

# Trampas y Enredos de Amor

*Un extraño y cruel asesinato en el Londres victoriano, la posterior desaparición de la hermana de la víctima, y nuevos crímenes atroces que apuntan como el causante a Jack el Destripador, atraen a los investigadores hasta un mortífero enfrentamiento con un Dr. Jeckyll algo transformado, particular y siniestro.*



## *ÍNDICE*

<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	4
1.1 Información para el anfitrión	4
1.2 El insólito caso del Doctor Jekyll y Ms. Hyde	4
1.3 Sistema de Valores	5
1.4 Moral "victoriana"	5
1.5 El satánico Dr. Brumwell	6
<b>2. COMIENZA LA AVENTURA</b>	8
2.1 Información para los jugadores	8
2.2 Ms. Hyde, la destripadora	9
2.2 La investigación preliminar	9
2.3 Los personajes dramáticos entran en escena	11
2.4 Los testigos	12
2.5 Dentro del Drury Lane Theatre	12
2.6 En el camerino de la víctima	13
<b>3. EL ANÁLISIS DE LAS PISTAS ENCONTRADAS</b>	13
3.1 En el laboratorio	13
3.2 La red de confidentes	14
3.3 Visitando la casa de Elizabeth Somerville	14
3.4 La London Mutual Life Insurance	15
3.5 Las flores tintadas	16
<b>4. VISITANDO A UN CÁDÁVER</b>	16
4.1 En la Morgue de Charing Cross	16
4.2 La autopsia del Dr. McCordle	17
4.3 En Scotland Yard	18
4.4 El falso vendedor ciego	19
<b>5. UN DÍA EN LA OPERA</b>	19
5.1 La víctima tiene una hermana	19
5.2 Trampas y Enredos de Amor	19
5.3 En el Royal Italian Opera House	20
5.4 Registrando el camerino de Elaine Charpentier	21
<b>6. EL ADMIRADOR MISTERIOSO</b>	21
6.1 En la perfumería de Belle	21
6.2 En el campo de polo	22
6.3 Visitando a James Sanders	22
<b>7. BUSCANDO A ELAINE DESESPERADAMENTE</b>	22
7.1 En el club Eccentrics	22
7.2 Conversando con Anthony Nelson Stapleton	23
7.3 En busca del niño del Priory School	24
7.4 En casa de Elaine Charpentier	24
7.5 En el gabinete de abogados de Lincoln's Inn Fields	25

<b>8. EL DOCTOR BRUMWELL</b>	25
8.1 La tienda de tabacos	25
8.2 La consulta del Dr. Brumwell	26
<b>9. PELIGROSO LONDRES</b>	26
9.1 Ladrones de Tumbas	26
9.2 Asesinato en la niebla	27
9.3 Un suceso inesperado	27
9.4 ¡Envenenado!	28
<b>10. LA ESTATUILLA CON FORMA DE CANOA</b>	29
10.1 El asesino es detenido	29
10.2 El prestamista de los muelles de Surrey	29
<b>11. MOOREHEAD &amp; GARDNER</b>	30
11.1 En el despacho de los detectives	30
11.2 Asesinato en el zoológico	30
11.3 Interrogando a Simon Kingsley	30
11.4 En la jaula del león	31
11.5 Una nueva visita a la oficina de los detectives	31
<b>12. EL CÍRCULO SE CIERRA</b>	31
12.1 Interrogando a Blackwood	31
12.2 La caja fuerte del despacho de los detectives privados	32
12.3 El apartamento de Blackwood	32
12.4 La gorra de Paul	32
<b>13. LORD BRUMWELL</b>	33
13.1 Brumwell Park	33
13.2 Persiguiendo papeles	34
13.3 Herboristería Oriental de Li Ming	34
13.4 El siniestro laboratorio del Doctor Brumwell	37
<b>14. CONCLUYENDO LA AVENTURA</b>	38
14.1 El ansiado desenlace	38
14.2 Epílogo	39
14.2 Ayudas a los jugadores	39
14.5 Recompensas	40
<b>15. AYUDAS</b>	41
15.1 Dramatis Personae	41
15.2 Scotland Yard	46

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Información para el anfitrión**

Este es un escenario diseñado para el juego de rol de Castillo de Falkenstein (aunque es fácilmente adaptable a Cthulhu by Gaslight u otros sistemas similares), propiedad de Talsorian Games Inc., y que publicó en el año 1995 en España la editorial Martínez Roca.

El número ideal de jugadores es de dos, que deberían tener algunos conocimientos de Investigación y Medicina (emulando a Sherlock Holmes y Watson, respectivamente). No vendría mal que el grupo tuviera contactos en Scotland Yard.

El anfitrión:

Debe tener claro de que este escenario está pensado para que él dirija (e incluso manipule, aunque no esta bien decirlo) a los personajes dramáticos a su antojo, manteniendo a los jugadores 'in albis' durante gran parte de la aventura. Por tanto, debe conocer al dedillo la estructura de la aventura e intentar que ser en todo momento más retorcido de lo habitual con el claro objetivo de despistarles, y nublarles las ideas. Si aún así los jugadores consiguen descifrar los sutiles indicios que afectan a la auténtica naturaleza de los hechos (descubren al satánico doctor Brumwell, descubren la existencia de la poción de cambio de sexo, impiden que siga cometiendo asesinatos y salvan la vida de Elaine Charpentier), deben ser oportunamente felicitados y sus personajes obviamente recompensados.

Debe usar todos los recursos escénicos (música ambiental estaría bien, recomendamos el disco de Alan Parsons Project dedicado a Edgar Allan Poe) de que pueda disponer para tejer alrededor del escenario una oscura red de suspense que mantenga al jugador alerta hasta del más mínimo cambio en su entorno, usando la tensión como elemento principal de la historia, no descuidando en ningún momento el ritmo de la aventura.

Debe ajustar el escenario para equilibrar la aventura, o añadir algún nuevo jugador a su elección, si considera que los jugadores son inexpertos.

### **1.2 El insólito caso del Doctor Jekyll y Ms. Hyde**

El tema del Doctor Jekyll y Mr. Hyde, según la novela de Robert Louis Stevenson, ha sido llevado al cine en múltiples ocasiones (hay una película islandesa fechada en 1910), en alguna de ellas con gente tan ajena al género de terror como Spencer Tracy haciendo el papel de protagonista.

El asunto básico de esta peculiar aventura es muy simple: "el ser humano tiene dos caras: una inteligente y con multitud de prejuicios y otra brutal y sin ningún tipo de escrúpulos ni reparos morales. Al beber la pócima el Doctor Jekyll se convierte en Ms. Hyde y se dedica a campar a sus anchas a lo largo de las callejas de Whitechapel".

La novela puede ser entendida como una crítica a las costumbres del puritanismo victoriano, que presenta una doble moral. Por un lado, una respetabilidad aparente por el día, y por la noche, visita y goce en antros de diverso pelaje y extraña catadura. Y nosotros, de hecho queremos hacer ver precisamente eso: la hipocresía y la falsa moral reinante en la sociedad victoriana.

Nosotros, amantes de la inverosimilitud y las historias extrañas hemos querido dar una vuelta de tuerca a la historia, y esta aventura, es lo más cercano a Pedro Almodóvar y a la ambigüedad sexual de muchas de sus películas. Nuestro particular homenaje a nuestro galardonado director de cine. Por ello, hemos elegido el argumento de la película *El doctor Jeckyll y su hermana Hyde*, del año 1971 de la productora Hammer, y dirigida por Roy Ward Baker, como una primera pieza del puzzle, sobre las que ir montando las demás escenas: "El doctor Jeckyll, buscando antivirus, intenta buscar una manera de engañar a la muerte, y crea una pócima con hormonas de mujeres (prostitutas en su gran mayoría) muertas, que al ingerirlas le convierte en una hermosa mujer". Simple, pero lo suficientemente rebuscado para convertirse en una gran aventura de suspense con tintes fantásticos (o fantasiosos).

A lo largo de la aventura haremos especial hincapié en que la mujer es más fuerte que el hombre, y podremos comprobarlo en escenas donde el dominio de la hermana Hyde sobre el doctor Jeckyll es manifiesto, el hecho de que el doctor cometa escasos asesinatos comparado con la hermana Hyde y el dominio de la mente de la hermana Hyde sobre el cuerpo del doctor Jeckyll es la escena de ambigüedad que vamos a repetir hasta la saciedad.

El tema sexual en la aventura estará relativamente implícito y más sugerido que el real, y la historia participa de todo esto, siendo una aventura repleta de un sentido del humor en ocasiones retorcido y agrio.

Si a todo esto añadimos el hecho de que el vanagloriado Sherlock Holmes y su compañero de correrías el doctor Watson perfectamente podrían haber investigado estos hechos por la coincidencia cronológica de las fechas obtenemos una inmejorable fórmula.

### 1.3 Sistema de Valores

Sin entrar a discutir la poca o mucha validez de estos métodos, es indudable que los jóvenes británicos que crecieron durante la época victoriana habían asimilado su sistema de valores que fomentaba la valentía física, la confianza en uno mismo, la eficacia y el sentido del deber hacia los compañeros. Como resultado, vivían con la convicción de la superioridad del sistema británico sobre los del resto del mundo. Ningún inglés dudaba de la invencibilidad de sus héroes, no sólo por su mayor coraje, preparación y sentido del honor, sino también por la eficacia de la tecnología y los productos ingleses.

### 1.4 Moral "victoriana"

La expansión del imperio británico trajo como consecuencia un gusto por el exotismo; y la estabilidad insólita del reinado de la Reina Victoria se reflejó en una actitud moral que ha dado en denominarse "victoriana",



caracterizada por una actitud pública sumamente pacata e intolerante ante cualquier desviación de las reglas, pero socavada por vicios privados que jamás se mencionan por ser de mal gusto. Efectivamente, la prosperidad del Estado se apoya en flagrantes injusticias sociales y el rígido puritanismo oficial no evitó la proliferación de depravaciones en la metrópoli y crueldades en las colonias conquistadas. Es imposible olvidar que este régimen humanitario y progresista exterminó a los tasmanios por el sistema de ofrecer una recompensa por cada pieza matada.

## **1.5 El satánico Dr. Brumwell**

El candidato para el título de criminal supremo (mucho más retorcido incluso que el mismísimo Jack el Destripador) es un cirujano de la calle Harley <sup>(1)</sup>. Nuestro asesino particular. Un hombre que antaño fue un médico cuya brillantez desde un principio le proporcionó una considerable reputación en el exclusivo círculo de los facultativos de Londres. Tanto que incluso los estudiantes de medicina de los grandes hospitales lo admiraban y él cobraba importantes honorarios por ejercer su saludable arte.

Cuando había llegado a la cima de su excepcional carrera, el **doctor Cecile Brumwell**, pues así se llama nuestro perverso protagonista, sufrió la primera de dos amargas tragedias personales que alterarían por completo su vida. La primera fue la pérdida de su mujer, que lo dejó solitario, triste y amargado, si exceptuamos la devoción que prodigaba a su hijo. La segunda fue la pérdida de ese mismo hijo, cuya enfermedad y muerte no pudo evitar la ciencia médica. Este último golpe fue precisamente el que convirtió al afable médico del West End en el “**satánico doctor Brumwell**”.

Pero profundicemos más... Tras la muerte de su esposa, **Brumwell** se vio consumido en el deseo de proporcionar a su hijo todas las ventajas posibles para que pudiese tener éxito en la vida. Se sentía con el deber de proporcionarle lo mejor a su hijo. Su sueño consistía en que el chico se convirtiera en un gran cirujano y salvador de la humanidad. Estaba dispuesto a sacrificar su propia carrera para ello y sus amigos vieron en él a un hombre cambiado. Esa idea fija se volvió obsesión neurótica y el comportamiento taciturno y distante que mostraba en el hospital cambiaba únicamente cuando se hallaba en presencia de su hijo. Poco a poco esta doble personalidad empezó a ser más acuciante.

El hijo de este padre tan consagrado a él tenía las ventajas de ser guapo y de tener mente aguda. Hizo una brillante carrera universitaria y el dinero de su padre le abrió las puertas adecuadas. Pero este hijo inteligente de padre inteligente tenía un defecto singular: un apetito malsano por la bebida, el juego y las mujeres. **Herbert Brumwell** formaba parte del círculo social que su padre había abandonado tiempo atrás. Lo acogieron en todas partes como uno de los más populares entre sus pares, que se distinguía por su garbo y su disposición a pasarlo bien.

Pero toda esta alegría y brillantez iba a acabar de manera sórdida. En la noche de las regatas de 1882, el joven Brumwell conoció a la atractiva **Mary Jeannette Somerville** (una joven recién llegada a Londres del sur de

---

<sup>1</sup> La calle Harley es el refugio de exclusivas prácticas médicas privadas. En ella se pueden encontrar a especialistas de todas las ramas de la medicina. Se encuentra en el distrito londinense de Bloomsbury cerca de Russell Square.

Inglatera, estudiante de arte dramático, que en ocasiones tenía que prostituirse para pagarse sus estudios) en el **café Monico**, donde el muchacho se encontraba celebrando una fiesta con sus amigos. La personalidad de **Mary Jeanette** le pareció irresistible (su atractivo le precedía) y la invitó a unirse a la celebración. Tras una velada de risas y de juerga, **Brumwell** y su recién descubierta amiga se marcharon para pasar juntos lo que quedaba de la noche. De haber estado más sobrio y de haber tenido más mundo, **Brumwell** se habría dado cuenta que su compañera formaba parte de la profesión más antigua del mundo. **Mary Jeanette** y sus amigas sabían que sacarían buen provecho de los ricos y medio ebrios estudiantes que celebraban las regatas. Lo que desconocían estos insensatos y desvergonzados jóvenes, arrojando la cautela al viento, es que corrían el riesgo de contraer una turbulenta enfermedad venérea. Brumwell fue una de las desafortunadas víctimas.

Cuando **Herbert** dejó embarazada a la chica, rompió con ella, y más teniendo en cuenta que acababa de contraer matrimonio con Margareth, pero para entonces ya era demasiado tarde. Meses después le llegó la terrible noticia de que había contraído la sífilis y, con el tiempo, cuando la enfermedad estaba en un estado tan avanzado que no podía ocultarla, confió su problema a su padre. El **doctor Brumwell** preso de la desesperación decidió inmediatamente que consagraría toda su destreza y su experiencia médica a combatir la enfermedad, hasta tal punto que decidió abandonar su trabajo en el Hospital St. Bartolomé <sup>(2)</sup>. Pese a sus propios esfuerzos y a los de los médicos de más renombre de su tiempo, **Brumwell** no pudo detener el progreso de la sífilis que erosionaba inexorablemente la salud de su hijo. Creó con su capital el Instituto para la cura de la Sífilis en su consulta de Harley St.

Meses después, llegó el momento en que, tanto el padre como el hijo, se dieron cuenta de la inutilidad de la lucha. Fue por ello que el **doctor Brumwell** interrogó a su hijo sobre la mujer que lo había degradado tanto. Lo único que saco en claro, es que se hacía llamar **Somerville**.

Tras la muerte de su hijo, el **doctor Brumwell** permaneció al lado de la cama de éste y juró que buscaría a la mujer que consideraba responsable de su muerte: "*Hallaré a esa mujer. Cuando la encuentre, la mataré: ¡por Dios que lo haré!*"

Amargado y melancólico, inició su búsqueda al día siguiente. No regresó a casa en varios días donde estuvo en el libinidoso East End de Londres, donde se mezcló entre la multitud y se interesó en particular por las mujeres de la calle. Su objetivo consistía en aprender a reconocer, con una sola mirada, si una chica era o no respetable. Adquirió rápidamente conocimiento sobre el aspecto, el comportamiento y los antecedentes de las prostitutas de Londres. Aprendió también mucho sobre los métodos de la policía y cómo se organizaban sus rondas. Tal fue su obsesión con intentar buscar la cura de la sífilis (enfermedad que mató a su hijo) que incluso se compró un edificio que antaño fue una vieja destilería en Commercial Road, a las afueras de Whitechapel, donde montó su laboratorio particular. Tras un mes, durante el cual se obligó a familiarizarse con todo ello, el **doctor Brumwell** comenzó a experimentar con las hormonas de las prostitutas que mataba, y con las que destilaba las supuestas pociones curadoras. Tras unas semanas de desenfreno, y cuando **Ms. Hyde** se apoderó del control del **doctor Brumwell**, se sintió en condiciones de iniciar la tarea de buscar a **Mary Jeanette Somerville**. Es la hora de la

---

<sup>2</sup> El hospital de St. Bartolomé (Barts) en Smithfield es el más antiguo de Inglaterra. Originalmente estuvo unido a un monasterio militar y está todavía en el mismo lugar. Es conocido por sus excelentes facilidades para la investigación y sus laboratorios patológicos. Tiene laboratorios químicos mundialmente famosos y muchos de los más celebres médicos y cirujanos trabajan en sus dependencias.

venganza. Lo que el **doctor Brumwell** desconocía es que esa joven había acabado sus estudios, y fruto de su trabajo, con el paso del tiempo se había cambiado su nombre por el de **Elaine Charpentier**.

## 2. COMIENZA LA AVENTURA

### 2.1 Información para los jugadores



Estamos en 1889, finales de una década que quedará marcada en los anales más sangrientos de la historia como la época donde Jack el Destripador inauguró su reino de terror asesinando despiadadamente prostitutas en el desprotegido, desdichado e ignorado barrio londinense de Whitechapel.

Desde entonces, de vez en cuando desaparece alguna prostituta en el East End, pero siempre se atribuye (la mayoría de las veces erróneamente) a los traicioneros ajustes de cuentas entre putas y matones, y ocasionalmente a nuevos y aterradores asesinatos de Jack el Destripador. La leyenda urbana sigue viva, hasta tal punto que, el *manicomio de Bethlam* está repleto de personas balbuceantes y gemebundas a las que nadie se ha preocupado de escuchar, testigos e incluso protagonistas de muchos de esos crímenes inenarrables.

En este frío y lluvioso mes de septiembre, hace un año del (supuesto) debut de Jack el Destripador. Hoy ha sido un día típico en la gran ciudad. Los periódicos anuncian los acontecimientos normales de cada día: algunos atracos, un asesinato atribuido a los mafiosos, alguna que otra manifestación. Sin embargo, uno de los personajes dramáticos recibe una visita inesperada a la 1 de la madrugada de una antigua amiga, lady Maureen Allbright, que le solicita ayuda. Visiblemente agitada, les cuenta que una compañera suya ha aparecido cruelmente asesinada a las afueras del teatro donde trabaja (el *Drury Lane Theatre* <sup>3</sup>), y que espera que descubra lo ocurrido.

**La Liga de los Hombres Tranquilos** <sup>(4)</sup> se caracteriza precisamente por su altruismo, y ser amantes de las memorables, auténticas y misteriosas historias que suceden en la sociedad vitoriana. Les encantan los enigmas y resolver los crímenes más variopintos, emulando porque no decirlo a Sherlock Holmes, su ídolo. Si a eso añadimos que aparentemente el asesinato ocurrido es de similares características a los acontecidos un año atrás en Whitechapel a manos de Jack el Destripador, sin duda alguna, será un importante y significativo acicate para que el grupo de personajes dramáticos entre en acción.

<sup>3</sup> El **teatro Drury Lane** se encuentra al este de Covent Garden, en la calle Russell, construido en 1812 en el antiguo emplazamiento de un lugar de crímenes del siglo XVIII. Se dice que el teatro está habitado por un hombre del siglo XVIII que pisoteaba a otros actores para conseguir mejores puestos en el escenario y que a veces se aparece por el anfiteatro. Recientemente se ha descubierto en un armario un esqueleto con una daga clavada en las costillas.

<sup>4</sup> **La Liga de los Hombres Tranquilos**: Seleccionamos este nombre por la película de John Ford "El Hombre Tranquilo", protagonizada por John Wayne y Maureen O'Hara, poseedora de 2 Oscars y 5 nominaciones.



## **2.2 Ms. Hyde, la destripadora**

A las 11 de la noche del 5 de septiembre, una vez concluyó su representación, **Elizabeth Somerville**, una bailarina del *Drury Lane Theatre*, fue avisada precipitadamente por parte de una mujer, de mediana edad según **Henry Stockbridge**, de que su (única) hermana había sido arrollada por un carruaje en la concurrida Oxford Street hacía apenas unas horas. Insistió en que debía acompañarla de inmediato al hospital de St. Bartolomé <sup>5</sup> donde había sido ingresada de gravedad su hermana, antes de que falleciera fruto de las mortales heridas, pues así era su voluntad.

Esa fue la última vez que se le vio con vida a **Elizabeth Somerville**. No se sabe con certeza que ocurrió esa lúgubre y lluviosa noche, pero lo que si podemos es intentar hacer un esbozo aproximado de los atroces hechos, amparándose en la oscuridad de la sombras, que acontecieron.

**Elizabeth** presa del nerviosismo suscitado por la desgraciada noticia que le comunicó la desconocida, subió ingenuamente a un carruaje que le esperaba en el callejón trasero del teatro, donde diariamente cargaban y descargaban materiales para las obras y producciones del *Drury Lane Theatre*. Una vez se sentó en su interior, fue brutalmente atacada de frente con un afilado escalpelo por la misteriosa mujer, seccionando de un solo tajo la garganta de la joven. Sin duda alguna, con el claro objetivo de impedir que los gritos advirtieran a los pocos transeúntes. Durante media interminable hora la mujer se dedicó a ir descuartizando y extirpando diversos órganos, entre los que destacó la matriz (lo cual podría sugerir que el móvil del crimen podría tener un claro componente sexual).

Después de esto la registró a conciencia al cadáver, y decidió arrastrarla por todo el callejón, hasta la entrada trasera del *Drury Lane Theatre*, momento en el cual fue descubierta por **Maggie Smith** (la compañera de camerino de la víctima), teniendo que huir la asesina apresuradamente del lugar del crimen en un carruaje negro que le esperaba a la salida del callejón.

## **2.2 La investigación preliminar**

El **inspector Joseph Chaney**, el oficial superior de guardia, no tardó en llegar al lugar del crimen más de cinco minutos, con varios agentes del Departamento de Investigaciones Criminales. Pronto escuchó un informe verbal de la excitada compañera de camerino. Ya había empezado a formarse un grupo en la entrada del callejón, y la policía tuvo que abrirse paso a empujones. El inspector echó del callejón a los curiosos ávidos de morbosidad y mandó llamar al médico más cercano del distrito de la policía. Se enviaron telegramas a varios oficiales superiores de policía, entre ellos al **inspector Lestrade**, de *Scotland Yard*. Desde la puerta trasera del *Drury Lane Theatre* se veía claramente el cuerpo de la mujer, yaciendo boca arriba, paralelo a la puerta y con la cabeza próxima a los escalones. Las manos y el rostro estaban manchados de sangre y las piernas se encontraban dobladas con las

---

<sup>5</sup> El **Hospital de St. Bartolomé** se encuentra situado en la calle Giltspur. Conocido como Bart, se trata del hospital más antiguo de Inglaterra. Fue fundado en el siglo XII por Rahere, el bufón del rey Enrique I, después de sobrevivir a la malatía en una peregrinación a Roma donde tuvo la visión de San Bartolomé rescatándole de las garras de un monstruo alado. Tiene laboratorios químicos mundialmente famosos, y muchos de los más célebres médicos y cirujanos han trabajado en sus dependencias.

rodillas en alto, inclinadas hacia afuera y los pies apoyados en el suelo. Llevaba un largo abrigo negro, cuyos faldones, junto con las demás ropas, habían sido alzados muy arriba sobre las piernas.

A los mórbidos observadores les pareció difícil asimilar el horror de las heridas. El cuello había sido cortado con una fuerza salvaje hasta dejar entrever su frágil columna vertebral, hasta tal punto que, entre los presentes se llegó a rumorear que el pañuelo alrededor del cuello lo había atado el asesino para evitar que la cabeza se desprendiera del cuerpo y rodara. Esta improbable sugerencia fue disipada posteriormente, al probarse que el pañuelo se encontraba en su lugar cuando el asesino puso el cuchillo sobre el cuello de la víctima. Había sacado las entrañas de la mujer, estirado la parte del intestino delgado sobre el hombro izquierdo, y extirpado el útero. No era sorprendente por tanto que el cuerpo estuviese, literalmente, empapado en sangre.

El **inspector Chaney** ordenó que se cubriera el cadáver con un chal mientras él mismo examinaba el patio en espera de que llegara el médico de la policía, el **doctor Ralph McCordle**. Cada uno de sus movimientos fue observado por los habitantes del barrio que miraban desde todos los puntos concebibles. El inspector no encontró indicios de que hubiese ocurrido una lucha en el patio. Los escalones se hallaban intactos, si bien paredes cerca de la cabeza de la mujer aparecían manchadas de sangre, presumiblemente del cuello cortado. Había también unos cuantos salpicones de sangre en la entrada del callejón, así como un pequeño rastro de sangre hacia el interior.

Cabe destacar también que cuando el **Dr. Ralph McCordle** llegó a la escena del crimen, escasos minutos después desde su domicilio, devolvió algo más de orden al procedimiento. El médico anunció oficialmente que la mujer había muerto; no es que existiese alguna duda al respecto, pero el protocolo exigía un certificado oficial. Los agentes de policía dirigieron el haz de sus linternas hacia el cuerpo mientras el médico examinaba las heridas. Una incisión lívida empezaba unos diez centímetros debajo de la mandíbula izquierda. Media docena de hombres que regresaban a casa después de trabajar en un mercado cercano permanecieron inquietos entre el grupo de morbosos espectadores que comenzaba a agolparse a la entrada del callejón, expectantes ante lo atroz de lo sucedido.

En una primera inspección el doctor pudo observar como varias incisiones dentadas habían abierto el abdomen a todo lo largo, había dos heridas de puñaladas en los genitales, y le habían extirpado quirúrgicamente el útero. Además del corte en el cuello, halló magulladuras en la mandíbula derecha, debidas posiblemente a la presión que ejercieron unos dedos al apretar. El médico pensó que las mutilaciones podrían haber sido hechas por una persona zurda con un cuchillo de hoja larga.

Terminado su examen preliminar el **Dr. McCordle** ordenó que el cuerpo fuese llevado inmediatamente al depósito de cadáveres de Charing Cross. Dos agentes de policía del CID custodiaron el cuerpo hasta la morgue.



## 2.3 Los personajes dramáticos entran en escena

Todo comienza una brumosa madrugada de septiembre de 1889 en Londres. **La Liga de los Hombres Tranquilos** se desplaza al lugar del crimen, a un callejón situado junto a la puerta trasera del **Drury Lane Theatre**, aproximadamente una hora después del asesinato. Tiempo suficiente para que la policía tenga ya una opinión sobre lo sucedido. Allí encuentran el cadáver de la víctima, tendido en el suelo, en el mismo lugar y posición en el que fue encontrado, y al **inspector Lestrade** <sup>(6)</sup> tomando notas junto a él, rodeado de media docena de agentes del Departamento de Investigaciones Criminales. El **doctor McCordle** acaba de terminar su dictamen preliminar, y se dispone a abandonar la escena del crimen.

El inspector no tarda en explicarles que el cadáver ya ha sido identificado, y que corresponde a **Elizabeth Somerville**, una joven bailarina del **Drury Lane Theatre**. El único testigo del crimen, hasta el momento, es una de sus compañeras de reparto, que se encuentra dentro del teatro en un alarmante estado de shock. Según palabras del inspector, la crueldad del asesinato deja bien clara la mano de **Jack el Destripador**, a pesar de que el lugar de los hechos este lejos de **Whitechapel**, la zona en la que hasta ahora habían tenido lugar sus crímenes meses atrás.

Si examinan el cadáver localizarán sobre el abrigo negro de paño de la víctima una extraña sustancia blanca <sup>(7)</sup> de la es de suponer que inteligentemente recogerán una muestra para analizarla posteriormente en su laboratorio particular. Observarán, además, que las mortales heridas se produjeron, probablemente, por el bisturí de un cirujano con el borde dentado. Este detalle, les llevará a dudar de la hipótesis de **Lestrade** sobre la autoría del Destripador, pues **Jack** nunca antes había utilizado un instrumento semejante. El **inspector Lestrade** no les permitirá recoger el bolso y el sombrero pertenecientes a la víctima, y que descansan a su alrededor.

En la tierra aplanada del patio sin pavimentar del callejón encontraran varios efectos interesantes para la investigación del crimen:

- Se hallará un pedazo de muselina (una tela fina y poco tupida), un peine y una caja de papel cerca del cuerpo; la hipótesis más acertada será que estos objetos se han caído del bolsillo de la falda de la mujer, que se habría rasgado en el curso del ataque de su agresor.
- Cerca del lugar donde estuvo la cabeza de la víctima se encontró un sobre con el sello del hospital de St. Bartolomé en el dorso y, en el frente, la letra "B" y el sello postal "Londres", 28 de agosto de 1889 <sup>(8)</sup>.
- Cerca de donde se situaron los pies se hallaran dos anillos <sup>(9)</sup>, arrancados de los dedos de la víctima, junto con unos chelines y dos cuartos de penique nuevos.

<sup>6</sup> Sin duda alguna el inspector más famoso de Scotland Yard, en un claro guiño a las obras de Arthur Conan Doyle dedicadas al mítico Sherlock Holmes.

<sup>7</sup> Se trata de **arsénico**, más tarde lo sabrán si analizan las pruebas. Esto es debido a que el Dr. Brumwell está afectado de sífilis, y las **inyecciones de arsénico** es un tratamiento habitual en la época.

<sup>8</sup> La razón de que aparezca este extraño sobre en el lugar del crimen, es debido a que en el forcejeo la carta que llevaba Leonore (el satánico Dr. Brumwell en su forma femenina) encima quedó entre las ropas de la víctima, y al arrastrarla desde el carruaje hasta el callejón, la carta cayó al suelo.

<sup>9</sup> Leonore se entretuvo en quitarle los anillos a la víctima, con la esperanza de encontrar el anillo que su hijo le regaló para así evitar cualquier tipo de relación con la familia Brumwell, siendo el resultado infructuoso.

## 2.4 Los testigos

Si los personajes dramáticos contemplan con minuciosidad el gentío que se agolpa fruto de la mórbida curiosidad alrededor del callejón verán dos indigentes visiblemente nerviosos. Estos dos mendigos son testigos excepcionales ya que vieron cómo el cuerpo de Elizabeth era descargado del interior del carruaje, minutos antes que **Maggie Smith** (la compañera de camerino de la víctima). **Bill** y **Nathan** se encuentran muy nerviosos por lo sucedido, ya que no sólo han ocultado información de vital importancia a la policía, sino que además alteraron las pruebas del lugar del crimen, al encontrar un broche (pertenece al doctor Brumwell) tirado en el suelo, cerca de la víctima, que ocultaron con la malsana intención de venderlo a los prestamistas de los **muelles de Surrey**.

Si interrogan a **Nathan**, uno de los hombres que supuestamente tropezó con el cuerpo en la media luz, dirá: "Estaba demasiado oscuro para ver sangre. Creía que la habían violado y que había muerto en la lucha".

Si el anfitrión lo desea puede hacer que **Bill y Nathan** confirmen (certifiquen) el testimonio de **Maggie Smith**, o no. Eso lo dejamos a su elección. Lo que sí sería interesante es indicar varios hechos: en primer lugar revelar que la víctima fue bajada de un misterioso carruaje negro que huyó de la zona apresuradamente tras los hechos (fue donde se asesinó a Elizabeth y con el que huyó su asesino), y que cuando llegaron a socorrer a la víctima en el aire se respiraba un extraño olor a albaricoque <sup>(10)</sup>. Este peculiar detalle será de vital importancia para el desarrollo de la investigación.

Los vecinos del edificio cercano, a los que da sus ventanas al callejón, inexplicablemente no escucharon ningún ruido ni ningún grito que les pudiese alarmar. Lo cual certifica el hecho de que la víctima no fue asesinada en el callejón, sino en el interior de un carruaje.

## 2.5 Dentro del Drury Lane Theatre

En el interior del teatro, serán amablemente recibidos por **Henry Stockbridge**, el encargado de personal. Es la única persona que pudo ver la cara de la supuesta asesina, ya que él estaba presente cuando a **Elizabeth** le dieron la noticia del trágico accidente de su hermana. Asimismo dirá que hace algunos días encontró un chico joven, de unos diecisiete años, rondando junto al teatro y preguntando por **Elizabeth**. El chico le había pedido la dirección de **Elizabeth**, al negársela, le había dicho que si cambiaba de opinión podría encontrarlo en el "Moongate".

También podrán observar a una joven que llora en el camerino junto al espejo es **Maggie Smith**, la compañera de **Elizabeth** que trágicamente descubrió el cadáver. El **inspector Lestrade** no les dejará bajo ningún concepto examinar el camerino de **Elizabeth**. Sin embargo, el preocupante estado de **Maggie Smith** será una oportunidad única para poder hacerlo. Si los personajes dramáticos son capaces de sugerir la posibilidad de suministrar a la neurasténica joven un sedante capaz de calmarle (máxime si alguno de ellos tiene conocimientos de Medicina), podrá, entonces, responder a sus preguntas; de otra forma será totalmente imposible.

<sup>10</sup> Esto es debido al **olor que desprende el arsénico** al penetrar por todo el cuerpo y en particular cuando se suda intensamente tras haber sido tratado para la sífilis con inyecciones de arsénico.

**Maggie Smith** no contará mucho. Les describirá cómo encontró el cuerpo destrozado de **Elizabeth** en el callejón y cómo vio escapar corriendo del lugar a una mujer ocultando su cara bajo un chal <sup>(11)</sup> que estaba huyendo del lugar del crimen para luego regresar a la habitación presa del pánico y desmayarse. Del resto de la conversación únicamente podrán obtener de interés, que al parecer, la infortunada joven tenía una hermana, pero **Maggie Smith** no sabe mucho sobre ella; y que recientemente recibía regalos de un admirador.

## 2.6 En el camgrino de la víctima

Si se les ocurre examinar (nunca registrar si está **Henry Stockbridge** presente) la habitación (ahora es un buen momento aprovechando la confusión reinante) observarán un ramo de flores sobre un tocador (es de su supuesto admirador). Destacar que se trata de una docena de claveles blancos con el borde de los pétalos coloreados (algo extraño en la época). Si son lo suficientemente rápidos y diestros podrán recoger, sin ningún problema, tanto una de las flores como la tarjeta de felicitación que las acompaña, sin que **Stockbridge** se percate de la sustracción. Además, si son meticulosamente observadores también podrán percatarse de un peculiar frasco de perfume, con una cinta, colocado cerca del espejo.

Si examinan la base del recipiente los personajes dramáticos podrán comprobar que se compró en la perfumería de Belle según la etiqueta.

Cuando salgan de nuevo al callejón, para entonces la policía ya habrá levantado el cadáver (son lentos pero no tanto) y habrán recogido todas sus pertenencias, dejando únicamente como huella de su paso una tétrica silueta de tiza blanca sobre el suelo.

## 3. EL ANÁLISIS DE LAS PISTAS ENCONTRADAS

### 3.1 En el laboratorio

Una vez los personajes dramáticos regresen a su domicilio (o al del club) y sometan al clavel a un análisis químico exhaustivo (evidentemente es necesario la habilidad de *Educación* o *Ciencias Naturales* para ello y disponer de un laboratorio). El microscopio revelará que las líneas rojas en los pétalos han sido producidas por un proceso artificial (esto era fácilmente deducible), y un análisis posterior más exhaustivo señalará la presencia de un compuesto de yodo.

También podrán analizar el polvo blanco encontrado en el abrigo de la víctima y si todo va bien descubrirán la presencia de arsénico. En el caso de que no lo investiguen o no den con ello, el **Dr. Ralph McCordle** podrá decírselo al analizarlo él personalmente.

<sup>11</sup> Evidentemente la persona que huyó era el doctor Brumwell en su macabra forma femenina de Ms. Hyde.



### 3.2 La red de confidentes

A la salida de su apartamento, los personajes dramáticos podrán entablar conversación con un joven vagabundo llamado **Wiggins**, que en muchas ocasiones ha colaborado con ellos proporcionándole información. Esto ha de quedarles claro a los personajes dramáticos porque será la única forma de conseguir información acerca de los variopintos claveles. Le podrán entregar la flor con objeto de encontrar el lugar donde se venden claveles de color rosa sometidos a un tratamiento con yodo (algo bastante peculiar en la época). **Wiggins** prometerá poner en marcha su red de colaboradores y volver lo más rápido posible, previo pago de una cantidad de dinero para poner en marcha sus delicados huesos, claro está.

### 3.3 Visitando la casa de Elizabeth Somerville

Tal vez los personajes dramáticos quieran visitar el apartamento de la víctima en busca de alguna pista que pueda dirigirles por el buen camino. Será un buen comienzo.



Elizabeth reside en el ático del 17 de Bromells Road, en el Old Bell Inn, al sur del Támesis, un área metropolitana de la clase obrera y no refinada, pero mejor que los barrios bajos. La policía puede proporcionar la dirección si los investigadores se llevan bien con ellos, u obtenerla de boca de **Henry Stockwell** o **Maggie Smith** en el **Drury Lane Theatre**, como hicieron los agentes de policía.

Con su carrera como bailarina en progreso, **Elizabeth** podría permitirse un alojamiento mejor que la buhardilla de una hilera de viviendas cubiertas de hollín en Clapham.

Su habitación se halla en una casa propiedad de la **Sra. Lillian Scott**. Es una simpática y cascarrabias viuda de 65 años.

No dejará entrar a ningún investigador sin una buena razón, aunque se sentirá impresionada por unas tiradas de *Gracias Sociales*. Una tirada media de *Percepción* sugiere que si los investigadores muestran que comparten su preocupación por la reciente muerte de **Elizabeth**, podría aceptarles como amigos y permitirles registrar las posesiones de su inquilina. También podrían decidir erróneamente tomar la vía económica; si es así, tendrán verdaderos problemas para acceder al interior, ya que la **Sra. Scott** guarda encarnizadamente la propiedad, y no es fácilmente sobornable.

Podrán entrar en la buhardilla con la llave de **Elizabeth Somerville** que se encontraba entre sus pertenencias en la morgue, o bien forzando la cerradura con un chequeo muy difícil de *Mecánica*, o pidiendo la copia de la llave que posee la **Sra. Scott**.

El apartamento es espacioso y bien iluminado, como era de esperar no es excesivamente lujoso, más bien lo contrario, y se compone de dormitorio, lavabo y salón, separados por débiles tabiques. En el salón hay un cómodo sofá y una pequeña mesa llena de partituras desordenadas, las partituras corresponden a la obra de teatro que

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

Elizabeth estaba bailando (representando) en el **Drury Lane Theatre**. Junto a las partituras se encuentra un libro de tapas de tela color burdeos mal cosido titulado "Diario de un viajero", se trata del diario de viajes de **Anthony Nelson Stapleton**, un ocultista de renombre en el Londres victoriano, famoso por sus alocadas teorías. Una tirada difícil de *Percepción* en el sofá revelará una pequeña llave bajo los asientos (que abre la cómoda del dormitorio).

El lavabo esta en orden. Es minúsculo pero funcional. Apenas tiene un lavabo, un retrete, una pequeña ducha y un armario con espejo que hace las veces de botiquín. Si examinan, sin ningún escrúpulo, un cesto con ropa sucia que se encuentra apoyado al lado del lavabo, encontraran, entre ropas de mujer, un jersey, similar a los utilizados por los jugadores de polo, con algunos cabellos negros y un fuerte olor a aceite de macasar.

El dormitorio esta compuesto por una cama, una mesilla de noche, un armario y una consola, todos de madera de caoba a juego. La cama, pulcramente hecha, no se le ve nada en especial, debajo de ella hay una pipa de opio. En el armario de caoba esta la ropa de **Elizabeth** (poca y no muy ostentosa). Encima del armario hay un album de fotos. En él puede verse media docena de fotos con otra mujer algo más joven (se trata de su hermana Mary Jeannette), junto con un niño de apenas un año de edad (se trata de Paul). La consola se compone de tres cajones: en el primero podrán encontrar una Biblia católica y un juego de llaves, el segundo estará vacío y en el tercero, cerrado a menos que se tenga la llave del sofá o que se fuerce con una tirada difícil de *Mecánica*, se halla su libreta de direcciones de cuero. Insertada entre dos páginas, se requiere una tirada media de *Percepción* para hallarla, hay una nota. Es de distinta letra que la de la agenda: 9 de Ryder Street, a las 20:00h. La página izquierda donde esta la nota insertada, está en blanco; y la derecha sólo tiene escrita una anotación: Anthony Nelson Stapleton, Club Excentrics.

### 3.4 La London Mutual Life Insurance

Este encuentro es opcional, pero puede ser una buena forma de introducir en la trama y dar a conocer a los personajes a **Gardner**, el detective privado contratado por **Elaine Charpentier**. De esta forma cuando vean su cadáver dentro de la jaula del león en el zoo, se descolocarán; y tendrá más sentido que siga la pista de **Blackwood**.

Al salir del apartamento de **Elizabeth Somerville**, los personajes dramáticos se encontrarán con un hombre alto y moreno, con barba de varios días, que se presenta como **Gardner**, investigador de la compañía *London Mutual Life Insurance* (incluso les enseñará su tarjeta de visita), y que afirma que la compañía cubre una póliza de seguro de vida de **Elizabeth Somerville**, y que está buscando a algún familiar.

**Gardner** se encontraba vigilando el apartamento de **Elizabeth Somerville**, por si su asesino acudía a registrarlo. Por ello, sospechará en un primer momento de los personajes dramáticos como los posibles causantes. Su presentación tiene como objetivo tantear a los personajes dramáticos e intentar averiguar sus verdaderas intenciones y por qué están interesados en investigar la muerte de **Elizabeth Somerville**.

Si los personajes dramáticos sospechan de alguna forma de **Gardner**, o intentan investigar acerca de la supuesta póliza de seguros descubrirán que todo es mentira, con lo cual **Gardner** se convertirá a su vez en un sospechoso.

### 3.5 Las flores tintadas

Cuando vuelvan a su apartamento **Wiggins** habrá concluido con éxito su investigación. Según sus confidentes, una niña llamada **Lesley** vende ese tipo de flores en un puesto en el **Covent Garden**, de modo que si los personajes dramáticos son lo suficientemente inteligentes se dirigirán rápidamente a ese lugar.

**Lesley** se resistirá al principio a dar información a los **investigadores**, pero podrán ganarse su confianza comprándole una docena de violetas. De ella depende en parte que coma su numerosa familia.



**Lesley** comentará que vendió gran cantidad de claveles tintados dos días antes. Sin embargo, si le entregan la tarjeta encontrada en la habitación del teatro **Lesley** recordará rápidamente a la persona que se los compro, ya que ella misma escribió la tarjeta por encargo suyo. Algo que a priori puede resultar extraño. La joven les explicará que se trata de un hombre aparentemente de clase alta, agradable y educado que, después de comprar las flores, se mostró muy grosero cuando ella se negó a acompañarle a la taberna.

**Lesley** añadirá, señalando con la mano, que el desconocido arrojó la colilla de su cigarro al barril donde guarda el agua con yodo para sus flores. Ante esta nueva pista, es de suponer que los personajes dramáticos decidan examinar el interior barril. Apartando un cesto con flores secas colocado sobre él, observarán la presencia de un objeto en el fondo, arrancando un alambre de la cesta (si no quieren mancharse los brazos de yodo) y con algo de maña lograrán extraer lo que resultará ser una colilla de un cigarrillo confeccionado con tabaco "Señor Service".

## 4. VISITANDO A UN CÁDAVER

### 4.1 En la Morgue de Charing Cross

Los restos de **Elizabeth Somerville** han sido trasladados a la Morgue de **Charing Cross Road**. En la parte trasera del patio, unas sucias escaleras laterales conducen al depósito de cadáveres.

Hay tres carruajes fúnebres y dos berlinas ligeras para transportar a los asistentes a los funerales que acuden a identificar los cadáveres.

Las puertas de *Charing Cross Road* están cerradas de noche, como la puerta de las escaleras hacia el depósito de cadáveres, pero el estado de esta última no debería representar barrera alguna para un hombre decidido con una palanca. Un chequeo exitoso de *Mecánica* abrirá sin mucha dificultad la cerradura.



Dentro se halla la húmeda pizarra y acero del depósito de cadáveres y el opresivo olor a formalina. Una puerta no cerrada con llave conduce a la cámara frigorífica, donde se almacenan los cadáveres. Dos cuerpos envejecidos reposan aquí, cubiertos con sábanas.

La sala de preparaciones se encuentra tras una robusta puerta cerrada, que se abre hacia dentro. La cerradura es nueva e intrincada.

Es de suponer que allí intentarán examinar los objetos encontrados junto a la víctima y obtener el beneplácito para poder pasar preguntando al encargado. Si son lo suficientemente convincentes, este colocará el sobre que contiene todas sus pertenencias sobre la mesa. Sin embargo, con tan mala suerte, que nuestros personajes carecen de autorización para llevarse alguno de los objetos, de modo que el encargado le impedirá cogerlos.

Podrán solicitar dicho permiso al **inspector Squyres**, que hará acto de presencia en la misma sala leyendo unos informes. Sin embargo, este les explicará amablemente que solamente **Lestrade** puede proporcionarle el permiso necesario y que podrán encontrarle en su despacho en **Scotland Yard**.

## **4.2 La autopsia del Dr. McCordle**

Si logran hablar con el **Doctor Ralph McCordle** (el médico forense encargado de la autopsia) o tienen acceso a los documentos de la misma, sabrán lo siguiente:

NOMBRE DE LA VICTIMA: Elizabeth Somerville

DEGOLLADA: Si

PERDIDA DE SANGRE: Poca sangre, teniendo en cuenta la cantidad de heridas (según palabras de la policía en la escena del crimen).

SEÑALES DE LUCHA: Los residentes de la vecindad no oyeron gritos. La única testigo es Maggie Smith, su compañera de camerino.

MÉDICO CONVOCADO: Dr. Ralph McCordle.

NATURALEZA DE LA INCISION DEL CUELLO: De izquierda a derecha. Profunda.

MAGULLADURAS: Marcas de dedos en el cuello, y brazos.

MUTILACIONES: Entrañas y matriz arrancadas.

MÉDICOS QUE PRÁCTICARON LA AUTOPSIA: Dr. McCordle.

ARMA PROBABLE: Un cuchillo de hoja excepcionalmente larga.

COMENTARIOS DE LOS MÉDICOS: "Las mutilaciones fueron hechas con destreza y técnica, lo cual indica que el asesino tiene profundos conocimientos de anatomía y cirugía" (Dr. McCordle).

Los avisados personajes dramáticos podrán sacar algunas conclusiones sobre la autopsia:

1. Al no haber señales de lucha en el lugar del crimen, y los vecinos no escucharon nada, sugieren la posibilidad de que la víctima fuera asesinada en un lugar distinto y posteriormente fuera trasladada al callejón. *Esto es cierto, Elizabeth fue asesinada dentro del carruaje.*
2. Partiendo de la teoría que la víctima fue asaltada por la espalda, las incisiones en su cuello revelan que el asesino es diestro. *Esto es falso, realmente la víctima fue asaltada de frente (estaban sentados uno enfrente del otro dentro del carruaje), con lo cual el asesino es zurdo.*
3. Las mutilaciones indican un móvil sexual. No es habitual arrancar el útero. *Esto es cierto, el doctor Brumwell quiso hacer patente su odio hacia la víctima por ser la madre de su único nieto.*
4. Si el asesino tiene conocimientos de cirugía hay que buscar un cirujano. *Esto es cierto, no sirve de nada las suposiciones de carniceros, taxidermistas, y profesiones similares.*

El **Dr. Ralph McCordle** comprobará que la causa de la muerte fue un síncope o fallo del corazón debido a una pérdida masiva de sangre por el cuello cortado. Los resultados del examen del **Dr. McCordle** serán considerados tan horripilantes que no se darán a conocer al público (aunque se publicaran meses después en un número posterior de la revista médica "The Lancet").

### 4.3 En Scotland Yard

Es de suponer que después de su primera visita a la morgue nuestros personajes dramáticos se dirijan, por tanto, a la oficina central del Yard, a intentar conseguir algo más de información acerca de la investigación llevada por el Departamento de Investigaciones Criminales.

El agente que se encuentra de guardia en la puerta se negará a permitirles el paso aludiendo órdenes estrictas de sus superiores. Nadie ajeno al edificio puede entrar. Si tienen el suficiente valor de

regresar a la morgue y explicar dicha negativa a **Squyres**, este se ofrecerá gentilmente a acompañarlos personalmente. Efectivamente, el inspector tendrá unas palabras con el agente que antes les había impedido pasar y le ordenará que les permita acceder libremente al edificio, bajo su propia responsabilidad.





## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

Una vez dentro, un nuevo obstáculo espera a nuestros amigos. El oficial de recepción no parece estar dispuesto a permitir que los personajes dramáticos hablen con **Lestrade**, argumentando que el inspector está sumamente ocupado y ha dado órdenes expresas de no ser molestado.

### 4.4 El falso vendedor ciego

Cuando salgan de nuevo al exterior del edificio (que remedio) entablarán una conversación casual con un vendedor ciego. Si le preguntan acerca del **inspector Lestrade** o como pueden conseguir que el **sargento Bates**, el oficial de recepción, les permita verle. El vendedor parecerá dispuesto a darles algunas sugerencias a cambio de dinero. Sin embargo, si le informan que han descubierto su artimaña, por una serie de detalles, que no es ciego sino que finge serlo para ganar la compasión de la gente, y sobre todo que si no pone todo de su parte están dispuestos a denunciar su actitud a la policía. El vendedor, al verse descubierto, explicará a nuestros amigos que el **sargento Bates** se ablandaba fácilmente ante la adulación.

Nuevamente entraran nuestros amigos en el edificio. Esta vez, la táctica propuesta por el falso ciego tendrá resultado y podrán hablar con **Lestrade** y pedirle la autorización que necesitan. El **sargento Bates** la redactará, y los personajes dramáticos podrán volver a la Morgue y entregarla al encargado. De nuevo, examinarán los objetos encontrados junto al cadáver de **Elizabeth**, pero solo podrán coger prestado uno de ellos, una llave.

## 5. UN DÍA EN LA OPERA

### 5.1 La víctima tiene una hermana

El juego de llaves encontrado en casa de **Elizabeth Somerville** abre la puerta trasera del teatro (este detalle no será fácil deducirlo), y allí podrán dirigirse nuevamente nuestros amigos para investigar por segunda vez en el camerino de **Elizabeth**. **Henry Stockbridge** yace adormilado junto a la entrada del camerino, sugiriendo en todo momento la posibilidad de que haciendo guardia se ha quedado dormido. Si son lo suficientemente sigilosos como para no despertarlo, podrán utilizar nuevamente el juego de llaves encontrado en casa de la víctima para abrir unos cajones del tocador del camerino. En uno de ellos encontrarán dos entradas de palco para la opera en el Royal Italian Opera en el Covent Garden para ver la representación de la obra "Trampas y Enredos de Amor".

Si más tarde preguntan a **Stockbridge** en relación a si la víctima era aficionada a la ópera, explicará que **Elizabeth** tenía una hermana llamada **Elaine** que canta en la opera (aunque pocas personas lo saben, **Elizabeth** era muy reservada respecto a su vida íntima) y le había regalado esas entradas para el estreno.

### 5.2 Trampas y Enredos de Amor

Con el título "Trampas y enredos de amor", el *Royal Italian Opera* estrena esta noche (sea cual sea la fecha) su versión de la obra de Marivaux "La doble inconstancia", que estará protagonizada por **Suzanne LaVega**, **Elaine Charpentier**, **Andrew Smith**, **Isaías McGlynn** y **Arthur McRise**, y que ha sido dirigida magistralmente por **Jim Stephen**.

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

"Trampas y enredos de amor" se desarrolla en el patio de un palacio, al que ha sido trasladada Silvia, una joven campesina de la que está enamorado el Príncipe. Pero la muchacha lejos de estar satisfecha, anda enojada y quejosa por haber sido alejada de su novio, Arlequín. El Príncipe no desea forzar a Silvia a casarse con él, y no ve la manera de conseguir que ella abandone voluntariamente a Arlequín. Para lograrlo contará con la inestimable colaboración de Flaminia, una avispada damita de la corte capaz de jugar a placer con los sentimientos de los demás.

De esta manera, las dos mujeres se convierten en los polos en torno a los cuales se desenvuelve la trama. "Flaminia (Suzanne LaVega) es cínica, inteligentísima y tiene una finísima penetración en los corazones humanos, mientras que Silvia (Elaine Charpentier) es la seducción por debajo de la inocencia, una mujer que maneja su recato y su pudor según le interesa. Ambas se sienten rivales y se respetan mutuamente", explica Jim Stephen. Para el director, Marivaux creó en este texto "unos personajes femeninos menos ingenuos de lo que solían serlo en el teatro de su época, no son pánfilas románticas, sino seres que despliegan su estrategia de forma inteligente, con racionalidad y sentido práctico".

A otro lado se encuentran los tipos masculinos, bien distintos entre sí. "Arlequín (Andrew Smith) representaba en la commedia dell'arte al héroe popular, muy listo, y aquí está tomado de manera más realista, como lo opuesto a la frivolidad de la corte", señala Jim Stephen. El director explica también que en esta obra "la figura del Príncipe (Isaías McGlynn) huye de las categorías arquetípicas, y plantea un hombre con cierta exigencia ética", en el sentido de que se niega a abusar de su posición privilegiada para imponer su voluntad a la mujer que desea.

Además de las dos parejas, aparece en escena un quinto personaje llamado Trivelín (Arthur McRise), un servidor del Príncipe extremadamente respetuoso con el protocolo y que no acaba de comprender cómo es posible que su amo se haya prendado de una campesina y encima espere casarse con ella. Según Jim Stephen, en el montaje "Trivelín está caracterizado por cierta misoginia y amaneramiento, con ciertas connotaciones cómicas".

"Trampas y enredos de amor" es una comedia, y como tal tiene un final...¿feliz?. "El final tiene un guiño cómico, porque Marivaux era como un Goldini más malvado y escéptico -opina Jim Stephen-. La obra acaba bien en cuanto a que Silvia y Arlequín eligen lo que quieren, pero no es un canto al romanticismo, porque ambos se dejan fascinar por el refinamiento de la corte y tienen en cuenta además del amor el poder lograr cierto confort con su pareja".

### 5.3 En el Royal Italian Opera House

Es de suponer que nuestros amigos se dirigirán a la **Royal Italian Opera House**, donde entregaran las entradas encontradas en el camerino de **Elizabeth Somerville** al portero. **Frederick Nesbitt**, el director del teatro, les explicará que efectivamente **Elaine Charpentier**, la hermana de **Elizabeth**, trabaja regularmente allí. También les dirá que canta los papeles principales pero que había enviado una nota explicando que estaba enferma y que no podría actuar esa noche. Si muestran especial interés por examinar el camerino de **Elaine**, **Nesbitt** se negará permitirlo incluso aún cuando le expliquen que podría ser fundamental para descubrir al asesino de Elizabeth.

Ante la negativa del director, podrán ocupar sus asientos. Si preguntan al acomodador por el lugar que les corresponde este amablemente les conducirá al palco correspondiente. Allí, una mujer de mediana edad les indicará que debía haber algún error con sus entradas, pero pueden mostrarle los pases para demostrarle que no

estaban equivocados. La mujer se presentará como **Mrs. Constance Worthington**, la dueña del teatro, y les explicará que compartía regularmente ese palco con **Elizabeth Somerville**. Si le comentan lo sucedido quedará profundamente perpleja al recibir la noticia de la muerte de la joven y se ofrecerá rápidamente a colaborar en la investigación. Tanto es así, que si se lo piden redactará una nota para que **Nesbitt** les permita acceder al camerino de **Elaine**. Además, les comentará que las dos hermanas estaban muy unidas y que **Elaine** (que en realidad se llamaba **Mary Jeannette Somerville**) había regalado recientemente a **Elizabeth** una curiosa estatuilla con forma de canoa, como las que participan en las *regatas de Hentley*, que había sido muy del agrado de **Elizabeth** pero no del de **James**, su novio.

#### 5.4 Registrando el camerino de Elaine Charpentier

Nuestros dos amigos volverán a hablar con **Nesbitt**, el cual no podrá negarse a permitirles acceder al camerino de **Elaine** después de observar la autorización de **Mrs. Worthington**. Sin embargo, **Nesbitt** se empeñará en acompañarlos a la habitación para impedir que puedan llevarse cualquier objeto situado en ella. Les llamará poderosamente la atención el retrato de un niño de apenas 5 años. Si preguntan acerca de él, ni **Nesbitt** ni **Mrs. Worthington** sabe nada sobre él, y desconocen si se trata de su hijo. Ante la testarudez del director, los personajes dramáticos tendrán que abandonar el camerino sin ningún resultado positivo, aunque el anfitrión puede decidir en todo momento que encuentran algo interesante para la investigación.



## 6. EL ADMIRADOR MISTERIOSO

### 6.1 En la perfumería de Belle

Si observan con minuciosidad el frasco de perfume encontrado sobre el tocador en el camerino de **Elizabeth**, podrán leer la etiqueta de su base que indica que fue comprado en la prestigiosa **perfumería de Belle**. Es de suponer entonces que nuestros amigos se dirigirán tarde o temprano a dicho local con intención de preguntar a la dueña si recuerda a la persona que compro el frasco. **Belle** les pedirá una descripción del individuo que buscan, ya que muchas personas compran diariamente ese tipo de perfume. Si le proporcionan todos los datos que han descubierto gracias al jersey encontrado en el domicilio de **Elizabeth**. Supuestamente se trata de un hombre que usa aceite de macasar, muy alto y de pelo negro. **Belle** lo identificará rápidamente como un jugador de polo que entrena en un campo situado cerca de la perfumería.

Sin duda será una buena ocasión para intentar hablar con la joven sirvienta que barre el local, pero la chica explicará que Belle no le permite hablar con los clientes.

El perspicaz detective podrá percatarse, sin embargo, que la única vitrina vacía tiene una placa con la inscripción "**La Cote D'Azur**" y si es lo suficientemente astuto pedirá precisamente esa marca a la dueña. **Belle** tendrá que entrar en la trastienda para coger un frasco momento que rápidamente aprovecharan su ausencia nuestros

detectives para hablar con la joven sirvienta. Esta señaló que el joven jugador de polo que buscaban fumaba cigarrillos de la marca "**Senior Service**".

La señora de Belle regresará con el frasco de perfume, pero para entonces nuestros amigos ya habrán conseguido toda la información que necesitaban.

## **6.2 En el campo de polo**

En el campo de polo, conseguirán a duras penas entablar conversación con el entrenador. Le explicarán que buscan a uno de sus jugadores, a un joven llamado James. Nada más describirlo y sobre todo al explicar la marca de tabaco que fuma, el entrenador estará seguro de que la persona que buscaba, entre los muchos jugadores con ese nombre, es **James Sanders**.

El joven se acercará a nuestros amigos, pero negará conocer a Elizabeth, ya que las normas del club impiden a los jugadores tener contacto con mujeres durante la temporada. De todos modos, al mostrarle el frasco de perfume, James no podrá seguir negando la evidencia. Dirá que Elizabeth era solamente una amiga y que él vive en el número 117 de **Eaton Dormitory**. Pero sin embargo, si le hablan de la noticia del asesinato de Elizabeth, se derrumbará.

## **6.3 Visitando a James Sanders**

Cuando los personajes dramáticos se dirijan al apartamento de James se encontrarán con una fría acogida. El joven notablemente furioso les dirá que, por su culpa, el entrenador le ha expulsado del equipo (e incluso les acusará de estar al servicio de los corredores de apuestas).

Está visiblemente afectado por la muerte de su amada. Ante las preguntas de los personajes dramáticos, el joven les hablará de su hermana **Elaine Charpentier** (aunque les dirá que ese no es su verdadero nombre, que se llama **Mary Jeannette Somerville**) y de un extranjero llamado **Anthony Nelson Stapleton** que era, al parecer, su prometido. No conocerá el domicilio de ninguno de los dos, pero sí sabrá que **Anthony** suele frecuentar el **club Excentrics**. Incluso comentará como las dos parejas habían estado varias veces merendando en un parque cerca de **Priory School**, una escuela donde estudiaba un niño por el que **Elaine Charpentier** parecía mostrar un especial interés.

# **7. BUSCANDO A ELAINE DESESPERADAMENTE**

## **7.1 En el club Excentrics**

Los personajes dramáticos se dirigirán entonces al **Excentrics**, en el 9 de Ryder Street, un peculiar club social que reúne a amantes del teatro, famoso en los círculos sociales por sus desmedidas fiestas y partidas de cartas. Lord Lanzadle, conocido como "el Conde Amarillo". El club tiene un reloj en el bar que marcha hacia atrás. Aunque se

trata de un club exclusivo de hombres, se permite esporádicamente la entrada de mujeres, a pesar de que no dispone Salón de Baile.

El club protege la privacidad de los socios. A menos que sean miembros los investigadores solo podrán entrar con una tirada de Gracias Sociales, o Interpretación, como invitado de uno de los miembros, o con una orden policial. Si esto no resulta el portero suele dar información general sobre el club.

**Anthony Nelson Stapleton** no se encontrará en el club (de hecho hace varios días que no acude), pero si se muestran educados, y guardan en todo momento las formas durante su visita, algún miembro no tendrá inconveniente en proporcionarles la dirección donde reside el señor **Anthony Nelson Stapleton**.

## **7.2 Conversando con Anthony Nelson Stapleton**

**Anthony Nelson Stapleton** vive en una casa de dos plantas de estilo colonial. Es un ocultista de bastante renombre entre la alta sociedad londinense y no hay fiesta que se precie que no lo tenga entre sus invitados. Aun así no tiene fama de excéntrico y lo único destacable de él es que lleva el pelo largo recogido en una cola de caballo.

Si los investigadores lo visitan los recibirá con cortesía. Es un hombre ya mayor, con bigote cano y escaso pelo, viste un traje caro y cualquiera que se fije observará que una culata de pistola le asoma ligeramente por el bolsillo de la chaqueta. **Stapleton** los llevará a la biblioteca donde les invitará a un té. Si algún investigador se fija en el tipo de libros que tiene el señor **Stapleton** sólo verá un montón de libros esotéricos y de ocultismo. Si se le pregunta por **Elaine Charpentier** dirá que la conoció en una fiesta, y que enseguida intimaron. Conoce a su hermana (la víctima) porque en alguna ocasión habían salido junto con su respectiva pareja (lo cual certifica la historia de **James Sanders**). Mientras los investigadores están tomando la taza de té podrán ver como al señor **Stapleton** le tiembla la taza de manera ostensible. Si se le menciona, **Stapleton** dirá que todavía se encuentra emocionado por lo que le ha pasado a Elizabeth, una tirada de Psicología revelará que miente.

Si los personajes dramáticos son siguen las normas del *Libro de Burke* (son educados y corteses) no tendrá ningún inconveniente en proporcionarles la dirección del domicilio de **Elaine Charpentier** y les hablará algo más sobre el niño de **Priory School** por el que Elaine tenía tanto interés: un niño solitario de unos diez años que al parecer tiene pasión por los giroscopios.

Si en algún momento los personajes dramáticos le explican que están investigando el brutal asesinato de Elizabeth, **Anthony Nelson Stapleton** les manifestará que a él le preocupa aún más la misteriosa desaparición de **Elaine Charpentier**, que desde la muerte de su hermana se encuentra en paradero desconocido. Incluso les comentará como él mismo había estado en casa de Elaine por la mañana pero su sirvienta, una mujer bastante sorda obsesionada por la limpieza, le comentó que la joven cantante de ópera llevaba un día entero fuera.



### 7.3 En busca del niño del Priory School

Damos por hecho que los personajes dramáticos se dirigirán al parque en busca de Paul. Una vez lleguen observarán a los niños que juegan detrás de las rejas. Uno de ellos, separado del resto de sus compañeros, será rápidamente identificado como el niño del que les habían hablado, dado que se encuentra jugando con un giroscopio.



Si los personajes dramáticos son tan astutos como para regalarle un giroscopio al niño, este se acercará inmediatamente. Les revelará que su nombre es **Paul Brumwell** y que **Elaine Charpentier** había sido su niñera. Pero solamente venciendo totalmente su timidez accederá a contarles todo lo que sabe sobre **Elaine**. Para ello tendrán que sobornarle de la manera más eficaz (recuérdese que tiene 7 años, por lo que es probable que le den más valor a un juguete que a una libra). El niño regresará al patio para jugar con su nuevo tesoro, pero olvidará su gorra sobre las rejas. Un rápido examen de la gorra revelará una etiqueta con la dirección de una reputadísima tienda de artículos de equitación.

### 7.4 En casa de Elaine Charpentier

Cabe esperar que nuestros investigadores se dirijan tarde o temprano al domicilio de Elaine.

Se trata de una residencia en el barrio residencial de Paddington, de clase media y alta. Cuando llamen a la puerta usando el llamador nadie saldrá a abrirles. Por lo tanto, deberán abrir la puerta utilizando las llaves encontradas en el camerino de Elaine, o forzando la puerta.

En el vestíbulo de la casa, podrán observar sobre una bandeja de plata dos tarjetas de visita, una de **Anthony Nelson Stapleton** (su supuesto prometido) y otra perteneciente a **Jacob Farthington** (abogado de una conocida firma).

Durante su registro habrá una pequeña probabilidad (un 15% estaría bien) de que **Mrs. Beale** (la sirvienta) aparezca, que ensimismada en su frenética limpieza solamente reparará en la presencia de los personajes dramáticos cuando estos se encuentren a escasos centímetros de ella. Si ocurre estará a punto de sufrir un ataque de nervios y, empuñando con fuerza la escoba, intentará plantar cara a los asaltantes, e incluso intentar llamar a la policía o avisar a los vecinos.

Lo único que podrán encontrar de utilidad en la casa será:

- Un interesante libro oculto debajo de la almohada. Se trata del diario de Elaine (Mary Jeannette Somerville), en cuyas últimas páginas hablaba de una carta, unos detectives que acababa de contratar para que la ayudaran a resolver un problema, un niño y una conspiración para apartarla de él.

- o Un daguerrotipo descansa en un marco de cartón apoyado sobre la mesilla de noche. Se trata de una foto de la víctima junto con un joven apuesto y de buena familia en la **Real Regatas de Hentley** <sup>(12)</sup>, con el Tamesis de fondo. Si los personajes dramáticos se molestan en sacar la foto del marco y mirar su reverso, podrán leer la siguiente dedicatoria escrita con pluma: “*Mary Jeannette, guarda este regalo para recordar el día que el destino nos unió: Herbert, marzo de 1878*”. Emulando a Sherlock Holmes, si realizan un concienzudo examen caligráfico del texto proporcionará datos interesantes acerca del misterioso joven. Su letra sigue las pautas del **Manual de Caligrafía del Trinity College (Oxford University)**, lo cual indica que cursó estudios allí. Si los personajes dramáticos son lo suficientemente inteligentes y comprueban los licenciados en medicina del Trinity College (Oxford University) descubrirán a un tal **Herbert Brumwell**.

## **7.5 En el gabinete de abogados de Lincoln's Inn Fields**

Luego, es de suponer que los personajes dramáticos se dirigirán a la dirección contenida en una de las tarjetas de visita encontrada en casa de Elaine. Por tanto se dirigirán a Lincoln's Inn Fields. Entrarán en el despacho de un abogado llamado **Jacob Farthington**.

Cuando pregunten por su relación con **Elaine Charpentier**, el abogado les revelará, sin duda alguna, una interesante historia: “Hace varios años **Elaine Charpentier** (aunque su verdadero nombre es Mary Jeannette Somerville) había tenido un hijo con un joven estudiante de medicina, un noble casado por conveniencia, llamado **Herbert Brumwell** que le había obligado a declarar que el niño no era suyo sino de su esposa. Sin embargo, Elaine había obtenido posteriormente un documento de manos del doctor (Dr. Gregor Smith) que asistió el nacimiento del niño revelando la verdadera identidad de la madre y había acudido a su oficina buscando apoyo legal. Desgraciadamente **Farthington** lleva dos días sin verla. Si los personajes dramáticos son tan astutos de comentarle el reciente asesinato de su hermana, para él no cabe ninguna duda de que su desaparición tiene relación directa con el asesinato de **Elizabeth**.”

## **8. EL DOCTOR BRUMWELL**

### **8.1 La tienda de tabacos**

Se encuentra en pleno St. James, el distrito que se alza como bastión intemporal del chauvinismo masculino donde se pueden comprar puros suaves, refinados vinos, camisas de sea con iniciales grabadas, zapatos hechos a mano, trajes confeccionados magníficamente, carísimas armas y excepcionales piezas de arte, todo ello a precios ridículamente altos. Cabe mencionar que el sombrero hongo fue inventado por los sombrereros de Lockers en 1850, y que ellos fueron precisamente también los encargados de introducir en Londres la moda del uso del sombrero de copa.

<sup>12</sup> La **Real Regata Hentley** es una competición anual de remo disputada entre tripulaciones de ocho remeros de las universidades británicas de Oxford y Cambridge, que se celebra a finales de marzo o principios de abril en el río Támesis, y que se ha convertido en un acontecimiento anual gracias a la multitudinaria mayoría de gente interesada en este peculiar evento deportivo.

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

Nuestros personajes dramáticos puede que quieran dirigirse a una de las tiendas de tabacos más prestigiosas de Londres. Una vez allí, dialogarán con un dependiente llamado **Alfred Mahoney** que dirá no poder ayudarles a localizar a la persona que buscan. Sin embargo, si siguen insistiendo **Alfred** indicará ese tabaco no es muy habitual, y que son pocas las personas que lo compran. Si preguntan directamente si el **doctor Brumwell** es una de ellas, dirá que sí. Alfred desconoce donde vive el doctor, pero sabe que posee una consulta en Harley St. para el tratamiento de la sífilis.

### 8.2 La consulta del Dr. Brumwell

La consulta del **Dr. Brumwell** está en la primera planta del número 38 de Harley St. Bajo su nombre hay un cartel con unas palabras escritas a mano: "Instituto de cura para la sífilis".

Cuando llamen les abrirá un hombre alto y esquelético, con un desastrado pelo canoso y ojos castaños. Lleva un traje negro y se presentará como el **doctor Brumwell**.

Les invitará a atravesar la sala de espera hasta su consulta. El mobiliario es oscuro y las ventanas están cubiertas con pesadas cortinas. Se sentará en un sofá raído, y mientras hablan el doctor les ofrecerá té y pastas.

Les dirá que desde que su hijo murió lleva años tratando de encontrar cura para la sífilis. Sus honorarios los paga una fundación caritativa (de la cual es presidente) y trabaja con diversas instituciones (entre otras el *hospital St. Bartolomé*). A mucha gente le preocupa el aumento de muertes de los últimos años por esta enfermedad.

Debido a su estado avanzado de sífilis (cosa que él mantiene en secreto) ha perdido visión. Padece lumbago y artritis, y habitualmente mata el dolor emborrachándose. Además, fruto del arsénico desprende un característico olor a albaricoque, cuando suda intensamente. Desde que su hijo enfermó ha intentado encontrar la fórmula que cure la sífilis, pero a día de hoy ha comprendido que le queda demasiado poco tiempo de vida, ya que el mismo se contagió. El **doctor Brumwell** ha perdido su autoconfianza cuando el cuerpo empezó a fallarle al no poder seguir trabajando. Por ello cada vez es más habitual verlo bajo los efectos del alcohol, y todavía mucho peor bajo los efectos de la pócima que le convierte en **Ms. Hyde**.

## 9. PELIGROSO LONDRES

### 9.1 Ladrones de Tumbas

Un verdadero escándalo que estalló en Inglaterra en la primera mitad del Siglo XIX, período en el cuál las investigaciones médicas estaban en pleno auge y que todavía en 1889 existía aunque con menor asiduidad. Estos ladrones de tumbas, conocidos como "**Los Hombres de la Resurrección**", tenían como vil propósito despojar los cadáveres de todo (algún) objeto de valor que llevasen encima, o más vil todavía, y por el cuál recibían el apodo citado anteriormente, para proporcionar cadáveres a las facultades y médicos obteniendo por ello pingües beneficios.

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

La "**Barber Surgeon's Company**", por ejemplo, tenía asignado -de manera oficial- un máximo de cuatro cadáveres (cuerpos) por año, más un suplemento constituido por algunos cadáveres de delincuentes, cuyas acciones les hubieran condenado a la horca (y había abundancia de delitos penados con la muerte en aquel entonces), pero no siendo posible su conservación, resultaban insuficientes por lo que pagaban bien los "cadáveres adicionales".

Dos noches después del crimen (o cuando el anfitrión considere oportuno), el cadáver de **Elizabeth Somerville** será robado del cementerio con el fin de servir de conejillo de indias en las investigaciones médicas y experimentos privados del macabro **Dr. Brumwell**. Él está convencido que las hormonas de su última víctima serán las definitivas.

Si los investigadores se acercan por el cementerio donde fue enterrada **Elizabeth Somerville** encontrarán cerca de la tumba, mediante una tirada de Percepción DF. Difícil, un amarillento y mojado papel con una dirección escrita a mano, la antigua destilería de Commercial Road, en Whitechapel.

### 9.2 Asesinato en la niebla

The Borough (también conocido como Southwark) es un barrio, que como todos aquellos que se encuentran situados al sur del río, aloja principalmente a las clases trabajadoras. Southwark Bridge St. , una de las calles de ese barrio obrero conduce al puente que lleva ese nombre; el cual, a su vez, conecta The Borough con La City, el centro financiero y empresarial de Londres.

A la luz del día, los personajes dramáticos podrán comprobar que el lugar no parece especialmente peligroso. Aunque depende a que hora vayan, el tráfico de carruajes y carretas, y el tránsito de gentes (vendedores ambulantes, golfillos, hombres y mujeres que van o vienen de trabajar en los muelles, etc) son considerables. Un bobby pasea junto a la entrada del angosto callejón, cercano a la encrucijada de las mencionadas calles. Se trata de un agente de policía que normalmente patrulla por esta zona. Sin embargo, sus superiores le han ordenado que vigile más estrechamente el callejón donde fue hallado el cadáver de la prostituta.

Si los personajes dramáticos se muestran interesados en investigar el callejón, deberán pasar una tirada media de *Carisma*, para que el bobby les deje pasar. Las pistas que allí encuentren lo dejo a discreción del anfitrión, pero en ningún caso deberían ser definitivas. Si preguntan al policía sobre los hechos este les contará, lo poco que sabe: *"La mujer había muerto, seguramente, por una herida en su cuello. Su ropa se hallaba mojada, pues había llovido ligeramente, y su cuerpo estaba todavía tibio. En los adoquines, en el sitio en que su cabeza yacía, había sangre y, fuertemente agarrada en una de sus manos, la mujer llevaba una bolsa de cachúes. Jack el Destripador, está nuevamente entre nosotros."*

### 9.3 Un suceso inesperado

Cuando el anfitrión lo considere oportuno, **Anthony Nelson Stapleton** morirá (brutalmente) asesinado en su mansión en extrañas circunstancias. Ha sido **Leonore** que le hizo una gentil visita para preguntarle donde se encontraba **Elaine**. La noticia del asesinato de **Stapleton** aparece en los periódicos ocupando un lugar destacado, ya que es una personalidad notable dentro de la sociedad londinense. Pueden, si así lo desean

registrar la mansión del ocultista, o incluso optar por asistir a su entierro, en el Cementerio de Londres. La información que consigan depende de lo generoso que el anfitrión este, y de las pistas (ayudas) que quiera dar a los personajes dramáticos.

#### **9.4 ¡Envenenado!**

Dependiendo de lo rápido que hayan avanzado los personajes dramáticos en la investigación, **Blackwood**, por órdenes expresas de **Leonore** comenzará a seguir (con discreción) a los personajes dramáticos haciendo uso de sus magistrales disfraces (debido principalmente a su excelente habilidad hace falta una tirada extremadamente difícil de *Percepción* para percatarse del disfraz) y en el momento que vea más oportuno atentará contra la vida de aquel personaje dramático que más se haya inmiscuido en sus planes y que según su opinión sea el más peligroso para la consecución de sus planes.

Aprovechara cualquier ocasión para envenenarle con una planta, llamada Coca de Levante. En un restaurante envenenando la comida, en algún bar echándole la dosis en la copa, etc.

De ninguna de las maneras deberá dar a conocer su identidad. Ha de quedar claro que **Blackwood** no quiere matar al personaje dramático, simplemente dejarlo una buena temporada fuera de circulación. Utilizará la dosis adecuada para que no peligre su vida pero este al menos una semana inoperativo. Igualmente, servirá para poner en alerta a los personajes dramáticos, al ser un claro aviso de que sus vidas están, lamentablemente, en sus manos.

La procedencia de la planta (la India) podrá dar alguna pista inequívoca del autor del envenenamiento.

##### **COCA DE LEVANTE**

Pertenece esta planta a la familia de las menispermáceas y crece en la India, Ceilán y en las islas de Malasia.

El fruto es casi esférico, de superficie rugosa y color oscuro y de casi un centímetro de diámetro. En algunos países emplean la coca de Levante para coger peces mezclándola con el cebo, que al comerlo son presa de una embriaguez que hace que floten en la superficie dejándose coger con la mano. Es una eficaz prasiática, pero es muy peligroso por su uso, porque puede producir envenenamiento. En Inglaterra la usan con alguna frecuencia para falsificar la cerveza, habiendo dado lugar a intoxicaciones.

La cáscara de la coca contiene una sustancia que posee vomitivas. Pero el verdadero veneno reside en la almendra, que se llama "picrotoxina", sustancia blanca, cristalina, de sabor amargo y poco soluble al agua.

**Síntomas:** Varían éstos según la dosis ingerida. Cuando es débil no produce más que un embotellamiento intelectual. Los individuos que han bebido cerveza adulterada con la coca, quedan en un estado de estupor letárgico que les impide darse cuenta de lo que sucede alrededor suyo.

Una dosis de 5 miligramos produce una sensación de enfriamiento y algunas náuseas, un centígrado produce hormigueos en las extremidades inferiores y en el abdomen, con 2 centímetros el pulso se hace muy débil, los hormigueos invaden todo el cuerpo, el individuo esta somnoliento, tiene sensaciones de calor y frío alternativamente, y se produce abundante salivación y temblor en los miembros (brazos y piernas).

Con dosis más altas se presentan temblores internos de vientre y diarrea, se pierde el conocimiento, la respiración se debilita y momentos antes de la muerte estallan violentas convulsiones.

## 10. LA ESTATUILLA CON FORMA DE CANOA

### 10.1 El asesino es detenido



El Departamento de Investigaciones Criminales (CID) detendrá a **Blackwood** como el supuesto asesino de **Elizabeth Somerville**. La **señora Scott** ha testificado en contra suya alegando que él era la persona que asaltó violentamente la casa de **Elizabeth Somerville** la noche después del asesino, robando diversos objetos de valor.

**Blackwood** será encerrado en la estación de policía de *Bow Street* y allí se dirigirán los personajes dramáticos con el propósito de interrogarlo. Pero, un estricto guardián no les permitirá pasar por carecer de autorización. De modo que nuestros detectives tendrán que regresar nuevamente a *Scotland Yard* y obtener un pase de manos del **sargento**

**Bates**, o del **inspector Lestrade** o **Squyres**, gracias a una tirada difícil de *Gracias Sociales* o *Leyes*. Solamente entonces, los personajes dramáticos podrán acceder a la celda de **Blackwood** y hablar en privado con él.

El asesino valientemente reconocerá su crimen, pero no revelará en ningún momento datos acerca del asesino. Él alegará en todo momento que él no mató a **Elizabeth Somerville**, y que no hay pruebas en su contra que digan lo contrario.

La realidad es que **Lord Brumwell** requirió sus servicios para encontrar una carta, que al parecer estaba en poder de **Elizabeth**. **Blackwood** registró la casa de la víctima, siendo el resultado infructuoso. Poco después **Brumwell** se dará cuenta que había cometido un terrible error ya que era **Elaine Charpentier** y no su hermana **Elizabeth** la que poseía la carta que buscaba.

Sin embargo, por una fatalidad del destino, **Blackwood** había cumplido su misión sin saberlo: la carta se encontraba en el interior del estatuilla con forma de canoa que Elaine había regalado a Elizabeth con el propósito de mantenerla segura lejos de posibles ladrones. La noche que registró su casa se llevó algunos objetos de valor, entre ellos la estatuilla. **Blackwood** explicará que ya no tiene esos objetos, que se los había vendido a un tal **Jaimeson** que regentaba una tienda de compraventa de objetos usados en los muelles de *Surrey*.

### 10.2 El prestamista de los muelles de Surrey

Los personajes dramáticos se verán en la tesitura de tener que amenazar a **Jaimeson** con revelar a *Scotland Yard* la dudosa procedencia de algunos de los artículos de su tienda para que así acceda "desinteresadamente" a hablar sobre la estatuilla con forma de canoa (basta con presionarle un poco para que cante). Efectivamente, contará que se la había comprado días antes a **Blackwood**, pero que acababa de vendérsela a un detective privado llamado **Moorehead**. Poco tiempo después una mujer (se trata de **Leonore Hyde**, pero **Jaimeson** lo desconoce) había acudido a su tienda preguntando precisamente por la misma estatuilla. Muchas personas están interesadas en esa estatuilla.



## II. MOOREHEAD & GARDNER

### 11.1 En el despacho de los detectives

Si los personajes dramáticos se dirigen a la dirección del gabinete de **Moorehead** (dada por **Jameison**) en el número 7 de *King's Beach Walk* descubrirán que se trata de una agencia de detectives a su nombre y al de un socio suyo llamado **Gardner**. **Violet**, la secretaria, explicará a los personajes dramáticos que **Moorehead** no se encuentra en su despacho. Si mantienen una conversación lo suficientemente larga podrán percatarse que esta muy preocupada porque un cliente (al que será fácil identificar como **Elaine Charpentier**) había citado a **Gardner**, el otro miembro de la firma, en el zoo la medianoche anterior (algo no muy normal) y no había vuelto desde entonces.

### 11.2 Asesinato en el zoológico

Si se dirigen a los *Jardines Zoológicos* (propiedad de la Sociedad Zoológica) en el concurrido *Regent's Park* en busca de **Gardner**, cuando lleguen un policía, situado junto a la puerta de entrada, informará a los personajes dramáticos que durante la noche se había cometido crimen allí y que el **inspector Squyres** esta al frente de la investigación. Nuestros amigos obtendrán fácilmente el permiso necesario para entrar en el zoo (basta con decir que son amigos del **inspector Squyres**). Encontrarán al arisco inspector examinando el cadáver junto a la oficina del encargado. **Squyres** no se mostrará muy entusiasmado ante la presencia de nuestros queridos detectives. Por ello, será de sabios examinar el cadáver por cuenta propia, intentando molestar lo menos posible a las fuerzas de la ley, reconociéndolo como el **detective Gardner** (basta recordar la foto de la oficina de detectives, o su encuentro tras salir del apartamento de **Elizabeth Somerville**).

Entre otras cosas, los personajes dramáticos descubrirán que no hay evidencias de sangre en el suelo y que el cadáver tenía una pierna rota, y señales de desgarros similares a mordiscos, aparte de una gran cantidad de polvo entre las ropas. No hace falta ser muy listo para deducir que **Gardner** había muerto en un lugar polvoriento, y que posteriormente fue trasladado al punto en el que se halló el cuerpo.

Si interrogan al encargado del zoo, en el interior de su oficina, éste revelará nuevos datos a los personajes dramáticos sobre las circunstancias del caso. Incluso les proporcionará, (a regañadientes) la dirección de **Simon Kingsley**, el encargado de limpiar las jaulas durante la noche, y como posible testigo de los hechos.

### 11.3 Interrogando a Simon Kingsley

**Simon** recibirá cordialmente a los personajes dramáticos en su apartamento. Al principio parecerá no poder (o no querer) darles datos sobre lo ocurrido durante la noche mientras el trabajaba en el zoo. Pero fácilmente observarán el polvo de sus botas y se percatarán de una foto de Felix (el león del zoo) en la pared de la habitación. Si los personajes dramáticos son lo suficientemente astutos como para conducir hábilmente la conversación con Simón hacia la jaula del león, este les revelará la verdad. Durante su trabajo esa noche, **Kingsley** encontró el cadáver de **Gardner** en la jaula del león, y erróneamente (esto se sabrá después) pensó que

© José Carlos de Diego Guerrero - <http://bsk.es.kz> - 30 -

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

cayó accidentalmente en la jaula y Felix lo mató. Temeroso de que tomaran medidas contra su fiel amigo el león, Simon sacó el cadáver de la jaula y arrastró hasta el lugar en el que fue encontrado.

Las declaraciones de **Simon Kingsley** serán suficientes para tranquilizar a Simón revelándole que **Felix** no tenía la culpa de la muerte de **Gardner**, porque otra persona lo había arrojado a la jaula.

### 11.4 En la jaula del león

Si los personajes dramáticos se acercan a la jaula del león Felix descubrirán un objeto de metal brillante en el fondo, oculto entre la paja, que, de momento, no podrán recoger de ninguna forma. Si piden ayuda a Simon Kingsley para tranquilizar al animal, podrán recogerlo. El misterioso objeto resultará ser un reloj de bolsillo. Tras abrirlo, descubrirán en su interior un trozo de papel con unos números.

### 11.5 Una nueva visita a la oficina de los detectives

Cuando regresen a la oficina de los detectives, y pregunten nuevamente por Moorehead, la secretaria les explicará que su jefe había recibido un "misterioso" mensaje y se había marchado apresuradamente. La puerta de la oficina esta cerrada y Violet no dispone de ninguna llave para abrirla. Tras una breve conversación con la secretaria, la única opción para entrar, será destrozarse la puerta de la oficina arrojando una maquina de escribir o cualquier otra cosa a mano, al no haber tiempo para formalidades.

En el interior, descubrirán la nota de la que les había hablado la secretaria. Un desconocido había citado, mediante amenazas, a **Moorehead** en la estación de metro de **St. Pancras** exigiéndole que llevara la estatuilla con forma de canoa de Mary Jeannette. Temiendo por la vida de **Moorehead**, nuestros amigos deberán dirigirse prestos a la estación.

Cuando lleguen, un desconocido, que pronto reconocerán como **Blackwood**, el hombre que había indagado por la estatuilla con forma de canoa en la tienda de **Jaimeson**, apunta amenazadoramente a **Moorehead** con una pistola. La aparición de nuestros amigos distraerá a **Blackwood** permitiendo a **Moorehead** desarmarlo, pero, el malvado golpeará fuertemente al detective arrojándolo a las vías. Los personajes dramáticos no podrán hacer absolutamente nada para evitar que el desdichado detective muriera arrollado por el tren.

## 12. EL CÍRCULO SE CIERRA

### 12.1 Interrogando a Blackwood

Nuestros investigadores a estas alturas ya sabrán que el hombre asesinó a **Elizabeth Somerville** fue el mismo que, tras descubrir que esta se encontraba oculta en la estatuilla con forma de canoa de Elizabeth, había enviado a **Blackwood** tras dicha estatuilla. Desgraciadamente, la búsqueda de esa carta había provocado varias muertes y la desaparición de **Elaine Charpentier** seguía sin resolverse.

Los personajes dramáticos podrán interrogar nuevamente en su celda de *Bow Street* a **Blackwood**, pero éste se negará a confesar. Afirmará jocosamente que jamás podrán relacionarlo con la muerte de **Moorehead** y **Gardner**, y que nunca había oído hablar de **Elaine Charpentier**. No será difícil deducir que **Blackwood** miente, pero los personajes dramáticos nada podrán hacer para conseguir que revele la identidad del hombre que lo contrató.

## 12.2 La caja fuerte del despacho de los detectives privados

Ante el fracaso, si los personajes dramáticos regresan nuevamente a la oficina de los detectives y comunican las tristes noticias a la secretaria. Violet les explicará que sus jefes tenían una caja fuerte, pero que nunca la había visto en los tres años que llevaba trabajando allí. Si registran a conciencia dentro de la oficina, moviendo un sillón colocado cerca de la biblioteca y, tras retirar una falsa estantería, quedará al descubierto la caja fuerte. A continuación, se tendrá que utilizar la combinación correcta para abrirla, escrita en el pedazo de papel encontrado dentro del reloj que Gardner perdió en la jaula de Felix.

En su interior se halla la estatuilla con forma de canoa. Dentro de la misma se encuentra oculta la famosa carta, un pedazo de papel que había provocado muertes más que suficientes. Una carta firmada por un tal **doctor Smithson** que revelaba que la madre biológica del pequeño Paul, nieto de Lord Brumwell, era de una mujer llamada Mary Jeannette Somerville (**Elaine Charpentier**). Caso resuelto.

## 12.3 El apartamento de Blackwood

Está situado en un barrio bastante cochambroso y la puerta dispone de doble cerrojo, por lo que requiere dos tiradas de Mecánica para abrirla. Durante la noche, **Blackwood** no suele estar, pero si los personajes dramáticos van de día, seguro que lo encuentran. De todas formas, durante la tarde, hay una posibilidad del 25% de que vuelva de repente y les pillen registrando su apartamento, por lo general en el preciso momento en el que hayan encontrado algo de utilidad.

El apartamento de Blackwood tiene únicamente dos habitaciones. La delantera la usa como dormitorio, con una cama y una cómoda en la que guarda su escaso vestuario. Encima de la cómoda hay diverso material de maquillaje escénico, entre el cual figura una barba postiza y una botella de tinte para el pelo. La habitación posterior contiene una librería que amenaza caerse (por el peso) y una mesa atiborrada de libros y material de escritura.

## 12.4 La gorra de Paul

La dirección que aparece en la gorra de Paul representa una poderosa pista con la que sin saberlo cuentan nuestros amigos. **Reginald Snipes**, el dueño de la tienda de artículos de equitación, se negará en todo momento a dar la dirección de la familia de Paul, ni siquiera para que puedan devolver la gorra perdida. Argumentará que los datos de sus clientes son confidenciales, y que de ninguna manera puede hacerlos públicos, ya que durante

décadas se ha mantenido discreto respecto a su clientela, y piensa hacerlo durante el resto de su vida. Si insisten, o montan el suficiente follón para que desprestigiarlo ante sus clientes, amenazado y malhumorado dará la información. Paul es hijo de Lord Brumwell, y vive en una suntuosa mansión en Belgrave Square.

### 13. LORD BRUMWELL

#### 13.1 Brumwell Park



La mansión de los Brumwell se encuentra en la prestigiosa plaza de Belgrave. Un elegante mayordomo abrirá la puerta de la mansión de los Brumwell y explicará que su señor se encuentra indispuesto pero que **Lady Margareth Brumwell** (la esposa de su difunto hijo) los recibiría. Atravesando un lujoso vestíbulo decorado con impresionantes obras de arte, serán recibidos por la señora de la casa. Esta, inicialmente contraria a que se reúnan con **Lord Brumwell**, terminará por ceder cuando les hablen de la carta que tienen en su poder, y esta se derrumbe y rompa en llantos.

En su despacho, **Lord Brumwell** no intentará, ni por un momento, ocultar la verdad. Preguntado por la suerte de **Elaine Charpentier**, la mujer que una vez amo su hijo y que le dio un nieto, señalará que realmente desconoce todo lo sucedido con su hermana y su desaparición. Brumwell lamentará haber intentado impedir que Elaine obtuviera la custodia legal de Paul, apoyándose en la carta del doctor que asistió al nacimiento. Pero, su lamento llegaba tarde, ya que para entonces ya habían muerto decenas de personas inocentes y otras dos estaban detrás de las rejas esperando la horca. Murmuro unas palabras acerca de finalizar el incidente con dignidad y salió de la habitación, cerrando inesperadamente la puerta a su espalda.

Nuestros personajes dramáticos quedaran encerrados en el despacho. Hagan lo que hagan perderán el suficiente tiempo para que Lord Brumwell logre escapar. Sin embargo, si registran la habitación una tirada de *Percepción* les permitirá encontrar bajo la carpeta que reposa encima de la mesa de escritorio, un extraño recibo fechado el 4 de Septiembre de 1889, de la herboristería Li Ming.

HERBORISTERIA ORIENTAL DE LI MING, 4 de Septiembre de 1889

A. S. T. vegetal.....	20g
Raíces N. G. ....	100g
Árbol de Pon.	
Hojas blancas.....	70g
Hojas verdes.....	120g
Cocaína molida.....	10g

Total ..... 5,35 libras  
Pagado

\*\*\* La Herboristería Oriental de Li Ming le desea un buen día \*\*\*

**Lady Brumwell** (su nuera) explicará visiblemente asustada a los detectives que Lord Brumwell había abandonado la casa sumamente agitado, gritando que prefería acabar con su vida antes de sufrir la humillación de ser detenido. Él únicamente había actuado así para devolver la honra a su difunto hijo.

Si los personajes dramáticos salen rápidamente de la mansión para intentar encontrarlo, será inútil. Pero cuando decidan marcharse, **Lady Brumwell** los llamará a gritos diciéndoles que ella sabía donde se ocultaba y les rogará que lo detengan, pues ya no es consciente de sus actos. Ella asegura que el desgraciado aristócrata con casi toda seguridad se habrá ido a ocultar a la casa que utiliza como laboratorio de sus experimentos, y que en los últimos meses le había hecho cambiar bruscamente de forma de ser. Desconoce cual es su dirección exacta, pues nunca ha estado, y lo único que sabe es que se encuentra a las afueras de Londres, en el East End.

### 13.2 Persiguiendo papeles

Otra forma que tienen de adivinar la localización exacta de la antigua destilería es a través de la Oficina de Registros. En la *Oficina de Registros*, 38 de Chancery Lane, existe la información crucial que buscan los jugadores.

La *Oficina de Registros* contiene innumerables archivos tanto de carácter civil, como criminal. Incluye, además, la oficina de propiedades. Sin embargo, sus archivos no están abiertos al público.

Los personajes dramáticos podrían tener contactos que les facilitaran el acceso pero nunca les proporcionarán los datos directamente.

En la Oficina de propiedades los personajes dramáticos deben hacer una tirada difícil de Gracias Sociales para conseguir una entrevista con el funcionario responsable del departamento. A continuación es necesario sacar una tirada media en Burocracia o Leyes. De este modo, el funcionario queda convencido de la honestidad de los jugadores y de la necesidad que estos tienen de dicha información para seguir adelante con su investigación. El funcionario dará la dirección de la destilería de Commercial Road.

### 13.3 Herboristería Oriental de Li Ming

La dirección de la herboristería se puede conseguir en cualquier guía de tiendas (e incluso de teléfonos), o gracias a una tirada exitosa de Conexiones a dificultad Muy Difícil. Esta situado en una calle estrecha de los decrepitos almacenes detrás de los muelles de Limehouse <sup>(13)</sup> en las afueras de Londres, antes de llegar a Greenwich.

---

<sup>13</sup> **Limehouse** es la parte más sórdida de la zona portuaria del Tamesis. Goza de una reputación desagradable, obvia debido a las prostitutas, a los fumaderos de opio y a otras muchas actividades ilícitas. Muchas celebridades se han quedado allí en algún fumadero. En él vive un gran número de población china dando a la zona un carácter distintivo. Por parte de la sociedad existe mucho prejuicio contra los chinos en aquel tiempo, con apócrifos y extendidos rumores que los relacionan con la trata de blancas; las investigadoras deberían ser advertidas sobre este asunto.

Un cartel afuera reza “**Herboristería Oriental Li Ming**”. En la policía no tienen ningún expediente de ellos. Por supuesto, también pueden ir a la comunidad china de Londres y preguntarle a cualquiera dónde está. De cualquier modo, es de suponer que los personajes dramáticos, antes o después, llegarán a la herboristería.



Es un local pequeño de ladrillo, que consta de dos pisos anexos a una nave de medianas dimensiones. Se encuentra en la orilla Norte del río Tamesis. Una tirada de *Percepción* permite revelar que al menos una parte del almacén está construida sobre un muelle o unos pilares de madera. Un sólido techo de tejas, con una pronunciada inclinación, protege de la lluvia (clima bastante común en Londres) .

La entrada a la tienda tiene un escaparate de luna transparente (luna de cristal, evidentemente). En el se exponen muchos recipientes y bolsitas con hierbas y plantas de todo el mundo, pero nada parece fuera de lo normal.

Dentro esta su cuartel y un fumadero de opio muy rentable.

Todas las ventanas del edificio están a más de 2'10m de altura, y las cubren gruesas rejas. Por la noche, todas las puertas se cierran con candado. Todos los días menos el domingo hay 30 personas trabajando en el almacén; todos ellos son chinos. Las horas normales de trabajo son de 7 a 18h.

Cuando el almacén está cerrado hay seis guardias patrullando por el interior; todos son expertos en *Artes Marciales*. Si los personajes dramáticos tratan de asaltar el fumadero de Li Ming o arremeter contra sus hombres, éstos lucharán para protegerse, reducir a los investigadores y llevarlos ante Li Ming o uno de sus ayudantes para que los interroge.

- Si los personajes dramáticos intentan entrar a escondidas en el cuartel de Li Ming, cabe indicar que todas las puertas están cerradas por la noche con cerrojo aunque el jefe (el guardia nº 1) tiene una llave que abre el cerrojo de la puerta Sur.
- Si se acercan con buenos modos, haciéndose pasar por clientes o simplemente pidiendo una cita, tienen que tener mucho cuidado y actuar educadamente. Li Ming esta protegido en todo momento por sus guardaespaldas.
- Si la reunión va mal, los investigadores pueden ser amenazados o golpeados y después arrojados a los muelles.
- Si la reunión va bien, conseguirán información muy útil. Li Ming manda llamar a un niño (su sobrino, y el encargado de repartir los pedidos). Este les informará acerca del lugar donde se encierra el doctor Brumwell, y donde regularmente lleva los pedidos de hierbas.

Tienda: Dentro de la tienda, tan sólo se encuentran un viejo arrugado con expresión amable (se trata del mismísimo Li Ming), una joven dependienta (su hija Mai) y un cliente que sale en el momento que entran los investigadores (que no tiene nada que ver con la aventura). Los investigadores pueden actuar de varias formas



posibles. Por ejemplo, pueden curiosear entre los estantes repletos de extrañas hierbas. En este caso, una tirada de *Ciencias Ocultas* permite reconocer ciertas sustancias en un estante tras el mostrador, utilizadas a veces para estos menesteres (las ciencias ocultas).

También se pueden hojear los libros de consulta de la tienda. Desgraciadamente, la mayoría están en chino, y los que están en inglés son muy específicos de plantas con diversas utilidades (médicas, excitantes, calmantes...). Sin embargo, una tirada de *Percepción* (siempre y cuando se sepa chino) permite encontrar un manuscrito que contiene conocimientos en ciencias ocultas. Una lectura atenta permite adquirir conocimientos interesantes en esa disciplina. Con una tirada de *Percepción* (si se conoce el idioma latín por supuesto) se encuentra un voluminoso tomo llamado (en latín, por supuesto) 'Vida, propiedades y peligros de las plantas del mundo', escrito por un monje europeo del siglo XIV. Si se lee detenidamente (48-Educación días), y se consigue una tirada exitosa de *Ciencias Botánicas*. Los libros no están en venta, pero una tirada de *Carisma* a dificultad Muy Difícil los puede dejar en 500 y 750 libras, respectivamente. Podrían venderse a una universidad o biblioteca por un 50+1d100 % de ese precio (o sea, que igual es un negocio, o igual no).

Finalmente, los personajes dramáticos se dirigirán a la chica o al viejo para preguntarles por el recibo o por los componentes. Si preguntan por las hierbas, y sacan una tirada de *Sigilo/Subterfugio*, no sospecharán nada y les darán lo que piden (previo pago en libras de curso legal), advirtiéndoles que son sustancias peligrosas (en palabras del chino "hierbas no son buenas, no señor"). Una vez conseguidas las hierbas, una tirada de *Hechicería* permite saber que pueden ayudar en la ejecución de ciertos hechizos e invocaciones. Si fallan la tirada de *Sigilo/Subterfugio*, no cuela, y los chinos les preguntan directamente qué están haciendo allí. De un modo u otro, los investigadores les enseñarán el recibo, y el chino se negará a revelar quién fue el cliente. Hay varios modos de actuar. Si dicen que son periodistas y sacan *Interpretación* a dificultad Muy Difícil, le sonsacarán el nombre, si prometen no decir que fue él el que se lo dio. Si dicen que son policías y sacan una tirada difícil de *Interpretación*, o si le cuentan cualquier otra cosa y saquen una tirada de *Carisma* a dificultad Muy Difícil, también. Por supuesto, pueden amenazarle mediante una tirada de *Intimidación* a dificultad Difícil. Si la tirada sale, la muchacha suelta un grito y el viejo se acojona y canta. Pero si fallan, la chica empieza a gritar. El viejo ruega por su vida y les suelta de todos modos el nombre, pero a la salida se encuentran con una banda de chinos que han acudido a los gritos de la muchacha. A battle begins!

Los chinos son los típicos de una película. Enjutos, jóvenes, con cara de pocos amigos y armas extrañas. Sin embargo, la lucha no es a muerte. Aun así, los investigadores deberían correr y salir en coche de allí en no más de cinco asaltos, para evitar la llegada de refuerzos. Tanto la chica como el viejo caen inconscientes con cualquier golpe bien dado.

Oficinas: En el segundo piso del edificio se encuentran las oficinas de Li Ming. Son bastantes utilitarias y no contienen nada inusual. Aunque de calidad, los escritorios, mesitas y sillas son de diseño sencillo.

Despacho: En el despacho de Li Ming hay muchas cartas de navegación enrolladas, atlas geográficos y de ferrocarriles, almanaques de compañías navieras, aranceles de aduanas de todo el mundo, libros de contabilidad, libros con recortes de prensa y fajos de papeles (la mayoría en Chino) que ocupan las estanterías tras la mesa que hace las funciones de escritorio. Hay cuatro archivadores muy altos, a rebosar de papeles. También hay una caja de caudales cuya cerradura es susceptible de ser forzada. Contiene 3d10x100 libras, dos cartas de crédito negociables, por valor de 77.000 yens.

En los ficheros hay pocas pruebas. Según ellos, y tras 20-Percepción horas (mínimo 1 hora) Li Ming lleva trayendo ilegalmente a Londres chinos inmigrantes durante los últimos años.

Almacén: Aquí pueden encontrarse varias filas de pilares de madera que suben hasta el techo. En diversas zonas pueden verse montones de hierbas secas, sacos de arroz, cajas de té, porcelanas chinas, etc.

### 13.4 El siniestro laboratorio del Doctor Brumwell

El **doctor Brumwell** tiene su laboratorio en una vieja casa en ruinas al final de una callejuela que sale de Commercial Road, en Whitechapel <sup>(14)</sup>. Si preguntan a la gente del vecindario podrán decirles que en ese edificio vive el doctor Brumwell y su ayudante, y por el tono de su voz notarán que no es precisamente apreciada.



El edificio es una antigua destilería y sólo está parcialmente reformado. En los últimos meses no ha tenido mantenimiento alguno. Una puerta oxidada es la única entrada al desmoronado edificio.

Si llaman a la puerta les abrirá una mujer anormalmente pálida. Se trata de **Leonore Hyde** (la supuesta ayudante del doctor). Dirá que el **doctor Brumwell** no está y cerrará la puerta. Si los personajes dramáticos insisten finalmente accederá a recibirlos.

Los llevará a una sala con cómodas sillas dispuestas frente a una chimenea encendida, y amablemente les atenderá. **Leonore** está muy nerviosa preparando sus cosas para irse. Al principio les pedirá que especifiquen el por qué de su visita, y que tiene órdenes expresas del doctor Brumwell de recoger todo el material del laboratorio, y vender el edificio. Por lo visto abandona Londres.



Depende de qué lo bien que conversen (lo hagan) los personajes dramáticos (con una tirada difícil en *Interpretación o Carisma*, aunque es preferible que antes hagan un intento sin usar las habilidades), podrán ocurrir tres cosas (a discreción del anfitrión):

1. Pifia: **Leonore** intentará acabar con los personajes dramáticos, de forma directa (combate cuerpo a cuerpo) o indirecta (envenenarlos con el té con pastas)

<sup>14</sup> La vida marginal, humilde y miserable de la gran metrópoli se sitúa al este de la ciudad y al sur del Río. Whitechapel, Spitalfields, Rotherhite o the Borough son algunos de los barrios más famosos de esta zona.

2. Fallo: **Leonore** no cooperará e invitará a los personajes dramáticos a abandonar el edificio, so pena de denunciarles a la policía.
3. Crítico: **Leonore** se derrumbará, y se quedará para contarles la verdad, con transformación de **Leonore** al **doctor Brumwell** en directo. El **doctor Brumwell** totalmente abatido, y entre llantos, les contará su terrible historia, y como ya no posee control sobre **Leonore**. Suplicará ayuda y se dejará detener confesando todos sus crímenes (e incluso es probable que en un arrebato se intentará suicidarse).

Laboratorio: Está dividido en varias secciones y está lleno de estantes y mesas largas. Sólo una silla puede encontrarse en toda la sala y tiene cuero pesado en los apoya brazos y piernas. Un pútrido olor a carne en descomposición embriagará a los personajes dramáticos. Chequeo de Físico a dificultad Media para aguantar el tipo so pena de sufrir vómitos.

Los estantes contienen libros, componentes, líquidos de diversos colores, esculturas extrañas, animales disecados, frascos con insectos vivos, gusanos, lagartos, resmas de pálidos pergaminos, tubetas y recipientes, cristalería de todas formas y tamaños, y más cosas.

Todos los textos son fuentes de referencia oscura de varios libros de alquimia y medicina. Un libro abierto yace en la mesa. Una lectura rápida de él revela los experimentos que lleva realizando en los últimos meses, y la fórmula para mezclar la extraña pócima, cuyo ingrediente principal son hormonas de prostitutas.

## **14. CONCLUYENDO LA AVENTURA**

### **14.1 El ansiado desenlace**

El instigador de tan dramática historia había puesto punto final a su vida, o ingresará tras declarar en *Scotland Yard*, en el *Manicomio de Bethlam*, pero **Elaine Somerville** aun no ha sido encontrada. La única persona que sabe donde se encuentra **Elaine Charpentier** es **Blackwood**. Una posibilidad, ante la negativa de **Blackwood** a despotricar, es dirigirse al apartamento de **Blackwood** en el 252 de Lambeth Road.

Observaron un papel saliente en un libro que resultará ser una papeleta de empeño en la tienda de Jaimeson. También, examinaran un baúl y, ante la sospecha de un doble fondo oculto, lo forzaran con la barra de hierro (tirada de *Físico*) o intentarán abrir la cerradura con unas ganzúas (tirada de *Mecánica*) descubriendo 100 libras y 65 chelines, así como una esmeralda de 3 quilates, y un contrato de arrendamiento de un departamento (buzón) privado en el Banco de Inglaterra. Demasiado dinero para un don nadie.



## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

Con la papeleta en su poder, es de suponer que se dirigirán a la tienda de **Jaimeson** y recogieron el objeto que se encontraba en custodia, una pequeña caja de música donde se encuentra oculta una pequeña llave.

La llave evidentemente abre el departamento que tiene en el Banco de Inglaterra. Si se dirigen allí encontrarán el título de propiedad de un barracón en Savoy Street. En el interior del barracón **Elaine Charpentier** estará prisionera en una celda oscura, maniatada y amordazada en una silla. Lleva varios días allí, por lo que se encontrará bastante débil, y sin fuerzas.

### 14.2 Epílogo

La larga investigación ha tenido un final precipitado y bastante accidentado, pero la historia ha concluido felizmente.

**Elaine Charpentier (Mary Jeannette Somerville)** perdió a su hermana pero recuperó a su hijo **Paul** e iniciará una nueva vida junto a él. Para conseguirlo, aunque involuntariamente, han tenido que morir muchas personas, y han tenido que resolverse un complicado misterio.

**Elizabeth Somerville** murió por error, por un error trágico que segó la felicidad de otras personas. Pero su sacrificio permitió reunir una familia de la que ella podría haber formado parte.

El **doctor Brumwell** pasará a engrosar la lista de pacientes del manicomio de Bethlam.



### 14.2 Ayudas a los jugadores

#### **Robert Clifford Spicer, un médico sospechoso**

Si en algún momento de la aventura los personajes dramáticos se atascan hasta tal punto que no pueden progresar en la investigación, aparecerá en escena **Robert Clifford Spicer**.

**Robert Clifford Spicer**, miembro de la policía metropolitana de poco más de veinte años, cuando hacía su ronda en el East End, en las primeras horas de la noche del 5 de septiembre de 1889, la del asesinato de Elizabeth Somerville. De acuerdo con las tácticas policiales del momento, hacía su ronda de atrás para adelante, para que fuese menos predecible. Al salir de Brick Lane y seguir por la calle Henage, vislumbró a un hombre y una mujer sentados sobre un depósito de basura de ladrillo. La mujer era una prostituta local llamada Rosy que se llevaba, apretándola de la mano, una moneda de dos chelines. Su acompañante iba bien vestido y llevaba un maletín; los puños de su camisa estaban manchados de sangre.

Spicer dijo posteriormente: "Tan pronto vi al hombre en ese oscuro callejón, a primeras horas de la madrugada, estuve seguro de que se trataba del Destripador". El hombre evadió las preguntas del policía cuando éste lo interrogó; le dijo que no tenía por qué preguntarle lo que hacía. Spicer arrestó rápidamente al hombre y, con Rosy rezagada detrás de ellos, lo llevo a la comisaría de la calle Commercial. Sin duda bastante excitado, Spicer llevó al hombre al inspector de guardia y solicitó que se le acusara como sospechoso de ser Jack el Destripador. "Había unos ocho o nueve inspectores en la comisaría en ese momento, todos ellos participantes de la persecución del criminal. Imaginen cómo me sentí cuando tuve problemas por haber arrestado al sospechoso -escribió Spicer-. El inspector de la comisaría me preguntó qué pretendía al detener a un hombre que había demostrado ser un médico respetable.

Al médico, que dio a la policía una dirección en Belgrave Square, se le permitió salir de la comisaría, sin explicar por qué tenía los puños de la camisa manchados y sin que examinaran su maletín. "Me sentí tan desilusionado cuando dejaron que se marchara que perdí interés por el trabajo de policía". La descripción que dio del médico fue: "Llevaba un sombrero de copa alta, traje negro con vueltas de seda y reloj y cadena de oro. Medía alrededor de 1,75 m o 1,80 m, esquelético, con un desastrado pelo canoso y ojos castaños; bigote, frente alta y rostro pálido".

### 14.5 Recompensas

**Nota del Autor:** A pesar de que el juego de rol de Castillo de Falkenstein no tiene un sistema numérico de puntos de experiencia para el incremento de habilidades nosotros lo aplicamos para una mayor sencillez (ver páginas 164-165 del manual de juego).

La siguiente experiencia se debe conceder en los momentos adecuados durante la aventura –normalmente al finalizar una sesión de juego- o simplemente al concluir la aventura. De ti depende.

#### **Interpretación:**

Esta aventura puede exigir que los personajes dramáticos recurran con frecuencia a la interpretación, y es tu tarea conceder puntos de experiencia de acuerdo con esto. Lo normal es 3-4 puntos de experiencia. En sesiones en las que la interpretación sea la base del juego, deberías otorgar unos 7 puntos a cada personaje dramático.

#### **Objetivos de la trama:**

- Hablar con Henry Stockbride y Maggie Smith (+2 puntos de experiencia).
- Identificar el arsénico (+3 puntos de experiencia.)
- Relacionar la presencia de arsénico y olor albaricoque con la sífilis (+4 puntos de experiencia).
- Identificar las flores, localizar a Lesley, y hablar con ella (+2 puntos de experiencia).
- Visitar la morgue de Charing Cross y conversar con el doctor McCordle (+2 puntos de experiencia).
- Acudir al Royal Italian Opera (+3 puntos de experiencia.)
- Visitar la perfumería de Belle e identificar al admirador secreto (James Sanders) (+3 puntos de experiencia).
- Charlar con Paul Brumwell (+3 puntos de experiencia).

## Trampas y Enredos de Amor, para Castillo de Falkenstein, editado por Martínez Roca.

- Ladrones de Tumbas (+3 puntos de experiencia).
- Recuperar la estatuilla con forma de canoa (+5 puntos de experiencia).
- Salvar la vida del detective Moorehead (+2 puntos de experiencia).
- Visitar la consulta del doctor Brumwell en Harley St. (+3 puntos de experiencia)
- Visitar la mansión Brumwell (+5 puntos de experiencia).
- Investigar en la Herboristería Oriental de Li Ming ((+3 puntos de experiencia)

### **Conclusión:**

- Leer el diario de los experimentos del doctor Brumwell (+3 puntos de experiencia)
- Conseguir que el doctor Brumwell se autoinculpe (+4 puntos de experiencia)
- Detener al doctor Brumwell y evitar que se suicide (+2 puntos de experiencia)
- Salvar la vida de Elaine Charpentier (+6 puntos de experiencia)

### **Ayudas:**

- Robert Clifford Spice (-15 puntos de experiencia)

## 15. AYUDAS

### 15.1 Dramatis Personae

#### **Ralph McCordle (el médico forense)**



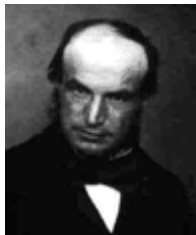
Médico Forense de Scotland Yard. Durante más de veinte años de profesión, McCordle se ha ganado una reputación profesional competente, por lo que sea la persona que se encuentre en mejor posición para emitir una opinión profesional general en cuanto a la destreza médica del asesino. Tiene una consulta privada en el distrito donde asesinaron a Elizabeth Somerville, donde atiende principalmente a personas de clase baja, por eso el CID le convocó a la escena del crimen. Participa en la autopsia, y es el encargado de dictaminar el informe forense.

McCordle es un hombre completamente encerrado en sí mismo, sin la menor vida social, y sin actividades ni aficiones aparte de su trabajo. Jamás prestará la menor atención a los personajes dramáticos si éstos no le dan un motivo suficiente, y es muy posible que los jugadores le consideren un antipático, cosa que no es del todo cierta: él es así incluso con las personas que le conocen y la tratan a diario, y es considerado simplemente como un individuo reservado sin más.

**Habilidades:** Puños (Ma), Habs. Atléticoas (Ma), Coraje (B), Educación (Mb), Gracias Sociales (Mb), Ingresos (Mb), Percepción (Exc), Medicina (Exc).



**Henry Stockbridge (el encargado del teatro)**



Este individuo, algo fanfarrón y estricto, cuenta con 55 años de edad. Jamás tiene una sonrisa y un apretón de manos para nadie. Sus brillantes ojos marrones, su pelo blanco y su pronunciada barriga, contribuyen a darle incluso un aspecto mucho más serio. Está visiblemente afectado por la muerte de Elizabeth Somerville, y no permitirá a nadie que no sea de Scotland Yard registrar el camerino (y las pertenencias) de la víctima. Es la única persona que ha visto claramente la cara de la supuesta asesina.

**Habilidades:** Coraje (B), Carisma (B), Percepción (B), Conexiones (B), Mecánica (Mb).

**Maggie Smith (la compañera de camerino)**



Se trata de una joven de 26 años de edad (que aparenta muchos más, al menos cuando va muy maquillada). Bella, sensual y promiscua. En el pasado incluso se prostituyó para pagarse su manutención y alojamiento. Es bailarina del teatro, y además de actuar es la amante de Henry Stockbridge. Lleva poco tiempo en el teatro (ha sido enchufada por su Stockbridge) por lo que conocía a Elizabeth desde hace poco tiempo, y no será de gran ayuda.

**Habilidades:** Coraje (B), Interpretación (B), Carisma (B), Percepción (B), Atractivo (Exc).

**Wiggins (un mendigo simpático)**

Este anciano de 60 años, bastante arrugado y decrepito. Normalmente se le suele encontrar o bien en la zona que frecuentan los vagabundos cerca del domicilio de los personajes dramáticos o bien en los muelles. Será de gran utilidad gracias a su peculiar red de informadores.

**Habilidades:** Coraje (B), Interpretación (B), Carisma (Mb), Percepción (Mb), Conexiones (Exc).

**Inspector Squyres (el policía bueno)**



Es un hombre atlético y fornido, de unos 50 años, veterano de la guerra de Crimea, que se enroló en Scotland Yard, al licenciarse en el ejército hace ya 25 años. De origen humilde, comienza su carrera profesional como "bobby", para lentamente ir subiendo a puestos de mayor responsabilidad. Adscrito al CID (Departamento de Investigación Criminal), una sección especial del Scotland Yard dedicada a la investigación de los crímenes que revisten una cierta complejidad e importancia, su competencia profesional es conocida en el cuerpo, pero su carácter difícil e independiente le han granjeado una cierta antipatía por parte de sus superiores. Se le concedió una medalla al valor recientemente.

**Habilidades:** Interpretación (Ma), Medicina (Ma), Leyes (Ma), Físico (B), Puntería (B), Coraje (Mb), Conexiones (Exc), Percepción (Exc).

**La señora Scott (la dueña de la casa de huéspedes)**



Lillian es una mujer amable que lleva la mayor parte de sus 65 años dirigiendo una casa de huéspedes de cuatro pisos en el 17 de Bromells Road, conocida como Old Bell Inn. Es viuda desde temprana edad, lo cual ha marcado su fuerte carácter. Es obesa, lo que hace que sufra serios problemas de respiración. Tiene nueve inquilinos de los que conoce perfectamente su vida y milagros, aunque pasa relativamente poco tiempo dedicada al chismorreo con otras mujeres del edificio.

**Habilidades:** Habs. Atléticoas (Ma), Coraje (B), Educación (B), Ingresos (B), Conexiones (B), Carisma (Mb).

**Anthony Nelson Stapleton (el ocultista)**



Extremadamente discreto en todo lo que se refiere a su agitada vida y a su persona, Anthony Nelson Stapleton es un individuo sumamente inteligente. Perspicaz y sutil, es absolutamente incapaz de sentir afecto por ninguna persona (aunque este rasgo lo disimula a la perfección con sus cultivados modales y su cortesía). Un hombre moderadamente rico, bastante excéntrico, y que viste habitualmente ropa mal conjuntada o de colores variopintos (el amarillo, por ejemplo).

Culto e instruido, siempre jovial y simpático, disfruta de sus temas favoritos: la historia, los temas de ocultismo, la religión y la moral, el hombre moderno y sus defectos, y la literatura.

Anthony Nelson Stapleton es de clase social alta, lo que le otorga un status altamente privilegiado dentro de la sociedad londinense, como se pone de relieve en varias ocasiones. Por si esto fuera poco, su círculo de amistades y conocidos incluye al mismísimo Duque de Clarence y Avondale, con lo cual está más allá y por encima de la influencia de cualquier otro personaje (PJ o PNJ) de los que aparecen en la historia.

**Habilidades:** Mecánica (Ma), Habs. Atléticoas (Ma), Interpretación (B), Carisma (B), Percepción (Mb), Gracias Sociales (Mb), Coraje (Mb), Esgrima (Mb), Educación (Exc), Ingresos (Exc), Hechicería (Exc).

**Elaine Charpentier (Mary Jeannette Somerville)**



La mujer que en su juventud tuvo que prostituirse para pagarse sus estudios de arte dramático, y que se enamoró, sin saberlo, de un joven aristócrata, que estaba casado. Cansada de su vida de trabajo y desgracias, Mary Jeannette es una mujer bondadosa que quiere por encima de todas las cosas recuperar a su hijo. Tranquila y responsable, conserva la entereza moral que le ha permitido sobrellevar su corta pero agitada existencia.

**Habilidades:** Esgrima (Ma), Educación (B), Ingresos (B), Conexiones (B), Carisma (Mb), Atractivo (Exc), Interpretación (Exc).

**Dr. Brumwell (el satánico doctor)**



El doctor Brumwell fue en otros tiempos un cirujano competente y honesto en el hospital de St. Bartolomé, que merced a la profusa debacle de su familia, enloqueció. Desde la (reciente) muerte de su hijo su única obsesión es encontrar la curación de la sífilis (de la que el mismo se infectó para experimentar la cura con si mismo) y vengar la muerte de su hijo (asesinando a la mujer que le infectó de sífilis).

En sus momentos lúcidos, es tranquilo y afable. Sin embargo, cuando su locura le domina y pasa a convertirse en Ms. Hyde, siendo un maniaco despiadado. La vena fría y analítica de los comienzos ha sido sustituida por el sadismo y la sed de venganza. Es imprevisible, voluble y actúa a la desesperada (no le queda mucho tiempo de vida). Ahora sólo quiere venganza. Fuera del campo de la medicina, química y los fármacos sus conocimientos son escasos.

Su maletín contiene habitualmente arsénico y pomadas de mercurio para la sífilis, desinfectante a base de ácido carbólico, y equipo médico diverso (entre las que destacan inyecciones y escalpelos).

En definitiva, el retrato vivo del arquetipo de genio excéntrico, autodidacta y medio loco.

**Habilidades:** Puños (Ma), Habs. Atléticas (Ma), Carisma (B), Coraje (B), Educación (Mb), Gracias Sociales (Mb), Percepción (Exc), Conexiones (Exc), Ingresos (Exc), Medicina (Ext).

**Blackwood (el criminal)**



Es un hombre alto y rubio, con una excelente habilidad para el disfraz y pasar desapercibido entre el gentío. Es la persona que conduce el carruaje de Ms. Hyde en sus paseos nocturnos. Ms. Hyde (de la que está enamorado) le ha ordenado matar a los personajes dramáticos. Blackwood intentará en todo momento preservar su propia vida, y si las cosas se ponen feas tratará de huir, abandonando su misión. Una vez le detengan se negará a declarar.

A lo largo de la aventura, Blackwood se encargará de hostigar a los personajes dramáticos, y al menos una vez atentará directamente contra sus vidas. Debería fallar en sus intentos.

**Habilidades:** Medicina (Ma), Esgrima (Ma), Físico (B), Puntería (B), Coraje (B), Interpretación (MB), Sigilo/Subterfugio (MB), Percepción (MB), Disfraz (Exc), Conexiones (Exc).

**Paul Brumwell (el niño no deseado)**



Se trata de un niño de naturaleza tímida y sensible de 7 años de edad. Hijo único, criado por la que hace pasarse por su madre, siempre ha tenido mala salud, y pasa la mayor parte del tiempo en el Priory School. Su padre, **Herbert Brunwell**, murió cuando tenía 5 años de edad.

**Habilidades:** Físico (B), Carisma (B), Percepción (B), Habs. Atléticas (B).

**Nesbitt (el encargado del Royal Italian Opera)**



Nesbitt es un tipo que se rige por su particular código de leyes. Arisco, y poco carismático. Desde un primer momento los personajes dramáticos le caerán mal, y jamás dejará que investiguen el camerino de Elaine Charpentier sin estar él presente, ni siquiera cuando Mrs. Worthington de su beneplácito.

**Habilidades:** Carisma (Ma), Puños (B), Educación (B), Coraje (B), Percepción (Mb), Gracias Sociales (Mb).

**Jameison (el perista)**



Jameison es un hombre grande, ligeramente alcohólico, de rostro enrojecido y pelo corto y oscuro. Se ha pasado su vida trabajando ocasionalmente como perista y vendiendo licores. Ha entrado y salido de la cárcel, pero nunca ha estado dentro demasiado tiempo. Últimamente ha hecho bastante dinero traficando con armas y objetos robados en grandes cantidades. Es una persona brusca, pero fácil de persuadir.

Jameison es un individuo huraño, que bebe demasiado para poder sobrellevar todas las miserias que le rodean. Amargado, desencantado, con una cierta vena cínica es un hombre cabal que detesta la hipocresía y que puede convertirse en un aliado de los personajes dramáticos si éstos le dan muestras de su honestidad.

**Habilidades:** Puños (B), Ingresos (B), Carisma (B), Coraje (B), Percepción (Exc), Conexiones (Exc).

**Moorehead (el detective privado)**



Moorehead es uno de los detectives protagonistas de la aventura. Es alto y musculoso. Siempre viste con traje y mantiene su poblada barba. Siempre va armado con su pistola (por lo que los personajes dramáticos podrán notar un ligero bulto bajo su chaleco). Es muy responsable y hará todo lo posible por encontrar a su cliente Mary Jeannette Somerville.

**Habilidades:** Mecánica (B), Habs. Atléticoas (B), Educación (B), Interpretación (B), Percepción (Mb), Puntería (Mb), Sigilo/Subterfugio (Mb), Coraje (Mb).

**Gardner (el detective privado)**



Gardner es bajito y fuerte. Cada día que los personajes dramáticos investiguen la muerte de Elizabeth Somerville tienen una probabilidad de encontrárselo. Es un hombre sereno y cuidadoso que valora la ley y el orden por encima de cualquier cosa. Morirá en los jardines zoológicos de manos de Blackwood (o de la mismísima Leonore, si Blackwood está detenido).

**Habilidades:** Mecánica (B), Habs. Atléticoas (B), Leyes (B), Interpretación (B), Carisma (Mb), Conexiones (Mb), Percepción (Mb), Sigilo/Subterfugio (Mb), Coraje (Mb).

### **Farthington (el abogado)**



Es un hombre cuya presencia puede ser útil para los personajes dramáticos, pero no imprescindible. Puede proporcionar asistencia y consejos cuando duden que hacer, dónde ir, etc. Conoce a la perfección la historia del hijo secreto de Mary Jeannette. También puede sacarles de algún apuro cuando los personajes dramáticos tengan problemas con la ley. Es extremadamente afable, e intentará por todos los medios ayudar a encontrar a su cliente.

**Habilidades:** Habs. Atlético (Ma), Carisma (B), Percepción (Mb), Leyes (Mb), Coraje (Mb), Esgrima (Mb), Educación (Exc).

### **Leonore Hyde (la cruel asesina)**



Ms. Hyde es baja y delgada, de pelo corto y oscuro. Tiene los ojos verdes, y apenas se ve un atisbo de felicidad en su sonrisa. Viste ropas negras y amplias y habitualmente usa mucho maquillaje. Es tremendamente fría e impersonal. .

Siempre jovial y simpática, **Leonore** es la versión femenina de Maquiavelo. Un ser pragmático y amoral que traza secretamente las finas líneas de un plan maestro de consecuencias insospechadas. Su principal intención con respecto a los personajes dramáticos (a los que considera repugnantes) es acabar con ellos.

**Habilidades:** Esgrima (Ma), Coraje (B), Sigilo/Subterfugio (Mb), Percepción (Mb), Conexiones (Exc), Medicina (Exc).

## **15.2 Scotland Yard**

### **Su fundador y los comienzos**

A principios del siglo XIX nuestro querido Londres estaba desprotegido. Rateros y otros personajes de baja estopa vagaban libremente delinquiendo a su antojo, los salteadores acechaban en los caminos y asaltaban los viajeros de la diligencia..., ya que no había ningún tipo de policía que los controlase. Si necesitabas protección urgente lo único que podías hacer era contratar a las patrullas de John Fielding en Bow Street, los llamados enlaces de Bow Street, que eran unos mozos jóvenes y fuertes dispuestos a todo, eso sí, pagados directamente de tu bolsillo, cosa que, exceptuando a un número muy limitada de ricachones, la población en general no se podía permitir, porque te cobraban una fortuna: ¡Una guinea por día más gastos!

A pesar de todo, el pueblo era reacio a la creación de una policía fuerte porque temía que diera al gobierno demasiado poder.

En 1828, sir Robert Peel, creador de la policía londinense, fue nombrado Ministro del Interior. Haciendo uso de sus nuevas atribuciones en Julio de 1829, Peel presentó al Parlamento su transcendental Acta de la Policía. Ello condujo a la creación de la Policía Metropolitana y de su brazo investigador: Scotland Yard.

### **La primera sede central**

La primera sede central de la policía se estableció en el 4 del Whitehall place, en el patio de una casa en la que, siglos antes, se hospedaban los reyes escoceses en sus periódicas visitas a Inglaterra. El nombre de Scotland Yard (patio de Escocia) ha perdurado desde entonces. Ésta absorbió todos los establecimientos policiales que había hasta la fecha: los enlaces de Bow Street, la Oficina de Policía controlada por los magistrados y la "policía" marina o fluvial

En sus comienzos, la policía fundada por Peel contaba con 1000 hombres a los cuales se les llamaba Peleers (por el apellido de su fundador), bajo el mando del Coronel Charles Rowan y Sir Richard Mayne y ahora, en los principios del siglo XXI, tiene cerca de 8000 agentes repartidos en veinte divisiones municipales, a los cuales ahora se les llama Bobbies en recuerdo al nombre de pila de Sir Robert Peel.

En 1878 se organizó el DIC (Departamento de Investigaciones Criminales) de la policía. Se trataba del elitista cuerpo de detectives de Scotland Yard. Éstos recibían más salario y su categoría profesional es superior a la de los policías de uniforme.

<FIN>

## **AVENTURA GALARDONADA CON EL SEGUNDO PREMIO “IN SUMMO INGENIUM 2003”**

**Concurso Nacional de Módulos**

<http://ludere.ual.es/insummoingenium>

