

The League of Extraordinary Gentlemen

Obra en tres actos llena de aleccionantes aventuras y notables acciones de valor, escrita sin pretensiones, en manera de breve guía por Jesús Matheo y basada en la obra gráfica de Alan Moore "The league of extraordinary Gentlemen" y, todo ello, para el juego de caballeros y damas llamado Castillo de Falkenstein.

PRIMERA PARTE *El Museo Británico*

Los héroes recién creados deben de ser notables y recibirán gratis una habilidad de carácter excepcional o puede que extraordinaria si son poco numerosos (son hombres y mujeres extraordinarios) Recibirán una carta para asistir a una celebración conmemorativa por la apertura de una nueva ala del edificio dedicada a Egipto. La carta es un correo oficial del servicio diplomático del Imperio Británico. Durará varios días y se espera que a final de la semana acuda la Reina Victoria para la inauguración.

Carta de invitación:

Estimado Sir Harry Flashman:

Me es grato comunicarle que por la presente queda usted invitado a la fiesta conmemorativa en honor a las adquisiciones llegadas desde Egipto que se celebrará en el Museo Británico el día diez de septiembre del año de nuestro Señor de mil ochocientos setenta.

También me aventuro a expresar que, en nombre del Imperio británico, nos alegra contar con los servicios de un tan notable súbdito para formar parte de nuestra afamada Liga. Esto por supuesto debe quedar en el más impasible anonimato del que no dudo hará gala un caballero y fiel siervo del Imperio al que usted pertenece.

Y sin más preámbulos le agradezco su presencia de antemano.

Dios salve a la Reina Victoria, Reina de Gran Bretaña y de Irlanda, de las colonias y de las Dependencias de Europa, de Asia, de África, de América y de Australasia, emperatriz de la Hindia y defensora de la fe.

Londres a tres de agosto del año de nuestro Señor Jesucristo de mil ochocientos setenta

En NOMBRE DE LA REINA, Sir Campion Bond, miembro del departamento diplomático del Imperio

Que la Divina Providencia nos ampare en estos tiempos de necesidad para el Imperio

Por supuesto cada héroe tendrá su nombre en la citación. (El nombre de Harry Flashman viene escrito porque uno de los jugadores pensaba jugar con la ficha del citado húsar y lo tomé como referencia). Por cierto que la carta va escrita en nombre de la Reina... así que no deberían negarse a asistir.

A la entrada del Museo hay una campa con atracciones entre las que destacan los globos aerostatitos con hélices para dar paseos por el aire londinense y contemplar la ciudad de noche. También hay diversas atracciones de circo para estimular la imaginación y aleccionar a la juventud con visiones de criaturas imposibles y los más novedosos ingenios de la era del va por.

A la entrada el propio Campion Bond les recibirá cortésmente y les citará en su despacho (indicando como llegar hasta él por un pasaje secreto tras un sarcófago) dentro de un par de horas. Hasta ese momento deberán relacionarse con la concurrencia antes de inauguración y dar rienda suelta a sus habilidades sociales y de correcto comportamiento. Por algo son ingleses.

En la fiesta verán a personajes famosos como el Profesor Fate reciente ganador de la carrera del siglo y a un húsar francés, el capitán Héctor Servadac (Fate va con Max y Héctor con Ben Zouf, sus sirvientes) Otros son héroes que aparezcan en el libro de reglas (ingleses o puede que algún notable extranjero que te apetezca meter en la aventura) y también el Gran Leslie que causará desmayos entre las damas.

Héctor y Fate estarán muy interesados en los héroes y sus sirvientes les van a espiar. Héctor por ser un agente de Francia destinado a averiguar que ocurre en Londres y el profesor Fate porque cree poder conseguir algo para sus múltiples y locos inventos.

Hacerles sacar cartas para ver como andan de Gracia social y alterne con la concurrencia.

Profesor Fate: Genio Criminal y científico loco

Habilidades: Mecánica (Ex), Percepción (Ma), Educación (Mb), Puños (Me), Físico (Mb), Habilidades Atlético (Mb), Puntería (B), Inventar (Ex).

Este personaje está como nota cómica pero puede jugar un importante papel si tiene la menor oportunidad de hacerse con algún artilugio o componente científico. Para más información ver "La carrera del Siglo" en la que aparecen también su ayudante y su Némesis el Gran Leslie.

Héctor Servadac: Húsar audaz francés

Puños (Mb), Percepción (B), Habilidades Atléticoas (Mb), Físico (Mb), Sigilo (Exc), Puntería (Exc), Coraje (Mb), Carisma (Mb)

Este agente francés ayudará en todo lo que pueda a la Liga Inglesa ya que los intereses de Francia corren, de momento, paralelos a la eliminación de la amenaza que supondría una gran nave voladora.

Una vez llegada la hora de la reunión no deberían tener el mínimo problema en llegar hasta el lugar acordado.

Sir Campion Bond les propondrá trabajar para el Imperio (remuneración negociable aunque debería ser un privilegio el mero hecho de ser los elegidos para tan importante empresa y, por tanto, el tema monetario tendría que quedar en segundo plano) y después de conseguir que acepten les expondrá la historia de la liga a la que pertenecen (es mentira pero les relatará como Gulliver y otros famosos trabajaron para el Imperio, amparándose en cuadros que representan hechos heroicos de la liga)

La misión es encontrar el escondite del Doctor Manchú (apodado "el Doctor") que ha robado la piedra cavorita, una piedra que es ingrátida y que necesitan para el viaje que prepara Inglaterra para llegar a la Luna (un científico llamado Selwyn Cavor, del cual toma el nombre la piedra de virtudes antinaturales, aparecerá histérico para corroborar todo lo explicado por Sir Bond).

Les dirá que su superior Mister M (jefe de la inteligencia británica) hablará a través de él, Sir Eliot Bond, para comunicar las órdenes a los miembros de la Liga.

Fin de la Primera Parte

Y tras esta breve introducción permanece atento y no dudes en leer la continuación llena de vigorizantes y viriles aventuras que dejarán sin habla al menos aguerido pero que elevarán el espíritu del más osado por las nobles y arriesgadas gestas que se enumeran en esta:

SEGUNDA PARTE

Limehouse

Nuestros Héroes deberán ponerse a investigar con toda la fuerza de su intelecto y su más refinado sentido de la sutilidad. O por el contrario recurrir a brutales medios de convicción e interrogatorio. Lo único que saben es que el Doctor Manchú es un dirigente de las bandas chinas que controla los negocios ilegales de Londres al estilo oriental desde el barrio de Limehouse (literalmente "casa de cal").

Ver mapa del Tamesis.

Bond les proporcionará dos nombres que ocasionalmente colaboran con la inteligencia británica -Mr. Quong Lee proveedor de Tes de alta calidad, un viejecito que hablará sobre el asunto con acertijos orientales y siempre de manera evasiva notándose que no quiere que le relacionen con el caso y mostrando temor y desconfianza. Si le preguntan dónde se esconde Manchú les dirá: "Las aguas lamen el puente celestial. El dragón duerme bajo las aguas. Mi consejo: No lo despierten" y luego ya no será nada comunicativo hablando en chino y con grandes aspavientos para que se vayan de su negocio.

-Mr. Ho Ling dueño del fumadero de opio de Limehouse, un gordo oriental que está rodeado de un pequeño ejército de secuaces. Cuando vayan a verlo hay que hacer que lo pasen mal ya que nadie confiará en occidentales y, además, estará torturando a Ho Ling el propio Manchú con ácido (le escribe extrañas palabras en la piel mientras lo tienen colgado y amordazado como un cerdo al que van a degollar). Esta escena tratarla con especial cuidado y crear sensación de que se han aproximado demasiado y no están preparados (nada como sacar cientos de secuaces histéricos y con machetones)

Con estas pistas deducirán que el "Doctor" tiene un complejo submarino bajo el Ta mesis al que se accede por el albergue para gente sin hogar de Limehouse que justo está tapando la entrada a un viejo túnel inacabado bajo el río.

Los planos del refugio submarino y de la aeronave no son imprescindibles para la ambientación aunque ayudarían mucho. Para el plano del buque volador vale cualquiera de un barco normal y el túnel lo puedes hacer todo lo enrevesado que desees. Ten en cuenta que es un juego narrativo y el material impreso es sólo de ayuda visual.

Cuando salgan con vida y con la Cavorita habrá terminado la segunda parte

Fin de la Segunda Parte

No cabe duda, inteligente lector, de que las hazañas de este tan audaz grupo evolucionarán hacia una nueva y sobrecogedora sucesión de aventuras no aptas para personas con dolencias de índole perjudicial o débil constitución en la:

TERCERA PARTE

La traición de M

Sea como fuere, M que en realidad es el profesor Moriarty les quitará la cavorita para sus siniestros fines que no son otros que bombardear el museo y asesinar a la Reina ya que trabaja para los señores del vapor ingleses que desean asesinar al monarca sin que se les implique. De paso el profesor Moriarty que posee una doble faceta ya que, aparte de jefe de la inteligencia británica es el jefe criminal del West End londinense, conseguirá eliminar a Manchú que es el que domina el East End de Londres. Eliminar a Manchú es un objetivo que satisface doblemente a Moriarty tanto en su faceta de criminal como en la de espía por lo que no dudará en conseguir por cualquier medio su ansiado fin de acabar con el oriental como primer paso para eliminar a su Majestad. La cavorita era realmente de Manchú y Moriarty la necesitaba para su máquina voladora robada a los bávaros pero que no tenía medios de ingravidez.

Los héroes decidirán que hacer pero hay que hacerles ver que han sido manipulados y engañados y que si no resuelven el entuerto quedarán como colaboradores del genio criminal que va a bombardear Limehouse.

Si nuestros aguerridos y sufrientes héroes tuviesen la providencia de su parte los sucesos finales serán como en la obra gráfica. Puede que M encuentre su final en el éter que rodea la tierra como consecuencia de haberse aferrado a la valiosa piedra ingrávida en un desesperado intento de retenerla.

Mycroft Holmes (hermano del célebre detective) aparecerá al final proponiendo que sigan formando la Liga bajo sus órdenes.

Nota: todos los extras poseen 10 pv. y hab. a discreción del narrador a nivel me. En los túneles habrá tantos chinos-secuaces como se desee y en la fortaleza voladora también habrá secuaces pero Manchú intentará vengarse y atacará en el aire a Moriarty pudiendo aprovechar los héroes la situación de confusión para robar la cavorita otra vez. Moriarty tiene sus características en la página 170 del manual. Y las de Manchú pueden ser iguales.

Como bien puedes ver lector, es imprescindible poseer y haber leído la novela gráfica par poder arbitrar este módulo y disfrutar de las intrincadas aventuras de nuestros Hombres Extraordinarios.

Fin de la Tercera Parte y FIN de tan notables hechos y aventuras de nuestros loados héroes.

Jesús Matheo, Pamplona 2005

Material de ayuda:

Planos de Londres en esta Web: <http://archivemaps.com/mapco/cruchley/cruchley.htm>



Planos de Limehouse



Mapa de Nueva Europa

*Parte 1*



Parte 3

Fragmentos de periódicos de Londres:

THE LONDON GUARDIAN

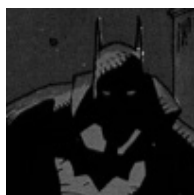
El hombre Murciélago aterroriza Gotham



Alan Moore has announced his intentions to write the adventures of other leagues in different historical eras. One group of the heroes is seen in a portrait dated 1787 in the League's headquarters in the first volume of the comic. The group includes an elderly Lemuel Gulliver, dark-caped Doctor Syn, the Scarlet Pimpernel and his wife (Sir Percival and Lady Marguerite Blakeny), Fanny Hill, and Natty Bumppo.

Another "Alternative League" is shown in the form of a sketch drawn by O'Neill titled "Les Hommes Mystérieux", showing an ensemble of French heroes and anti-heroes like the Vernian Robur, the Master of the World, Fantômas, Arsène Lupin, and the lesser-known Nyctalope. It is mentioned in the back-up Almanac that both groups will eventually fight each other.

Moore departed from Warner Bros., including its subsidiaries DC Comics and Wildstorm Comics, as a result of a dispute with the filmmaker over an incorrect allegation that Moore had approved of the film version of another of his comic book works, *V for Vendetta*, and failed to retract the comment or apologize. As a result, Moore has confirmed that any future installments of League stories will be published by Top Shelf Productions and Knockabout Comics.



England in the mid-1950s is not the same as it was. The Powers That Be have instituted some changes. The League of Extraordinary Gentlemen have been disbanded and disavowed, and the country is under the control of an iron-fisted regime. Now, after many years, the still youthful Mina Murray and a rejuvenated Allan Quatermain return in search of some answers —

answers that can only be found in a book buried deep in the vaults of their old headquarters — a book that holds the key to the hidden history of the League throughout the ages: The Black Dossier. As Allan and Mina delve into the details of their precursors, some dating back centuries, they must elude their dangerous pursuers who are hell-bent on retrieving the lost manuscript... and ending the League once and for all.

Bismark inaugura una nueva fábrica de dirigibles



Les Hommes Mystérieux (The Mysterious Men) Les Hommes Mystérieux

Les Hommes Mystérieux are the french equivalent of the League similarly composed of "questionable" or criminal individuals. This group was active during the time of Mina's second league. The clash between the two groups was mentioned in the 'The New Traveller's Almanac'.

Robur the Conqueror, an insane genius who creates a flying machine, from the books *The Clipper of the Clouds* and *The Master of the*

Fantomas, a criminal mastermind created by Pierre Souvestre and Marcel Allain.

] Die Zwielichthelden (The Twilight Heroes)

Moore has stated that there will be a German version of the League, known as *Die Zwielichthelden*, or 'The Twilight Heroes'. Though he has not revealed any other information about this group, there is one German character mentioned in *League Vol. 1: Der Luftkapitan Mors*, a domino masked air-pirate.

Sigue la Guerra en España

Second press run on issue 5

Issue #5 of Volume one contained an authentic vintage advertisement for a Marvel-brand douche. Marvel Comics is DC's chief rival within the comics

industry and Moore had had a public dispute with Marvel, his former employer. This ad caused DC executive Paul Levitz to order the entire print run destroyed and reprinted with the offending advertisement edited. Some copies of the pulped print run escaped destruction and are the rarest modern comic books in existence.^[1] It is estimated that fewer than 100 copies of this book exist, and none were actually circulated.

In a later title, Moore creates a "Miracle Douche Recall" headline on a newspaper, which is not only a reference to the furor, but is also a reference to the Marvelman, when Marvel Comics had previously forced Marvelman, which was written by Alan Moore, to change its name to Miracleman, despite Marvelman having been around for 40 years

Concurso de Aeronaves

Rougier gana en Berlín

Once inside Gray's dockland home Quatermain points out that a painting is conspicuously absent on one wall and we learn that Mina Harker and Gray have some sexual history together and that Gray was chosen for his "experience". Just as Gray turns down their request to join them in their efforts, The Fantom and a dozen of his men show up from nowhere. A momentary stand-off takes place, during which Quatermain notices one of the henchmen giving him a look. The whole room erupts in a blazing gunfight when the henchman shoots another of The Fantom's men.



Once inside Gray's dockland home Quatermain points out that a painting is conspicuously absent on one wall and we learn that Mina Harker and Gray have some sexual history together and that Gray was chosen for his "experience". Just as Gray turns down their request to join them in their efforts, The Fantom and a dozen of his men show up from nowhere. A momentary stand-off takes place, during which Quatermain notices one of the henchmen giving him a look. The whole room erupts in a blazing gunfight

THE LONDON GUARDIAN

El doctor Fate gana la carrera del siglo



Issue #5 of Volume one contained an authentic vintage advertisement for a Marvel-brand douche. Marvel Comics is DC's chief rival within the comics industry and Moore had had a public dispute with Marvel, his former employer. This ad caused DC executive Paul Levitz to order the entire print run destroyed and reprinted with the offending advertisement edited. Some copies of the pulped print run escaped destruction and are the rarest modern comic books in existence.^[1] It is estimated that fewer than 100 copies of this book exist, and none were actually circulated.

In a later title, Moore creates a "Miracle Douche Recall" headline on a newspaper, which is not only a reference to the furor, but is also a reference to the Marvelman, when Marvel Comics had previously forced Marvelman, which was written by Alan Moore, to change its name to Miracleman, despite Marvelman having been around for 40 years

Les Hommes Mystérieux (The Mysterious Men) *Les Hommes Mystérieux*

Les Hommes Mystérieux are the french equivalent of the League similarly composed of "questionable" or criminal individuals. This group was active during the time of Mina's second league. The clash between the two groups was mentioned in the "The New Traveller's Almanac".

Arsène Lupin, a master thief, from the books written by Maurice Leblanc.

Robur the Conqueror, an insane genius who creates a flying machine, from the books *The Clipper of the Clouds* and *The Master of the World*, by Jules Verne.

Nyctalope, a superhero created by Jean de La Hire (it was stated that he was shot by "A.J." - who could either be Allan Junior, Anthony J. Raffles or a yet unnamed character - though his condition after that is not made clear in "The New Traveller's Almanac").

Baile de gala en el Museo Británico

Once inside Gray's dockland home Quatermain points out that a painting is conspicuously absent on one wall and we learn that Mina Harker and Gray have some sexual history together and that Gray was chosen for his "experience". Just as Gray turns down their request to join them in their efforts, The Fantom and a dozen of his men show up from nowhere. A momentary stand-off takes place, during which Quatermain notices one of the henchmen giving him a look. The whole room erupts in a blazing gunfight when the henchman shoots another of The Fantom's men.



Héctor Servadac

La segunda guerra Carlista continúa

(El Ejército de la boina roja toma Pamplona)

Once inside Gray's dockland home Quatermain points out that a painting is conspicuously absent on one wall and we learn that Mina Harker and Gray have

some sexual history together and that Gray was chosen for his "experience". Just as Gray turns down their request to join them in their efforts, The Fantom and a dozen of his men show up from nowhere. A momentary stand-off takes place, during which Quatermain notices one of the henchmen giving him a look. The whole room erupts in a blazing gunfight

Altercados en Limehouse

Alan Moore has announced his intentions to write the adventures of other leagues in different historical eras. One group of the heroes is seen in a portrait dated 1787 in the League's headquarters in the first volume of the comic. The group includes an elderly Lemuel Gulliver, dark-caped Doctor Syn, the Scarlet Pimpernel and his wife (Sir Percival and Lady Marguerite Blakeny), Fanny Hill, and Natty Bumppo.

Another "Alternative League" is shown in the form of a sketch drawn by O'Neill titled "Les Hommes Mystérieux", showing an ensemble of French heroes and anti-heroes like the Vernian Robur, the Master of the World, Fantômas, Arsène Lupin, and the lesser-known Nyctalope. It is mentioned in the back-up Almanac that both groups will eventually fight each other.

Moore departed from Warner Bros., including its subsidiaries DC Comics and Wildstorm Comics, as a result of a dispute with the filmmaker over an incorrect allegation that Moore had approved of the film version of another of his comic book works, *V for Vendetta*, and failed to retract the comment or apologize. As a result, Moore has confirmed that any future installments of League stories will be published by Top Shelf Productions and Knockabout Comics.

Y

Mapa de nueva Europa de regalo (Instituto de Geografía francés)