

# La liga de los caballeros extraordinarios

Por Marce Andrade

En el año 2000, y bajo el sello de America's Best Comics, vio la luz una miniserie de seis números que trataba de una ucronía de la época victoriana en la que varios de los personajes más carismáticos de la literatura de aquel tiempo se reunían en un variopinto grupo para salvaguardar un ya mediocre Imperio Británico, y a ellos serán a quienes presentemos como personajes del mes.

*"El Imperio Británico siempre ha tenido dificultades para distinguir entre sus héroes y sus monstruos."*  
-Campion Bond.

El excelente guionista Alan Moore y el muy adecuado dibujante Kevin O'Neill fueron quienes unieron fuerzas para que esta obra existiese, y muchos de los aficionados a este tipo de cómic les estamos muy agradecidos por ello.

El grupo del que hablamos está compuesto por Mina Murray (más conocida como Mina Harker, la mujer que fue seducida por Drácula), Allan Quatermain (famoso explorador de la época), el Capitán Nemo (un extravagante hindú dueño del más fabuloso submarino, el "Nautilus"), el doctor Henry Hekyll (más conocido por su *alter ego*, Edward Hyde) y Hawley Griffin (tristemente célebre por su condición de Hombre Invisible), todos a las ordenes de un misterioso "Señor M" y organizados por Champion Bond (un supuesto antecesor del célebre James Bond, o que al menos claramente inspirado en el más célebre personaje de Ian Fleming).

## Interacción con los personajes

En realidad este grupo está más planteado para ser llevado por los jugadores más que para ser utilizado como PNJ. No obstante, es probable que si los jugadores (interpretando a otros personajes, claro está) llevan a cabo algún asunto en Londres (especialmente en el Museo Británico) o sus aventuras les llevan al fondo del mar puedan encontrarse con la Liga o el "Nautilus". Sea como fuere, en ningún caso estos harán ademán de comunicarse con nadie, y solo hablarán si son preguntados.

## Wihelmina Murray, Cabeza Visible

La señorita Murray (adoptó de nuevo su apellido de soltera tras divorciarse de su marido, Jonathan Harker) ha vivido una historia personal bastante desgarradora. Para los que hemos leído "Dracula" de Bram Stoker nos queda claro que la desgraciada muchacha fue elegida por el famoso vampiro para ser su pareja por toda la eternidad, y que la dominó con una mezcla de sus poderes y su irresistible magnetismo personal para lograrlo, aunque al final todos conocemos el resultado de sus vanos intentos.

Evidentemente, la gente normal no cree en dichas supercherías, por lo que para la mayoría del mundo civilizado Mina era una mujer casada que dejó a su marido por un extranjero, y que intervino en la muerte del mismo. Con semejante historial, fue rápidamente condenada al ostracismo por sus congéneres, y solo ha encontrado una compañía en la *troupe* de insólitos personajes que forman la Liga.

Ahora ella es la encargada de imponer orden y concierto en el grupo, y sabe de antemano que dicha tarea le va a ser muy complicada.

(NOTA: Existen dos teorías acerca de las capacidades de la señorita Murray; mientras que unos afirman que Mina es una mujer completamente normal, otros mantienen que parte de la esencia de Dracula fue transferida a ella, convirtiéndola en un "medio-vampiro". Para contentar a ambas partes ofrecemos dos versiones de su ficha):

### **Mina Murray, Mundana**

**Primary Career:** Dilettante Traveller

**Secondary Career:** Adventuress

**Strength 2** - Fisticuffs 2, Throwing 2, Close Combat (Bashing Weapons) 2, Trimsman 0

**Agility 3** - Stealth 3, Crime (Lockpick) 1, Marksmanship (Pistol) 1, Mechanics 0

**Endurance 1** - Wilderness Travel (Foraging) 3, Fieldcraft 0, Tracking 1, Swimming 2

**Intellect 6** - Observation 6, Engineering (Explosives) 1, Science (Physics) 1, Gunnery 0

**Charisma 5** - Eloquence 5, Theatrics 4, Bargaining 4, Linguistics 4

**Social Level 4** - Riding (Horse) 3, Piloting 0, Leadership 6, Medicine 2.

### **Mina Murray, Vampiresa**

**Primary Career:** Dilettante Traveller

**Secondary Career:** None

**Strength 3** - Fisticuffs 4, Throwing 3, Close Combat (Bashing Weapons) 3, Trimsman 0

**Agility 4** - Stealth 5, Crime (Lockpick) 2, Marksmanship (Pistol) 1, Mechanics 0

**Endurance 3** - Wilderness Travel (Mountaneering) 3, Fieldcraft 2, Tracking 3, Swimming 3

**Intellect 5** - Observation 6, Engineering (Explosives) 1, Science (Biology) 3, Gunnery 0

**Charisma 6** - Eloquence 7, Theatrics 5, Bargaining 5, Linguistics 6

**Social Level 2** - Riding (Horse) 1, Piloting 0, Leadership 7, Medicine 4

## **Allan Quatermain, Aventurero en Decadencia**

Este renombrado explorador siempre ha sido uno de los hijos favoritos de Inglaterra, al menos hasta que le abandonó a su suerte. Cuentan que tales fueron las cosas que tuvo la desgracia de presenciar que al final se abandonó al consumo de todo tipo de alcohol y del más potente opio que podía encontrar. Afortunadamente para el Imperio y para él mismo, la señorita Murray le encuentra en los suburbios de El Cairo y le trae de vuelta al mundo de los vivos. Ahora Quatermain comienza a tener destellos de su pasada brillantez, pero todavía le queda mucho para llegar a ser el que era.

**Primary Career:** Explorer

**Secondary Career:** None

**Strength 3** - Fisticuffs 4, Throwing 3, Close Combat (Pole Arm) 2, Trimsman 0

**Agility 6** - Stealth 5, Crime (Lockpick) 3 (Forger) 3, Marksmanship (Pistol) 2 (Rifle) 6, Mechanics (Machinist) 1

**Endurance 4** - Wilderness Travel (Foraging) 6, Fieldcraft 1, Tracking 4, Swimming 3

**Intellect 5** - Observation 4, Engineering (Explosives) 2, Science (Archaeology) 5, Gunnery (Machinegun/Rotary Cannon) 3

**Charisma 2** - Eloquence 3, Theatrics 3, Bargaining 3, Linguistics 5

**Social Level 1** - Riding (Horse) 2, Piloting 0, Leadership 2, Medicine 3

## **Nemo, Guardián de los Océanos**

Hindú de nacimiento y apátrida por elección, Nemo ya solo considera al mar su reino y su país. A bordo de su embarcación, el prodigioso submarino "Nautilus", Nemo ha surcado todos los mares de este planeta sin más compañía que su tripulación, y gradualmente ha ido perdiendo el contacto con el conjunto de la raza humana. No obstante, los favores pasados y las presiones (y, porque no decirlo, el ansia de aventura que caracterizaba a los héroes de la época) terminan pasando factura, y Nemo se ve medio forzado a unirse a la Liga, proporcionando sobre todo transporte y recursos.

**Primary Career:** Navy Line Officer

**Secondary Career:** Inventor

**Strenghth 4** - Fisticuffs 3, Throwing 2, Close Combat (Edged Weapons) 5, Trimsman (Nautilus) 5

**Agility 2** - Stealth 2, Crime (Lockpick) 1, Marksmanship (Pistol) 2 (Rifle) 3, Mechanics (Machinist) 4 (Steam) 3 (Electricity) 4

**Endurance 3** - Wilderness Travel (Mapping) 5 (Foraging) 3, Fieldcraft 2, Tracking 2, Swimming 5

**Intellect 5** - Observation 5, Engineering (Explosives) 2 (Naval Architecture) 5 (Structural Engineering) 4, Science (Physics) 5 (Chemistry) 3, Gunnery (Exotic Weaponry) 4

**Charisma 1** - Eloquence 1, Theatrics 2, Bargaining 2, Linguistics 3

**Social Level 6**

## Henry Jekyll / Edward Hyde, Dos Caras de la Misma Moneda

El infortunado doctor Henry Jekyll, biólogo consumado y con afán de experimentación, tuvo la brillante idea de separar su mente conservadora de su instinto libertino por medio de la experimentación con drogas. Desgraciadamente tras un accidente en su laboratorio y una dosis adulterada ambas facetas de Jekyll comenzaron manifestarse con cambios físicos.

Así, cuando Jekyll retiene el control de sí mismo es idéntico a como era antes del accidente (un apocado hombrecito) pero cuando Edward Hyde, la manifestación de su lado salvaje, toma el control, se convierte en un enorme ser de aspecto simiesco y cuyos modales dejan mucho que desear con respecto a los de su otro yo. Desesperado, fingió su propia muerte y huyó de su residencia, siendo dado por muerto hasta que unas desagradables asesinatos en París alertaron a Campion Bond de su presencia. Jekyll se unió a la Liga tras ser capturado en París para buscar su redención.

(NOTA: Evidentemente reproducimos dos fichas distintas, una para cada personalidad ya que realmente su cuerpo cambia)

### Henry Jekyll

**Primary Career:** Doctor

**Secondary Career:** None

**Strenghth 1** - Fisticuffs 1, Throwing 1, Close Combat (Bashing Weapon) 1, Trimsman 0

**Agility 4** - Stealth 3, Crime (Lockpick) 1, Marksmanship (Pistol) 1, Mechanics 0

**Endurance 2** - Wilderness Travel (Foraging) 2, Fieldcraft 1, Tracking 2, Swimming 2

**Intellect 6** - Observation 6, Engineering 0, Science (Biology) 6 (Chemistry) 4, Gunnery 0

**Charisma 5** - Eloquence 3, Theatrics 3, Bargaining 2, Linguistics 5

**Social Level 3** - Riding (Horse) 2, Piloting 0, Leadership 3, Medicine 5.

### Edward Hyde

**Primary Career:** Doctor

**Secondary Career:** None

**Strenghth 6** - Fisticuffs 7, Throwing 5, Close Combat (Badhing Weapon) 6, Trimsman 0

**Agility 4** - Stealth 3, Crime (Lockpick) 1, Marksmanship 0, Mechanics 0

**Endurance 5** - Wilderness Travel (Foraging) 4, Fieldcraft 3, Tracking 4, Swimming 4

**Intellect 3** - Observation 3, Engineering 0, Science (Biology) 3, Gunnery 0

**Charisma 1** - Eloquence 1, Theatrics 1, Bargaining 1, Linguistics 2

**Social Level 2** - Riding (Horse) 1, Piloting 0, Leadership 2, Medicine 2.

## Hawley Griffin, El Hombre Invisible

Este es, sin duda, el personaje más controvertido de la Liga. Griffin, un importante investigador, se caracterizaba antes de su transformación por desarrollar un instinto de aborrecimiento contra la humanidad que terminó convirtiéndose en una sociopatía extrema, además de la pérdida de sus sentimientos de compasión y rectitud.

Así, quiso distanciarse aún más del enfermizo entorno al que pertenecía y probó consigo mismo y con un sujeto voluntario una fórmula para hacerse invisible. Funcionó en ambos, pero los acontecimientos se precipitaron y una multitud terminó matando al colega de Griffin creyendo que se trataba de éste. Tras

aquello, Griffin se refugió como "espíritu" en una escuela para señoritas hasta que fue atrapado y convencido por la Liga.

**Primary Career:** Scientist

**Secondary Career:** Anarchist

**Strength 4** - Fisticuffs 3, Throwing 3, Close Combat (Edged Weapons) 3, Trimsman 0

**Agility 6** - Stealth 8\*, Crime (Lockpick) 4 (Forger) 2 (Pickpocket) 6, Marksmanship (Pistol) 2, Mechanics 0

**Endurance 2** - Wilderness Travel (Foraging) 3, Fieldcraft 1, Tracking 4, Swimming 2

**Intellect 5** - Observation 5, Engineering (Explosives) 1, Science (Chemistry) 5 (Physics) 3 (Biology) 4, Gunnery 0

**Charisma 3** - Eloquence 3, Theatrics 4, Bargaining 3, Linguistics 3

**Social Level 1** - Riding (Horse) 1, Piloting 0, Leadership 2, Medicine 2

(\* = Según el sistema de *Space 1889* no se puede tener una habilidad a más de 7, pero dadas las circunstancias me ha parecido lo más correcto).