

EL RASTRO DE  
CTHULHU

# EL BATIR DE SUS ALAS

[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)



# EL BATIR DE SUS ALAS

ESCRITO POR  
EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial

Escrito por EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

El Rastro de Cthuhu y Trail of Cthulhu son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

© 2007 Pelgrane Press Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado de acuerdo con Chaosium, Inc.

La edición en español es © 2008 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Imagen de portada extraída de BOOKHOUNDS OF LONDON

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial

- Compartirlgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



# El Batir de sus Alas

ESTE ESCENARIO ESTÁ BASADO EN UN CAPÍTULO DE LA SERIE DE LA BBC RIPPER STREET, TITULADO "THE BEATING OF HER WINGS". LA TRAMA HA SIDO MODIFICADA PARA INCLUIR EL TERROR DE LOS MITOS AUNQUE SE HAN RESPETADO LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES FICTICIOS APARECIDOS.

La acción se sitúa en la comisaría de Leman Street, en el distrito de Whitechapel, a finales del siglo XIX, durante los últimos años de la era Victoriana. El escenario desarrolla la investigación de los policías sobre un caso particular, por lo que se recomienda que los jugadores tengan profesiones que se puedan acomodar a esta premisa. No solo policías, también un doctor forense o un investigador o soldado en excedencia podrían incluirse fácilmente. Además se pueden seguir otras líneas de investigación externas a través de un periodista buscando la noticia u otras profesiones que puedan dividir en dos grupos a los personajes, confluyendo según se vaya desvelando el misterio.

## El Gancho

La muerte de Claire Buckley y la llegada de su cadáver a la estación de policía para su autopsia supone el detonador que pone en marcha el inicio de este escenario. ¿Quién acabó con la vida de la mujer?

## La Horrible Verdad

Horace y Claire Buckley son un matrimonio que no había sido benedecido con la llegada de un bebé. Algo que suponía una pesada losa sobre el ánimo de Claire. Decidida a tener lo que el destino le negaba optó por recurrir a un saber oscuro que había pasado de madres a hijas en su familia. Cuando las estrellas estaban alineadas y la fase de la luna era la correcta realizó las ofrendas necesarias y los ritos exigidos. Y obtuvo lo que su corazón

tanto ansiaba. Las aguas le trajeron una pequeña niña de bucles dorados a la que llamaron Alice.

Horace no preguntó nunca por su origen y ambos la aceptaron y quisieron como su propia hija. Pero Alice pronto mostró que no era una niña normal y los atribulados padres se vieron obligados a encerrarla en el sótano de su tienda esperando que con el tiempo todo se arreglase.

Y mientras tanto la vida continuaba para los Buckley que veían como su pequeña tienda de antigüedades no lograba generar ingresos suficientes. Horace pedía cada vez más y más sumas de dinero prestadas sin saber que toda su deuda sería adquirida por un despreciable acreedor. Obsidian Estates que se ha estado haciendo con todos los inmuebles situados en el centro de Whitechapel con fines de especulación inmobiliaria, sin tener el menor miramiento para con sus actuales propietarios.

Esa misma mañana Ronald Capshaw, propietario de Obsidian Estates y su asociado, el cobrador Clyde Kendrick, se presentaron en la tienda de los Buckley dispuestos a ejecutar los cobros y quitarles el local. El matrimonio se asustó y, sabedores del misterio que escondían en su sótano, se enfrentaron a los desalmados. Claire se agarró con todas sus fuerzas al armario que escondía la trampa secreta y Capshaw, deseoso de descubrir qué era lo que defendía con tanta vehemencia, pensando quizá en algo más material, la apartó y golpeó con un puñetazo para reducirla. Pero la desgracia se hizo presente cuando a causa del fuerte impacto cayó de espaldas golpeándose con la cabeza en el escritorio de la trastienda, perdiendo la vida de inmediato. Horace, loco de dolor, salió corriendo como alma que lleva el diablo gritando a los cuatro vientos que

habían matado a su esposa y Kendrick inició su persecución tratando de aprehenderlo y evitar el escándalo.

Capshaw, a pesar del impacto que le supuso acabar con una vida, no pudo evitar la tentación de desvelar el secreto que se escondía bajo aquella trampa. Y cuando ante él se mostró una pequeña niña encerrada, el peso de la muerte que acababa de causar y el escenario que descubría, incapaz de comprenderlo completamente, le obligó a llevársela, aún en contra de su propia voluntad. Además, él y su mujer tampoco habían conocido la dicha de tener descendencia propia.

## El Esqueleto

La investigación del asesinato de Claire Buckley comienza en la sala forense de la comisaria de Leman Street, en el distrito de Whitechapel. Y los primeros pasos deberían continuar en el lugar del crimen.

El descubrimiento del sótano secreto, así como la búsqueda de Horace componen gran parte del escenario, hasta que, en el camino, se cruce la auténtica familia de Alice, que marcará un nuevo objetivo en la labor de los jugadores.

La parte final debería llevarles a encontrar a la niña y a decidir, bajo cuestiones éticas o morales, qué hacer con ella.

## Condiciones de Victoria

El objetivo principal de este escenario reside en el descubrimiento del asesino de Claire Buckley y su puesta a disposición ante la justicia.

Además, hay que tratar de solucionar el problema que supone la existencia de Alice y la amenaza que conlleva para todos los que estén a su alrededor, mientras se encuentre en búsqueda de los suyos.

### PRIMERA PARTE: LA MUERTE DE CLAIRE BUCKLEY

#### La autopsia del cadáver

A medio día llega un cuerpo a la estación de policía de Leman Street, en el distrito de Whitechapel. Se trata de una mujer de mediana edad que presenta un fuerte traumatismo en la cabeza. Su nombre es Claire Buckley y está muerta.

Los agentes fueron avisados por una vecina de la presencia del cadáver en el interior de la pequeña tienda que regentaba. H. Buckley Antiquities & Curiosities se encuentra en la planta baja del edificio de dos plantas, en el centro de Whitechapel, cuya planta de arriba sirve de vivienda para Claire y su marido Horace. Se desconoce el paradero de este último.

Mediante el uso de *Medicina Forense* se llega a las siguientes conclusiones: fractura frontal en el margen orbital. Tiene lesiones en la palma y el blanco de las uñas está roto, debía estar sujetando o agarrándose a algo. También tiene moratones en los brazos y presenta fractura del metacarpo. Se entiende que la cogieron con fuerza y la separaron de algo.

Además, con un gasto de 1 punto de *Medicina Forense*, se observa un golpe en el rostro en el que ha quedado marcado un anillo de grandes proporciones que debía portar el agresor (Ronald Capshaw).

Con otro gasto adicional de 1 punto de *Medicina Forense* o 2 de *Recogida de Pruebas*, se descubre una pequeña astilla de madera barnizada de color verde, debajo de la uña del dedo índice de la mano derecha.

#### En la escena del crimen

La tienda H. Buckley Antiquities & Curiosities se halla en el centro de Whitechapel y su estado viejo y destartado casa perfectamente con el ambiente lúgubre y descuidado del entorno. La parte baja contiene

un establecimiento que se divide en dos zonas. La primera abierta al público, con múltiples baldas que recogen utensilios y adornos dispares. Observando un poco con *Recogida de Pruebas* no hace falta indagar demasiado para ver que lo que se ofrece no es más que chatarra y basura, prácticamente sin valor alguno.

Tras un mostrador de madera se pasa a la trastienda donde fue encontrado el cadáver. Se trata de una habitación más pequeña con una amplia mesa de madera en el centro, un pesado mueble archivador en la pared opuesta y un armario lacado de color verde a un lado (que coincide con la astilla encontrada en el cuerpo de Claire).

Encima de la mesa hay una caja de madera que contiene unos cuantos objetos de metal cubiertos de un viscoso limo negro que aparentan haber sido desenterrados hace poco tiempo.

También hay un desorden de libros y papeles, tanto en la mesa como en el mueble archivador, sobre los que si se gasta 2 puntos de *Contabilidad*, se descubre la grave situación de endeudamiento de la pareja, con un acreedor llamado Obsidian Estates. Esta revisión puede llevar varios días de estudio dado el caos que reina, pero puede acelerarse a unas cuantas horas con un gasto adicional de 1 punto más.

La escena del crimen puede reconstruirse fácilmente. La mujer estaba agarrándose al mueble de madera verde del lateral cuando fue apartada por la fuerza. Se pueden ver arañazos en sus lados de las uñas de Claire. Entonces fue impactada por un puñetazo que la lanzó al suelo, con tan mala suerte que se golpeó con la mesa, es fácil de ver en qué lugar, lo que la provocó la muerte.

#### El sótano oculto

Los jugadores deberían sentirse rápidamente atraídos por el armario. Dispone de una cerradura con llave, pero se encuentra abierta. En su interior se descubre que no es un armario como tal. Solo una estructura de madera sin fondo ni piso,

#### Armas de fuego en Londres

La legislación británica restringe el uso de armas de fuego e, incluso, prohíbe que los policías de patrulla las porten. Solo mediante una autorización especial pueden acceder a un armario que, bajo llave, guarda una gran cantidad de fusiles y munición procedente de los excedentes del ejército británico. Principalmente el fusil de cerrojo levadizo *Martini-Henry* o el más antiguo *Snider-Enfield* (modificador al daño +1).

El escenario presume que se juega bajo estas circunstancias, pero si deseas situarlo en otro lugar donde haya más libertad a la hora de disponer de armas de fuego deberás permitirles también a los adversarios y dotarles de una reserva en dicha habilidad de 4 a 6 puntos.

colocada en ese lugar para cerrar un espacio en particular. En el suelo hay colocada una alfombra que no evita el crujir de las endeble tablas que cubre. Mediante *Recogida de pruebas* o *Arquitectura* se halla una trampilla oculta que conduce a un bajo sótano.

Lo primero que se observa y resulta más chocante es la inquietante presencia de las barras de metal que conforman una jaula que llena por completo el espacio. La puerta de la celda está abierta y no hay nadie en su interior. A pesar de la clausura el lugar está acomodado como si de una habitación se tratase, con todo lo necesario para que resulte confortable. Decenas de mariposas disecadas cuelgan de cordeles por doquier mientras una extraña espira concéntrica dibujada con pintura negra, de líneas formadas por

indescifrables signos y motivos que surgen de un punto central y se expanden de manera helicoidal, cubre por completo el suelo.

Mediante el uso de *Recogida de Pruebas* se descubre que el huésped de tan angustiante estancia debía ser una niña pequeña. Hay muñecas, cuentos infantiles para leer y otros juguetes. Y que los múltiples remiendos en las ropas que hay en los armarios, tratando de agrandarlas, demuestran que llevaba allí mucho tiempo.

Con un gasto adicional de 1 punto de *Recogida de Pruebas* se encuentran arañazos en las jambas de la puerta, pero por la parte interior. Como si alguien se hubiese resistido a salir fuera por la fuerza.

### Recabando información

A partir de esta escena de introducción, el camino que sigan los investigadores depende de las pistas que deseen seguir, que son variados.

### La casa de los Buckley

En la planta superior de la tienda se encuentra la vivienda de la pareja. No hay mucho que ver, salvo la paupérrima situación en la que se encuentran.

Con un gasto de 2 puntos de *Recogida de Pruebas* se encuentra en un

tablón suelto bajo la cama del matrimonio un pequeño diario con anotaciones personales. Está escrito en gaélico (cualquiera puede corroborar que Claire era irlandesa) y en él viene dibujado el patrón de signos que encontraron en el suelo de la celda. Hojeando por sus páginas hay dos recursos que los investigadores pueden encontrar: información sobre los profundos y el hechizo del Signo de Ruadh Rofhessa.

En el diario se hacen vagas referencias a determinados rituales, que bajo determinadas circunstancias y mediante determinadas ofrendas a antiguos y olvidados dioses que se manifiestan bajo las aguas, proveen de regalos y dones a los iniciados en su culto. El contenido no resulta demasiado revelador, pero dota de 1 Punto de Reserva Dedicado para cualquier investigación referente a los profundos.

La escritura es rápida y apretada, lo que dificulta su lectura, pero están todas las indicaciones necesarias para llevar a cabo el hechizo de El Signo de Ruadh Rofhessa (un dios protector de la mitología celta-irlandesa). Es necesario conocer *Idiomas: Gaélico* para comprender el texto, y dedicarle algo de tiempo. Gastando 2 puntos de *Buscar libros* o de *Idioma: Gaélico* se puede memorizar en un par de horas lo necesario para reproducir el signo,

siempre que se lleve encima el patrón representado para realizar una copia lo más fiel al original. Además de un Control de Estabilidad a Dificultad 4 para aprenderlo.

### Los signos en el suelo

El dibujo que ocupa por completo el suelo de la celda del sótano es una representación del Signo de Ruadh Rofhessa. Un poderoso dios de la mitología celta-irlandesa que actúa como protector. Ruadh Rofhessa que se traduce como "Rojo de la Gran Ciencia" y se trata de un nombre arcaico por el que también se conoce a Dagda, dios druida y dios de los druidas, señor de los elementos y del conocimiento. Esto se puede descubrir gastando 1 punto de *Mitos de Cthulhu o Ciencias Ocultas*, adquiriendo una ligera idea del propósito de protección que le acompaña.

### Las mariposas

Los múltiples ejemplares de mariposas disecadas que cuelgan por doquier en la celda, a modo de motivo decorativo, pertenecen a la misma especie. Con el empleo de *Biología* se identifica los ejemplares como *Papilio machaon*, un tipo de lepidóptero ditrisio de la familia Papilionidae que habita profusamente las regiones norteañas. Algo curioso de este tipo de mariposas es que basan su alimentación en exclusiva en el *Peucedanum palustre*, también conocido como apio leche o apio lechal, una planta que crece en lugares húmedos, cerca de diferentes tipos de aguas.

### El limo en la chatarra

En la caja de madera situada encima del escritorio de madera de la trastienda hay diferentes objetos de metal que aparentan haber sido desenterrados hace poco. Los mismos se encuentran cubiertos de un viscoso limo negro que, a primera vista, parece solo barro sucio. Empleando muchas horas y el uso de *Química*, se pueden separar varios componentes del limo original, mediante decantadores, precipitadores y quemadores. Hay sulfato de cromo, que se usa en las tenerías y amoníaco en grandes cantidades, que surge de los vertidos de las tintorerías.

### El signo de Ruadh Rofhessa

Tres espiras helicoidales surgen de un punto central que asemeja un ojo con un iris vertical, extendiéndose por todo el espacio disponible. La función de este dibujo es la de anular todo efecto de los Mitos en su interior. En este caso la herencia profunda de Alice, volviéndola normal e invisible a los sentidos de sus familiares que son incapaces de encontrarla, mientras está en su interior.

El área se puede pintar con cualquier útil que deje rastro: pintura, tiza, un tizón de madera quemado o carbón.

**Dificultad del Control de Estabilidad:** 4.

**Coste:** 2 puntos de la Puntuación de *Estabilidad* (o 1 de *Estabilidad* y 1 de *Habilidad Artística*).

**Tiempo:** Cinco minutos (dependiendo del área dibujada, aunque se puede ahorrar tiempo con un gasto adicional de 1 punto de *Habilidad Artística*).

El proceso de separación de elementos puede consumir varios días, pero con un gasto adicional de 2 puntos de *Química* se puede acelerar para tener los resultados esa misma tarde.

Por si solos, las zonas marcadas por los descubrimientos tanto de las mariposas como el limo son demasiado amplias. Pero al cruzar ambos datos se obtiene una pequeña localización a orillas del Támesis, vertedero de la incipiente revolución industrial, y que permite el crecimiento de la variedad de apio leche de que se alimentan los lepidópteros. Lugar en el que se encuentra una pequeña caseta de madera que sirve de taller y trastero para Horace. Lugar en el que ahora se mantiene oculto.

### Pateando las calles

Descifrar las pistas obtenidas en la escena del crimen puede llevarles mucho tiempo y mientras tanto deberían acudir a sus fuentes habituales para conseguir más información.

Permíteles definir su propia red de informadores y, de tal modo, ayudar a crear el entorno en el que se mueve el juego. ¿Conocen a los vendedores de los puestos del mercado? ¿Tienen bajo sueldo a algún chiquillo de la calle que les pasa los cotilleos? ¿Mantiene algún tipo de relación con Fred Best, periodista del Star?

Las respuestas que obtengan dependerán de las preguntas que realicen, y también en relación con la habilidad que decidan emplear: *Adulación*, *Bajos Fondos*, *Crédito*, *Interrogatorio*, *Intimidación* o *Jerga Policial*. Permite que interpreten cada caso.

### ¿Han visto a Horace Buckley?

Por la mañana (exactamente a la hora del asesinato) se vió a Horace corriendo despavorido por las calles principales. Gritaba enloquecido mientras trataba de huir de Clyde Kendrick. La causa es desconocida, aunque el hombrecillo es pequeño y escurridizo y seguro que escapó.

Además se sabe que Horace tiene una pequeña caseta de madera en la ribera del río, pero nadie sabe exactamente dónde encontrarla.

### ¿Qué se sabe de Claire Buckley?

La fallecida había llegado a Londres procedente de su Kilkenny natal en Irlanda. Cuentas las malas lenguas que su abuela fue quemada por "tratar con el diablo", aunque nadie sabría decir ni cómo ni cuándo.

Con un gasto de 1 punto de *Adulación* o *Consuelo* se puede conseguir de sus vecinas el testimonio de que casi nunca salía de su casa. Pasaba días enteros sin salir a la calle, y muchas veces cuando iban a visitarla no la encontraban en el interior. Aunque jurarían que no la habían visto salir.

Si se pregunta por el matrimonio fuera de su entorno, como por ejemplo en los muelles, con un gasto de 1 punto de *Jerga Policial* o *Crédito* podrán encontrar a alguien que conozca al señor Buckley. Un desagradable hombrecillo sucio, de pequeñas orejas, dientes podridos, calvo y que jamás parece parpadear y que solo hace mención a la pérdida de su esposa. Hace clara referencia a esa "bruja irlandesa" que te engaña con sus trucos y hechizos.

### ¿Quién es Clyde Kendrick?

Un matón venido a más. Un patán que ha tenido suerte en la vida. Un bruto que se alquilaba para dar palizas y que ha pasado a ser un "respetado" empresario que dirige un negocio de cobro de deudas. La gente habla con miedo de este individuo, asegurando que últimamente su presencia se ha hecho habitual en Whitechapel, donde muchos de los pequeños negocios están viendo cómo sus deudas han sido adquiridas por una nueva empresa llamada Obsidian Estates.

Con el empleo de la habilidad *Bajos Fondos* o *Crédito* es sencillo que alguien les relate dónde se encuentra la oficina de Kendrick.

### ¿Qué es Obsidian Estates?

Nadie lo tiene demasiado claro. En los últimos tiempos alguien ha estado comprando la deuda de muchos de los pequeños negocios que abundan en la parte más antigua de Whitechapel. Y toda esa deuda se ha puesto a nombre de

Obsidian Estates, que rápidamente ha tratado de ejercer sus derechos. A lo largo y ancho de sus estrechas callejuelas se observan locales y negocios que han echado el cierre incapaces de afrontar los pagos exigidos.

Con el gasto de 1 punto de *Arquitectura* se observa, sobre un mapa de la zona, que toda la deuda se concentra en un radio de un par de manzanas. Terrenos de un amplio valor estratégico y con un fuerte aroma a especulación urbanística.

## SEGUNDA PARTE:

### UNA VERDAD

### INCÓMODA

### Visitando a Clyde Kendrick

Antes de obtener los resultados de las pruebas químicas que hayan puesto en marcha es de suponer que visitarán a Kendrick en su oficina. La línea lógica de sucesión de acontecimientos debería llevar a los investigadores a Kendrick, luego (tras el resultado de las pruebas) a Horace y de vuelta a Kendrick. Pero como cada partida y grupo de jugadores es un mundo aparte deberás tener en cuenta la línea temporal para saber qué pistas deben ir conociendo en cada momento dado. Es posible que primero encuentren a Horace y este les señale a Kendrick, en dicho caso deberás modificar los encuentros para que los investigadores obtengan toda la información necesaria.

Clyde Kendrick sirve perfectamente a los propósitos del conocido refrán "aunque la mona se vista de seda..." y es que a pesar del caro traje que viste, sus modales de matón de la calle son más que evidentes. Su oficina se encuentra en la zona de nueva construcción de Whitechapel. Una zona cara. En el interior se encuentra su mujer, reservada, triste y con signos evidentes de haber sido maltratada (aunque tal es su miedo a Clyde que jamás dirá nada al respecto) y el propio Kendrick.

La oficina es un pequeño despacho bien iluminado, con un gran escritorio en el centro tras el que se sienta Clyde y tras él un enorme mueble archivo, con pequeños cajones catalogados con las letras del alfabeto donde guarda los documentos de sus clientes y deudores. En la parte izquierda, junto a la puerta se encuentra su esposa, que no levantará la vista de sus labores y mucho menos hablará. Kendrick se mostrará tranquilo y confiado. Si se le pregunta sobre Horace dirá que fue a verle para cobrar su deuda y como éste no tenía dinero salió huyendo. Ahora queda en manos de los abogados proceder a la expropiación de la tienda. Si se le pregunta por Claire dirá que no la vio y se mostrará sorprendido ante su fallecimiento. Un gasto de 1 punto de *Evaluar Sinceridad* será suficiente para darse cuenta de que miente. Si se le pregunta por *Obsidian Estates* no responderá, asegura que siempre ha sido muy discreto con sus negocios. Emplear *Interrogatorio*, *Intimidación* o *Jerga Policial* no servirá para nada, a estas alturas el cobrador está convencido de que los jugadores no disponen de ninguna prueba y podrá salir indemne de la situación.

Si deciden llevárselo a la comisaria para interrogarlo o dejarlo preso por el momento, dicha situación durará poco pues en cuestión de media hora será puesto libre, por orden de cargos superiores.

### En el escondite de Horace Buckley

Una vez que los investigadores dispongan de los resultados de las pruebas químicas sobre el limo y la información relevante sobre las mariposas podrán triangular la posición aproximada de la caseta secreta de Horace. En caso de que no puedan llegar a dicha conclusión por sí solos deberás tratar de ayudarles proporcionando las pistas a través de otros PNJs o acomodándolos al tipo de investigación que realicen tus jugadores.

La pequeña caseta de madera del señor Buckley se encuentra en la ribera del río y rodeada de una alta

vegetación en la que predominan largas cañas verdosas y se encuentra el apio lechal. Una gran cantidad de enormes mariposas de vivos colores, ya conocidas, sobrevuelan por doquier. Y el sonido de las aguas del río es lo único que quiebra el perenne silencio sobrecogedor que inunda el lugar.

Horace se encuentra fuera, a plena vista, moviendo algunos aparejos que guarda en la caseta y nada más ver a los extraños que se le acercan tratará de escapar. Aún está atenazado por el miedo de ver a su esposa morir y teme que le pase lo mismo.

#### Horace Buckley

**Habilidades:** Atletismo 4, Escaramuza 4, Huida 4, Salud 6

**Umbral de Golpe:** 3

**Armas:** -2 (puñetazos y patadas)

Horace no es un hombre violento y una vez que le den alcance no opondrá mayor violencia que algún manotazo sin mala intención. El pobre hombre está apesadumbrado por el destino de su esposa y teme que al le pase lo mismo. Con el empleo de *Consuelo* o *Jerga Policial* (en este caso *Intimidación* puede resultar contraproducente) pronto se sentirá con la suficiente confianza como para relatar la verdad de los hechos. De cómo Kendrick llegó con un señor al que no conocía y este se puso violento golpeando a su mujer y acabando con su vida.

Si se le pregunta por el sótano y por su habitante callará. Para lograr que vuelva a hablar habrá que gastar 2 puntos de reserva de *Consuelo* o de *Interrogatorio*. Otra vez se volverá a desmoronar y, con lágrimas en los ojos, confesará que allí vivía su querida hija. Que había sido un regalo de Dios. El y su mujer no habían sido capaces de concebir un retoño y Claire apareció con ella un día tras mucho padecer por su incapacidad. Jamás le reveló su origen, pero a él tampoco le importó. La quiso como hija propia desde el primer momento y fueron felices. Por un tiempo.

Pronto Alice comenzó a mostrar comportamientos alejados de lo "normal" y se vieron obligados a recluirla en el sótano. Pero él sabía

que era solo una fase, nada más. Algo que pasaría con el tiempo. Alice es como una mariposa, solo necesita de un poco de tiempo para salir de su crisálida y convertirse en una hermosa jovencita, entonces todo el mundo podrá admirar toda su belleza y el batir de sus alas.

Horace se mostrará preocupado por su pequeña y preguntará por su paradero, poniéndose muy nervioso cuando se le desvele la realidad.

Los jugadores deben decidir qué hacer con Horace, bien le pueden dejar libre con el compromiso de testificar e identificar al desconocido que acompañaba a Kendrick. También pueden decidir llevárselo a la estación de policía para tenerlo bajo vigilancia y protegerlo por lo que pudiera pasar. Sea como sea, Horace aparece muerto, destrozado por salvajes golpes y laceraciones que cubren todo su cuerpo mientras unas huellas cubiertas del limo negro, ya familiar para los personajes, se encuentran en las inmediaciones de la escena del crimen.

### ¿Cuál es la identidad del desconocido?

En este momento queda por resolver la identidad del desconocido que acompañaba a Kendrick en el momento del óbito. Es por ello que deberían dirigir sus pasos, de nuevo, hacia la oficina de Clyde.

Pero en esta ocasión está preparado, tras ponerse en contacto con su patrón, un grupo de maleantes estará esperando a los jugadores para darles una "lección". Enseñarles que hay asuntos donde no deberían meter sus narices.

#### Matones callejeros

**Habilidades:** Armas 4, Atletismo 6, Escaramuza 7, Salud 6

**Umbral de Golpe:** 3

**Armas:** -1 (cuchillos, porras)

Calcula un número de matones superior a la cantidad de jugadores en +1 o +2 dependiendo del caso. Si la situación se pone fea puedes introducir un elemento disuasorio a modo de sonido de pitos por la calle

con la llegada de refuerzos que han sido avisados por algún ciudadano. En todo caso, si tras el enfrentamiento son interrogados confesarán que fue Kendrick quien les pagó para dar un aviso a unos entrometidos. Poco más saben.

Si los jugadores suben a la oficina se encontrarán con que todo ha sido removido. Los archivadores del mueble tras el escritorio están vacíos y hay restos aún humeantes de documentos quemados en una papelería. Parece que Clyde Kendrick ha puesto pies en polvorosa.

Empleando *Bajos Fondos* o *Crédito* (para sobornar) se enterarán de que ha hecho la maleta y se dirige a la estación de tren de Whitechapel Terminus para irse fuera de Londres.

### Una inquietante interrupción

(Escena opcional)

Esta escena no es imprescindible para el desarrollo de la aventura, pero dado su contexto es muy interesante para dotar de mayor profundidad al trasfondo.

En algún momento, que El Guardián deberá elegir dentro de la partida. Los jugadores se encontrarán pateando las calles cerca de los muelles. En ese momento se verán rodeados de varias figuras encapuchadas con oscuras capas que les cubren por completo, al estilo de los estibadores, y que portan garfios en sus manos, de los que se usan para arrastrar las grandes piezas de pescado. Su número debe ser lo suficientemente amplio como para que los PJs no tengan ideas suicidas. El silencio será absoluto y ninguno de los encapuchados emitirá sonido alguno. Cuando los nervios comiencen a dispararse, el círculo se abrirá y una figura gigantesca surgirá de la oscuridad. Tan ancha como tres hombres juntos y de más de dos metros de altura, también portará una capa con capucha que le ocultará por completo. Su avance es inquietante por tanto no se bambolea como un ser humano que se trasladase sobre dos piernas sino que parece deslizarse por algún extraño sistema motriz que se

expande y contrae bajo los amplios ropajes que viste.

Cuando llegue a la altura del resto de extraños se retirará la capucha mostrando un rostro que no es y no puede ser humano. Su piel escamosa de color verde muestra un rostro carente de orejas ni pelo. Con dos enormes ojos oblicuos y acuosos que se extienden hacia los laterales de su faz mientras su boca es tapada por una concatenación de zarcillos bulbosos que surgen de donde debería estar su nariz y parecen moverse con vida propia. Se trata de una criatura imposible, un ser que no debería existir bajo las leyes de Dios. Y será tras un primer vistazo cuando eche su cabeza hacia atrás mostrando una boca llena de hileras de dientes colocados sin seguir patrón alguno, emitiendo un penetrante sonido. Un grito chirriante e hiriente que se eleva sobre la quietud reinante.

Presenciar una escena tan extraña como bizarra supone un **Control de Estabilidad** a Dificultad 5 con una pérdida de 4 puntos de Estabilidad.

Será entonces cuando uno de los encapuchados tome la palabra, y sin mostrar su rostro se dirija a los personajes. Si en su momento se dirigieron a los muelles en busca de información de los Buckley, le reconocerán como el sucio hombre-cillo que se refería a Claire como “bruja irlandesa”. Éste les dirá que quieren de vuelta a su pequeña, que ella no pertenece a este mundo y debe estar con su verdadera familia. Que llevan mucho tiempo buscándola pero fueron obstaculizados por la “bruja” (no debería ser difícil relacionar estas palabras con El Signo de Ruadh Rofhessa dibujado en la celda), por esa ladrona que se llevo a uno de los suyos. Pero su tiempo pasó y la niña debe ser devuelta o habrá consecuencias. La rabia de su gente no puede ser detenida. Debe ser devuelta antes del amanecer, o las aguas del Támesis se teñirán con el rojo de los habitantes de Whitechapel.

### Gran Profundo

**Habilidades** (en tierra/en el agua): Armas 8/6, Atletismo 8/12, Escaramuza 8/12, Salud 10

**Umbral de Golpe:** 4/5

**Armas:** +1 (garras)

**Protección:** -1 contra cualquiera (escamas y piel)

### Encapuchados con el aspecto de Innsmouth

**Habilidades:** Armas 5, Atletismo 4, Escaramuza 5, Salud 6

**Umbral de Golpe:** 3

**Armas:** -1 (garfios)

Dicho esto se retirarán, primero la gigantesca abominación y luego el resto de encapuchados. Para dotar a la escena de un aspecto aún más extraño puedes narrar cómo se alejan andando hacia atrás, pero no de manera habitual, si no como si estuviesen viendo una película usan el botón de “hacia atrás”. Así será más inquietante y quedará la sensación de haber vivido una ensoñación.

### Whitechapel Terminus

Clyde Kendrick, consciente de las investigaciones de los jugadores, se ha puesto en contacto con Ronald Capshaw para conocer de sus intenciones. Preocupado ante la situación ha sido urgido a destruir todas las pruebas que le vinculan con *Obsidian Estates* y a marcharse de Londres a la mayor presteza. Dejando a su mujer abandonada se encuentra en la estación abrazado a una pequeña maleta que contiene las pocas posesiones que ha podido reunir con tanta prisa.

### Clyde Kendrick

**Habilidades:** Armas 4, Atletismo 8, Birlar 4, Escaramuza 8, Huida 4, Intimidación 6, Ocultar 4, Salud 10,

**Umbral de Golpe:** 4

**Armas:** -2 (puñetazos)

Será necesario interrogar a Kendrick y sacarle la información por las bravas, ya que a priori no está dispuesto a “cantar”. Emplear Jerga Policial para tratar de asustarle con la posible horca con que se castiga el asesinato también es una opción. El matón que no es tonto señalará a Ronald Capshaw como el hombre que le acompañaba cuando visitó a los Buckley y como el causante de la muerte de Claire. Tratará de quitarse toda culpa asegurando que él es

solo un empleado. También negará toda responsabilidad a cerca de la encerrona con los matones que esperaban a los jugadores a las puertas de su oficina.

En el caso de que los jugadores no hayan sido capaces de alcanzar a Kendrick o aprehenderle en caso de fuga, también podrían acudir a su mujer, que es una silenciosa conocedora de todos los asuntos en los que se mueve su cónyuge. Será necesario mostrar que con *Intimidación* o *Interrogatorio* poco podrán sonsacarla, pues tal es su miedo que se cerrará en si misma. Sin embargo, si emplean *Consuelo* la desesperada mujer se abrirá, con un llanto entrecortado, mientras revela todo lo necesario sobre Ronald Capshaw y Obsidian Estates.

### TERCERA PARTE: ENFRENTANDO LA AMENAZA Lo que oculta Ronald Capshaw

Ronald Capshaw es un hombre hecho a si mismo, alto, delgado y con unas gruesas gafas de montura redondeada que ocultan sus pequeños ojos marrones. Aparentemente inofensivo y de actitud nerviosa no para de gesticular y mover sus finos dedos en torno a un anillo con una gran piedra a la par que se atusa el lacio pelo castaño que comienza a clarear. Su gran casa, en una de las zonas más caras y elitistas de Londres posee una verja que conduce a un amplio jardín antes de llegar a la puerta principal. Una criada recibirá a los jugadores que les pedirá que esperen mientras informa a su señor de su llegada.

Capshaw les recibirá en una gran habitación de pie, al lado de su esposa que, sentada en una silla, muestra signos evidentes de haber estado llorando. Nada más entrar les abordará sin dejarles tiempo a tomar la iniciativa. Se muestra apesadumbrado mientras mantiene ambas manos sobre los hombros de su mujer.

— *Supongo que vienen por el incidente con la mujer de Buckley. Nunca fue mi intención hacerla daño. Desde entonces no he podido dormir. Mi descanso está poblado de pesadillas. No soy un mal hombre solo fue un accidente.*

Comienza a deambular sin rumbo por la habitación sin levantar la vista del suelo, evitando la mirada con cualquiera, mientras su voz se quiebra.

— *Y ella estaba allí, oculta, presa. Una pequeña niña desconcertada viviendo en el sótano. Se me presentaba la oportunidad idónea para purgar mis pecados y expiar mi culpa. Además nosotros nunca recibimos la bendición de tener descendencia* (dice mientras mira a su esposa que se debate entre ahogados sollozos sujetando con fuerza un pañuelo con ambas manos), *pensé que era lo mejor, pensé...*

Y entonces calla, parece que trata de buscar las palabras pero estas se le escapan. Si los jugadores tratan de interrogarle se mostrará confundido y superado por las circunstancias, incapaz de articular un discurso coherente. Por el contrario, si se trata de empatizar con la mujer empleando *Consuelo* se mostrará deseosa de poder hablar.

— *Cuando Ronald la trajo era una monada, una preciosidad de bucles dorados y enormes ojos azules claros. Tímida, callada pero atenta a todo lo que pasaba a su alrededor. Yo solo pensaba en comprarla nueva ropa y llevarla de tiendas. Si, uno de esos vestidos de moda recién traídos de París, que tanto gustan a las jóvenes... Pero pronto mostró otra cara, más oscura, más salvaje. Las criadas no querían quedarse a solas con ella y entonces... entonces paso lo de los perros. La encontramos tendida junto a los perros de la familia. Dos pastores alemanes de pura raza. Estaban mutilados, prácticamente destrozados. Les habían sacado las entrañas y... ¡Oh Dios! Ella estaba bañada en sangre mientras se reía. Reía con aquella voz inhumana. Y yo no podía, no quería tenerla más tiempo cerca, ¿lo comprenden, verdad? ¿Verdad?...*

Entonces la mujer se desmayará perdiendo el sentido, mientras Capshaw la sostiene tratando de darle aire agitando unos papeles y gritando para que acuda el servicio.

Cuando se le pregunte por el paradero de la niña, Alice, confesará que no podía tenerla bajo su propio techo durante más tiempo, así que la dejó en el orfanato para niños desamparados de la Srta. Amelia Frayn.

Ronald Capshaw es un hombre atormentado, pero rico. Y eso es lo que de verdad importa en estos tiempos. Si los jugadores se lo llevan a la comisaría para encerrarlo pronto quedará en libertad dados sus contactos y conexiones con los altos poderes. Siendo Kendrick el que cargue con todas las culpas y castigos que acarreen. Capshaw se mostrará arrepentido y se volcará en su fe religiosa tras los sucesos por los que acaba de pasar. Pero acabar en el cadalso es algo que no tiene en mente en ningún caso. Los finales felices donde reina la justicia no son lo que cabría esperar en un juego tétrico y oscuro como el que tenemos entre manos, ya debería saberse.

### Conociendo a Alice

El orfanato de la Srta. Amelia Frayn para jóvenes desamparados es de sobra conocido, tanto como la piadosa labor de su promotora. Son tiempos duros y crueles, y muchos niños acaban en la calle sin recurso alguno. Amellia se ocupa de construir un entorno seguro donde darles cobijo y alimento, tratando de ayudarles a conseguir un futuro mejor.

El orfanato se encuentra a las afueras de la ciudad, en una zona bastante deprimida cercana a los muelles. Los grises predominan en la mugre y suciedad en que se sumergen las estrechas callejuelas y rincones. Carteles de espectáculos de mejor y peor gusto parecen desaparecer en las paredes manchadas que parecen abrazar al viandante. La sensación es asfixiante y la humedad de las sempiternas lluvias se pega al cuerpo impregnándolo de una gélida incomodidad.

## El Batir de sus Alas

El orfanato es un pequeño edificio de una sola planta construido en su totalidad de vieja madera. Incrustado en medio de otros inmuebles parece ser la última resistencia al imparable avance de las fábricas erigidas a su alrededor y que se sirven del Támesis a modo de vertedero sin fin.

La puerta principal se encuentra cerrada, aunque gastando 1 punto de *Cerrajería* o superando un control de *Escaramuza* de dificultad 3 se puede abrir (o echar abajo según el caso). El silencio reinante se ve roto por el tímido llanto de un infante que procede de los dormitorios. La puerta también está cerrada pero ejerciendo un poco de fuerza se abrirá sin problemas. Si algún jugador decide salir fuera para tratar de observar el interior desde alguna de las ventanas verá como todos los niños y niñas están apretujados contra la pared en la que se encuentra la puerta llorando, muchos en posición fetal y con las manos en los ojos. Poco más se puede ver, aunque se podría entrar en el interior rompiendo la ventana.

Nada más abrir la puerta que conduce a los dormitorios un pequeño muchacho asustado caerá a los pies de los jugadores. Está aterrorizado y con los ojos rojos. Incapaz de articular palabra todos sus esfuerzos se dirigirán a tratarse de ponerse en pie y huir trastabillado. El interior muestra una amplia estancia con dos filas de literas situadas paralelamente con la capacidad de acoger al menos a dos docenas de personas. Los niños se encuentran juntos y apretados contra la pared por la que entran los jugadores, gimiendo y temblando llenos del más puro miedo. En el extremo más alejado se encuentra una niña de pelo dorado agachada sobre el cuerpo yacente de una mujer madura. Se trata de Amelia Frayn. Está tirada en una posición imposible donde sus brazos y piernas parecen haber asumido un

dibujo para el que la anatomía humana no está preparada. Un enorme charco de sangre cubre el suelo sobre el que se posa mientras gotas y salpicaduras de la misma decoran el mobiliario a su alrededor. La niña, Alice se entretiene desgarrando las entrañas de la institutriz con sus pequeñas manos.

Cuando los jugadores traten de acercarse a Alice, se levantará y les mirará con su extraño rostro. Bajo los dorados bucles de su cabella dos enormes ojos acuosos que parecen extenderse hacia sus laterales les miran carentes de toda emoción. Bajo su pequeña nariz se dibuja la fina línea de una boca imposible cuyas comisuras parecen llegar de extremo a extremo. Cuando vea a los nuevos invitados la abrirá por completo mostrando varias hileras de afilados dientes, al estilo de la mandíbula de un tiburón, comenzando a gritar. Un grito profundo e hiriente cada vez más alto. Llegando a límites imposibles, inconcebibles. Alcanzado una escala fuera de toda realidad plausible. Produciendo un sonido que obligará a todos los presentes a taparse los oídos, a doblarse de dolor sintiendo su cerebro perforado. Llega un momento en el que el grito es tal que deja de oírse y solo se siente su dolor, clavado como una estaca en la mente de los jugadores. Presenciar tal fenómeno supone la pérdida automática de un punto de salud por turno y un control de *Estabilidad* de dificultad 5 con una pérdida de 4 puntos. Y la única forma de pararlo es lograr silenciar a Alice. Bien dejándola inconsciente o bien tapándola su enorme, y llena de afilados dientes, boca, mediante un control de *Escaramuza* o *Atletismo* de dificultad 4.

Alice

**Habilidades:** Atletismo 3,

Escaramuza 3, Salud 4

**Umbral de Golpe:** 3

**Armas:** -1 (garras y dientes)

Pero el objetivo de tal grito no es el dañar a los presentes, sino más bien una llamada de auxilio para alertar a los suyos. Mediante el empleo de *Recogida de Pruebas* se darán cuenta de que fuera del orfanato comienza a haber movimiento, se ve la silueta de figuras que acechan en las sombras. Los PNJs presentados en la escena Una inquietante interrupción irrumpirán en el orfanato buscando a su miembro perdido. Parece que la llamada de socorro les ha sumergido en una angustia tal que no cederán paso a la razón, solo a la violencia.

### Posibles formas de resolver el escenario

- Los jugadores acaban con Alice, entonces los encapuchados y el profundo arrasarán el orfanato y perseguirán a los jugadores. Las noches siguientes se sucederán las muertes en el distrito de Whitechapel. Las autoridades acusarán a los inmigrantes de los hechos y se acometerán múltiples arrestos en los suburbios.
- Los jugadores emplean el signo de Ruadh Rofhessa para ocultar a la niña. Una vez dentro de su dibujo pasa a ser invisible para los asaltantes que se acabarán retirando tras un par de turnos. Se trata de una solución temporal.
- Los jugadores entregan a la niña que se marchará arropada por uno de los suyos mientras el resto amenaza a los presentes aunque sin pasar a la acción salvo provocación.

