

# Un escarpelo en la oscuridad

Por **José Ramos Escribano**

*Esta aventura fue diseñada especialmente para ser jugada en torneo, aunque puede ser jugada en cualquier ocasión ¡¡faltaría más!!; los jugadores pueden ser de cualquier parte del mundo, pero deben ser capaces de hablar inglés. El escenario requiere capacidad de improvisación por parte del Guardián y que lea cuidadosamente la secuencia temporal.*

*Londres, años 20...*

## Contenido

---

- [Introducción para el Guardián](#)
- [Introducción para los jugadores](#)
- [Línea temporal](#)
- [Personajes no jugadores](#)
  - [Oskar Vandervilde. "Jack el destripador"](#)
  - [Agentes de policía](#)
  - [Detectives](#)
- [Información](#)
  - [Los periódicos](#)
  - [El libro negro](#)
  - [De Vermiis Mysteriis](#)
  - [Periódicos antiguos](#)
  - [Policía](#)
- [Los asesinatos](#)
- [La Trampa](#)
- [Cómo triunfar](#)
- [Puntuación](#)
- [Mapas](#)

## Introducción para el Guardián

---

Consideraremos que Mary Jane Kelly fue asesinada para ocultar el escándalo de un hijo ilegítimo del duque de Clarence, hijo mayor del futuro rey Eduardo, aprovechando la ola de crímenes que azotó Londres los meses anteriores. Las otras muertes fueron cometidas por Oskar Vandervilde, compañero y amigo de Ludwig Prinn, el autor de "De Vermiis Mysteriis", que para conservar su inmortalidad debe degollar a cuatro mujeres y escribir con su sangre cuatro veces el hechizo, que le fue facilitado por Nyarlathotep. Vandervilde las destripa por pura crueldad (está un poco loco). Se ve obligado a realizar el hechizo una vez cada tercio de siglo (33 años y 4 meses) y le gusta cumplir en fechas fijas, considerándolo un desafío.

Los jugadores intervienen por acción del millonario ocultista Sir Francis Austin, que les pide ayuda después de descubrir en el Libro Negro la existencia de Oskar.

Desafortunadamente, encontró a Oskar antes de la llegada de los investigadores y éste le mató mientras lo interrogaba. No sabiendo lo que Sir Francis les ha contado, él toma el papel

de James, diciendo ser el ayuda de cámara de Sir Francis, a quien puede animar mediante su magia.

## Introducción para los jugadores

---

1921: El 15 de Agosto el jugador más rico estuvo en una subasta en Londres de una edición Bridewell de "Nameless Cults" de Von Juntz. Pese a su gran interés en el libro (razón de su presencia en Londres si no es de allí), se llevó el libro el millonario local y ocultista aficionado Sir Francis Austin por 1000£ (5000\$, ya que aproximadamente 1£=5\$), que el jugador no pudo permitirse.

Sin embargo, como desagravio, Sir Francis le invitó a cenar y prometió avisarle si descubría algo importante.

En Diciembre (la fecha exacta depende del tiempo que se tarde en llegar a Londres desde su lugar de residencia. Deben llegar el 29) el conocido de Sir Francis recibe un telegrama de éste que dice lo siguiente:

*Urgente venga Londres. Corro todos gastos. Traiga amigos. Debemos impedir muertes. Juntz clave.*

*Sir Francis Austin 57 Oxford Street, Londres.*

## Línea temporal

---

- 28 Diciembre 1921. Jueves. Oskar asesina a Sir Francis y a su criado, usurpando su lugar. Embalsama a Sir Francis.
- 29 Diciembre. Viernes. Los jugadores llegan a Londres.
- 31 Diciembre. Domingo. Mary Johnson es asesinada.
- 6 Enero 1922. Sábado. Susan O'Connors es asesinada. Trampa para los investigadores.
- 30 Enero 1922. Martes. Muerte de Molly Thornton y Jenny Edwards. Si los jugadores todavía no han cogido a Oskar éste se escapa y desaparece, extendiendo la influencia de Nyarlathotep, hasta dentro de 33 años.

## Personajes no jugadores

---

### Oskar Vandervilde "Jack el destripador"

FUE 13 DES 17 INT 15 CON 17 APA 15  
POD 18 TAM 14 EDU 21 COR 0 PV 16

**Hechizos:** Convocar/atar un vampiro estelar, Contactar Nyarlathotep, Animar cadáver, Inmortalidad.

**Habilidades:** Leer inglés 100%, Leer francés 100%, Leer alemán 100%, Leer holandés 100%, Leer español 80%, Leer latín 100%, Leer griego 70%, Mitos de Cthulhu 68%, Ciencias Ocultas 95%, Conducir Vehículo 40%, Crédito 55%, Charlatanería 70%, Descubrir 85%, Discreción 90%, Elocuencia 55%, Escuchar 65%, Esquivar 75%, Historia 100%, Ocultarse 80%, Psicología 70%, Disfraz 85%, Ventrilocuo 80%. Escalpelo 128% 1D4+1D4 Degüello 64% 3D4+1D4

## Explicación de habilidades especiales:

- **Animar cadáver.** Este hechizo permite al mago, mediante el gasto de 3 ptos. de magia y 1D4 COR ver y oír a través de los sentidos (si permanecen) de un cadáver determinado al lanzar el conjuro, y hacerlo moverse. La capacidad de estas acciones es limitada (mala vista, movimientos lentos e inseguros, etc.) y mientras el hechizo funcione el brujo está en trance. El conjuro se acaba al destruirse el cadáver (tratar como un zombie), o al sufrir daño el brujo, o al pasar una hora de duración. El brujo no tiene que ver el cadáver, pero debe estar a menos de 40m. de él.
- **Inmortalidad.** Con este conjuro el mago hace que el tiempo no pase físicamente para su cuerpo durante 33 años y 1/3. Debe degollar cuatro mujeres en los 40 días anteriores a la caducidad del conjuro anterior y sacrificar a Nyarlathotep 1 punto de poder en el momento de cada muerte. Debe escribir el texto del conjuro con la sangre de las infortunadas sobre un pergamino, que debe quemar para que el conjuro entre en acción. Pierde 1D20+10 COR
- **Disfraz.** La tirada evalúa la calidad del disfraz. Si intenta simular una persona determinada la posibilidad de éxito es la mitad.
- **Ventriloquismo.** Si tiene éxito la voz parece surgir de cualquier punto a 2m. Si alguien observa al que habla fijamente tiene derecho a una tirada de descubrir para verle hablando.
- **Degüello.** Si logra atacar por sorpresa (no sólo por la espalda, sino siempre que el otro no espere el ataque) puede atacar a la garganta con el escalpelo, con la posibilidad y daño indicados.

**Descripción:** Oskar tiene la apariencia típica de un mayordomo, y está bien en su papel. Moreno, de ojos castaños, zurdo, intentará que los jugadores confíen en él, para aumentar su seguridad. Cuando los investigadores lleguen les invitará a quedarse, ya que así los tendrá controlados. Sin embargo intentará que no vean a Sir Francis.

Si insisten les explicará que ha contraído una extraña enfermedad, les introducirá en su habitación y simulará su voz diciéndole que se vaya, y desde su habitación controlará el cadáver, animándoles a que se queden, diciéndoles que el Libro Negro es el responsable de su estado, y que no se preocupen por él.

James se encargará de todo lo que necesiten, dinero, etc. El Libro Negro ya no está en su poder. En un acceso de locura lo destruyó para intentar curarse. Pueden confiar a James todo lo que descubran. Desafortunadamente no recuerda la razón por la cual les escribió, pero confía que si resuelven el caso, encuentren la cura para él. Si se le pregunta por su enfermedad dirá que es una putrefacción en vida, a la que el frío parece contener.

Oskar/James estará muy interesado en los planes de los jugadores, para saber lo que han descubierto, y lo que no debe hacer. Por ninguna razón irá con los jugadores, diciendo que debe cuidar de su señor. Sin embargo, seguirá corriendo riesgos, como quedarse cuando ellos sepan que el asesino es Jack, "ya que así es más divertido". Si algún investigador le descubre intentará matarle rápidamente, igual que si descubre alguien registrando su habitación o la de Sir Francis.

## Agentes de policía (Bobbies)

FUE 15 DES 12 INT 12 CON 15 APA 10  
POD 10 TAM 15 EDU 10 COR 60 PV 15

**Habilidades:** Derecho 25%, Descubrir 50%, Escuchar 40%, Primeros Auxilios 40%,

Psicología 50%. Porra 60% ID6+ID4

## Detectives.

FUE 13 DES 15 INT 15 CON 14 APA 14  
POD 12 TAM 13 EDU 15 COR 60 PV 14

**Habilidades:** Camuflaje 50%, Conducir Automóvil 50%, Charlatanería 40%, Derecho 50%, Descubrir 60%, Discreción 40%, Elocuencia 40%, Escuchar 50%, Mecánica 50%, Ocultarse 40%, Psicología 50%. Revólver .38 60% 1D10, Puño 75% 1D3+1D4

## Información

---

Los investigadores pueden conseguir información de numerosas fuentes. Ahora detallo las más probables. Cualquier otro intento de los jugadores deberá ser regulado por el guardián, pero normalmente debería ser negativo.

### Los periódicos

Con una tirada de idea y una de Leer Inglés los investigadores se enteran de lo siguiente (si declaran que revisan los periódicos, la tirada de idea no es necesaria):

- 31 Diciembre en los periódicos de la tarde, y al día siguiente los de la mañana:

"Misterio en Whitechapel. Una joven de Bristol ha sido encontrada muerta. La policía mantiene el caso en secreto. La joven Mary Johnson desapareció el día 30. Se cree que ha sido asesinada".

Las únicas otras muertes violentas en Londres han sido un ratero por un joyero cuando intentaba robarle y dos crímenes pasionales.

- 3 Enero: *"Aparece un cadáver decapitado flotando en el Támesis. No hay identificación."*

Esta es una pista falsa. Es un asesino a sueldo que ha sido eliminado por su banda. La cabeza está enterrada en el campo.

- 6 Enero: Depende de lo que hagan los jugadores. Nada que no conozcan, excepto posiblemente el nombre.
- 15 Enero: *"Revelaciones policiales sobre los crímenes de Whitechapel. El nuevo Jack el Destripador."* Siguen detalles de los crímenes.

### El Libro Negro

El único ejemplar del original en Inglaterra que se sepa está en Oxford (1/2 Ocultismo para saberlo). Deberá tener una acreditación (Profesor de Universidad o Historiador) y hacer una tirada de elocuencia o discusión. En Cambridge hay una versión de Golden Goblin Press a disposición de gente autorizada(los anteriores automáticamente, y cualquiera que haga su tirada de charlatanería).

En el Unaussprechlichen Kulten de Oxford haciendo una tirada de Alemán y otra de idea

(además de uno de COR o se pierde ID6 COR se descubre un acuerdo que algunos hechiceros hacen con Nyarlathotep que requiere sacrificios humanos para alcanzar la inmortalidad, y que el único practicante actual es Oskar Vandervilde, amigo de Ludwig Brinn, y que mutila horriblemente a sus víctimas, lo que hace cada tercio de siglo. Dice que hay más información en De Vermiis Mysteriis.

En la versión de Golden Goblin Press no hay referencia a Oskar, pero sí a un culto saturnal que conmemora el año nuevo con sacrificios humanos. El buscar obliga a tirar COR o perder ID4 COR

## De Vermiis Mysteriis

Aparte del ejemplar de Oskar, que es posible que los jugadores consigan, hay un ejemplar en el depósito del Museo Británico. Todo jugador con ocultismo que haga su tirada y haya manifestado su interés por el libro recordará que el Museo lo adquirió hace poco. Con cualquier habilidad de convencer se puede conseguir acceso a él (un intento por persona). En este libro, aparte de tirar contra Latín, y contra COR o ID6, hay que tirar contra idea a no ser que los jugadores sepan que están buscando. Hay un hechizo de inmortalidad, el descrito arriba, que requiere contactar con Nyarlathotep.

## Periódicos antiguos

Haciendo una tirada de Buscar Libros se confirma que no hay precedentes de asesinatos rituales misteriosos en Navidades. Si miran en Whitechapel habrá una referencia a Jack el Destripador. Después del 6, o antes si hablan de Jack, obtienen los siguientes datos:

- Los asesinatos de Jack se produjeron con mutilaciones similares a las encontradas en los cadáveres. Además la fecha del mes coincide: 31 de Agosto y 6 de Septiembre, así como el barrio.
- Los siguientes asesinatos fueron el 30 de Septiembre, dos, y el 9 de Noviembre el último. Los principales sospechosos son un psicópata o una conjura de la casa real, por parte de un médico, John Gull, esquizofrénico.

## Policía

Además del día 6, cuando los jugadores pueden colaborar con ellos, pueden ir a Scotland Yard. Solo investigadores que sean policías o ex-policías pueden conseguir información. La policía cree que es un loco que imita a Jack el Destripador, pero todavía no se explica el que las chicas sean de fuera. Tienen datos sobre los asesinatos, y saben que éste también es zurdo. La vigilancia en Whitechapel ha aumentado, pero la policía intenta no informar a la prensa, recordando las críticas de entonces.

Todo investigador de noche en Whitechapel será parado por algún bobbie varias veces, notando la desusada actividad policial en la zona.

El 8 la policía sabrá que Susan subió a un coche, que coincide con uno robado en Oxford Street el 5, y que apareció en el Támesis el 7.

## Los asesinatos

---

Para cometer los crímenes, Oskar roba un coche cuando sale a comprar, o con cualquier otra excusa, se traslada a una ciudad cercana, donde hace subir, invitándole a dar una vuelta, a

una joven, drogándola y volviendo a Londres.

De noche abandona su habitación, llevándose el pergamino y el libro, va a Whitechapel y allí las degüella (el 30 lo hace todo por dos) y destripa. El destripamiento consiste en una serie de incisiones en el abdomen, que es abierto, y varios órganos extraídos. Hace gala de un macabro sentido del humor, colocando un riñón en la boca de la víctima por ejemplo. Ver una de la víctimas hace tirar COR o perder 1D4.

Como droga Oskar usa un trapo y cloroformo, que fuerza a un chequeo de resistencia de CON contra 12, la fuerza del cloroformo.

Las víctimas son:

- Mary Johnson, de Bristol, de 22 años, rubia, de ojos azules, atractiva. Apareció tirada en el suelo en Commercial Street. Fue descubierta por un tendero.
- Susan O'Connors, de Cambridge, casada de 34 años, morena, normal. En Mitre Square.
- Molly Thornton y Jenny Edwards, amigas, de Twickenham, de 31 y 40 años. Las dejará donde pueda.

Si los jugadores están en Whitechapel cuando Oskar actúa hay un 10% por grupo separado, de que le encuentren "In flagrante delicto". Como la chica estará muerta ya, intentará huir en el coche si puede, si no, a pie usando discreción y ocultarse. Improvisa.

**Nota:** el 30 se tira dos veces, uno por cada asesinato.

## La Trampa

---

El día 5, los jugadores (James ha salido a una serie de encargos, lo que suele hacer todos los días menos los domingos de 1 a 5) reciben una llamada que dice:

*"Si quieren curar a Sir Francis vengan a Mitre Square (ahí mato a Catherine Eddowes Jack el 30) al amanecer del 6. Vengan armados".*

La voz es inidentificable. A medianoche dejará el cadáver de Susan en un montón de basura y poco antes del amanecer avisará a la policía, diciendo que unos asesinos están allí, armados. Acudirán tres "bobbies" y un coche con dos detectives, John Smith y Edward MacAllister.

Éstos intentarán detener a todo aquel que esté en la plaza para interrogarle, y registrarle, mostrándose muy desagradables si aparecen armas y son extranjeros.

Una tirada de charlatanería (dos si tienen armas) les permitirá quedar libres. Si van como grupo se usa la del que hable.

En comisaría una tirada de discusión (o dos) permitirá que el superintendente Barrow les crea. Conviene que en todo el encuentro se use "roleplay".

Si los jugadores quedan a bien con la policía, podrán recibir la información de ésta y colaboración.

## Cómo triunfar

---

Para tener éxito, los investigadores deben eliminar a Oskar. Pueden lograrlo matándole directamente, o destruyendo el pergamino, o impidiéndole matar a alguien (encerrándole, etc.).

Finalmente es posible que la policía, si se le facilitan suficientes datos, pueda acabar con él.

Si a medianoche del 31 de Enero no ha completado el hechizo, Nyarlathotep vendrá a buscarle dondequiera que esté, materializándose como demonio, para llevarse su alma. Así no quedarán pruebas de su existencia, ni de su culpabilidad.

Si los jugadores dan a la policía descripción de Oskar y su probable forma de operar hay un 30% de que lo maten y un 20% de que lo capturen. Si sólo dan la descripción hay la mitad de posibilidad (todo esto si la policía les cree).

## Puntuación

---

- Al primer jugador que mencione a Jack 5 ptos.
- Al jugador que lea el Unausprechlichen Kulten 10 ptos.
- Al Jugador que lea la Golden Goblin Press 5 ptos.
- Al jugador que lea el De Vermiis Mysteriis 10 ptos.
- Al que dude primero de James 20 ptos.
- Al que descubra que Sir Francis está muerto 20 ptos.
- Al que registre la habitación de James (antes de que se vaya),15 ptos.
- Al que descubra las salidas de James 10 ptos.
- Al que mantenga buenas relaciones con la policía 10 ptos.
- Al que use la violencia contra la policía -10 ptos.
- Al que mate a un policía -15 ptos. Acumulativo.
- Al que vaya a la cárcel -10 ptos.
- Al grupo, por cada chica que no muera (cada uno) 10 ptos..
- Al grupo, si acaban ellos con Oskar 20 ptos..
- Al grupo, si Oskar escapa 25 ptos..
- Morirse -20 ptos. (El que un jugador tenga la desdicha de morir no lo descalifica.)
- Al que mate personalmente a Oskar 5 ptos.

Si dos o más jugadores comparten una acción se lleva cada uno la mitad, aunque haya más de dos. Por ejemplo si uno consigue el libro y otro lo lee, ambos se llevan la mitad. Además el Guardián deberá dar a cada jugador puntos por comportamiento y rolear de 0 a 25 ptos.. Asimismo cada jugador deberá votar a sus dos mejores compañeros, y el que más votos reciba tendrá 10 ptos. y el siguiente 5. En caso de empate reparten 7'5.

## Mapas

---

La casa de Sir Francis está en el nº 57 de Oxford Street, en el centro de Londres, en el cuarto y último piso. Los otros pisos son alquilados a visitantes de Londres, que deseen una casa amueblada en lugar de un hotel. Sólo el primer piso está ocupado, por una pareja de turistas americanos que están de excursión en Escocia y que vuelven el 16 de Enero, Joseph Johnson y Mary Johnson, jubilados, y exmaestros de escuela de Oregón. No saben nada.

La casa da a Oxford Street y a un patio interior, que une todas las casas de la manzana.

1. El descansillo. La única iluminación es la que recibe de la calle. Las paredes están recubiertas de madera y la escalera, también de madera, permite con dificultad el paso

de dos personas.

2. El vestíbulo. Toda la casa esta recubierta de maderas nobles, de colores oscuros, lo que da una atmósfera tenebrosa a la casa, además de apagar todos los sonidos. La casa tiene luz eléctrica, y todas las habitaciones tienen bombilla, con un interruptor al lado de la entrada y otro al lado de la cama en los dormitorios. Igualmente todas las habitaciones tienen cerradura, las llaves de las cuales tiene James.

En el vestíbulo hay un perchero, la puerta al comedor-salón y un pasillo.

3. Salón. Hay una mesa de caoba que sienta a 8, con sus sillas correspondientes, un aparador con la vajilla y tres sillones y una mesita al lado de la ventana. Todos los días James servirá aquí las comidas: desayuno, almuerzo, té y cena. En la mesilla siempre estará The Times del día.
4. Dormitorio de Sir Francis. Aquí pasa ahora todo su tiempo Sir Francis. La habitación está muy fría y hay un peculiar olor a hierbas aromáticas, que Oskar usa para enmascarar el olor a podredumbre del cadáver. 4a es un armario que contiene abundante ropa de hombre (TAM 15) en muy buen estado. La frialdad en esta habitación se debe a que la calefacción está desconectada (estamos en Enero y hay nieve en el exterior) para que el cadáver se conserve mejor. La habitación está siempre cerrada con llave.
5. Trastero. Hay aquí maletas, ropa vieja, tres cañas de pescar y una escopeta del 12 de dos cañones con 23 cartuchos.
6. Dormitorio de invitados. tiene dos camas y un armario.
7. Igual al anterior pero sólo una cama.
8. Baño. Dispone de retrete, lavabo y bañera. Las cañerías están en buen estado.
9. Cocina. Tiene un fogón de carbón que James enciende todas las mañanas. 9a es la despensa, bastante bien provista. Sir Francis era abstemio y no hay alcohol en la casa.
10. Habitación del servicio. Aquí vive James. Si no está en casa la habrá cerrado con llave. Hay una cama y un armario, con una pequeña mesita y una silla. Detrás de una madera suelta en la cabecera de la cama está el escalpelo, con manchas de sangre y el De Vermiis Mysteriis. Desde la cama puede alcanzarlos con facilidad. Siempre lleva encima el pergamino, en una pequeña bolsa colgando del cuello, excepto cuando espere que lo registren. Entonces lo pondrá en su escondite.

A no ser que se diga específicamente que intentan levantar las maderas las posibilidades de encontrarlo es Descubrir50%, ya que no suena a hueco porque lo ha rellenado con trapos.

Para alojarse meterán a tres jugadores en su casa y los demás en el piso de abajo que es idéntico excepto que los armarios están vacíos y está todo lleno de polvo.

El trabajo de James consiste en limpiar, comprar y cocinar, lo que hace bastante bien. Se muestra respetuoso e imperturbable. Sin embargo intentará aprovechar sus oportunidades para sabotear el equipo de los investigadores, encasquillar y estropear las armas, las cámaras fotográficas etc..

Este es el único mapa porque no son necesarios más. No hace falta saber donde está Whitechapel, excepto que se tarda en llegar desde Oxford Street una media hora (andando cuesta el doble).

Igualmente, para calcular el tiempo que gasten en viajes Bristol está a 140 Km., Oxford y Cambridge 60 y Twickenham 30.



Las calles de Londres están iluminadas, pero las callejas laterales y barrios pobres como Whitechapel tienen mucha menos luz.

---

*Módulo de José Ramos Escibano .*

---

*[Sir Roger Mercenario](#), junio del 2000.*

*Webmaster: Pedro Arnal Puente, [srm.webmaster@kobo.es](mailto:srm.webmaster@kobo.es).*

*<http://www.kobo.es/srm/>*