

EL LEGADO DE VÍCTOR

Una aventura para Savage Worlds en el universo de Space:1889 Red Sands

Por Millán Mozota, "Culmani"/"Khulmani"

Introducción: Dos comodines en la manga.

Esta aventura introduce dos archiconocidos personajes de la literatura del S. XIX, mezclando realidad y ficción. El primer personaje, Sherlock Holmes, sólo tiene un pequeño papel secundario, como elemento para avanzar la trama. El otro es Víctor Frankenstein, y es mucho más importante, aunque no aparezca directamente en la historia. De hecho, esta aventura puede ser el comienzo de una campaña que enfrente a los PJs contra dicho villano.

¿Dr. Frankenstein, supongo?

Aunque la historia detallada de Víctor Frankenstein aparece en la última parte de la aventura (ver el apartado "*Historia de la Mujer*"), aquí se ofrecen los aspectos más importantes para entender el papel del villano -en el mundo de Space:1889, y en la aventura.

La asunción central de la historia es que el Doctor Víctor Frankenstein fue un genio excepcional del S. XVIII, que vivió en una pequeña nación de Europa central, obsesionado con la muerte y la vida eterna. Víctor dedicó toda su existencia a los proyectos de resucitar a los muertos y crear vida, con éxitos muy moderados. Él mismo fue un científico loco (en el sentido de las reglas de *Savage Worlds*) además de un inventor excepcional, y logró desenterrar tecnologías vulcanas que le permitieron avances extraordinarios, pero no los que realmente quería.

A finales del S. XVIII Frankenstein provocó un motín campesino, incendió su castillo, fingió su propia muerte y borró el recuerdo de su existencia (destruyendo todos los registros y documentos de su vida y obras). Después, acosado por la senectud, usó medios terribles para sobrevivir. Con suerte, debería durar una centuria o algo más -cosa que ha logrado, extendiendo su vida hasta la actualidad de 1889.



Ruinas de un castillo olvidado en Europa central.

Los demonios del arte y la ciencia

Frankenstein tiene muchos peones, y en esta aventura los PJs se enfrentan a uno de ellos.

Sir William Pritchard es un genio de mente retorcida, nacido en una familia acomodada y de origen aristocrático. El joven Pritchard recibió la mejor educación que puede pagarse con dinero e influencia, y estudió con honores la carrera de medicina, mientras cultivaba también su pasión por el arte. Sobre todo practicó la pintura y la escultura, en el marco de su obsesión por la belleza clásica y del mundo antiguo. También estuvo brevemente fascinado por la fotografía, por su capacidad para captar y congelar un momento único en el tiempo.

En 1889, Pritchard aún practica como doctor, de forma ocasional, aunque no lo necesita para vivir. Ejerce desde una pequeña consulta en su lujosa vivienda familiar en Londres. Totalmente desinteresado en los temas familiares y románticos (en sentido más mundano), se ha casado con una mujer sencilla a la que desprecia, pero que era adecuada en términos sociales y familiares.

Sir William mantiene una fachada de normalidad, y se dedica en secreto a fines mucho más siniestros.

La fuerza que dirige sus actos es también la búsqueda de la inmortalidad. Pero en el caso de Pritchard se mezcla con una malsana obsesión por la perfección de la belleza según el canon clásico... y por capturar el "momento perfecto".

Al entrar en la mediana edad, Sir William comenzó a buscar los objetos de su obsesión en los márgenes de la ciencia y la medicina. Esas pesquisas le llevaron a los recodos más siniestros de las disciplinas... Y allí lo encontraron, primero, los agentes de la Hermandad de Luxor. Y después, por intercesión de estos, el propio Doctor Frankenstein.

Hace unos meses, Frankenstein entregó a Pritchard la fórmula básica que lleva utilizando desde hace un siglo y medio para revivificar el tejido muerto, y que está basada en la química vulcana. En el fondo, el maquiavélico doctor sólo quiere tener otro grupo de sujetos de experimentación, aunque sean sujetos controlados de forma indirecta. Y también le beneficia que otra mente explore los límites y posibilidades del fluido, aunque no tiene muchas esperanzas puestas en Pritchard, a decir verdad.

Tras los primeros ensayos de Sir William, la Hermandad de Luxor le cedió a uno de sus agentes más despiadados y faltos de conciencia: John Bishop, un ladrón de cadáveres, que no duda en emborrachar y envenenar a desposeídos cuando le faltan cuerpos que vender. Sir William le puso rápidamente a trabajar, ordenándole conseguir sujetos vivos, preferiblemente mujeres, entre la gente a la que no se echara en falta, es decir personas marginales y vagabundos de Londres.

Pero como artista que es, Sir William pronto decidió que sólo quería sujetos adecuados a sus necesidades estéticas. Es decir, muchachas jóvenes y hermosas. Y acordes a sus gustos particulares. Al fin y al cabo, la perfección de la belleza clásica no se consigue tan fácilmente. Y Bishop tuvo que cambiar sus métodos de trabajo sustancialmente. El villano organizó un elaborado engaño, basado en atraer a las jovencitas (de todo tipo) con la promesa de que un adinerado artista diletante buscaba modelos para posar desnudas, pagando precios desorbitados. En concreto, jovencitas morenas de ojos azules, del gusto "neo-clásico" de Sir William Pritchard.

Poco antes del comienzo de la aventura, una de las criaturas "resucitadas" de Sir William escapa de la guarida del villano, y llega por el Támesis hasta las alcantarillas de Londres.

Una cena interrumpida

Los PJs se han reunido informalmente, fuera de sus obligaciones con la Sociedad de Exploradores, y están disfrutando de una excelente cena en Kettner's, un *restaurant* francés del Soho fundado por hace 32 años por Auguste Kettner, que fuera chef personal del Emperador Napoleón III.

De pronto, su velada se ve interrumpida cuando el cuerpo de un hombre atraviesa la cristalería de la fachada de Kettner's, y aterriza sobre la mesa de unos comensales cercanos. Pide a los PJs una tirada de **Notar** para hacerse una rápida composición de lugar: A simple vista parece que está muerto y se trata de un varón joven, de aspecto callejero y algo patibulario. Tiene el cuello roto y la cabeza en una postura imposible, además de cortes de los cristales.

Inmediatamente después, todos los PJs pueden ver que en la calle se desarrolla una escena todavía más alucinante: Una mujer joven con ropas de fulana chilla con voz aguda y desesperada, mientras se debate en manos de otra mujer, también vestida como una prostituta.

Pero la segunda mujer tiene un aspecto terrorífico: Su piel es blanco-amarillenta, y tienen los ojos velados e hinchados, al igual que los labios y la lengua, que muestran un extraño color entre violeta y negro. A su espalda lleva un objeto extraño, sujetado de alguna forma que no es obvia... ¡quizás implantado en su carne! Es algo parecido a un cajetín para las llaves de agua o gas: una especie de caja metálica de un palmo por un palmo. Para completar el cuadro, está completamente empapada, y parcialmente cubierta de barro y lègamo. Una tirada de **Miedo** es adecuada en estas circunstancias.

Tanto en la calle como en Kettner's se desata el pánico y todo el mundo trata de huir a la vez. En cuanto los PJs entren en escena, el ser (*Cadáver animado*) se desentenderá de su primera víctima y atacará a los nuevos oponentes - PJs. En la proximidad de la mujer, se percibe una fuerte mezcla de olores: olor a cloacas, pero también a cadáver y a productos químicos.

Cadáver animado

Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d12, Vigor d12

Intimidar d4, Lanzar d4, Pelear d6.

Paso: 4 (d4); Parada: 7; Dureza: 11 (1)

Ventajas: Berserk (+2 *Pelear* y *Daño*; +2 a Dureza, ya contado).

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 salir de *Aturdimiento*; Los disparos apuntados no hacen daño extra, inmune a venenos y enfermedades.
- **Invulnerabilidad:** Puede ser aturdido, pero no herido excepto por su Debilidad.
- **Debilidad:** La criatura será detenida definitivamente por un ataque exitoso dirigido contra el cajetín de la batería (-4 a la tirada) y que cause 10 puntos de daño (los dados de daño no explotan, al ser un ataque contra un objeto).

Una vez derrotada la criatura, los PJs se aperciben rápidamente de dos cosas:

- Primera, que otro miembro de la Sociedad de Exploradores, al que conocen sólo de manera muy superficial -no es muy sociable- está reconociendo la escena. Ahora mismo se interna en un callejón cercano, del que pudo salir la criatura: Se trata del mismísimo Sherlock Holmes, el famoso detective asesor.
- Y segunda, que seguramente apenas disponen de unos instantes para investigar el lugar o preguntar a la mujer superviviente, antes de que la policía haga acto de presencia.

Sherlock les ignorará por completo, mientras busca pistas por el callejón, al menos hasta el instante en que escuchen los silbatos que anuncian la llegada de la policía. En ese momento se dirigirá al PJ o la PJ de mayor clase social (*Estatus*) por su nombre:

- [Nombre y Título], parece que este asunto responde mejor a las capacidades de su... variopinta compañía, que a las mías. Mañana pueden acudir, a las 10:15, a mi despacho de Baker Street y les transferiré mis observaciones sobre el caso, para dejarlo en sus manos.

Y sin esperar respuesta, se marchará perdiéndose entre el gentío.

Una rápida inspección

Para obtener algo de información de la mujer que ha sido atacada, necesitarán convencerla o asustarla lo suficiente (*Persuadir* o *Intimidar*). Se una joven prostituta, que buscaba clientes por esta animada zona del Soho. Su nombre es Lucy Miller. El hombre fallecido era su chulo, Ian Quinn. No sabe quién era el cadáver andante, aunque si los PJs la obligan o convencen para mirarlo de nuevo, dirá que le parece haberla visto alguna vez en el pasado (y piensa que probablemente fuera otra prostituta).

El cadáver (ex-)animado pertenece a una mujer joven y morena, de ojos azules y con ropa de prostituta. Una tirada de *Sanar -2* permite deducir que el cuerpo ha sido preservado de alguna forma que no resulta evidente, quizás con productos químicos. La inspección del cajetín que tiene implantado en la espalda revela que se inserta en la carne, y probablemente está sujeto de alguna forma a los huesos de la caja torácica. Por último, una tirada de *Investigar -2* sugiere que el cadáver ha caminado por las alcantarillas de Londres, por el fondo del Támesis, o por ambos.

El interior del cajetín es extraño y tiene elementos tecnológicos varios. Una tirada de un *Conocimiento* apropiado (p. e. ingeniería, mecánica, ciencia...) o directamente de *Ciencia Extraña* permite reconocer una batería eléctrica de la última generación y cables que se internan bajo la piel. El resto queda fuera de sus capacidades en este momento, son tecnologías que nunca han visto antes.

Inquiriendo por cuenta propia

Tal vez los PJs quieran investigar esa noche algo más, quizás para tratar de impresionar al día siguiente al famoso detective. La ruta más obvia es tratar de descubrir quién era la fallecida, usando *Callejear (-2)*. Una tirada requiere una hora de patear las calles y tabernas. Si tienen éxito, podrán determinar que el cadáver animado corresponde a una joven prostituta llamada Cassie (de Cassandra) Hope. Hace un par de semanas que nadie la ve por sus pagos habituales, y no tenía amigos íntimos ni familiares en la ciudad.

Otras rutas de investigación son posibles, si se les ocurren a los jugadores. Deberían ser lentas y costosas, y en ningún caso obtendrán más información sobre cada tema de la que Sherlock Holmes conocerá al día siguiente. Consulta el siguiente apartado para hacerte una idea de qué pueden llegar a descubrir los PJs.

Cita en 221B de Baker Street

Al día siguiente los PJs se encuentran con el famoso detective en su casa y a la hora prevista. Con una taza de té y en un estudio repleto de cachivaches, Holmes les dice que ellos deben ocuparse de este asunto. Hay demasiados elementos extraños, de esas nuevas ciencias poco convencionales, lo cual le irrita especialmente. Y además él está muy ocupado con un asunto mucho más importante (que es su archi-enemigo Moriarty, pero no lo dirá).



Un perfil inconfundible.

A continuación, Sherlock expone con impaciencia los hechos del caso:

- La fallecida era una prostituta de Limehouse desaparecida hace tres semanas y a la que, tristemente, nadie echó de menos. Su nombre era Cassandra Hope, y se hacía llamar Cassie.
- El forense de la policía está sorprendido por el dispositivo de la espalda del cadáver, que parece contener una batería eléctrica de ultimísima generación, y otros elementos incomprensibles.

Y también por la conservación de la carne del cuerpo, de naturaleza desconocida.

- El cadáver parece haber pasado, por su propio pie, por las alcantarillas de la ciudad, y también por el fondo del Támesis.
- Durante el último mes y medio han desaparecido otras tres mujeres, todas jóvenes y morenas, de ojos azules. Ni Scotland Yard conoce todas las desapariciones... ni les importan por igual. Dos eran prostitutas del East End: Bettie Shanks y Lisa Tilley. La tercera era ayudante en una pastelería de Coventry Street.
- Dado que el trasfondo de la pastelera es diferente, y ha sido la última en desaparecer (hace cinco días), seguramente es la mejor pista. Su nombre es Lucy Balter, y se alojaba en una pensión para mujeres en el nº 26 de Paddington Street (zona de clase media). La dueña de la pastelería donde trabajaba, la Señora Wick, vino para explicar el caso a Holmes, ayer mismo.

Investigando a Lucy Balter

En la pastelería de la Señora Wick, tanto la dueña como los empleados tienen una buena opinión de Lucy Balter. Una joven aplicada, sencilla y quizás algo soñadora. Recuerdan que el día anterior a su desaparición parecía distraída, y algo ausente. Pero también animada y alegre como siempre.

En la pensión donde vivía Lucy Balter hay pistas más sólidas (de hecho, las que permiten seguir con la aventura de forma más directa). Los PJs necesitarán **Persuadir** a la dueña de la pensión, la Sra. (viuda de) Armitage, de que puede hablar con ellos. Superado este escollo, la casera les explicará que la Srta. Balter era alegre, tranquila y en general formal. El día o los días antes de desaparecer parecía algo nerviosa, pero no preocupada. Estaba... como con expectación por algo. Su desaparición fue muy poco notable. Se marchó a la hora habitual de ir a trabajar, y ya no regresó por la noche.

Lo más extraño es que, dos días más tarde, alguien entró en su dormitorio. Los ruidos despertaron a varias inquilinas, y a la viuda Armitage, quien subió armada con la escopeta de caza de su difunto esposo, avisando de ello a gritos. Quien quiera que fuera huyó rápidamente, dejando toda la habitación revuelta, y llevándose quizás algunas cosas.

Los alguaciles (bobbies) que acudieron después dijeron que no se tocara nada, y que seguramente se pasarían detectives de Scotland Yard a investigar, pero no lo han hecho y la viuda duda mucho de que lo hagan (y tiene razón).

Si los PJs usan argumentos convincentes, y superan una tirada de **Persuadir**, la Sra. Armitage les permitirá revisar el dormitorio de Lucy. Allí hay dos pistas de interés:

- Con una tirada de **Investigar**: Se percatan de que hay varios artículos nuevos o recién estrenados, especialmente de ropa y maquillaje. Caros y elegantes pero bastante convencionales.
- Con una tirada de **Notar** (o por casualidad, ya que es una pista vital para la investigación): Encuentran una tarjeta de visita en una esquina del suelo dentro del armario ropero. La tarjeta es de "John Bishop, Agente de Variedades". Aparece una dirección (falsa) en Edimburgo (Escocia), pero también hay otra manuscrita en la parte de atrás de la tarjeta: *La Taberna del Ferrocarril, Limehouse*.

Una tirada de **Conocimientos Generales -4** o **Conocimiento: Periodismo** o **Callejear** permite identificar *La Taberna del Ferrocarril*, en Limehouse, como un lugar de mala reputación por su clientela peligrosa y violenta, y por ser lugar de reunión típico de delincuentes y ex-presidarios.

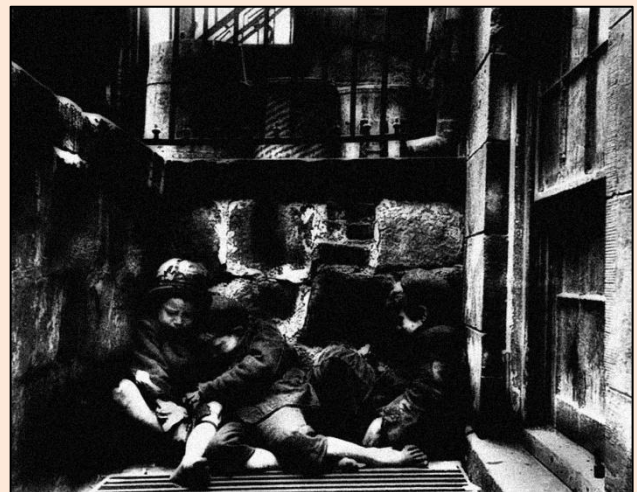
Si los PJs se informan sobre John Bishop, invirtiendo media jornada y con tiradas de **Callejear -2** o **Investigar -2** pueden descubrir que se trata de un ex-bedel del Imperial College de Londres (Facultad de Medicina). Se rumorea desde hace años que en realidad es un ladrón y contrabandista de cadáveres, un proveedor de los estudiantes de anatomía. Se le describe como un auténtico mercenario, sólo fiel al vil metal. Y los rumores más exagerados sugieren que pudo haber emborrachado y envenenado a enfermos terminales, para "acelerar el proceso de muerte natural".

Si algún PJ supera la tirada con un **Aumento**, les llega un vago rumor: recientemente ha estado buscando jovencitas para algún tipo de proyecto artístico, en representación de algún noble o diletante indeterminado. Apparentemente, todas las jóvenes que han acudido a la "prueba" han sido

rechazadas, por no cumplir algún requisito desconocido. En realidad, John Bishop convenció a las muchachas escogidas para que mantuvieran en secreto que habían sido seleccionadas.

La Taberna del Ferrocarril

Limehouse es un distrito proletario, pobre y portuario, un arrabal donde campan la desgracia humana, el vicio y el delito. Rara vez aparecen las fuerzas de la ley, y el barrio está plagado de burdeles, fumaderos de opio, y tabernas donde los criminales de todo tipo ejercen su oficio, o venden sus servicios al mejor postor.



Niños pobres durmiendo en las calles de Limehouse.

John Bishop pasa ahora la mayor parte del tiempo en la Taberna del Ferrocarril, con varios esbirros a sueldo y matones de la peor clase. Es muy probable que los PJs lo encuentren jugando a las cartas en la sala principal. Es un hombrecillo pequeño y delgado pero muy fibroso y resistente. Viste con ropas caras y nuevas, que no le sientan muy bien. Hay algo untuoso, vagamente desagradable en su trato, que será obvio para un observador avisado (como un PJ que supera **Notar** mientras habla con él).

En estos días, Bishop está organizando una nueva "selección" de jovencitas a celebrar la próxima semana, de forma discreta y cuidadosa, a través de varios intermediarios. Este depredador sin escrúpulos ha cobrado por adelantado la mayor parte de los honorarios por sus servicios a Sir William Pritchard y tiene parte de sus ganancias en el banco (mantiene una identidad falsa con cuentas secretas) y parte en metálico (6 £, siempre encima).

Tiene muy claro que, en cuanto huela a los "sabuesos" acercarse, intentará dar cuenta de dicha "avanzadilla", y se largará a toda prisa de Inglaterra con sus ganancias. Por ello, cuando los PJs visiten a John y le hagan preguntas comprometidas, el esbirro explicará que tiene, de hecho, información valiosa para ellos, pero que sólo la compartirá en privado. Entonces les pedirá que le acompañen a su despacho en el piso de arriba. Haz tiradas del **Sigilo** de John Bishop contra la **Notar** de los PJs para ver si se fijan en los gestos que intercambia con sus cómplices (tantos como PJs+1), indicándoles que se preparen para emboscar a los héroes.

John Bishop, Comodín

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

Con. (Medicina) d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d8.

Estatus: 2 Paso: 6; Parada:6; Dureza: 8

Desventajas: Avaricioso (m), Juramento (Hermandad de Luxor, M), Sanguinario (M), Vengativo (m).

Ventajas: Fornido.

Equipo: Cuchillo (Fue+d4), revolver (12/24/48, 1, 2d6, 6, PA 1).

Matones (tantos como PJs+1)

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Disparar d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Estatus: 1 Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6

Ventajas: Reflejos de combate.

Equipo: Cuchillo (Fue+d4). Uno de cada dos lleva un revolver (12/24/48, 1, 2d6, 6, PA 1).

El criminal tiene una magro "despacho" en la planta superior, pero de hecho sólo quiere atraer a los PJs al piso de arriba para que sus hombres bloqueen la salida, y entre todos ellos, asesinarlos. Sea en el pasillo o al entrar en su "despacho", John Bishop y sus cómplices atacarán a los PJs con cuchillos, hasta que se produzcan disparos o chillidos muy fuertes, en cuyo caso, recurrirán a sus armas de fuego.

El siguiente paso

Como se ha explicado, John Bishop es el encargado de obtener las muchachas para los nefandos planes de Sir William Pritchard. Para ello, las atrae con las mentiras descritas en "*Los demonios del arte y la ciencia*" y, una vez caen en sus garras, las droga y las entrega en un almacén vacío (nº 3 de Brunswick Street) situado en el cercano distrito de Poplar, justo a la orilla del río Támesis.

Una vez que los PJs hayan derrotado a John Bishop y sus matones, hay varias formas de que consigan dicha información. De esa forma, podrán seguir la pista de las jóvenes desaparecidas. El propio Bishop no es una de esas opciones de investigación: no soltará prenda, aunque sea sometido a las mayores presiones y amenazas. Simplemente, le aterroriza mucho más la Hermandad de Luxor que los PJs, las autoridades o incluso la horca.

Pero sus matones son otro cantar: si alguno de ellos es capturado vivo y se le aprietan las tuercas (**Persuadir** o **Intimidar**) el chivato les dirá que ha oído que "los otros" (Bishop, otros cómplices ya muertos, etc.) han llevado a varias muchachas drogadas a un almacén situado en el nº 3 de Brunswick Street. Pero él no ha hecho nada ¿eh?

Hay una última forma de dar con esta información. Bishop garabateó la dirección en una de las páginas de un almanaque y guía de Londres que usa para moverse por la ciudad. Dicha anotación puede encontrarse con una tirada de **Investigar** mientras se registra su "despacho" en la planta superior de la Taberna del Ferrocarril.

El almacén de Brunswick Street

Nota: Para este apartado y los siguientes, es conveniente consultar también el Mapa del Máster, en el que vienen reflejados los distintos escenarios.

Los PJs se encuentran un almacén de estilo portuario, que está en desuso, pero permanece en buen estado de mantenimiento. Por su situación y el terreno circundante, dirían que fue construido en una zona ganada al Támesis. Los héroes encontrarán las puertas cerradas (**Forzar cerraduras -2** o medios más expeditivos para abrirlas). A simple vista, es un gran espacio vacío con grandes pilares que sujetan el tejado y la estructura. Hay media docena de pilas de cajas de madera, vacías, distribuidas de forma aleatoria por un gran espacio diáfano.

Junto a la pila de cajas situada más al norte, una tirada de **Notar -2** permite descubrir una trampilla disimulada en el suelo. Es de madera, pero está recubierta de una capa fina de estuco para parecerse al suelo de tierra apisonada. La trampilla se abre para dejar ver una escalerilla de acero que desciende unas tres yardas, casi hasta el nivel del agua. En efecto, una parte canalizada del Támesis pasa por debajo del almacén. Aparentemente, la escalerilla no lleva a ningún sitio y termina a unas pulgadas de las aguas oscuras. Si descienden por los peldaños pueden hacer una tirada de **Notar**, a **-4** si no tienen una buena fente de luz. Si la superan, detectarán a lo lejos -a unas 8 yardas hacia el norte- una chalupa amarrada a un gancho, que sobresale de una pared de piedra. La embarcación está justo debajo de una pequeña puerta de madera hinchada, que se abre en un vano con arco de medio punto.

Una vez encuentren la forma de cruzar (por ejemplo, un PJ puede **Nadar** en las frías aguas del Támesis y traerla chalupa), la puerta resulta no estar cerrada con llave, aunque cuesta un poco abrirla al estar hinchada por la humedad (tirada de **Fuerza**, con un **+1** si usan algo para hacer palanca). La puerta crujió y se abrirá con un chirrido, dando a unos escalones que descienden ligeramente, y dan comienzo a un túnel recto y estrecho, con paredes de piedra y bóveda de ladrillo en el techo. El túnel está ligeramente inundado con un palmo de aguas sucias, quizás del Támesis, pero mezcladas con fugas de cloacas cercanas. Las ratas se escurren en los agujeros de las paredes, y nadan sobre las aguas al límite de la luz que llevan los PJs.

El pasillo se extiende en línea recta unas cincuenta yardas hacia el norte y termina en una puerta robusta y cerrada (**Forzar Cerraduras -2**, o de nuevo, medios más expeditivos). Al otro lado, encontrarán

una antesala pequeña, más seca y limpia, donde hay media docena de pares de botas de pescador (que llegan hasta la ingle), y otros tantos capotes impermeables, colgados de ganchos en las paredes. Al fondo de esta sala se ve una puerta doble, de buena madera barnizada, un acabado elegante, y goznes y picaportes de bronce pulido y aceitado.

Las puertas dobles no tienen cerradura y es fácil ver que se filtra algo de luz artificial por debajo de las jambas. Una tirada de **Notar** permite escuchar una música y un ruido rítmico que vienen del interior. La música es una pieza melancólica de piano. Con un **Aumento**, se detectan crujidos y un crepitar mezclado con la música, lo que permite deducir que se trata de algún moderno reproductor de sonido, probablemente de cilindros impresos. En cuanto al ruido rítmico, el mismo **Aumento** sugiere que se quizás se trata de algún motor a pistones, u otro equipo que se mueve por la fuerza del vapor.

La Guarida de Sir William Pritchard

Cuando los PJs empujen aunque sea ligeramente las puertas, estas se abren movidas por resortes, y suena una melodía de campana, que parece grabada -como la que sonaría en una caja de música.

Se encontrarán frente a una escena surrealista, que supone un fuerte contraste con lo que han visto hasta ahora: Se hallan a la entrada una gran sala con suelo de mármol blanco, pulido y encerado. En las paredes hay enormes espejos, flanqueados por columnas corintias, que multiplican la sensación de espacio. Del techo de bovedilla cuelgan lámparas de araña con miles de cristales y decenas de bombillas eléctricas. Y sobre sendos pedestales, de una yarda de altos y de granito rosado, descansan lo que parecen dos figuras esculpidas hiperrealistas, representando a sendas mujeres morenas, vestidas con túnicas de aspecto clásico, griego o romano. Ambas tienen ojos azules y son muy hermosas. Dos gruesos cables descienden del techo y, por lo que ven los PJs, es muy posible que cada uno de ellos se inserte en la espalda de una de las figuras. De hecho, así es: los cables van hasta los cajetines metálicos que las criaturas tienen insertados en la espalda, aunque los PJs no lo ven desde la entrada. Y en efecto, como bien pueden suponer, se trata de los cuerpos preservados y en breve animados, de las infortunadas prostitutas, Bettie Shanks y Lisa Tilley.

A cada lado de la sala también hay una puerta de aspecto robusto, ambas cerradas por el momento.

Al fondo de la sala se puede ver un laboratorio alquímico y químico, rodeando una mesa de operaciones sobre la que hay otra joven tumbada. Por lo que los PJs saben, podría estar muerta o inconsciente. En realidad sólo está profundamente drogada, al menos de momento, y como bien supondrán, se trata de la pastelera Lucy Balter.



Una impresión artística de Sir William Pritchard.

En pie junto a ella, pueden ver a un hombre alto y delgado, de aspecto aristócrata, con una bata de médico impoluta, sobre de un traje hecho a medida. Los PJs pueden reconocerlo como Sir William Pritchard, un excéntrico médico y artista aristócrata, si superan una tirada de **Conocimientos Generales** con **-4** o de **Con. (periodismo)** **-2**. Un moderno aparato de música reproduce la sonata de piano que se escucha reverberando por toda la sala.

Por detrás del doctor y su laboratorio, hay dos escalinatas que ascienden por ambos lados a otra sección de la sala, más elevada, donde hay un gran aparato mecánico. Se trata de una caldera de vapor unida a un sistema de pistones y bobinas para producir energía eléctrica. Sus sonidos rítmicos y metálicos quedan amortiguados por la música.

Pritchard está preparando unas inyecciones, pero al entrar los PJs los mirará con odio, y mientras escupe una maldición su primera acción (antes de que los PJs actúen) será bajar un gran interruptor del sistema eléctrico. Esa acción transmitirá electricidad a los cadáveres preservados de las dos mujeres, animándolos como sucedió con Cassie Hope. Usa para ellas las características de *Cadáver Animado*.

Las acciones de los cadáveres serán simples, pero efectivas para los planes homicidas de Sir William. Atacarán fanáticamente al primer ser vivo que vean (que será, con casi toda seguridad, uno de los PJs). En rondas subsiguientes, los cadáveres seguirán atacando a esos primeros blancos, o en su defecto, a quienes les hayan atacado de forma más vistosa.

Sir William Pritchard también se unirá a la refriega, parapetándose tras la mesa de operaciones y usando a la inconsciente Lucy Balter como escudo humano (sin llegar a cogerla pero interponiendo la camilla entre los PJs y su posición de disparo).

Además, durante el combate ocurrirán dos eventos importantes descritos a continuación.

Evento 1: La Hermandad

Al final de la primera ronda de combate, cuando todos los PJs y adversarios hayan actuado, se abre la puerta de la izquierda y sale un grupo de Guardias de la Hermandad de Luxor. Son humanos, están armados con sables (**Fue+d8**), y tienen las características de los Guardias de la Hermandad de la página 185 de *Space:1889 Red Sands*. Serán tantos como **PJs+2** y obviamente les atacarán. Son los guardias puestos aquí para proteger y vigilar a Sir William Pritchard, y sus experimentos.

Sir William Pritchard, Comodín

Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d8

Callejear d4, Con. (Ciencia) d8, Con. (Mecánica) d8, Con. (Medicina) d10, Ciencia Extraña d10, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d4.

Estatus: 4; Carisma: 0 Paso: 6; Parada: 5 Dureza: 6

Desventajas: Exceso de Confianza (M), Delirio (M), Sanguinario (M), Tozudo (m)

Ventajas: Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña)

Equipo: Escalpelo (Fue+d4), revolver (12/24/48, 1, 2d6, 6, PA 1).

Artilugio (10 PP): Conmoción (Pulverizador Paralizante).

Evento 2: La Mujer

Al final de la segunda ronda de combate, cuando todos los PJs y adversarios hayan actuado, se abre la puerta de la derecha. De hecho... ¡Cae desencajada de su vano tras un fuerte golpe! Y entra una mujer alta y extraña: Viste con lo que parecen dos o más capas de vestidos de época, de hace una o dos generaciones. Las ropas están hechas jirones, pero aún así cubren todo su cuerpo salvo su rostro neutro e inexpresivo, y su cabello castaño. Se unirá a los PJs contra los esbirros de la Hermandad.

Entrega su ficha de PNJ a los jugadores, sin explicarles nada más, salvo que es su aliada y pueden controlarla durante el combate.

La Mujer, Comodín

Agilidad d8, Inteligencia d8, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12

Arrojar d6, Callejear d4, Con. (Historia) d8, Forzar Cerraduras d4, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d10, Provocar d4, Sigilo d8, Tregar d8.

Paso: 6; Parada: 8; Dureza: 11 (1)

Ventajas: Ambidiestra, Berserk (+2 Pelear y Daño; +2 a Dureza, ya contado), Bloqueo (+1 Parada, ya contado), Con un par, Matona (+2 Daño sin armas).

Capacidades especiales:

- Armadura natural (+1)
- Constructo: +2 salir de Shaken; Los disparos apuntados no hacen daño extra, inmune a venenos y enfermedades.

Tras la batalla

Una vez que los enemigos hayan sido derrotados, los PJs podrán hablar con "la Mujer", quien está dispuesta a contarles su historia.

El Máster debe tener en cuenta que ella no contará, necesariamente, toda su historia de forma lineal. Puede hacerlo así, si los PJs lo piden de manera expresa, pero es más probable que lo haga

respondiendo a las preguntas de los PJs. Habla con una voz baja y grave, siempre sosegada, pero con una obvia tristeza, unida a una férrea determinación.

Cuando comiencen a conversar, si preguntan a "la Mujer" cuál es su nombre, o cómo deben dirigirse a ella, dirá que pueden llamarla Lilith, un nombre sacado del Antiguo Testamento, que siempre le ha parecido adecuado para ella.

Historia de la Mujer

A continuación se explica toda la historia de la misteriosa mujer que ayuda a los PJs a salvar el día.

Durante el siglo XVIII, en un pequeño territorio casi feudal de Europa Central vivió uno de los mayores genios de la humanidad, el Doctor Víctor Frankenstein. Obsesionado con devolver la vida a los muertos y hallar el secreto de la vida eterna, gastó en ello su fortuna familiar. Convirtió el castillo de sus antepasados en un enorme laboratorio dedicado a la ciencia, pero el lugar fue atacado y arrasado por un millar de aldeanos de la región hacia 1790. Todos creyeron que Víctor Frankenstein había muerto, pero no fue así. Todo el asunto del motín fue un elaborado plan del Doctor, para desaparecer, y poder continuar con su monstruosa búsqueda lejos de la mirada de la Humanidad. De forma paralela, sus agentes comenzaron una meticulosa destrucción de todo documento que probara su existencia. En una década, Víctor Frankenstein había desaparecido de la faz de la tierra. Como si nunca hubiera existido.

Entra en la escena Mary Shelley, la autora. En 1814 realizó un viaje por Europa Central, con su esposo Percy, y descubrió algunas pistas sobre Frankenstein. Durante varios años Mary se sumergió en la historia de Frankenstein. Investigó y escribió distintos borradores literarios, incesantemente, hasta publicar en 1818 su gran obra "Frankenstein". Pero el inspirador del relato, Víctor, seguía vivo en secreto, y a partir de ese momento se obsesionó con la autora de forma enfermiza. La siguió y espió durante años, y en 1822 orquestó el naufragio en el que murió ahogado Percy Shelley. Años más tarde, Víctor cortejó a Mary mediante misivas e intermediarios, dejando pistas de su verdadera identidad, pero ella lo rechazó, tomándolo por un fan loco y excéntrico.

Llegamos a los años 40 del S. XIX, cuando, Frankenstein, ya anciano, encontró formas de desafiar temporalmente a la muerte, prolongando su existencia al menos un siglo más. Ante la decadencia de su cuerpo, y al no haber descubierto el verdadero secreto de la vida eterna, realizó varios horribles procedimientos y trasladó su cabeza aún viva a un ingenio mecánico.

A la muerte -natural- de Mary Shelley, en 1851, Víctor robó su cadáver, y usó en ella la última versión de su suero re-vivificador del tejido muerto. Ese suero nunca ha funcionado en el sentido de crear vida consciente e inteligente. Crea monstruos privados de razón que se animan con la corriente eléctrica, pero instintivamente buscan alimentarse de carne y sangre, aunque no tengan ni siquiera aparato digestivo. Extrañamente, por razones desconocidas y en un caso único que nunca se ha vuelto a repetir, el cuerpo resultó tener una consciencia e inteligencia propias. Pero no era Mary Shelley, ya que la autora ha muerto y nunca regresará. Simplemente, era la sombra de una de una consciencia, una mente nacida de la nada. Por algún capricho del cosmos, la casualidad creó a una Mujer (la que los PJs tienen delante).

Pero el demente Víctor Frankenstein nunca ha sido capaz de comprender las inesperadas consecuencias de sus actos: Creyó que la resurrección había sido un éxito, y educó a la Mujer para que "recordara" ser Mary Shelley. Hizo que leyera sus diarios, cartas, biografías y, otras miles y miles de páginas sobre la autora. Sin embargo, ella nunca aceptó ser quien no era -aunque sí que aprendió muchas cosas sobre el bien y el mal, y sobre la locura, al estudiar la vida de Mary, y convivir con su creador, Víctor.

Finalmente, hace una década, decidió escapar del control demente y manipulador de Frankenstein. Desde entonces, se ha mantenido en las sombras, maniobrando para escapar de la persecución del "creador". Y a la vez, ha sido capaz de sabotear y destruir muchos de sus planes. Su objetivo último es acabar con Frankenstein, y evitar que siga matando inocentes y arruinando tantas vidas.

Durante un tiempo, la Mujer creyó tener al Doctor contra las cuerdas. Destruyó sus laboratorios y guaridas por toda Europa, y acabó con muchos de

sus agentes. Pero la reciente alianza del Frankenstein con la Hermandad de Luxor ha cambiado las tornas, y ahora parece estar más fuerte y preparado que nunca.

Por ese motivo, la Mujer ha decidido realizar un acercamiento a la Sociedad de Exploradores, a través de algunos de sus héroes (los PJs). En el futuro, espera poder recurrir a ellos cuando tenga pistas o certezas sobre el paradero de los cómplices, o las instalaciones, de Víctor Frankenstein. Y quizás, con mucho esfuerzo y algo de suerte, puedan algún día encontrar a Frankenstein, y enfrentarse con él en persona.

En cuanto a Sir William Pritchard, como se explica en la introducción era un simple peón de Frankenstein y de la Hermandad. Un medio para probar nuevas variantes del suero de Víctor.

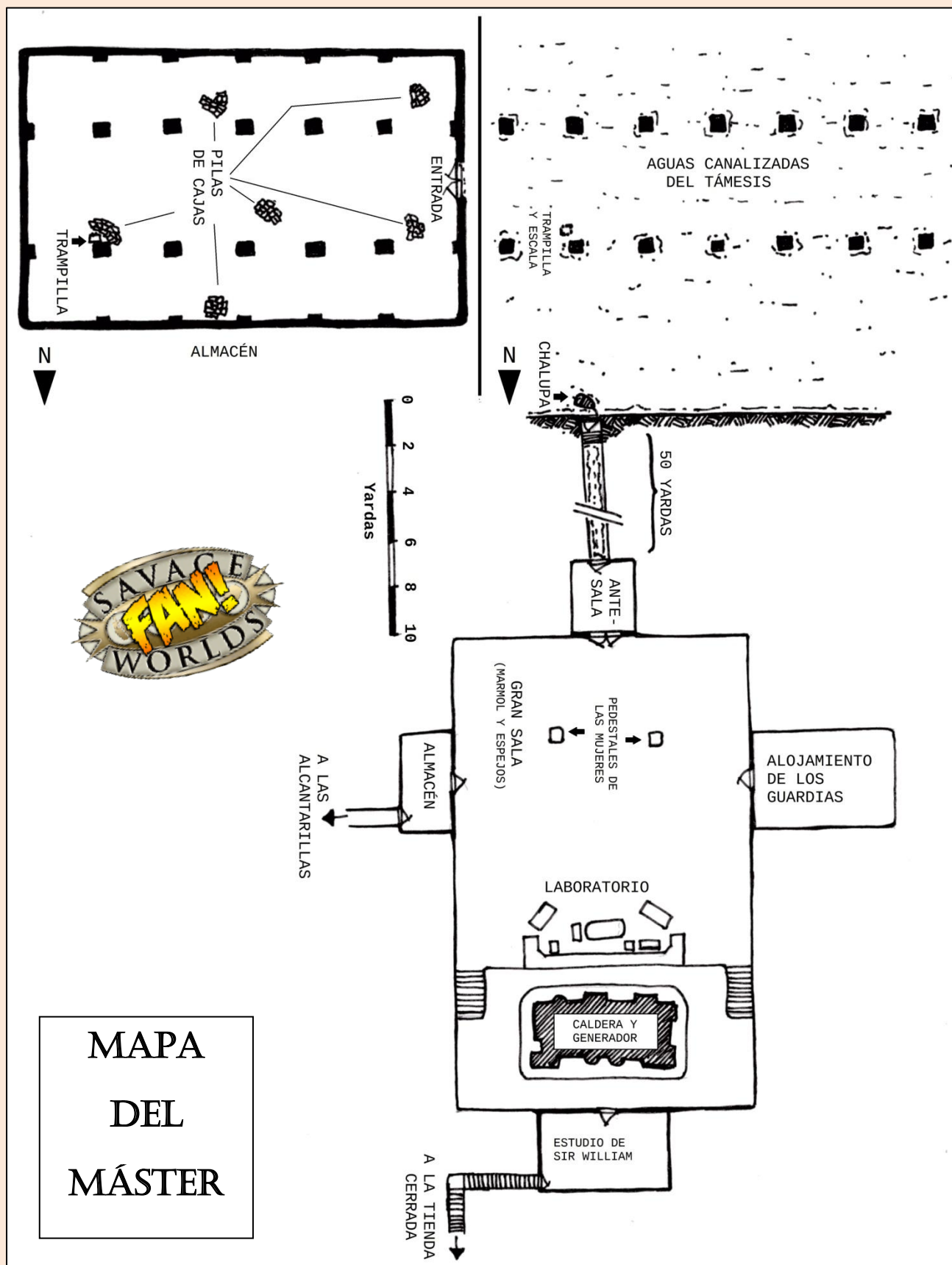
El resto de la guarida de Pritchard

Antes de marcharse de la guarida de Sir William, seguramente los PJs querrán terminar de registrarla. Esto es lo que encontrarán (ver Mapa del Máster):

Almacén: Diverso equipamiento y suministros eléctricos, mecánicos y químicos, así como alimentos y otras provisiones. Una puerta (ahora reventada) se abre a un túnel, que llega a una sección abandonada del alcantarillado de Londres. Por ese camino es por donde ha llegado Lilith (la Mujer) hasta la guarida de Pritchard.

Alojamiento de los Guardias: Una sala sencilla y espartana, con una docena de camas en literas de a dos, de las cuales hay tantas hechas como guardias hubiera presentes. También hay algunos baúles con ropa diversa, útiles de higiene personal, y poco más.

Estudio de Sir William: Un despacho amueblado en un ostentoso estilo neo-clásico. Hay varios diarios del médico y artista, y documentos contables más que suficientes para probar la culpabilidad del mismo en los crímenes que los PJs ya conocen, y en numerosos "ensayos" anteriores (con mujeres sin hogar de las calles de Limehouse). Además, en uno de los cajones del escritorio hay 25 £. Una portezuela en una esquina del estudio se abre a unas escaleras estrechas que ascienden hasta una tienda abandonada y cerrada. La tienda está en la planta baja de un edificio humilde del distrito de Poplar.



AGRADECIMIENTOS:

Quiero dar las gracias a las jugadoras y jugadores que probaron esta aventura: Laura, Ana, Natxo y Marco. Y muy especialmente, deseo expresar mi agradecimiento al gran "Tinocho" por dejarme usar su genial fotografía de Halloween.

SAVAGE WORLDS FAN LICENSE:

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.