

HOMBRES DE HIERRO, HOMBRES DE HUMO

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

Nos encontramos a finales del siglo XIX en la estación de policía de Leman Street, en el distrito de Whitechapel. Hace ya tiempo de los crímenes que la hicieron tristemente famosa, pero su recuerdo perdura. A primera hora de la mañana llega el aviso de un asesinato. Un muchacho ha sido encontrado muerto en su habitación. Se trata de Charlie Tanner, un trabajador de la fundición y estrella del equipo de fútbol de la misma. Tiene un martillo clavado en la parte superior de su cabeza, mientras que todo a su alrededor está salpicado de restos. Con una tirada de buscar (**difícil**) se encuentra una camiseta de fútbol manchada de sangre bajo las tablas del suelo. Buscando pistas en la habitación los policías se darán cuenta que hay un espacio en blanco entre las salpicaduras de sangre en la pared (**normal**). Este espacio encaja con las manchas de la camiseta encontrada. Además la cama, que está revuelta y sin hacer, apesta a alcohol. Una vez que realicen la autopsia al cadáver encontrarán un hígado sano y sin rastro de haber bebido en la vida. Este es un hecho que cualquiera que le conociera podrá corroborar.

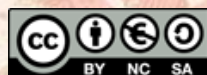
El análisis de la escena del crimen mediante las salpicaduras de sangre es algo relativamente novedoso. Introducido por el doctor Eduard Piotrowski que presentó su trabajo en 1895, se basa en calcular la posición del atacante mediante la trayectoria descrita por la sangre de la víctima. El experimento se realizaba golpeando conejos hasta conseguir el mismo resultado de la escena.

En la fundición deberán hablar con el capataz, Felix Hackman, que también es el capitán del equipo de fútbol. Con un vistazo a la mesa de su oficina (**fácil**) se verá una medalla con la imagen de San Sebastián, patrón de los deportistas, sobre una gran cantidad de papeles con sesudas y cuidadas tácticas futboleras. Hackman es un apasionado y menciona a su padre, que fue relojero, del que le viene su obsesión por los detalles, pero él no pudo continuar con su oficio porque tiene manos de yunque. Habla de Tanner con cariño, pues le sacó de las calles y le dio un futuro. Posteriormente reúne a los muchachos de la fundición y estos apuntan al equipo de la fábrica de gas, a los que ganaron el último partido. Recabando algo de información entre los trabajadores se encontrarán con Thomas Gower, un joven soldado licenciado que buscaba algo de trabajo y acabó aquí. Y señala la rivalidad de Tanner con Wilbur Wren, el anterior capitán del equipo y con quien se acabó peleando en el campo en el último partido. Wren puede ser encontrado en una casa de mujeres “liberales” con una enorme resaca tras haber

pasado allí toda la noche. Su coartada será corroborada por las habituales del local. Wren reconocerá que tuvo una pelea con Tanner pero que él no le mató, que en todo caso hablen con Gower que era su amigo y con quien se marchó tras el partido. Si revisan el expediente o buscan información sobre Thomas Gower (**normal**) descubrirán que fue licenciado con deshonor en el ejército por dejar tuerto a otro soldado en una pelea.

De vuelta en la fundición Hackman está en el campo de juego entrenando con el equipo y cuando le preguntan por Gower afirma que le ha despedido al haber llegado borracho al trabajo. A Thomas Gower se le puede encontrar, callejeando un poco (**normal**), en un hospicio de buena voluntad con claros síntomas de ebriedad, aunque intentará escapar (**Acción 3, borracho -1**). Cuando le cojan reconoce que estaba con Charlie Tanner la noche que murió, pero que se emborrachó tanto que todo se envuelve en la bruma, es posible que le matara, pero no recuerda nada. Estaban celebrando que a Tanner le había llegado una jugosa oferta del Woolwich Arsenal que le permitiría dedicarse en exclusiva al fútbol y no tener que volver a trabajar. Gower le regaló una medalla de San Sebastián y lo celebraron. Al despertarse por la mañana estaba cubierto de sangre y, temeroso, ocultó su camiseta bajo las tablas del suelo, huyendo del lugar.

Las pruebas forenses en base a las salpicaduras muestran que si Gower llevaba la camiseta no pudo ser el asesino de Tanner porque recibió la sangre que coincide con el espacio en blanco en la pared. Pero la mención de la medalla y la oferta del equipo debería llevar a los investigadores de vuelta a Felix Hackman. Que no solo posee la medalla de la víctima, sino que, además, su pasión por este nuevo juego le lleva a ser excesivamente competitivo y no iba a permitir que su chaval estrella se marchara del equipo. Llevado por la ira lo mató. Cuando vuelvan a la fundición el capataz se olerá el percal y preparará una trampa para los policías (**difícil**). Uno de los contenedores llenos de hierro fundido se volcará sobre sus cabezas obligándoles a ser ágiles para no morir abrasados. Mientras, unos pasos se alejan de la escena a toda velocidad (**Acción 2**). Una vez alcanzado Hackman se rendirá reconociendo su crimen.



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

Imagen: **Ripper Street** BBC One © Todos los derechos reservados



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