

UN MUNDO BLANCO CONVERTIDO EN ROJO

ADAPTACIÓN DE RIPPER STREET OBRA DE: ELGUARDIADELLOSARGANOS.BLOGSPOT.COM

Se abre la escena y se ve a una mujer esperando en una solitaria calle de Londres. El viento se cuela por los resquicios trayendo un frío que se adentra en los huesos. La mujer sostiene una estampita en sus manos, tan fuertemente que tiemblan. En su cara interior, donde se encuentra la clásica oración de consuelo tiene anotado algo con letra nerviosa: San Marcos 3 II. Aparece una luz entre las tinieblas. Una niña pequeña porta un candil. Viste con un ligero camisón que acentúa su piel blanca, casi transparente. Sus ojos rojos contrastan con el color pálido de su cara, mientras una gota de sangre corre por la comisura de sus labios. La niña invita a la mujer a seguirla, cosa que hace tras unos segundos de duda. La niña abre una puerta y lo que muestra aterroriza a la mujer que grita desesperada. El ángulo de la cámara se cierra gradualmente sobre el rostro congelado de la mujer en una mueca de horror inenarrable.

Cambiamos de plano, es la mañana siguiente y vemos a los policías de la estación de Leman Street en el distrito de Whitechapel. A ellos llega el aviso del hallazgo de un cadáver dentro de la cámara frigorífica del matadero. Al acudir se encuentran a un muchacho colgado boca abajo de uno de los ganchos que normalmente se usarían para la carne. Tiene los brazos atados y una serie de cortes de los que ha fluido su sangre hacia una piletta situada bajo él. Con una tirada de **Cognición** (fácil 3) se descubre lo siguiente, tiene una antigua punción en el brazo y la causa de su muerte es por la rotura del cuello. Aún tiene signos evidentes de la soga en su cuello. Junto al muchacho hay una silla tirada sobre un charco de sangre. En ella quedan los rastros de unas ataduras rasgadas. Parece que había alguien más, pero que logró escapar, aunque con la sangre perdida no puede haber llegado muy lejos. Con una tirada de **Cognición** (difícil 5) se encuentra el rastro que conduce a una mujer muerta, no muy lejos de allí con una punción en el cuello. Si no la encuentran alguien lo hará a lo largo de la mañana. La mujer porta una estampita, en polaco, en la que hay anotado lo siguiente: San Marcos 3 II (es una pista falsa, pero déjales consultar una biblia). Con una tirada de **Cognición** (fácil 3) se descubren las ampollas en las yemas de sus dedos, que normalmente aparecen en los dedos de las costureras a causa de las agujas.

Tirando de **Interacción** (normal 5) pueden encontrar un taller clandestino de costura que emplea a emigrantes polacas. Allí, las mujeres asustadas se negaron a hablar, pero con una tirada de **Cognición** (normal 5) se fijan en una mujer con una punción similar a la del muchacho en el brazo. También pueden darse cuenta de lo especialmente nerviosa que está la muchacha en particular con una tirada de **Interacción** (difícil 7). Para hablar con ella deberán sacarla del taller, puesto que allí se encuentra demasiado nerviosa. Si la llevan a la estación para interrogarla les dirá que ella se llama Magdalena Dobrowski y

que conocía a la fallecida, cuyo nombre era Agnieszka. Agnieszka Magdalena le había conseguido un trabajo que le iba a proveer de mucho dinero, porque ella se asustó en el último momento y no se atrevió a acudir, seguro que la mataron para quitárselo. Con una tirada de **Interacción** (fácil 3) para buscar informes sobre Magdalena verán que fue condenada a cuatro meses de cárcel en el penal de Newgate. Con una tirada de **Interacción** (normal 5) sobre la muchacha, esta confesará su estancia en el penal y que allí el médico de la prisión, el doctor Probyn le sacó sangre, aunque no sabe por qué.

Con tiradas de **Interacción** (normal 5) sobre el muchacho, alguien de la estación recordará haberlo visto antes. El muchacho se llama Percival Monks y fue condenado a la soga tras matar a su suegra, al romperle la cabeza con una plancha. Fue ejecutado ayer mismo. Con tirada de **Cognición** (difícil 7) sobre Agnieszka se llega a la conclusión de que su muerte fue provocada por un colapso orgánico por contaminación sanguínea. La herida que tiene en el cuello fue provocada por la introducción de un tubo que la bombeó sangre del muchacho. El médico forense recordará algunos estudios sobre la compatibilidad de la sangre en algunos individuos.

La clasificación de los distintos tipos sanguíneos se realizó por Karl Landsteiner a partir de 1901. Lo que sugiere que aunque el conocimiento no estaba completamente establecido, sí que habría intuiciones y adelantos de la misma teoría.

El forense necesitará sacar muestras de todos los miembros de la comisaría para comprobar la teoría. Realiza una tirada de dado para establecer la compatibilidad del muchacho con uno de los jugadores.

Todas las pistas conducen al penal de Newgate, y al doctor Probyn. Éste negará todo conocimiento de los hechos. Asegura que las punciones no son más que pruebas rutinarias en el ejercicio de sus labores. Una búsqueda en sus archivos con **Cognición** (fácil 3) demuestra la ejecución de Percival Monks y su envío al Hospital de Londres, por motivos de estudio al cargo del doctor Treves. Con una tirada enfrentada de **Cognición** sobre Probyn mostrará que no dice toda la verdad y que algo se calla. Si se le interroga enfutando **Interacción** se derrumbará y reconocerá que hay un hombre francés que le pagó mucho dinero por hacer las pruebas. Estaba muy interesado en encontrar a alguien compatible con la sangre de su hija, y esa persona era Magdalena. Probyn no podrá dar más información.

DOCTOR PROBYN (doctor del penal de Newgate)

Acción 1: escurridizo +1. **Interacción 2:** mentiroso +1, altivo +1.

Cognición 4: medicina +2, burocracia +1, cárceles +1

Hitos: Mas de 20 años de profesión. Meticuloso.

Complicación: Ambicioso.

El doctor Treves está en el Hospital de Londres dando una clase a jóvenes alumnos explicando anatomía sobre el cadáver preservado de Joseph Merrick, el hombre elefante. Un hombre con graves deformidades que pasó a la historia con un fenómeno (*freak*). Treves se mostrará cooperativo y prestará toda la ayuda posible. Desconoce qué pasó con Percival Monks, y pedirá a su ayudante, un silencioso hombre con bata blanca que le traiga los registros. En ellos no aparece la entrega del muchacho. Con una tirada de **Interacción** (normal 5) se darán cuenta de que dice la verdad y no sabe nada sobre el asunto. Si se le consulta sobre el caso dará su opinión. El cuerpo fue preservado en una cámara frigorífica para mantener su sangre fresca y lo que se puede presumir de la mujer es un intento de transfusión experimental mediante una preselección de una coincidencia histopatológica.

De vuelta en la estación, varios de los jóvenes reclutas están leyendo una novela recién publicada en 1897 por un tal Bram Stoker. Drácula. Y se muestran asustado con la posibilidad de que el asesino sea un vampiro. Con una tirada de **Cognición** (difícil 7) se puede asociar una enfermedad sanguínea, erróneamente confundida con el vampirismo, la porfiria. La porfiria es una enfermedad incurable que provoca decoloración, anemia, fotosensibilidad y rotura de huesos.

Fundido en negro y cambio de escena. Volvemos a ver una calle de Londres. En ella se encuentra parada Magdalena Dobrowski. En sus manos sostiene una estampita en la que está escrito: San Marcos 3 11. Se encuentra en la Calle San Marcos, a la altura del número 3, a falta de una hora para la medianoche. Una niña pálida se la acerca con un candil que ilumina la oscura noche y la invita a seguirla. Fundido en negro.

Si los jugadores vuelven a buscar a Magdalena para hacer mas preguntas no la encontrarán. Si no la buscan será una de sus compañeras costureras quien dará la voz de alarma de su desaparición. Con una tirada de **Interacción** (difícil 7) callejeando y preguntando encontrarán a alguien que la situó camino del Hospital de Londres.

Si los jugadores tratan de buscar información sobre un doctor francés con estudios en el tema de la sangre, con **Interacción**

(difícil 7) llegará, mediante teletipo, de la gendarmería francesa información sobre un tal Tristram Blanchard que huyó de su casa de París con su hija, dejando tras de sí a su mujer desangrada con una punción en el cuello. La enfermedad sanguínea es hereditaria y Blanchard intentó practicar una transfusión sobre su esposa para sanarla. Aunque sin éxito. Si acuden a la embajada francesa les podrán proporcionar detalles fotográficos de Blanchard. En seguida le reconocerán como el ayudante silencioso de bata blanca del doctor Treves.

A toda prisa deberán acudir al Hospital de Londres, donde Blanchard intenta practicar una transfusión procedente de Magdalena sobre su hija Camille. Ambas se encuentran sobre dos camillas, a la par que unos tubos que les penetran en el cuello cruzan la distancia que las separa. Blanchard se mostrará nervioso y desconcertado, asegura que solo quiere salvar a su hija, como ya lo intentó con su madre. Pero cualquier médico sabe que solo será una solución a muy corto plazo, que la niña no tiene salvación. Parecerá que se rinde cuando, de repente, arranca el tubo del cuello de Magdalena provocando que un chorro de sangre salga de su cuello causando su desangramiento, mientras aprovecha para huir con su hija. Ayudar a Magdalena requiere de una tirada de **Cognición** (difícil 7) para taponar con un fórceps y suturar la herida, pero ha perdido tanta sangre que no va a sobrevivir. Si alguno de los jugadores se acuerda de que su tipo sanguíneo es compatible con el muchacho colgado y, por tanto, con Magdalena, puede transferir su propia sangre y así salvarla.

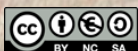
Tristram ha huido con su hija y habrá que alcanzarle en su carrera. Cuando se le coja estará en el suelo con la niña en brazos. Camille no ha sido capaz de superar lo sucedido y se ha marchado, para siempre. Blanchard está llorando y no opondrá oposición.

TRISTRAM BLANCHARD (padre preocupado por su hija)

Acción 2: pelea +1, huida +1. **Interacción 2:** empatía +1. **Cognición 5:** medicina +3, hematología +2

Hitos: Especialista hematólogo. Trato de salvar a su mujer pero no pudo. Huyo de Francia con su hija.

Complicación: Hará cualquier cosa para salvar a su hija.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4>





INSPECTOR EDMUND REID

DETECTIVE IMPLACABLE

RIPPER
STREET



ACCIÓN

2



INTERACCIÓN

3



COGNICIÓN

4

AGUANTE +2

INTERROGAR +2

ATENTO DETALLES +2

DETECTAR MENTIRAS +1

HISTORIA +1

MECANISMOS +1

HITOS: PERDIÓ A SU HIJA EN UN TRÁGICO ACCIDENTE
SIEMPRE A LA ÚLTIMA EN AVANCES Y NOVEDADES

COMPLICACIÓN: OBSESIÓN ENFERMIZA CON EL TRABAJO



SARGENTO BENNET DRAKE

POLICIA MATÓN

RIPPER
STREET



ACCIÓN

5



INTERACCIÓN

3



COGNICIÓN

1

BOXEO +3

INTIMIDAR +2

EJERCITO +1

ARMAS

BAJOS FONDOS +1

DE FUEGO +2

HITOS: SE CRIÓ EN LAS CALLES
SE UNIÓ AL EJERCITO SIENDO MUY JÓVEN

COMPLICACIÓN: SU MAL GENIO LE PIERDE



CAPITAN HOMER JACKSON

DOCTOR AMERICANO QUEMADO

RIPPER
STREET



ACCIÓN

3



INTERACCIÓN

1



COGNICIÓN

5

ARMAS

CHARLA DE BAR +1

MEDICINA +3

DE FUEGO +2

QUÍMICA +1

SIGILOSO +1

ATENTO DETALLES +1

HITOS: FUE MIEMBRO DE LOS PINKERTON
TUVO QUE HUIR DE AMÉRICA

COMPLICACIÓN: SIEMPRE ENGANCHADO A UNA BOTELLA