

# STRANGE SCIENCE STORIES



## LA MUJER (NO ES) DE VÍCTOR

*De la mente del  
infame Khulmani  
para tod@s ustedes*

*Juegue en LOS MUNDOS SALVAJES en el  
victoriano escenario RIPPERS RESURRECTED*



# La mujer (no es) de Víctor

*Una aventura para Rippers Resurrected*

Por "Culmani"/"Khulmani"

## PREFACIO

Esta aventura es una re-escritura de un módulo que diseñe hace tiempo para *Space:1889 Red Sands!* Por su temática y trama, encaja perfectamente en el universo de *Rippers Resurrected* y por ello la retomé cuando necesitaba una aventura que dirigir en las jornadas del *Festival del Joc del Pirineu* de 2019. Al estar aquella edición dedicada a la mujer trabajadora, decidí resaltar algunos temas que ya estaban implícitos en la aventura original, en relación a las mujeres, su capacidad y su dignidad, y las cosas malas que algunos hombres les hacen. Para mejor encaje temático de la aventura, cambié el carácter trágico y noble del Victor Frankenstein que parece en *Rippers* por el de un villano obsesivo, retorcido y megalómano.

## INTRODUCCIÓN: LOS DEMONIOS DEL ARTE Y LA CIENCIA

El diabólico **Dr. Frankenstein** tiene, como todos los grandes villanos, más vidas que un gato egipcio, y no puede pasar mucho tiempo fuera de escena. Además, tiene muchos peones repartidos por todo el mundo, y en esta aventura las heroínas y héroes se enfrentarán a uno de los más retorcidos: **Sir William Pritchard**, un genio de mente depravada, nacido en una familia acomodada de origen aristocrático.

El joven Pritchard recibió la mejor educación que sus nobles progenitores pudieron pagar, y estudió con honores la carrera de medicina. Al mismo tiempo, Pritchard cultivaba su pasión por el arte. Practicó sobre todo la pintura y la escultura, en el marco de su obsesión por la belleza clásica y el mundo antiguo. También estuvo fascinado por la fotografía: le entusiasmaba su capacidad para congelar un momento único en el tiempo.

En 1895, Pritchard aún practica como doctor, aunque no lo necesita para vivir. Ejerce desde una pequeña consulta en su lujosa vivienda familiar en Londres.

Es un varón sin interés alguno los temas familiares y románticos, y se casó con una mujer a la que desprecia, pero que le resulta adecuada en términos sociales. Su matrimonio es parte de la fachada de normalidad que oculta sus auténticas inclinaciones, mucho más siniestras.

Pritchard está obsesionado con la inmortalidad, o para ser exactos con evitar la decadencia de cuerpo y mente que acompañan a la vejez. Esa obsesión se mezcla con una malsana fijación por la perfección de la belleza según el canon clásico, y por capturar el "momento perfecto". Al entrar en su cuarta década de vida, Sir William comenzó a buscar los objetos de su obsesión en los márgenes de la ciencia. Allí lo encontraron los agentes del Dr. Frankenstein.

Hace varios meses, Frankenstein entregó a Pritchard la fórmula básica para revivificar el tejido muerto y el médico londinense la ha combinado con ciertos descubrimientos relacionados con el control de la electricidad. En el fondo, Frankenstein sólo quiere tener otro grupo de sujetos de experimentación, aunque sean controlados de forma indirecta. Dicho de otro modo, no confía mucho en las capacidades de Pritchard como genio científico.

Tras los primeros ensayos de Sir William, la Cábala le cedió un agente despiadado y falto de conciencia: **John Bishop**, un ladrón de cadáveres, que no duda en emborrachar y envenenar a desposeídos cuando no encuentra otros cuerpos que vender. Sir William lo puso rápidamente a trabajar, con la orden de obtener sujetos vivos a los que no se echara en falta. Es decir, personas marginales: prostitutas, mendigos y vagabundos de Londres.

Sin embargo, al poco de empezar a "trabajar", Sir William decidió que sólo quería sujetos adecuados a sus necesidades estéticas y su concepción del arte y la belleza. Es decir, muchachas jóvenes y hermosas, acordes a sus gustos particulares. Bishop refunfuñó, pero aceptó cambiar sus métodos de trabajo.

A partir de ese momento organizó un elaborado engaño para atraer a jovencitas de todo tipo con la promesa de que un adinerado artista diletante necesita modelos para posar desnudas, pagando precios desorbitados. En concreto, jovencitas morenas de ojos azules, del gusto *snob* y "neo-clásico" de Sir William Pritchard.

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

## INTRODUCCIÓN PARA LAS JUGADORAS

*Las mujeres de Londres tienen que aguantar carros y carretas en su vida cotidiana, y a menudo son víctimas de la violencia de los hombres. Por eso, sólo falta que los villanos sobrenaturales se ceban en ellas, como por desgracia ha sucedido en el pasado. Los recuerdos del vampiro Drácula y de Jack el Destripador son infames en la memoria de todos los Rippers.*

*Pero las mujeres que forman parte de los Rippers, como Mina Harker, están más que hartas de todo eso y se mantienen vigilantes ante las amenazas que puedan surgir de las sombras londinenses. Por eso, cuando la Señora Harker escuchó el primer rumor sobre "chicas de la calle" desaparecidas, en seguida alertó a sus compañeras y compañeros, y los puso en marcha para descubrir qué estaba pasando.*

*Mina ha reunido a un grupo Rippers afines, afincados en Londres, y los ha enviado a una velada de vigilancia en la zona del Soho, donde trabajaban las mujeres de la calle que han desaparecido. Por el momento, no han conseguido dar con ningún testigo directo, ni ninguna chica que conociera a las desaparecidas, y sólo tienen rumores.*

*Pero eso está a punto de cambiar.*

## CENA INTERRUMPIDA

El grupo de Rippers ha hecho una "parada técnica" en *Kettner's*, un reputado *restaurant* francés del Soho, para una cena algo tardía.

De pronto, su tentempié se ve interrumpido cuando el cuerpo de un hombre atraviesa la cristalera de la fachada de *Kettner's*, y aterriza sobre la mesa de unos comensales cercanos.

Pide a las jugadoras una tirada de **Notar** de sus personajes, para hacerse una rápida composición de lugar: A simple vista parece que el tipo está muerto. Se trata de un varón joven, de aspecto callejero y patibulario. Tiene el cuello roto y la cabeza en una postura imposible además de cortes de los cristales.

Inmediatamente después, todos los personajes pueden ver que en la calle se desarrolla una escena todavía más alucinante:

Una mujer joven con ropas chillonas y atrevidas, típicas de las chicas de la calle, grita de forma desesperada, mientras se debate en manos de otra mujer, también vestida como una prostituta. Pero la segunda tiene un aspecto mucho más 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 está implantado en su carne! Se parece a un cajetín para las llaves de agua: una especie de caja metálica de un palmo por un palmo. Para completar el cuadro, la extraña mujer está completamente empapada, y cubierta de barro y légamo. 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 personajes entren en escena, la mujer (que es un cadáver animado) se desentenderá de su víctima y atacará a los nuevos oponentes: los Rippers. En su proximidad se percibe una fuerte mezcla de olores: a cloacas, pero también a cadáver y a productos químicos.



CC Attribution 3.0: Jeff Preston (TCP)

### Cadáver animado (Extra)

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d12, Vigor d12

**Habilidades:** Intimidar d4, Lanzar d4, Pelear d6 (+2).

**Paso: 4 (d4); Parada: 5; Dureza: 11 (1)**

**Ventajas:** Berserk (siempre activo).

#### **Capacidades especiales:**

- **Golpetazo:** daño Fue+d6 (+2)
- **Constructo:** +2 a dejar de estar Aturdida; los ataques apuntados no hacen daño extra (pero ver su Debilidades); inmune a venenos y enfermedades.
- **Invulnerabilidad:** Puede ser aturdida, pero no herida excepto por sus Debilidades.
- **Debilidades:**
  - Cajetín eléctrico: La criatura será detenida definitivamente por un ataque exitoso dirigido contra el cajetín de la batería (-4 a la tirada) y que cause seis o más puntos de daño (los dados de daño no explotan, al ser un ataque contra un objeto).
  - Daño masivo: Las armas pesadas (cañones, bombas) podrían destruir a la criatura con un impacto directo, a discreción del Máster.
  - Fuego: El fuego daña con normalidad a la criatura y puede causarle heridas.

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

- ✓ Primera, que otro excéntrico miembro de la sociedad londinense, al que conocen sólo de forma superficial, 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. Los Rippers son una sociedad secreta de vigilantes y justicieros; carecen de toda sanción legal y siempre tratan de ocultar sus actividades a las autoridades.

Sherlock les ignorará mientras busca pistas por el callejón, dando secas respuestas en monosílabos con poca o ninguna información. Al menos, hasta el instante en que escuchen los silbatos que anuncian la llegada de la policía. En ese momento se dirigirá al Ripper de mayor **Estatus** (tira al azar entre los que tengan el mismo) por su nombre:

- [Nombre y Título, en su caso], parece que este asunto responde mejor a las capacidades de su... *variopinta compañía. 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 calmarla lo suficiente (**Persuadir**, ya que **Intimidar** sólo causaría un colapso nervioso). Se trata de 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 un Ripper la convence para mirarlo de nuevo, dirá que le parece haberla visto alguna vez en el pasado: probablemente fuera otra prostituta de la zona, pero no la conoce.

El cadáver pertenece a una mujer joven y morena con ropa de prostituta, como se ha dicho. 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 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 una habilidad apropiada (p. e. **ingeniería, ciencia, Rippertech, Ciencia Extraña...**) permite reconocer una batería eléctrica de última generación y cables que se internan bajo la piel. El resto queda fuera de sus capacidades: son tecnologías que nunca han visto.

Hay demasiados testigos, decenas de ellos, como para que puedan sustraer el cuerpo o el cajetín.

### **INQUIRIENDO POR CUENTA PROPIA**

Tal vez las jugadoras 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 pubs. 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 su territorio habitual, y no tenía amigos ni familiares en la ciudad.

Hay otras posibles rutas de investigación, pero sólo si se les ocurren a las jugadoras. 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 Rippers.

### UNA EXTRAÑA SENSACIÓN

En algún momento, avanzada la noche, cada personaje puede hacer una tirada de **Notar**. Con un éxito el personaje tiene una extraña sensación durante un momento, como de ser vigilado. Y con un **Aumento**, llega a atisbar una sombra huidiza, apenas una silueta oscurecida en un tejado cercano, que desaparece echándose atrás en cuanto se fija la mirada en ella. Investigar el tejado no dará ninguna pista útil. Los Rippers tendrán, eso sí, una cierta sensación de inversión de papeles: normalmente son ellos los que acechan en los tejados y las sombras de Londres en su papel de vigilantes.

### CITA EN 221B DE BAKER STREET

Al día siguiente los personajes 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 deben ocuparse de este asunto. Hay demasiados elementos extraños, de esos poco convencionales, lo cual le irrita especialmente. Esos elementos de molesta irracionalidad hacen que sea un caso idóneo para los Rippers. Y además él está muy ocupado con un asunto mucho más importante (que es su archi-enemigo Moriarty, pero no lo dirá).

A continuación, Sherlock expone con su particular pedantería el resultado de sus pesquisas:

- ✓ La fallecida era una prostituta 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 paseado, 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. Scotland Yard no sabe de 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 distinto y ha sido la última en desaparecer, hace cinco días, es la mejor pista.
- ✓ Su nombre es Lucy Balter, y se alojaba en una pensión para mujeres en el n° 26 de Paddington Street, una zona de clase media. La dueña de la pastelería donde trabajaba, la Señora Wick, vino para explicar el caso a Holmes, ayer mismo.



### LA PISTA DE LUCY BALTER

En la pastelería de la Señora Wick, tanto la dueña como los empleados tienen buena opinión de Lucy Balter. La retratan como una joven aplicada y sencilla, quizás algo soñadora. Recuerdan que el día anterior a su desaparición parecía distraída y 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 personajes necesitarán **Persuadir** a la dueña de la pensión, la Sra. (viuda de) Armitage, para que hable con ellos. Superado este escollo, la casera explicará que la Srta. Balter era alegre pero formal. Los días de antes de desaparecer parecía algo nerviosa, pero no preocupada. Estaba como expectante por algo.

En cuanto a su desaparición, se marchó a la hora habitual de ir a trabajar y 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 la habitación revuelta. Pudieron o no llevarse algunas cosas.

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

Si los personajes usan argumentos convincentes, y superan otra 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. Son caros y elegantes pero bastante convencionales por lo demás: se pueden encontrar en muchos comercios.
- ✓ 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 -2** o bien de **Callejear** permite identificar La Taberna del Ferrocarril, en Limehouse, como un lugar de mala reputación. Dicha fama se debe a su clientela peligrosa y violenta, ya que es un lugar de reunión típico de delincuentes y ex-presidarios.

Si los Rippers 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, de la Facultad de Medicina. Se rumorea desde hace años que en realidad es un ladrón de cadáveres, un proveedor para los estudiantes de anatomía. Quienes lo conocen lo describen como un auténtico mercenario, sólo fiel al vil metal.

Los rumores más extremos sugieren que, en el pasado, podría haber emborrachado y envenenado a enfermos terminales, para "acelerar el proceso de muerte natural".

Si algún personaje 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. Aparentemente, 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 escogidas de que mantuvieran el secreto).

## OTRA EXTRAÑA SENSACIÓN

Cuando se dirijan a Limehouse, por las calles de Londres, cada personaje puede hacer una nueva tirada de **Notar**. Con un éxito el personaje tiene la extraña sensación, quizás ya familiar, de ser vigilado. Y con un **Aumento**, llega a entrever la sombra huidiza: una silueta vagamente femenina, como vestida de harapos y jirones de ropa, en un tejado cercano, que desaparece echándose atrás cuando se fija la mirada en ella. Como antes, investigar el tejado no dará ninguna pista.

## LA TABERNA DEL FERROCARRIL

Limehouse es el distrito de las tres "P": 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 está plagado de burdeles, fumaderos de opio, y tabernas donde criminales de todo tipo ejercen su oficio, o venden sus servicios al mejor postor.

John Bishop pasa ahora la mayor parte del tiempo en la Taberna del Ferrocarril, con varios matones a sueldo. También hay miembros menores (esbirros) de la Cábala en el lugar. Es muy probable que los personajes encuentren a Bishop jugando a las cartas en la sala principal. Es un hombrecillo pequeño y delgado pero muy fibroso. Viste con ropas caras nuevas que no le sientan muy bien. Hay algo untuoso, vagamente desagradable en su trato, que será obvio para un observador avisado (**Notar**).

En estos días, Bishop está organizando la nueva "selección" de jovencitas que se celebrará, si todo va según sus planes, la próxima semana.



Este depredador sin escrúpulos ha cobrado por adelantado la mayor parte de los honorarios por sus servicios a Sir William Pritchard y guarda parte de sus ganancias en el banco (mantiene una identidad falsa con cuentas secretas) y parte en metálico (6 £ que lleva siempre encima).

En cuanto Bishop detecte a unos "sabuesos" como los Rippers, su estrategia de supervivencia pasará por intentar acabar con dicha "avanzadilla", para después largarse a toda prisa de Inglaterra.

Por ello, cuando los Rippers 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. Seguidamente, pedirá a los personajes que le acompañen a su despacho, en el piso de arriba.

Haz tiradas de **Sigilo** de John Bishop contra **Notar** de los Rippers, para ver si se fijan en los gestos cómplices que intercambia con sus esbirros (tantos como personajes jugadores haya en la escena).

El criminal tiene un magro "despacho" en la planta superior, pero de hecho sólo quiere atraer a los personajes 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 con cuchillos, hasta que se produzcan disparos o chillidos muy fuertes, en cuyo caso, recurrirán a sus armas de fuego.

### **John Bishop (Comodín)**

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

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

**Estatus: 2; Razón 3; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8**

**Desventajas:** Avaricioso (m), Juramento (Cábala, M), Sanguinario (M), Vengativo (m).

**Ventajas:** Fornido.

**Equipo:** Cuchillo (daño Fue+d4), revólver (Alc. 12/24/48, TdF 1, daño 2d6, Mun. 6, PA 1).

### **Matones de Bishop (Extras)**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

**Habilidades:** Disparar d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

**Estatus: 1; Razón 4; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6**

**Ventajas:** Reflejos de combate.

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

## **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 mentiras 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 Támesis.

Una vez que hayan derrotado a John Bishop y sus matones, hay varias formas de que los Rippers consigan dicha información. 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 Cábala que los héroes, las autoridades o incluso que la horca.

Pero sus matones son otro cantar.

Si alguno de los esbirros de Bishop es capturado vivo y se le “aprietan las tuercas” (**Persuadir** o **Intimidar**) el chivato les dirá que “ha oído” que “los demás” (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 otra forma de dar con esta información: Bishop garabateó la dirección en una de las páginas de una 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

Los personajes encuentran un almacén de estilo portuario en desuso, pero en buen estado de mantenimiento. Por su situación y el terreno circundante, dirían que fue construido en una zona ganada al Támesis, quizás sobre pilares que lo elevan sobre sus aguas.

Los héroes encontrarán las puertas cerradas (**Forzar cerraduras** 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. También hay un cuerpo: parece un matón de la Cábala, la sociedad secreta dirigida por monstruos y genios criminales que es la némesis de los Rippers. Tiene el cuello roto, sus armas (un cuchillo y un revólver) encima y no llevará muerto más de media hora (**Sanar**).

Junto a la pila de cajas situada más al norte, una tirada de **Notar** permite descubrir una trampilla disimulada en el suelo. Se abre a una escalerilla de acero que desciende unas tres yardas, casi hasta el nivel del agua. En efecto, como parecía, 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 -2 si no tienen una fuente de luz. Si la superan, detectarán una chalupa amarrada a un gancho (a ocho yardas de la escalerilla). El amarre sobresale de una pared de piedra, y la embarcación está justo debajo de una pequeña puerta de madera hinchada, que se abre en un vano de la pared.

Una vez encuentren la forma de cruzar (por ejemplo, un personaje puede **Nadar** en las frías aguas del Támesis y traerla chalupa, lo que supone una tirada de **Vigor** para no ganar un nivel de **Fatiga**), la puerta resulta no estar cerrada con llave: crujirá y se abrirá con un chirrido, dando a unos escalones que descienden ligeramente hasta un túnel recto y estrecho, con paredes y bóveda de ladrillo. El túnel está ligeramente inundado con un palmo de aguas sucias de las cloacas.

El pasillo se extiende en línea recta unas cincuenta yardas hacia el norte, dejando a los lados túneles estrechos y semi-inundados que dan a una zona laberíntica de las alcantarillas de Londres. Las ratas se escurren en los agujeros de las paredes, y nadan sobre las aguas al límite de la luz de los personajes. El camino termina en una puerta robusta y cerrada (**Forzar Cerraduras -2** o medios más expeditivos).

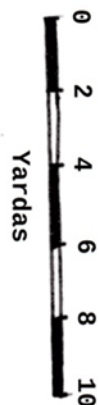
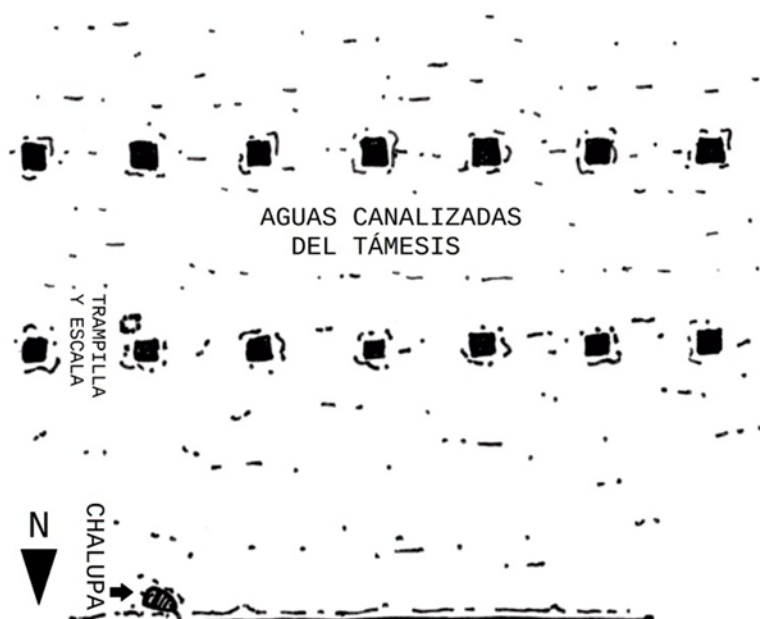
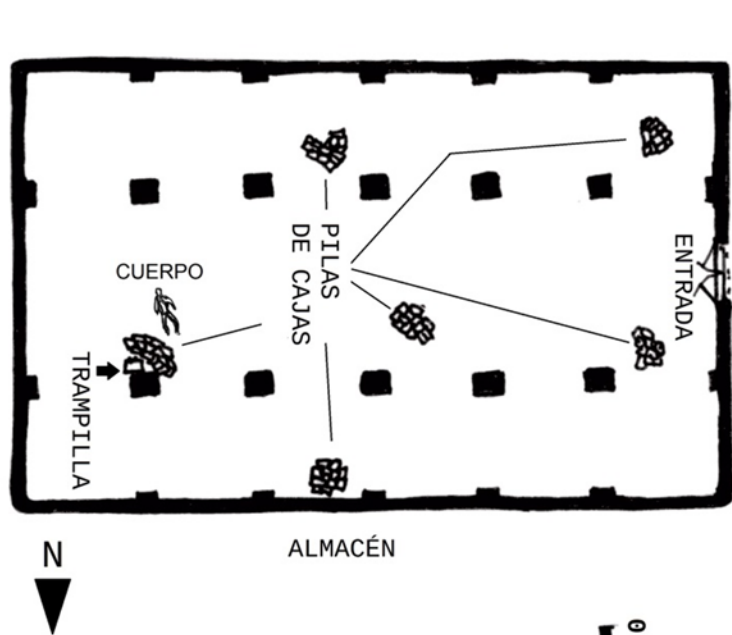
Al otro lado, encontrarán una antesala pequeña, más seca y limpia, donde hay una docena de pares de botas de pescador y capotes impermeables, colgados de ganchos en las paredes. Al fondo de esta sala se ve una puerta doble, de buena madera barnizada y con un acabado elegante de goznes y picaportes de 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 de cilindros impresos. En cuanto al ruido rítmico, el mismo **Aumento** sugiere que se quizás se trata de un motor a pistones, algo impulsado por la fuerza del vapor.

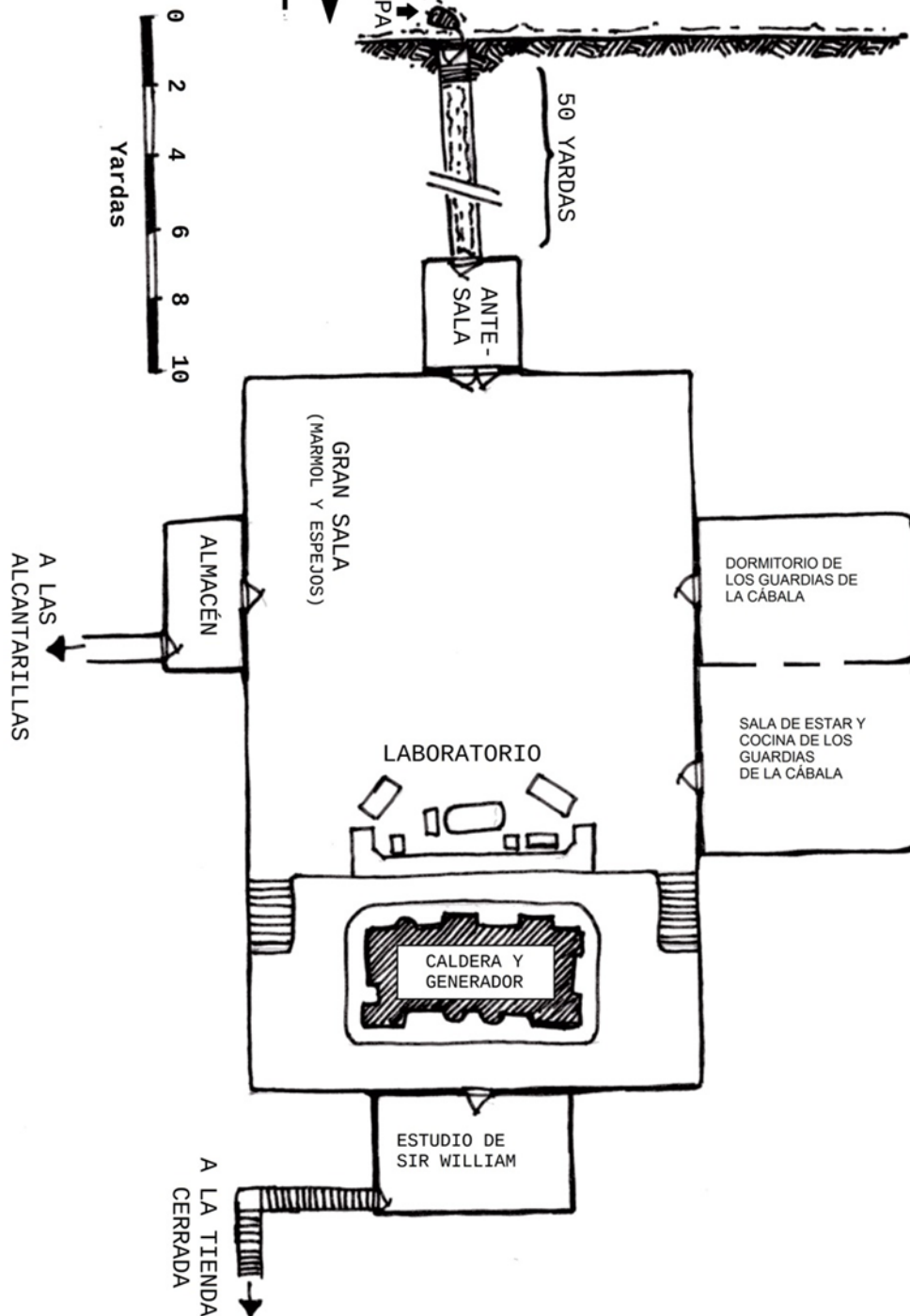
### LA GUARIDA DE SIR WILLIAM PRITCHARD

Cuando los personajes empujen aunque sea ligeramente las puertas, estas se abren movidas por resortes, y suena una melodía de campana, como la que sonaría en una caja de música. Se encontrarán frente a una escena surrealista: 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.





## Mapa del Máster



A los lados de la sala también hay varias puertas de aspecto robusto, como puede verse en el *Mapa del Máster*. Ambas están cerradas por el momento.

Al fondo de la sala hay un extraño laboratorio, con varias mesas de operaciones, sobre las que hay dos jóvenes tumbadas. Una está abierta en canal como en una sala de autopsias, pero la otra podría estar viva, aunque permanece inmóvil: Se trata de la pastelera Lucy Balter, y está profundamente drogada.

En pie junto a ella, pueden ver a un hombre alto y delgado de aspecto aristocrático, con un gesto cruel en el rostro y que viste una bata de médico impoluta sobre de un traje hecho a medida. Junto a él hay un cadáver animado enorme, hecho de partes cosidas de distintos cuerpos humanos: los Rippers veteranos reconocen al instante a una de las criaturas creadas por el infame **Dr. Frankenstein**.

Sin embargo, el villano que se encuentra frente a ellos no es, obviamente, Frankenstein. Los personajes pueden reconocer a Sir William Pritchard, un excéntrico médico y artista aristócrata londinense, con una tirada de **Conocimientos Generales**.

Por detrás del 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 para producir energía eléctrica; sus sonidos rítmicos quedan amortiguados por la música.

Sir William Pritchard lanzará a su guardaespaldas no muerto 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 personajes y su posición de disparo).



### **Sir William Pritchard (Comodín)**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d8

**Habilidades:** Con. (Ciencia) d10, Con. (Medicina) d8, Con. (Ocultismo) d8, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d6.

**Estatus: 4; Razón 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6**

**Desventajas:** Exceso de Confianza, Delirio, Sanguinario.

**Ventajas:** Noble.

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

### **Guardaespaldas - Constructo de Carne (Extra)**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d12+2, Vigor d12

**Habilidades:** Intimidar d8, Lanzar d6, Pelear d10 (+2).

**Paso: 4 (d4); Parada: 7; Dureza: 13 (1)**

**Ventajas:** Berserk (siempre activo).

**Capacidades especiales:**

- **Golpetazo:** Fue+d6 (+2)
- **Constructo:** +2 a dejar de estar Aturdido; los ataques apuntados no hacen daño extra (pero ver su Debilidades); inmune a venenos y enfermedades.
- **Invulnerabilidad:** Puede ser aturdido, pero no herido excepto por sus Debilidades.
- **Tamaño +2.**
- **Debilidades:**
  - Cerebro: Esta creación de Frankenstein puede ser destruida por un impacto directo en la cabeza que cause al menos una Herida.
  - Daño masivo: Las armas pesadas (cañones, bombas) podrían destruir a la criatura con un impacto directo, a discreción del Máster.
  - Fuego: El fuego daña con normalidad a la criatura y puede causarle heridas.

Durante esta batalla final ocurrirán dos eventos importantes descritos a continuación.

### **Evento 1 - La Cábala:**

Al final de la primera ronda de combate, cuando todos los PJs y adversarios hayan actuado, se abren las puertas de la izquierda y sale un grupo de tantos guardias de la Cábala como PJs+2, para ayudar, obviamente, al villano Sir Pritchard.

## Guardias de la Cábala (Extras)

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6,

**Habilidades:** Notar d6, Pelear d6.

**Estatus: 1; Razón 2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5**

**Desventajas:** Canalla, Leal.

**Equipo:** Sable pesado o machete (daño Fue+d8).

### Evento 2 - La Mujer:

Al final de la segunda ronda de combate, cuando todos los personajes jugadores y adversarios hayan actuado, se abre la puerta de la derecha. De hecho... ¡Cae desencajada de su vano tras un fuerte golpe!

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 aun así cubren todo su cuerpo salvo su rostro neutro e inexpresivo, y su cabello castaño.

Se unirá a los Rippers contra los esbirros de la Cábala. Entrega su ficha de PNJ a las jugadoras, sin explicarles nada más, salvo que es su aliada y pueden controlarla durante el combate.

### La Mujer (Comodín)

**Atributos:** Agilidad d8, Inteligencia d8, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12.

**Habilidades:** Callejear d4, Con.(Historia) d8, Forzar Cerr. d4, Intimidar d6, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d10(+2), Provocar d4, Sigilo d8, Trepas d10.

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

**Ventajas:** Ambidiestra, Berserk (siempre activo en combate), Bloqueo, Con un par, Matona.

### **Capacidades especiales:**

- **Golpetazo:** daño Fue+d6 (+4)
- **Constructo:** +2 a dejar de estar Aturdido; los ataques apuntados no hacen daño extra (pero ver su Debilidades); inmune a venenos y enfermedades.
- **Debilidades:**
  - Cerebro: La mujer puede recibir Heridas por un impacto directo en la cabeza.
  - Daño masivo: Las armas pesadas (cañones, bombas) podrían destruir a la mujer con un impacto directo, a discreción del Máster.
  - Fuego: El fuego daña con normalidad a la mujer y puede causarle heridas.

## **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. Tiene una voz baja y grave, siempre sosegada pero con una cierta 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.

### **LA HISTORIA DE LA MUJER**

*En el siglo XVIII, en un pequeño territorio de Europa Central vivió uno de los mayores genios de la humanidad, el Dr. 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. Según cuenta la historia, el lugar fue atacado y arrasado por las gentes de la región en 1790.*

*Todos creyeron que Víctor Frankenstein había muerto, pero no fue así. Todo el motín fue un plan del Doctor para desaparecer, y continuar con su monstruosa búsqueda, lejos de la mirada de la Humanidad. En cuanto se le dio por muerto, sus agentes comenzaron con la destrucción meticulosa de todo documento que probaba su existencia.*

*Fue como si nunca hubiera existido.*

*En los años 40 del S. XIX, un Frankenstein ya anciano recibió de sus aliados de la Cábala el poder de desafiar temporalmente a la muerte, prolongando su existencia al menos un siglo más.*

*En esa época, la obsesión de Víctor Frankenstein se canalizaba hacia la meta de crear una compañera perfecta para él: una mujer modelada por su genio, que le acompañara en su vida inmortal.*

*Un hecho que siempre ha torturado a Víctor es que su suero re-vivificador no funciona realmente bien: nunca ha logrado crear vida consciente e inteligente. Revive a monstruos privados de razón, o simplemente, monstruos. Eso es lo que sucedió con decenas de mujeres en su laboratorio, hasta que, sin que él mismo sepa cómo, por algún capricho del cosmos, la casualidad creó a una Mujer.*

*La que tenéis delante.*

*Cuarenta años más tarde, la Mujer finalmente se rebeló. Destruyó el refugio de Víctor, a sus esbirros más cercanos, y a punto estuvo de acabar con el monstruo, el verdadero monstruo, que es el Doctor.*

*Pero escapó.*

*Desde entonces, me he mantenido en las sombras, maniobrando y complotando para escapar de la persecución de mi "creador".*

*Y al mismo tiempo, he sido capaz de sabotear sus planes, una y otra vez. Hemos arrastrado nuestra guerra secreta por los cinco continentes, Víctor y yo.*

*Este peón, Sir William Pritchard, ha resultado decepcionante: creí que estaba directamente al servicio del Doctor, pero sólo es una marioneta más.*

*No creo que el Víctor haya estado aquí recientemente.*

## **EL RESTO DE LA GUARIDA**

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 laberíntica del alcantarillado de Londres. Por ese camino es por donde ha llegado la Mujer hasta la guarida de Pritchard.
- ✓ **Alojamientos de los Guardias:** Hay un dormitorio, que es una sala sencilla y espartana, con una docena de camas en literas de a dos, y algunos armarios y baúles. Y también una sala multiusos, que combina salón, comedor y cocina.
- ✓ **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 "ensayos" anteriores. 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.

## **SAVAGE WORLDS FAN LICENSE**

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://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.*



Portada: Pulp-O-Mizer.