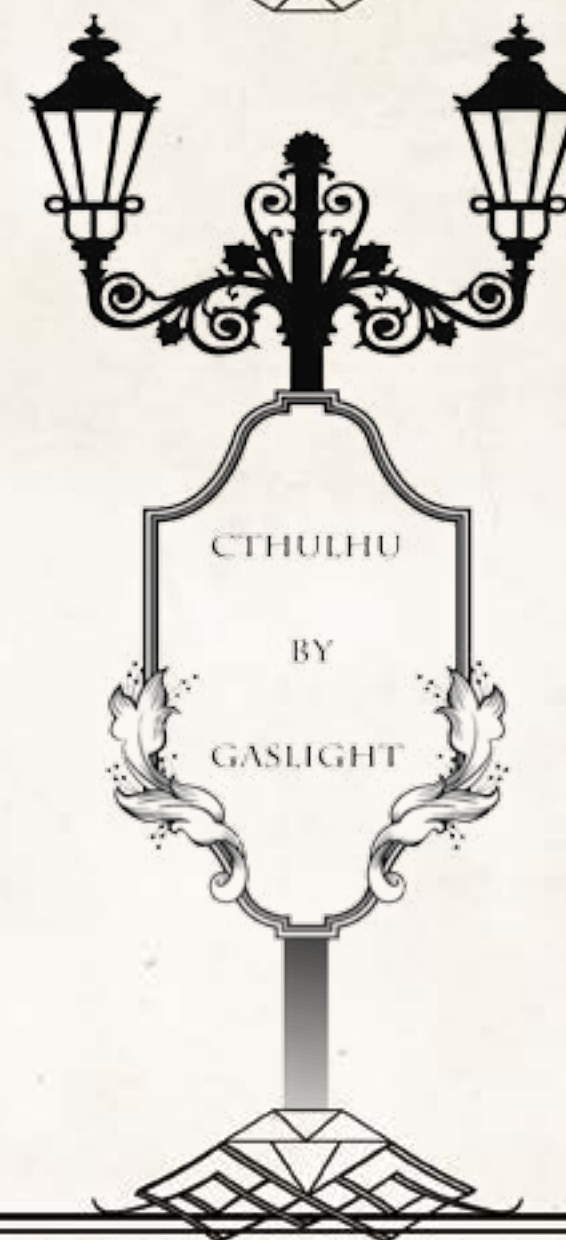


EL MISTERIO
DE LAS
CAJAS
BANDARGI
POR
SALINO



***“Una vez descartado lo imposible, lo que queda,
por improbable que parezca, debe ser la verdad”***

Sir Arthur Ignatius Conan Doyle



Creado por Salino para uso y disfrute de aquellos amantes de las aventuras lovecraftianas en el Londres victoriano.

Editado en mayo de 2016, v3.0.

Si te apetece puedes comentar tus impresiones sobre la aventura en el hilo del foro donde comenzó todo, visítanos en:

http://leyenda.net/cthulhu/tema.php?id=1046&pagina_op=1#opiniones

Agradecimientos a los usuarios de **Leyenda.net** por sacrificar su cordura y mantener la afición, más allá de la muerte. En especial a AZ, Cris, Phlegm y Trapalanda que recorrieron las neblinosas calles de Londres en busca de la melodía Bandargi y a Sr. Perro por sus acertados comentarios.

Y como no, gracias a H. P, Lovecraft y a los estibadores del muelle de Londres.

En los **podcast de Legendoides** podéis escuchar esta partida testeada y algunas más.



Nota del autor:

Recuerda que todo lo descrito a continuación son sugerencias para dirigir la aventura. Te animo a cambiar cualquier cosa que pueda mejorar la diversión.

También debemos tener en cuenta que en la partida son los jugadores los que eligen el camino; aunque parezca tener un sentido marcado y un orden, no hay que forzar la sesión para que todo ocurra tal y como está descrito. La aventura está pensada para que funcione de cualquier modo. Diviértete y perdona mis errores.

SINÓPSIS

Esta aventura está pensada para ser jugada por un grupo de tres o cuatro jugadores. La trama es esencialmente de investigación, ir de un punto a otro y conseguir pistas que abran nuevas opciones. No hay un orden correcto, ni una forma de hacer las cosas, pero sí hay una cronología de sucesos que sirve de contrarreloj. La misión del Guardián es desvelar poco a poco los efectos que conlleva escuchar la melodía de las cajas.

En resumen, los investigadores seguirán el rastro de locura de las cuatro cajas Bandargi, a la vez que descubren la historia que las rodea. Naturalmente hay un antagonista y momentos de acción, pero predomina el ambiente detectivesco. De hecho, la aventura está basada en una película de Sherlock Holmes titulada **"Dressed to kill"** (Vestida para matar), basada a su vez en el relato "Los seis napoleones" escrito por Conan Doyle.



CURIOSIDADES DE LA ÉPOCA

Charles Darwin publica El origen de las especies en 1859, que produjo grandes dudas religiosas y filosóficas.

Las mujeres no tenían derecho al sufragio, pero ganaron el derecho a la propiedad después del matrimonio, el derecho al divorcio y el derecho a pelear por la custodia de sus hijos si se separaban.

Fue una sociedad extremadamente "puritana", haciendo que la "doble moral" fuese algo muy normal: Se inventó el primer preservativo de látex, aún cuando se suponía que las relaciones sexuales debían mantenerse con fines reproductivos. Y la prostitución estaba a la orden del día.

La revolución industrial hizo que el trabajo infantil fuese legal para trabajos como la minería o la industria textil, con numerosas muertes por hacer trabajar a los niños debajo de máquinas en marcha, si la producción descendía, incluso eran azotados. En la botica real se distribuía libremente el opio a los cortesanos, la mismísima reina Victoria lo consumía en goma de mascar con cocaína. El opio era libremente consumido como "droga social".

Los victorianos tenían un gran espíritu aventurero, seguían con gran interés las aventuras de Livingstone y Stanley por tierras africanas.

En 1840 aproximadamente nació el té a las 5 de la tarde, la duquesa de Bedford, se sintió con el estómago vacío después de despertarse de la siesta. Entonces pidió que le sirvieran unas tazas de té acompañadas de pastitas y sándwiches. Al ver que la sensación de hambre desaparecía, decidió hacerlo habitualmente.

Peleas de animales, hipnosis, comunica-

ción con los muertos, la invocación de fantasmas y espíritus.

Esta nueva sociedad inglesa tan abocada al trabajo, a la moral y a las buenas costumbres aparentemente, inventa el juego: juegos de casino y de salón.

Los deportes de campo, como el fútbol, el rugby, el cricket y el tenis ya se conocían, pero es sin duda en esta época la que los pone de moda en todo el mundo.

Fue entonces, en 1841, cuando Thomas Cook creó la compañía de viajes que lleva su nombre, siendo uno de los pioneros en el negocio del turismo tal y como lo conocemos hoy.

Comer queso y cebolla era de mala educación. Si eras mujer no podías por ley comer chocolate en el metro.

Se inventaron algunos de los objetos más comunes para la playa: los cubos y las palas para jugar en la arena, las tumbonas y hasta el primer helado de cucurucho.

Decir pierna o pantalones o sonarse las narices en público eran faltas de educación. Además no podías tocar al género contrario, a no ser que fuese de tu familia. Cuando las mujeres tenían el período se les consideraba enfermas y se les obligaba a permanecer en cama.

Se pensaba que los lactantes absorbían el carácter moral de quien les daba de mamar. Si la madre no podía amamantar a su hijo, elegían cuidadosamente a la nodriza, ya que los padres creían que si la nodriza era tonta o una borracha, sus hijos lo serían también.

Las Cajas BANDARGI

LA HISTORIA DE PILLIPPO BANDARGI

Pillippo Bandargi era un hombre curioso y con ciertas dotes renacentistas. Durante mediados del 1800, viajó por todo el mundo en busca de nuevos estilos de música, desde sus raíces hasta las nuevas creaciones de la vieja Europa. Sin embargo su inquisición lo llevó a conocer a un artista parisino mudo, con unas dotes musicales ajenas a lo conocido hasta ahora. El señor Erich Zann, el violinista, le mostró una melodía que germinó en Bandargi y que lo acompañó hasta su vuelta a Londres.

Pillippo, obsesionado por esa música compuesta por Zann, comenzó a tener sueños donde la melodía se abría y se contraía de manera física, mesmerica; un latido que acompasaba nuevas composiciones en su mente sin dejar lugar a la razón.

A pesar de los avisos del violinista mudo, Bandargi decidió componer una nueva partitura tomando como base la obra de Zann y guiado por esos extraños sueños. Aquella obra lo hizo sumergirse en un mundo sin velos, una imagen real de lo que lo rodeaba. La música rasgaba lo conocido, abriendo paso a una profunda visión cósmica de lo desconocido.

*Bandargi enloqueció, naturalmente. Fue recluido en el hospital londinense de Bethlem, al intentar quemar una iglesia anglicana (**Pista 7**), y allí terminó sus días; no sin antes encontrar la manera de escuchar la melodía al completo sin poner en peligro a la humanidad, pero arrastrando a la peor de las locuras a aquel que la escuchara.*

Pillippo, durante su ingreso en Bethlem, fabricó cuatro cajas de música. Cada una de ellas con un fragmento de la obra. De manera que si las cuatro cajas sonaran a la vez, sincronizadas mediante un mecanismo que se activaba al colocarse las cajas de una manera concreta, la melodía sonaría tal y como le llegó en sueños. Nunca se llegó a escuchar y nadie sabe qué podría ocurrir si llegara el caso.

LAS CAJAS DE MÚSICA

Desde que Pillippo construyera la primera de las cajas, sus compañeros, todos ellos enfermos mentales alojados en Bethlem, padecieron extrañas visiones de un mundo plagado por insectos. Seres serviles que viven y trabajan manipulados por formas de vida sobrenaturales y cósmicas. Una realidad que va más allá de la comprensión humana. Dichos dementes, excepto Murdock, se suicidaron.

Las cajas se terminaron de construir en los talleres terapéuticos de Bethlem a finales de enero de 1887, y al poco tiempo murió el genial musicólogo inventor de tales abominaciones, asesinado por Murdock.

La dirección del hospital mental, como suele hacer con todo lo que se construyen en estos talleres, mandó las cuatro cajas de música a la Casa de Subastas Moonrow para recaudar de alguna manera los gastos de los pacientes con menos recursos económicos.

A partir de aquí comienza el periplo de las cajas, dejando un rastro de locura que guiará a los investigadores hasta el final.

PAOLO BANDARGI, EL HIJO PERDIDO

Pillippo se casó muy joven en Italia: un matrimonio concertado entre familias por el cual huyó de su país en busca de su pasión. No obstante abandonó a su mujer estando ya embarazada.

Treinta años después de huir de Italia, la noticia del incendio llega a oídos de su hijo abandonado. Paolo Bandargi, un enano circense de carácter huraño y con ínfulas de hombre de negocios, se hace con la herencia de su padre donde encuentra el diario de toda su vida. Esto lo pone tras

la pista de las cajas y así comienza una carrera a contrarreloj para apoderarse de ellas, cueste lo que cueste. Para ello ha convencido a algunos fenómenos de su circo ambulante para que le ayuden en su empresa.

Ms. W, una mujer con su diminuta hermana siamesa pegada al cuerpo, entró a trabajar como niñera para los Hammersmith después de que el anciano Algernon Hammersmith falleciera. Con su ayuda, otro de los circenses, un gigante con la mentalidad de un niño, entrará en la casa la noche en que da comienzo la aventura.

EL DIFUNTO SEÑOR HAMMERSMITH

Algernon Hammersmith fue la primera víctima de las cajas, fuera del sanatorio. Tras pasar mucho tiempo escuchando su música perdió la cordura e intentó matar a su hijo. El joven Will, en un forcejeo con él por arrebatarle la pistola, accidentalmente disparó a su padre en el sillón del despacho. El suceso pasó por un suicidio, y, para fuera de la familia, el difunto Algernon murió de un fallo cardíaco.

PERSONAJES INVESTIGADORES

Los jugadores interpretarán a un grupo de personas ligadas estrechamente con Will Hammersmith o su difunto padre. Sería ideal que de alguna manera los investigadores le debieran favores a Will o a su esposa para que acepten el encargo que Will les hará al comienzo de la aventura.

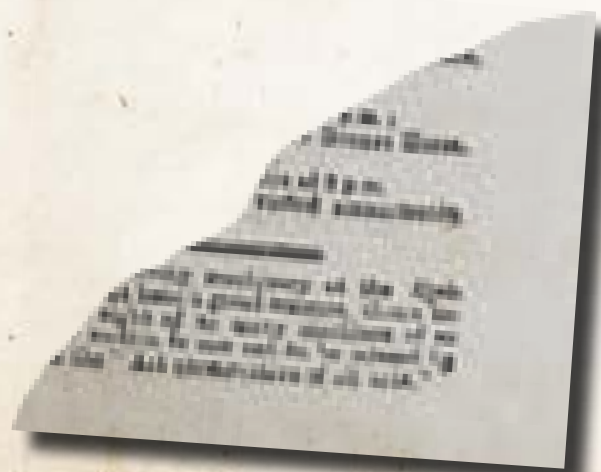
Sin embargo, no estaría mal que alguno de ellos conociera Londres o tuviera algún contacto por la ciudad. Eso les facilitaría la investigación o daría al Guardián un comodín en situaciones de atasco.

PREÁMBULO DE LA AVENTURA

Noche del 14 al 15 de Abril 1887, Londres. Tras el velatorio de Algernon Hammersmith, padre de Will, algunos invitados de máxima confianza de la familia se quedan a dormir en la modesta mansión familiar. Esa noche, a las 4 de la madrugada, el silencio de la noche se rompe con ruidos en el ala este del edificio, en la segunda planta. Un grito hace saltar de la cama a los investigadores convencidos de que no se trata de un sueño.

Todos los investigadores, acompañados por Will Hammersmith, llegarán al despacho demasiado tarde, y descubrirán el cadáver del mayordomo.

La vitrina que contiene la colección de cajas de música, pertenecientes al difunto Algernon Hammersmith, ha sido hecha añicos; aunque parece que las cajas más valiosas siguen en su lugar y no han entrado más allá del despacho. Tras descubrir el suceso, Will llamará a la policía. Esto les dejará a los jugadores algo de tiempo para examinar la escena del crimen antes de que vengan las fuerzas del orden. Al poco rato, el inspector Lestrade llegará a la mansión y tomará declaración a todos los invitados.



-El mayordomo ha sido estrangulado hasta romperle todas las vértebras del cuello y aplastarle la tráquea, dejando la cabeza apenas sujeta por un pliegue de piel amoratada. El asesino, mientras tapaba la boca con una mano, con la otra lo estranguló sin ningún problema. Es, sin lugar a dudas, un ser con grandes proporciones y una fuerza sobre humana.

-La ventana que da a la calle está abierta y no parece forzada (fue dejada abierta por la nodriza, **Mrs W**).

-La vitrina de cristal que guardaba la colección del difunto señor Hammersmith está rota y falta la última caja anotada en su inventario:

«Caja de música con forma de diamante construida en madera de roble con tapadera biselada y bisagras de latón. Dimensiones: 10 pulgadas de largo por 12 pulgadas de ancho y 8 de alto. Carillón de metal con tambor cilíndrico y lenguas en forma de peine. Llave rústica sin ornamentos da cuerda al tensor que se activa al abrir la tapa. Adquirida el 1 de marzo de 1887, Casa de subastas Moonrow, Paddington».

-Manchas de sangre seca en el sillón del escritorio (estas manchas pertenecen al difunto señor Hammersmith el día que fue asesinado por su hijo).

-Trozo de periódico con una noticia referente al 12 de abril (**Pista 1**). Es el mismo periódico que anuncia la noticia del Linus Gray (**Pista 5**)

INICIO DE LA AVENTURA

La mañana del viernes los investigadores se reunirán con William Hammersmith en la mansión. Os contará que ha hablado con la policía. El inspector Lestrade piensa que el suceso de la noche pasada fue un infortunio, un ladrón que se dio de bruces con el desdichado mayordomo y se vio obligado a matarlo antes de huir de la casa con las manos vacías.

De todas maneras la investigación sigue abierta, y puede que salga en los periódicos si no se resuelve de manera inmediata. Will Les pedirá a los investigadores que descubran al asesino y que recuperen la caja robada sin armar mucho revuelo. No quiere que la policía moleste a la familia en un momento tan delicado y contra antes se resuelva el asunto menos llamará la atención en los medios (en realidad espera que el caso sea resuelto por los investigadores antes de que la investigación de Lestrade descubra el verdadero motivo de la muerte de su padre).

Puede llamar la atención a los investigadores la insistencia de Will en mantener suma discreción en este asunto, pero debido a lo perjudicial que puede ser para los negocios que el nombre de los Hammersmith salga en una crónica de sucesos debe bastar para convencerlos.

CASA DE SUBASTAS MOONROW

Las oficinas de subastas están cerca de la estación de Paddington. Solo estará abierta en horario laboral.

Se trata de una gran sala llena de sillas con un estrado donde se muestran los artículos a subastar. En uno de los lados de la sala hay un escritorio con los archivos de

las ventas y las pujas. El desconfiado Mr. Webber es el encargado de las subastas en Moonrow, y lleva toda la información detallada en sus registros. Para él trabajan dos personas más: un joven encargado de mover los artículos desde el almacén hasta la sala y un pasante, el señor Paper, que no para de hacer cuentas y rellenar papeles frente al escritorio.

También hay un tablón de anuncios donde se pueden ver los días de subasta y algunas listas de los artículos vendidos o puestos a subasta.

-El 1 de Marzo se subastaron las cajas.

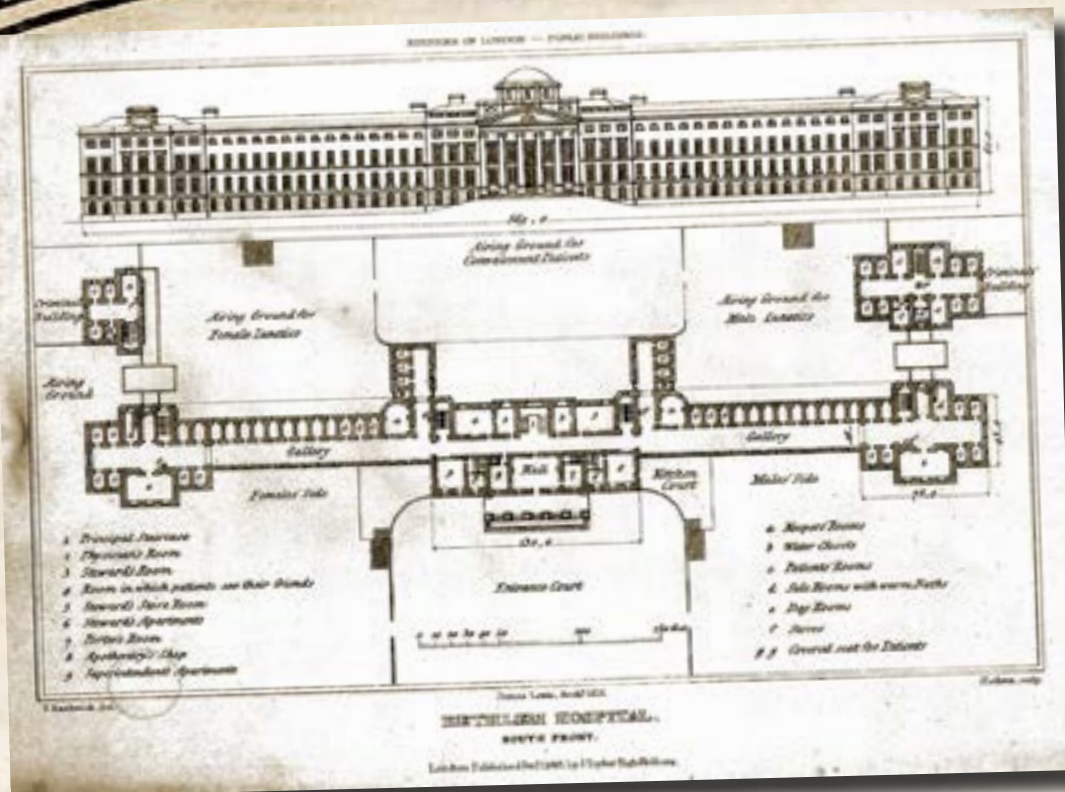
-El 2 de Abril, Paolo Bandargi y Mrs. W. roban el registro de subastas donde aparecen los nombres de los compradores.

-Aun así, Mr. Webber tiene las facturas de compra de los artículos donde pueden encontrar los nombres de todos los compradores de las cajas de música (**Pista 2**).

- Las cajas provienen del Sanatorio Bethlehem, 4 unidades. Y vienen anotadas con el nombre del fabricante: P. Bandargi.



-GREEN'S -Soho
-Cap. FILEAS MONTENEGRO
-Mr. EWAN SHULZ - Boonham ST. HOXTON
-Mr. HAMMERSMITH



SANATORIO BETHLEM

Me animaría a sugerir que el máster se informara sobre este curioso hospital. Su historia es de lo más truculenta.

El hospital Bethlem, o Bedlam, se haya en los Campos de St George, en Lambeth. Hace pocos años se podía visitar pagando una módica entrada, como si fuera una más de las atracciones de Londres. Ahora tendrán que ingeniárselas para conseguir la información.

El doctor Jermin se ocupó de Pillippo Bandargi durante su permanencia en el sanatorio.

Jermin es adicto al opio y frecuenta varios fumadores en el EastEnd.

También puede ayudar algún soborno a las enfermeras para averiguar algo de información. Sin embargo será fácil dar con el bufete de abogados que se hizo cargo de las posesiones de Bandargi, tras fayecer.

-Pillippo Bandargi hizo esas cajas a comienzos de 1887, después de que una epidemia de suicidios asolara el ala de enfermos donde se alojaba.

-El 23 de febrero de este año, Pillippo fue asesinado por su compañero de celda, Charles Murdock, y todas sus pertenencias fueron entregadas a sus abogados: Lawson & Newport.

-Murdock está recluso en una celda de seguridad, y puede relatar algunas de las visiones que le acompañan desde que escuchó las cajas (**ver pag. 9**)

Ejemplo de narración:

¡Nos observan! ¡Están al otro lado de la puerta de un párpado! Sois insectos, Hormigas. Todos sois hormigas... y la reina vendrá a imponer su orden.

El párpado, nos observan. Bandargi, no...

¡Las hormigas! ¡Las hormigas!

LAWSON & NEWTON

Bandargi pertenecía a una clase social media alta, a pesar de acabar sus días ingresado en un sanatorio.

El edificio está situado en Westminster, en el centro de Londres. Una enorme placa de bronce bruñido anuncia las oficinas.

En la entrada hay un pasante sentado en una mesa. Al lado hay un archivador de diminutos cajones donde se pueden leer las letras del alfabeto. Son las fichas de los clientes.

El señor Reginald Lawson fue el encargado del fideicomiso de Bandargi. Mr. Lawson es un hombre mayor, un correcto caballero y no aceptará sobornos de ningún tipo, aunque se mostrará amistoso si los investigadores saben tratarlo.

En el despacho de Mr. Lawson están los papeles de la herencia de Bandargi y algunas cosas que su hijo no quiso reclamar.

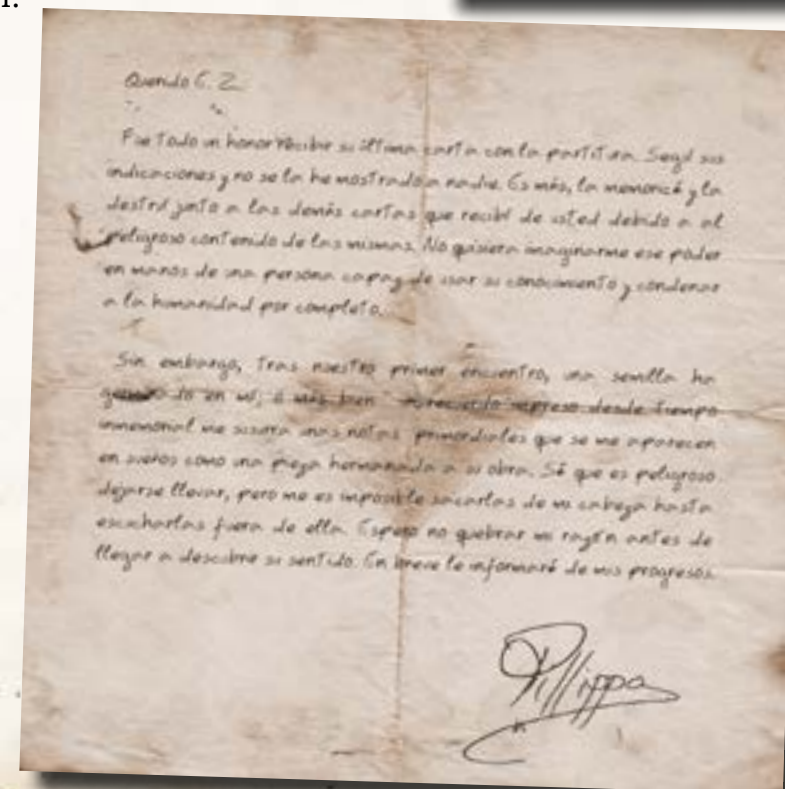
La clase social de los investigadores jugará aquí una gran importancia en el trato que les de Mr. Lawson.

-Entre las posesiones personales de Pillippo Bandargi había un diario personal, con sus últimas memorias hasta el día de su muerte. El cual está ahora en manos de su hijo.

-Paolo Bandargi recogió su herencia el 1 de abril. Solo dirán de él que es un tipo extraño, a no ser que insistan. Paolo iba disfrazado con plataformas y parecía cojear.

-Entre las pertenencias llegadas del sanatorio había una carta manuscrita del señor Bandargi, que su hijo desechó por no tener ningún valor ni conocer a quién iba dirigida. No está fechada, aunque parece anterior al ingreso en Bethlem ya que no permiten correspondencia a los reclusos (**Pista 3**).

-Los abogados pueden contar algo de la historia personal de Pillippo Bandargi (**ver pag. 8**).



GREEN'S

La señora Green regenta esta tienda de curiosidades en el Soho.

El escaparate anuncia el nombre de su dueña con letras de época. En el interior hay que tener cuidado de no tropezar con los miles de artículos que hay a la venta. Hay desde animales disecados hasta juegos de té traídos de oriente. Lamentablemente, a primera hora de la mañana del día 14, una mujer (Ms. W) compró la caja de música nº 2 por 12 chelines. La señorita Green se mostrará abierta a la conversación y más aún si compran algún artículo de valor.

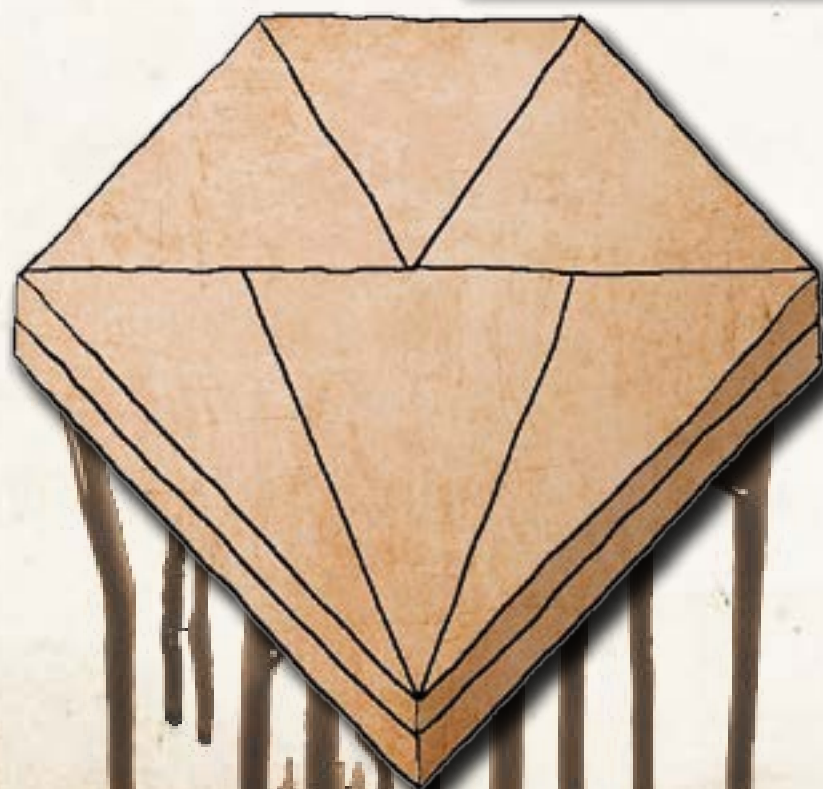
«Una lástima —dice la señora Green mientras limpia de nuevo el mismo jarrón del escaparate—, tenía una melodía de lo más peculiar»

-Tal vez una tirada de psicología pudiera advertir que la señora Green tiene los primeros síntomas de la locura.

-La factura de compra de la caja de música nº 2 está firmada por: Virginia Swift y debajo, con una escritura infantil, Verónica Swift.

-Una tirada de percibir delataría las uñas de Ms. Green roídas hasta la carne, con las puntas de los dedos en carne viva o algún detalle que cause intranquilidad a los investigadores como un parpadeo constante.

- Esa misma noche, viernes 15, Ms. Green será detenida acusada de asesinato, y se suicidará en su celda antes del alba. Si los investigadores llegan al día siguiente, serán atendidos por su cuñada.



MR. SHULZ

Jack Shulz y su madre regentan una pequeña casa de huéspedes en Islinton, o eso parece.

Varias casas pareadas forman un barrio residencial con una zona común a la espalda, desde donde se accede al sótano de los edificios.

La casa de huéspedes está vacía en estos momentos, y solo Shulz y su madre habitan en ella.

-En el sótano de la casa hay varios animales callejeros disecados o en proceso de emabalsamiento.

-En el piso superior tiene a su madre momificada sosteniendo la caja de música nº 3.

-En la cocina se pueden encontrar varias facturas de estricnina.

-Las intenciones de Shulz no son otras que obtener nuevos cadáveres para su colección, y qué mejores especímenes que los investigadores. De esta manera se mostrará dócil con los investigadores. Si le preguntan por la caja dirá que su madre le tiene mucho apego y que intentará hacerse con ella en cuanto pueda.

Shulz usará la estricnina para envenenar a los investigadores si aceptan una invitación a comer o a tomar el té.

- BRUTMAN

Si los investigadores tienen dos dedos de frente, ya se habrán dado cuenta que alguien va detrás de las cajas y podrían planear una emboscada.

De todas maneras, Brutman irá a por la caja de Shulz y por la caja que hay en el barco de Montenegro. No importa el orden que sigan los investigadores, la cuestión es enfrentarlos a una escena con algo de acción, donde se tengan que enfrentar al gigantón enviado por Bandargi.

Brutman lleva consigo:

-Pliego de papel arrancado del registro de la casa de subastas Moonrow (parecido a la **Pista 2**).

-Tarjeta Circo Giraband, que es un anagrama de Circo Bandargi. En el reverso de la tarjeta, escrito con la letra infantil de Verónica, se lee: Agente Especial (**Pista 4**)

-Periódico con la noticia sobre el Linus Gray (**Pista 5**) que corresponde con el trozo de periódico encontrado en la casa de los Hammersmith, en la escena del crimen (**Pista 1**).



CAPITÁN MONTENEGRO

El Linus Gray es un pequeño velero de un mástil (**planos del barco y de los muelles en Handouts**), está atracado en los muelles Victoria General. Dependiendo

Great Reductions
Flannel and
Linen Costumes.

IMPORTANT BARGAINS will be found in all Departments.
TODAY'S SPECIAL
HIGH STREET, BEDFORD

ENCONTRADO BARCO A LA DERIVA

Según el registro de salidas del Royal Victoria, el Linus Gray zarpó del muelle el día 8 de marzo con cuatro tripulantes. Era un viaje cotidiano, según las anotaciones escritas de puño y letra de su capitán, F. Montenegro: tres o cuatro días de travesía antes de volver al muelle.

Hacia más de un mes que nadie sabía el porqué de su retraso. Diariamente, los familiares de la tripulación llegaban a los puertos preguntando por el pequeño velero sin encontrar respuesta. Hoy, dejando el misterio sin resolver, el Linus Grey ha sido rescatado a la deriva, más allá de Wollwich, al este de la ciudad.

«La vimos escorar en la dársena y supusimos que atracaría en el Royal Albert —nos comenta uno de los testigos—. Yo reconocí el barco, hacía una semana que la señora Montenegro visitaba los muelles preguntando por su marido. En un primer momento me alegré de su vuelta. Naturalmente no sabíamos que estaba vacía hasta que encalló en el dique y fuimos a ver la razón del accidente. Luego remolcamos el Linus Grey hasta Royal Victoria, donde aún se encuentra a disposición de la policía.»

Seguiremos de cerca la noticia esperanzados en la aparición de los cuatro tripulantes desaparecidos y el resultado de la investigación por parte de Scotland Yard.

Wm. Dust's

de cómo se lo planteen los investigadores puede ser más o menos fácil infiltrarse.

El único día que no hay trabajadores en los muelles será el sábado o el domingo.

Por la noche solo una pareja de vigilantes hacen la ronda, además de los respectivos *bobbies* (policía) que pasan cada hora revisando el lugar.

Las “habilidades sensoriales” son precisas para cualquier intento de infiltración.

Otro dato también a tener en cuenta es la viuda del capitán Montenegro, que es fácil de encontrar si se le pregunta a cualquier marinero de esta zona. La señora Montenegro puede autorizar a los investigadores el acceso al barco, aunque tendrán que inventar una buena excusa.

La señora Montenegro no sabe nada de cajas de música, pero sí que vió algo inquieto a su marido antes de zarpar.

LINUS GRAY

-Página del diario de abordo (**Pista 6**)

-Caja de música nº 4.

-Los investigadores pueden encontrar varias pistas que apunten a los asesinatos cometidos en el barco. Como por ejemplo algún cadáver en un compartimento de la bodega o atado al ancla.

SECUESTRO DE LA HIJA DE WILL

En la aventura habrá un momento en que los investigadores tengan en su poder una o dos cajas de música y que descubran la relación de la trama con el Crico de fenómenos. En este punto, Will Hammersmith se pondrá en contacto con los investigadores por medio de su cochero o por algún mensajero. Will les pide que se reúnan con él en su mansión con la máxima urgencia posible.

Una vez en la mansión, Will les contará que su hija, Kattie, ha sido secuestrada.

En este punto, si no se ha averiguado antes, Will Hammersmith les contará sin tapujos cómo asesinó a su padre (teme que Dios le esté castigando por haber cometido tal atrocidad).

Margareth estará desecha por la desaparición de su hija, pero ni ella ni su marido quieren correr el riesgo de llamar a la policía. La única forma de recuperar a su hija es con la ayuda de los investigadores.

-Paolo Bandargi ordenó a Mrs. W que secuestrara a la niña para no correr riesgos o para hacer un intercambio por las cajas conseguidas por los investigadores. Esto hará que mande otra nota acordando un encuentro en el circo para realizar el intercambio.

-Margareth puede contar que la nodriza fue contratada a principios de abril, y que su hija siempre hablaba de una amiga imaginaria, Verónica, que vivía en la barriga de su cuidadora.

-Si los investigadores deciden acudir a la policía, el inspector Lestrade les aconsejará ir al Circo Giraband y hacer el intercambio. Mientras tanto, él y sus hombres rodearán el circo y acudirán en su ayuda si surge algún imprevisto.

Querido señor Hammersmith:
Le invitamos a abandonar su curiosidad sonora sobre ciertas cajas de música, o no volverá a escuchar la voz de su hija jamás.
No acuda a la policía, ni mande a sus perros a husmear en mis asuntos.
Última advertencia.

CIRCO GIRABAND, DESENLACE

Giraband es el nombre artístico de Paolo Bandargi. Esta barraca de fenómenos ha viajado por toda Europa hasta dar con la noticia de Pillippo Bandargi.

A las afueras del East End, las carretas circenses están aparcadas tras una enorme carpa de forma circular con varios picos apuntalados. Su interior es un laberinto de salas divididas por toldos y pequeños tablados.

Los investigadores pueden deambular por los diferentes apartados bajo **la lejana melodía de las cajas de música** que tiene accionadas Paolo Bandargi en la Galería Central, donde la locura y lo macabro son presentadas al público como una pantomima:

-Hombre ilustrado: Sobre el pequeño escenario un hombre de cuerpo entero tatuado escupe fuego o traga afiladas espadas. Si los investigadores se fijan más detenidamente (debido al influjo de la música Bandargi) verán moverse hormigas tatuadas bajo la piel de este fenómeno.

-Ventrílocua: Una enorme mujer sentada en una silla con un muñeco sobre su regazo. Si los investigadores se fijan detenidamente de darán cuenta de que el muñeco en el cadáver de un niño maquillado.

-Mrs. W: Virginia Swift y su diminuta hermana siamesa, Verónica, dan un concierto. Mientras Virginia toca el violonchelo, Verónica canta con una voz melodiosa al son de los acordes. La música de las cajas suena de fondo.

La Galería Central, el gran escenario, se ubica en el corazón de la carpa. Allí es donde ocurrirá el desenlace.

Las intenciones de Paolo son descubrir el poder de las cajas de música, descrito en el diario de su padre. Paolo ya ha caído en la espiral de locura que emana la melodía de las cajas: tiene visiones de una realidad más allá de lo terrenal, conoce el destino del ser humano a manos de seres cósmicos que miran a través de esa brecha abierta por la melodía. Intuye la puerta a la que da acceso las cajas, lo que nunca se atrevió su padre a poner en marcha. Sin embargo, él no tiene nada que perder, tan solo espera tener la oportunidad de conseguir una vida mejor de la que le ha tocado vivir.

Sí, está totalmente ido de la cabeza. Y tiene a la hija de Will para convencer a los investigadores de que tienen que ayudarlo a conseguirlo. Bajo amenazas, obligará a los investigadores a averiguar cómo se montan las cajas para que funcionen.

Si los investigadores no han llevado las cajas conseguidas hasta allí, solo permitirá salir a uno en busca de ellas.

La posición correcta de las cajas de música se puede ver en la carta de Pillippo a E. Z. (Erich Zann). En el papel hay quemaduras que indican la silueta de las cuatro cajas de música y cómo colocarlas formando un cuadrado.

No obstante, Paolo les dará solo unos minutos antes de matar a la hija de Will y luego de matarlos a ellos si no dan con el misterio o intentan engañarlo (todo depende de lo astuto que sean los personajes). Paolo cuenta con la ayuda de sus trabajadores para enfrentarse a los investigadores y cualquier acción de combate que transcurra.

EFFECTOS DE LA MÚSICA

Durante el desenlace, la música de las cajas que posee Paolo no para de sonar. Esto hace que todo transcurra entre extrañas visiones. Es trabajo del Guardián que la tensión se mantenga hasta el punto de ebullición final. Para ello puede usar los síntomas producidos por la melodía de Bandargi.

Los investigadores pueden ver a sus compañeros como enormes insectos con antenas himenópteras, incluso se pueden ver a ellos mismos transformados en hormigas gigantes, sin la posibilidad de sujetar un objeto entre sus patas o adaptándose a la morfología de sus nuevos envoltorios.

El ambiente puede ralentizarse como si estuviera sumergido en melaza. Los colores se difuminan, los olores flotan de manera física, los ruidos son amortiguados por la música que golpea sus entrañas.

Una vez comience la última escena la música no parará, aun destruyendo las cajas.

La única forma de controlar lo que pasará es colocando las cajas en **la posición correcta**.

El final se desarrollará de manera imprevisible, aunque el resultado que se describe a continuación es la manera idónea de conducir los acontecimientos.

Un buen consejo es dejar a los jugadores interpretar sin muchas interrupciones.

EJEMPLO DE ESCENA FINAL

«Una ráfaga de viento helado azota la lona de la carpa, tirando de ella hacia arriba como el interior del pecho de un gigante. La tela cruje dejando abiertas llagas oscuras en el cielo. No hay estrellas, ni hay señal de la lluvia que caía sobre vosotros momentos antes de entrar en el interior del Circo Giraband. La música suena en su pandemonio, reproduciendo ecos en el interior de vuestros pulmones. Pronto notáis que no es la única melodía que suena, algo parece responderle, algo más allá de la oscuridad del cielo. Una música que se os escapa de la punta de la lengua, como si la conocierais desde siempre. La carpa se desgaja con un ruido aterrador, dejándoos a merced de lo que está fuera, tras la negrura... aquello que acecha detrás de la conciencia, al otro lado y más allá de lo desconocido. Sobre vuestras cabezas, un enorme párpado de iris imposible os observa. Su brillo contiene cierta sorna y en el fondo destila una inteligencia cósmica y primigenia. La puerta se ha abierto. Sentís en la base de la nuca un cosquilleo seguido de un desbordamiento frío e ignominioso. La puerta está abierta, y vosotros sois parte de ella...»

Tras este punto, dejaremos a los jugadores que describan su última escena antes de fundir en negro. El Guardián preguntará a cada uno y por orden, *qué están sintiendo sus personajes y qué hacen antes de poner fin a la partida.*

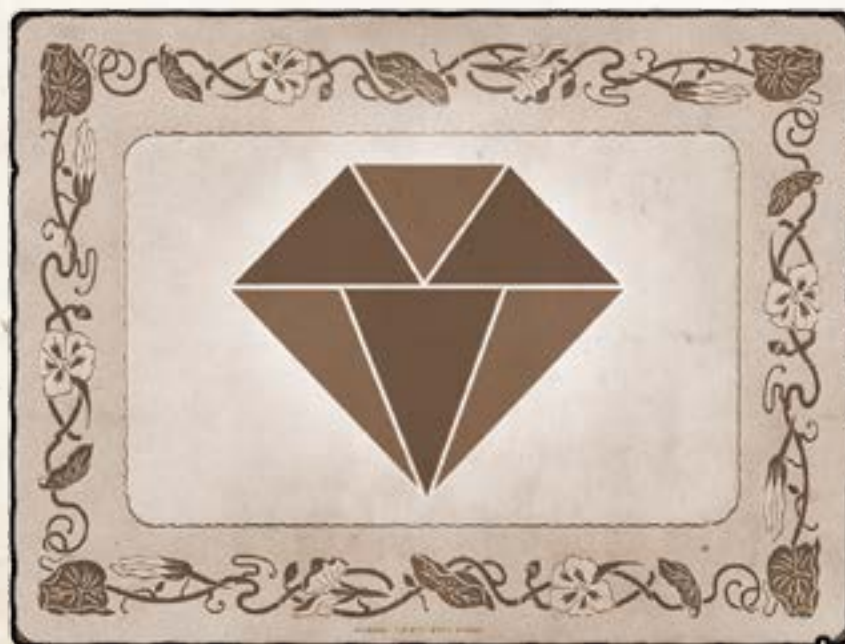
EPÍLOGO FINAL

El ladrido de los sabuesos despierta a los investigadores. Lestrade acompañado por agentes de Scotland Yard los encuentran en la zona más alejada de Londres, más allá del East End y de los muelles.

No queda nada de lo ocurrido. No hay rastro de las barracas ni de las chabolas apuntaladas en el barrizal.

Todo ha desaparecido, nadie recuerda haberlo visto jamás. Solo los investigadores. Mientras vuelven a casa de Will con las manos vacías, este se alegra de verlos. Sin embargo su historia no concuerda con lo ocurrido.

«Es cierto, dice Will, que os pedí que descubrierais al asesino de mi mayordomo. De hecho el caso ya está cerrado gracias a vuestra ayuda. Pero eso que decís sobre unas cajas de música y sobre mi hija no puede ser cierto. Yo y Margareth no hemos tenido hijos hasta ahora».



CONCLUSIÓN

«Con el paso de los días todo vuelve a la normalidad. A veces, en los momentos de estrés, os sentís observados. Habéis sufrido algunas alucinaciones, falta de orientación, pérdida de memoria. Pero poco a poco el tiempo os aleja del extraño suceso que habéis vivido. Sin embargo, el 3 de abril de 1888 tenéis un sueño de lo más extraño, donde deambuláis perdidos por el malcalzado barrio de Whitechapel. La niebla os rodea como una gasa amarillenta, reflejando el tímido fulgor de las farolas de gas. A pesar del frío de la noche, os sentís arropados por el silbido que sale de vuestros labios. Una melodía que creíais olvidada y que os empuja a hacer caso a las voces que susurran desde el otro lado...»*

**El 3 de abril de 1888, Jack el Destripador cometió su primer asesinato.*



WILLIAM HAMMERSMITH:

35 años, varón. Will es heredero de la fortuna de su difunto padre, Algernon Hammersmith.

Objetivos:

Hará todo lo posible para alejar a la policía de sus asuntos. Teme que la verdad sobre la muerte de su padre se descubra y su nombre caiga en desgracia.

Otros detalles:

Will tiene cierta posición en la sociedad londinense. Ayudará en lo que pueda a los investigadores para que atrapen al asesino del mayordomo. Incluso intercederá ante Scotland Yard si fuera necesario.

Es un hombre ocupado, apenas estará en la mansión de los Hammersmith, pero es fácilmente localizable en sus oficinas de King Cross. Sus negocios están relacionados con el transporte de mercancía desde las colonias extranjeras.



PAOLO BANDARGI:

40 años, varón. Paolo es el hijo de Pillippo, el creador de las cajas.

Objetivos:

Tras leer el diario de su padre piensa que el poder oculto en las cajas de música puede cambiar su destino. Está afectado por la melodía, y en su enagenada mente imagina un Mundo donde todas las personas sean iguales; sin importar su estatura.

Otros detalles:

Lleva años buscando a su padre. Es el dueño del Circo de fenómenos Giraband, y no teme usar todo lo que tenga a su mano para lograr su objetivo.

Siempre lleva un látigo consigo y sabe usarlo. Cuando sale del circo, se calza unas plataformas para parecer un hombre alto que anda de manera extraña.

Es bastante astuto y desconfía de todo el mundo, por eso le gusta tener siempre la sartén por el mango.



BRUTMAN:

32 años, varón. Es uno de los fenómenos de circo de Paolo Bandargi. Mide dos metros y tiene el cerebro de un niño de cinco años.

Objetivos:

Cree ser un agente secreto. Sigue las órdenes de Paolo y no sabe diferenciar el bien del mal.

Otros detalles:

Su fuerza y sus dotes atléticas lo hacen ser el perfecto asesino. Pero a pesar de sus habilidades no tiene mucha iniciativa ni rapidez de pensamiento.

Paolo lo tiene convencido de que actúa por el bien de su comunidad circense; es su agente secreto. Él se ve a sí mismo como un héroe, y será difícil de convencerlo de otra cosa.

Él fue el asesino del mayordomo de los Hammersmith. Solo hace caso a su jefe y a Ms. W.



MS. W:

26 años, mujer. Es, o mejor dicho son, otro de los fenómenos del Circo Giraband. Es una mujer con el cuerpo atrofiado de su hermana siamesa pegado a un costado.

Objetivos:

El carácter dominante es el de la hermana deforme, Verônica. Virginia no está de acuerdo con los planes de Paolo, pero Verônica comparte los sueños de su jefe.

Otros detalles:

Trabajan en la casa de los Hammersmith desde que se subastaron las cajas, usando el nombre de Ms. Wellington. La noche del asesinato del mayordomo abrió la ventana del estudio a Brutman y espía los movimientos de los investigadores.

Ambas le tienen cariño a la hija de los Hammersmith y pueden cambiar de bando si la ven amenazada de muerte.

CRONOLOGÍA DE SUCESOS:

1886- Pillippo descubre la melodía de Zann y tiene sueños donde se le aparece su composición magistral.

1886 (finales)- Pillippo ingresa en Bethlem al intentar prender fuego a una iglesia con gente dentro.

Enero 1887- Pillippo construye las cajas Bandargi en los talleres de Bethlem y hay una ola de suicidios en el sanatorio.

23 Febrero 1887 (miércoles)- Pillippo fallece y Lawson & Newton se hacen cargo de sus objetos personales. El sanatorio Bethlem envía las cajas a la Casa de subastas Moonrow.

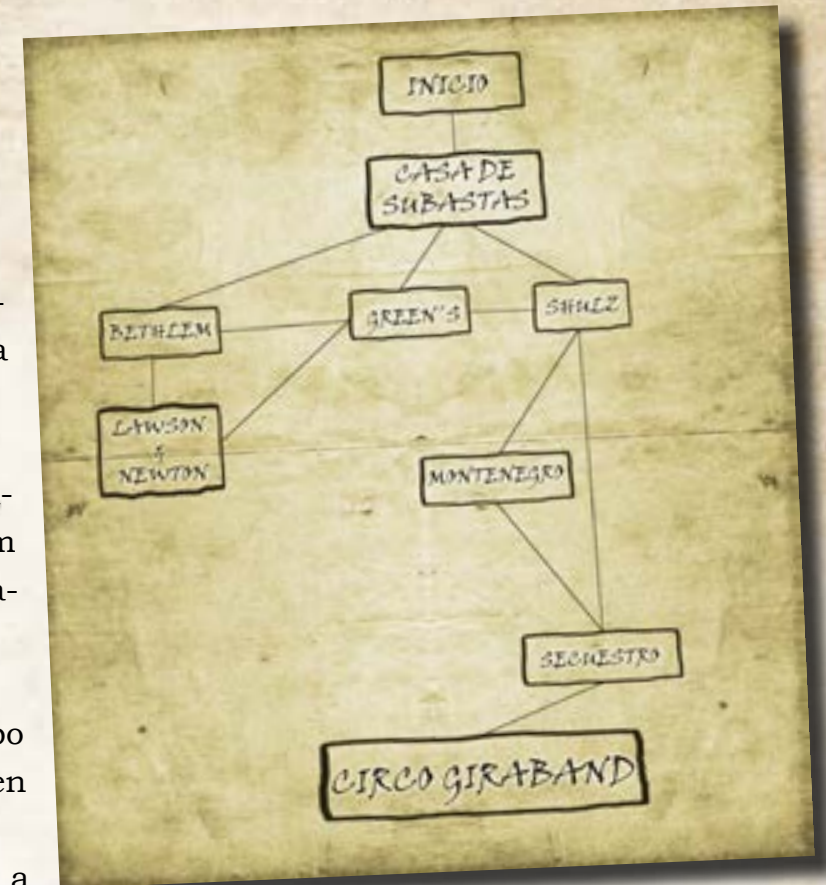
1 de marzo, 1887 (martes)- Subasta en Moonrow. Las cajas son compradas.

1 abril, 1887 (viernes)- Paolo Bandargi recibe la herencia en Lawson & Newton.

3 abril, 1887 (miércoles)- Paolo consigue el registro de compradores en Moonrow.

5 abril, 1887 (viernes)- Ms W entra a trabajar para los Hammersmith haciéndose pasar por Ms Wellington.

10 abril, 1887 (domingo)- Muere el señor Hammersmith asesinado por su hijo, en defensa propia.



12 abril, 1887 (martes)- El Linus Gray es encontrado a la deriva a las afueras de Londres, sin tripulación.

14 abril, 1887 (jueves)- Ms W compra la caja en GREEN'S. Funeral de Algernon Hammersmith

15 abril, 1887 (viernes)- A primera hora de la madrugada, Brutman asalta la mansión de los Hammesmith y mata al mayordomo.

3 abril, 1888 (martes)- Sucenden los primeros crímenes de Jack el Destripador.



NOMBRE: **Rowan Fitzpatrick**

EDAD: 40

HABILIDADES: Conocimientos sobre ciencias ocultas y un talento natural para la psicología.

HISTORIA Y OBJETIVOS:

Rowan viene de visita a Londres para el funeral de uno de sus antiguos feligreses y buen amigo, Algernon Hammersmith. Puede tener algunos contactos eclesiásticos en la ciudad, pero poco más.

Will Hammersmith le pide ayuda por su conocido pasado en un caso sobre asesinato, donde Rowan ayudó a la policía como asesor, y porque es uno de los invitados a pasar la noche en la mansión después del velatorio. La familia Hammersmith le tiene mucho respeto y puede conocer a otros integrantes de la familia.



NOMBRE: **Tristan Heldon**

EDAD: 35

HABILIDADES: Conocimientos sobre mecánica y comercio.

HISTORIA Y OBJETIVOS:

Tristan es un pequeño empresario de Whitechapel donde vende y restaura cuadros. Se dedica a la restauración, pero desde un punto de vista técnico. Su especialidad son las cajas de música. Su difunto padre trabajaba para Algernon Hammersmith llevando el cuidado de su gran colección de cajas de música. En esas primeras visitas de mantenimiento que hacía su padre fue donde Tristan y Will Hammersmith, dos niños por aquel entonces, se conocieron y trabaron una gran amistad a pesar de ser de diferentes capas sociales.

Tristan conoce a comerciantes y tiene un pequeño taller en el EastEnd.

Will le pide ayuda por su amistad y por sus conocimientos con las cajas de música.

Tristan, secretamente, está enamorado de Margareth, la esposa de Will.



NOMBRE: **Norbert "Maldito" Santori**

EDAD: 36

HABILIDADES: Poesía y Literatura inglesa. Se le da bastante bien buscar información entre documentos y es un charlatán consumado.

HISTORIA Y OBJETIVOS:

Norbert es el hermano bastardo de Margareth Hammersmith, presentado en la sociedad como "parte de la familia".

Debido a una obra teatral llamada "La importancia de llamarse Norbert", una crítica social sobre la literatura actual británica, es perseguido por algunos editores calumniados en ella.

Es el confidente de Margareth y, según ella le ha contado, Algernon Hammersmith no murió de un paro cardíaco, sino en extrañas circunstancias.

También conoce la simpatía, más allá de la amistad, que le tiene Margareth a Tristan Heldon.

Will le pide ayuda por ser parte de la familia y persona de confianza de su esposa.



NOMBRE: **Lawrence Porter Hughes**

EDAD: 39

HABILIDADES: Armas de fuego, intimidación y nervios de acero.

HISTORIA Y OBJETIVOS:

Exmilitar, participe de las guerras Bóers en Sudáfrica. Nacido en Ciudad del Cabo. Compañero de armas de Will Hammersmith.

Visita Londres al conocer el fallecimiento del padre de su gran amigo Will. Es un hombre de honor. Will le pide ayuda en esta investigación por contar con una mano firme y conocer de sus aptitudes en el campo de batalla.