU	14	Conoc.	70



Buscar Libros 40, Crédito 70, Esquivar 35, Equitación 45, Escopeta 55, Habilidad artesanal coser 05, Habilidad artística escribir 25, Otra lengua frances 50, Ciencias ocultas 65, Psicoanálisis 65, Mesmerismo 75, Persuasión 55.

Con 23 años su padre la deja sola en el mundo y se convierte en heredera de la fortuna de su familia. Sophie regresa a Londres a reorganizar las empresas familiares. A su vuelta a la capital del imperio se instruye en el Mesmerismo. Posee una gran colección de minerales y piedras preciosas que utiliza en sus rituales fruto de sus numerosas expediciones con Mrs Walker por tierra, mar y aire. Una piedra gigantesca de forma oval negra reluciente cual espejo regalo de su madre adoptiva, preside su salón de invitados donde lleva a cabo sus rituales mesméricos. Su investigación comienza con mujeres voluntarias de la alta sociedad inglesa, atacadas de supuesta histeria y neurosis, que ella sana con la ayuda del mesmerismo. También ayuda a sus pacientes a reencontrarse con



traumas enterrados o recordar y analizar sueños y pesadillas. Mujeres y hombres requieren sus servicios en busca de una puerta al más allá, entre ellos Mr William Hearn a quien la muerte de su mujer trastoco profundamente.

A sus treinta años es una personalidad en Londres del 1888. Defensora de los derechos de las mujeres y reconocida mecenas, su casa es cita ineludible para a viajeras, aventureras, pioneras, artistas y científicas que pasan por el Londres de la época. Deseosa de nuevas aventuras, no pierde oportunidad de embarcarse en nuevos desafíos. En sus ratos libres juega al Polo, deporte que se practica desde niña en la india, y frecuenta el club de tiro donde ha entablado relación con el escritor William Ashbless, el cual, como escritor no le parece gran cosa, pero es unas relaciones publicas brillante.

Apariencia: Estatura media. Pelo castaño, ojos azules, de porte elegante, generalmente viste bloomers, (pantalones bombachos, la última en la era Victoriana) ideales para escaparse en Bicicleta de vez en cuando. Le gustan los fracs y casi siempre viste de negro. Cuando va de visita a Whitechapel es Gentleman Jack.

1888: Información para el Master

Un doctor aficionado a las Ciencias Ocultas, Helmut Breittner, perteneciente a un selecto grupo de ocultistas descubre un horrible secreto: un plan para suplantar al heredero de la casa real británica, el príncipe Alberto Víctor de Clarence. Cree que los miembros de la orden ocultista han descubierto que no comulga con sus pretensiones y que pretenden eliminarlo, así que antes que eso suceda-urde un plan para contactar con un amigo, uno de los Pjs No sabe ni cuándo ni cómo van a llevar a cabo su intento de suplantación, pero desea que el Pj pueda impedirlo, aunque él haya muerto ya.

Lo que desconocen es que, Helmut Breittner ha realizado con éxito la suplantación (transferencia mental) con el príncipe, pero necesita que alguien se encargue de sus antiguos compañeros para evitar que él a su vez sea suplantado, y que mejor que recurrir a un amigo con intereses ocultistas, pero fuera de la Orden para llevar a cabo tal encargo.

Breittner llevó a cabo la suplantación dejando al heredero británico encerrado en su cuerpo. La forma que tuvo de entrar en contacto con el heredero y poder realizar el intercambio de sus cuerpos fue que, gracias a su trabajo en el East End londinense, descubrió tratando a unas prostitutas de ciertas afecciones, que una de ellas recibía regulares visitas de un joven adinerado, de nombre Andrew y pintor de profesión. Cuando tuvo la oportunidad de conocerlo, supo que era el príncipe Alberto, heredero al trono.

La discreción de Helmut agrado al príncipe que quiso visitarlo a su consulta de incognito para tener su opinión respecto a unos extraños síntomas, sus continuas visitas a las mujeres de Whitechapel le habían contagiado la sífilis. Fue en esa visita cuando simulo atenderlo y realizó el intercambio de cuerpos. Al despertar el príncipe desorientado en el cuerpo de Helmut salió a la calle y deambulo. Vigilando sus pasos lo seguía Breittner en el cuerpo del príncipe, cuando tuvo el primer acceso de ira, tenía intención de acabar con él, pero el hecho de matarse a sí mismo traspaso los límites de su cordura.

El heredero, encerrado en un cuerpo que no era el suyo, fue brutalmente asesinado por el mismo, el príncipe. Después del atroz acto Briettner, dejo en el callejón la cartera del doctor con la dirección del pj, una primera pista de su atroz plan. El intercambio de cuerpos ha tenido un peligroso efecto imprevisto. En principio inapreciable, pero de forma momentánea, horribles accesos de locura asaltan a Breittner, el cual se ve impelido a vagar por las calles de la ciudad saciando su rabia y odio de la única forma en que su perturbada mente se lo permite: asesinando a mujeres de forma brutal y poniendo en jaque a aquellos miembros de la seguridad real que conocen las sangrientas andanzas del joven heredero. Por una parte, para intentar evitar que lleve a cabo más atrocidades, y por otra para evitar que nadie descubra quien será el causante de tan horribles crímenes.

Pero dentro de la locura que envuelve a Breittner, éste sigue cierta lógica. Cuando la furia homicida posee Breittner viaja de incógnito a Whitechapel donde acaba con la vida de aquellas que están en posesión del secreto de las visitas del heredero, su actual cuerpo, y que los habían visto conversar amigablemente la misma noche que se produjo el intercambio. Así espera de esta forma no dejar testigos y saciar su sed.

La Maldición de los Cole

La historia comenzó con los primeros viajes de Sir Andrew Cole que realizó a principios de siglo por el pacífico siguiendo los pasos de James Cook. Allí encontró vestigios de una civilización de la cual no había leído ni escuchado. Tanto él como otros miembros de su tripulación, hacían cábalas sobre si los restos hallados en varias islas podían hacer referencia a la antigua Atlántida, mencionada en los "Dialogos" de Platon. Fue la isla de Hawai donde él y sus hombres de confianza se expusieron a un ritual que le abrió unas puertas a un conocimiento ancestral. Tras esta experiencia, Sir Andrew perdió parte de su cordura y a dos buenos oficiales, que no soportaron la experiencia. La obsesión por lo oculto le guio por el resto de su vida, aunque esto le reporto importantes beneficios. Regreso a gran Bretaña junto con riquezas y con los restos de un antiguo templo. Que empleo en la reconstrucción el castillo de Eilena Donan en Escocia, destrozado por el bombardeo de su abuelo a principios del siglo XVIII. Tras su defunción 8 de febrero de 1843, su hijo Christopher, repaso sus diarios y viajes, descubriendo una faceta de su padre que desconocía. Siguiendo la tradición familiar también se había hecho capitán de una fragata, porque no continuar su actividad ocultista, que le había reportado tanta fortuna.

Necesitando encontrar esa fuente de conocimiento, Cole decidió emprender un viaje similar al que hizo su padre, a la isla de Hawai, pero las cosas habían cambiado. Las diferentes disputas entre clanes y familias habían llevado al poder a la familia Kamehameha, que había perseguido y eliminado cualquier vestigio a los cultos inhumanos.

No obstante, su búsqueda continuó en otras islas y salvo los restos arqueológicos muy deteriorados no encontraba pistas sobre el continente perdido de Mu. Fue en las islas de Fidji donde escuchando los relatos de algunos buscadores de perlas, que describían ruinas sumergidas. Pero la profundidad hacía imposible que Christopher pudiera descender. Lo único que obtuvo de estas entrevistas con los nativos fueron unas perlas, que había obtenido entre las piedras, no eran de mucha calidad y presentaban una mancha de color rojo.

Decepcionado de su fracaso tras 4 años de ruta, decidió retornar a Inglaterra. Pero en el viaje de regreso comenzó a tener unos sueños extraños que le transportaban a una tierra desconocida, que él creyó que podría ser el continente perdido. Tras su regreso se casó con su prometida Angelique Duras el 1 de julio de 1850, siguió con sus investigaciones, la biblioteca privada de su padre ahora tenía más sentido podía entender o eso pensaba él. El descenso a las profundidades de un conocimiento antiguo le absorbió sobremanera, esta experiencia solo era posible cuando estaba en su camarote en el mar por lo que las ausencias de Christopher se hacían más continuas.

La noche de septiembre de 1851 no volvió a despertar, su mujer embarazada de 8 meses no soporto la noticia y se puso de parto, naciendo así Mary Cole. Todas las pertenencias de Cole del barco fueron entregadas a Angelique, pero esta dolida por el abandono de Christopher las traslado a la mansión que tenían en escocia. Junto con el cuerpo de su marido para ser enterrado en la cripta familiar que había construido Sir Andrew.

Años más tarde, Mary Cole conoció a un joven Medico Helmut Breittner, quizá el encuentro no fuera tan fortuito pues Helmut conocía la fortuna de la familia Cole. Pero

tras conocer a Mary cualquier interés por la fortuna se desvaneció, vivieron un par de años de romance, y finalmente en agosto de 1881 se casaron. Como viaje de novios viajaron al antiguo castillo de Eilean Donan en las Highland. Unas tierras que pertenecían a la familia Cole por sus servicios en la guerra de independencia entre Escocia y Inglaterra. Entre muchas de las cosas hallaron las pertenencias del capitán Christopher entre ellas las perlas, que Helmut decidió engarzarlas y regalárselas a Mary como unos pendientes.

A partir de ahí la vida modélica de la joven pareja cambió radicalmente, las pesadillas que afectaban a la joven eran cada vez peor, la dejaban en estados de inconsciencia y Helmut temió tener que ingresar a su mujer, conocedor de cómo eran ese tipo de centros.

Busco y probé cualquier tipo de tratamiento, sin resultados. Busco información en los libros del padre de Mary y busco ayuda hasta el incidente del verano del 82, en casa de los Breittner se desató una tormenta en medio de la biblioteca, literalmente, los muebles se desplazaban y Mary a tres palmos del suelo hablaba en una lengua desconocida. Todo terminó tan rápido como empezó y el cuerpo de Mary se estampó contra la pared.

Helmut aterrado, se acercó al cuerpo de su mujer ensangrentado, pero aún con vida, la limpió y sedó para que descansara y organizó un viaje hasta Escocia, si allí había comenzado su pesadilla quizá allí terminasen. El viaje fue muy duro para ambos pues la distancia a recorrer era muy amplia y Breittner quería ser lo más discreto. Una vez allí Mary no mejoró, un extraño mal aquejaba a su piel, se volvía correosa y dura, no conocía forma de ayudarla. Así que probó uno de los hechizos que había encontrado entre los apuntes de los Cole, la bendición de Ghatanothoa. En pocos días Mary se habría convertido en una estatua de piedra, creyendo que fallecería, realizó el hechizo, que le otorgaría más tiempo. La ocultó tras una pared de ladrillos del castillo. Luego preparó el incidente con el caballo y la desaparición de Mary.

La agonía de momificación no fue nada comparado con la petrificación que continuó, sintiéndola cada segundo. La mente de Mary se enterró en un tormento infinito, pero sus lamentaciones atrajeron a un morador del sepulcro, los restos de los antiguos templos del continente de Mu, sirvieron de portal con tal de ofrecer un ser petrificado pero vivo. Tras ello Mary se transformó en un ser que ronda el castillo, de ahí las historias que explican los lugareños.

Tras el incidente Helmut se prometió rehusar a cualquier contacto con la familia Cole o sus posesiones, tratando de olvidar la noche donde tuvo que encerrar a la estatua de su mujer, que muy en el fondo él pensaba que seguía sufriendo, y así era. Pero no se detuvo en tratar de encontrar una forma de traerla de vuelta. Un par de años después regresó al castillo para confirmar que había fracasado, Mary había desaparecido y se había convertido en un ser abyecto. Pero descubrió que dentro de la cripta estaba el portal por el cual había accedido, y mediante un hechizo consiguió atar al ser que fue Mary retenerlo en la cripta, hasta que sea liberado si alguien accede a la cripta.

Sus intereses por lo oculto no pasaron desapercibidos en Londres y despertaron interés en un grupo de gente muy selecta e importante que buscaban el ansia del saber del más allá, con tal de dominar el mundo.



La secta

Un grupo influyente de Londres formado por miembros de la aristocracia, alta burguesía, miembros del gobierno y servicios de secreto. El solo hecho de saber la existencia del grupo era peligroso para cualquiera que no fuera miembro. Evidente toda esta noble gente se nutre de los más desfavorecidos para llenar sus filas de hombres “reemplazables”, que muchas veces venden su alma a cambio de unas pocas monedas.

A Helmut lo introdujo de forma muy informal el primo de Mary, Robert Marquand, en unas reuniones de sociedad fue presentado y los miembros tantearon al nuevo sujeto. Evidentemente que las experiencias que había vivido Helmut y sus conocimientos superaban con creces la media. Pero su interés hacia el joven doctor tenía otra finalidad. Conocedores de la herencia que poseía Helmut, el legado de los Cole, y del buen uso que podrían hacer de él.

En apariencia casi todos sus rituales eran mera superchería, que tan de moda se habían puesto a mediados de siglo, con las sesiones de espiritismo. Ellos iban con las caras cubiertas por mascararas de animales, y representaban a sus seres totémicos, supercherías para encandilar a los principales inversores, a la alta burguesía con promesas más elevadas. Pero de entre ellos el que se hacía llamar Hermano Mayor estaba hecho de otra pasta, siempre aparecía con una máscara espejada que, hacia reflejarse a su interlocutor, lo cual resultaba altamente perturbador.

La preocupación principal del grupo era el devenir que estaba tomando el imperio, la clase obrera se iba haciendo cada vez más impertinente, reclamaban derechos sociales. La inmigración descontrolada estaba atestando las calles con gente de la peor calaña, si esto ocurría en Londres, no tardaría en extenderse por el resto ciudades y de territorios. Para ello necesitaban a un líder que comulgara con sus principios y que frenera a los movimientos sindicales y a la inmigración. Pero por lo visto el príncipe Alberto Victor de Clarence, heredero al trono, no tenía la misma opinión. Los informes del servicio de secreto que custodiaba al príncipe informaba de continuas visitas nocturnas al barrio de Whitechapel, relacionándose con lo peor de la sociedad.

Si alguien debía liderar al país, el príncipe Alberto, de momento no daba la talla por ello había que “substituir” al príncipe.

Por su parte, Breittner más interesado en aprender como resucitar a su esposa se coló en el santo santórum de la orden para hacerse con el hechizo de transferencia mental, si funcionaba quizá podía pasar la mente de Mary a un nuevo recipiente. Entre sus pesquisas descubrió el inusitado interés por su persona. No fue tan listo como creía, y los de la Orden comenzaron a seguirle los pasos, sospechando de él, si bien podían realizar el ritual con Breittner o sin él, pues Robert Marquand, futuro heredero de los Cole era un fiel devoto.

Pero algo ha ocurrido, Helmut ha aparecido brutalmente asesinado y desde la Orden nadie parece haber tenido nada que ver. Para borrar posibles pruebas que lo relacionasen con la Orden fueron a registrar su consulta, no encontrando nada de valor, salvo los almanaques. Quizá alguien más esté al tanto de los planes de la Orden, hay que acelerar los planes.

El ritual

El ritual que desean realizar en el castillo de escocia tiene relación con los restos de templos que Sir Andrew Cole se trajo del pacifico. Los restos de las ruinas que envuelven la fortaleza amplificara y facilitan la realización de hechizos. Tan pronto como los primos de Mary hereden la fortaleza comenzaran los preparativos para realizar el ritual. hacia su objetivo.



El Gran Hermano quiere estar seguro que sus acciones traerán grandeza al imperio británico, por ello antes de realizar el intercambio, necesita contactar con “la puerta y la llave”, pero el riesgo para su persona es muy elevado y necesita de un acceso extradimensional. Los Cole se trajeron muchas cosas de las islas del pacifico, entre ellas objetos que pueden emplearse de portales para ir a otros planos y contactar con otros seres o dioses.

El hechicero ha elaborado un plan. La concentración colectiva hace que la mente del hechicero se proteja, añadiendo tantos puntos de poder como miembros haya en la congregación, miembros que el hechicero sacrificara para contactar con el primigenio. Todos los presenten vistiendo las ropas rituales se prepararán para acceder al trance colectivo y poder potenciar el hechizo. Con tal de obtener y soportar, las revelaciones de Yog-Sothoth sacrificara las mentes de sus sectarios. No es el único peligro, las criaturas que habitan entre planos, este hechizo es un festín, pues una multitud atraviesa la realidad, unos caerán por el bien del resto.

Tras este ritual si tiene éxito el Gran Hermano tendrá más claro el orden a seguir para alcanzar sus objetivos, muchos de sus miembros se habrán quedado en el camino, evidentemente esta información el Gran Hermano no se lo ha explicado a los miembros de la Orden, en el fondo son prescindibles.

Reunión

Se acerca la hora de comer y el bullicio en las calles próximas a Hyde Park está en su máximo apogeo. Además, el mal tiempo parece haber concedido una tregua y las nubes, tan persistentes los últimos días, han dejado paso a un sol radiante. Son muchas las personas que se dirigen a los extensos jardines de Hyde Park para disfrutar del buen tiempo y pasear un rato, entre ellas cinco individuos que se encuentran en Stanhope Gate con, al parecer, algo interesante que tratar...

Puedes leer esto a modo de introducción

Londres, viernes 24 de agosto de 1888. En casa de la familia Willoughby se respira el ambiente de las ocasiones importantes. Hay invitados a cenar, y la eficiente Mary Elisabeth, como siempre, vela para que todo sea un éxito y su marido, Dexter Willoughby, pueda sentirse nuevamente orgulloso de ella. Reparte su tiempo entre la devoción por él y el amor por su hijo de ocho meses, Reginald, un terremoto que ha logrado poner patas arriba la normalmente tranquila, y hasta cierto punto, anodina, vida en casa de los Willoughby.

Desde la ventana del salón Dexter echa un vistazo al exterior, apartando suavemente las cortinas de color marrón que la cubren, regalo de su suegra que, mal está en decirlo, por una vez acertó en el obsequio. Agita su copa saboreando el aroma del buen caldo mientras sus ojos intentan discernir a quien pertenece la figura que avanza a través de la niebla por el sendero que conduce a la puerta principal. "William", murmura para sí. Willoughby deja la copa reposando sobre la mesilla mientras se dirige hacia la puerta. Su fino oído sitúa a Mary en la cocina, sin duda terminado de preparar la cena para los invitados. Antes que suene la campana de llamada abre la puerta. Un aire frío se cuele a través de ella envolviendo por unos instantes el recibidor de un ambiente propio de un par de meses más adelante.

"Querido William, puntual como siempre" –exclama alegre Dexter.

"Creo que soy el primero, ¿no?" –responde divertido el primer invitado, William Edward Hearn, cuyo característico acento "aussie" lo delata. No son especialmente comunes las bromas de William, más a raíz de la muerte de su llorada esposa Elisabeth. Lo único positivo fue la inesperada amistad que lo unió desde ese momento con Willoughby, el doctor que la atendió en sus últimas horas mientras yacía en la cama del London Hospital.

"Eso me temo, aunque los otros estarán al llegar. Pero pasa, por favor, pasa. Avisaré a Mary que has llegado. Por cierto, ¿cuánto hace que no ves a Reginald? Verás que estirón ha pegado".

Cinco minutos después, y mientras los tres se distraen en el salón observando las evoluciones del pequeño vástago de los Willoughby, la campanilla de la entrada avisa de la llegada de nuevos invitados. Esta vez es Elisabeth la que se dirige a abrir, volviendo a los pocos segundos acompañada de Danny Dravot y Albert Green Phillips. Mientras la mujer de Dexter se hace cargo de los abrigos y sombreros de los recién llegados, éste sirve un par de copas a sus amigos.

“Parece que la caballería llega junta esta vez, ¿no?” –pregunta con sorna William.

“Así es –responde Danny –aunque de no ser por mí me temo que este jamelgo que me acompaña aún estaría dando vueltas por el barrio”.

“Sin duda –responde presto Albert - fue el olor a estiércol el que me permitió seguir tu rastro a través de esta maldita niebla”.

“¿Caballero, caballeros –intenta mediar divertido Dexter –creí que las relaciones entre los diferentes cuerpos del ejército de su Majestad eran horrorosas, pero, entre miembros del mismo también?”.

Al rato, poco después que el reloj de las ocho y media, hace su llegada el último de los invitados a la cena, William Ashbless, amigo de Dravot y Green del club de tiro y, a raíz de su amistad con éstos, conocido de Dexter y William.

“Disculpen mi retraso, pero me entretuve charlando con Mrs. Lister, que ha rechazado acompañarnos en esta velada, pero que me ha encargado que os mande saludos, en especial a Mary, que hace tiempo que con coinciden.”

Ashbless es conocido por sus artículos en “The Illustrated London News” además de por su inventiva y desparpajo en las fiestas de la alta sociedad londinense. Sobre Mrs. Lister, decir que es una mujer fuera de lo convencional, ayudo a al profesor Hearn a sobrellevar mejor lo de su mujer. Y conoció al resto del grupo en el club de tiro, la única mujer afiliada.

Mientras en el exterior oscurece y la niebla, cada vez más cerrada, apenas permite ver más allá de cinco o seis metros de las farolas de la calle, la velada en la casa de los Willoughby transcurre agradablemente. A las nueve el pequeño Reginald, entre protestas no atendidas, es llevado a dormir por su disciplente madre, mientras los cinco hombres siguen dando buena cuenta de la cena. A las diez y media, cansada por la dura jornada, pero satisfecha por el éxito cosechado, la señora Willoughby se retira a descansar entre nuevas felicitaciones por parte de los cuatro invitados. La velada prosigue animada en el salón, entre copas y puros. Conversación ya de hombres, libre del recato que impone una presencia como la de Mary. La noche avanza, las campanadas se suceden. Hace rato ya que han sonado las doce, pero, el hecho que el día siguiente sea sábado, parece invitarlos a todos a permanecer despiertos aún.

De pronto, un tintineo en la puerta rompe el diálogo.

Una noche fría

En caso de no emplear a los pjs pregenerados:

Todo comienza en la noche del viernes del 24 de agosto del año 1888, en la ciudad de Londres. Es una noche fría, acorde con el periodo del año estamos dejando atrás. Uno de los pjs duerme plácidamente, o al menos eso intenta hasta que unos golpes en plena noche aporream la puerta. Si alguno de los otros pjs tiene algún motivo profesional para estar presente, medico, policía, periodista. Pueden coincidir en el lugar de los hechos.

Quien golpea parece tener prisa, pues no han pasado ni cinco segundos que el repicar de nudillos contra la madera vuelve a repetirse.

Cuando el pj se acerque a comprobar quien perturba su descanso, si es precavido y decide preguntar a quien esté al otro lado qué es lo que ocurre, una voz fuerte contestará que la policía. Cuando por fin abra la puerta, tras comprobar en el reloj del pasillo que éste marca más allá de la una y veinte de la madrugada, se encontrará efectivamente con un par de agentes con cara de pocos amigos. Parecen tener prisa y pocas ganas de conversar, pues rápidamente harán a nuestro adormilado personaje una serie de preguntas como su nombre completo, si está solo en casa, si hace mucho que se encuentra en ella, y por último si conoce a un tal **Helmut Breittner** (ver de quien se trata más adelante).

Tras escuchar sus respuestas pedirán al pj que se vista para salir a la calle y los acompañe. Es importante, afirmarán con mal humor si el personaje se pone pesado, y no aceptarán un “No” por respuesta, pues tienen órdenes del inspector **Garner** que los acompañe a menos que se ponga muy muy terco (en este caso el dj puede actuar con el personaje como mejor crea conveniente, llegando incluso a encerrarlo como sospechoso hasta comprobar su posible coartada y al jugador enviándolo a descansar un rato para que piense y recapacite sobre su futura actuación en la partida).

Una vez vestido y cogido lo imprescindible (tal vez un paraguas y poco más) podrán salir por fin a la calle. Como decíamos, estamos llegando a finales de agosto, aunque el tiempo es frío para la época del año en que nos encontramos, la humedad que proviene del Támesis cala hasta los huesos y la típica niebla londinense, agravada por la contaminación producida por las fábricas y el carbón usado en los hogares de los más de cinco millones y medio de habitantes de la gran urbe para calentarse. Una capa de hollín cubre el suelo adoquinado mientras los tres individuos avanzan con paso rápido, un policía a cada lado del pj. Si éste se decide a preguntar en algún momento que ocurre o hacia donde se dirigen, los agentes –de nombres Pierce y Cardonn –le contestará que no van lejos, de ahí que vayan a pie, pero que será el inspector Garner quien le cuente los detalles.

Las calles a estas horas intempestivas están prácticamente vacías; tan solo algunas prostitutas, borrachos de paso vacilante y sin techo tirados en la calle verán pasar al trío de paso apresurado que se pierden en la niebla. Sólo el traqueteo de algún carruaje rompe el silencio casi opresivo de la ciudad en noche cerrada. Los agentes conducirán con seguridad al pj por las desiertas calles iluminadas únicamente por las farolas de gas que, a modo de faro, proporcionan una tenue luz a los que a esas horas se aventuran a transitar por el Londres nocturno.

El cuerpo

Finalmente, tras diez minutos a buen ritmo el grupo llegará a su destino. Allí, ante ellos, varias personas más y con las que se irán encontrando: el inspector Garner, cuatro policías, un médico, un periodista y algún curioso. Sólo en el caso que algún otro de los jugadores tenga un personaje que concuerde con alguno de éstos, o bien tenga un motivo suficientemente satisfactorio podría estar allí presente. En el exterior del callejón, una de las pesadas ambulancias de que disponía la policía y que tanto sirve para retirar borrachos de la calle como para transportar cadáveres.



Unos vehículos de más de cien kilos que debían arrastrarse por las callejuelas, carretillas con laterales de madera, una resistente base de cuero negro y gruesas correas de piel, además de una capota plegable de cuero curtido y que protegía al ocupante parcialmente tanto de miradas indiscretas como del mal tiempo.

Un policía vigila la entrada del callejón para que nadie sin autorización pueda pasar. Si algún pj es periodista deberá mantenerse de momento alejado. Únicamente con una tirada exitosa de *Charlatanería* podrá embaucar al agente y acercarse, y eso sólo hasta que falle una tirada de Suerte –que irá realizando de tanto en tanto, cuando el dj considere oportuno –momento en que Garner reparará en su presencia y ordenará que lo echen mientras le echa una bronca de órdago al policía que lo ha dejado pasar. Desde donde se encuentra en ese momento, o en el caso que no logre cruzar, podrá ir realizando unas tiradas de *Escuchar* para oír las conversaciones que se produzcan.

Al llegar al lugar de los hechos Pierce avisará a Garner que ya está allí el pj. Éste contestará con un gesto de la mano para que se acerque. La situación que el personaje se encuentra no es nada tranquilizadora. Un lugar prácticamente a oscuras, un callejón estrecho y maloliente, policías... Ante él, el inspector Garnersu actitud será respetuosa en todo momento, pero el pj no se librará de la sensación que él es el principal sospechoso de lo que haya ocurrido, aunque nadie en ningún momento llegue a afirmar tal cosa, y el comportamiento del inspector le quiera hacer creer lo contrario.

El inspector Garner es un hombre de unos cincuenta años, delgado, rozando el metro setenta, sus modestas ropas cubiertas por un abrigo oscuro impermeable a la pertinaz lluvia metropolitana, voz grave y mirada acusadora.

Antes de responder a sus preguntas, Garner le pedirá que sea él quien conteste a un par de rápidas cuestiones. “*Todo a su tiempo*”, responderá. Le preguntará su nombre completo, profesión, lugar de residencia (aunque todo eso ya deben saberlo, pensará el

pj, pues hace bien poco que acaban de sacarlo de la cómoda cama de su casa), donde estuvo a eso de las seis de la tarde, y desde esa hora, si alguien puede corroborarlo, si conoce a un tal Helmut Breittner, desde cuándo, que relación los une, cuanto hace que no se ven o no tienen contacto.

Tras contestar a toda esta lista de preguntas, Garner pedirá al pj que lo acompañe. Andarán unos pasos por el suelo de tierra del callejón hasta llegar donde se encuentra el doctor y otro policía. Pero antes se cruzarán con otro agente que está hablando con un hombre con el rostro desencajado, como si hubiera recibido una gran y desagradable impresión. El pj podrá oír, con una tirada exitosa de *Escuchar*, como el policía le comenta que:

“uno de mis compañeros viene ya hacia aquí con la prostituta. Ella podrá corroborar su versión”.

Por si se le ocurre preguntar, el pj no conoce de nada a éste individuo, hombre de compleción normal, barba de tres o cuatro días, falto de un incisivo y con la cara marcada por la viruela.

Y en estas que Garner y el pj llegarán ante un bulto cubierto por una sábana blanca con una gran mancha de color oscuro en su parte alta. El doctor –a menos que sea otro pj – mirará a los ojos del personaje y le comentará:

“espero que no sea demasiado aprensivo”.

Cuando retire la sábana que cubre el cuerpo el pj a duras penas reconocerá la cara de Breittner. Su rostro, en su parte izquierda está medio arrancado. Todo su tronco ha sido abierto y pueden verse sus órganos internos. Multitud de lo que parecen puñaladas recorren su cadáver. Todo está cubierto de sangre, el suelo también. Por supuesto, una tirada de Cordura será más que necesaria. 1/1D8 en este caso.

Tras reconocer al difunto Garner se dirigirá al personaje agradeciéndole su presencia allí y lamentando haberle hecho pasar ese mal trago. Si la coartada presentada es coherente y, además, fácilmente comprobable, el inspector le comentará que ya puede irse y que le harán llegar cualquier novedad. Si por el contrario la situación es totalmente diferente y no puede demostrar donde se encontraba esa noche le pedirá que no abandone la ciudad y permanezca localizable para cualquier cosa que se le necesite.

Claro que el pj puede preguntarse el motivo por el cual han ido a buscarlo a él, como podía saber la policía que conocía al muerto. Garner le explicará que la cartera del difunto apareció abierta en la entrada del callejón, oculta en las sombras. Suponen que el difunto la tenía en la mano cuando fue atacado y arrastrado hacia la oscuridad. No parece faltar nada, de hecho, había dinero en su interior. Y el motivo de ir a buscarlo a él fue encontrar un papel doblado en el que aparecía el nombre del pj junto a su dirección en el suelo, a la entrada del callejón. La letra corresponde a la del muerto, al menos al compararla con otras notas que había en la cartera. Tal vez estaba comprobando la dirección, a juzgar por la poca distancia que separa el lugar del asesinato con la casa del pj.

Cuando se disponga a abandonar el callejón verá a uno de los policías tomando declaración a una prostituta. Con un Escuchar exitoso llegará a oír parte de la conversación, cuando él le pregunta por su nombre y ella contesta “*Martha Tabran*”. Una vez libre ya de la presencia del inspector Garner y sus preguntas, al menos momentáneamente, el pj podrá ir a descansar a su casa.

Pero cuando regrese, a través de la niebla que envuelve las calles londinenses le parecerá ver unas sombras que se agitan. Tal vez sea el efecto de la luz de las farolas, pero con un *Descubrir* podría llegar a darse cuenta que parece una figura humana, ataviada con sombrero de copa y bastón. Su contorno es difuso y no se distingue nada más. Tan solo el pisar de los zapatos en los adoquines confiere realidad a la silueta. Sea como sea, su supuesto perseguidor no llegará a aparecer en ningún momento, desapareciendo en las sombras y haciéndose el silencio en las calles. Pero al llegar a su casa, si al pj se le ocurre echar un vistazo por la ventana, llegará a ver una figura que lo observa desde la calle. Si creyó llegar a ver la sombra mencionada con anterioridad podrá confirmar el detalle del sombrero y el bastón. Alguien vestido así, con una capa para proteger de la lluvia lo observa desde debajo una farola. Los juegos de sombras no permiten ver su rostro, y el extraño se marchará a los pocos instantes.

Investigando

Los pasos a seguir por el pj –o pjs –desde estos momentos son varios. Un pj curioso podría optar por investigar la casa donde vive Breitner, o bien intentar hacerse con una copia del informe forense y el policial, o bien quizás averiguar sus últimos pasos y el motivo por el cual llevaba anotada la dirección del pj.

Sea como sea, el pj desconoce la localización del lugar donde vive el difunto doctor. Seguramente estaría de alquiler, y la mejor forma de averiguarlo será a través del despacho donde debe ejercer. Esto podrían hacerlo, por ejemplo, a través del Colegio de Médicos Británico. Allí sin mucha dificultad conseguirán una dirección, un antro situado en una callejuela del Est End londinense.

Helmut Breitner es natural de la población de Leipzig. De padre inglés y su madre alemana se trasladó a vivir a Inglaterra a los cinco años. Estudió medicina en la universidad de Birmingham, aunque se instaló en Londres donde empezó a ejercer. Su carácter introvertido y su afición por ampliar los conocimientos médicos de la época chocaron de frente con sus coetáneos, provocando que su relación con el resto de la humanidad se fuera agriando y buscando refugio en el alcohol cada vez de forma más asidua. Sólo unos pocos mantuvieron su amistad con el extraño Helmut. **Otro rasgo que lo diferenciaba era el hecho que siempre que pensaba instintivamente se masajeaba la perilla haciéndose un remolino con el dedo índice.** La relación con el pj puede venir por un conocido común, compartir habitación en la época estudiantil o haber coincidido en algún momento de su profesión.

Otra opción que se les presenta a los personajes tras registrar la consulta del fallecido es preguntar además de la vecina de abajo, al resto de vecinos de la calle. Todos tendrán palabras amables hacia el doctor, y todos se mostrarán muy afligidos por su muerte, pues

para ellos era una verdadera suerte tener a alguien con conocimientos médicos viviendo en su misma calle.

Otra posibilidad es intentar seguir los pasos del doctor Brittner o bien los motivos por los cuales llevaba encima un papel con su dirección, lo cual puede ser si no complicado, si al menos trabajoso o averiguar que sabe la policía. Hasta el momento no disponen más que de informaciones vagas que bien poco aportan. También pueden dirigirse al registro de la propiedad. Lo que si está claro es que sus indagaciones llamaran la atención a la gente de la Orden, que también trata de averiguar quién acabo con la vida de Hellmut, por motivos muy distintos al de los pjs.

En un agujero de East End

Si obtienen la dirección de la consulta y van a visitarla entrarán en una de las zonas más pobres y dejadas de las manos de Dios de toda la metrópolis. El lugar corresponde a la primera planta de un viejo edificio que más parece que vaya a caer en pedazos que aguantar en pie un día más. La calle está, como el resto, sucia de hollín y como es común en esta zona, huele a excrementos humanos, a dejadez y a alcohol, la única válvula de huida para la gran mayoría de los que allí malviven.

Al cruzar la puerta de la calle entrarán en un recibidor oscuro. La única luz proviene de una cristalera agrietada por la que se cuele una suave corriente de aire. Una pequeña luz de gas apagada ilumina por las noches, eso cuando alguien se acuerda de encenderla. Nada más entrar los pjs en el corredor escucharán ruidos de pequeños pasos que se alejan apresuradamente. Con un Descubrir se darán cuenta que se trata de un grupo de ratas que se esconden asustadas ante la irrupción de los personajes. Tanto si entran de día como si lo hacen de noche se abrirá una puerta situada justo antes de las escaleras de subida.

La casera Bridgette Collins

Con precaución asomará la cabeza una mujer que con hablar pastoso y entrecortado y con la mirada extraviada se dirigirán a los recién llegados preguntándoles que quieren.

Si le preguntan por el consultorio del doctor Breittner les contestará que en el piso de arriba. Si por aquellas casualidades la invitan a un trago de alcohol o bien sacan una tirada de ***Charlatanería*** les explicará además que no sólo es su consulta, además vive allí. Si se muestran amistosos y más que un trago, le dan una botella entera, les puede explicar además que hace un par de días que no sabe nada de él (esto suponiendo que vayan al día siguiente de hallar su cuerpo, en caso contrario habrá que echar cuentas), aunque sí que oyó pasos en el piso de arriba la noche anterior, a eso de las doce o la una.

Brigette Collins es una mujer de unos sesenta años. Le falta media dentadura, su pelo está hecho un revoltijo, sus ropas son gastadas y sus ojos están rojos, quien sabe si por la falta de sueño o por el exceso de alcohol.

Parecía como estuvieran poniendo arrastrando o volcando muebles (si a alguno se le ocurre preguntar si no avisó a la policía la mujer, de nombre Bridgette lo mirará con las cejas levantadas y desde ese momento pensará que el individuo como mínimo es tonto),

aunque tras unos diez minutos cesó el ruido. Un par de minutos después se oyó un portazo y alguien bajó a toda prisa por las escaleras. También puede explicarles que Breitner solía recibir visitas en su casa, donde como comentó ejercía, y algunas de éstas eran a horas intempestivas, a veces bien entrada la madrugada. También visitaba a domicilio, y aunque era muy reservado y rara vez hablaba si no era por motivos de trabajo, la gente de la zona estaba encantada con él. Hay que tener en cuenta que no sabe nada de él, así que cuando se entere de su muerte se mostrará lo compungida que puede mostrarse dadas las circunstancias. Y por supuesto, de enemigos nada de nada, al menos que ella sepa. Ah, y no tiene las llaves del piso. Los de la secta se habían hecho con ellas hacia unos días, cuando comenzaron a vigilar a Hellmut de cerca.

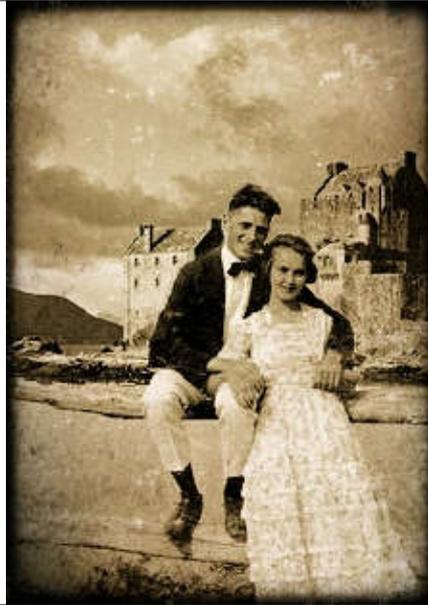
Ascendiendo por las escaleras, las cuales no dejarán de rechinar en todo momento, los pjs llegarán al rellano del primer piso. La única puerta corresponde a una donde un letrado recuerda que allí ejerce el doctor Breitner. La puerta está cerrada, y con un **Descubrir** no hallarán signos de haber sido forzada. Como entren es cosa suya, bien con **Cerrajería** o intentando echarla abajo. Sea como sea, la señora **Collins** no avisará a la policía si han hablado con ella anteriormente.

La consulta Helmut Breitner

El piso está a oscuras, aunque nada más entrar una lámpara al lado de la puerta permite alumbrar el desastre en que se ha convertido el lugar. Tal y como les puede haber dicho la señora Collins, alguien ha estado registrando la casa. Todas las habitaciones están patas arriba y será imposible saber si lo que buscaba quien entró allí al final lo encontró o no.

La parte que está más desordenada es aquella que corresponde al despacho donde Helmut guardaba sus notas. Con un **Descubrir** los pjs hallarán unos almanaques donde el fallecido llevaba anotaciones de todas sus visitas, pero que han sustraído aquel que hace referencia a los últimos dos años y medio. Además, hay dos marcos de fotografías, uno simplemente tirado en el suelo y el otro roto y con la foto desaparecida.

En el que han dejado podrán ver una fotografía de Breitner junto a una mujer relativamente más joven, unos treinta años. Si realizan un nuevo **Descubrir** o sacan la fotografía y le dan la vuelta directamente verán otra fotografía más pequeña de una mansión en un acantilado y una anotación escrita a mano por el propio difunto tras la foto de la pareja, y que reza así:



“Highlands. Mary. 24 de junio 1881”.

En una de las fotos se ve a la pareja posando en un acantilado. No hay nada más interesante que puedan hallar los pjs.

Si tras esta visita deciden volver a hablar con la señora Collins y preguntarle sobre los dos últimos años y medio, precisamente los que fueron sustraídos del almanaque, será ya necesaria una tirada de **Charlatanería**. Ofrecerle más bebida será contraproducente. La pobre mujer ha llegado al límite de su tolerancia y caerá en un profundo estado de sopor de la que no se despertará hasta pasadas unas horas. Si a pesar de toda la paciencia de los pjs es tan grande como para esperar podrán realizar nuevamente la tirada de **Charlatanería**.

En caso de tener éxito esta vez o la anterior podrán enterarse que hará entre dos y tres años el doctor Breittner empezó a recibir visitas de caballeros cuya indumentaria y modales chocaba con los habituales visitantes del galeno. Sin duda pertenecían a la clase alta o acomodada. Cree que incluso a uno de ellos oyó como lo llamaban juez, aunque no llegó a ver su rostro ni oír su nombre, haciendo imposible que lo reconociera, aunque estuviera delante (y seguramente porque estaba borracha como una cuba). Lamentablemente, si había alguna referencia en la habitación de arriba ésta ha desaparecido al haber sido registrada (como así es).

Scotland Yard

A menos que alguno de ellos tenga relación con la policía deberán realizar todas las tiradas necesarias para hacerse con los informes de unas pesquisas aún en marcha. Un apartado dentro de este punto es el que hace referencia al informe forense. Hay dos vías para conseguirlo, una es directamente yendo al doctor que realizó la autopsia y otra a través del papel que forma parte del informe de la policía.

Si no han logrado hacerse con el informe del doctor T.R. Killeen, la otra posibilidad es hacer una visita a la policía metropolitana, Scotland Yard.

En los años en que nos movemos, esta institución debe su nombre a un antiguo palacio sajón que había servido de residencia a los reyes escoceses que visitaban la ciudad, situado en el número cuatro de Whitehall Place. El Departamento de Investigación Criminal se organizó formalmente en el año 1878. Los agentes de calle vestían chaquetas y pantalones azules, cascos de piel de conejo reforzados con armazón de hierro, y como equipo un silbato, una porra, a veces una matraca y una linterna de ojo de buey apodada la "linterna oscura" porque lo único que hacía era iluminar a la persona que la sujetaba (era un artilugio pesado y peligroso, compuesto por un cilindro de veinte centímetros de altura con una chimenea con forma de cono truncado, una lente de aumento de siete centímetros de diámetro hecha de grueso vidrio esmerilado, y en el interior de la lámpara un pequeño receptáculo para aceite y mecha, su brillo se controlaba girando la chimenea; en el interior había un tubo metálico que rotaba y ocultaba la llama hasta donde fuera necesario, permitiendo que un policía hiciera señales a otro en la calle con los destellos de luz, aunque eso sí, quien la llevaba no veía más allá de tres o cuatro palmos de distancia). Había quince mil miembros en el cuerpo, aunque la mayoría de los días una sexta parte estaba de baja por enfermedad, de permiso o suspendidos (esto da un agente cada cuatro mil ciudadanos aproximadamente, o lo que es lo mismo, para cubrir nueve kilómetros de calle). Además, en agosto dos mil hombres estaban de permiso.

Cuando lleguen a Scotland Yard pueden preguntar directamente por el inspector Garner, a quien ya conocen, que de hecho es quien lleva la investigación oficial del caso. Para hablar con él deberán hacerlo a partir de las cinco de la tarde, no antes. Cuando hablen con él su actitud dependerá si sigue considerando sospechoso al pj, aunque a menos que lo haya hecho muy mal éste no será el caso. Les explicará que la investigación está en marcha y no puede hablar de ella. Si son sospechosos no tendrán ninguna posibilidad, si no es así una tirada de **Persuadir** será más que necesaria.

En caso que lo consigan se avendrá a comentar con ellos detalles del caso, siempre y cuando le aseguren que su superior, el jefe del Departamento de Investigación Criminal de Scotland Yard, el inspector Donald Swanson, no se enterará que lo ha hecho.

Garner puede explicarles que recibieron un aviso de un hombre, **Ruppert Ykstra**, peletero, el cual avisó a un agente que, mientras se encontraba en compañía de una prostituta vio algo tirado en el suelo del callejón. No se acercó al bulto hasta que había terminado la faena, momento en que se dio cuenta que era un cadáver lo que había llamado su atención. Ella se fue corriendo, mientras que él fue a avisar a un agente de la policía metropolitana, **John Heargraves**. Éste a su vez dio aviso a la central, momento en que él mismo y varios agentes más se dirigieron al lugar de los hechos. Se procedió a identificar a quien dio la alarma, así como la prostituta, que cuando el señor Ykstra y ella descubrieron el cuerpo salió corriendo. Gracias a las señas facilitadas por el peletero se la identificó como **Martha Tabran**, prostituta conocida por la zona. Tanto uno como otro explicaron la misma historia, tal y como les ha referido anteriormente. Preguntados los vecinos de la zona, ninguno informó de haber visto nada sospechoso o fuera de lugar. Revisando la zona fue cuando se encontró la cartera de Brittner y la nota que dio lugar a que se avisará al pj. En un primer registro hallaron dinero en su interior, por lo que se

descartó el robo como móvil. No se ha encontrado el arma homicida, ni ningún rastro ni pista dejada allí por accidente que de momento haya conducida a ninguna detención. Se está investigando ahora en los círculos en los que se movía el doctor Brittner para averiguar si alguien tenía algún motivo para atentar contra su vida, aunque de momento sin éxito.

En el caso que los pjs no hayan podido ver el informe del doctor T.R. Killeen el inspector Garner les dejará echarle un rápido vistazo. Si ya hablaron con él pueden querer corroborar la información que les dio con anterioridad, y que como podrán ver coincide punto por punto.

Para finalizar el inspector Garner les mencionara o si no han tenido buena mano con las tiradas es lo único que les dirá.

“Según creo, únicamente hay un primo vivo, aunque eso debería comprobarlo, no puedo darles la certeza de ello. Imagino que asistirá a la lectura del testamento, como heredero de todo, si no hay nadie más. Al parecer era rico. Diversas posesiones, como una mansión, aquí, en Londres mismo. Ignoro porque el señor Breitner no vivía allí.

*Será enterrado el 30 por mañana a las nueve en el cementerio de Highgate, en la rama oeste. Y sobre el testamento, este se leerá pasado mañana en el despacho de los señores Bradford. A su lectura sé que asistirá el primo de su esposa, **Robert Marquand**, como ya les comenté su familiar más directo, al menos que yo tenga constancia. Eso será a mediodía en punto. Si va a asistir alguien más ya lo ignoro.”*

Sobre la desaparición de Mary

Si investigan sobre la desaparición de Mary, el oficial al cargo fue inspector Jury. Lo cierto es que nunca apareció su cuerpo, se supone que arrastrado por aguas desapareció sin dejar rastro. O eso creo recordar que leí en el informe. Tampoco aclaraba nada más de lo que se publicó en su época en los periódicos.

No fue al río donde cayó, sino al mar. Su marido contó que salió a pasear a caballo y no regresó. Posteriormente se encontró el animal, muerto, caído al pie de unos acantilados próximos a su casa. Al parecer hubo una importante tormenta, y creo que eso hizo suponer que el caballo perdería pie y ambos se precipitarían en las heladas aguas. Eso fue en 1882. Nunca se recuperó el cuerpo, y el señor Breitner heredó las posesiones de su mujer.

Doctor Killen

El médico que realiza la autopsia es T.R. Killeen. Para hablar con él no tienen que preguntar nuevamente en el Colegio de Médicos o pedir sus señas directamente a la policía, donde si están de suerte y se encuentran con un agente amable, además de una tirada de *Persuasión* para que pierda el tiempo en ayudarles, lograrán que se la den.

El doctor Killeen ejerce en un lugar bastante cercano al punto donde se halló el cadáver, tal vez por eso la policía recurrió a él. A diferencia de la casa de Breittner, el local del primero es bastante más aseado y adecentado que el del segundo (al menos todo lo que se puede ser en la época). Se trata de un edificio de una sola planta donde Killeen pasa consulta ayudado por una enfermera que cumple las veces también de secretaria y recepcionista. Al doctor pueden encontrarlo únicamente por la tarde, a partir de las cuatro. Si van por la mañana su ayudante, la señora Gibbson les comentará que para hablar con él pueden pasar no antes de las seis, pues hasta esa hora tiene visitas. Y no, por la mañana no podrán hablar con él pues pasa consulta a domicilio o bien se encuentra en el St. Thomas Hospital donde también ejerce. Por supuesto, una posibilidad es dirigirse a dicho hospital para intentar hablar con él. De una forma u otra los personajes lograrán entrevistarse finalmente con él.

Doctor Killeen, un hombre ya maduro, de figura oronda, pobladas patillas que se unen con el bigote en una imponente selva facial ya canosa, al igual que el escaso pelo que corona su cabeza. Es un hombre muy ocupado.

Cuando los pjs empiecen a hablar con él, lo primero que hará será mirar su reloj de bolsillo, fruncir el ceño y comentarles a los personajes que les concede diez minutos, ni uno más. Sobre el tema del informe forense, necesitarán una muy buena excusa y una tirada de **Persuasión** para que les deje echar un vistazo, en ningún caso se lo entregará. Además, si han dado con él en el hospital les explicará que allí no lo tiene, citándoles en su despacho a las seis de la tarde (esto en el caso que logran la tirada de Persuadir, si no los rechazará sin más). Lamentablemente, si éste último ha sido el caso Killeen habrá tenido tiempo de pensarse nuevamente lo que le piden los pjs, así que deberán realizar nuevamente la tirada de **Persuasión**. Si están en sus oficinas, con la primera tirada ya bastará y el doctor les dejará echar un vistazo al informe.

Informe Forense

La muerte de Brittner tuvo lugar entre las diez y las doce de la noche en el mismo lugar en que fue encontrado el cuerpo. La herida mortal tuvo lugar desde atrás, de izquierda a derecha, lo que indica que quien cortó el cuello del infeliz era diestro, además de un ligero ángulo ascendente, lo que puede hacer pensar que era un poco más alto que el muerto, alrededor por tanto del metro ochenta. La herida es profunda, lo que hace pensar en una fuerza importante, descartando así a una mujer, al menos en principio. Se halló un rastro de sangre a lo largo de la pared del callejón, lo que indica que el agresor arrastró a la víctima una vez ya había rajado su cuello, dejando las manchas a medida que se lo iba llevando hacia un lugar fuera de la vista de posibles transeúntes. Todo el resto de heridas, tanto las de la cara como las del tronco son posteriores, con el infeliz ya fallecido. Todas las heridas se realizaron con la misma arma, seguramente un cuchillo de un solo filo y hoja alargada. No existe ni una sola herida defensiva, lo que parece confirmar que Brittner no tuvo ocasión de intentar evitar el ataque. No hay tampoco ningún orden en las heridas por ensañamiento, lo que hace pensar que quien realizó la agresión estaba fuera de sí, bajo una fuerte carga de odio y rabia que sació masacrando

al cuerpo ya inerte tendido en el suelo. El hecho que mutilara la cara de la víctima puede indicar –pero no es concluyente –que tal vez se conocían.

Del párrafo anterior los pjs no dispondrán de ninguna copia, así que lo que crean interesante y quieran recordar deberán anotarlo. Tras su lectura aún podrán tener una breve charla con Killeen, el cual podrá mencionar que piensa que tal vez el asesino haya estado ya en la cárcel, quizás por algún delito como agresión o asesinato, o que no habría que descartar que haya salido recientemente de algún manicomio. Además, teniendo en cuenta la profesión de médico de Brittner, a saber, si se trata de alguien descontento con la ayuda que recibió del difunto. Y es que, según la opinión de Killeen, esta sociedad está enferma si puede producir a alguien capaz de tal atrocidad. Ni los que se dedican a ayudar a la gente están ya a salvo. Mano dura es lo que hace falta, opina.

Hemerotecas

Tras seguir las indicaciones de una anciana y venerable bibliotecaria, los pjs se encuentran pasando entre gruesos volúmenes donde descansan antiguas ediciones de los periódicos más importantes de Londres. El espacio es enorme, pero pocas son las personas que aquí se encuentran. La búsqueda conlleva paciencia y tiempo, y tras un par de horas logra encontrar su primer dato sobre Helmut Breittner, bien poco encontrarán, como mucho una reseña que hace referencia a la boda de una joven heredera con un médico de origen alemán el 12 de mayo del año 1881, noticia que por otra parte ya debían conocer, aunque para confirmarlo precisarán unas tiradas de **Buscar Libros**.

Pero sobre los Cole ya es otra cosa. Son bastantes las noticias referentes a esta familia. Las noticias en los periódicos hacen referencia a las últimas generaciones.

Jueves 6 de julio de 1882.

La policía halla una pista vital para esclarecer la desaparición de la señora Mary Breittner. La joven, hija de Christopher Cole y Angelique Duras y heredera de la fortuna de la familia Cole, muy ligada a la marina real, salió a pasear a caballo tal y como informábamos en nuestra edición de ayer. Pues bien, ayer mismo por la tarde fue encontrado caído al pie de un acantilado, medio oculto por las rocas y cubierto en parte por las bravas aguas del lago Duich el caballo en que supuestamente paseaba la señora Breittner. Todo parece indicar que el animal perdió pie en una zona del camino extremadamente próxima al acantilado, precipitándose por él y supuestamente arrastrando a su jinete con él. Las causas que motivaron la caída se desconocen. De momento la policía informa que la búsqueda sigue abierta al no haber encontrado ningún rastro de la mujer del doctor Breittner.

Lunes 3 de julio de 1882.

La policía investiga la desaparición de la joven aristócrata Mary Breittner, heredera de los Cole. Su ausencia fue denunciada por su marido, el doctor Helmut Breittner. Según éste, su esposa salió a pasear a caballo poco después del desayuno y ante su tardanza en regresar, y en vista del temporal que empezaba a azotar las costas del lugar se alarmó y decidió avisar a las autoridades. Esto sucedía ayer mismo, y, hasta el momento, no hay ningún rastro de la señora Breittner.

Jueves 12 de mayo de 1881

Una reseña que hace referencia a la boda de una joven heredera con un médico de origen alemán el 12 de mayo del año 1881, de nombre Mary Cole.

Domingo 31 de agosto de 1851.

Mañana lunes tendrá lugar el entierro del capitán de fragata Christopher Cole, hijo de Sir Andrew Cole en el panteón que la familia posee en su mansión de Eilian Donan, Escocia. A la ceremonia se ha confirmado la presencia del Ministro para la Guerra, además de otros altos cargos de la Marina Real.

Sábado 30 de agosto de 1851.

Este periódico ha podido saber que el pasado viernes falleció el capitán de la marina real Christopher Cole. Según ha trascendido, el capitán Cole falleció repentinamente mientras se encontraba descansando en su camarote de la fragata Dubhthaich. Su cadáver fue hallado por el segundo de a bordo tumbado en su cama. Se supone que le sobrevino la muerte por causas que no han podido ser aclaradas mientras dormía. Su esposa, embarazada de ocho meses de una niña, tuvo que ser atendida con urgencia al saber la noticia. El fuerte shock produjo el nacimiento prematuro del bebé al que se le pondrá el nombre de Mary, el mismo que la madre de la señora Duras.

Lunes 1 julio de 1850.

Esta pasada tarde se celebró el matrimonio entre el capitán de fragata Christopher Cole y su prometida, Angelique Duras. A la boda asistieron, además de los familiares, un total de 224 invitados. Oficiada por el párroco militar O'Heary, sobrino de Sir Andrew Cole y padre del novio, la ceremonia tuvo lugar en la abadía londinense de St George.

Sábado 22 de noviembre de 1845.

Ayer se hizo público el anuncio de la boda Christopher Cole con la joven Angelique Duras. El señor Cole es el mayor de los hijos de Sir Andrew Cole, célebre Almirante de la flota real. El señor Cole se embarcará en breve a bordo del bergantín Albatros, con lo que la ceremonia tendrá lugar a su regreso tras retornar de su expedición a las islas del océano Pacífico donde se llevarán a cabo diversas tareas de interés cartográfico y científico.

Estas son las noticias que los pjs podrán encontrar en caso de buscar información sobre la familia Cole en los periódicos. Como puede verse, todas ellas son noticias relativamente recientes.

La biblioteca de London

La información referente a los Cole posterior quizá a Sir Andrew, no se halle en las hemerotecas y se tenga que consultar en los libros de historia o bibliotecas. Situada en la 14 St James's Square y fundada en 1841 la librería de Londres es una de las principales instituciones de la ciudad. Con una fachada neoclásica nos da la bienvenida, es un edificio de tres plantas con grandes ventanales. Unas puertas dobles a la izquierda del edificio dan acceso a una recepción, donde dos mujeres atareadas parecen estar cargando un carrito

con los libros devueltos. Tras ella una gran estancia repleta de mesas y estanterías llenas de libros.

Referente a los Cole pueden encontrar en los libros de historia, que lucharon de parte de los monarcas ingleses contra los independentistas escoceses y que recibieron como pago a su apoyo el feudo donde se realizaron las fotografías de los Breitner. Esta búsqueda requerirá de mucha paciencia y dedicarle horas pues el periodo que se necesita abarcar comprende desde el 1335 al 1719.

Año 1335.

Durante el reinado de Eduardo III intento una nueva invasión de Escocia que se extendió hasta mayo del 1336, un batallón del ejército inglés, bajo el mando de Enrique de Grosmont, primer duque de Lancaster, invadió Escocia, siendo seguido por un segundo batallón bajo mando directo del propio rey Eduardo III. Ambos ejércitos devastaron una amplia zona del noroeste de Escocia, saqueando Elgin y Aberdeen, a la vez que un tercer batallón inglés procedía de igual manera en el sudoeste y en el valle del río Clyde. Esta ofensiva no hubiera llegado a buen término si los ejércitos del norte de escocia se hubieran reunido. Pero una serie de ataques desde el mar del norte hicieron que las tropas escocesas no se agruparan, los navíos pertenecían a la familia Cole. Se les otorgo tierras y títulos.

Año 1528.

Los conflictos entre Inglaterra y Francia se convirtieron en una oportunidad para que el rey Jacobo V de Escocia sometiera a los rebeldes de la frontera y a jefes de las islas occidentales. Terminaron expulsando de la fortaleza a la familia a Cole.

Año 1719.

La fortificación de Elian Donan en 1719 fue ocupado por una expedición española que tenía como objetivo levantar militarmente a los escoceses contra la corona inglesa. Tras un mes de ocupación, tres fragatas inglesas penetraron en el lago Alsh y desde allí bombardearon masivamente la fortaleza hasta que las tropas españolas se rindieron y fueron hechas prisioneras. El ataque fue comandado por Nicholas Andrew Cole, abuelo de Sir Andrew. La familia Cole recibió las tierras de las Higlands en agradecimiento a su apoyo a la corona inglesa, aunque no fue hasta 1821 que se comenzó su reconstrucción, tras la fortuna conseguida por Sir Andrew en sus expediciones al pacífico.

Registro de propiedad

Un carruaje os conduce a través de las transitadas calles de Londres hasta vuestro destino, la Oficina del Registro, situada en pleno centro. Tras despedir al cochero ascendéis por las escaleras y cruzáis la puerta de entrada, donde un enorme cartel repleto de indicaciones os muestra la dirección que os interesa. Esquiváis una docena de trajeados individuos, subís un par de pisos y llegáis ante una puerta de madera entreabierta. En el interior de la habitación y tras cuatro grandes mesas repletas de papeles cuatro hombres se afanan en rellenar una serie de cuestionarios. Tres de ellos tienen a alguien delante a quien están atendiendo, así que la siguiente acción es clara. Os plantáis ante un sujeto de mediana edad, calvicie prominente y en evidente estado de avance mal disimulada por un peinado lateral, gafas de aumento que más parecen anteojos y un tic en su ceja derecha que pondría nervioso a un muerto.

Los pjs podrán solicitar los registros de propiedad Hellmut Breittner y Mary Cole, en ambos casos la información que encuentran es similar a la que hayan podido encontrar en la prensa.

12 de mayo 1881 matrimonio de Hellmut Breittner y Mary Cole.

13 de octubre 1881 se declara a la desaparecida Mary Breittner fallecida

Posesiones de Hellmut Breittner:

Mansión en La city Londinense, dirección
Castillo de Eilean Donan (Escocia), lago Duich.

24 de agosto 1888 fallecimiento de Hellmut Breittner. Este último dato depende lo rápido que acudan al registro no estará actualizado.

La mansión.

La City londinense -conocida como "the Square Mile" (La Milla Cuadrada) -es una rareza ingobernable que se remonta al año 1 antes de Cristo, cuando los romanos fundaron la ciudad en la orilla del Támesis. La City sigue siendo una ciudad autónoma, con sus propios servicios y administración municipales, y un cuerpo policial independiente. Desde el punto de vista histórico, la City nunca se ha interesado por los asuntos del gran Londres (esto es, el resto de la ciudad y los barrios periféricos), a menos que se trate de problemas que afectan a su autonomía o su calidad de vida. La City siempre ha sido un oasis de riqueza en medio de la dispersa urbe, y cuando la gente habla de Londres suele referirse a la Gran Metrópolis. Muchos turistas incluso desconocen la existencia de la City.

Con lo averiguado con anterioridad se tercia visitar la supuesta herencia de Breittner. Por la dirección encontrada, los pjs sabrán que la casa está situada en una zona adinerada de Londres, ya hacia las afueras de la ciudad. Para llegar allí será imprescindible el carruaje. A medida que se vayan acercando verán como las calles y los edificios van cambiando de aspecto, así como el aspecto de las personas que por sus inmediaciones transitan.

La casa que buscan sorprenderá a los personajes por su aspecto. Más que una casa estamos hablando de una mansión, aunque de aspecto un tanto desvencijado. Sin duda, hace tiempo que nadie la usa. Rodea la casa un inmenso jardín también en un pésimo estado de conservación, con los setos sin podar, malas hierbas creciendo de forma indiscriminada y las piedras planas que hacen las veces de camino medio cubiertas por la salvaje vegetación. Alrededor del jardín hay un muro de unos dos metros de altura también, al igual que el resto de la propiedad, en un estado bastante pésimo.

Entrar de día en la casa puede ser bastante complicado, pues son bastantes las personas que transitan a todas horas por la calle, ya sean en carruaje o a pie. Además, en esta zona el paso de la ronda es bastante más habitual que en otras partes de la ciudad, no en vano por aquí viven algunas de las personas más adineradas de Londres. Es más, en caso que decidan colarse en la casa alguien los verá y avisará a la policía, la cual acudirá rápidamente. Únicamente unas tiradas de *Esconderse* harán que puedan entrar de día sin ser vistos.

Para cruzar la valla hay dos maneras, una que es saltando el muro y la otra intentando forzar la cerradura del candado que cierra la cadena de la verja. En el primer caso dispondrán en la tirada de **Trepar** de un bonus del 40%, mientras que para lo segundo será necesaria una tirada de **Cerrajería**. Si abren el candado la verja se abrirá con un chirriante gemido metálico. Desde la puerta de la calle hasta la de la entrada de la casa hay unos treinta metros. A medida que se vayan acercando verán como algunas de las ventanas –las de la planta baja –presentan tablones de madera atravesados que impiden entrar por ellas a menos que se arranquen. Si dan una vuelta a la mansión comprobando que la parte trasera de la finca es casi idéntica a la anterior, con un jardín muy descuidado y en evidente estado de abandono. La diferencia más notable la constituye un pequeño edificio por cuyo diseño y estructura crees que podría tratarse de un invernadero. Adosado a él, lo que parece un pequeño almacén o cuarto de los trastos, dado su pequeño tamaño. Finalmente, la parte posterior de la casa tiene una puerta trasera, cerrada también, pero a todas luces no tan robusta como la principal.

Si entran en el almacén puedes leer lo siguiente

Entráis en el almacén con paso cauto. La luz del exterior a duras penas llega para iluminar un par de metros, lo suficiente para encontrar un candil situado a la derecha de la entrada, encima de una pequeña mesilla. La única ventana del edificio permanece cerrada, así que tras entrar cerráis la puerta y procedéis a encender la luz, bajando su intensidad, pero no tanto como para que os impida examinar el interior. Diversos estantes llenos de utensilios de jardinería ocupan uno de las paredes, la más alejada de la entrada. A mano derecha, unas cajas con herramientas. En ellas lo más útil una palanca con el que seguramente podríais forzar la puerta de entrada. Seguíis examinando el lugar, pero no parece haber nada más de interés o que pueda servirlos.

En caso que entren en la casa mientras es de día: como decíamos, pueden entrar arrancando los tablones de las ventanas de la planta baja –acompañada con una **Discreción** para no ser descubiertos –o bien forzando la puerta trasera –con una de **Cerrajería**.

Puedes leer lo siguiente

Entráis sigilosamente en la casa y, tras cerrar la puerta en la medida de lo posible, encendéis nuevamente el candil [Si es el caso]. Ante vosotros una pequeña estancia cuadrada de unos dos metros de lado aproximadamente. Aparte de un armario abierto y cuyo contenido desapareció hace tiempo, lo único destacable es una puerta de cristal que da acceso al resto de la casa. Os acercáis con cuidado hacia ésta y os detenéis a escuchar durante unos instantes cualquier posible ruido que indique algún tipo de actividad en la casa. Pasados unos segundos, únicamente el silencio os acompaña.

Avanzas con cautela hasta la puerta y la abres cuidadosamente. La luz del candil ilumina lo suficiente para dejar entrever un pequeño pasillo con otra puerta al fondo. Un par de puertas más a ambos lados, abiertas, conducen hasta la cocina y una especie de despensa. Se trata de un par de grandes estancias, lo cual os lleva a pensar que sin duda la mansión fue antaño un lugar lleno de lujo, marca claramente diferenciada de las extremas diferencias entre las clases de la sociedad londinense de la época. Su

espaciosidad os remite a un batallón de cocineras, camareros y sirvientes atendiendo los caprichos de las clases pudientes que aquí habitaron.

Un registro a fondo del lugar no permite encontrar nada anormal. Suciedad, polvo, restos de comida totalmente incomible excepto para las ratas... tal es el aspecto que presenta esta zona de la casa.

A la luz del candil avanzáis con cautela hacia la puerta. Al llegar a su altura giráis el pomo con extremo cuidado. Un leve chirrido se escapa de sus goznes. Tras abrirla echáis un primer vistazo a una gran sala. Parece un recibidor, pues al fondo vislumbráis la puerta principal. A vuestra izquierda, unas escaleras. Un par de puertas a la derecha y una a la izquierda, entre las escaleras y la entrada, una gran alfombra en el centro de la estancia y diversos muebles completan el lugar en un primer vistazo.

El interior de la casa está totalmente a oscuras; el aire huele a humedad, el típico de un lugar que no se ha abierto en muchos años. Una capa de polvo cubre el suelo, señal también inequívoca que nadie ha pisado esas baldosas en tiempo. El recibidor está decorado, al igual que la mayoría de la mansión, con muebles de época. Hay diversos retratos antiguos, entre ellos el de la mujer de la fotografía encontrada en casa de Helmut Breittner. Del resto, con una tirada de **Descubrir** podrán hallar en algunos retratos similitudes que pueden hacer pensar sin duda que están ante lienzos que representan distintos miembros de la misma familia.

En la planta baja una de las habitaciones importantes es el salón. Allí, en la repisa de la chimenea, encontrarán entre diversas fotografías antiguas una de Helmut y su esposa Mary tomada en el mismo lugar que la que hallaron en la casa del East End. Esta vez no hay ninguna anotación en la parte posterior.

Otra habitación también destacada es la biblioteca. En ella, las paredes de la sala están ocupadas por unos estantes repletos de libros, todas excepto una. Al igual que el resto de la casa una fina capa de polvo cubre su superficie. Los libros están medianamente ordenados por temas, destacando una sección con libros clásicos del ocultismo. Un par de huecos, pero, delatan que allí faltan algunos de ellos. Lamentablemente será imposible llegar a imaginar cuales son debido a que no parecen ordenados siguiendo ningún orden lógico. Habrá otras cosas interesantes en la biblioteca. Con una tirada de **Descubrir** se darán cuenta que, bajo el polvo, hay en el suelo unos arañazos, como si algo hubiera sido arrastrado, algo muy pesado. Se trata de uno de los paneles de la biblioteca, movido desde la pared vacía a otra de ellas, como una tirada de **Idea** les hará ver si con las marcas que lo indica no es suficiente. Si apartan el mueble –una sola persona debería vencer una fuerza de 24 o bien sacar todos los libros para rebajar la dificultad a 13 –no encontrarán nada en su parte posterior, pero si en la pared: ante ellos una gran mancha de sangre a una altura del metro sesenta (curiosamente, la altura aproximada de Mary Cole).

Además, con un **Descubrir** hallarán un pequeño pendiente con una pequeña mancha roja en la perla blanquecina que forma parte de él.

Posiblemente los pjs se centren en buscar que clases de libros de ocultismos se encuentran en la biblioteca, tratando de hallar alguna pista. O buscando en el resto de la casa, que no presenta nada más de especial, ni en la segunda planta donde se encuentran las habitaciones. En caso de entrar de noche: lo cierto es que no habrá ninguna diferencia, salvo que mientras están buscando por la casa no estarán solos un par de individuos encapuchados les ha estado siguiendo e irán armados con armas de filo, con veneno. Su intención es averiguar que están buscando los pjs y si sospechan que pueden ir tras la Orden y terminar con ellos.

Efectos del veneno Curare

Si el asaltante inflige una herida de tres puntos como mínimo, el Pj deberá superar una tirada de CON contra la potencia del veneno 20. Si la falla la parte afectada quedara totalmente dormida en el siguiente turno.

Si la herida infringida es igual o superior a la mitad de sus puntos de vida. Realizará una tirada enfrentada de CON contra la POT del veneno la parálisis afecta al sistema respiratorio y la persona morirá asfixiada.

Tras un par de turnos de combate haz sonar el silbato de la policía, varias voces desde el exterior de la casa darán la impresión que no se trata de un solo policía. Quizá los pjs fallaron las tiradas de discreción o los vecinos vieron a los encapuchados.

Si se ven superados por los pjs, o escuchan a los policías trataran de huir de la casa, si alguno ha caído presa de los pjs no podrá contar mucho, se autolesionará con la daga y los efectos del veneno serán muy rápidos (Curare). El individuo padecerá unos espasmos musculares y dificultades para respirar.

La policía irrumpirá en la casa y si los pjs aún continúan dentro, serán detenidos y llevados a la comisaria, donde el inspector Garner les cantara las cuarenta. Aquí serán necesarias tiradas de **Charlatanería, Crédito, Persuadir**, para evitar que acabéis dentro del calabozo. Si alguno de los encapuchados fue capturado (y muerto por suicidio) Garner añadirá a la bronca monumental.

“No solo han asaltado una casa de la city londinense, por la fuerza, sino que han terminado con la vida de un hombre. Y no se imaginan lo mejor, ese hombre era el agente John Heargraves.”

Si no se lo había mencionado anteriormente, es el agente que encontró el cadáver de Hellmut. Tras este dato puede que las ideas de los pjs comiencen a ver complots y a dar explicaciones que acompañadas de unas buenas tiradas hagan que el inspector Garner, crea en su versión de los hechos. En caso contrario pasaran noche en las celdas, para ser puestos en libertad al día siguiente con la consigna que estén localizables y no salgan de la ciudad.

De su visita a la casa de los Cole pueden haber sacado en claro bien poco, pero sospechas bastantes. La más importante es que tras Helmut Breittner y su matrimonio con Mary Cole se esconde algo más que no saben.

John Heargraves	Edad	24	A. de policía/ sectario
------------------------	------	----	-------------------------

FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
12	15	13	15	12	50	17	10	12
Idea		85	Suerte		50	Conocimientos		60
Pv 14, Daño +1D4, Daga envenenada 55% 1D4, Revolver 38 50% 1D10								
Súbdito de la Orden								
Esquivar 50, Presa 40, Escondarse 40, Descubrir 50								

Matones sectarios			Edad	--	-- / sectario			
Los de la clase más baja, son los oídos de la orden y el brazo ejecutor								
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
14	15	15	12	8	55	13	11	11
Idea		65	Suerte		55	Conocimientos		55
Pv 15, Daño +1D4, Daga 60% 1D4, Esquivar 40								
Súbdito de la Orden								

John Heargraves

Cabe la posibilidad que los personajes traten de averiguar qué relación tiene este personaje con la muerte de Hellmut y porque quería acabar con ellos. John era un joven agente llevaba en el cuerpo cuatro años y nunca había tenido ningún problema, cumplidor como el que más y se relacionaba poco con sus compañeros fuera del trabajo. En realidad, toda su vida estaba volcada a servir a la Orden, anegado creyente de un ser superior. Sin dudar de dar su vida por proteger al culto.

Tenía alquilado un pequeño apartamento en Duke Street, con una tirada d de *Descubir*, no encontrareis nada relevante excepto un papel con restos de una sustancia resinosa, con un olor a nuez cítrica (Curare). Si preguntan por el vecindario se darán cuenta que no era una persona muy conocida o sociable. Aunque si insisten y ofrecen algún tipo de incentivo, alguien les podría comentar que en ocasiones iban al pub “El Britannia” este situado en la esquina de Dorset Street y comercial.

El curare no es una sustancia muy conocida y puede que durante la autopsia simplemente solo se vean sus efectos. Produce una parálisis muscular que afecta al sistema respiratorio provocando la muerte en minutos. Sobre la sustancia en sí, podrían preguntar a botánicos, dado su caracterismo olor a nuez cítrica. Con una tirada exitosa de *Antropología* pueden tener cierta idea de pueblos indígenas de Amazonas emplean sustancias para paralizar a sus presas. Quizá un antropólogo con conocimientos en Sudamérica pudiera ampliar este conocimiento. O con una tirada de *Medicina* relacionar los efectos con curarina, la forma refinada de una sustancia que se obtiene de una planta y que se está empleando como anestésico.

El Britannia

El Britannia es un antro como muchísimos otros que hay en la ciudad, situado en la esquina de Dorset Street y comercial, durante el día tiene un tipo de clientela más “normal”, trabajadores que hacen su pausa para almorzar o remojar sus gaznates. La clientela por la noche varía mucho más. Muchas chicas de la calle se aproximan a la calle comercial esperando que los hombres terminen su jornada y quieran malgastar sus pésimas pagas en los placeres nocturnos. Es un edificio de dos plantas, pero el pub solo

ocupa la primera planta, sobre el Pub su dueño Jarvis Northwa alquila un par de habitaciones más la suya.

Si preguntan por el policía nadie parece saber nada de él, como si nunca lo hubieran visto, aunque se les trate de sobornar. La clientela normal parece tener amnesia, si van por la noche siempre pueden tantear con las chicas que por ahí se acercan, mas dispuestas a sobrevivir trataran de recordar algo por unas monedas.

“Se refieren a un joven apuesto que en ocasiones estaba por aquí, si venía muy amable pero casi nunca tenía tiempo para nosotras, creemos que era invertido.”

No terminara la frase porque un tipo la cojera del pelo y la obligara a levantarse.

“¡Me debes dinero, y aquí te veo perdiendo el tiempo en los bares, luego me dirás que no has tenido tiempo, mala puta!”

Supondremos que los pjs trataran de actuar, el Melvin Jones, que tras verse amenazado sacara una navaja para intimidar a los Pjs. Si estos deciden pagar la deuda de la señorita se verá dispuesto a negociar un precio. O de lo contrario la obligara a salir a la calle. A Melvin le acompañan un par de indeseables que aparecerán si ven que van a tener problemas, también son de la clase de personas que huyen si se ven superados. No tienen nada que ver con lo que están investigando simplemente es Londres nocturno.

Melvin Jones es un extorsionador de poca monta, al que le falta la mayoría de dientes de la parte superior, su aliento hiede incluso después de haber bebido ginebra. Para comer se ayuda de una dentadura de madera, tan asquerosa como su boca.

Termine como termine no le gustara la actitud de los pjs a los parroquianos de la taberna, alguno de ellos miembros de la secta. Y les pedirán “amablemente” que abandonen el local. Tras salir del pub unos cuantos de esos hombres les seguirán, que los pjs hagan tiradas de **Descubrir**. En esta ocasión solo irán armados con armas de filo sin veneno.

Melvin Jones				Edad	38	Matón Whitechapel			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
18	13	13	13	7	70	15	14	12	
Idea	75		Suerte		70	Conocimientos		60	
Pv 13, Daño +1D4, Navaja 60% 1D4+1D4, Puñetazo 70% 1D3+1D4									
Intimidar 90, Persuasión 40, francés 30, Ocultarse 50, Esquivar 40									

Matones de Melvin				Edad	38	Matón Whitechapel			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
14	12	15	12	11	60	14	12	10	
Idea	70		Suerte		60	Conocimientos		50	
Pv 14, Daño +1D4, Navaja 70% 1D4+1D4, Puñetazo 80% 1D4+1D4									
Intimidar 60, Ocultarse 30, Esquivar 45									

Royal Botanic Gardens, Kew

En dirección oeste siguiendo el curso del Tamesis se encuentra los jardines de Kew. Tienen su origen en el jardín exótico que había construido el lord Capellán de Tewkesbury, ampliados y agrandados por la nobleza e incluso el rey Jorge III. En 1840 los jardines cambiaron su estatus a jardín botánico nacional y aumentaron de tamaño.

Los jardines de Kew cumplen tres requisitos son un centro de investigación botánica, un lugar de entrenamiento para los jardineros profesionales, y un lugar precioso para los visitantes. Los jardines están distribuidos de manera informal, con unas zonas más elaboradas. Hay grandes invernaderos, un herbario, y una biblioteca.

Si buscan a algún especialista en plantas exóticas o si tienen el dato de la planta en cuestión (*Rauwolfia tetraphylla*), le indicaran que el más acertado para hablarles del tema es Ozias Bristol, botánico jefe del pabellón de Sudamérica.

Sobre la substancia que preguntan si solo le presentan los restos de la resina, comentara que con solo eso es muy complicado, pero su experiencia le indicara que contiene alcaloides por el olor. Si los Pjs le describen los efectos de la víctima, sus ojos se iluminarán.

Ozias Bristol es caballero, de baja estatura, pero muy activo. Siempre lleva sus gafas a media nariz y pese a que os lo han presentado como el jefe del pabellón, sus ropas no se diferencian de sus compañeros. Al menos durante el trabajo. Le apasionan las plantas exóticas con efectos narcóticos con las que experimenta en el pequeño laboratorio del parque entre matraces y probetas. Se rumorea entre sus subalternos que su pasión va más allá del cultivo, ya que se le tiene visto deleitarse con los efluvios de sus preparaciones.

*“Podíamos estar hablando de una *Rauwolfia tetraphylla*, más conocida como *Curare* o “La planta del perro muerto”. En realidad, es una planta originaria de Asia y África pero que evoluciono muy bien en el continente americano. Evidentemente esto no quiere decir que sea típica de Londres. Algunas tribus del Amazonas las emplean para cazar a sus presas, embadurnando las puntas de sus flechas con una pasta hecha con la raíz de esta planta. Pero en esto no soy ningún experto. Quizá la hayan introducido en algún barco, proveniente de Asia. “*

En realidad, sabe mucho más de lo que explica sobre esa substancia pues es el quien la ha producido para suministrarla a sus compañeros sectarios. Y la cultiva en ese mismo pabellón, pero prefiere apuntar a los pjs en otra dirección. Si le preguntan a que se dedican en ese pabellón.

“En la actualidad estamos tratando de reproducir el árbol de caucho en nuestro clima, algo muy extraño pues es de clima tropical, pero que creemos que puede ser una innovación para la industria del caucho mundial.”

Si se dan una vuelta y preguntan al resto de trabajadores sobre el profesor Bristol, no tendrán problema. Es muy trabajador y un genio en su campo, está consiguiendo introducir unas especies tropicales. Con alguna tirada de **Persuasión** acompañado de algún traguito de algo.

“En realidad, su interés por la botánica, va mucho más allá, se pasa horas en el laboratorio, preparando mezclas de plantas e infusiones. Muchos pensamos que tras el trabajo se debe propinar unas buenas fiestas. Pues muchas de esas plantas son narcóticas.”

Si preguntan por las plantas que emplea, se excusará y dirá que no puede llevarles allí, pues que los experimentos del profesor Bristol. En definitiva, no tiene tanto interés pues entre todas las plantas hay algunas plantas exóticas y ciertamente narcóticas, pero ninguna de la que se pueda obtener el veneno.

Ozias Bristol		Edad			Botánico /sectario			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
12	15	11	18	15	50	18	22	19
Idea		90	Suerte		110	Conocimientos		95
Pv 13, Daño +0, Cuchillo 60% 1D4								
Hechizos: Purificación espiritual, Niebla de R'yeh, Protección física, Cuchilla espectral								
Biología 60, Buscar libros 40, Ciencias ocultas 50, Descubrir 40, Discreción 60, Química 70, Farmacia 30, Mitos de chtulhu 35,								

Entre los trabajadores de parque hay miembros de la secta que ayudaras a Ozias si los pjs tienen intenciones de hacerle hablar o intentar algo extraño.

British Museum

El origen del museo se remonta a la donación privada de sir Hans Sloane, médico y naturalista. Una colección de más de 80 000 artículos fue donada al estado británico tras la muerte de sir Hans. Sus administradores decidieron que su primera ubicación fuera en la casa Montagu, una mansión del siglo XVI en el barrio londinense de Bloomsbury, que con el tiempo se quedó pequeña y tuvo que ser ampliada en 1846. Un amplio edificio con arquitectura neoclásica que comprende gran parte de todo el conocimiento humano.

Si preguntan por un antropólogo le remitirán al profesor Alsen Sidrach, especialista en las culturas de Centroamérica y Sudamérica Alsen se limpiará el sudor:

Alsen Sidrach, es un caballero de unos cuarenta años de edad, de constitución gruesa, cuidada barba y frente incipiente. No tiene pinta de un explorador viajando por la selva, pero es un apasionado de las culturas americanas y se ha ilustrado con las vivencias de muchos de sus compañeros. Es un antropólogo de salón, quizá algo de esperar teniendo en cuenta que estando en Londres no para de sudar ni en invierno, por lo que nunca se separa de un pañuelo con el que enjugarse.

“Según tengo entendido es una práctica habitual de las tribus indígenas del Amazonas emplear ciertas plantas tóxicas para paralizar a sus presas. También se han escrito estudios que con esa misma substancia tratan algunas enfermedades o realizan algún tipo de rituales. Claro la información es poco precisa y las cantidades no suelen estar medidas ni testeadas. Pero no es algo característico en una sola tribu, es algo muy común. No lo es tanto que se produzca en Londres.”

Si hablaron con el botánico Ozias Bristol conocerán el nombre técnico e incluso algunos de sus sobrenombres.

“Si hablamos específicamente del Curare, les indicara que su búsqueda no solo se debería centrar en las Américas, es una planta extendida en Asia, África y Oceanía. Creo recordar que la raíz que se emplea debe ser fresca, para el supuesto de la caza. Al secarse se ve que pierde efectos el tranquilizante. Si alguien la ha producido en Londres debe plantarla aquí. No aguantaría una travesía en barco, o al menos con lo que he leído creo que no.”

Alsen Sidrach				Edad		Antropólogo		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
14	15	16	12	10	60	17	12	18
Idea		85	Suerte		60	Conocimientos		90
Pv 15, Daño +1D4								
Antropología 80, Arqueología 45, Biología 30, Buscar libros 70, Geología 30, Historia natural 60								

Las pesadillas

Con todas estas informaciones es posible que los pjs hayan llegado a un punto muerto. Sobre la muerte de Helmut Breittner no han averiguado nada nuevo, y a esto se añade las sospechas que puedan tener sobre la desaparición de su esposa. Además, siguen desconociendo los motivos por los cuales el doctor Breittner tenía su dirección anotada en un papel cuando fue asesinado.

Pero a partir de la noche en que hayan encontrado el pendiente, el pj que lo hiciera empezará a tener unas extrañas pesadillas. Cada noche en que esto ocurra el personaje deberá realizar una tirada de Cordura. En caso de fallar perderá irremediablemente 1 punto. Tras cada pesadilla, pase o no la tirada, el investigador se despertará bañado en sudor y con una sensación de ahogo tan real como angustiosa.

En el caso que el personaje quiera tomar medidas para evitar estas pesadillas, si están empleando los pjs pregenerados, puede dejarse tratar por Maria Sophie Lister, que mediante hipnosis puede hacer al pj recordar alguno de los sueños. O emplearla como pnj.

A continuación, te exponemos algunos de los sueños que podría padecer el pj que encontrase el pendiente en la mansión Breittner, eres libre de seleccionar el que creas conveniente, o que sea mediante una tirada de un D100. El pj no recordara nada sobre la pesadilla que ha tenido, únicamente perderá un punto de cordura y se despertara de completamente sudado y con una sensación de ahogo.

Si el pj trata de averiguar que está soñando mediante hipnotismo o similares recurriendo a Mrs. Lister, entonces recordara las visiones que ha tenido y ocurrirá lo que se explicara en los efectos.

01-10

Despiertas en tu habitación, parece que un ruido te ha despertado. Un fuerte temblor hace que los muebles, se sacudan sin duda es un terremoto, que parece que ha durado una eternidad. Estas en el suelo aferrado al cabezal de tu cama. Tras la puerta de la habitación, vez que entra claridad, donde antes no había nada. Tambaleándote te acercas a la puerta y la abres, esperaba ver el pasillo de tu casa, pero estas en una abundante selva, al mirar hacia atrás tu habitación ha desaparecido. Las plantas que te rodean son extrañas, enormes, y el hedor a putrefacción que respiras te hace sentirte ahogado, la temperatura es muy alta, demasiado, un nuevo temblor agita el suelo y te hace caer, sobre los arboles te parecen ver unas criaturas que vuelan en desbandada. Son enormes sus sombras cubren la luz dejándote totalmente a oscuras, mientras oyes ruidos a tu alrededor que se mueven. **Efecto:** El pj entra en pánico mirando en todas las direcciones, hasta que salga del estado de hipnosis, en caso que se prolonge cae desmayado. 1D3/0 de cordura.

11-20

Estas totalmente sumergido en agua, desorientado tratas de nadar hacia la superficie, pero esta parece inalcanzable, los pulmones te están a punto de explotar por la falta de aire, tomas una bocanada de agua. Para tu sorpresa estas respirando, respirando con normalidad. En la oscura profundidad te parece ver algo de luz, la curiosidad te hace sumergirte, nadas como nunca lo has hecho, con agilidad y soltura. En el fondo ves unas rocas, sino fueran por su tamaño dirías que parecen algún tipo de construcción, nadas por

las ruinas hacia la luz, cuando la alcanzas es una especie de superficie brillante dorada, al acercarte ves tu reflejo, un ser abyecto se muestra ante ti, brillante y resbaladizo, con la cabeza como la de un pez, con unos ojos sorprendentemente saltones, instintivamente pegas un grito y la figura hace exactamente lo mismo, miras tus manos y ves unos enormes miembros palmeados.

Efecto: Al pj le entran convulsiones y comienza a expulsar agua de sus pulmones tal cual hubiera sufrido un ahogo, el agua es salada, 1D3 de heridas y 1D6/0 cordura por ver a un profundo. Para los presentes al percibir algo tan extraño 0/1D2.

21-30

Despiertas en una sala con la iluminación que procede del techo, pero sin determinar el punto de origen, las paredes no sabes reconocer que clase de material están hechas, pero avanzas por un pasillo hecho del mismo material, al final de la sala hay unas vitrinas con unas tablillas. Tienen símbolos y garabatos grabados, que empiezas a leer en voz alta.

“Cuando la estrella Bal cayó en el lugar donde ahora solo hay mar y el cielo las Siete ciudades con sus puertas de oro y templos transparentes temblaron y se sacudieron como las hojas de un árbol en una tormenta. Un diluvio de fuego y humo surgió de los palacios. Agonía y gritos de la multitud llenaban el aire.”

Efecto: Los pjs presentes verán con el pj hipnotizado se levanta y comienza a pronunciar unas palabras en una lengua desconocida para el resto, que hace que corrientes de aire se levanten en la estancia. El pj hipnotizado adquiere la capacidad de leer la lengua de naacal, coste de 1 punto de Poder. El resto 1D3/0 de cordura.

31-40

Despiertas en una cama, e inmediatamente notas el vaivén, estas en un barco y el mar esta embravecido. En el exterior oyes los gritos de los marineros, dándose ordenes, pero no parece entender nada de lo que han dicho, tratas de levantarte y un golpe te hace salir disparado hacia la puerta, donde te golpeas en la boca. Te incorporas al tiempo que notas como el barco se mueve de forma inusual. Los gritos del exterior, ya no tienen forma de ordenes son de terror, acompañado de un crujir en la estructura del barco. Sales chocando con las paredes del pasillo hacia las escalinatas que dan a la cubierta, los gritos en el exterior se han apagado pero el crujir del barco en continuo. Sales al exterior un ser enorme te paraliza, ante ti ves una figura mítica que no debería existir, sus tentáculos estrangulan al braco haciéndole crujir, mientras tu emites un grito de agonía mientras te precipitas hacia sus fauces.

Efecto: El pj emite un alarido de pánico, ensordecedor. 1D6/1 de cordura.

41-50

Te encuentras en una selva, muy tupida, el ambiente hiede como a una tumba recién abierta y tienes la sensación que te están observando, o algo te sigue, tus miradas furtivas en todas las direcciones te confirman que algo se acerca, no sabes qué, pero se está acercando. Avanzas hasta encontrar un claro, en el centro del cual hay un extraño árbol agitado por el viento... Pero no hay viento, por la superficie de estas cosas hay grandes bocas arrugadas de las que supura un líquido verdoso. Una masa retorcida de tentáculos

negros y viscosos que se mueven. Y avanza hacia ti, trastabillas y tratas de volver a la selva, pero otras criaturas semejantes se aproximan hacia ti.

Efecto: El pj sufre los efectos mentales de enfrentarse a un retoño oscuro. 1D10/1D3 de cordura.

51-60

El sumo sacerdote pasea por la sala donde los picapedreros graban extraños símbolos en la roca, parece satisfecho, mientras te mira y recita el texto, instintivamente tu repites con él, los textos de naacal escritos. (Profecía de Ghatanothoa, apresado entre unas antiguas ruinas que se levantaban en lo alto de una montaña llamada Yaddith-Gho).

*Ghatanothoa es el amo de todos los Lloigor,
llegó a la tierra de Mu, del planeta Yuggoth, hogar de los mi-go.
Convirtió el monte Yaddith-Gho en su nuevo hogar.
Donde fue sellado por los habitantes de Mu.
Venerado, le ofrecían sacrificios humanos evitando que se revelase.*

Efecto: Los pjs presentes verán con el pj hipnotizado se levanta y comienza a pronunciar unas palabras en una lengua desconocida para el resto, que hace que corrientes de aire se levanten en la estancia. El pj hipnotizado adquiere la capacidad de leer la lengua de naacal, coste de 1 punto de Poder. El resto 1D3/0 de cordura.

61-70

Te encuentras consciente pero no puedes moverte, es una sala que no conoces bien iluminada, pero sin ver las luces, comienzas a moverte, por unos pasillos largos y enrevesados, todas las paredes tienen un color negruzco grisáceo que a simple visto no sabrías determinar qué clase de material es. Entrás en una sala a oscuras que, que se ilumina como un amanecer, tus ojos se ciegan por la intensidad, ni los parpados puedes mover. Notas que continuas moviéndote y a través de la bruma, comienzas a ver seres grotescos, que no son de este mundo encerrados en unas cubas, las diferentes criaturas, me siguen con la mirada, otras se abalanzan contra el cristal, pero ni el terror que siento me hace reaccionar. Me detengo y veo ante mí a unas criaturas insectoides que me observan con miles de ojos, sus cabezas tornan colores. Entre su patas te elevan y te colocan sobre un estante metálico en sus paredes puedes ver tu reflejo...

Efecto: El pj entra en shock al verse únicamente convertido en un cerebro y unos ojos. 1D6/1 de cordura

71-80

En las profundidades del océano fileras de soldados antropomórficos momificados, llenos de corales, preparados para el combate y petrificados de por siglos. Te acercas a ellos y ves que todos tienen expresiones o rasgos distintivos, uno te llama la atención. Te aproximas a él nadando, tiene el rostro lleno de corales y no le ves bien la cara. Con la mano arrancas los corales para ver una efigie de ti mismo. No hay duda alguna es tu cara. La estatua abre los ojos y ves en ellos la tortura y locura de estar petrificado de por siglos en vida.

Efecto: El pj emite un alarido de pánico, ensordecedor. 1D6/1 de cordura.

81-90

Despiertas en tu habitación, pero te sientes inquieto y te levantas. Sobre la pared de tu habitación hay una pintura que nunca antes has visto, representa una ciudad ubicada bajo la falda de un volcán. Al prestar atención a la pintura tienes la sensación que del volcán sale humo. Y unas figuras avanzan por la ladera hacia un altar en lo alto del cráter. Al instante comienzas a oír los canticos de una multitud mientras avanzáis por la ladera. Exacto estas junto con otras personas en una jaula y os llevan a rastras hacia una especie de templo en la orilla del cráter del volcán, los que van contigo están sentados compungidos, son jóvenes, tu tratas de hablarles, pero tus palabras parecen no hacerles reaccionar, el cantico de la multitud se convierte en una amohína que inunda tu cabeza. Lo siguiente que ves es que estas en una fila y a una especie de chaman, que te embadurna con un líquido pestilente mientras repite frenéticamente “*Ghatanothoa, Ghatanothoa, Ghatanothoa, Ghatanothoa*”. Cada vez que lo menciona la fila avanza, hasta que llegas a ser el primero, ante ti tienes un abismo hacia el interior del volcán, pero no es al fuego al que temes, “*Ghatanothoa*” y caes al abismo.

Efecto: El pj comenzará a repetir la palabra “*Ghatanothoa*”, cada vez que vaya avanzando en la fila, el resto de pjs presentes sentirán que esa palabra martillea algo en sus cabezas, un recuerdo ancestral olvidado. Cuando el pj caiga entra en pánico y a no ser que sea despertado su espíritu será devorado por *Ghatanothoa*. 1D6/1D3. Para el resto 1D3/0 de cordura, si fallan una imagen del cuadro les viene a la mente.

91-100

El pj se encuentra sentado en una sala, cerrada iluminado por un conjunto de velas que lo rodean, frente a, el hay tres cuencos con tres sustancias de colores negro, rojo y verde. Con la mano derecha introduce los dedos en el negro y se dibuja una marca en la cara, con la izquierda introduce en cuenco verde y se marca las extremidades, para finalizar bebiéndose el contenido del rojo. El pj comienza a sufrir convulsiones y soltar unos salmos en una lengua olvidada hasta que su mente se queda en blanco para recibir las visiones y sueños del primigenio. Convocar a *Ghatanothoa*, sino se supera una tirada de PODx5 se adquiere la maldición de *Ghatanothoa*.

Efecto: El pj se eleva del suelo y comienza a recitar un ritual en una lengua desconocida, los objetos en la habitación se desplazan con sacudidas. El resto de los presentes tiene visiones de un mundo perdido y del volcán. Yaddith-Gho. La visión de *Ghatanothoa* provoca que recaiga sobre él una terrible maldición, la maldición de *Ghatanothoa*. Los seres humanos han de realizar una tirada de CONx5 por cada turno que permanezca en presencia de la imagen de *Ghatanothoa*. Con un fallo perderán 1D6 pts de DES. Esto representará el endurecimiento de la piel y los músculos. Si la DES queda reducida a 0, este habrá quedado completamente inmovilizado, quedando en un estado medio petrificado. La transformación es muy rápida, sólo tardan algunos minutos en endurecer piel y tendones hasta parecer cuero y huesos. El cerebro y los órganos internos se mantienen funcionando, dentro del duro armazón en el que se ha convertido la piel. Encontrarse con el cerebro cuerda, en una prisión inmóvil causa la pérdida de 1D6 puntos de COR cada día.

El entierro

Son las ocho y media pasadas de un lluvioso día del 30 de agosto de 1888. Bien a cubierto de la pertinaz llovizna habéis ido llegando a la entrada del cementerio de Highgate, un

lugar tranquilo y silencioso, acorde con las sensaciones que se viven en su interior. Los primeros en llegar han sido testigos como, ya desde primera hora, un goteo incesante de personas cruzaba las verjas de la zona oeste y se adentraban entre los olmos, lápidas y mausoleos que lo adornan. A lo lejos, un reloj anuncia la hora: faltan quince minutos para que dé comienzo la ceremonia de entierro de Helmut Breittner, y allí estáis todos reunidos.

Os vais acercando hacia el lugar donde se supone que va a realizarse el entierro de Helmut. Estrechos senderos de piedra entre las lápidas, bordeados de altos árboles os conducen hasta un lugar donde hay reunidas siete personas, aparte del capellán encargado de realizar la ceremonia, sus ayudantes y un par de obreros, seguramente los encargados de hacer descender el ataúd al agujero allí excavado. Mientras una fría ráfaga de viento os saluda examináis disimuladamente a los allí reunidos. Se trata de cinco hombres y dos mujeres. Con una tirada de *Descrubir* se dan uno de los hombres allí presentes guarda cierto parecido con la mujer de la foto, la supuesta mujer del difunto. Junto a él, una mujer agarrada a su brazo. Ambos van bien vestidos, clase adinerada sin duda.

Del resto, hay otra pareja junta, seguramente también matrimonio, ambos rondando la sesentena. Además, un hombre de unos treinta y pocos y un aspecto que no casa demasiado con el resto de los allí reunidos. Los otros dos son un par de hombres, uno de cerca de cincuenta y el otro de unos veintipocos, este último con un aire un poco distraído, como si lo que allí se celebra no fuera con él. No hay conversaciones entre ninguno de ellos, sólo durante un momento el hombre del parecido a la fallecida esposa de Breittner le murmura algo a la oreja de la mujer que está junto a él y esta asiente. Instantes después, el párroco da inicio a la ceremonia...

Transcurren varios minutos durante los cuales el párroco oficia la ceremonia. Nadie más parece estar pendiente de lo que allí ocurre, ni nadie más se acerca a la escena que se desarrolla ante vuestros ojos.

Finalmente, tras terminar por fin el oficio religioso, los trabajadores del cementerio se disponen a descender el ataúd con los restos de Breittner al que será su lugar de descanso definitivo. Los allí reunidos se reúnen y se saludan, despidiéndose y dispuestos a abandonar el lugar.

Robert Marquand y Sophie Marquand. Son la pareja perfecta, son el uno para el otro, comparten su ambición por el poder y el lujo. Robert de estatura más bien baja y ella un poco más alta siempre van juntos y con la mirada muy alta y aire de grandeza. Su afición al lujo asiático hace mella en sus figuras ya entrando en los cuarenta. El con su nariz respingona y regordeta y una pequeña panza, y ella enjuta y con pequeños ojos azules de mirada vidriosa, no desentonarían en los bajos fondos de no ser por sus trajes de terciopelo y sus sombreros llamativos. Sin embargo, no son personajes destacados de la aristocracia londinense. Esa carencia la suplen en la Orden, que les ofrece la oportunidad de dar rienda suelta a su retorcida imaginación reprimida y sus ansias de poder.

La gente se acerca a una de las parejas allí reunidas, la que suponéis que son los familiares más cercanos de Helmut y tras comentar algo le estrechan la mano al hombre para luego saludar a la mujer.

Un hombre no hace ningún gesto para acercarse a ellos, sino que se aproxima al ataúd que ya ha sido bajado al agujero y, tras echarle una última mirada, da media vuelta y se empieza a alejar del lugar, sin esperar a que el resto termine.

Si le siguen, se presentará como Urban vecino de Helmut está un poco taciturno y si los pjs insisten de hacerle preguntas sobre Hellmut, mencionara que necesita una copa, para hablar del tema. Cerca de la iglesia hay un pequeño pub.

Que es eso que lo tiene tan compungido y que relación tenía con Hellmut.

“Esa noche salí de casa a tomar unas cervezas. Había quedado con unos amigos y llegaba tarde, así que iba con un paso rápido. Ya le comenté que Helmut y yo éramos prácticamente vecinos, ¿no? Pues bien, cuando me dirigía al bar me encontré con él. Charlamos un momento y luego nos despedimos, cada uno por su lado. Allí ocurrió algo a lo que no di más importancia entonces, aunque ahora me arrepiento. Pero claro, como podía yo saberlo. Detrás de Helmut, a unos metros de distancia, iba un tipo. Lo que más tarde me hizo preguntarme si no sería quien lo mató es que, cuando nos encontramos, el individuo se detuvo, como si examinara algo que llevaba encima, y cuando nos despedimos reanudó su camino tras los pasos de Helmut. Visto ahora desde la distancia y tras lo acontecido me pregunto si no me crucé con su asesino y no me di cuenta.

Si hubiera sabido lo que ocurría más tarde sí que le habría prestado más atención, pero en ese momento, con la oscuridad y mi atención centrada en Helmut, lo cierto es que no me fijé. Era un hombre, pero su cara no la reconocería, pero sí que puedo decirle que iba vestido con un abrigo oscuro y un sombrero de copa. Sin duda, era alguien que no vivía en esas calles, no sé si me entiende.

No recuerdo nada raro respecto al doctor, cierto es que tampoco lo veía cada día, así que si alguien se la tenía jurada se me escapa. Lamento no poder ayudarle en eso.”

Si hablan con el primo de Mary, Robert Marquand y su mujer Sophie, agradecerán su asistencia y se interesarán por su relación con Helmut, por otro lado:

“A sido trágico lo sucedido, a decir verdad, Helmut y yo no teníamos una buena relación, siempre pensé que se casó con Mary por su fortuna. Es más, creí en su día que la desaparición de ella fue un pretexto para quedarse con todo. Pero tras la desaparición de Mary, Helmut abandono todo lo que tenía relación con los Cole, ni su dinero. Ahora creo que quizá me equivoque al juzgarle.”

“No te atormentes cariño”. Le responde su mujer que no le ha soltado en todo momento.

En realidad, se alegran del fallecimiento de Helmut, pues son los únicos herederos de toda la fortuna de los Cole, pero también son miembros del culto. Ignoraran conocer nada de la afición al ocultismo, al igual que ignoraban el motivo por el que fue a terminar sus días a East end.

“Sin duda alguna confió en que la policía se implique en este caso y hallen al culpable y se lo hagan pagar.”

Entre los presentes hay una pareja de unos 55 años bien vestido, pero con apariencia de trabajar de mayordomos, Es el matrimonio Bensom y requerirán de unas tiradas de **Persuasión** para hablar de su relación con el señor Breitner.

“Trabajamos al servicio de los Cole y después los Breitner durante casi tres años. Entramos tras la defunción de la señora Angelique Cole, donde Mary decido cambiar el servicio.

Todo fue bien, hasta qua la señora Breitner enfermo...”

“ Shhhh, Paul haz el favor de callar” interrumpe la señora Bensom.

“Disculpen, pero en nuestra profesión hay un código muy estricto no hablamos de nuestros señores a terceros y menos el día de su entierro. Que tengan un buen día”.

Con una nueva tirada de **Persuasión** quizá el señor Bensom se separe de su mujer.

“La señora enfermó, no dormía por las noches, y deambulaba por el día, yo creo que había perdido el juicio. La situación no mejoraba pese a los intentos del joven, hasta que decidió prescindir de nuestros servicios, incluso del chofer. Una lástima, era una buena pareja, que se amaban.”

Viernes 31 de septiembre 1888

Noticias

Amanece un nuevo día en la bulliciosa ciudad de Londres, los periódicos traen en portada las imágenes del incendio que se produjo anoche en el puerto. Los muchachos gritan a pleno pulmón.

“Incendio en los muelles, la iglesia de St. George’s en el este afectada.”

Si alguno de los pjs compra el periódico, exactamente ve representación del incendio bomberos luchando contra las llamas.

En la madrugada de hoy un incendio, se inició en la refinería de azúcar Grant and Baldwin, en las inmediaciones de los muelles en Ratcliffe Highway, pese a que los bomberos acudieron con diligencia, el contenido del edificio azuzo las llamas y lo convirtió en una tea de más de 80 pies de alto. Lo que atrajo a muchas personas como si se tratase de unos fuegos artificiales. El edificio en cuestión quedo devastado y se hacía muy difícil detener la las llamas, por ello la labor de los bomberos fue la de evitar que se propagase a los edificios colindantes como viviendas y la iglesia de St. George’s en el este. Mientras se redactaba este artículo las llamas aún continuaban en la refinería.

Con una tirada de buscar libros, a no ser que mencionen que se leen el periódico de cabo a rabo.

Cerca de las 4 de la madrugada la policía hallo brutalmente mutilada a una mujer aún sin identificar, en la puerta de Buck’s Row en el barrio de Whitechapel. La policía cree que la víctima frecuentaba las calles para ganarse la vida. El cadáver fue trasladado al Old Montague, para su examen.

Investigación

Puede que los pjs no vean relación con el crimen que se ha producido en las calles de Whitechapel con el caso de Hellmut, si tienes algún pj curioso sobre el tema es posible que intuya que es la primera víctima de Jack el destripador, que se desarrollaran en la segunda parte de la aventura. No obstante, te dejare un resumen de las pruebas que pueden obtener en el apartado referente a Mary Ann Nichols. Pero recuerdales que deben asistir a la lectura del testamento de Hellmut.



Lectura del testamento

Si bien se han enterado por parte de la policía, o por recibir una invitación como es el caso del pj amigo de Hellmut. El testamento de Helmut Breittner tendrá lugar su lectura al día siguiente de su entierro el 31 de agosto a las 10:30 en el despacho de Bradford & Criwell, los abogados de la familia Cole. En esta cita se vuelve a coincidir con personalidades que ya se vieron durante el funeral. No es un acto público, lo cual suscitara miradas y susurros entre los presentes

Todo acontece sin muchas contemplaciones, el distinguido señor Thomas Bradford da la bienvenida a los asistentes. Y comienza a dar parte de las posesiones del difunto Hellmut casi todo heredado de su difunta esposa. Si los pjs no habían descubierto nada referente a los Cole, aquí se enterarán de la mansión que poseen en la City Londinense y el castillo de Eilean Donan en las Highlands de escocia.

Al pj se le entregara un sobre, que el bufete recibió semanas atrás de mano del propio Hellmut. Y por la cual, el primo de Mary, Robert Marquand estará muy interesado en examinar. Cosa a la que se puede negar el pj.

En el interior del sobre hay un vale de una casa de empeño. Con una tirada de *Idea*, es posible que el pj conozca esa casa de empeño, sino no será difícil buscar. Evidentemente Robert Marquand quiere averiguar a toda costa que les ha dejado Hellmut y enviara a más hombres tras ellos..

Casa de empeño de Hoch's

El local es un tugurio afincado al este del East End, cerca del rio, lo regenta un tal señor Ming. En realidad, es algo más que una casa de empeño, es un fumadero de opio. Al recibir el vale echara un vistazo a los pjs o pj y les hará un gesto para que les acompañe. En la parte posterior de la tienda y tras una gruesa cortina unas escaleras descienden al interior de un sótano. El olor es intenso y cargante, las luces oscilan sinuosas entre las telas que separan los diferentes recintos. Un par de chicas ayudan a acomodarse a los clientes que han venido a perseguir al dragón.

Os instalaran en un cubículo rodeado de cojines y cerrado por telas, el lugar está bastante cuidado para el barrio donde está. Al rato aparecerá Ming acompañado de una de las chicas que traerá un pipa, mientras el, entrega una cajita de jade negro al pj que le entrego el vale. Acto seguido desaparecen.

En el interior de la caja hay una llave, de un palmo de grande y una carta escrita por Hellmut Breittner. Examinado la llave os dais cuenta que la cerradura es especial nada común quizá de una caja de seguridad, o de alguna otra cosa. Una tira de cerrajería

El señor Ming es un oriental enjuto, muy delgado y de tez olivina, Acostumbra a llevar sus gafas de alambre a media nariz que le fuerzan a inclinar la cabeza para levantar la mirada sobre sus clientes, mostrando una sonrisa que deja entrever su dentadura totalmente amarilla, a la que le faltan alguna pieza. Nunca se le ve sin su atuendo de trabajo, y nunca levanta la voz. Con solo un gesto sus corpulentos matones de rasgos orientales hacen su trabajo sin necesidad de mediar palabra.

descartaría la primera idea. Si se la llevan a algún cerrajero, tras examinarla y observar en alguno de sus catálogos, determinara que parece ser la llave de una cripta, por el tipo de cierre un modelo muy exclusivo. Sin la llave sería muy difícil de abrir.

Examinar carta de Helmut Breittner.

Querido amigo.

No sabes lo que lamento haberte hecho partícipe de mi desdicha, pero hay cosas que son más importantes que nuestro propio interés. Si has llegado hasta aquí supongo conocerás la desgracia que yo mismo cause. Mary era mi vida, y por ella olvidé todos los problemas que me habían acompañado a lo largo mi vida, por unos años supe que era ser feliz.

Si estás leyendo esto, te preguntarás, cual es el motivo. Han pasado muchos años desde la última vez que nos vimos, tú fuiste un amigo en el pasado cuando mis ideas chocaban con lo establecido.

No debes fiarte de nadie, ellos están muy bien posicionados y no tendrán problema alguno de encargarse de ti al igual que han hecho conmigo, Esto es demasiado grande para un simple medico como yo, pero creí que debía hacer algo para impedirles, sus planes. Contactaron conmigo para poder llevar a cabo sus planes, abuso de mí, lo que querían era el legado de los Cole.

El príncipe Alberto, corre peligro, desean realizar un ritual que lo convierta en su marioneta y con ello controlar el futuro de nuestra gran nación. A dónde acudir. . .

Están en todas las instancias, jueces, nobles, burgueses, Pero lo que descubrí es que necesitaban realizar el ritual en el castillo de Eilean Donan, pues allí hay algo que hace que, esta magia oscura, funcione.

Sé que estarás dudando de mis palabras, es normal nadie en su juicio creería tales afirmaciones, pero conociéndote como te conozco creo que solo tú puedes desentrañar la verdad y tratar de evitarlo.

Quema esta carta y dale una propina al señor Ming, os permitirá salir por la puerta trasera, es menos elegante, pero desbistara a vuestros perseguidores. No confíes en nadie.

Helmut.

La llave guarda lo mejor de mi vida

Para llamar a Ming o a sus ayudantes hay una campanita, que tras hacerla sonar no tardaran en aparecer. Si le añaden una buena propina a Ming, este no tendrá ningún problema de enseñarles la puerta trasera. El callejón es estrecho y maloliente, pero da a dos calles tras abrir un pequeño portal de madera. En caso que se anden con problemas para pagar les invitara a salir por la parte delantera de la tienda. Donde les están esperando un grupo de sectarios. Los hombres de Ming podrían ayudar a los pjs en función de cómo se hayan comportado (Pjs+1 dos con dagas envenenadas).

Hihglands

La propiedad de los Cole se encuentra situada en las cercanías del pueblo escocés de Kyle de Lochalsh, situada a 125 km al oeste de Inverness. Para llegar hasta allí la mejor forma es coger el tren que sale de Londres y se dirige a Edimburgo, y una vez allí hacer un cambio y tomar el que lleva hasta Glasgow. Desde allí, alquilar un carruaje que los conduzca hasta la propiedad de los Cole, tras dos días de viaje.

Para ir en tren a Edimburgo deberán dirigirse a la estación Victoria de Londres. Allí habrá un maremágnum de gente arriba y abajo, subiendo y bajando de los trenes, esperando en los andenes, mozos llevando montañas de maletas o haciendo cola para comprar un billete. El viaje hasta Edimburgo les llevará prácticamente un día. Salen únicamente dos trenes al día que hagan el recorrido entre las dos ciudades, uno a las diez de la mañana y el otro a eso de las ocho de la noche. El primero hace su llegada a Edimburgo sobre las nueve del día siguiente mientras que el segundo no llega hasta las siete de la tarde. El viaje será tranquilo y sin ningún contratiempo.

A su llegada a Edimburgo deberán comprar billete hasta Glasgow. Sale uno cada cuatro horas, dos a partir de la llegada del grupo si lo hacen en el primer tren, pero si lo hacen en el segundo deberán esperar al día siguiente. El trayecto dura unas tres horas y media aproximadamente. Desde allí alquilaran un coche y viajaran dos días hasta Dornie, un transbordador situado a un kilómetro del castillo, que les ayudara a atravesar el lago long.

El viaje en esta parte los llevará a través de los incomparables paisajes de las Highlands. Además del notable cambio de paisaje los pjs se encontrarán también con un cambio de tiempo. Pasarán de la niebla londinense al mal tiempo escocés. Los días estarán presididos por unas oscuras nubes que descargarán sobre la zona de forma casi continua, un suave pero constante viento proveniente del mar que a veces aumenta hasta unas fuertes e inesperadas rachas y unas bajas temperaturas mucho más acusadas que en la capital.

Finalmente, el grupo llegará a su destino, pasando por delante del castillo antes de llegar a Dornie. El pequeño asentamiento de Dornie está formado principalmente por tres casas, pertenecientes al a familia Garret, que son los que llevan el transbordador entre el “Loch Long”. Como decíamos, hasta el castillo Cole hay un kilómetro que pueden hacer a pie o en carruaje.

Castillo Eilean Donan

El Castillo de Eilean Donan es una fortaleza situada sobre la pequeña isla del mismo nombre que el lago donde se sitúa Duich, al noroeste de Escocia, el cual está comunicado a su vez con el cercano Océano Atlántico por medio del lago Alsh. Sólo es accesible en barco o a través de un estrecho puente de piedra que comunica la isla con la orilla del lago, por lo que en su día resultó ser una poderosa fortaleza muy difícil de tomar. La población más cercana es Kyle de Lochalsh, a menos de 8 millas de distancia y a unas 70 millas al oeste de Inverness.

El castillo fue reconstruido tras el regreso e Sir Andrew de sus expediciones en el pacifico. Las ruinas del castillo habían pasado casi más de 100 años a la intemperie por ello los

trabajos fueron muy intensos para dejarlo como esta en la actualidad. Hubo trabajo para todos los habitantes en edad de trabajar, y dinero no le faltaba a la familia Cole.



Tras la construcción, se quedó con su propio servicio y prescindió de los habitantes de la zona, algo que no gusto por los alrededores. Durante muchos años permaneció cerrado salvo visitas puntuales de los Cole, a la fortaleza. La casa de verano de los ingleses, la llamaban. Es una autentica fortaleza, consta de un par de patios de armas, capilla y unas 30 habitaciones, a parte de un gran salón. Un puerto propio que está

en desuso, pues la puerta que da acceso al puerto esta inabilitada.

En la actualidad el paso por el puente está cerrado y vigilado por hombre y perros, los cuales no dejaran pasar a nadie que no haya sido invitado.

Dornie

Es poco menos que un transbordador situado entre el lago Duich y el loch Long. Son como hemos mencionado antes 3 casas donde habitan la familia Garret. Por unas pocas monedas trasladan pasajeros e incluso coches a la otra orilla del lago cerca de Ardelve una pequeña aldea antes de Kyle.

Los Garret son una familia no muy poco habladora, el padre que maneja el cotarro tiene un defecto al andar y un acento ciertamente cerrado, a más tienen todos unos rasgos distintivos, pues todos sus hijos o sobrinos tienen una fisonomía similar. Con una tirada de **Descubrir**, os percatareis que solamente veis a críos o hombres, en total 5. Dos chavales nietos del Malcom Garret, que juegan en la orilla del lago y tres jovenzuelos. Xanthus, y Veras hijos de Malcom y Zarek sobrino de Malcom, ellos son los que se encargan del transbordador. Aparte del transbordador tienen una serie de barcas, que si le preguntan las emplean para pescar en los lagos.

Malcom Garret, es un hombre hediondo y desagradable de ver, su piel siempre tiene un brillo resbaladizo y los ojos oscuros que parece que se van a salir de sus orbitas. Tiene un acento espantoso y verlo caminar da la sensación que se va a romper. Pero es muy resolutivo cuando hay dinero de por medio.

Si alguien le pregunta por sus rasgos, tan acentuados.

“Esto es herencia de las mujeres de Eilean Mor, un antiguo asentamiento de pescadores que vivieron en esas tierras hace muchos años. Pero que le voy a decir, yo. Soy el hijo más guapo de madre. JAJAJAJA.”

Pese a ser la población más cercana al castillo poco tienen que contar, salvo que desde hace una semana comenzó a llegar gente, si bien lo saben porque por las noches hay luz en el castillo.

Kyle de Lochalsh

Los pjs se encontrarán un paraje completamente verde, de grandes bosques, árboles robustos, senderos estrechos, montañas de rocas escarpadas y torrentes de fuerza impetuosa. La pequeña villa de Kyle de Localsh no supera los mil habitantes, siendo todos ellos acérrimos escoceses, con lo que todo esto comporta para su relación con alguien venido de la capital del imperio. El pueblo posee un servicio postal, un grupo de policías los Mathenson, padre e hijo hacen las labores de hombres de policía cuando no están dando de comer a sus gorrinos. El puerto es el motor del pueblo, y muchos negocios están volcados al suministro de víveres a embarcaciones que atracan venidas del norte del Atlántico. Muchas veces estos pagan en especie y algo muy típico en Kyle son los saladores de bacalao.

Si preguntan por un alojamiento, todos los del pueblo les señalará el hogar de la Viuda.

El hogar de la Viuda

En el caso de decidir buscare alojamiento en el pueblo existe un único lugar de hospedaje, un hostel perteneciente a una mujer llamada Morgana Crane. El nombre es “El Hogar de la Viuda”, no porque ella lo sea sino por su madre, de la cual ella heredó el negocio.

El edificio en cuestión consta de dos plantas. En la parte superior están las habitaciones de los huéspedes, un total de ocho. Todas ellas disponen de una cama sencilla, un armario y una mesilla. En la planta baja está el comedor, una salita, la cocina, despensa y la habitación de la señora Crane, además del lavabo.

Morgana Crane La dueña es una mujer muy extrovertida, de unos sesenta años, y una excelente fuente de información de todo lo que ocurre en el pueblo, y por supuesto, en lo referente a los Cole y su mansión.

Si en algún momento sacan a colación el tema la señora Crane fruncirá el ceño y murmurará por lo bajo. Si sus preguntas hacen referencia a la estirpe de los Cole, les explicará que algunos del pueblo no les tenían en mucha estima por ser una imposición inglesa al término de la guerra contra su país. Pero como personas en sí, su opinión sobre lo acontecido con la señora Cole es que fue una verdadera desgracia. Esa familia estaba marcada por la tragedia. Primero, cuando era joven el fallecimiento del padre antes de nacer ella, y lo mal que lo pasó su madre, con la consecuencia que dio a luz a Mary antes de tiempo, y el pesar que la acompañó hasta su muerte. Después su trágica desaparición y lo afligido que quedó su marido, ese médico extranjero tan educado. Desde ese momento la mansión permanece cerrada. Y maldita, dicen algunos. Pero a ella no le gusta hablar de esas cosas, así que será necesaria una tirada de Charlatanería para convencerla.

Si la sacan, la señora Crane dará algunos detalles más sobre lo que se comenta en el pueblo de Kyle respecto a la supuesta maldición de los Cole. Dicen que el culpable fue el padre de ella, Christopher Cole, el capitán de la marina que viajó por mares extraños, y algo hizo que lo persiguiera hasta su muerte. Porque eso no fue natural, tan joven y apuesto

como era. Pero ella recuerda que cuando murió los más ancianos del lugar murmuraban que todo era culpa de Sir Andrew, el cual fue el primero en aventurarse por aquellos mares lejanos, y su hijo lo único que hizo fue seguir los pasos de su padre, pero en su inexperiencia producto de su juventud alguna cosa hizo que no debía y con su vida lo pagó.

Sobre la mansión de los Cole, puede explicarles que la gente no se fía de ella, dicen que está maldita. Y puede ser. Hará unos seis años un par de críos que en sus inmediaciones jugaban desaparecieron. Sus compañeros de juegos dicen que se adentraron en la propiedad y no volvieron a salir. Lo cierto, explicará la señora Crane, es que los dos jóvenes fueron encontrados vagando por el bosque llenos de heridas. Uno de ellos saltó desde un acantilado dos meses después; el otro aún permanece encerrado no sabe dónde. Si quieren pueden hablar con los otros chicos, aún viven en el pueblo.

Crane puede facilitarles los nombres de los muchachos y donde encontrarlos. Otras opciones son buscar información en el periódico local. Pero es un periodicucho que publica el consistorio de la iglesia. Si desean un periódico de verdad deberán dirigirse a la ciudad de Inverness a unas 80 millas, la ciudad relativamente más cercana y con cierta importancia.

Incidente de los muchachos

Aún viven en el pueblo los muchachos que jugaban con Louis Ferdinand (el chico que se suicidó) y Malcom Archibald (el que aún permanece encerrado en el sanatorio). Todos ellos rondan en la actualidad la veintena. El más difícil de encontrar será Arthur Souness, el cual se encuentra en Edimburgo trabajando para pagarse los estudios de Derecho. Esto se lo podrán explicar sus padres, aunque para hablar con ellos sobre cualquier tema referente a la mansión o a la familia Cole deberán pasar una tirada de Charlatanería o de Persuadir. En caso de lograrlo, los padres, Arthur y Martha les explicarán que los cinco muchachos rondaban todos sobre la quincena cuando sucedieron los hechos. Según les explicó su hijo Arthur, de nombre igual que el padre, estaban jugando por el bosque, no recuerdan exactamente a qué. Cosas de críos, sin duda. Al parecer, Louis y Malcom se mofaron de los otros porque ninguno se atrevía a acercarse a la mansión de los Cole. Todos en el pueblo conocían que estaba cerrada, así como los trágicos incidentes que la rodeaban. Ninguno de los otros tres chicos, quizás por ser más pequeños, se atrevieron a seguirles el juego y prefirieron no aproximarse a la casa. Louis y Malcom los tacharon de cobardes y fueron hacia la casa.

Su hijo les explicó que no vieron si se acercaron o llegaron a entrar. Decidieron dar media vuelta y regresar al pueblo. La alarma cundió al anochecer y no haber regresado todavía. Preguntados los tres jóvenes, estos explicaron lo ocurrido entre sollozos. Se organizó un grupo de búsqueda, y rato después hallaron a los dos chicos andando perdidos por el bosque. No iban juntos, sino que estaban separados unos quinientos metros, perdidos en la espesura y en la oscuridad de la noche. Por su dirección podría pensarse que venían de la casa. Sus cuerpos estaban cubiertos de moratones y pequeñas heridas y cortes, y además Malcom tenía un brazo roto. Sus miradas estaban fijas, perdidas, y ya nunca más se recuperaron. Creen los padres que una parte del grupo que fue en su busca llegó a la casa, pero si encontraron algo no lo recuerdan. Si quieren saberlo, que hablen con ellos. Si quieren, pueden darles algunos de los nombres de los que salieron a buscar a los

muchachos. Todos los padres fueron, pero ninguno de ellos se llegó a acercarse a la casa, sino que dieron media vuelta cuando encontraron a los chicos. Fue una desgracia, pero Arthur Souness piensa que afortunadamente su hijo tuvo la suficiente cabeza –o miedo – para no aproximarse a la mansión de los Cole.

Noticias

El periódico local “Kyle of Lochalsh Press, como se os ha indicado es una publicación quincenal del consistorio parroquial de la zona. Como tal no tienen hemeroteca, pero si preguntan a la señora Louis encargada de recepción de los boletines y noticias en el consistorio no tienen ningún problema en ayudar a los pjs. Es una mujer mayor de unos 50 años de edad que ayudada de su bastón os acompañara a lo que parece ser un almacén, allí agrupados por años están las últimas publicaciones, al menos de los últimos 30 años, que es cuando el periódico se comenzó a publicar.

Tirada de buscar libros será necesaria para encontrar información entre tantos ejemplares.

10 de julio de 1882

Consternación en la zona por la desaparición de la aristócrata Mary Breittner durante la fuerte tormenta de hace una semana. Según los oficiales Mathenson en colaboración con la policía de Londres han hallado indicios de que posiblemente la señora Breittner se precipitara al mar. Llegan a esta conclusión después de haber encontrado el caballo de la víctima despeñado en el barranco O'claid. Esta semana al igual que la anterior durante la homilía dominical rezaremos por el alma de esta pobre mujer.

23 de octubre de 1882

Los rumores crecen sobre la fortaleza de Eilean Donan, anoche hubo patrullas de búsqueda tras la desaparición de los jóvenes Louis Ferdinand y Malcom Archibald. Por lo que nos comentaron los vecinos, pasadas la medianoche los chicos aún no habían regresado. Se les encontró desorientados, con golpes y arañazo por todo su cuerpo. Parece ser que todo comenzó como una apuesta de adentrarse en la fortaleza, vacía desde la desaparición de Mary Breittner.

25 de diciembre de 1882

Desde la redacción queremos felicitarles las navidades y pedirles una plegaria por el joven Louis Ferdinand, que desafortunadamente ha sido hallado su cadáver el barranco O'claid.

El resto de noticias que encontraran, es referente a concurso de pasteles, celebraciones de aniversarios de la ciudad, y nacimientos y defunciones, o denuncias entre los vecinos por el robo de alguna oveja.

Los herederos

Desde hace una semana se ha visto movimiento en el catillo, principalmente por la noche se ven luces en sus ventanas, hombres vigilan la entrada, impidiendo entrar a los curiosos. Ante los rumores y más viniendo sobre el castillo, los agentes Mathenson se acercaron al lugar para solicitar hablar con el responsable.

Para sorpresa de todos, el joven Breittner ha fallecido y el castillo a pasado a la familia de su mujer, a su primo concretamente. El movimiento de personas es que están adecentándola para su nuevo propietario.

Los pjs pueden tratar de acercarse al castillo, mencionando que son amigos de Robert Marquand, pero al no estar en la lista de invitados, no pueden acceder de ninguna forma es son las ordenes que han recibido. Si insisten pueden hacerlos pasar y ser capturados por los miembros de la orden y pasar a ser unas personas desaparecidas en estas tierras inhóspitas del norte.

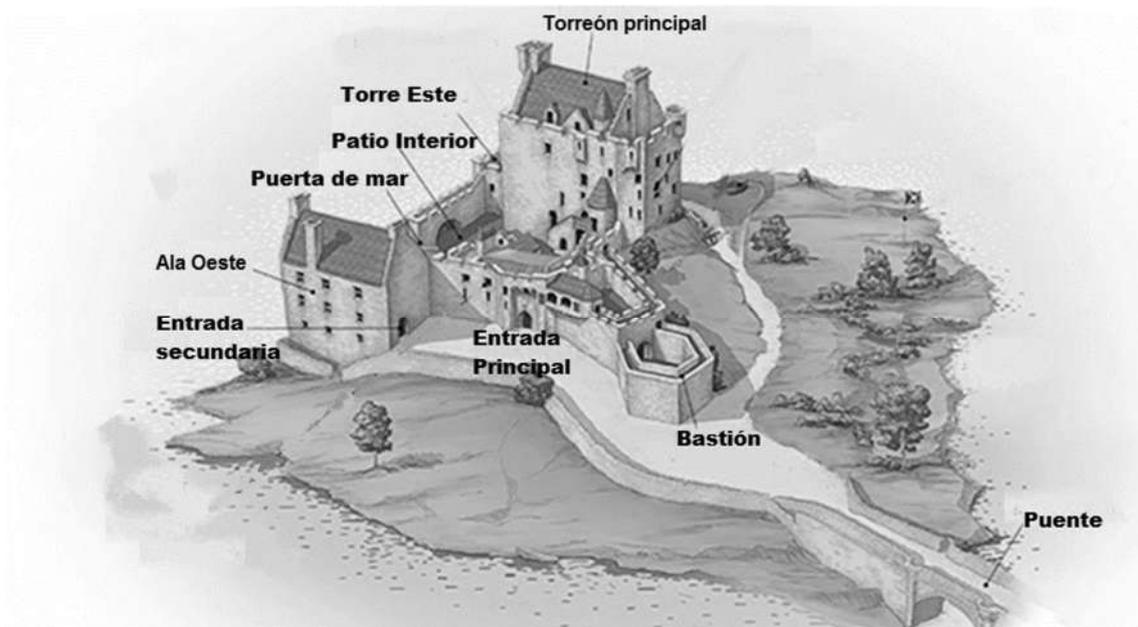
Si vigilan con atención la fortaleza el continuo ir y venir de vehículos en los subsiguientes días será constante, hasta que un día por la mañana el carruaje deo de salir. Quizá sea el momento de tratar de hacer algo.

Robert Marquand				Edad	43	Anticuario			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
13	10	10	12	16	50	13	27	13	
Idea		65	Suerte		135	Conocimientos		65	
Daño +0									
Espada 45% 1D6									
Revolver 38 60% 1D10									
Hechizos: Desviar Daño, Ajar miembro									
Buscar libros 60, Descubrir 55, Ciencias ocultas 60,									
Habilidad artística pintura 40, Historia 60, griego 40,									
Regatear 60, Esquivar 30, Mitos Cthulhu 30									

Sophie Marquand				Edad	33	Secretaria			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
15	9	11	17	13	50	14	25	10	
Idea		70	Suerte		125	Conocimientos		50	
Daño +1D4									
Revolver 38 45% 1D10									
Hechizos: Consunción, Hipnotizar									
Buscar libros 60, Ocultar 50, Ocultarse 60, Persuasión 40,									
Psicología 50, Derecho 40, Farmacología 30, Ciencia ocultas 40									

Asalto

Si los pjs deciden acceder al interior de la fortaleza, la única vía de acceso disponible es en barca o por mar. El exterior del castillo es un montículo rocoso con algún que otro árbol es un terreno que permite esconderse tras las sombras, pero que es mucho más difícil ocultarse de los perros. La fortaleza es lo que indica un lugar para protegerse, pero siempre existen accesos secretos para poder huir o entrar furtivamente.



Breve descripción del castillo

Concretamente el castillo de Eilean Donan consta de dos edificios principales el ala oeste un edificio de tres plantas con sótano. En la antigüedad había sido ocupada por las caballerizas, y el herrero. En sus sótanos húmedos había unos calabozos, que no fueron reconstruidos tras el bombardeo. En la actualidad hay habitaciones de servicio y de visita. Este edificio tiene una puerta al exterior que normalmente permanece cerrada y su primera planta es un salón y una cocina. Tiene una segunda puerta que da al interior del castillo, que permanece abierta.

Desde el patio interior tenemos acceso a la puerta del mar, cerrada y en desuso al igual que el puerto. La puerta principal unas enormes puertas dobles de madera reforzada. Cerca de la entrada hay una sala para almacenar el carbón, y los puestos de vigilancia, unas escaleras dan acceso a la segunda planta de la entrada que están las habitaciones de los sirvientes, incluye sala de estar, cocina, lavandería y un pasillo que comunica con el área del bastión, y el torreón principal.

El interior del bastión se ha convertido en un jardín, que debido al desuso y la falta de cuidados está completamente intransitable si no es con ayuda de un machete, en el centro del bastión hay una fuente.

En la torre principal bajando unas escaleras accedemos a una sala de estar y justo al lado una sala de juegos. Si accedemos desde el exterior o desde los pasos de servicio, llegamos a una sala de banquete, también están en esta planta la habitación del alguacil, convertida en una habitación de invitados y las salas de pinturas. Las siguientes dos plantas están divididas en varias habitaciones y una biblioteca.

Otra entrada que se puede observar desde el patio principal es una pequeña puerta en el torreón del este, una torre de vigilancia dirigida al mar, tiene unas escaleras que suben hacia un improvisado desván donde hay multitud de cosas relacionadas con el mar y barcos, es aquí donde están las pertenencias de Christopher Cole. Pero en la torre este también hay unas escaleras que bajan hacia un pasillo que va a dar a una enorme puerta metálica.

En el exterior hay dos tipos que custodian el puente acompañado de un perro y por las afueras del recinto hay dos tipos más y un segundo perro. Estos van haciendo la guardia entre la entrada principal y la cara este de la isla. Todos los guardias van armados.

En el interior hay tres individuos que garantizan que no haya ningún problema y protegen la seguridad del Gran Hermano, de la orden. El personal de servicio ha venido de Londres y son gente de confianza para Robert Marquand, cinco personas de servicio que se alojan en la parte superior de la entrada principal.

Un total de 30 sectarios de la Orden se han trasladado hasta el castillo de diferentes puntos del país y se han instalado para preparar la ceremonia, que tendrá lugar la noche del 7 de septiembre, con la luna nueva, y se realizará en la sala de banquetes. Si nadie lo impide.

Si los pjs han accedido a pedir ayuda a Malcom Garret, este siniestro y curioso personaje por un buen precio, está dispuesto a ayudarles. El conoce la fortaleza muy bien, pues la ha visitado en muchas ocasiones, si bien es cierto que la puerta principal es muy difícil de entrar, pero no es la única entrada. En la costa norte de la isla, cuando la marea esta baja, una cueva queda a la vista para aquel que sabe buscar porque las algas la ocultan totalmente. Por esa cueva se puede acceder a una puerta que da acceso a la antigua bodega, que no fue restaurada por la humedad que tenía esa zona. Pero para acceder por esa entrada hay que estar en la isla en el momento de mareas bajas y esas según Garret son de 2:00 a 4:00 por la mañana y por la noche. Evidentemente recomendará acercarse por la noche, pero si han esperado demasiado tiempo quizá el ritual se haya producido. Si por el contrario deciden realizar el asalto durante el día, o antes de que todos los presentes hayan llegado podrán acceder cuando lo deseen.

La cripta de los Cole

La cripta que se construyó Sir Andrew, fue situada en la capilla de la antigua fortificación, en la torre del este, unas escalinatas de piedra descienden hasta un pasillo que se interna al interior, curiosamente la obra está muy bien aislada pues casi no hay filtraciones de agua, una enorme puerta de metálica, cierra el paso.

Una tirada de descubrir, se observa marcas en los lados de la cerradura y laterales de la puerta como intentos de haber sido forzada sin éxito. Si los pjs aún conservan la llave que Hellmut les dejó en herencia podrán abrir la cerradura.

Puedes leer lo siguiente.

Al introducir la cerradura y girar la llave un ruido de resortes mecánicos llenan el ambiente. La temperatura comienza a descender rápidamente, formándose escarcha sobre las paredes. Las bocanadas de vaho se hacen más evidentes al igual que notáis como la iluminación parece fluctuar. La puerta acompañada de un chirrió metálico, se entreabre lentamente.

El interior de la cripta está totalmente a oscuras y una niebla se ha formado envolviendo todo el pasillo y su interior, al acceder, la estancia está recubierta de una piedra antigua, su color oscuro parece absorber la luz, un par de sepulcros situados sus lados con las iniciales C.C y A.C. Entre ellos entrevéis la silueta de una mujer, es una estatua con una expresión de terror en su semblante.

La estatua pertenece a Mary Briettner, con una tirada de descubrir vera tras en la en la pared una lámina dorada, si el pj que ha sufrido las pesadillas reconocerá la lámina como la pesadilla (10-22). Si alguien se aproxima a la estatua, esta abrirá los ojos, unos ojos oscuros y hambrientos. El morador del sepulcro que habita en Mary entrara en juego. Pero no es el único atreves del espejo dorado un par más de moradores entraran en nuestro plano. Estos dos nuevos moradores tratan de separar al grupo para poseerlos, transportando a alguno de los pjs a otros sitios del castillo. Si los pjs ganan la contienda de poder, el morador se ira a buscar a otra víctima en el castillo.

Si la incursión ha sido durante la ceremonia que quieren realizar los miembros de la Orden, estos estarán en medio del ritual y serán presas fáciles para los moradores. Tras poseer el cuerpo se lanzará a matar y alimentarse del resto que están en trance, para el ritual. Si por el contrario la incursión es antes de la ceremonia, la gente estará dispersa por el castillo, pero el resultado será semejante. No es una contienda zombi, es una oportunidad para los pjs de averiguar algo sobre la secta.

En cualquier de los casos el gran hermano de la orden escapara del castillo cuando vea que las cosas se escapan a su control. Vías de escape en el castillo hay muchas, más si conoces bien sus entresijos. El resto de sectarios, muchos de ellos habrán caído en la locura al contemplar las infinitas opciones que les brindaba Yog-Sothoth, otros presos del pánico huirán por las estancias del castillo.

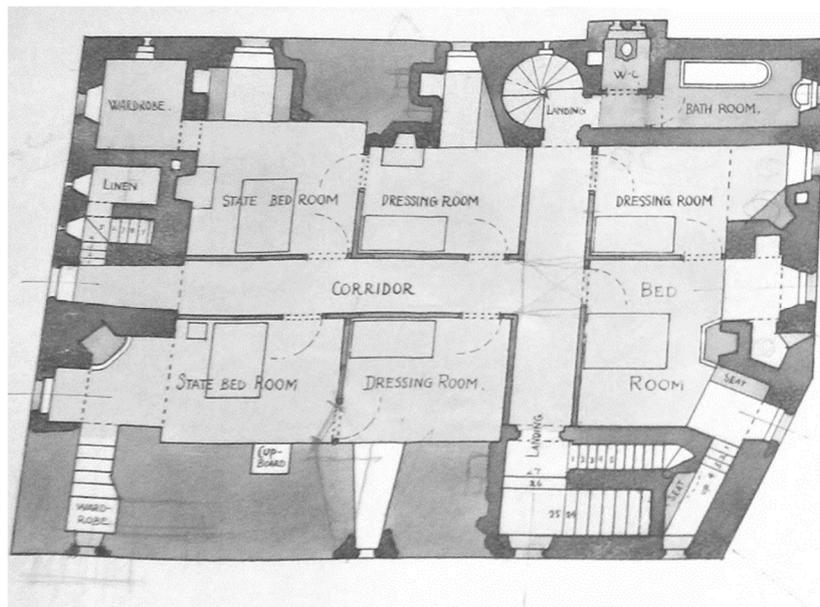
Habitación del Gran Hermano de la Orden

En la cuarta planta y la guardilla de la torre principal se encuentra las habitaciones de los principales miembros de la Orden entre ellos la del Gran Hermano, se puede acceder mediante dos escaleras, una situada en el lado norte y otra en el lado sur, esta última empleada por el servicio. Son habitaciones amplias algunas con dos habitaciones, con guardarropía propia, y un lavabo por planta.

La habitación del Gran Hermano está situada en la cuarta planta donde únicamente hay tres suites, su habitación es la que está más situada al este, ambas puertas que dan al pasillo están cerradas y será necesario una tirada de mecánica para forzar la cerradura o simplemente emplear la fuerza bruta. Una habitación espaciosa con una ventana hacia el este, y una puerta que da al vestidor y salita de estar. Tras unas cortinas se tiene acceso a un armario que tiene un par más de ventanas, pequeñas que dejan entrever la luz mortecina por las ventanas.

La identidad del Gran Hermano de la orden es un misterio para muchos de la secta, se supone que es un hombre, pero al ir siempre cubierto con la máscara de cristal y no mostrarse en público abiertamente suscita mucho misticismo sobre su persona. Su habitación por el contrario no suscita lo mismo. Una maleta en el vestidor a medio deshacer, que lo único que puede indicar es la calidad de sus ropas. Con una tirada de Descubrir, encontrarán un compartimiento cerrado en el baúl, en su interior hay un vestido de noche u una peluca.

En la habitación hay una metita de noche con un maniquí de peluca, usado tanto por hombres como mujeres, al igual que un juego de maquillaje. En la cajonera del estudio el diario de Sir Andrew Cole, por las fechas de los apuntes se corresponden a sus viajes por el pacífico. Una serie de tiradas de buscar libros será necesaria para obtener cierta información.



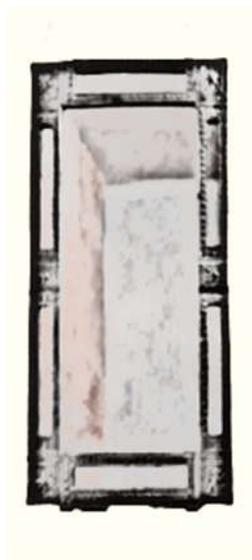
Diario de Sir Andrew Cole

La primera parte es un diario de navegación al uso, climatología, rumbo y algún incidente. Pasado la mitad del diario, sobre todo tras visitar la isla de Pascua en noviembre de 1818. Dibujos de los moais, y símbolos escritos al margen de página, que por lo que cita el texto no parecían tener ningún sentido para los habitantes de la isla. En las siguientes páginas describe un ritual que causó un gran problema entre la capitania, tras la defunción de uno de los sabios de los indígenas, los mayores realizaban un ritual donde se comían sus sesos a modo de reabsorber sus conocimientos. Sir Andrew justificó su presencia por interés antropológico, lo que no pudo justificar es las fiebres y pesadillas que le asolaron tras aquello. Repetidamente en el diario aparecen grabados y dibujos repetitivos, bajo ellos con otra letra "lenguaje naacal".

VIII+979 3+129229VIII 302 VIII/VIII 2/9w792VIII 29 9w9: 92 93 393/w+92:
Siete ciudades con sus puertas de oro, en el Lemuria.

Tras las pesadillas navegar se le hizo más sencillo que nunca intuía el rumbo hacia donde tenían que dirigirse, sin necesidad de emplear los instrumentos de navegación se dirigieron a las islas Pitcairn, habitada en su mayoría por los amotinados del Bounty hace 20 años. Los nativos originales explicaban historias que tenían relación con las que había escuchado en la isla de Pascua, como si esas historias vinieran de la misma fuente. No construían moais pero tenían unas tallas en madera que representaban animales y aves que ya no existían en la isla.

En las islas de Hawái parece que Sir Andrew parece que encontró la información que le estaba obsesionado, los símbolos en lengua naacal de repetía con más claridad, contacto con un antiguo chamán un hombre muy aciano que se ofreció a realizar un ritual poco convencional. Tras esto no hay más notas hasta el diciembre del 1820, que explica el hallazgo de unas ruinas en una isla en unas coordenadas. En ella habla de un espejo hecho de oro, y hace un pequeño esbozo, también recogió muestras de las construcciones, en total estuvieron cinco días en la isla. Las ordenes eran regresar al barco al anochecer, y no explorar la selva. Evidentemente estas órdenes no evitaron que 5 hombres desaparecían.



12 3922923 III97:VIII97:97:
Un canal a Yog-Sothoth

Pasados los cinco días el barco partió y una gran tormenta asoló la zona, muchos marineros sufrieron fiebres y pesadillas, tuvieron que detenerse en el atolón de Penrhyn durante tres días hasta que la cosa se calmó.

Alguien con conocimientos en cartografía o navegación trataría de encontrar esa isla en el mapa, pero con todas las cartas de navegación realizadas, y confirmadas esa isla no existe.

La lista

Una lista completa de nombres y apellidos de los miembros de la Orden. En ella se especifica el nombre y el cargo que ocupa. Hay un total de 70 miembros, algunos nombres conocidos otros más discretos, entre ellos el nombre de Helmut Breittner con la coletilla Cole, su nombre ha sido tachado, al igual que otros. Sobre el Gran Hermano no hay ningún dato o nada que haga referencia a quien es.

~~*Helmut Breittner, Medico, heredero de los Cole. Tiene potencial. ¿fidelidad...?*~~

Informes del servicio Secreto Británico

Una serie de informes del servicio secreto, que ignorabais su existencia, sobre las salidas nocturnas, aficiones y malas compañías que frecuenta el príncipe Heredero Alberto Víctor de Clarence.

Y información sobre los compromisos que debe tener en los próximos meses y marcado en rojo “El Yeomen de la Guardia” el 3 de octubre de este año (1888) en el Teatro Savoy situado en la city Westminter de Londres.

Triticum mentis.

Regreso a Londres

Si los pjs consiguen regresar a Londres, tras su viaje a las Highlands, dependerá en función de lo que hayan conseguido.

Si han conseguido detener a la secta y han encontrado las pruebas que pretendían atentar contra el príncipe, la prensa escocesa se hará eco al igual que inglesa. Si se emplean los pjs pregenerados William Ashbles escribirá un artículo muy épico donde expondrá como los pjs han salvado al imperio británico al detener a esta secta. Esto hará considerar a los pjs héroes y puede que tengan una recepción con su majestad la reina. Pasaríamos a Celebraciones y homenajes.

Otra posibilidad es que no hayan podido detener nada y el grupo de sectarios hayan hecho aquello que fueran hacer, llegando quizá a un callejón sin salida, pues todo parece apuntar a que fue la orden quien mato a Helmut, pero no saben quiénes son ni que pretenden. Todo volverá a su normalidad y los pjs a sus vidas cotidianas...

Por otro lado, los crímenes de Whitechapel comienzan a tener una notoriedad en los medios, y la gente corriente anda preocupada sobre el asunto, si juegan con los personajes pregenerados, Mrs. Lister no pasara por alto el hecho de otro terrible crimen se cometido en el barrio de whitechapel el pasado 8 de septiembre. Aquí iniciaríamos la parte Ifrinn, si no le habíamos prestado interés al crimen de Mary Ann, ahora quizá adquiera importancia.

La investigación de los crímenes del conocido asesino Jack el destripador, puede arrojar serias pistas que involucren a la realeza, pero dar algún paso en falso sobre este tema hará que el servicio secreto evite que el asunto salga a la luz. Dificilmente sino han descubierto los planes de la secta, no descubrirán que Helmut Breittner se intercambió con el príncipe antes que su cuerpo fuera destrozado, por ello queda a voluntad del master seguir esta línea de investigación o emplearlo como una **segunda parte del módulo**.

Celebraciones y homenajes

Dada la notoriedad de las noticias vertidas en la prensa la casa real ha decidido agradecer personalmente a los responsables de dicha hazaña, por ello todos reciben una invitación al palacio de Buckingham, aprovechando una reunión con jefes de estado de otras naciones, se le ha invitado a la recepción en el palacio. Allí recibirán instrucciones de los miembros del servicio y tendrán una breve reunión con la reina regente del en el palacio real.

Tras unos veinte minutos de recepción donde los personajes estarán un poco fuera de sitio codeándose con los diplomáticos de otras naciones, esperando a la presentación que ha de realizar el príncipe Alberto Víctor de Clarence. Uno de los hombres de servicio les avisa que le acompañen, pues su majestad quiere verlos. Les acompañaran a una sala, donde les espera la reina junto con un par de individuos que no conocéis.(Kidney, y Doctor)

“Desde la corona queremos felicitarles y agradecerles los servicios prestados, las pruebas que presentaron sobre el complot contra el heredero del trono han

sido confirmadas por mis servicios secretos, que en esta ocasión han actuado tarde.”- El caballero de su derecha sufre un pequeño respingo.

“Desgraciadamente no podemos darles un agradecimiento publico pues no queremos dar la sensación de debilidad, por ello pediría a los presentes máxima discreción sobre el asunto, en su debido momento recibirán su justa recompensa.

Ahora pueden seguir disfrutando de la velada.”

Al terminar la frase el mismo mayordomo, con una ligera tos invita a los presentes a salir por la puerta, los pjs son libres de preguntar algo a la reina, aunque está totalmente fuera de protocolo. Al regresar a la sala de actos ya se encuentra presente el príncipe Alberto que ha dado una pequeña charla y se halla firmando unos documentos, junto con diplomáticos.

Sera necesaria una tirada de **Descubrir**, para el pj amigo de Helmut Brittner (Dexter pj pregenerado) veis al príncipe hablando con el diplomático italiano un hombre fornido en kilos con un traje de un corte impecable y un bigote muy cuidado. Lo que llama la atención al pj es que mientras habla con el caballero italiano, el príncipe se está masajeando la perilla y con el dedo índice se hace un remolino. Posiblemente este detalle no le recuerde nada por el tiempo que ha pasado. O bien déjale hacer una tirada de idea o en la entrevista que tendrán con ellos.

Otro detalle que pueden percibir es un ligero temblor del príncipe en la mano derecha cuando firmaba, los documentos, que cuando él se da cuenta trata de esconder. Una tirada de medicina, puede indicar que su majestad sufre sífilis.

Tras reunirse con todos los presentes, el príncipe acompañado por sus hombres de seguridad se acercará a los pjs, para agradecerles personalmente el trabajo realizado.

“Caballeros y señora (si esta Mrs. Lister), les agradezco en lo más profundo de mi alma el trabajo realizado, según me han informado han salvado mi vida. No comparto el silencio impuesto por mi tía, pero no quería marcharme sin agradecerseles personalmente.”

Les ira dando la mano uno a uno, de forma formal hasta llegar al Pj (amigo de Helmut) al cual le dará un apretón de manos más efusivo. Nuevamente hazle tirar una tirada de idea, pero no le expliques que ocurre si la saca.

Si le mencionan algo relacionado con el temblor de su mano.

“Nunca se te escapa una (nombre del pj amigo de Helmut). Si me disculpan...” Dando un golpe amistoso en la espalda del pj, el príncipe acompañado de su escolta se marchará. Los pjs al igual que el resto de presentes se marcharán.

Más tarde cuando el pj llegue a su casa, si ha sacado las tiradas de idea, coméntale que, ese gesto de masajearse la perilla y la forma que te había dado la mano te recordaba al difunto Helmut Breittner, pero que tontería...

...

Apéndices

Dramantis personae

Londres

Hellmut Breitner			Edad	36	Medico			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
16	14	9	15	16	40	16	8	24
Idea		80	Suerte		40	Conocimientos		120
Pv 12, Daño +1D4, Revolver 38 55% 1D10								
Hechizos: Transferir mente, la bendición de Ghatanothoa, Ajar miembro, Cantico de poder								
Biología 50, crédito 70, Farmacología 30, latín 60, Medicina 70, Primeros auxilios 75, Psicoanálisis 40, Psicología 40, Ciencias ocultas 50, Mitos de Cthulhu 30, Esquivar 40								

Mary Breitner			Edad	30	Diletante			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
11	12	9	8	11	35	16	7	18
Idea		80	Suerte		35	Conocimientos		90
Pv 11, Daño +0, Revolver 38 45% 1D10								
Moradores del sepulcro								
Crédito 70, Equitación 40, Escopeta 60, Habilidad artesanal 50, Habilidad artística Música 50, francés 40, Economía 40, Otra lengua, y dos habilidades más.								

Inspector Garner			Edad	46	Inspector de policia			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
14	13	14	13	7	80	11	16	17
Idea		55	Suerte		80	Conocimientos		85
Pv 13, Daño +1D4, Revolver 38 70% 1D10								
Charlatanería 40, Derecho 50, Descubrir 60, Escuchar 40, Persuasión 50, Psicología 40, Regatear 30, Esquivar 40, Intimidar 40								

Bridgette Colins			Edad	51	Casera			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
11	10	8	6	11	30	18	6	17
Idea		90	Suerte		30	Conocimientos		85
Pv 9, Daño +0								
Charlatanería 50, Discreción 40, Esconderse 60, Escuchar 70								

Bobby/ Agente			Edad	--	Agente de policia			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
12	16	13	15	12	50	16	10	14
Idea		80	Suerte		50	Conocimientos		70
Pv 14, Daño +1D4, Porra 60% 1D4, Revolver 38 30% 1D10								
Charlatanería 50, Derecho 40, Esquivar 50, Presa 40, Primeros auxilios 30, Psicología 40, Descubrir 50								

Prostituta			Edad	--	Prostituta Whitechapel			
-------------------	--	--	------	----	------------------------	--	--	--

FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
11	13	10	15	13	75	12	15	10
Idea		60	Suerte		75	Conocimientos		50
Pv 11, Daño +0								
Charlatanería 60, Persuasión 30, Psicología 30, Esquivar 35, Ocultarse 45, Regatear 30.								

Sr. Ming				Edad		Comerciante		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
12	13	11	18	12	75	18	15	18
Idea		90	Suerte		75	Conocimientos		90
Pv 12, Daño +0, Puñetazo 90% 1D4								
Charlatanería 70, Discreción 50, Escondarse 40, Escuchar 70, Historia natural 30, Psicología 20, Regatear 80, Esquivar 70								

Matones Sr. Ming				Edad		Matones		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
18	13	17	16	12	60	16	12	14
Idea		80	Suerte		60	Conocimientos		70
Pv 15, Daño +1D6, Puñetazo 90% 1D4+1D6, Presa 60% Patada 80% 1D6+1D6, Esquivar 65								

Alberto Victor de Clarence				Edad		Principe		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
17	12	15	13	17	70	12	14	14
Idea		60	Suerte		70	Conocimientos		70
Pv 13, Daño +1D4, Espada 60% 1D6+1, Escopeta 50% 4D6								
Crédito 90, Equitación 50, Escopeta 50, Habilidad artística pintura 60, francés 60, Ocultarse 50, Esquivar 30								

Ben Kidman				Edad		Oficial		
Jefe de la brigada secreta de la corona, sus métodos no tienen porque ser legales.								
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
16	18	8	9	12	60	13	12	16
Idea		65	Suerte		60	Conocimientos		80
Pv 13, Daño +1D4, Navaja 60% 1D4+1D4, Revolver 60% 1D10+2								
Cerrajería 50, Crédito 60, Descubrir 60, Discreción 40, Esquivar 60, Intimidar 70, Ocultarse 40, Orientarse 40, Persuasión 45, Presa 50, Psicología 50, Puñetazo 70								
Arma corta 60, Escopeta 40, Fusil 60								

Agente de Brigada				Edad		Oficial		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
13	12	14	12	12	55	15	11	15
Idea		75	Suerte		55	Conocimientos		75
Pv 13, Daño +1D4, Porra 60% 1D4+1+1D4, Revolver 38 50% 1D10 Puñetazo 70 1D3+1D4								
Cerrajería 40, Crédito 30, Descubrir 60, Discreción 50, Esquivar 60, Intimidar 30, Ocultarse 50, Persuasión 45								

Higlans

Malcom Garret				Edad	45	Comerciante/profundo			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
18	12	16	12	5	--	13	13	17	
Idea		65	Suerte		65	Conocimientos		85	
Pv 14, Daño +1D6, Escopeta 50% 4D6, Esquivar 40									
Hechizos: Ahogar mente, Aliento de las profundidades, Contactar con Profundo									
Charlatanería 50, Orientarse 40, Esconderse 40, Escuchar 60, Pilotar embarcación 60, Nadar 80									

Morgana Crane				Edad	45	Comerciante			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
14	12	11	15	12	65	13	13	17	
Idea		65	Suerte		65	Conocimientos		85	
Pv 11, Daño +1D4, escopeta 50% 4D6, Esquivar 40									
Charlatanería 50, Discreción 30, Esconderse 40, Escuchar 60, Historia 50, Psicología 30, Regatear 25									

Matheson, Padre				Edad	45	Policía Regional			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
16	14	10	13	10	65	11	10	20	
Idea		55	Suerte		65	Conocimientos		100	
Pv 12, Daño +1D4, Escopeta 70% 4D6, Revolver 38 50% 1D10, Puñetazo 50 1D3+1D4									
Charlatanería 30, Derecho 40, Esquivar 50, Presa 40, Primeros auxilios 30, Psicología 20, Conducir automóvil 50, Descubrir 45.									

Matheson Junior				Edad	45	Ayudante de policía			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
17	11	11	15	9	50	13	10	12	
Idea		65	Suerte		50	Conocimientos		60	
Pv 11, Daño +1D4, Escopeta 50% 4D6, Revolver 38 30% 1D10, Puñetazo 65 1D3+1D4									
Charlatanería 60, Derecho 20, Esquivar 60, Psicología 20, Conducir automóvil 30, Descubrir 40.									

Sectario #1				Edad	--	-- / sectario			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
15	12	15	12	8	40	9	10	13	
Idea		45	Suerte		50	Conocimientos		65	
Pv 13, Daño +1D4, Espada 50% 1D6+1, Esquivar 40									
Súbdito de la Orden									

Sectario #2				Edad	--	-- / sectario			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
18	16	15	12	13	40	13	18	14	
Idea		65	Suerte		90	Conocimientos		60	
Pv 15, Daño +1D6, Revolver 38 50% 1D10, Esquivar 40									
Súbdito de la Orden, Ajar miembro.									
Buscar libros 30, Ocultar 40, Ocultarse 50, Descubrir 30									

Sectario #3				Edad	--	-- / sectario			
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU	
15	12	14	12	15	40	18	20	17	
Idea		90	Suerte		100	Conocimientos		85	

Pv 13, Daño +1D4, Revolver 38 40% 1D10, Esquivar 40
Súbdito de la Orden, Ajar miembro.

Seguridad#1			Edad --			Seguridad castillo		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
17	13	18	16	12	55	16	13	12
Idea		80	Suerte		55	Conocimientos		60

Pv 15, Daño +1D6, Puñetazo 80% 1D4+1D6, Revolver 60% 1D10+2
Esquivar 65, Escuchar 45, Descubrir 40

Seguridad#1			Edad --			Seguridad castillo		
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
14	12	12	13	11	50	11	10	10
Idea		55	Suerte		50	Conocimientos		50

Pv 12, Daño +1D4, Puñetazo 75% 1D4+1D4, Revolver 60% 1D10+2
Esquivar 45, Escuchar 50, Descubrir 50

Perros			Edad --					
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
8	14	6	11	--	--	--	--	--
Idea		--	Suerte		--	Conocimientos		--

Mordisco 30, Daño 1D6.
Olfatear 80, Descubrir 60, Escuchar 45.

Gran hermano			Edad --			Supremo		
El Gran hermano ya lleva vividas más de cuatro vidas humanas, domina a la perfección la transferencia mental y con ella se ha ido creando toda una red de adoradores por toda Europa. Nadie de la Orden conoce su identidad siempre lleva una máscara. Salvo su ayudante, que en muchas ocasiones toma su lugar.								
FUE	CON	TAM	DES	APA	COR	INT	POD	EDU
16	15	13	18	18	--	22	40	20
Idea		110	Suerte		200	Conocimientos		100

Pv 14, Daño +1D4, Espada 90% 1D6+1, Esquivar 90
Hechizos: Todos los que creas necesario
Antropología 50, Arqueología 40, Charlataneria 60, Ciencias ocultas 60,
Credito 80, Descubrir 50, Disfrazarse 90, Historia 50, Persuasión 70, Orientarse 40,
Mitos de Cthulhu 45,

Otras cosas

Moradores del Sepulcro

Morador del sepulcro

FUE: N/A [2D6+6] (N/A [13])

CON: 3D6 [3D6] (10-11 [10-11])

TAM: 1D6 [2D6+6] (3-4 [13])

INT: 3D6 [3D6] (10-11 [10-11])

POD: 3D6+6 [3D6+6] (16-17 [16-17])

DES: 3D6 [2D6] (10-11 [7])

APA: -

EDU: -

COR: -

Puntos de vida 7-8 [12]

Movimiento: 10 [6]

Bonif. al daño: +1D4

Arma	%Ataque	Daño
Ninguna*	-	{{{daño}}}

Armadura: No/3

Regeneración: No

Hechizos: No

COR: 1/16D (forma natural)

0/1D3 (estatua inerte)

1/D16 (estatua movimiento)

Los Moradores del sepulcro están conectados a la Tierra por medio de ciertas tumbas y criptas donde se alimentan de las excrecencias extradimensionales de sus habitantes, las cuales son accesibles desde su mundo natal. Estatuas medio crustáceas y medio humanas son colocadas dentro de ciertas tumbas por los seguidores de Yog-Sothoth para servir de cuerpos huéspedes a los moradores de este plano.

La cercanía de una presencia viva activa un portal hacia esta dimensión, y los Moradores del sepulcro toman posesión de unas estatuas ubicadas en la cripta con el fin de atacar al intruso y devorarlo.

Si no hay estatua disponible para uno de los miembros, éste puede intentar poseer a un humano de la tumba entrando en contacto con él y ganándole una contienda de POD contra POD en la Tabla de resistencia. Si gana el alienígena, el jugador de la víctima deberá obtener su puntuación de POD o menos en una tirada de porcentaje para evitar desmayarse, tanto si se desmaya como si no, el morador utilizará al infortunado huésped para alimentarse. Si está consciente cuando la criatura que le posee comienza a devorar a alguien, tendrá que realizar una tirada de COR con una pérdida de 1D3/2D4 puntos por participar en el festín. Cuando haya terminado, el morador abandonará el cuerpo y regresará a su plano natal, dejando a la víctima ilesa.

Armas

Normalmente no usan ningún arma, pero como estatuas pueden realizar presas y otros ataques físicos. Golpear (sólo como estatuas): (FUE+DEX)% de impactar. El daño del ataque es igual a la bonificación al daño de la criatura.

Cuando no están ocupadas por los moradores, las estatuas tienen 3 puntos de armadura y puntos de vida equivalentes a su TAM. Las armas que puedan empalar infligen la mitad del daño. Los alienígenas entrarán automáticamente en esta dimensión si alguien intenta dañar sus estatuas. En su forma natural son inmunes a todo daño infligido por armas físicas no mágicas, el fuego y el ácido infligen daño normal a su forma insustancial. En forma de estatua, reciben daño con total normalidad, pero disponen de 3 puntos de armadura.

Hechizos

Los Moradores del sepulcro pueden plegar el espacio en pequeñas regiones (pero sólo cuando se encuentran en su estado insustancial). Esta distorsión del espacio actúa como el hechizo de Crear portal y absorbe un punto de magia y de COR a cualquiera que atraviese la zona. El ataque es dirigido a un individuo específico, y sólo puede evitarse si el jugador del objetivo saca su POD o menos en una tirada de porcentaje. Al morador le cuesta un punto de magia por cada pliegue del espacio que genere; pero sólo puede crear uno por víctima, la cual seguirá experimentando la distorsión hasta que el jugador saque su POD o menos en una tirada de porcentaje. Este pseudoportal tiene un alcance máximo de ocho kilómetros. El morador utiliza este poder para llevar de vez en cuando a una víctima a su madriguera o para mantenerla dentro de una zona donde sea frecuente encontrar a los alienígenas. Los grupos grandes son separados para poder atormentar a sus miembros individualmente, mientras algunos de los moradores desconciertan a sus enemigos de esta forma, otros alertan a sus aliados humanos ante la presencia de intrusos.

Castillo Eilean Donan

