

HARDBOILED

CLOROFORMO

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Información para el Director de Juego

INICIANDO EL MÓDULO

Personajes jugadores

De cómo los personajes se encuentran

PERSONAJES NO JUGADORES

Personajes no jugadores importantes

Otros personajes no jugadores

EL CASTILLO

Primera planta

Segunda Planta

La tercera planta

El sótano del horror

ARMAS Y VEHÍCULOS DE 1893

Nuevas Armas

Vehículos de 1893

CRÉDITOS DE CLOROFORMO

2	Escrito e ideado por Pedro Gil
3	Partes de reglas y sistema de juego por Pablo
8	Jaime Conill Querol "Zonk/PJ"
9	Corrección: Alejandra González
14	Dirección artística y coordinación editorial:
16	Pedro Gil
17	Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime
24	Conill Querol "Zonk/PJ" a partir de diseños de
30	Francisco Solier
30	Diseño del logo de Mysterious Milk Productions:
33	Francisco Solier
35	Diseño del logo The Maltese Falcon System:
38	Manu Sáez.
39	Ilustración de Portada: Jagoba Lekuona
39	Ilustraciones de interior: Manu Sáez (PNJs).
39	Holly Carden, used with permission.

El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons**
Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.



CLOROFORMO

UN ESCENARIO PARA HARDBOILED

INTRODUCCIÓN

En este primer módulo en la línea Casebook para el juego de género negro Hardboiled los jugadores se enfrentarán a uno de los más aterradores e infames criminales en la historia de los Estados Unidos de América, al que algunos criminólogos califican como el primer asesino en serie en Norteamérica. No estamos hablando de otro que el doctor H. H. Holmes.

Herman Webster Mudgett (16 de mayo de 1861 - 7 de mayo de 1896), más conocido por el nombre de Dr. Henry Howard Holmes o sólo H.H. Holmes, fue uno de los primeros asesinos en serie documentados en el sentido moderno del término, amén de un habilidoso estafador y bígamo. En Chicago, durante la Exposición Universal de Chicago de 1893, Holmes regentaba el World's Fair Hotel, cuya laberíntica estructura interior había sido diseñada específicamente con el asesinato en mente, y donde se perpetraron muchos de sus crímenes. Una vez capturado, Holmes llegó a confesar haber cometido 27 asesinatos, de los cuales sólo nueve fueron confirmados. Muchos investigadores sospechan que el número total de sus víctimas podría llegar a las doscientas.

Dirigiendo Clorofomo

Este módulo es en gran medida un **sandbox de investigación** centrado en una localización así como en aquellas personas que han

tenido la mala fortuna de estar o haber pasado por dicho lugar. Así pues, en lugar de tener una estructura narrativa en tres actos la información se presenta de otra forma. Primero proporcionamos un resumen de la trama para el director de juego. Luego proporcionamos los personajes que interpretarán los jugadores y una escena con la que iniciar el módulo y presentar a los jugadores y algunos personajes secundarios.

Tras esto incluimos un exhaustivo listado de todos los personajes secundarios que tienen relación con los hechos relatados, así como las distintas pistas que puede dar cada uno de ellos. El módulo acaba con una descripción detallada de la localización alrededor de la que gira toda la trama, el castillo del doctor Holmes, que contiene también no pocas pistas.

A lo largo del texto el director encontrará tanto correspondencia directa entre pistas como sugerencias para enlazarlas, pero en gran medida el devenir del módulo dependerá completamente de como investiguen los personajes. Como verás, el doctor Holmes puede ser capturado de muy distintas formas: Puede que los jugadores descubran las distintas estafas que ha cometido, tanto a una considerable cantidad de empresas como a diversas compañías de seguros y al hacerlo provoque una investigación más grande que descubra los horrores del castillo. Puede que acumulen suficientes pistas como para sospechar que algo macabro

sucede en el castillo de Holmes y lo investiguen por sí mismos; o puede que descubran lo que sucede trabajando en colaboración con la policía (sea con algún agente local, o con el propio cuerpo de policía). Puede que descubran que Holmes es bígamo (un delito), y aprovechen que es detenido por ese motivo para entrar en el castillo y descubrir el resto de lo que sucede. O puede que descubran la entrada secreta que hay fuera del castillo propiamente dicho y entren arma en mano. Puede que alquilen ellos mismos habitaciones en el "hotel" para trabar amistad con alguno de los inquilinos, y a través de esta amistad averiguar lo que se trae entre manos el doctor, y un largo etcétera de distintas posibilidades.

En definitiva, son muchas las formas en las que se puede desarrollar el módulo, y dependerá en gran medida de las pistas que los jugadores obtengan, y de como quieran enfocar lo que de ellas averigüen. Por todo esto el Director de Juego (o DJ) debería leer con detenimiento la aventura completa, y si es posible leerla varias veces, para familiarizarse con el contenido de cara a dirigir este escenario con solvencia.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

A continuación ofrecemos una breve pero sucinta biografía del sujeto, el doctor Holmes, y su carrera criminal. La misma ha sido modificada a efectos dramáticos, añadiendo unos pocos elementos de ficción, pero el grueso general de la misma continua siendo fiel a la historia real.

Nuestro hombre nació como Herman Webster Mudgett en Gilmanton, New Hampshire, el 16 de mayo de 1861, hijo de Levi Horton Mudgett y Theodate Page Price, ambos descendientes de los primeros colonos ingleses en la zona. Mudgett era el tercer hijo del matrimonio, contando con dos hermanos mayores, Ellen y Arthur, y un hermano menor, de nombre Henry. El padre de Holmes era granjero, devoto metodista, amén de bebedor, dotado de un carácter iracundo y violento.

Holmes sobresalía en la escuela, lo que le granjeó la antipatía de no pocos compañeros, que abusaban del chico. En una ocasión, los matones le obligaron a entrar en el consultorio del médico local, encerrándolo en el cuartucho donde se guardaban los modelos de esqueletos. Holmes más tarde confesaría que al principio se asustó, pero luego encontró la experiencia fascinante. También escribió que este trance lo curó de sus temores. Holmes pronto se obsesionó con la muerte y más tarde comenzaría a matar animales para diseccionarlos.

A la temprana edad de 16 años, Holmes se graduó en la escuela secundaria, pasando a ejercer de maestro en Gilmanton y más tarde en Alton, New Hampshire. El 4 de julio de 1878, se casó con Clara Lovering en Alton. Su primer hijo, Robert Lovering Mudgett, nació el 3 de febrero de 1880 en Loudon, New Hampshire (ya adulto, Robert se convertiría en interventor contable de la ciudad de Orlando, Florida).

A la edad de 18 años (1879), Holmes se matriculó en la Universidad de Vermont en Burlington, pero abandonó sus estudios de agronomía después de un año. Poco después, en 1882, entró en el Departamento de Medicina y Cirugía de la Universidad de Michigan, en Ann Harbor, graduándose en junio de 1884. Fue durante este periodo cuando Holmes comenzaría su carrera como estafador de seguros. Mientras estaba inscrito, robó cadáveres del laboratorio, desfiguró los mismos y afirmó que las víctimas habían muerto de manera accidental para cobrar el dinero del seguro de las pólizas que había suscrito con anterioridad, falseando la identidad del fallecido. Su matrimonio con Clara rápidamente se deshizo, y finalmente abandonó a su esposa e hijo.

Pasó el siguiente par de años ocupado en varios trabajos eventuales al tiempo que proseguía con sus estafas de seguros. Después de mudarse a Mooers Forks, en Nueva York, extraños rumores comenzaron a circular en torno a Holmes, pues se decía que fue visto con un niño que más tarde desapareció. No se llevó a cabo ninguna investigación y Holmes abandonó rápidamente la ciudad.

Al poco se trasladaría a Filadelfia donde consiguió un trabajo como celador en el Norristown State Hospital, pero dejaría este empleo a las pocas semanas, tras intentar de nuevo varias estafas al seguro. Más tarde fue contratado en una farmacia en la misma ciudad. Mientras trabajaba allí, un niño murió por tomar un medicamento adquirido en la tienda. Holmes negó cualquier responsabilidad en la muerte del niño e inmediatamente abandonó la ciudad. Justo antes de trasladarse a Chicago, decidió cambiar su nombre a Henry Howard Holmes para evitar la posibilidad de que las víctimas de estafas anteriores pudieran localizarlo y denunciarlo.

El 28 de enero de 1887, mientras todavía estaba casado con Clara, Holmes volvería a contraer nupcias con Myrta Belknap en Minneapolis, Minnesota. Holmes reclamó el divorcio de Clara unas semanas después de casarse con Myrta, pero éste nunca se consumó de manera legal. Myrta alumbraría a su hija, Lucy Theodate Holmes, el 4 de julio de 1889, en Englewood, Illinois. Holmes vivió con Myrta y Lucy en Wilmette (un pequeño pueblo cercano a Chicago), aunque pasaría la mayor parte de su tiempo en la gran ciudad atendiendo sus negocios. Pero no acabarían ahí los líos de faldas de Holmes, pues inadvertidamente para sus dos esposas, se volvería a casar con Georgiana Yoke el 17 de enero de 1894 (en Denver, Colorado, tras los eventos narrados en este módulo), estando casado también con Clara y Myrta, algo prohibido expresamente por la ley, y que le convertía en un bigamo (la bigamia está penada en todos los estados de la Unión con penas de hasta 5 años de cárcel), además de un habilidoso estafador. Crímenes que palidecen al compararlas con su carrera como asesino...

"El Castillo" de H. H. Holmes

Holmes llegó a Chicago en agosto de 1886, optando a un puesto en la farmacia Dr. Robinson's Drug Store, propiedad de Elizabeth S. Holton en la esquina noroeste de **South Wallace Avenue y 63rd Street West** en el barrio de **Englewood**. Holton admitiría a Holmes como asalariado, demostrando ser un empleado responsable y trabajador. Después de la muerte del marido de Holton, Holmes se ofreció a comprar la farmacia. Éste finalmente adquirió el establecimiento, gracias a fondos obtenidos mediante la hipoteca del mobiliario de la tienda y sus existencias. Al poco de consumarse la compraventa, la viuda Holton desaparecería. En cada ocasión en la que Holmes fue cuestionado sobre el paradero de la mujer, afirmaba que ésta se había mudado a California para estar cerca de sus parientes, información que nadie se molestó en comprobar. A partir de entonces, y dado su celo y diligencia, los ingresos del comercio se incrementaría notablemente, acumulando suficiente capital para financiar otras actividades.

Puesto que la Exposición Universal se celebraría en Chicago en 1893, y viendo la oportunidad evidente de negocio, ante la masiva afluencia de visitantes y turistas, Holmes se decidió a comprar un solar vacío frente a la farmacia donde construyó un edificio de tres pisos, con el propósito de abrir un establecimiento hotelero, el World's Fair Hotel, con parte de sus bajos dedicados a espacio comercial. Debido a su estructura, los vecinos se referirían al edificio como El Castillo de Holmes. El mismo tenía unos 50 metros de largo y 20 metros de ancho, ocupando los números 601-603 en la calle 63 Oeste (63rd Street West).



El edificio constaba de tres pisos de altura e incluía un sótano de piedra y cimientos sólidos de roca y ladrillo. Había varios juegos de ventanas acristaladas de madera con vistas a la calle en los dos pisos superiores. El nivel inferior albergaba la farmacia de Holmes y varias tiendas. La farmacia, con el nombre comercial Dr. Robinson's Drug Store, ocupaba el local en la esquina de la calle 63 con la Avenida Wallace, justo al lado de un pequeño restaurante, ocupando el otro local en el frontal del edificio a la calle 63. En la planta baja del edificio, se podía encontrar también un pequeño establecimiento de joyería, regentado en su día por la familia Conner, así como una tienda de cigarros y tabaco, un pequeño comercio de golosinas (Barton's Candy Store), una barbería y el taller de un hojalatero.

A pesar de su pomposo nombre, el establecimiento no era realmente un hotel en el sentido moderno del término, pues no había recepción, ni servicio de habitaciones. Más bien se trataba de un conjunto de habitaciones para alquiler, muchas de las cuales eran ocupadas por inquilinos para largas estancias. El laberíntico segundo piso tenía docenas de puertas y habitaciones, varias de las cuales eran dormitorios para alquilar, una auténtica locura de alcobas con puertas falsas o ciegas, pasillos dispuestos en ángulos extraños, escaleras a ninguna parte, puertas de apertura sólo por un lado y una serie de dispositivos singulares y engañosos, incluyendo trampillas ocultas, un elevador falso, habitaciones perfectamente selladas e insonorizadas, conectadas con tuberías para conducir gases venenosos desde un depósito de cloroformo situado en el sótano. Si bien muchas de estas cámaras secretas bien podrían haber sido diseñadas con el propósito de matar, también era empleadas para ocultar bienes robados.

El tercer piso, además de las oficinas personales del doctor, presentaba una cámara sellada herméticamente lindando, pared con pared, con el despacho de Holmes. Dicha cámara estaba revestida de metal e insonorizada con asbesto, así como dotada con una cerradura muy compleja, cuya única llave estaba en posesión de Holmes. Esta estancia secreta también estaba conectada con la canalización de cloroformo. Con la puerta cerrada herméticamente y el gas fluyendo libremente en la

habitación, cualquier persona encerrada en el interior moría rápidamente asfixiada. El resto de esta planta se repartía en varias habitaciones de alquiler para huéspedes.

Holmes empleó diferentes cuadrillas de albañiles durante la construcción del Castillo, trabajando sólo en áreas determinadas, asegurándose así que sólo él dominara completamente el diseño del nefario edificio. Holmes contrajo deudas importantes con algunos de estos contratistas negándose a pagarles aduciendo la supuesta incompetencia de los trabajadores. Tampoco abonaría buena parte de los materiales empleados en la construcción del edificio, así como el mobiliario. Durante el período de construcción del hotel en 1889, Holmes conocería a **Benjamin Pitzel**, un carpintero con un pasado criminal que terminaría convirtiéndose en su mano derecha.

Una vez concluyeron los trabajos de construcción, el malvado doctor comenzó a seleccionar a sus empleadas, mayoritariamente chicas jóvenes, muchas de las cuales terminarían convirtiéndose en sus víctimas. A estas trabajadoras les exigía la firma de una póliza de seguro como condición indispensable para conseguir el empleo. El propio Holmes pagaba las primas, pero también era el beneficiario en caso de fallecimiento de éstas. Aparte de sus empleadas, se sospecha que algunos huéspedes del hotel fueron igualmente asesinados, así como algunas de las amantes del doctor.

Los métodos para asesinar a sus víctimas variaban, aunque la mayoría de las muertes se produjeron, con toda probabilidad, en la segunda planta del edificio. Algunas de las chicas murieron asfixiadas encerradas en habitaciones insonorizadas equipadas con líneas de gas. Otras víctimas eran llevadas a una de las habitaciones del segundo piso, donde eran ahorcadas. Otras víctimas fallecían encerradas en una enorme estancia estanca e insonorizada cerca de su oficina, donde terminaban por morir sofocadas. Había también una habitación secreta que estaba completamente sellada por ladrillos a la que únicamente se podía acceder a través de una trampilla en el techo, Holmes encerraba a sus víctimas en esta cámara durante días para morir de hambre y sed.

Muchas de las habitaciones estaban dotadas de un ingenioso sistema de alarma instalado en las puertas de los pisos superiores, conectadas a través de alambre eléctrico con una campanilla en la oficina, farmacia y sótano del edificio. De esta manera, si alguien fisgaba en la segunda planta, la alarma alertaría al doctor. Los cuerpos sin vida de sus víctimas eran arrojados a través de conducto metálico secreto, camuflado como un elevador que conectaba la segunda planta con el sótano. Y era aquí, en el gran espacio subterráneo del edificio, donde tenían lugar las más macabras iniquidades del doctor y su fiel Pitzel. En el sótano había fosos de cal y un horno para destruir los restos de las víctimas, así como una mesa para diseccionar los cuerpos y varios artefactos de tortura, incluyendo un potro. En este horrible lugar, algunos de los cuerpos fueron meticulosamente disecados, despojados de carne, con el objeto de transformar las carcasas en esqueletos que luego eran vendidos a escuelas de medicina. Holmes también enterró algunos de los cuerpos en los fosos de cal para su eliminación. También existían fosas de ácido corrosivo, botellas de venenos diversos y frascos de cloroformo.

Por si esto fuera poco, Holmes también practicaba abortos en la segunda planta. Se estima que cientos de mujeres se sometieron a este tipo de intervenciones, entonces ilegales. Muchas de ellas no sobrevivieron a la operación, bien por la pobre higiene del lugar o por la ineficacia intencionada del propio doctor.

Una de las víctimas fue su amante, Julia Conner, esposa de Ned Conner, uno de los empleados del doctor, trabajando en el mostrador de joyería de su farmacia. Después de que Conner se enterara de la infidelidad, dejó su trabajo y se marchó de la ciudad, abandonando a su mujer y su hija Pearl. Julia obtuvo la custodia de Pearl y permaneció en el hotel, continuando su amorío con Holmes. En 1891, Julia quedó embarazada de Holmes y le pidió a éste matrimonio. Holmes aceptó casarse con ella, pero le dijo que no podían tener un hijo. Luego sugirió practicar un aborto, y ella aceptó. El aborto fue planeado para el día de Nochebuena. Holmes asesinó a Julia sofocándola con cloroformo, y más tarde mató a Pearl.



Después de Navidad, Holmes contrató a un hombre llamado Myron G. Chappell para ayudarlo a articular los esqueletos, para así aumentar su precio en la venta a las escuelas de medicina. El primer esqueleto articulado fue el de la propia Julia Conner, una vez descarnado y procesado. Holmes contrataría a Chappell de nuevo, en esta ocasión para trabajar en el esqueleto de un varón, cuya identidad nunca logró averiguarse. El tercer trabajo era para el cuerpo de otra mujer. Después de que Chappell terminara de articular el tercer esqueleto, Holmes no pagó el dinero que le adeudaba por estos trabajos. Enojado, Chappell se negó entonces a devolver el esqueleto a Holmes y lo guardó dentro de su casa. Después de que Holmes fue capturado y sus crímenes se hicieran públicos, Chappell cooperó con la policía y les hizo entrega de este esqueleto para su examen. Este fue uno de los primeros errores que cometería el infame doctor, y que finalmente le conducirían al cadalso.

Al tiempo que se sucedían estos episodios, durante un viaje de negocios en Boston, Holmes conoció a una adinerada heredera del ferrocarril, llamada Minnie Williams. Poco después comenzarían una relación amorosa. Aunque Holmes tuvo que regresar a Chicago, se mantuvo en contacto con Williams por medio de correspondencia. En febrero de 1893, Minnie se trasladó a Chicago para reencontrarse con su amante. Holmes le ofreció un trabajo en el hotel. Después de reavivar su relación, Holmes la persuadió para invitar a la hermana de ésta, Annie, a Chicago. Annie Williams no tardaría en aparecer en la ciudad de visita. Al poco, ambas hermanas serían asesinadas.

Es justo en este momento cuando nuestra aventura comienza, el 31 de marzo de 1893, introduciendo a los personajes jugadores, poco antes de la llegada de Annie y el asesinato de ambas. Si los jugadores no logran detener la carrera criminal de Holmes, su historia proseguirá hasta su desenlace histórico tal y como relatamos a continuación:

Después de la Feria Mundial, con sus acreedores acechando y la economía sumida en una depresión general debido al Pánico de

1893, Holmes dejó Chicago. Reaparecería meses después en Fort Worth, Texas, donde había heredado propiedades de las hermanas Williams. Allí intentó construir otro “castillo” parecido al siniestro edificio de Englewood. Sin embargo, pronto abandonó este proyecto. Continuó moviéndose por los Estados Unidos y Canadá.

En julio de 1894, ya casado con Georgiana Yoke, Holmes fue arrestado y brevemente encarcelado por primera vez, bajo la acusación de vender un caballo que no poseía. En esta ocasión cometería otro grave error, pues confesó a su compañero de celda su plan de fingir su propia muerte y cobrar la póliza de su seguro de vida. Su compañero de celda, el notorio criminal Marion Hedgepeth (también conocido Derby Kid), más tarde lo delataría a las autoridades, debido a que Holmes no le pagó los 500 dólares que éste le había prometido a cambio del nombre de un abogado sin escrúpulos en el que se podía confiar especializado en este tipo de estafas, un tal Jephtha Howe, joven letrado de St. Louis

Poco después, Holmes se dirigió a Filadelfia, donde modificó ligeramente el plan, esta vez con su amigo Pitzel fingiendo su muerte después de firmar una póliza de seguro de vida de 10.000 dólares. El plan era que Pitzel se instalara como inventor en la ciudad, bajo el nombre falso de B.F. Perry. Para luego, supuestamente, sufrir un accidente y morir quemado tras la explosión en su laboratorio. Holmes debía encontrar un cadáver apropiado para desempeñar el papel de Pitzel. Pero Holmes cambió el plan, sorprendiendo a Pitzel al dejarle inconsciente usando cloroformo para luego prender su cuerpo en llamas usando bencina. En su confesión, Holmes insinuó que Pitzel seguía vivo después de usar el cloroformo, antes de ser quemado. Procedió a cobrar el pago del seguro sobre la base del verdadero cadáver de Pitzel y convenció a la esposa de éste que su marido todavía estaba vivo, según el plan original. Holmes incluso consiguió la custodia de tres de los cinco hijos de Pitzel, Alice, Nellie y Howard. La hija mayor y el bebé permanecieron con la señora Pitzel. Huelga decir que los otros tres no tuvieron oportunidad y fueron asesinados poco antes de que la justicia finalmente alcanzara a Holmes el

17 de noviembre de 1894, cuando fue arrestado en Boston por detectives de la Agencia Pinkerton.

Inicialmente solo resultó acusado de fraude de seguros y el robo de un caballo, aunque los investigadores eran conscientes de que pudo haber cometido un asesinato. Simplemente no tenían ninguna evidencia directa en este punto. Holmes fue finalmente atrapado, no porque la gente conectara su espeluznante hotel con decenas de desapariciones, sino porque su práctica de fraude de seguros terminaría por señalarle.

Aunque después de su arresto, y por puro procedimiento, la policía comenzó a entrevistar a los empleados de su hotel en Chicago. El cuidador, Pat Quinlan, informó a la policía que nunca se le permitió limpiar parte del segundo piso y del tercero (aunque Pat mentía, pues en realidad era un compinche del doctor, y estaba al tanto de todos sus tejemanejes, al igual que Pitzel).

La policía comenzó una investigación exhaustiva, descubriendo las cámaras de tortura de Holmes y los pasillos secretos en los pisos superiores. Dentro de una estufa grande en el tercer piso, encontraron un pedazo de una cadena del oro, pelo y un zapato de la mujer. Sospechando que la cadena pertenecía a Minnie Williams, la llevaron a un joyero local (que había vendido joyas a Minnie en el pasado), quien confirmó su pertenencia. La policía descubriría la cámara sellada anexa a la oficina de Holmes, encontrando marcas de rasguños y sangre en las paredes. En el sótano se hallarían más evidencias, incluyendo una pila de huesos humanos mezclados con carcasas de animales, una mesa de disección cubierta de sangre seca y un montón de ropa de mujer ensangrentada.

Los investigadores también procedieron a desenterrar las fosas de cal y encontraron restos esqueléticos de las víctimas de Holmes. La cal había convertido la mayor parte de los restos en polvo, pero identificaron dos mechones de pelo, uno marrón y uno rubicundo, coincidiendo con el color del cabello de Minnie y Annie Williams. También se hallaron restos humano dentro del pozo ácido. En una parte del sótano, se localizaron huesos de un niño de entre 6 y 8 años de edad. Otro hallazgo fue un vestido que perteneció

a Julia Conner, pues su ex marido, Conner, confirmó su procedencia. Ya por último, se localizó un túnel cercano que comunicaba el sótano a la calle, pasando por una estancia conteniendo un enorme recipiente metálico conectado con un entramado de tuberías que ascendía a los pisos superiores. Se trataba de un tanque de cloroformo, empleado para adormilar o asfixiar a las víctimas encerradas en las salas del segundo piso.

Sólo se confirmaron nueve asesinatos, pero el número de sus víctimas se ha estimado entre 20 y 100, e incluso hasta 200, sobre la base de informes de personas desaparecidas durante época, así como el testimonio de los vecinos de Holmes.

Holmes probablemente empezó a asesinar a sus primeras víctimas en el hotel justo después de terminar la construcción, en enero de 1893. Ya durante la Feria Mundial de Chicago en mayo del mismo año, su edificio de la muerte funcionaba a pleno rendimiento (si nuestros intrépidos aventureros no lo gran desbaratar sus planes). En ese momento, los huéspedes del hotel eran numerosos y muchas personas que llegaban a la ciudad no regresaba a casa después, pues permanecían en la misma, al encontrar trabajo, entonces abundante debido a la Feria. Así que las desapariciones de individuos eran comunes, incluso cuando no hubieran sido asesinados. Holmes personalmente confesó 27 asesinatos, aunque nunca sabremos si la cifra fue muy superior...

INICIANDO EL MÓDULO

En esta sección presentamos a los personajes jugadores y explicamos como estos entran en contacto con la trama del módulo. Como podrán leer en la descripción de cada uno de ellos, ofrecemos un pequeño trasfondo que explica las circunstancias personales o motivaciones que les conducirán a involucrarse en esta terrorífica aventura. Algunos se verán arrastrados a ella de manera casi accidental, o bien han sido contratados por uno de los acreedores de Holmes, o trabajarán para la agencia Pinkerton, o también para uno de los más renombrados diarios de la ciudad.

Nuestra historia comienza el 31 de marzo de 1893 (apenas un mes antes del inicio de la Feria Mundial), cuando el Chicago Tribune publica una noticia sobre el “castillo” y sus habitaciones secretas que, según el diario, son empleadas para ocultar objetos robados. Al final del módulo hay disponible un fragmento del diario, que podrán fotocopiar o descargar para entregar a sus jugadores.

PERSONAJES JUGADORES

Para esta aventura, hemos preparado cinco personajes jugadores, completos con sus datos de juego, para emplearse directamente en la aventura. Cada uno de ellos dispone de un pequeño trasfondo, que lo relaciona de un modo u otro con el personaje de Holmes. Durante este primer acto, estos cinco individuos trazarán contacto a lo largo de una escena, especialmente preparada para que puedan llegar a colaborar pues, de un modo u otro, comparten un interés común:

el misterioso personaje del doctor Holmes y su siniestro edificio.

A continuación, describimos a nuestros personajes protagonistas. Cada uno de los jugadores deberá escoger un personaje. Es posible que no dispongamos de suficientes jugadores para jugar los cinco personajes, en este caso, podemos prescindir de cualquiera de ellos, excepto Frank P. Geyer o Roberta Corbitt.

*Frank P. Geyer
(agente de Pinkerton, ex-policía)*

Frank Perry Geyer es un detective de la agencia Pinkerton, natural de Filadelfia. Ya entrado en años, unos 65, se encuentra en el crepúsculo de su carrera, pues sus fuerzas no son lo que era, y una antigua herida de bala en su pierna derecha le provoca molestias, amén de una ostensible cojera. En esos días invernales, gélidos de tumba, tan habituales en la vieja ciudad a orillas del Delaware, el dolor se torna insoportable, y nuestro

LOS PINKERTON

La agencia de Detectives Pinkerton fue fundada por Allan Pinkerton en Chicago en 1851. Empezaría a desarrollar sus actividades primero en el estado de Illinois, para luego extenderse a todo el país, convirtiéndose en la agencia privada de investigación más importante y poderosa de Norteamérica. Ya antes de prestar sus servicios como jefe de contraespionaje del Ejército de la Unión, Allan Pinkerton había desarrollado varias técnicas de investigación innovadoras que aún se usan hoy en día, como el seguimiento o rastreo de sospechosos y la suplantación o creación de personajes para misiones de infiltración. En el momento de su muerte, en 1884, Pinkerton trabajaba en una gran base de datos para centralizar todos los informes de identificación de criminales registrados, archivo que más tarde pasaría a administrar el FBI.

Pinkerton se hizo famoso cuando descubrió un complot que pretendía asesinar al presidente electo, Abraham Lincoln, quien después emplearía agentes de Pinkerton para su seguridad personal durante la Guerra Civil (aunque en el momento de su asesinato, su seguridad estaba al cargo de personal del Ejército y no de Pinkerton). Durante su apogeo, Pinkerton empleaba miles de agentes bien instruidos, repartidos por oficinas a lo largo y ancho del país, contando incluso con delegaciones en Europa y Sudamérica.

Durante las manifestaciones obreras en el último cuarto del siglo XIX, los agentes de Pinkerton fueron empleados para infiltrarse en organizaciones sindicales con el objeto de identificar a los activistas y alborotadores. Intervinieron en conflictos obreros en minas de carbón y hierro en Illinois, Michigan, Nueva York y Pennsylvania, así como las huelgas del ferrocarril de 1877. En la tristemente célebre huelga de la fábrica de acero de Homestead, en 1892, los agentes de Pinkerton mataron a 10 trabajadores, hiriendo a otros 70 en un violento enfrentamiento armado.

El logotipo de la agencia es un ojo estilizado con el lema “We Never Sleep” (nosotros nunca dormimos), e inspiró el término private eye por el que se conoce a los detectives privados.



atribulado hombre sólo consigue mitigarlo diluyendo unas gotas de láudano en un vaso de bourbon. Con el paso de los años, su dolencia no ha hecho más que empeorar, así como su adicción a la tintura de opio, que alterna con codeína y alcohol.

Esta claro que el detective Geyer vivió épocas más lucidas. Antes de ingresar en Pinkerton, sirvió en la policía de Filadelfia, la fuerza del orden municipal más antigua de todo Estados Unidos. Aunque tras ser herido en el curso de un tiroteo, fue licenciado. Incapaz de adaptarse a la vida civil, Geyer encontraría acomodo en Pinkerton, cuya oficina local supo ver las cualidades del veterano investigador, dotado de una fina inteligencia e innata capacidad de observación.

Frank es un hombre de mediana estatura, enjuto, pero bien compuesto. Un grueso bigote destaca en su rostro, ocultando sus finos labios apenas teñidos de color. Sobre sus ojos se dibujan unas cejas también rotundas, que describen sendas líneas inclinadas hacia abajo, otorgando a su expresión un cierto ademán de imperturbabilidad y atención. El detective viste traje gris y chaleco, así como un sombrero Stetson de fieltro que ha visto tiempos mejores. En los días invernales emplea un chaquetón negro de chenilla con los bajos desgastados y descoloridos, con grandes bolsillos, en uno de los cuales guarda su fiel revólver Merwin Hulbert Pocket Army del calibre .44-40 Winchester, así como una petaca redonda de bourbon con unas gotas de láudano.

Frank Geyer fue contratado por el Norristown State Hospital y la aseguradora Fidelity Mutual, para investigar varias estafas al seguro del establecimiento hospitalario mientras Holmes sirvió como celador en la institución. Sus pesquisas han descubierto otros indicios sospechosos, incluyendo la extraña muerte de un niño a causa de un medicamento dispensado por Holmes mientras trabajaba despachando en una farmacia local. Geyer ha seguido la pista del escurridizo Holmes, llevándolo de su Filadelfia natal hasta la populosa Chicago.

Frank P. Geyer

PROFESIÓN

Policía

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
36%	57%	86%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
75%	21%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
38	+4	4
	<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>
	60	40

HABILIDADES

Conducir 40%, Disparar 73%, Disfraz 45%, Hurtar 36%, Infiltración 63%, Juego 28%, Liderazgo 87%, Mantenimiento 42%, Ocultar 40%, Pelear 44%, Percepción 85%, Persuasión 63%, Preparación 31%, Presencia 73% y Vigilancia 70%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Consuelo, Detección de Mentiras, Interrogatorio, Jerga Policial, Recogida de Pruebas y Tozudo.

Charles O. Jones (ilustrador del Chicago Inter Ocean, periodista)

El señor Jones es un destacado ilustrador trabajando en el departamento de arte del Inter Ocean, una de las más importantes cabeceras de la ciudad. Tras la noticia publicada por el Chicago Tribune, su redactor jefe, el señor Haldford, decide enviarlo al barrio para realizar un dibujo del edificio en cuestión, tras un rumor llegado a la redacción del diario sobre las intenciones de Holmes de convertir el mismo en un hotel de cara a la Exposición Universal de Chicago, que da comienzo el 1 de mayo. El Inter Ocean está realizando una recopilación de todos los establecimientos hoteleros y alojamientos comerciales de la ciudad para la Exposición.

Charles es un hombre de mediana edad, de aspecto corriente y además sereno. Posee un rostro afable, destacando su nariz aguileña, sobre la que se descuelgan unas gafas tipo pince-nez de cristales redondos. Generalmente viste una chaqueta marrón oscura forrada de franela y camisas claras de algodón. Siempre porta consigo un maletín de cuero negro conteniendo sus útiles de dibujo: cartulinas, lapiceros de carboncillo y sanguina, borradores de goma y un cortaplumas.

Otra particularidad que adorna al personaje del señor Jones es su pertenencia al extravagante y mórbido Club de Whitechapel. Esta singular organización privada había sido fundada en 1889 por un pequeño grupo de periodistas de la ciudad, en clara referencia al malhadado barrio de Whitechapel, en el

East End londinense, donde Jack el Destripador asesinó a sus 5 víctimas canónicas durante el verano y otoño de 1888. Si bien el núcleo de los miembros fundadores del club son periodistas, también militan en el mismo un puñado de artistas, músicos, médicos y abogados. Algunos de los miembros más reconocidos son Brand Whitlock, George Ade y Finley Peter Dunne.



El interior del adusto edificio que acoge las reuniones del Club de Whitechapel es un auténtico museo del crimen. Las paredes están decoradas con mantas indias empapadas de sangre, sogas, cuchillos y otras armas empleadas supuestamente en asesinatos, así como docenas de retratos de criminales y sus víctimas. Las reuniones en el club comienzan generalmente alrededor de la medianoche, y muy rara vez son invitadas personas ajenas al club. Durante las mismas sus miembros cuenta historias y casos criminales sin resolver, discuten las pistas y proponen posibles culpables, siempre entre bromas, y tabaco y alcohol en abundancia, que beben en copas asemejando cráneos humanos.

Charles O. Jones

PROFESIÓN

Reportero

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
48%	62%	72%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
68%	25%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
43	+5	5
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
80	20	

HABILIDADES

Conducir 53%, Conocimiento Académico 60%, Disfraz 20%, Humanidades 77%, Hurtar 26%, Infiltración 71%, Mantenimiento 31%, Negociar 42%, Ocultar 41%, Percepción 80%, Persuasión 52%, Preparación 38%, Presencia 85%, Supervivencia 40% y Vigilancia 79%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Detección de Mentiras, Investigar, Lengua de Plata, Recogida de Pruebas o Trivialidades.

Roberta Corbitt (detective aficionada, diletante)

Roberta es una chica de veinticinco años vivaz y alegre. Es de muy buena familia, y realmente no necesita trabajar, pero aún así lo hace, y en un puesto de considerable responsabilidad. Trabaja como secretaria contable en la empresa local distribuidora de productos de droguería Morrison Plummer & Co, proveedor habitual de la farmacia de Holmes. Desde hace unos meses, la empresa ha recibido varios impagos del establecimiento de Holmes, acumulando una deuda considerable.

Roberta es consciente del problema, pues trabaja con los libros de contabilidad a diario, y ve reflejada la preocupación en el rostro de su jefe, el señor James Morrison. Como la mujer inteligente y perspicaz que es, amén de curiosa, ha observado y anotado los últimos y extraños pedidos de Holmes, en especial la enorme cantidad de barricas de cloroformo despachadas.



Por su cuenta y riesgo ha comenzado a investigar en sus ratos libres, acercándose incluso por el barrio para observar los movimientos del doctor y los clientes de su farmacia. En el proceso, ha trabado amistad con uno de los empleados de la misma, un joven que responde al nombre de Jacob Erickson, consiguiendo que éste le proporcione valiosa información sobre lo que ocurre en el establecimiento y el edificio, y que le ha hecho sospechar más. Pero eso no es todo, pues con el paso de las semanas, algo más allá de la simple amistad ha surgido entre Roberta y Jacob.

Roberta Corbitt

PROFESIÓN

Diletante modificada (-2 Habilidades secundarias, +2 Dotes Investigativas)

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
49%	52%	87%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
68%	27%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
44	+4	5
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
75	25	

HABILIDADES

Ciencia Natural 68%, Dizfraz 63%, Infiltración 50%, Liderazgo 67%, Montar 76%, Negociar 85%, Percepción 70%, Persuasión 66%, Preparación 41%, Presencia 85%, Primeros Auxilios 44% y Supervivencia 38%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Alta Sociedad, Consuelo, Contabilidad Forense, Flirtear, Negociación, Negociador Innato y Química.

Dr. Russell Nunn (pediatra, médico)



El doctor Nunn es uno de los más reputados pediatras de la ciudad. De madre escocesa y padre bostoniano, descendiente de los primeros colonos europeos, es miembro de la alta sociedad burguesa, viviendo en una espaciosa casa ajardinada en Prairie Avenue. Además posee una pequeña clínica especializada en pediatría en Near South Side. Hombre piadoso, de fe rocosa, los martes y jueves de cada semana pasa consulta en el hospital de caridad episcopaliano de St. Luke's; y suele visitar los hospicios para pobres y desfavorecidos en los arrabales, cuidando de los más pequeños y asistiendo al parto a mujeres con pocos recursos.

Dr. Russell Nunn

PROFESIÓN

Médico

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
52%	58%	74%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
86%	15%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
54	+6	5
<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>	
80	20	

HABILIDADES

Ciencia Natural 78%, Conducir 53%, Conocimiento Académico 71%, Humanidades 60%, Negociar 78%, Percepción 65%, Persuasión 45%, Preparación 76%, Presencia 72% y Primeros Auxilios 79%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Análisis de Datos, Antropología Forense, Burocracia, Consuelo, Detección de Mentiras, Medicina y Química.

El doctor Nunn es hombre de pocas palabras, reservado y algo taciturno, severo a su manera, aunque muestra una extraordinaria dulzura con los niños y las mujeres. Hombre religioso y de costumbres estrictas, se rigen por un código moral inflexible, abominando del mal y la crueldad que por su profesión ha tenido que arrostrar.

Nuestro buen doctor enviudó hace apenas un año, y vive solo desde entonces. La muerte de su mujer, sin duda, agostó su vitalidad, pero aún lo hizo más la prematura muerte de su joven primogénito en Antietam durante la Guerra de Secesión. Con todo, su fe y responsabilidad personal le han permitido sobreponerse a la pérdida y la soledad, continuando su labor de caridad, a pesar de su avanzada edad, contando ya con 77 años.

Suele vestir de manera impecable, incluso para acudir a los barrios marginales, donde todo el mundo, conocedor de su labor altruista, le muestra respeto. Es normal verlo ataviado con un traje tipo stroller rematado en una corbata o pajarita negra de luto, o bien una cazadora oscura norfolk, tocado con una chistera ya algo anticuada, pero que conjuga con sus rasgos marcados por la edad y sus grandes ojos grises.

El doctor se ha visto arrastrado a esta historia de manera trágica. Desde hace unos meses, está observando un aumento considerable de las mujeres jóvenes que optan por someterse a un aborto, generalmente llevado a cabo por individuos desaprensivos con apenas conocimientos en la materia. Muchas de estas pobres chicas acaban en su consulta del hospital St. Luke's aquejadas por terribles dolores cuando no tremendas infecciones o hemorragias. En no pocas ocasiones, el doctor Nunn se ha visto impotente, sin apenas poder remediar la carnicería cometida, muriendo las pobres mujeres en el hospital. Ahora está resuelto a averiguar quién o quiénes están llevando a cabo estas prácticas, para detener este drama lo antes posible.

Renny O'Banion (matón criminal)

Renny es un matón irlandés, miembro de la conocida banda de Valley Gang, grupo de malhechores formado a principios de la década controlando la zona de Bloody Maxwell¹, en la calle 15. Sus miembros están especializados en hurto y robos a mano armada. Hacia 1900, la banda se había convertido en la fuerza principal en el submundo de Chicago, siendo contratados para realizar todo tipo de actividades ilegales, incluyendo el asesinato por encargo. Durante este periodo la organización era liderada por el violento Paddy "El Oso" Ryan, quien, operando desde su establecimiento en la calle Halstead, controla la mayor parte de Bloody Maxwell.



Renny es un tipo achaparrado, robusto, de manos grandes y fuertes. Camina muy erguido, manteniendo su mandíbula cuadrada bien alta. De manera habitual, viste una chaqueta gris de estibador y un jersey grueso de lana sobre una camisa de tirantes ajustada. Cubre su cabeza con una gorra marengo. Sus ojos son de un verde oscuro, destacando como sendos faros de color en un rostro más bien cetrino, siempre adornado por un gesto adusto. De sus labios cuelga un cigarro maloliente, que apenas se mantiene encendido en la ventosas calles de Chicago.

O'Banion ha aceptado un trabajo de los mayoristas de muebles de lujo, Charles Tobey Furniture & Bedding. Al parecer, Holmes consiguió comprar a crédito una considerable cantidad de muebles de la compañía para su hotel, que finalmente no pagó. Nuestro hombre ha sido contratado para intentar localizar los muebles y, si se le presenta la oportunidad, mandar un "aviso" al doctor Holmes.

¹ **Nota:** El área entre la calle Harrison, la calle Wood, la calle 16 y el río Chicago, comprende el barrio más peligroso de la ciudad. Este populoso distrito está habitado por inmigrantes irlandeses, alemanes, rusos, griegos, polacos, judíos, entre otros grupos étnicos, y en su época era considerado el distrito policial más duro del mundo.

Renny O'Banion

PROFESIÓN

Criminal

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
87%	62%	48%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
51%	26%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
69	+9	6
	<i>Moralidad</i>	<i>Inmoralidad</i>
	40	60

HABILIDADES

Conducir 33%, Disparar 57%, Explosivos 20%, Hurtar 70%, Infiltración 75%, Juego 53%, Liderazgo 87%, Negociar 37%, Ocultar 47%, Pelear 80%, Percepción 63%, Persuasión 62%, Presencia 53%, Vigilancia 63%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Cerrajería, Detección de Mentiras, Intimidación, Lengua de Plata y Robar Coches

DE CÓMO LOS PERSONAJES SE ENCUENTRAN

A continuación les ofrecemos la escena inicial con la que empieza el módulo. Esta es una escena harto importante, porque permitirá a los investigadores conocerse entre sí, y tiene un componente claramente cinematográfico en su ejecución. Si bien es imprevisible el curso de acción que tomará cada uno de ellos una vez de comienzo la aventura, el Director de Juego debería incitar a sus jugadores, si bien no de forma directa, a que establezcan contacto entre ellos, de cara a formar un grupo de investigadores que, aunque heterogéneo, es movido por un interés común, que no es otro que conocer los tejemanejes que viene sucediéndose en el barrio, y sobre todo alrededor del conocido como "castillo".

En este momento sólo tres de los personajes (Renny O'Bannion, Roberta Corbitt y el señor Geyer) saben de la existencia del doctor Holmes y su relación con el edificio, y solo ellos tres pueden reconocerlo físicamente. Sea como fuere, los cinco se encuentran a la mañana del sábado 1 de abril de 1893 en los alrededores del "castillo"; o en el caso de Roberta en uno de sus establecimientos (en la farmacia o droguería de Holmes), como veremos a continuación. Obviamente, si alguno de los personajes protagonistas no está en juego por falta de jugadores, eliminaremos al mismo de la escena, o bien el Director de Juego se encargará de controlar a este personaje que pasará a ser un personaje no jugador.

A continuación, el Director de Juego podrá parafrasear o narrar con sus propias palabras le escena representada en el siguiente texto (hemos puesto en negrita cuando el texto nombra a alguo de los jugadores):

Son las 10 menos cuarto de una fresca pero soleada mañana sabatina en Englewood, Chicago, en el cruce entre la calle Wallace y la 63. El señor Jones, ilustrador del Inter Ocean, observa el edificio conocido en el barrio como "el castillo" desde el otro lado de la acera. Poco después, tras colocar su pequeño caballete y extraer unas láminas de cartulina, comienza a esbozar la peculiar estructura del World's Fair Hotel empleando con habilidad su lapicero de sanguina. Pronto, su actividad peculiar atraerá la atención de un par de mocosos y algunos transeúntes, entusiasmados por el arte del dibujante.

Poco más tarde, una chica de cabello oscuro (Roberta Corbitt) pasa por allí, deteniéndose junto a los chavales para mirar la cartulina amarillenta donde ya comienzan a aparecer las reconocibles formas del "castillo" por unos segundos. La muchacha reanuda el paso, cruza la calle y entra con decisión en la farmacia, emplazada en la planta baja del edificio de marras. Casi a la par, un hombre alto, de cabello oscuro y aspecto circunspecto (O'Banion) entra también en el establecimiento.

Ahora el que se detiene junto a los críos y los paisanos para contemplar el trabajo de nuestro ilustrador es un hombre mayor, elegantemente vestido, de gesto serio (el doctor Nunn). Mira de reojo al edificio, y en derredor, con sus manos metidas en los bolsillos de su abrigo

largo. El recién llegado posa su mirada en un personaje peculiar, que aparece desde la calle Wallace, frente a ellos. Es un tipo ataviado con un sombrero de cowboy Stetson (Geyer), que avanza cojeando por momentos de su pierna derecha, hasta detenerse frente al escaparate de la farmacia.

En el interior de la misma, Roberta saluda a su amigo Erickson, el joven dependiente. Ambos vuelven la cabeza para observar con curiosidad al hombre corpulento que acaba de entrar. Éste no media palabra, mira en derredor, como un perro de presa, y vuelve a salir a la calle, donde comienza a liar un cigarrillo junto a la puerta de acceso a la droguería. Otro tipo está junto a él, un viejo con un sombrero vaquero raído. Ambos se miran con desconfianza. El anciano decide cruzar la calle, encaminándose al grupo de gente arremolinada en torno al ilustrador en la acera de enfrente.

En eso que, unos cinco o seis minutos más tarde, hace su aparición un hombre alto, de gran mostacho negro, con un derby azul marino sobre su cabeza. Ha salido del callejón entre el “castillo” y el edificio anexo. El hombre se encamina por la acera a la farmacia, cuando el tipo serio de pelo negro que esperaba en el portal se abalanza sobre él sin mediar palabra. Los dos individuos comienzan a forcejear, maldiciendo a voz en grito. Roberta y el joven dependiente se sobresaltan por el barullo y salen a la calle. El grupo arremolinado en torno al caballete del dibujante se dispersa, los chavales corren entre gritos a contemplar la pelea, alborozados. Sólo restan junto al ilustrador el anciano del sombrero de cowboy y el hombre del elegante gabán (Jones, Geyer y Nunn). El trío contempla la escena con curiosidad.

La disputa apenas dura unos segundos. Entre insultos y empujones, los dos hombres se separan, para disgusto de los zagaes y los entretenidos vecinos. El recién llegado no es rival para el circunspecto hombretón de pelo oscuro, pues ha recibido una buena tunda, y se mantiene encorvado y dolorido por un puñetazo certero en su hígado, al tiempo que intenta recuperar el resuello, mientras su agresor gira sobre sus talones con parsimonia y camina tan tranquilo calle Wallace abajo...

Lo que acaba de suceder es muy simple: O'Banion, un matón trabajando a sueldo para uno de los acreedores del doctor Holmes, la firma de muebles de lujo Charles Tobey Furniture & Bedding, estaba esperando en la puerta de la farmacia la llegada de éste para amenazarle y conminarle a saldar su deuda lo antes posible. Holmes no es rival para O'Banion, y a éste le ha bastado un puñetazo bien dirigido para dejar fuera de combate a su contrincante. La próxima vez que vuelva, el peligroso matón irlandés no serán tan comedido si Holmes no satisface los pagos prometidos.

Como hemos visto, al tiempo que se desarrollaba la escena, estaban presentes en las cercanías los demás personajes protagonistas de la trama por uno u otro motivo. Roberta departía en el interior de la farmacia con su amigo Erickson, el dependiente, y ambos han sido testigos de la trifulca de primera mano. Roberta conoce a Holmes, y sabe de sus líos con los acreedores, pues no en balde éste debe también una cantidad importante a la empresa donde ella trabaja como contable. Y es esta la razón por la que está hoy allí, tratando de averiguar más cosas acerca del doctor, aparte de una poco disimulada atracción sentimental por el joven dependiente.

Mientras O'Banion esperaba junto al portal de la farmacia, aparece el detective de Pinkerton, Geyer, el señor mayor con su peculiar sombrero de cowboy. El tipo también conoce bien a Holmes, pues sus investigaciones lo han traído aquí desde Filadelfia, siguiendo la pista de los fraudes al seguro cometidos por el doctor. Su intención esta mañana era investigar los alrededores, y en especial el “castillo”, donde está ubicada la farmacia de marras propiedad de Holmes.

Como sabemos también, el doctor Nunn está interesado en descubrir quién diánte en la zona está llevando a cabo los abortos ilegales, que tanta muertes están causando a muchachas jóvenes. Ha escuchado algunos rumores sobre un tal Holmes, y andaba curioseando por el barrio justo cuando se ha desatado la pelea. Y por último, nuestro artista andaba bosquejando la ilustración del edificio donde recientemente ha abierto sus puertas en World's Fair Hotel, que no es otro que “el castillo” de Holmes.

Llegados a este momento, el Director de Juego debería propiciar el encuentro entre los personajes protagonistas de la trama, y el necesario intercambio de información entre ellos. Aunque los jugadores podrían actuar por su cuenta, ideando diferentes formas de proceder. O bien el DJ habría de predisponer a éstos a colaborar, introduciendo de alguna manera a los personajes entre sí.

Un buen modo de hacerlo sería dirigir al personaje de O'Banion al grupo formado por el ilustrador, el doctor y el detective, al otro lado de la calle, justo después de la pelea. O'Banion se habría percatado de la presencia del dibujante anteriormente, y acude a éste para interesarse por su trabajo, descubriendo que es un periodista. O'Banion podría amenazar al dibujante, para que éste, como periodista, no informase a su periódico de lo sucedido, pues podría traerle problemas con la ley. De esta manera, los personajes tendría la posibilidad de presentarse, y posiblemente colaborar, una vez descubrieran que tienen intereses comunes en torno al misterioso personaje de Holmes.

Otra posibilidad es que el DJ le diga a Roberta que cuando se produce el forcejeo escucha al atacante decirle algo como *"esto es un ejemplo de lo que te pasará si no pagas"*, para que Roberta se interese por O'Banion. Y asimismo le diga decirle a Geyer que que la persona que ha agredido a Holmes tiene toda la pinta de ser alguien enviado a cobrar una deuda o similar. Teniendo en cuenta lo que ambos investigan, esto debería ser suficiente para que ambos intenten ponerse en contacto con O'Banion para ver que otras deudas puede tener Holmes.

Otra opción es, evidentemente, que cada uno encare la investigación por separado. Si esto sucede el DJ puede ir conduciendo la situación para que varios de ellos coincidan preguntando a una misma persona y así vean que tienen objetivos comunes. Son muchos los puntos de unión entre los distintos eventos macabros en los que el doctor Holmes está involucrado, y por lo tanto el DJ no debería tener problema en acabar propiciando que los jugadores se encuentren, sea de una forma u otra.

Es muy importante hacer notar que, en este punto de la historia, nadie sabe de los crímenes que se vienen cometiendo en el interior de "el castillo". Será a partir de este momento, y según los jugadores comiencen a recabar información, y siempre que sean lo suficientemente hábiles, que comiencen a sospechar que algo muy turbio y oscuro está ocurriendo en el interior del siniestro edificio.

Es probable que esto les conduzca, antes o después, a decidirse a allanar el mismo, momento en el que desvelaran la cruda y terrorífica realidad. Si todo se desarrolla de la manera más normal, el momento climático de esta aventura se alcanzará cuando nuestros investigadores, a la noche, se topen con el doctor Holmes y sus secuaces en "el castillo"... con las manos en la masa. Pero en realidad es posible acabar con el doctor de muchas otras formas. Quizás consigan pruebas que demuestren que es bigamo, y al entrar a detenerlo la policía se encuentren con otras cosas en su siniestra morada. O quizás sean los propios jugadores quienes aprovechen que es detenido para descubrir ellos mismos los horrores que el castillo guarda. Puede que consigan suficientes indicios de que algo sucede, pero aún así no se atrevan a entrar, y en su lugar consigan convencer a algún policía de que son demasiadas las extrañas desapariciones que rodona al señor Holmes.

Sin importar como lo intenten solucionar, los jugadores tienen desde el 31 de marzo de 1893 (cuando comienza el módulo) hasta el 15 de abril para averiguar que sucede y evitar que el doctor se cobre sus dos siguientes víctimas. Minnie y Annie Williams.

PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación incluimos los personajes no jugadores que forman parte de la trama y que, como resultará obvio, pueden resultar útiles a la hora de conseguir pistas son los siguientes, incluyendo al propio doctor Holmes. Los proporcionamos en dos apartados. Primero se hayan los más importantes por un motivo u otro para la partida, y en un segundo apartado incorporamos una más que considerable y detallada cantidad de personajes no jugadores que tienen infomación que de una forma u otra puede facilitar la investigación.

Dicha información se puede obtener de muchas maneras, por lo general por medio de Controles de Liderazgo, Persuasión o Presencia, así como de usos de las Dotes Investigativas Adulación, Alta Sociedad, Consuelo, Flirtear, Historia Oral, Interrogatorio o Intimidación. Aparte de una buena interpretación, claro. El DJ tendrá la última palabra respecto a que Habilidades y Dotes se pueden usar, dependiendo del enfoque que le den los jugadores. En la mayoría de casos no indicamos la Habilidad o Dote Investigativa a usar, pero en algunos casos si podrás encontrar sugerencias, sobre todo cuando otra Habilidad o Dote Investigativa es requerida.

Si los personajes se ganan su confianza, algo que será muy complicado, dada su relación amorosa con Holmes, y sus reticencias a comprometer a éste e de algún modo, explicará a los investigadores que tiene intención de ceder todo su patrimonio, muy magro en posesiones y terrenos, en testamento a Holmes y en un una póliza de seguro de vida como beneficiario último es el propio doctor. De hecho, está esperando la llegada de su hermana, Annie, para formalizar la firma de los documentos, ya que la rubrica de su hermana Anna es también necesaria. Espera la llegada de la chica desde Forth Worth para el 10 de abril.



PERSONAJES NO JUGADORES IMPORTANTES

Minnie Williams

Minnie es una belleza tejana, natural de la ciudad de Fort Worth, hija primogénita de un adinerado empresario del ferrocarril, con muchas propiedades. Minnie traba amistad con el doctor en 1892, quedando inmediatamente prendada de él. Tal es así que decidiría trasladarse a Chicago a principios de 1893, viviendo y trabajando por una temporada en el mismo "castillo", antes de mudarse a un modesto apartamento en Wrightwood. Si bien en un principio conocería a nuestro doctor por su alias, Harry Gordon, está al tanto de su alias más habitual, H.H. Holmes, aunque desconoce cual es su verdadero nombre de nacimiento.

Minnie está perdidamente enamorada de Holmes, al punto de que estaría dispuesta a hacer cualquier cosa que éste le pidiera. No traicionará a su amado fácilmente, a no ser que se le expongan a las claras las iniquidades y crímenes que anda llevando a cabo, de los que no está al tanto en modo alguno; y por ello la mejor forma de obtener información de ella es si Roberta Corbitt logra trabar amistad con ella y convertirse en su confidente. Minnie no simpatiza con Pitzel, a quien ve como un idiota borrachín, fanfarrón y camorrista, y no dudará en contarle si se le pregunta. La muchacha nunca acude de noche al "castillo", por expreso mandato del doctor. Con todo dispone de la llave de acceso a la farmacia, desde el portal principal.

Minnie Williams

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
53%	51%	56%
	<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>
	82%	11%
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
51	+6	5

HABILIDADES

Conducir 22%, Conocimiento Académico 43%, Disfraz 25%, Humanidades 62%, Montar 49%, Negociar 36%, Percepción 48%, Persuasión 63% y Presencia 83%.

Annie Williams

Annie o Anna Williams es la hermana menor de Minnie, compartiendo su exuberante belleza sureña. Anna acudirá a Chicago a principios de abril, hospedándose en el apartamento de Wrightwood. Holmes y su amante, la hermana de Annie, pretenden que ésta firme la póliza de seguro de vida a nombre de Holmes y el testamento legando todas las posesiones familiares al doctor en caso de fallecimiento de ambas. Minnie intentará



convencer a su hermana, que se mostrará reticente. Al cabo de unos pocos días, ante la insistencia de Minnie, ésta aceptará. Ambas serán asesinadas por Holmes el 15 de abril, una vez que la póliza esté en vigor, y él figure como beneficiario último.

El desenlace de estos acontecimientos dependerá mucho del curso de acción que tomen los jugadores. Si consiguen desenmascarar al doctor antes de esta fecha, habrán logrado salvar la vida a las muchachas. De ahí que el Director de Juego lleve el control de los días que los jugadores pasan investigando el asunto.

Una posible manera de frustrar los planes del doctor si no se tienen pruebas pero si sospechas es convencer a Annie de que no firme bajo ningún conpecto. Esto requeriría primero averiguar que día llega, y en muy poco tiempo hacerse amiga de ella (o por lo menos ganar su confianza) y convencerla de que no firme. La mejor para hacer esto es Roberta, aunque si consiguen colaboración policial de Firzpatrick su presencia puede resultar una ayuda considerable a la hora de convencerla.

Annie Williams

ATRIBUTOS

Vigor	Destreza	Perspicacia
53%	53%	65%
Carisma	Suerte	
82%	13%	
PV	Pegada	Rango de Movimiento
51	+6	5

HABILIDADES

Conducir 33%, Conocimiento Académico 62%, Disfraz 30%, Humanidades 43%, Montar 29%, Negociar 46%, Percepción 52%, Persuasión 66% y Presencia 83%.

Dr. Maurice B. Lawrence
El doctor Lawrence vive con su mujer, Maritta, en la tercera planta del edificio. El año pasado prestó una importante suma de dinero al doctor Holmes para acometer las obras de acondicionamiento del edificio

para su transformación en el hotel. Desde hace unos meses está intentado cobrar parte de la deuda infructuosamente, al punto de denunciar al propio Holmes. Gracias a sus abogados, a descubierto que la empresa propietaria del edificio, Campbell, Yates & Co pertenece a Holmes, que ha tomado el alias de H.S. Campbell para constituir la sociedad. Esta es una información muy importante, que servirá a los investigadores para ir desmadejando la complicada trama que rodea a los negocios de Holmes, así como sus numerosos alias, y puede obtenerse fácilmente hablando con el doctor y superando un Control de Persuasión (o un uso de Adulación).



Dr. Maurice B. Lawrence

ATRIBUTOS

Vigor	Destreza	Perspicacia
62%	58%	53%
Carisma	Suerte	
65%	26%	
PV	Pegada	Rango de Movimiento
60	+7	5

HABILIDADES

Ciencia Natural 86%, Conducir 22%, Conocimiento Académico 63%, Explosivos 28%, Humanidades 46%, Negociar 42%, Pelear 62%, Percepción 45%, Persuasión 54%, Presencia 41%, Primeros Auxilios 82%.

Inspector Fitzpatrick
El inspector Fitzpatrick es el oficial de policía encargado del caso Holmes, investigando las supuestas estafas cometidas por el doctor. Ha perdido interés desde que en su último auto, el juez decidiera sobreeser el caso abierto contra Holmes con la empresa suministradora de madera tras el pago de parte de la deuda (según se puede leer en el extracto del diario proporcionado a los investigadores): Pero pese a su actual falta de interés, Fitzpatrick sabe que Holmes adeuda cantidades importantes a otras empresas, y sospecha que puede estar estafando al seguro, pero no tiene



indicios claros. No obstante, si los investigadores decidieran compartir su información con el inspector, éste podría ayudarles, aunque para ello deberían tener algún indicio y superar un Control de Liderazgo (o usar Jerga Policial).

Fitzpatrick es un hombre robusto de mediana edad, católico de origen irlandés, recto en su formas aunque expeditivo. Nuestro hombre siempre porta consigo su revólver Remington Modelo 1890 en calibre .44-40 Winchester con tambor para seis cartuchos.

Inspector Fitzpatrick

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
72%	62%	75%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
51%	15%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
65	+8	5

HABILIDADES

Disparar 81%, Infiltración 61%, Liderazgo 72%, Ocultar 53%, Pelear 66%, Percepción 68%, Persuasión 51%, Presencia xx%, Vigilancia 63%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Callejeo, Detección de Mentiras, Intimidación y Recogida de Pruebas.

EQUIPO

Revólver Remington Modelo 1890 (Daño 3d10+6. Alcance 5/25. Munición 6 calibre .44-40 Winchester. Peso 0,9. Coste 350. Notas 1890).



REMINGTON 1890

Ned Conner

Ned Conner trabajaría como dependiente de la joyería propiedad de Holmes desde 1889 hasta 1891. Las razones por las que Ned se vería obligado a dejar su trabajo son muy significativas. Como hemos dicho, Conner trabajaría y viviría en “el castillo”, trasladándose allí con su mujer Julia y su hija Pearl. El doctor seduciría a Julia, convirtiéndose en su amante. A finales de 1890, Ned se percataría de la situación, abandonando a su familia y dejando la ciudad. Julia quedaría embarazada del doctor, pero éste le obligaría a abortar, aprovechando la ocasión para asesinarla, junto a su hija Pearl.

Hombre atribulado, de pocas palabras, serio en el trato, una vez que abandonó su trabajo en la joyería, se marchó por unos meses a Houston, Texas, pero acabaría regresando a la ciudad, para instalarse de nuevo en el barrio de Englewood, dedicándose a la albañilería con la empresa A. Lipman, en el número 99 de la calle Madison.

Ned Conner es uno de los personajes claves en esta historia, pues puede aportar mucha e interesante información. Los jugadores podrán llegar a él si preguntan por antiguos trabajadores del “castillo”, sea por el barrio (superando un Control de Persuasión o usando Callejeo o Historia Oral). Conner sospecha que su mujer y su hija fueron asesinadas por Holmes, aunque no tiene ninguna prueba. Durante el tiempo que estuvo allí empleado, vivió con su mujer en el tercer piso del “castillo”, por lo que conoce algo de su interior, y sabe además que hay una trampilla secreta en la tienda de golosinas de Barton's por la que se podría acceder al segundo piso, aunque no sabe exactamente dónde está (esto solo se lo dirá si le indican que van a intentar entrar en el “castillo”).

También sospecha de Quinlan y Pitzel, pues está seguro de que ambos son compinches de Holmes. Como empleado de la joyería, trabajando junto a la farmacia, fue testigo de la ingente cantidad de cloroformo que adquiriría, además de los constantes trabajos de albañilería que se sucedía día y noche en el edificio. También podría relatar los extraños sonidos que se escuchaban en la quietud de la madrugada, los extraños golpes y lamentos apagados.



Otra información importante que Conner podría compartir no es otra que la facultad donde Holmes estudió medicina, en la Universidad de Michigan. Si los investigadores deciden acudir a la misma (2 horas y media en tren) para recabar más datos sobre el personaje, descubrirán que ningún H.H. Holmes aparece como graduado allí. No obstante, un viejo daguerrotipo de la orla del año supuesto de graduación del doctor desvelará a un tipo extrañamente parecido a Holmes con el nombre de Herman Webster Mudgett. De esta manera nuestros investigadores podrá descubrir al fin la verdadera identidad de nuestro protagonista. Es más indagando en lo archivos de la universidad, siempre que consigan acceso (cosa que el Doctor Rusell puede conseguir superando un Control de Persuasión o usando Burocracia), podrán descubrir la localidad de nacimiento de Holmes, en Gilmanton, New Hampshire. Incluso podría viajar hasta allí (no hay tren directo, pero haciendo transbordos se puede llegar tras 20 horas de viaje), donde descubrirían que Holmes se casó en Alton con una chica llamada Clara Lovering, que aún vive, aunque en otra ciudad próxima a Alton, en Loudon. Es decir, se tornaría evidente para los investigadores que Holmes es un bígamo, algo penado por la ley y que sería una prueba que les permitiría hacer que Fitzpatrick le detenga.

Durante el tiempo que Conner trabajó en el “castillo”, supo que Holmes se proponía construir un enorme horno en el sótano. Según le comentó el doctor, tenía intención de iniciar un negocio de doblado de vidrio en el subterráneo. También comentará a los investigadores la insistencia que mostraba Holmes para que sus empleados, incluyendo el propio Ned, suscribieran un seguro de vida, algo a lo que Conner se negaría una y otra vez.

Ya por último, Conner coincidiría con Emeline Cigrand, la desdichada taquígrafa que trabajara para Holmes durante un breve periodo de tiempo y que desaparecería sin dejar huella (también asesinada por el malvado doctor). Al igual que su familia, Ned alberga sospechas sobre la relación del doctor con la extraña desaparición de Cigrand. También sospecha que su hermana Gertrude estuvo

relacionada sentimentalmente con Holmes, y que algo malo debió ocurrir entre ellos que propiciara la marcha de su hermana a St. Louis. Ned podrían poner sobre la pista de Gertrude a los investigadores, pues ésta tiene información que puede resultar valiosa.

Toda esta información que tiene Ned puede ser usada de muchas formas por el DJ. Si los jugadores se están centrando en un aspecto de la investigación (los fraudes, por ejemplo), puede ser vir para llevar la investigación a derroteros más macabros. Por otro lado, puede proporcionar una forma de logar que detengan a Holmes, y que les permitirá entrar en el “castillo” sin que este interfiera. Y es una puerta a más fuentes de información. Todo esto podría obtenerse por medio de Contoles de Habilidad o uso de Dotes Investigativas, pero recomendamos al DJ que acompañe esto de una conversación larga en la que sea la interpretación, y no el uso de las reglas la que lleve el peso de la misma. Conner quiere ver a Holmes entre rejas, y colaborará si le convences de que su colaboración realmente puede servir para algo, pues al fin y al cabo implica rememorar cosas dolorosas para el.

Ned Conner

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
51%	58%	61%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
54%	14%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
56	+6	5

HABILIDADES

Ciencia Natural 43%, Conocimiento Académico 29%, Mantenimiento 64%, Negociar 71%, Pelear 59%, Percepción 61%, Persuasión 41%, Presencia 26%, Supervivencia 40%.

Gertrude “Gertie” Conner

Gertrude es hermana de Ned Conner. La mujer trabaja como enfermera en el Hospital del Condado (County Hospital), así también en el Mercy, durante los fines de semana.



Durante un tiempo fue amante del doctor, aunque la relación se enfrió, tras un ataque de celos propiciado por la llegada de la joven Emeline Cigrand al “castillo”. Gertrude conduciría a no pocas mujeres embarazas que deseaban abortar a manos del doctor. Su desempeño en el hospital como enfermera matrona, le permitía detectar a jóvenes muchachas azoradas por un embarazo no deseado. Por un módico precio, Gertie ponía en contacto a esta mujeres con Holmes, el cual, a conveniencia, practicaba abortos a las mismas, con los nefastos resultados que pueden imaginar. Muchas de las muchachas terminaban muertas debido a las malas prácticas o infecciones posteriores, sino eran asesinadas directamente para regocijo de Holmes y sus compinches.

Como hemos comentado, la llegada de Cigrand enfriaría la relación íntima entre Gertrude y Holmes. El doctor quedaría prendado de la joven estenógrafa, desatendiendo a Gertie. Ésta llegaría a amenazar a Holmes con desvelar la siniestra trama de los abortos ilegales. Holmes actuaría rápido, liquidando a Cigrand para intentar recomponer sus situación con la volcánica Gertrude. No obstante, nada volvería a ser lo mismo. Gertie llegaría a comprender que, tras la súbita desaparición de la chica, se ocultaba algo siniestro, y comenzaría a desarrollar un terror justificado hacia Holmes.

Gertrude Conner

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
43%	62%	64%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
76%	20%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
43	+5	5

HABILIDADES

Ciencia Natural 67%, Conocimiento Académico 43%, Disfraz 27%, Percepción 56%, Persuasión 61%, Presencia 84%, Primeros Auxilios 76%.

Decidida a apartarse de todo ello, y arrepentida por lo sucedido (aunque Gertrude no sabe en verdad el destino sufrido por la mayoría de las chicas sometidas a las intervenciones del Doctor), decidió abandonar la ciudad para marchar a Galena, al norte del estado (a 4 horas en carruaje, pues no tiene tren), donde la podrán encontrar gracias a Ned Connor.

Gertrude en un principio solo debería revelar lo relativo a Cigrand, pues sabe que si revela que enviaba a mujeres que desean abortar al doctor le podría causar problemas. Pero los jugadores pueden convencerla (por medio de un Conflicto Social), si le prometen que no van a revelar su relación con el caso.

Patrick “Pat” Quinlan

Patrick Quinlan es la mano derecha del doctor, su más fiel ayudante. De ascendencia irlandesa, contando 38 años, Pat es un tipo fuerte, aunque delgado. Carpintero de oficio, trabajaba junto a Pitzel cuando ambos fueron contratados por el doctor una vez el “castillo” comenzó a construirse. Pronto afianzarían su relación, trabando amistad. Durante este periodo, acontecería el hecho que llevaría a Pat a convertirse en hombre de confianza del doctor y Pitzel. Por entonces, la esposa de Quinlan, Mary, vivía con su hermana en el pueblo de Peoria, a varios cientos de kilómetros de Chicago. Patrick, trabajando en el “castillo”, tuvo un idilio con una chica llamada Lizzie, que quedó embarazada. Preocupado por la próxima llegada a la ciudad de su mujer, y temeroso de que ésta pudiera enterarse del romance, Pat pidió ayuda al doctor. Ambos convencieron a Lizzie para someterse a un aborto, que practicaría el propio Holmes. La mujer fallecería durante el mismo, y poco después Holmes confesaría a Pat que él había premeditadamente asesinado a la muchacha durante la intervención para ahorrar futuros problemas a la pareja. Aunque en un principio Patrick se asustó, no tardaría en convencerse de que Holmes había actuado como un amigo, y con más motivo aún cuando éste le propuso trabajar como conserje en el “castillo”, una vez estuviera terminado, incluso traer a su mujer desde Peoria para vivir en el edificio a gastos pagados.



Todo lo demás vino rodado... Quinlan ayudaría en los meses posteriores a construir las salas secretas del segundo piso, y estaría al tanto de los abortos ilegales y asesinatos del doctor, compartiendo las ganancias con éste y Pitzel.

Quinlan es un aliado del doctor, y si es descubierto en las partes secretas del “castillo” se defenderá de manera violenta. Pero sin embargo, si los personajes, una vez tengan alguna clase de prueba, se aproximan a Quinlan ofreciéndole alguna clase de trato a cambio de su colaboración (trato que tendrían que negociar con Fitzpatrick), les podría describir algunos de los secretos del “castillo” (no todos, los suficientes como para confirmar que algo sabe, pero no demasiados para que los jugadores no se den cuenta de que está metido hasta el fondo).

Patrick Quinlan

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
73%	78%	41%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
49%	23%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
53	+7	6

HABILIDADES

Conducir 23%, Humanidades 28%, Hurtar 42%, Infiltración 59%, Juego 45%, Liderazgo 49%, Mantenimiento 84%, Pelear 67%, Percepción 43%.

Benjamin Pitzel

Pitzel es un viejo amigo y socio de Holmes, que ha participado en muchas de sus estafas al seguro. Pitzel es carpintero, de origen polaco. Fue él quien introdujo a Patrick Quinlan a Holmes, y ambos trabajaron junto al doctor en la construcción del edificio.

Pitzel es un personaje sin escrúpulos, amoral y peligroso, amén de alcohólico empedernido y mujeriego. Está casado con Carrie Pitzel, y tiene tres hijos, Howard, Nellie y Alice. La familia Pitzel vive en un apartamento de la calle Elm, una bocacalle de la avenida Wallace, aunque Ben duerme habitualmente en su

habitación de la segunda planta. Pitzel está al tanto de los crímenes del doctor, y ha participado en muchas violaciones, siempre durante una de sus habituales borracheras. También participa de los beneficios, incluyendo el rédito que obtienen con la venta de los esqueletos y órganos a las escuelas de medicina, así como con las continuas estafas y fraudes a las compañías aseguradores.



Últimamente, el doctor ha comenzado a recelar de su antiguo camarada, sus continuas y prolongadas borracheras hacen temer a Holmes por su seguridad, pues le inquieta que pueda revelar información comprometedora en el curso de una de sus melopeas.

Tal vez los investigadores puedan sonsacar a Pitzel si lo encuentran embriagado, aunque también es posible que provoquen una situación violenta, ya que el Ben se vuelve pendenciero cuando está borracho y es proclive a iniciar una pelea.

También es posible que los jugadores logren hablar con la esposa de Pitzel, quien les comentará que, desde que su marido conoció a Holmes, cambió, tornándose más inestable y violento, dándose a la bebida. De igual

Benjamin Pitzel

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
63%	85%	56%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
59%	22%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
68	+7	6

HABILIDADES

Conducir 50%; Explosivos 30%, Hurtar 66%, Infiltración 64%, Juego 40%, Liderazgo 57%, Mantenimiento 68%, Negociar 42%, Ocultar 65%, Pelear 66%, Percepción 53%, Persuasión 48%, Presencia 50%, Vigilancia 56%.

EQUIPO

Cuchillo (Daño 1d10+Pegada).



modo, afirmará que el doctor es una mala influencia, porque está segura de que anda metido en cosas muy turbias, y que ha arrasado a su marido, y a ese pobre idiota de Quinlan con él. De hecho, ya pasa más tiempo en el “castillo” que en casa, especialmente por las noches.

Pitzel no porta armas de fuego, pero siempre lleva un cuchillo oculto en su botín derecho.

H. H. Holmes

Herman Webster Mudgett, más conocido ya para nosotros como el doctor Holmes (aunque emplea según la ocasión varios alias, como Frank Wilde, H. S. Campbell, Harry Gordon, O. C. Pratt y H. M. Howard), es la pieza central de este macabro puzzle. Desde que llegara a Chicago en 1885, sus actividades criminales se ha diversificado considerablemente, abarcando desde fraudes al seguro, hasta la compra de bienes receptados y el impago de mercaderías diversas, cuando no la estafa, el engaño y la malversación. Pero por encima de todo, Holmes es un peligroso depredador sexual, un maníaco asesino en serie perverso en grado extremo. La psicopatía le ha conducido a construir su “castillo”, trufado de estancias secretas especialmente diseñadas para facilitar la tarea de acabar con sus víctimas y deshacerse de los cadáveres con facilidad. No contento con ello, ha construido en el sótano de la finca toda una “factoría” de la muerte, donde disfruta torturando a sus víctimas, para posteriormente trabajar en los cadáveres, obteniendo rédito económico con la venta de los esqueletos articulados, que vende a escuelas de medicina y hospitales.

Holmes es un personaje dotado de un carisma muy poderoso, complementado con su atractivo físico, en especial unos grandes empero gélidos ojos azules. Notable es su capacidad oratoria, capaz de convencer a su interlocutor y generar confianza. Todos estos elementos lo convierten en un gran seductor, en especial para las mujeres.

Holmes cuenta con dos leales esbirros, que participan también de los crímenes de su amo y señor: Pat Quinlan y Benjamin Pitzel. Ambos están al tanto de las actividades delictuosas del doctor.

Generalmente, las víctimas del doctor son mujeres jóvenes, guapas, y preferiblemente rubias. El *modus operandi* es siempre el mismo. Nuestro hombre suele seducir primero a sus presas, convirtiéndolas en sus amantes, agasajándolas con todo tipo de regalos y prebendas, cuando no ofreciéndoles un puesto de trabajo en alguno de sus negocios. Una vez se ha ganado su confianza, las chicas son conducidas al segundo piso del edificio, donde son confinadas en alguna de las salas secretas estancias, para morir envenenadas



H. H. Holmes

ATRIBUTOS

<i>Vigor</i>	<i>Destreza</i>	<i>Perspicacia</i>
63%	66%	72%
<i>Carisma</i>	<i>Suerte</i>	
82%	37%	
<i>PV</i>	<i>Pegada</i>	<i>Rango de Movimiento</i>
70	+7	5

HABILIDADES

Ciencia Natural 66%, Conocimiento Académico 59%, Disfraz 47%, Disparar 71%, Explosivos 29%, Liderazgo 52%, Negociar 68%, Ocultar 56% (66% su pistola), Pelear 49%, Percepción 58%, Persuasión 88%, Presencia 67%.

DOTES INVESTIGATIVAS

Adulación, Detección de Mentiras, Flirtear, Negociación.

EQUIPO

Revólver Webley Bull Dog (Daño 3d10+2. Alcance 4/40. Munición 5 calibre .44 Webley. Peso 0,6. Coste 550. Notas -10% Ocultar).



WEBLEY BULL DOG

por inhalación de gases de cloroformo. Una vez muertas, él mismo o alguno de sus compinches, empleando los diferentes métodos disponibles, como las trampillas o el montacargas oculto, conducen los cadáveres hasta el sótano, para deshacerse de los mismos. En no pocas ocasiones, las pobres mujeres son mantenidas con vida, parcialmente anestesiadas con cloroformo, para ser torturadas y violadas salvajemente en la siniestra mazmorra bajo el edificio.

Otra fuente de víctimas para Holmes y sus compinches son las embarazadas que acuden al “castillo” para someterse a un aborto. Estas pobres desdichadas acuden en muy diversos estados de gestación, y son expuestas a intervenciones quirúrgicas sin las más mínimas garantías sanitarias. Muchas de ellas mueren en el proceso, o son asesinadas premeditadamente durante la operación, o bien quedan inconscientes por el efecto anestésico del cloroformo, para ser violadas y torturadas. Otro asunto era la forma de captar a estas mujeres, que por uno u otro motivo deseaban abortar. Para ello, Holmes hacía uso de otro de sus compinches, la hermana de Ned Conner, Gertrude Conner, quien fuera amante del doctor tiempo atrás, y quien trabajando como matrona en el County Hospital y el Mercy, detectaba a posibles víctimas, mujeres azoradas por su situación de preñez no deseada, derivándolas a manos de Holmes, bajo la promesa de una intervención discreta y barata que “solucionara” sus problemas. Estas desdichadas incautas acababan en manos del doctor, con los resultados que se imaginan. Si bien no todas eran asesinadas en el acto, y en no pocos casos se consumaba el aborto. Aunque luego las muchachas sufrieran las secuelas de la operación, falleciendo una buena parte de ellas al tiempo fruto de la septicemia u otras infecciones.

Con la próxima inauguración de la Feria Mundial, el doctor Holmes espera una gran afluencia de jóvenes mujeres a la ciudad, y de ahí la creación del hotel, buscando atraer a un buen puñado de estas al mismo, para acabar con ellas y seguir nutriendo su pulsión sexual asesina.

Aparte de la farmacia y el edificio del World's Fair Hotel, que conocemos por “el castillo”, Holmes posee toda una red de negocios tapadera y otras propiedades dispersas por la ciudad de Chicago. De hecho detenta otra

droguería en el barrio de Englewood, una tienda de golosinas en la avenida Milwaukee, un taller para curvado de vidrio (Eureka Glass Bending Workshop), una fábrica de cigarros puros, una oficina de copistería en el edificio Monon donde dispone de hectógrafos y mimeógrafos (ABC Copier Company), y un apartamento en Lakeview, al norte de la ciudad. Todos estos negocios, incluyendo el “castillo” aparecen como propiedad de la sociedad Campbell, Yates & Co, a nombre de H.S. Campbell otro de los alias de Holmes.

Durante el tiempo que abarca esta aventura, en marzo 1893, Holmes está casado con Myrta Belknap o Myrta Holmes. Si bien vivió junto a su marido hace unos pocos meses en el edificio, se trasladó a Lakeview, al otro lado de la ciudad, donde reside con su hija, Lucy Theodate Holmes. Muchas noches, el doctor acude con su familia desde Englewood, aunque cada vez con menor frecuencia. Y no olvidemos que Holmes sigue casado con su anterior mujer, Clara Lovering, quien tras ser abandonada por este aún vive en Alton, New Hampshire. Desde principios de año, Holmes ha iniciado un romance con Minnie Williams, una rica heredera natural de Fort Worth. Minnie se ha trasladado a Chicago, y vive en un apartamento próximo rentado por el doctor, en el número 1220 de Wrightwood, aunque ella lo conoce por uno de sus alias, Harry Gordon.

Holmes siempre porta consigo un revólver Webley Bull Dog de calibre .44. El Bull Dog es una arma bolsillo popular en su época, fabricada por Philip Webley & Son de Birmingham, Inglaterra en 1872. Aunque posteriormente, y con pocos cambios, el diseño sería copiado por muchos fabricantes de armas en Europa continental y los Estados Unidos. El modelo elegido por nuestro doctor es un Webley auténticamente británico, provisto de un cañón de apenas 2 pulgadas y media, preparado para disparar 5 cartuchos de calibre .44. Dispone además de cachas de marfil y pátina plateada.

OTROS PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación ofrecemos un listado de otros personajes no jugadores relevantes en la trama, así como la información que nuestros investigadores pueden obtener de los mismos si se muestran lo suficientemente hábiles.



Charles Phillips (*Randolph Bullard y George Bowman*)

Vecino de Englewood que trabajó como contratista en el “castillo”. Ayudó a construir el tanque que más tarde sería usado para guardar el cloroformo en el sótano del edificio, cosa que puede averiguar si investigan quien trabajó en el “castillo”. Actualmente trabaja como albañil en la empresa contratista Bullard & Gormley de la calle State, en cuya plantilla también figura Ned Conner (y de hecho también pueden llegar a Phillips por medio de Conner, o al revés). A Phillips se le puede encontrar en la taberna local de O’Learys (situada en una bocacalle de la avenida Wentworth), donde alterna con otros compañeros y muchos parroquianos conocidos del barrio, incluyendo al propio Ned.

Phillips declarará a los investigadores que su empresa es otro de los acreedores de Holmes (y si se lo piden, participará en la investigación de fraude dándoles acceso a los documentos relevantes). Es más, sabe que se realizaron otros trabajos en el edificio, pero no sabe exactamente cuáles, pues los hizo otra empresa. Si los personajes investigan más a fondo y consiguen hablar con el jefe de la otra contrata, **Randolph Bullard**, descubrirán que un tal **George Bowman** estuvo trabajando en el “castillo”. Si encuentran a Bowman (por medio de un uso de Callejeo o de Historia Oral), aunque hoy ya no trabaja y es presa del alcoholismo, este les narrará como construyó una extraña cámara de ladrillo sellada con metal en el tercer piso del edificio. Se trata de la cámara sellada e insonorizada que Holmes emplea para sofocar a sus víctimas con gases de cloroformo, sita en la tercera planta, al lado de sus habitaciones personales.

Tanto Charles Phillips como Randolph Bullard saben que H.S. Campbell es un alias de Holmes (con el que les contrató) y que Campbell, Yates & Co es la sociedad que usó para contratarles, lo que es una pista importante para encontrar a otros empleados de Holmes.

Henry Darrow

Es el trabajador maquinista de los hectógrafos y encargado del negocio de copistería de Holmes, la ABC Copier Company. Pueden encontrarlo superando un Control

de Persuasión (o un uso de Burocracia) si investigan las empresas a nombre de la sociedad Campbell, Yates & Co es la empresa dueña del “castillo”, por medio de un Control de Persuasión o Presencia (o un uso de Callejeo) si simplemente si preguntan por los negocios que tiene Holmes por su barrio (pues es alguien bien conocido).

Actualmente es el único empleado en la compañía, con muy poca actividad. Antes, la joven Cigrand trabajaba en la empresa, hasta que Holmes decidió emplearla en el “castillo”. Darrow lleva unos meses sin cobrar su exiguo sueldo, y en este tiempo ha crecido su descontento hacia su patrón. Además, recientemente ha recibido una orden judicial de confiscación de los hectógrafos, como pago de una deuda no satisfecha con el proveedor. Y por ello, si los investigadores le preguntan, se mostrará encantado de colaborar, pues se propone abandonar la empresa pronto y denunciar a su vez a Holmes por impago de salario. También declarará que no es la primera vez que el juzgado reclama material a la sociedad, que en otras ocasiones se adquirió gran cantidad de maquinaria, incluyendo una imprenta completa y cajas registradoras que no se abonaron al suministrador, y que antes de que fueran retiradas, Holmes se las llevó, seguramente para esconderlas en algún lugar. De hecho, parte de este material fue oculto en las habitaciones secretas del segundo piso, para posteriormente ser usadas en los diferentes locales comerciales del “castillo”.

Es más, si le preguntan los personajes, descubrirán que Darrow guarda las copias de las facturas de dicho material, a nombre de Campbell, Yates & Co, incluyendo los números de serie de las cajas registradoras, que se corresponden con las cajas empleadas en los comercios del “castillo”, siempre que los investigadores tengan una forma de comprobar los números de serie de las cajas en uso en el edificio. Estos documentos, además, sirven para ayudar a crear un caso de fraude contra Holmes.

Y ya por último, Darrow les hablará de la joven estenógrafa Cigrand, y de su extraña desaparición, al poco de cambiar su trabajo desde la ABC Copier Company al hotel propiedad de Holmes. No es que sospeche nada nefando, pero aún así le resulta extraño y no le “huele bien”.

Wharton Plummer

Plummer es el abogado de Holmes, aunque desconoce los terribles asesinatos que está cometiendo, sí está al tanto del complejo entramado societario que él mismo ha ayudado a crear con el fin de proteger los bienes de su cliente, el doctor Holmes.

Todas las empresas y negocios que maneja el doctor son propiedad de la sociedad Campbell, Yates & Co. Esta sociedad está constituida por dos socios, H.S. Campbell (un alias de Holmes) y Peter Yates, éste último un hombre de paja que no existe. Plummer recibe una parte de todo el dinero estafado por Holmes a través de sus diferentes empresas. Lógicamente, sabe de los diversos alias que usa el doctor, incluyendo el de H.S. Campbell, así como su nombre real, Herman Webster Mudgett.

Los jugadores pueden encontrar a Plummer si investigan la Campbell, Yates & Co, pues su nombre como abogado sale en diversos papeles del registro.

Como podrán imaginar, no revelará nada, ya que se ampara en la confidencialidad entre cliente y letrado (aunque usos de Detección de Mentiras pueden revelar que oculta algo). En el caso de que se le amenazara físicamente y de manera contundente, dándole una paliza (junto con un uso de Interrogación), podría cantar de lo lindo, desvelando todo el entramado ilegal que sostiene las actividades económicas de Holmes. Sin embargo, si los personajes agredieran al abogado, éste pondría sobre aviso al doctor, y luego denunciaría ante el sheriff la agresión, lo que complicaría la vida a nuestros héroes (y haría que perdiesen la colaboración de Fitzpatrick, o que no puedan conseguirla más adelante).

Charly Wade Arnold

Charly es el encargado del taller de doblado de vidrio propiedad de Holmes, Eureka Glass Bending Workshop. Pueden encontrarlo igual que a Henry Darrow, investigando las empresas a nombre de la sociedad Campbell, Yates & Co.

En realidad, Charly es el único empleado en el taller, que dispone de un gran horno de ladrillo para calentar el vidrio a altas temperaturas.

Si los personajes logran sonsacarle, éste les contará que originariamente se había previsto la instalación de un segundo horno, pero que el mismo finalmente fue instalado en el subterráneo del “castillo” dos años después de instalar el primero de ellos en las instalaciones de la fábrica. También comentará que la empresa nunca han tenido ninguna actividad, y el horno sólo se ha encendido ocasionalmente por orden del doctor y exclusivamente a la noche. Desconoce qué uso podría haberle dado éste, pues Holmes no le permitía permanecer en el edificio con el horno encendido de madrugada. La tenebrosa verdad es que Holmes, acompañado por Quinlan o Pitzel, usaban el horno para quemar objetos personales de sus víctimas u otros objetos que pudieran resultar incriminatorios, incluyendo restos de los cuerpos, convenientemente descuartizados para facilitar su transporte. Con la construcción del segundo horno, ya en el edificio, estas actividades cesaron por completo.

Charly no permitirá a los personajes jugadores investigar la fábrica y, en concreto, el horno. Aunque los aventureros podrían decidir colarse a hurtadillas a la noche para fisgar. En este caso, si buscan en el lugar adecuado (superando una tirada de Percepción u usando Recogida de Pruebas), en los restos de ceniza del horno podrán hallar huesos humanos y jirones chamuscados de botones de ropa metálicos y baratijas, elementos claros de que en el horno se han incinerado restos humanos.

Mrs. Sylvester

Mrs. Sylvester es una anciana que vive cerca, al otro lado de la calle Wallace, justo enfrente de la fachada lateral del edificio. Es habitual de la farmacia del doctor Holmes, y también se la puede encontrar en el restaurante anexo al local. La vieja señora Sylvester es de sueño ligero, muy curiosa y chismosa, y es además, bien conocida por ello, con lo que localizarla no debería ser difícil, más si preguntan a los vecinos del “castillo”.

Relatará a todo aquel que le pregunte sus experiencias nocturnas y las sospechas que alberga en torno a la figura del doctor y su ayudante, Pat Quinlan. Dice que muchas noches, de madrugada, ha podido escuchar extraños sonidos así como luces provenientes de los ventanucos de aireación del sótano,



amén de un olor almizclado e intenso. La mujer también sugerirá a los investigadores que pregunten a otros vecinos, y en especial a un tal Nichols, que al parecer tuvo un serio altercado con Quinlan y el doctor.

La señora Loomis

La señora Loomis es la ama de llaves del señor Holmes, una mujer ya entrada en años, de cabellos blancos y figura esbelta y enjuta, tal como un junco de bambú. Vive en la tercera planta del edificio, y se encarga de las labores del hogar y cocina, bien para Holmes y su familia, así como los huéspedes residiendo en la planta, cuando los hay.

Si bien es fiel a Holmes, sospecha de él, y recela especialmente de Quinlan, a quien no ve con buenos ojos, así como de Pitzel. Si los investigadores logran convencerla, podrá relatar algunas cosas de interés. Como por ejemplo, una ocasión en la que el doctor le pidió que le preparase el equipaje, pues tenía que viajar a St. Louis al día siguiente, para retornar en algo menos de una semana. Dos días después, ya avanzada la noche, sorprendió a Holmes caminando de puntillas por un pasillo del tercer piso, cuando se suponía que estaba fuera. El doctor se puso rojo de ira al verse descubierto, afirmando sin mucha convicción que acaba de retornar de su viaje. La impresión de la señorita Loomis es que empleaba esta estratagema para conseguir una coartada para sólo Dios sabe qué propósitos.

Loomis también hablará de los extraños y desagradables olores que pueden percibirse en ocasiones en el “castillo”, así como los sonidos y lamentos apagados. El doctor Holmes siempre habla de las ratas que corren entre los muros como causantes de los olores y los ruidos, pero ella sospecha que algo raro ocurre en una parte del segundo piso, aunque rara vez se aventura en dicha planta, pues conoce el sistema de alarma instalado por Holmes, y no dispone de llaves de acceso ni permiso expreso del doctor.

John S. Nichols

John S. Nichols trabaja como conserje en el Chicago City Bank. Es un vecino negro que vive junto a su familia en una destartada choza en el callejón anexo trasero del “castillo”.

Los investigadores podrían dar con él si investigan posibles altercados de Holmes con los vecinos, o si han hablado ya con la la señora Sylvester.

Nichols tuvo una importante pelea con el doctor hará unos meses, cuando éste primero se quejó de las constantes obras que se producían en el edificio, cuyos escombros iban a parar al callejón trasero, donde vive Nichols, justo a lado del solar vacío, dificultando el paso y resultando peligroso para los vecinos. Nichols se quejó a Quinlan por esta situación. Cuando el doctor se enteró de las protestas, enfureció. Esperó hasta la tarde el regreso de Nichols desde el trabajo, y se encaró con él, amenazándolo con un revólver. Afortunadamente, un policía local, Anthony Clark, intervino a tiempo para apaciguar las aguas, aunque Nichols no presentaría denuncia, y todo quedaría en agua de borrajas.

Si los investigadores hablan con este vecino, no sólo les contará este episodio, sino también los extraños trabajos realizados por Holmes en el solar trasero vallado. Algo extraño hay en todo ello. Y en realidad, si los jugadores son lo suficientemente inteligentes para acudir a comprobar el solar, un Control de Percepción (o un uso de Recogida de Pruebas) les permitirá encontrar una trampilla bajo un montón de tablones que da acceso a un túnel subterráneo que comunica el solar con el sótano del “castillo”. La trampilla sólo puede ser abierta desde el interior del túnel. Si bien podría forzarse la misma, empleando considerable fuerza, o bien destruyéndola a golpes.

John P. Honeycutt

Honeycutt es el dueño de la ferretería, separada del “castillo” por el callejón trasero donde vive, entre otros, John S. Nichols. De hecho, Honeycutt es amigo de Nichols, y conoce el altercado acaecido entre éste y Holmes. El solar tras la ferretería pertenece a Holmes, aunque Honeycutt tiene permiso para almacenar allí parte del stock de su comercio, pagando una módica cantidad a modo de alquiler. El doctor almacena en el mismo solar parte de los materiales sobrantes de las continuas obras que sufre el edificio.

Honeycutt informará a los investigadores sobre un supuesto pozo en el que durante semanas estuvo trabajando Quinlan y Pitzel. El “pozo” está cegado hoy, según dice Honeycutt, cerrado por una trampilla bajo unos tablones, en una esquina del solar, cerca del vallado junto al callejón. Lo que no sabe Honeycutt es que el “pozo” no es tal, sino un túnel de acceso al “castillo”, que Holmes construyó en su día como ruta de escape secreta.

E.C. Davis

Davis es el actual dependiente encargado de la joyería junto a la farmacia. Sustituiría a Ned Conner en el puesto, así que conoce al mismo bien, y podría informar a los investigadores de como localizarlo.

Davis también está al tanto del curioso sistema de alarma instalado por Holmes en las puerta de acceso al hall desde la farmacia. Se trata de una campana accionada por electricidad que suena en las dependencias privadas del doctor cuando alguien intenta abrir determinadas puertas en la segunda planta. Lo que no sabe Davis es que este sistema no sólo funciona en la puerta principal de acceso desde la farmacia, sino en muchas otras de las instaladas en la segunda planta. Además, la alarma tintinea a la par en las habitaciones del tercer piso donde duerme ocasionalmente Holmes, así como en su despacho privado en la segunda planta y en el sótano. No revelará esa información fácilmente, sino que será necesario convencerlo de que algo más está sucediendo en el “castillo” para que comunique lo que sabe.

Según Davis, Holmes maneja grandes sumas de dinero en metálico, que debe ocultar en algún lugar del edificio. Davis sabe que hay dos o tres cámaras secretas en el segundo piso, pero no sabe qué guarda en ellas el doctor. También sabe de las extrañas costumbres nocturnas del doctor, según él pareciera como si no necesitara dormir, trabajando hasta altas horas de la noche en el edificio, ocupado en sólo Dios sabe qué asuntos, siempre acompañado por Quinlan o Pitzel.

Anthony M. Clark

Anthony Clark es un policía local adscrito en la comisaría de policía del barrio, sita en la esquina de la avenida Wentworth (principal arteria comercial del barrio de Englewood) con la 63, pared con pared con la Compañía

51 de Bomberos. El agente Clark es el encargado de hacer las rondas nocturnas por la zona de la calle 63 y Wallace, así que está al tanto de algunos de los rumores que corren de boca en boca por el barrio.

Clark puede ser un aliado interesante, sobre todo si los personajes ya cuentan con la colaboración de Fitzpatrick, ya que conoce a todo el mundo en el barrio y puede ser usado como el DJ como persona que introduzca a otros personajes, o por lo menos proporcione la forma de localizarlos. No proporcionamos una lista de los personajes que puede conocer, sino que se puede usar para que los jugadores contacten con cualquier personaje del barrio.

Fred Barton

Barton es el dueño del restaurante anexo a la farmacia, en los bajos del edificio. También es propietario de la tienda de golosinas en el interior de la primera planta. Fred desconoce la existencia de la trampilla en su tienda, no así su empleado allí, George Ruth, como también Ned Conner. Ninguno de ellos ha conseguido abrir la misma, pues cuenta con una muy buena cerradura.

Si los investigadores logran trabar amistad con Barton y ganarse su confianza, éste les relatará el extraño caso de la desaparición de una de sus camareras, Emily Van Tassel. Esta chica, de ascendencia belga, trabaría para él en el restaurante durante una temporada. Era una bella muchacha de cabellos rubios. Holmes se encapricharía de la joven, y visitaba todos los días el restaurante para almorzar y charlar con la chica. Parecían muy unidos. Barton sospecha que tuvieron un romance. Sea como fuere, poco tiempo después, la chica desapareció sin dejar rastro. El dueño del restaurante no se explica qué motivos pudieron motivar la marcha de la muchacha. Aunque, lo que no sabe es que esta murió allí mismo, bueno, en realidad en el sótano del “castillo”, brutalmente asesinada por Holmes y sus compinches.

George Ruth

Ruth es el encargado de la tienda de golosinas de Barton's. Es un hombre regordete, de mofletes colorados y aspecto corriente, aunque dotado de una fina inteligencia. Ruth puede contar a los investigadores que ha descubierto una trampilla secreta en el establecimiento, pero tiene miedo de



comentárselo a su jefe. George está convencido de que Holmes es un hombre malvado, y que extrañas cosas suceden en el edificio. También cree firmemente que Emily Van Tassel fue asesinada por Holmes, al igual que Emeline Cigrand, y así se lo indicará a los jugadores más “solventes” si le consultan (Geyer y Nunn).

John Fogle

John Fogle es el barbero trabajando en el negocio sito en el “castillo”. Fogle es un personaje interesante, por la información que puede aportar, aunque resultará peligroso, pues no en balde es un compinche de Holmes, y aunque no está al tanto de los asesinatos que ha cometido, sabe de muchas de sus estafas al seguro y otras ilegalidades.

Antes de rentar la barbería, ayudaría a Holmes a construir el enorme depósito en el sótano (hoy lleno de cloroformo), así como los hornos (supuestamente para doblar vidrio) y las pozas que posteriormente Holmes usaría a modo de balsas para ácido y cal, como un modo de deshacerse de los restos de sus víctimas. Como fontanero de profesión, también ayudaría a montar todo el sistema interior de tuberías que conecta las cámaras selladas con el depósito inferior, aunque desconoce el uso que se le está dando a esta red.

Como decíamos antes, los investigadores podrán sonsacar al barbero, de una u otra manera, pero éste, ante la curiosidad de los personajes jugadores, alertará a su amigo Holmes del interés mostrado por los detectives, poniendo a la defensiva al doctor, quien comenzará inquietarse, y que incluso podría tratar de amedrentar o amenazar a éstos. Bien él mismo o más probablemente alguno de sus secuaces, en especial Pitzel.

Hay una forma de convencer a Fogle y evitar que delate a los investigadores. Fogle sentía mucha simpatía por la señorita Cigrand. Si los personajes comentan la posibilidad de que Holmes sea una asesino y que probablemente la joven estenógrafa fuera una de sus víctimas, el barbero se convertirá en aliado de los jugadores, y al menos no delatará las pesquisas de estos a su colega el doctor, y puede que les de acceso al interior del “castillo” desde su local, por la puerta desde la calle Wallace.

Jacob Erickson

Erickson es uno de los actuales dependientes en la farmacia. Conoce muchas cosas que podrían ser de interés para los investigadores. Como ya sabemos, mantiene una relación de amistad con la joven Roberta Corbitt, con quien comparte confidencias, y por ello en principio sólo estará dispuesto a colaborar con la muchacha.

Una información que Jacob podría desvelar se la contó un anterior empleado en la droguería, Benjamin Nixon, quien trabajara en el establecimiento en 1891. Éste confesaría a Jacob la muerte de un tal John DuBruell, que se produciría en las inmediaciones del “castillo”. Por lo que pudo averiguar, DuBruell había prestado una considerable suma de dinero al doctor. Repetidas veces, el hombre acudía al encuentro de Holmes en la farmacia para reclamar su dinero. Una tarde, mientras Nixon despachaba, DuBruell irrumpió muy alterado en el establecimiento. Sin mediar palabra, avanzó al otro lado del mostrador y abriendo la puerta de acceso a la trastienda, accedió al interior del edificio. Por lo visto se tropezó con el doctor escaleras arriba, llegando a las manos. Poco después, DuBruell abandonaría el lugar, algo más tranquilo. Le doctor confesaría a Nixon que si bien había tenido una disputa con DuBruell, había solucionado todo y no volvería a tener problemas con él. Como supo pasado unos días el dependiente Nixon, DuBruell fue encontrado muerto en un callejón próximo el día después de la visita al “castillo”.

Aunque desconocido para Nixon, la muerte de DuBruell fue natural, si bien impulsada por la tensión nerviosa acumulada tras su encuentro con Holmes, que le causaría una apoplejía, muriendo en el acto. Con todo, este extraño episodio servirá para levantar aún más sospechas sobre el doctor. Esta es una pista que los jugadores pueden adquirir con facilidad, y que puede servir para abrir la posibilidad de que Holmes no es solo un estafador, sino otra clase de criminal.

Joe Owens

Owens es el hojalatero trabajando en el local del “castillo”. Es un hombre de pocas palabras, muy laborioso y serio, pero amable a la

par. Owens es un tipo fuerte, acostumbrado a trabajar con herramientas del oficio. No anda muy preocupado por lo que pasa a su alrededor, y se relaciona poco con el doctor y sus vecinos, así como con los otros comerciantes en el edificio. Su local es el único que dispone de una puerta trasera que comunica con el callejón aledaño, por donde se puede acceder al “castillo” de manera más discreta. Quizás los investigadores puedan convencer a éste para que les permita acceder al edificio a la noche empleando esta puerta trasera...

Maritta B. Lawrence

Maritta B. Lawrence es la esposa del doctor Lawrence, viviendo junto a su marido en las habitaciones de la tercera planta. Maritta trabaría mucha amistad con Emeline Cigrand, la joven estenógrafa natural de Indiana, desaparecida en diciembre 1892, asesinada por el doctor Holmes.

Maritta siempre sospechó del doctor, pero nunca se ha atrevido a desvelar sus pensamientos, aunque tal vez los investigadores logren soltarle la lengua. Si es el caso, Maritta explicará a los personajes jugadores que Holmes, tras la extraña desaparición de la muchacha, le dijo que ésta se había marchado de vuelta a Indiana para casarse con un tal Robert Phelps. A Maritta le extrañó esto muchísimo, ya que prácticamente todos los días Emeline visitaba sus habitaciones, y departían animadamente, compartiendo una gran amistad. No podía creer que la chica se hubiera marchado sin despedirse. Sabía que había algo entre el doctor y la chica, pues ambos salían juntos a menudo, y era evidente que Emeline sentía algo por Holmes. Así que cuando la chica desapareció sin más, y el doctor le comunicó que ésta había retornado a casa para casarse, no pudo creerlo, ya que la chica, a pesar de la amistad que compartían, y las muchas horas de charla, jamás le habló de su intención de volver a Indiana, y mucho menos de que estuviera prometida. De igual modo, sospecha que Holmes tiene algo que ver en la desaparición de la señora Conner y su hija Pearl.

EL CASTILLO

A continuación podrás encontrar una detallada descripción del World's Fair Hotel, también conocido como el castillo. La localización está dividida en tres plantas, y cada una de ellas tiene una serie de habitaciones numeradas que hacen referencia al mapa.

PRIMERA PLANTA

1- Farmacia

En el portal emplazado justo en la esquina de la calle Wallace y la 63, hay un portal en chafalán desde donde puede accederse a la farmacia. El establecimiento está distribuido en forma de “T”, contando con un gran mostrador que ocupa la pared este a la derecha desde la entrada. Justo enfrente del portón de acceso hay una puerta que comunica la farmacia con la joyería anexa. También, pero al otro lado del mostrador, hay una segunda puerta que comunica la farmacia con el hall interior del “castillo”. Toda la pared sur es un escaparate de vidrio desde donde se puede ver la calle. Un toldo a rayas de colores rojo y blanco luce en la fachada, protegiendo el interior de los rayos directos del sol.

En las paredes que separa la joyería de la farmacia hay cantidad de estantes donde puede observarse buena cantidad de productos muy diversos: gastrófilos universales del Dr. Greuz (brebajes que supuestamente mejoran el tránsito intestinal), pomadas para la piel, Pasta Pectoral del Doctor Holmes, ácido bórico (antiséptico y bactericida), sales de azufre (fungicida), vino medicinal de extracto de buey, aceite de hígado de bacalao, elixir antiviperino (en teoría es eficaz contra las picaduras de víboras), frascas de éter y cloroformo, tintura de láudano (a partir de 3 dólares la onza), jarabe de bromuro Bromo Vichy para los dolores de cabeza, licor péptico estomacal, aceite de castor Castroline, crema de alcanfor, píldoras purgantes, esencia de jengibre de Jamaica para problemas de intestinos, galletas de arsénico del Dr. Roses, pastillas Pennyroyal para los dolores menstruales, pastillas Cerebelum del Dr. Chaises para la impotencia, tónico para los nervios, vaselina, píldoras Beacham's para la circulación, zarzaparrilla, cola, remedio para los gusanos intestinales, cerveza de raíz, tintura



de árnica, polvos de Seidlitz para la digestión, trementina, raticida, quinina, tabletas de clorato potásico, barras de regaliz, tónico capilar Princess, aumentador de pecho Sero-co Chemical, cura reumática Positive, tabletas para el asma del Dr. Allan, anti catarral Siberian Snuff, restaurador pulmonar del Dr. Rowland, laxante Earling Fig, sirope Reliable para la sífilis, linimento electrificado For Man or Beast, Soda Carbo Waters, ungüento Glicerín de glicerina, té herboso y otras infusiones, agua de ojo Dr. Walters, extracto Witch-Hazel para todos los males, así como desinfectantes. Todos estos productos, y otros que pudiera considerar el Director de Juego, están a la venta, con un precio medio de entre 3 y 8 dólares, a discreción del DJ. Llama la atención especialmente la cantidad de frascas de cloroformo a la venta, un producto complicado de encontrar, pues resulta más caro que el éter etílico o dietiléter.

El mostrador cuenta con una caja registradora. Si los personajes quieren descubrir el número de serie de la misma, este se encuentra en el frontal, bajo el cajón extraíble donde se guarda el dinero. El número de serie coincide con los registrados en la factura que guarda Henry Darrow de la ABC Copier Company.

Generalmente, la tienda está atendida por el dependiente Jacob Erickson, aunque Holmes puede aparecer de tanto en cuando. La puerta de acceso desde la farmacia al hall siempre está cerrada con llave, y la llave obra en posesión de Holmes y Erickson. No así la puerta de acceso desde la farmacia a la joyería, que siempre está abierta. Esta puerta es de marco de madera y cristal, y puede verse a través de ella el interior de la joyería. El joven Erickson se encarga de abrir el local a las 9 de la mañana y cerrarlo a eso de las 18 horas a la tarde. El propio Holmes o Pitzel, y en ocasiones Quinlan, sustituyen brevemente a la hora de la comida a Erickson para que éste pueda comer un bocado rápido.

Bajo el mostrador hay a mano un cuchillo de grandes dimensiones. Normalmente en un día con un volumen medio de trabajo habrá en la caja entre 100 y 200 dólares.

Otro detalle muy importante es el sistema de alarma oculto instalado en la puerta de acceso al hall desde la farmacia. Una vez que se abre esta puerta, o cualquiera en la segunda planta, suena una campanilla en el despacho de Holmes, emplazado en la tercera planta.

2- La joyería

La joyería anexa a la farmacia ocupa un local algo más pequeño. Originalmente, ambos establecimientos ocupaban el mismo espacio, hasta que Holmes decidió separarlos. La joyería cuenta con tres puertas. Una de acceso desde el exterior, a la calle Wallace; una segunda a la farmacia; y una tercera que comunica con el hall. La puerta de acceso al hall está cerrada siempre con llave, por orden expresa de Holmes. Dicha puerta se encuentra en el vano bajo la escalera que da acceso a la segunda planta, cerca de la puerta que comunica el hall con la farmacia. Sólo E.C. Davis, el propietario actual, y Holmes disponen de copia de esta llave. La tienda dispone de un mostrador situado en la pared de la izquierda, donde trabaja el maestro joyero Davis.

El establecimiento es en realidad más un taller de joyería que una joyería propiamente dicha, aunque hay algunos artículos a la venta, como relojes de mano, sortijas y broches. El horario del local es más o menos el mismo que el de la farmacia.

3- Hall

Podemos acceder al amplio hall interior desde las dos puertas dispuestas en la calle Wallace, así como las puertas interiores en la joyería, farmacia y el estanco, así como desde todos los demás comercios, incluyendo el restaurante. En realidad el hall hace las veces de galería comercial. Junto a la pared que delimita la joyería y la farmacia se pueden ver las escaleras que dan acceso a la segunda planta. Una cancela de hierro dispuesta con cerradura limita el acceso a cualquier extraño a la escalera. Sólo los inquilinos disponen de la llave de acceso a la escalera.

Todas las puertas de entrada a los locales desde el hall son de marco de madera con un gran cristal grabado en el centro. Es decir, se puede ver el interior de los locales desde fuera y viceversa. No así las dos puertas que

dan al exterior, que son de madera maciza. El propio Quinlan se encarga de abrir las mismas a primera hora de la mañana, a eso de las seis, y cerrarlas a las noche, sobre las 7 u ocho de la tarde. Hay dos bancos de madera sencillos dispuestos en mitad del hall.

4- Restaurante Barton's

El restaurante Barton's, propiedad de Fred Barton, se encuentra en la fachada del edificio en la calle 63. Desde aquí se puede acceder al mismo, así como a su terraza, bajo un toldo de color rojo y blanco. El establecimiento cuenta con 6 o 7 mesas para cuatro comensales repartidas por una única sala. Al fondo del local hay un cuartucho para la cocina y la despensa y una pequeña barra. Normalmente hay dos camareros trabajando en el local, aparte de la cocinera, una mujer negra llamada a la que llaman Childs.

Hoy día los dos camareros que trabajan atendiendo la sala son un chico joven italiano de nombre Joseph Esposito (que poco más tarde será uno de los líderes de la temida banda italiana de los Forty-Two, conocido como "Diamond Joe" Esposito, pasando al tiempo a convertirse en un político y miembro de The Chicago Outfit, o la mafia italiana en la ciudad) y su compañero, también italiano, Mariano Zagone, que pocos meses después se iniciaría en la organización de la Mano Negra. Aparte de estos dos chicos, de apenas 18 y 20 años respectivamente, Barton estará aquí buena parte del día, desde las 10 de la mañana que abre el local hasta su cierre al filo de las ocho. El restaurante dispone de aseos, que son empleados tanto por los clientes como los otros comerciantes del edificio.

Si Renny O'Banion entre al local, los camareros italianos lo reconocerán como miembro del Valley Gang, organización criminal integrada por irlandeses enfrentada a otras bandas, fundamentalmente de italianos. Esto puede ocasionar algún problema, a criterio del Director de Juego. Los chicos italianos bien podrían enfrentarse a él fuera del local, o llamar a otros amigos de bandas rivales para interesarse por las pesquisas que O'Banion está llevando a cabo junto a sus compañeros, o de forma individual.

La comida que se dispensa en el local es muy sencilla: sopa de menudillos o tomate, filetes de ternera y cerdo con puré de patatas, pan de maíz, huevos fritos con panceta, alubias y col. De beber sirven cerveza y vino, café y té, zarzaparrilla y leche. Se puede acceder desde el restaurante al hall.

Tanto en el restaurante como en la tienda de golosinas de Barton's, hay cajas registradoras marca National Cash Registers, cuyos número de serie coinciden con los presentes en la factura del señor Darrow.

5- Tienda de golosinas de Barton's

El señor Barton también es propietario de un pequeño local de golosinas dispuesto en la galería comercial del interior del edificio. El empleado, George Ruth, trabaja allí despachando todo tipo de dulces, como caramelos de menta, garrapiñados, dulces de cacao Wilbur's Breakfast, achicoria soluble Van Houten's, concentrado de coco Dunham's, el famoso pudding de Plum, mantequilla de manzana Challenge, latas de frutas o frutas secas, siropes, gelatinas y mermeladas, sin olvidarnos de los bombones Yum Yum Squares y gominolas Fancy Gum Drops, así como los chicles Taffy Tolu, Bethams Pepsin Celery y Adam's Tutti Frutti, a 0.60 por una libra, amén de otras muchas cosas.

Recientemente, el señor Ruth descubrió una trampilla secreta que da acceso al hueco de las escaleras interiores que comunican la segunda planta con el sótano. No ha sido capaz de abrir la misma, ya que está cerrada por el otro lado. Aunque podría ser forzada.

6- Barbería Fogle's

Este es el establecimiento de John Fogle, el barbero. Aquí, todo aquel que lo desee, podrá recortarse la barba o el pelo, afeitarse y recibir un buen masaje con tónico facial, así como un tratamiento de aceite para el pelo o el bigote.

Este local cuenta con una única entrada, y dispone de una butaca de barbero y un banco alargado para los clientes. Folge pasa aquí la mayor parte del tiempo, atendiendo el negocio, desde su mostrador, donde dispone de todos sus útiles del oficio, incluyendo masajes, aceites, colonias y tónicos capilares.

7- Taller del hojalatero

Joe Owens trabaja día y noche en su taller, de manera independiente, pues es el único que dispone de una amplia puerta trasera al callejón, donde carga y descarga los materiales. Se lo puede encontrar aquí trabajando hasta altas horas de la madrugada, ocasionalmente. El local está lleno de herramientas y retales de hojalata, así como utensilios y cacharros ya fabricados listos para la venta, como cazos, cacerolas, pucheros, cucharones, cubiertos, platos y demás.

8- Estando

Actualmente el estanco es regentado por el propio Pitzel, que cuenta con una participación en el negocio, aunque Holmes posee la mayor parte. El local posee una cava para cigarros puros y tabaco de liar. Se pueden comprar aquí cigarros Stogies (1 dólar la caja de 100) o los más caros Old Virginia Cheroots (3,65 dólares la caja), incluso puros habanos La Flor de Portuondo o La Matilde Especiales por 10,65 dólares la caja. También hay cajetillas de cigarrillos marca Mexican Yellow o Dukes; así como tabaco de mascar y picadura de tabaco rapé, y para pipa marca Genuine Durham y Kentucky Standard.

9- Ferretería

Al otro lado del callejón, en la calle 63, se levanta la ferretería Emery & Wheels, propiedad de John P. Honeycutt. Aquí se pueden comprar todo tipo de herramientas, desde las chinchetas más pequeñas hasta las más grandes almadenas. Normalmente se puede encontrar atendiendo el mostrador a un joven dependiente, Joe D. Vicks. El señor Honeycutt bien se puede encontrar en su oficina, en la planta superior, o junto a Vicks en el mostrador, despachando.

10- Solar

La ferretería dispone de un solar para almacenar materiales, en la parte trasera del edificio de dos plantas que acoge el comercio principal. Este solar es propiedad de Holmes, aunque está arrendando al señor Honeycutt. Hay una puerta doble de acceso al callejón hasta el solar, que está protegido por un muro de ladrillo. En el interior se acumulan escombros de las obras de Holmes en el castillo, entre algunos materiales

a la venta en la ferretería, como ladrillos y mortero. Como ya hemos comentado antes, debajo de unos tablones, hay una trampilla que comunica con un túnel secreto que llega hasta el subterráneo. La trampilla puede abrirse superando un Control de Vigor (causando ruido), o con un Control de Infiltración o Mantenimiento (así como un uso de Cerrajería).

SEGUNDA PLANTA

Para acceder a la segundo piso del "castillo" es necesario disponer de la llave de la cancela que cierra el paso en la escalera desde el hall, o forzar la cerradura superando un Control de Vigor (causando ruido), o con un Control de Infiltración o Mantenimiento (así como un uso de Cerrajería). Esta llave está en posesión de algunos inquilinos, así como del doctor, Pitzel y Quinlan, por lo que también puede ser sustraída (o incluso solicitada a la esposa del Doctor Lawrence).

Como ya sabemos, esta segunda planta se muestra ahíta de salas secretas, cámaras con múltiples puertas, pasillos y corredores sin salida, todo parte de un diseño enrevesado y malvado con el único pretexto de servir a las pulsiones homicidas de Holmes y sus secuaces. Aunque otra parte de la misma está habitada y es difícil suponer viendo esa parte lo que esconde el resto del edificio.

1- Vestíbulo

Una vez accedemos a la segunda planta, lo primero que encontramos en un vestíbulo. Las escaleras también continúan hasta la tercera planta. Un pasillo prosigue hacia el este, con puertas a ambos lados.

2- Habitaciones de Quinlan

En estas habitaciones reside Quinlan y su familia. Durante el día, es habitual que la primera puerta a la derecha esté abierta (sala 2A). Esta es la sala de estar, aquí puede encontrarse a Pat, sentado en un butacón, atento a la gente que accede a la segunda planta, o va camino del tercer piso (y que obviamente tendrá a los jugadores si los ve pasar). En esta sala también destaca un enorme piano Shiller, de excelente factura. Tanto el piano como los muebles de esta sala y las demás ocupadas por

los Quinlan son parte de las estafas realizadas por Holmes a sus proveedores de mobiliario. Sólo el piano cuesta 169 dólares (más de 4.000 dólares actuales), una pequeña fortuna para la época. La habitación contigua es un salón comedor (sala 2B), dotada también de muebles de lujo, incluyendo un gramófono europeo marca Victor.

Pared con pared con la sala de estar hay una habitación vacía, sin ventanas, y dispuesta con una única lámpara de pie como todo mobiliario (sala 2C).

A continuación hay un dormitorio (sala 2D), y más allá una sala de recepción (sala 2E) dotada de un pequeño mostrador donde Quinlan guarda las llaves de acceso a las habitaciones de todas las plantas. Desde la recepción se puede acceder a una sala de espera (sala 2F), que también da al pasillo y que contiene un par de sillas y una librería. En esta habitación hay una puerta secreta que comunica con una cámara sellada (sala 2G) dotada de tubos para la distribución de los vapores de cloroformo (y de controles para manejar dicha distribución). Quinlan o Pitzel podrían usar esta sala para llenar de cloroformo una habitación en la que hayan encerrado a alguno de los jugadores (por ejemplo, en 4), si pillan a alguno de ellos husmeando por la casa de noche, pues es una forma de intentar reducirlos sin hacer mucho ruido.

3- Cuarto de baño

Este es el cuarto de baño comunal en la segunda planta, exclusivamente empleado por la familia Pitzel y los Quinlan, únicos residentes en esta planta. El baño dispone de una trampilla secreta, hábilmente oculta bajo una alfombrilla y el solado de madera. Desde la misma se puede acceder al hueco de la escalera secreta que desciende hasta el sótano. También hay una trampilla secreta en el techo que comunica con el baño comunal en la tercera planta, justo emplazado encima de éste.

4- Habitación sellada

La cámara aledaña al baño es una estancia sellada e insonorizada, que dispone de un conducto propio de canalización de gases de cloroformo. Es empleada para asfixiar a posibles víctimas. La misma se mantiene cerrada con llave, y se puede llenar de cloroformo desde 2G.

5- Habitaciones de la familia Pitzel

En estas estancias viven Pitzel. La zona contiene una sala de estar (5C), un dormitorio (5B), una sala llena de trascot personales de Pitzel (5D) y un comedor (5A) con una puerta que da a 6 y de la que solo Pitzel y el doctor Holmes tienen llave.

6- Vestíbulo trasero

Este recibidor recibe la escalera trasera que comunica la parte norte de la segunda planta con la tercera.

7- La cámara del baúl

Esta cámara está bien sellada. En ella destaca un gran baúl de madera reforzado con bandas de hierro conectado mediante una tubería a un conducto en la pared, parte del sistema de distribución de gases de cloroformo. El baúl dispone de una cancela provista de un candado. Este artefacto es usado para confinar a posibles víctimas, niños preferiblemente, y asfixiarlos en su interior.

Superar un Control de Percepción (o usar Recogida de Pruebas) en esta habitación permitirá detectar que alguien ha arañado el baúl desde dentro.

8- Habitación del laberinto

Esta es una de las más extrañas salas de todo el edificio. Se trata de una habitación también bien sellada con corredor estrecho dispuesto de manera laberíntica sin salida. Las posibles víctimas son aquí depositadas en completa oscuridad, sedadas con cloroformo, pues la habitación también está conectada al sistema de distribución del gas. Las víctimas acaban por morir de inanición y sed, o bien asfixiadas.

Superar un Control de Percepción (o usar Recogida de Pruebas) en esta habitación dejará claro que aquí se ha encerrado a gente (por resto de heces en el lado de la habitación).

9- Cuartuchos anexos al laberinto

Estos cuartuchos son usados para guardar las ropas y pertenencias de las víctimas. Posteriormente, estos objetos son incinerados en los hornos del sótano, y ocasionalmente en la estufa de la tercera planta.

10- Trampilla del pozo

En esta pequeña alcoba hay una trampilla que comunica con un pozo hasta el sótano. El mismo es empleado para lanzar los cadáveres o posibles víctimas y sus pertenencias hasta el subterráneo, y por el pozo suben extraños olores.

11- Pequeño laboratorio

Junto a la minúscula estancia de la trampilla de pozo, hay un pequeño laboratorio y baño empleado por Holmes y sus secuaces. Este baño se emplea para el aseo de los infames asesinos, así como para limpiar sus ropas ocasionalmente manchadas de sangre. Aquí se guardan frascos de cloroformo y éter, así como tintura de laudano y otras drogas.

Superar un Control de Percepción (o usar Recogida de Pruebas) en esta habitación permitirá encontrar manchas de sangre salpicadas en la pared y en el borde inferior del espejo frente al aseo, probablemente salpicaduras de la última vez que alguien se lavó las manos con sangre.

12- Comedor

Esta habitación es un comedor compuesto por caros muebles de salón, que Holmes nunca pagó al proveedor. Esta estancia común se utiliza para conducir a las víctimas y hacerlas creer que van a tomar el té o una comida. Las pobres incautas son sedadas mediante el empleo de drogas diluidas en la bebida, como laudano, para luego ser confinadas en alguna de las salas selladas.

Superar un Control de Percepción (o usar Recogida de Pruebas) en esta habitación permite encontrar una botella con laudano entre las botellas de bebida.

13- Antesala

En esta habitación se almacenan muebles y otros enseres casero y mobiliario diverso, buena parte de ellos como resultado de estas a los suministradores.

14- Dormitorio

Esta alcoba, con una gran cama, es empleada por Holmes y sus compinches para violar a sus víctimas antes de acabar con ellas.

Superar un Control de Percepción (o usar Recogida de Pruebas) en esta habitación permitirá encontrar manchas de sangre, y otros fluidos, en las sábanas.

15- Habitaciones vacías

Cada una de estas tres estancias es en realidad un dormitorio para alquilar, provisto de una sencilla cama, una mesa y taburete, así como un armario. Es aquí donde Holmes aloja provisionalmente a aquellas chicas que tiene planeado asesinar, aunque en ellas no hay nada que pueda dar pista de los funestos planes del doctor, así como de la extraña naturaleza de otras habitaciones del edificio.

LA TERCERA PLANTA

1- Habitación de Minnie Williams

En este sencillo dormitorio duerme Minnie Williams cuando se encuentra en el "castillo", rara vez ya de un tiempo a esta parte. Antes que ella, otras amantes del doctor han ocupado esta habitación, siempre a la vista de las oficinas de Holmes. Como todas las habitaciones de este piso, está lujosamente decorada. La puerta que da a 17 está cerrada con llave.

2- Oficinas de Holmes

Este conjunto de habitaciones desempeñan la función de oficinas personales de Holmes. Aquí archiva las facturas y otros documentos de interés. También tiene aquí una enorme estufa (oficina 2C), que emplea, aparte de para caldear las estancias, quemar objetos o documentos sensibles de pequeño tamaño sin necesidad de acudir hasta el sótano y encender alguno de los grandes hornos.

La habitación de la estufa cuenta con un armario sellado con una gruesa puerta forrada de metal. Hay también aquí un chaise longue viejo que el doctor emplea para dormir la siesta y un pequeño aseo. Holmes pasa en esta oficina buena parte del tiempo, pues le gusta observar a los transeúntes desde el ventanal de la esquina.

La oficina más próxima a la escaleras (2A) hace las veces de sala de espera, con un banco contra la pared oeste y una pequeña mesa en el centro.

Justo al lado hay otra oficina (2B) con una mesa de despacho, una silla y un archivador. En este se hayan todas las pruebas que los investigadores necesitarían para culpar a Holmes de innumerables su intención de no pagar las deudas contraídas por su asociación, pero este archivador está cerrado con una cerradura de especial calidad (-10% a forzarla si no se usa la Dote Investigativa Cerrajería), y solo el nefando doctor tiene una copia de la misma.

Otra habitación contigua (2D) es un marémagnum de papeles amontonados sin orden ni concierto. Destacan varias pilas de periódicos viejos, sobre todo cabeceras locales, diarios como el Chicago Evening Post, el Inter Ocean, Chicago Globe, Chicago Herald,3- el Journal, el Chicago Mail, el Tribune y algunas revistas y gacetillas.

3- Habitaciones de la familia Lawrence

Es en estas estancias donde hacen vida la pareja de ancianos formada por el doctor Lawrence y su esposa Maritta. El dormitorio principal da a la calle 63 (sala 3D), disponiendo de un gran ventanal. Desde esta alcoba se puede acceder a una sala de estar (habitación 3A), donde el matrimonio pasa buena parte de la jornada. Hay una estancia contigua en desuso (sala 3B) provista de una pesada puerta de hierro. Con el beneplácito de los Lawrence, Holmes aprovecha dicha cámara para ocultar enseres producto de sus estafas que piensa emplear en el hotel, sobre todo ropa de hogar: toallas, sábanas, mantas y demás. En el interior de esta cámara hay un compartimento secreto (3C), que puede ser usado para guardar enseres valiosos.

4- Baño comunal

Este baño comunal está justo situado encima del baño en la segunda planta. Es más, dispone de una trampilla conectando ambas habitaciones. Es decir, una trampilla ocultar en el solado permitiría acceder desde el baño de la tercera planta al propio emplazado en el segundo piso, por el techo del mismo. Para detectar la trampilla es necesario superar un Control de Percepción (o usar Arquitectura o Recogida de Pruebas).

5- Habitación con trampilla de pozo

Este cuartucho secreto dispone de una trampilla con pozo comunicada con el hueco secreto que llega hasta el sótano. Desde aquí se pueden lanzar cadáveres u objetos hasta abajo para deshacerse de los mismos. En ocasiones se ha empleado este hueco para ahorcar a alguna de las víctimas por divertimento. Para detectar la trampilla es necesario superar un Control de Percepción (o usar Arquitectura o Recogida de Pruebas).

6- Armario secreto

Este es un armario que da al vestíbulo y que dispone de una puerta secreta por la que se puede acceder a la estancia de la trampilla del pozo. Para detectar la puerta secreta es necesario superar un Control de Percepción a -20% (o usar Arquitectura o Recogida de Pruebas).

7- Habitaciones para alquilar

En su día, estas habitaciones fueron usadas por la familia Conner y la señorita Cigrand. Hoy están vacías y son empleadas ocasionalmente para guardar objetos o alojar temporalmente a posibles inquilinos. Si alguno de esos inquilinos es una mujer sin relaciones personales en la ciudad, tiene muchas posibilidades de convertirse en una víctima del Doctor, y es que estas habitaciones tienen salidas de cloroformo ocultas tras las rejillas de ventilación de la construcción.

8- Dormitorio principal de Holmes

Este es el dormitorio principal, que usa exclusivamente Holmes. La alcoba cuenta con una cama de matrimonio enorme, sendas mesillas de noche, un armario y aparador.

9- Habitación sellada forrada de plomo

Esta habitación está completamente forrada de plomo, dispuesta con conductos de distribución de cloroformo, preparados para asfixiar a posibles víctimas. Esta cámara del horror, anexa a la habitación y despacho de Holmes, es usada por el doctor para abusar de sus víctimas. Luego las deja morir de inanición y sed en su interior. La estancia dispone de una pesada puerta de acero que cuenta con una compleja cerradura de combinación que requiere realizar un Control de Intrusión o Mantenimiento a -10% (o usar la dote Cerrajería).

10- Despacho de Holmes

Aquí podemos encontrar el despacho del doctor Holmes, donde guarda los documentos más importantes, guardados en una caja fuerte de excelente factura dispuesta con una compleja cerradura de combinación que requiere superar un Control de Infiltración o Mantenimiento a un -30% (o usar Cerrajería para realizar el Control a un +20%) para ser abierta.

11- Habitación del ama de llaves

Este es el dormitorio de la señorita Loomis, ama de llaves del "castillo".

12- Habitación vacía

En esta habitación no hay mobiliario, exceptuando dos fuentes de soda marca Kingston. Ambas forman parte de otra de las estafas de Holmes. Se mantienen aquí ocultas para evitar su confiscación por los acreedores.

13- Laboratorio

Esta cámara cuenta con una compleja cerradura. Dentro podemos encontrar un pequeño baño que también hace las veces de laboratorio, donde el doctor guarda gran cantidad de drogas dispuestas en pequeños frascos etiquetados. Hay una trampilla que comunica con el laboratorio de la segunda planta.

Este es el lugar en el que el doctor realiza sus abortos, y por medio de un Control de Ciencia Natural (o un uso de Antropología Forense) se puede determinar que se han realizado operaciones médicas en esta sala (sin las precauciones sanitarias necesarias).

14- Trampilla oculta

Al final de este pasillo, hábilmente oculta para una moqueta, hay una trampilla que comunica con un pozo hasta el sótano. Este pozo ha sido empleado ocasionalmente por el doctor para lanzar a alguna de sus víctimas hasta el subterráneo, a fin de desembarazarse del cadáver, incinerándolo en los hornos o depositándolo en las cubas de ácido. Para detectar la trampilla es necesario superar un Control de Percepción (o usar Arquitectura o Recogida de Pruebas).

15- Comedor

Esta habitación dispone de dos mesas alargadas con varias sillas. Contra las paredes hay varios aparadores para la vajilla y cuberterías. La estancia hace las veces de comedor comunal, donde se reúne los inquilinos para comer.

16- Sala de estar

Aquí hay una sala de estar, con varios sillones y sillas, así como una mesilla de café. Existe una pequeña estufa para caldear la estancia en una esquina contra la pared que hace las veces de fachada a la calle Wallace. Es habitual encontrar aquí a alguno de los residentes tras las comidas, fumando y charlando entre sí, incluyendo al doctor Holmes.

17- Dormitorio

Este es otro dormitorio, contando con una cama, mesilla de noche y una cómoda lacada de color blanco amarillento. Actualmente nadie lo está ocupando. Inicialmente la hermana de Minnie iba a dormir aquí cuando llegase, pero como Minnie apenas pasa tiempo en el Castillo en un principio no va a ocuparlo. Aunque si Holmes se entera de que los jugadores le están investigando quizás insista a las hermanas que vayan al "castillo" a vivir para evitar que los investigadores se pongan en contacto con ellas.

18- Cocina

Esta es la cocina principal del edificio, donde puede encontrarse normalmente a la señorita Loomis. Hay dos fogones grandes de gas, varias fresqueras y despensas, así como bottellers, alacenas y cajoneras para utensilios propios de una cocina.

19- Habitación vacía

Esta es una cámara contigua al laboratorio de Holmes en esta planta. El doctor ha trasladado el mobiliario presente en esta habitación con la idea en mente de ampliar su laboratorio, ocupando esta habitación. A la sazón, recientemente ha colocado un flamante suelo de linóleo adquirido a la empresa neoyorquina Joseph Wild Company (bueno, en realidad Holmes tampoco ha pagado lo que debía por el linóleo).

20- Vestíbulo

Este vestíbulo dispone de un gran ventanal a la calle.

21- Dormitorio

Esta estrecha habitación hace las veces de dormitorio. Dispone de una gruesa puerta de madera maciza con cerradura. La cámara ha sido forrada de láminas de corcho, y hay un colchón sucio sobre el suelo. Holmes planea sellar la cámara por completo, y conectarla al sistema de distribución de las emanaciones de cloroformo.

EL SÓTANO DEL HORROR

Esta es la localización central de esta aventura, donde presumiblemente se producirá el clímax, cuando los investigadores se enfrenten a los horrores que se ocultan en este nivel subterráneo. También aquí puede desatarse el combate final entre los personajes jugadores y Holmes y sus acólitos, aunque ello dependerá del desarrollo de la aventura, y las decisiones que hayan tomando los investigadores, ya que es perfectamente posible solucionar la aventura sin enfrentarse físicamente al doctor y sus secuaces.

La puerta de acceso al sótano está provista de un sistema de alarma eléctrico, que resuena en el despacho de Holmes en la tercera planta. De igual modo, si alguien intenta forzar la puerta de acceso en la cancela de las escaleras a la segunda planta, o a alguna de las cámaras en la misma, así como al despacho del doctor en la tercera planta, la alarma saltará también en el sótano, alertando a los allí presentes.

El subterráneo es un espacio diáfano que ocupa prácticamente toda la planta del edificio. Cuenta con dos hornos preparados para incinerar cadáveres. Cerca de los mismos hay tres grandes recipientes conteniendo ácido sulfúrico, cloroformo y bencina. También hay tres mesas de disección, junto a tres cubas de cal viva para depositar extremidades cercenadas o mutiladas. Destacan de igual manera unos estantes donde se guardan multitud de frascos conteniendo ungüentos, ácidos y productos químicos muy diversos, incluyendo sustancias para blanquear los huesos y embalsamar. Muchos de estos pottingues son usados de cara a preparar los esqueletos y órganos para conservar y vender a las escuelas de medicina. Cerca de las mesas de disección hay un banco de carnicero, para proceder con los descuartizamientos. Próximo al banco se ha instalado un potro de tortura con cuerdas, donde se coloca el cuerpo de la víctima, amarrada por muñecas y tobillos, para dislocar sus extremidades y, finalmente, separarlas del cuerpo. En el sótano también se ha instalado un gran depósito metálico de cloroformo, conectado con tuberías con el segundo y tercer piso. De igual modo, hay un túnel secreto que comunica el sótano con el solar tras la ferretería, al otro lado del callejón trasero. Y ya por último, hay dos profundos pozos excavados en el suelo, que son usados esporádicamente para lanzar en ellos las cenizas de los hornos y otros desperdicios.

Si los jugadores encuentran este lugar tendrán pruebas definitivas de las siniestras actividades del doctor, pues el sótano está lleno de restos sangrientos y pruebas incriminatorias. Pero si entran aquí las posibilidades de tener un enfrentamiento con el doctor o alguno de sus secuaces (si no han logrado encarcelarlos de alguna otra forma para cuando entran) serán considerables.



ARMAS Y VEHÍCULOS DE 1893

A continuación proporcionamos nuevas armas y algunos vehículos para usar en Cloroformo, en caso de que sea necesario.

NUEVAS ARMAS

Pocas de las armas que aparecen en el manual básico de Hardboiled pueden usarse en 1893, ya que la gran mayoría son posteriores. Por ello hemos decidido incluir unas cuantas armas nuevas, todas ellas disponibles en la época en la que sucede Cloroformo, e incluso algunos años antes. Las puedes encontrar en la tabla que hay en esta misma página.

VEHÍCULOS DE 1893

En 1893 ya existían los primeros vehículos a motor, aunque estos se hayaban principalmente en Europa. Por ejemplo, en ese año solo había 25 vehículos de la Benz en los Estados Unidos. Aunque ese mismo año se creó también el primer vehículo americano de combustión interna de gasolina, y tres años después fue la primera carrera de coches documentada. Pero aún así, los números de vehículos no se dispararán hasta 1914.

Por esto, lo más probable es que los jugadores, en caso de que lo necesiten, usen carruajes de diversos tipos y tamaños.

Carruajes y Diligencias

CALESA: Conductor +4 pasajeros. Capacidad de Maniobra media. Velocidad normal. 9.000\$.

CARROZA: Conductor +4 pasajeros. Poca Capacidad de Maniobra. Vehículo lento. 13.000\$.

DILIGENCIA: Conductor, acompañante del conductor +6 pasajeros. Capacidad de Maniobra media. Vehículo veloz. 10.000\$.

TARTANA: Conductor +4 y 6 pasajeros. Vehículo muy maniobrable. Vehículo lento. 1.000\$ para 4 pasajeros, 1.500\$ para 6 pasajeros.

VICTORIA: Conductor +2 pasajeros. Capacidad de Maniobra media. Velocidad normal. 8.000\$.

Vehículos a Motor

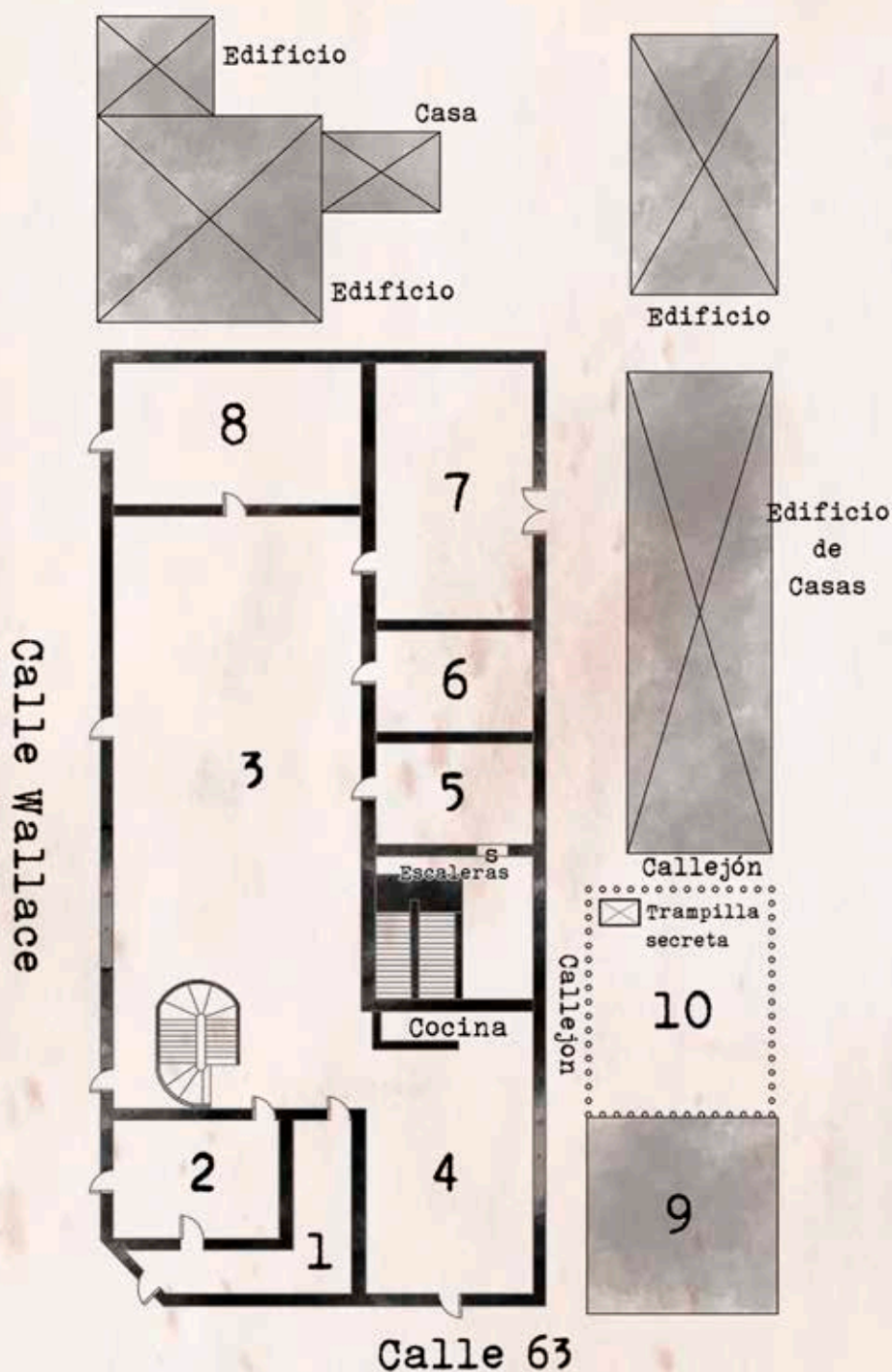
BENZ MOTORWAGEN: Conductor +4 pasajeros. Vehículo muy maniobrable. Velocidad normal. 23.000\$.

DAIMLER MOTOREN: Conductor +4 pasajeros. Vehículo muy maniobrable. Vehículo lento. 19.000\$.

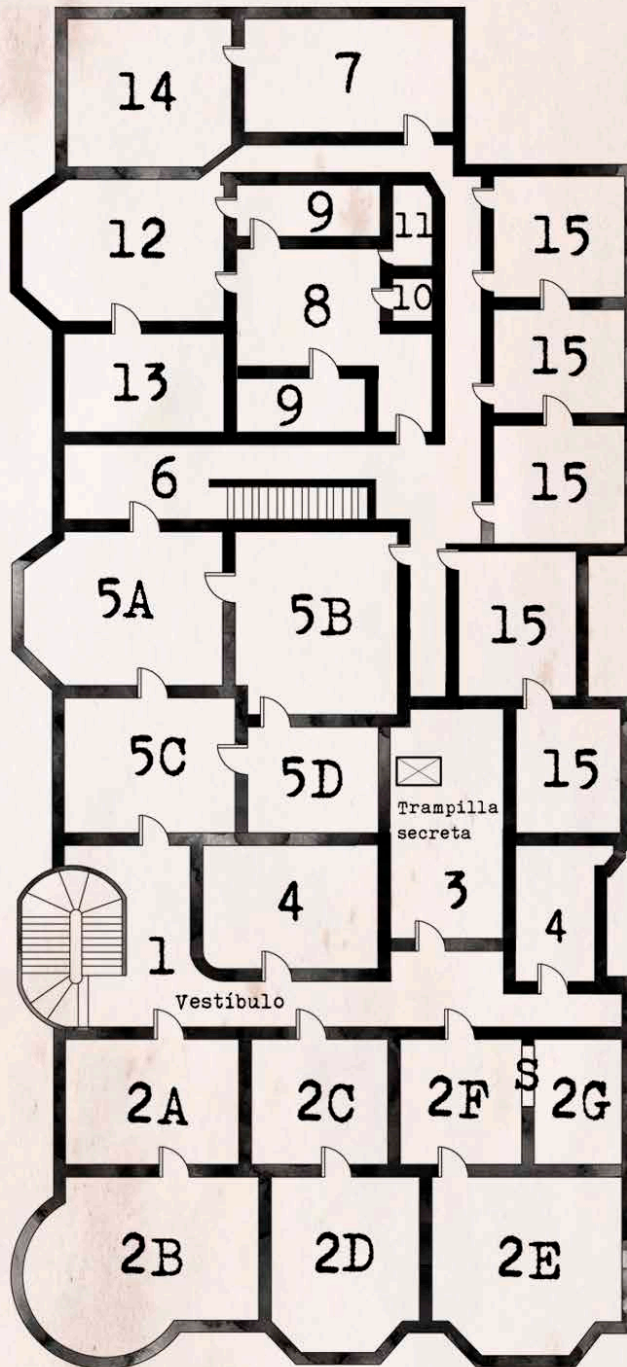
DURYEA AUTOMOBILE: Conductor +4 pasajeros. Capacidad de Maniobra media. Vehículo lento. 16.000\$.

NUEVAS ARMAS

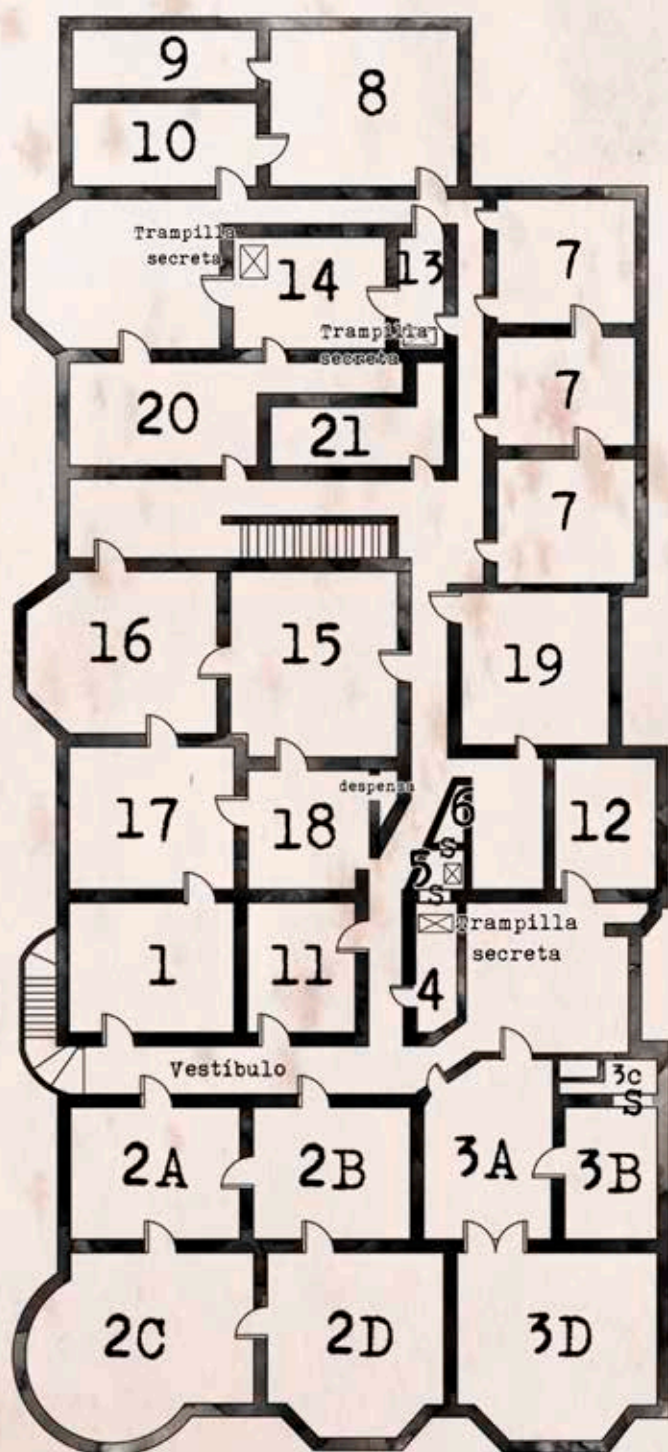
Modelo	Daño	Alcance	Munición	Coste	Peso	Notas
COLT FRONTIER SIX-SHOOTER	3d10+5	4/90	6	650	1	REVÓLVER. 1873
COLT THUER DERRINGER	2d10+3	5/20	1	90	0,4	DERRINGER. 1875. +20% OCULAR
REMINGTON 1889	4d10	10/20	2	575	3,5	ESCOPEA. 1889
REMINGTON MODELO 1890	3d10+6	5/25	6	350	0,9	REVÓLVER. 1890
SMITH & WESSON MODEL 2	3d10+2	5/50	5	275	0,8	REVÓLVER. 1976
SMITH & WESSON MODEL 3	3d10+3	5/50	6	345	0,9	REVÓLVER. 1970
WEBLEY BULL DOG	3d10+2	4/40	5	550	0,6	REVÓLVER. 1872
WINCHESTER MODELO 1873	3d10+5	20/200	15	390	3,1	RIFLE. 1873



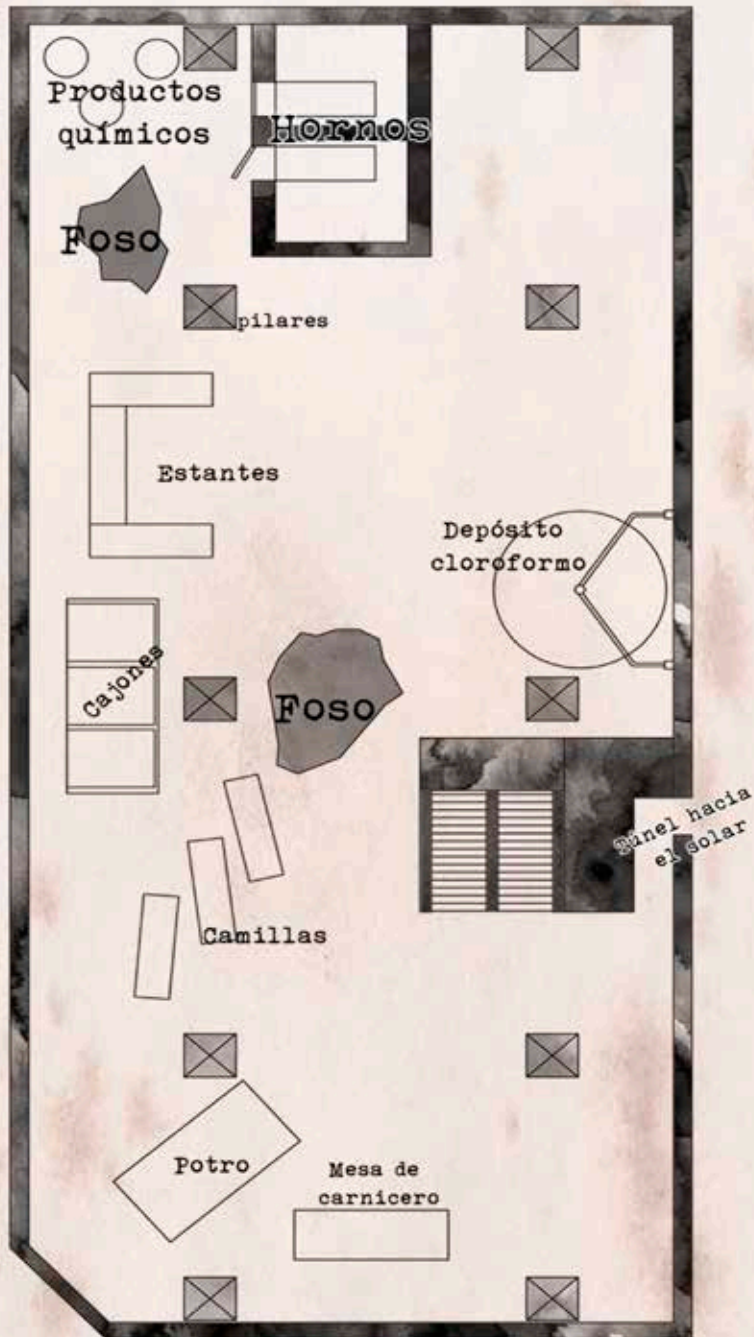
Primer Piso



Segundo Piso



Tercer Piso



Sótano

The Chicago Daily Tribune.

VOLUME III—NO. 20.

FRIDAY, MARCH 21, 1903—TWELVE PAGES.

PRICE TWO CENTS.

POSIBLE ROBO EN ENGLEWOOD

Según ha podido saber este periódico de fuentes de toda solvencia, el edificio sito en la esquina de la calle 63 con Wallace, en el barrio de Englewood, propiedad de H. S. Campbell, podría albergar una estancia-secreta donde se ocultarían bienes robados o receptados, fundamentalmente muebles y materiales de construcción. Si bien los hechos habrían sido denunciados por un almacén de maderas, a la fecha de hoy, según nos informan, sus responsables habrían retirado la denuncia al ver satisfecha la deuda acumulada con la empresa arrendataria de la propiedad, Campbell, Yates & Co. Debido a ello, la policía no ha procedido a inspeccionar el inmueble, desestimando cualquier otra consideración, archivando así el expediente.

Este llamativo edificio de tres plantas, conocido popularmente como "el castillo de Holmes" por su estampa característica y considerables dimensiones, ha sufrido en estos últimos meses una remodelación integral para convertirse en el World's Fair Hotel, esperando así hacer negocio alojando a muchos de los visitantes que inundarán la ciudad una vez la Feria Mundial abra sus puertas el 1 de mayo a escasos kilómetros del establecimiento.

HALLADA MOMIA EN EGIPTO

Arqueólogos prusianos han descubierto la momia de Sattjeni, una dama de la nobleza que era "la depositaria de la sangre dinástica", en la ciudad egipcia de Asuan, explicó el jefe de la expedición.

ALARMA POR TORMENTAS

Un frente de mal tiempo activo las alarmas en estados del sur de ante el peligro de la caída de granizos, fuertes vientos, tornados e inundaciones.

Los avisos incluyen desde el norte del estado hasta la costa del Golfo de México.

El jueves fue emitido un aviso de tornado hasta pasado el medio día en una franja de Luisiana y el sur sureste de Texas, incluyendo los condados de Lake Charles, Lafayette y Baton Rouge.

La línea de tormentas severas continúa moviéndose por el centro y sur de Luisiana y Mississippi y avanza hacia el sureste.

Se encuentran vigentes alertas de inundaciones repentinas en Amarillo, Oklahoma City, Nueva Orleans, Mobile y Pensacola.

NOTA IMPORTANTE.

MEN'S

FASHIONABLE

AND

WELL-MADE

CLOTHING,

including suits

tailored and made to order at

lowest prices.

COATS,

PANTS AND VESTS

and every other article of

men's apparel.

Write us now or call before we

close.

Address: 100 North Dearborn St.,

Chicago, Ill.

Corner State and Madison Sts.

SAVAGE, KITH & WOOD,

IMPORTERS AND JOSEPHS.

O. P.

FANOFY