

DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE: MÁS EXTRAÑOS CASOS

por Robert Louis Stevenson jr.



Pergeñado
con
Inteligencia
Humana

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

PR
5485
A1
1904

Stevenson, Robert Louis
The strange case

Primera edición: marzo 2025

Versión: 0.9.1

Páginas: 50 páginas

Palabras: 9798 palabras

Licencia de uso

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia incluso comercial, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la ambientación para FATE Doctor Jekyll y Mister Hyde: Más extraños casos creada por Jorge Monclús Fernández (@Gwannon) y está disponible de forma gratuita en <https://gwannon.itch.io/doctor-jekyll-y-mister-hyde-investigadores-privados> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwannon/ideasRoleras/tree/main/DoctorJekyllMisterHydeMasExtrañosCasos>. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es>.



This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <https://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license(<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

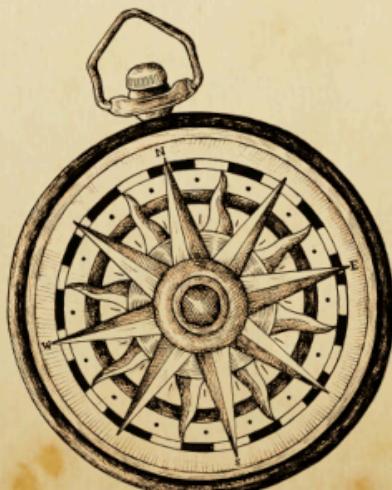
Doctor Jekyll y Mister Hyde: Más extraños casos	6
El extraño caso de la violetera secuestrada	7
Resumen del caso	7
Introducción al caso	10
Primeras pesquisas	11
Yo a las cabañas bajé, ...	11
Yo a los palacios subí, ...	12
Aparece Newcomen	16
¿Dónde está Lisa?	16
¿Sacando a Lisa a la luz?	16
Lisa Doosmall	16
El extraño caso del afluente del Támesis desaparecido	19
Resumen del caso	19
Introducción al caso	20
Visitando el barrio	21
El Pozo del Pastor	23
El sistema de cavernas	26
La hacienda Winthle	28
El extraño caso del robo de la fuente tipográfica	33
Resumen del caso	33
Introducción al caso	34
En la escena del robo	34
Buscando pistas	36
El East End de Londres	39
¿Cómo puedes continuar?	44
Más PJ investigando	45
Unas palabras del autor	46
Tono e inspiración de las aventuras	46
Participar en el proyecto	47
Atribuciones	47
Otros proyectos que te pueden interesar	48

DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE: MÁS EXTRAÑOS CASOS

Los extraños casos de los que hablan prensa amarilla de Londres han convertido a Jekyll y Hyde en la sensación de la temporada y todos los días aparece gente por su oficina buscando su ayuda para resolver algún asesinato, encontrar un objeto familiar robado o perdido, hallar a una persona desaparecida, ... y Jekyll y Hyde nunca se niegan a intentar resolverlos.

Jekyll y Hyde siguen investigando casos aún más extraños y tendrán que enfrentarse a gente con doble personalidad como ellos, avariciosos especuladores de terrenos y violentos falsificadores de los bajos fondos. En sus aventuras se moverán desde las altas instancias sociales teniendo que asistir a fastuosos bailes de sociedad a visitar los antros más peligrosos de Londres de donde tendrán que escapar como puedan.

No hay un orden concreto para jugar estos 3 nuevos casos. Puedes jugarlos en el orden que prefieras, pero quizás debieras primero jugar las aventuras del libro básico para que tus personajes puedan enfrentarse a los nuevos retos que suponen todos estos nuevos misterios.



EL EXTRAÑO CASO DE LA VIOLETERA SECUESTRADA

Lisa Doosmall, una humilde violetera que vende flores a las parejas en Covent Garden, lleva desaparecida más de dos meses y su padre aparece en la agencia buscando alguien que la encuentre. Scotland Yard no tiene ni una pista sobre el paradero de la violetera y no parece que le preocupe.

Resumen del caso

Lisa Doosmall es una joven violetera que sabe que mientras no obtenga una educación no podrá encontrar un trabajo mejor y así escapar de la casa de su padre, un alcohólico maltratador que la pega y se bebe el poco dinero que consigue sacar vendiendo flores.

Una de las noches a la salida del Teatro Real se encuentra con un caballero que le pagará por ir a su casa y grabar su forma de hablar. Ella cree que es una forma rara de pedir sexo por dinero, pero acepta porque no ve otra salida a su situación actual.

Para su sorpresa, se pasa toda la noche grabando frases sin sentido para el filólogo Eric Hodgins que está estudiando el habla y la dicción de los bajos fondos de Londres.

Al ver los títulos en las paredes de la casa de Sir Hodgins y los libros gordos de las estanterías, Lisa piensa que puede conseguir una cultura del extraño personaje y decide ofrecerle servicios sexuales a cambio de que la enseñe a hablar y le dé cierta cultura. Hodgins la rechaza, pero se lo toma como un reto desafiante en su aburrida vida.

Sir Hodgins acepta y empieza en ese mismo momento, no da a Lisa ni tiempo a recoger sus cosas, ni avisar a nadie. El problema es que Hodgins es un ser muy obsesivo, un pésimo profesor y tiene una acentuada tendencia bully y poquíssima paciencia con lo que empieza a insultar y despreciar a la mínima.

Para Lisa, las semanas que pasa con Sir Hodgins son una tortura, pero no sabe procesarlo, porque lo considera normal. Es lo ha vivido con su padre durante toda su vida.

Hodgins le hace ejercitarse su pronunciación hasta quedarse afónica. Le enseña y le obliga a memorizar miles de datos totalmente descontextualizados y sin ninguna lógica. Le quita la comida, si no sigue las reglas de etiqueta en la mesa, que no para de repetirle día y noche a gritos.

Una noche la psique de Lisa, rota ya por los abusos de su padre, no aguanta más maltratos del profesor Hodgins y crea una segunda personalidad, Elsa Crawford. Elsa no tiene recuerdos de antes, pero cree ella es un joven de la alta sociedad que ha sido secuestrada por un malvado caballero para obligarla a casarse con él y la misma noche que despierta escapa de la mansión del profesor.

El profesor piensa que Lisa ha huido a media noche porque no es capaz de aguantar el duro trabajo de cultivarse y se despreocupa. Ve que le falta algo de dinero y algunos ropajes caros que tenía en casa.

Nacida como forma de procesar los abusos del profesor Hodgins, Elsa despliega todo lo que le ha metido a presión en la cabeza de Lisa. Es distinguida, habla de forma perfecta, tiene modales excelentes, una extensa cultura general y una agradable conversación.

Por su lado, Lisa se queda encerrada en el fondo de su propia mente. Está cansada de abusos y gritos y allí se siente segura, sobre todo con Elsa protegiéndola. Aun así aparece en los sueños de Elsa, que cree que es una especie de pesadilla recurrente.



Ahora mismo Elsa ha empezado a trabajar como dependienta en una perfumería de mucho postín y está conociendo a un joven de buena familia. Está totalmente irreconocible, no solo a nivel físico sino mental. Solo una extensa evaluación médica podría descubrir que son la misma persona. También alguien que hubiera pasado por un problema parecido podría descubrir donde se esconde Lisa.

Introducción al caso

Wilfred Doosmall entra en la agencia pidiendo ver a Jekyll y Hyde. Necesita su ayuda para encontrar a su hija que lleva desaparecida desde hace dos meses. Está convencido que alguien la ha secuestrado y la tiene retenida

Quien le reciba puede ver qué huele a alcohol barato y Hyde incluso puedes recordar hacerse peleado con él hace semanas en algún tugurio o puede que se deban dinero de alguna partida de cartas.

Wilfred no puede pagar los honorarios que suelen cobrar, pero seguramente que si la rescatan podrá pagar sus servicios limpiando la oficina para ellos o realizando otros tipos de trabajos similares.

Hace dos meses desapareció sin dejar rastro una noche después de vender violetas a la salida de los teatros. Desde entonces nadie sabe nada y nadie la visto. Wilfred lo ha denunciado a Scotland Yard, pero no parecen ni dedicarle mucho tiempo, ni ponerle mucho interés.

Wilfred Doosmall

- Maltratador y borracho vividor
- **Es Bueno (+2) en:** Pelear, Mentir
- **Es Malo (-2) en:** Juego, Resistirse a la bebida
- **Estrés:** ○○

Primeras pesquisas

Quizás lo más fácil para empezar es ver qué sabe del caso Scotland Yard. Si tienen contactos como el patrullero Wilson (El extraño caso del lingote de oro con la rosa impresa), podrán saber que no tienen ninguna pista. Una noche desapareció y no se sabe nada más. No ha aparecido ningún cadáver que pudiera ser ella, ni nadie sabe nada.

Pero saben que su padre era un borracho y un maltratador y en muchos de estos casos la chica desaparece sin dejar rastro para que no las encuentre sus maltratadores. Consiguen un trabajo en otra ciudad y se cambian el nombre o consiguen un novio que se las lleva con ellos.

Yo a las cabañas bajé, ...

Una vez hechas las primeras pesquisas habría que hablar con sus compañeras de trabajo. Habrá que esperar a la noche para verlas recoger de la basura las flores desechadas de los mercados de flores o hablar con ellas a la hora de entrada y salida de los teatros de la zona de Covent Garden.

Nadie querrá hablar del tema, pero si ofrecen una buena propina y un té caliente, Mary Peed, una buena amiga, les contará su historia de maltrato y abusos por parte de su padre y como la noche de su desaparición había un extraño y elegante caballero tomando notas por la zona.

Su padre no denunció su desaparición hasta que se quedó sin dinero y dejaron de fiarle en sus bebedores habituales. Fue entonces cuando acudió a Scotland Yard.

Yo a los palacios subí, ...

Primer problema, buscar a alguien en una gran ciudad con una vaga discreción: unos 50 años, estatura media, moreno con bigote, bien vestido y con porte elegante. Covent Garden a la noche se llena de tipos así que van a los teatros.

Retrato robot

Pueden intentar un retrato robot, una nueva técnica que está empezando a usar la policía. Deberán buscar un ilustrador y que la señorita Peed este un rato describiendo al caballero con el cuaderno de notas. Con o sin retrato hecho deberán decidir por dónde empezar a buscar.

- Los clubs de caballeros podrían ser una buena opción para empezar. El problema es que no los frecuenta y no se estira mucho en estos ambientes. Si consiguen entrar en alguno de muy alto nivel, algún miembro puede reconocerle como el profesor que contrata para que ayudara a alguno de sus hijos con sus problemas de dicción.
- En la universidad, si pasan por algún departamento de ciencias sociales y humanidades hay posibilidades de que le reconozcan. Ninguno de sus colegas de profesión dirá nada bueno de él.
- En Scotland Yard también sabrán de él. Ha estado haciendo trabajos para ellos. Tiene la teoría de que por la forma de hablar se puede saber quién es un criminal y quién no. Scotland Yard está buscando nuevas formas de resolver crímenes y está les pareció interesante, así que suelen llamarle a ver qué les dice. Claramente, esto llegará a oídos del inspector Newcomen.

En todos estos casos les podrán dar su dirección e incluso su tarjeta «Doctor Eric Hodgins, profesor de fonética y logopeda»

En cualquier otro ámbito será totalmente desconocido. Si les ves muy perdidos, puedes hacer que Mary Peed les ayude un poco. Les contará que a una de las violeteras les propuso grabar su voz y ella le rechazó pensando que le estaba ofreciendo dinero por sexo. Eso debería ponerles a buscar entre investigadores y profesores de universidad.

Vigilancia

Montar turnos de vigilancia puede funcionar, pero tendrán que ser pacientes. El profesor Hodgins solo va a estudiar a las vendedoras de flores 2 veces al mes. Así que como mínimo deberán estar unas diez noches de vigilancia.

Sea como sea, Hodgins aparecerá por Covent Garden con su cuaderno donde anota las palabras que usan las violeteras y su pronunciación. Será fácilmente reconocibles, se ajusta a la descripción y va con el cuaderno de notas.

Quizás traten de ver qué escribe, pero o le quitan el cuaderno o será imposible. Es de noche y el cuaderno es pequeño. Quizás puedan pagar a una de las chicas para que lo distraiga con sus encantos, pero desgraciadamente no funcionará.

Lo indicado en este caso será seguirle sigilosamente hasta su casa y averiguar dónde vive. Si la tiene secuestrada, saber dónde vive puede significar saber dónde está y salvarla. Si quieren detenerle o interrogarle, podría escapar y acabar matando a su prisionera para luego desaparecer.

Visita de cortesía

Con un nombre y una dirección podrán averiguar las cosas normales del profesor Hodgins, profesor de universidad, logopeda, soltero y acomodado.

La última persona que se conoce que estuvo con Lisa fue el profesor Hodgins y después no se sabe nada más de ella. Está claro que para saber qué paso con Lisa habría que colarse en su casa y buscar alguna pista de su paradero. Tus jugadores pueden tratar de hacer una visita preliminar a su domicilio con alguna excusa.

XXX

Si en algún momento, Hodgins habla con Hyde, no será capaz de identificar su acento. Tiene la dicción perfecta de Jekyll, pero con las expresiones barriobajeras que ha aprendido durante sus juergas. Lo que no comprende Hodgins es que el tono y la cadencia de la pronunciación de Hyde vienen de su mente primitiva y animal. Hyde habla como hablaría una mezcla mutante de cavernícola y un tigre.

XXX

Misión de infiltración

Si la visita de cortesía no da sus frutos, quizás un allanamiento nocturno sea más provechoso. XXX

XXX

Charla delante de un té

Cuando los sorprenda dentro de su casa, les hará hablar con preguntas rápidas como quiénes son o qué quieren y si le contestan, ni se preocupará del intruso. Está tan convencido de sus conocimientos de la lengua inglesa, de la fonética y de la antropología que sabe que no son criminales. No sabrá qué hacen aquí, pero no cree que sean un peligro para él. Rápidamente, les invitará a tomar un té mientras charlan sobre por qué están en su casa.

Hodgins explicará, sin problema, toda su historia con Lisa y como se fue una noche con algo de dinero y unos trajes y aunque desconoce que exista Elsa, si les dejará ver qué no era muy psicológicamente estable, cosas que en cierta parte es culpa suya.

Colaborará sin problemas con tus jugadores, dejándoles registrar su casa y respondiendo a todas sus preguntas. Si le preguntan que porque no denunció nada, no la desaparición ni el robo, les dirá que el hurto no le importaba y estaba convencido de que no volvería a su casa. Seguramente huiría a otra ciudad y buscaría rehacer su vida allí lejos de su padre.

XXX

Aparece Newcomen

El inspector Newcomen se ha enterado de que Jekyll y Hyde están buscando a la señorita Doosmall y, claro, eso ha despertado el interés en este caso.

XXX

¿Dónde está Lisa?

XXX

¿Sacando a Lisa a la luz?

XXX

Lisa Doosmall

XXX

Elsa, la estirada dama de alta sociedad

XXX

- **Aspectos**
 - **Concepto principal:** Estirada dama de alta sociedad
 - **Complicación:** Amnesia de su vida pasada
 - Olfato entrenado
 - Gustos caros
 - Dicción perfecta y bonita voz
- **Estilos:** Cauto Bueno (+2), Furtivo (+1), Ingenioso Grande (+3), Llamativo Bueno (+2), Rápido Normal (+1), Vigoroso Mediocre (0)
- **Proezas**
 - **Coquetería:** Con Elsa afloro la confianza y el lado más coqueto de lisa, de forma que obtiene +2 a Superar de modo Llamativo cuando se relaciona con otras personas en situaciones amorosas.
 - **Modales intachables:** Debido a sus finísimos modales. Obtiene un +2 a Superar en modo Cauto en reuniones sociales de clase alta.
 - **Vendedora nata:** Sabe todos los trucos de la venta, tanto como violetera como vendedora de perfumes, por ello obtiene un +2 Atacar a modo Rápido cuando trata de convencer a alguien de cosas sencillas.
- **Capacidad de recuperación:** 3
- **Estrés:** 1 | 2 | 3
- **Consecuencias:** Leve 2 | Moderado 4 | Grave 6

Lisa, la barriobajera vendedora de flores

Lisa Doosmall solo saldrá del fondo de su propia mente tras muchos cuidados y mucho trabajo terapéutico, pero aquí tienes su hoja de personaje por si algún día quieres sacarla a la luz.

- **Aspectos**
 - **Concepto principal:** Barriobajera vendedora de flores
 - **Complicación:** Maltratada
 - Olfato entrenado
 - Mucha calle
 - Puede subsistir con muy poco

- **Estilos:** Cauto Normal (+1), Furtivo Bueno (+2), Ingenioso Mediocre (0), Llamativo Bueno (+2), Rápido Grande (+3), Vigoroso Normal (+1)
- **Proezas**
 - **Espíritu de feriante:** Ha aprendido todo una serie de trucos de feriante para sobrevivir, lo que le permite tener un +2 a Crear una ventaja en modo Rápido al intentar timar y engañar.
 - **Esconder:** Teniendo que escamotear dinero y objetos de su padre para que no se gastara en alcohol, obtiene un +2 a Defenderse en modo Rápido al esconderse o esconder cosas.
 - **Callejera:** Ha pasado toda su vida en las calles y se las conoce. Por eso obtiene un +2 a Superar en modo Furtivo cuando se mueve por las calles de Londres.
- **Capacidad de recuperación:** 3
- **Estrés:** 1 | 2 | 3
- **Consecuencias:** Leve 2 | Moderado 4 | Grave 6

EL EXTRAÑO CASO DEL AFLUENTE DEL TÁMESIS DESAPARECIDO

El río Tyburn está desapareciendo. El alcalde del burgo Hampstead, en el que nace este afluente del Támesis, necesita que alguien descubra porque su río cada día es más pequeña. Si no actúan con celeridad, el cauce se secará en unas semanas y puede que sus vecinos pierdan su precioso río y tengan que irse del barrio.

Resumen del caso

El Tyburn es un afluente del Támesis. Su curso medía unos 11 kilómetros, naciendo en South Hampstead (hoy una zona muy elegante del distrito de Camden). El río desembocaba en el Támesis en la zona de Pimlico, junto al puente de Vauxhall (construido en 1813).

El arroyo nace en el Pozo del Pastor (Shepherd's Well) que es la principal fuente de agua de Hampstead. Sin embargo, el pozo ha dejado de manar agua y el río está desapareciendo. Sin el río el barrio estaría en graves problemas al perder su fuente principal de agua dulce y mucha gente que depende del río se iría del barrio.

Lord Winthle es el propietario más rico del Hampstead. Está harto de sus vecinos más pobres y busca hacer que vendan sus casuchas para comprarlas y construir grandes mansiones para personas ricas como él.

Sus tierras no están sobre el acuífero, así que ha construido en sus terrenos un pozo en diagonal que llega al acuífero del Pozo del Pastor y está secándolo con unas bombas accionadas por un grupo de peones. Según baja el nivel del agua ,otro grupo excava más profundo y extiende la tubería de la bomba.

Cuando el agua deje de fluir hacia el Tyburn, este se secará y las habitantes de las casas más pobres tendrán que vender sus casas por una miseria.

Toda el agua sobrante la está enviando a la red de alcantarillado que termina en el Támesis, unos 3 kilómetros más arriba de la desembocadura del Tyburn.

Cuando limpie el barrio de indeseables dejará de vaciar el pozo y el río debería volver a fluir. Lo que no sabe es que el acuífero puede colapsar por vaciarlo descontroladamente y hacer que todo el barrio se hunda en la tierra. De hecho, están empezando a salir grietas en las casas más viejas.

Introducción al caso

Gabriel Utterson y Thomas Mundorf, alcalde de distrito de Hampstead y compañero del ejército del padre de Gabriel, se presentan en la agencia con un nuevo caso.

El río Tyburn ha dejado de fluir hacia el Támesis. Su fuente principal, el Pozo del Pastor, se ha secado y han perdido su principal fuente de agua dulce y una vía fluvial por la que mover las mercancías. Si no recuperan su río, el barrio podría estar en peligro.

Ha tratado de que el departamento de Obras Públicas le haga caso, que la Mancomunidad del Támesis les ayude o que lo investigue alguien de la Universidad de Oxford que sepa de estas cosas. Nadie le ha atendido, ni siquiera se han presentado a ver la situación.

Está tan desesperado que ha acudido a Scotland Yard a denunciar el robo del río y un tal inspector Newcomen le dijo que ellos no se encargan de desapariciones de ríos y si quieren, que contraten a algún investigador privado.

Ni corto ni perezoso ha hablado con Gabriel para ver si conocía a alguien apropiado y Gabriel sabía perfectamente quiénes eran los adecuados para este caso.

Gabriel se une a la investigación

Gabriel siempre ha sido un apasionado del derecho inmobiliario y, aunque no es su especialidad, quiere participar en la investigación.

No es un hombre de acción, pero qué demonios iba a pasar en un caso como este, que empape de agua y barro sus nuevos zapatos.

Visitando el barrio

Cuando lleguen a Hampstead se encontrarán con el cauce del río Tyburn medio seco y quedando solo un hilillo de agua. Muchas barcas que se usaban para moverse por el río o cruzarlo están varadas en el fango y el alcalde ha hecho poner unos puentes provisionales con troncos sobre el barro para poder cruzar.

El barrio se hunde

El alcalde Mundorf les enseñará su barrio y les mostrará otro de los problemas que tienen ahora mismo están apareciendo grietas en las paredes de las casas. Por ahora, son cosas estéticas, pero en unos meses pueden hacerse muy graves.

En un momento dado, mientras miran una grieta cercana de un viejo edificio de dos plantas, se oirá un crujido seco y una gigantesca grieta recorrerá toda la fachada del edificio. No hay que ser muy listo para descubrir que el edificio se va a venir abajo en minutos.

Hay gente dentro que sale a las ventanas ante semejante ruido y otra que grita pidiendo ayuda desde dentro al ver los estragos que hay en su casa por las grietas que acaban de aparecer.



Si el PJ activo se considera un héroe, tendrá que entrar en la casa y ayudar a desalojarla antes de que se derrumbe. Si no se atreve a entrar, le arrastrará Gabriel.

Estos son 6 de los problemas y situaciones que pueden encontrarse. Escoge 4, uno por cada piso y mano del edificio. Entre Gabriel y tu jugador deberán poder salvar a todo el mundo en el edificio.

- La grieta ha estropeado el marco de la puerta de un apartamento del segundo piso y se ha atrancado. La familia que vive en ese piso no puede salir y grita desesperada desde el otro lado de la puerta. Deberán destruir la puerta a golpes o desatrancarla.
- Una señora muy mayor impedida necesita ayuda para salir de su apartamento. No quiere irse sin su viejo perro, así que o se la llevan a la fuerza o buscan al perro que se ha escondido debajo de la cama.
- La escalera se desploma cuando iba a usarla, tendrá que usar otras formas de subir y/o bajar de la segunda planta.

- Una lámpara de aceite se ha caído y ha creado un fuego. No es preocupante, pero
- Una joven doncella de buen ver o un joven adonis (elige según las preferencias sexuales del personaje) pide ayuda desde una ventana. No tenéis claro porque pide ayuda, ya que podría salir por sus propios medios.
- Hay un bebe solo en la casa, su madre grita desde la calle que salven a su bebe. Si son listos, pedirán a gente que pongan mantas y ropa para poder recoger al bebe que dejara caer por la ventana, si no tendrán que salir y volver a entrar con una perdida de tiempo.

Cuando terminen y salgan con la última persona rescatada, el edificio colapsará tras de ellos levantando una nube de polvo.

Cuando salgan de la nube de polvo, los vecinos arremolinados se pondrán a aplaudir.

El Pozo del Pastor

Mundorf les llevará a las fuentes del Tyburn, el Pozo del Pastor, un manantial natural que ahora mismo está medio seco.

Mundorf les advertirá que cerca, en una choza ruinosa, vive una vieja pirada llamada Alexia, a la que apodian «la bruja del pozo». Es inofensiva, pero se le va la cabeza, más desde que se secó el manantial. No para de gritar que el demonio está robando el agua.

Mientras investigan el lugar aparecerá una anciana encorvada con pelos llenos de hierba y ramas y que se apoya en un cayado. Irá muy lento, murmurando en voz baja.

Se pondrá delante del grupo y empezará a gritarles que están robando el agua, que el agua es la vida y, por tanto, les roban la vida y terminara con «Seguid el manantial y os llevará al ladrón» señalando a una zona con matorrales al lado del manantial.

A partir de ahí solo dirá incongruencias, pero si quieres que se flipen un poco que se lleve al PJ a un lado y le cuchichee al oído «Yo sé vuestro secreto, pero no temáis. Si devolvéis el agua, no se lo diré a nadie».

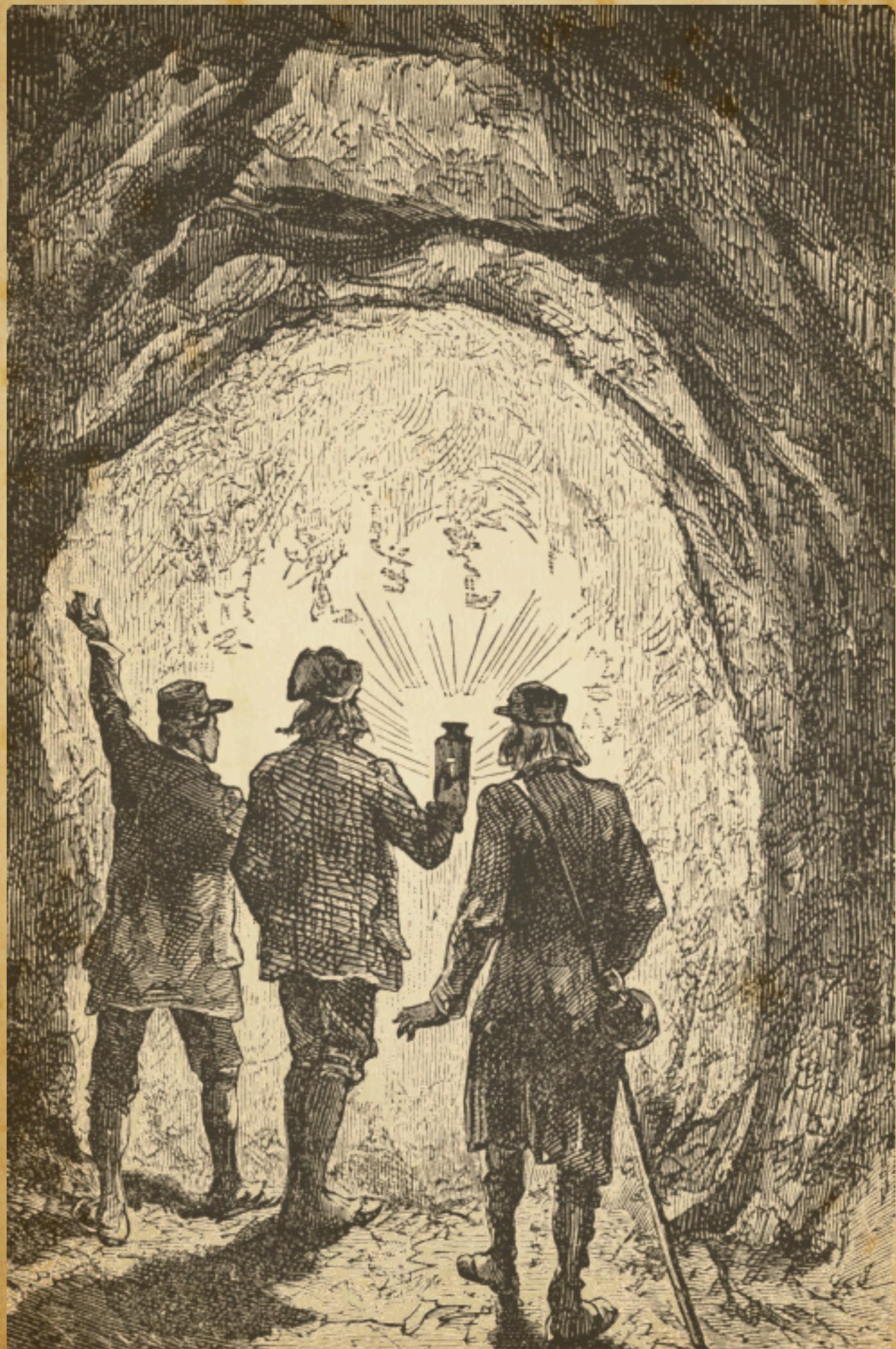
Alexia, la vieja bruja del pozo

Alexia, a la que gente de Hampstead llama «la bruja del pozo», es una anciana que se dedica a hacer ungüentos y pocións a cambio de unas monedas. Todas sus recetas llevan en su familia desde hace siglos y le han permitido ganarse la vida. Eres arisca y borde, pero como te enseño y tu madre nadie regatea ni engaña a una bruja mosqueada.

Alexia lleva viviendo en una choza al lado del Pozo del Pastor toda su vida, y su madre antes que ella y su abuela y su tatarabuela, así, quizás, hasta tiempos de los romanos. La familia de Alexia lleva adorando al dios del río desde tiempos ancestrales, siguiendo unas tradiciones animistas de las que ella es la última superviviente.

Alexia es un tesoro antropológico y si hablan de ella a alguna sociedad científica, seguramente que se reúnan donaciones para poder arreglar su casa y registrar sus historias para algún estudio histórico de Inglaterra.

- **Aspectos**
 - Concepto principal: Vieja bruja del río
 - Complicación: Empieza a estar senil
 - Conoce el río como la palma de su mano
 - Folklore local
 - Dar pena
- **Estilos:** Cauto Bueno (+2), Furtivo Mediocre (0), Ingenioso Bueno (+2), Llamativo Bueno (+2), Rápido Mediocre (+0), Vigoroso Malo (-1)



- **Proezas**
 - **Cuenta cuento:** Como buena cuentacuentos sabe captar la atención de su público, así que gana un +2 a crear ventajas en modo Llamativo cuando cuenta cuentos y narra historias.
- **Capacidad de recuperación:** 5
- **Estrés:** 1 | 2 | 3
- **Consecuencias:** Leve 2 | Moderado 4 | ~~Grave~~ 6 Muy mayor

El sistema de cavernas

Detrás de los matojos y arbustos que señala Alexis, hay una cuevecilla por la que apenas pasa una persona y llega hasta una compleja red de túneles. Alexia les ha dicho que sigan al agua y llegarán hasta el culpable. El problema es que está oscuro y el manantial es apenas un hilillo de agua.

Estas cuevas naturales son un laberinto de galerías y si no tienen una estrategia como marcas en el suelo, terminarán perdidos y andando en círculo. Si se buscan algún tipo de truco podrán moverse por ellas con menos dificultad pasando una tirada Buena (+2).

Si no se pierden, llegarán a un túnel en el que oirán al otro lado bastante ruido, incluso voces humanas si ponen mucha atención.

Si empiezan a golpear la pared del túnel parece muy débil y si la excavan o aplican fuerza se derrumbará para dar paso a otra galería que asciende poco a poco hacia la superficie.

Allí trabajan 4 peones sacando tierra y profundizando la galería, que tras superar la sorpresa inicial se lanzarán al ataque con palas y picos en mano.

- Peones cavadores
- **Es Bueno (+2) en:** Usar la pala, Trabajos de fuerza
- **Es Malo (-2) en:** Educación general, Labores del hogar
- **Estrés:** ○○

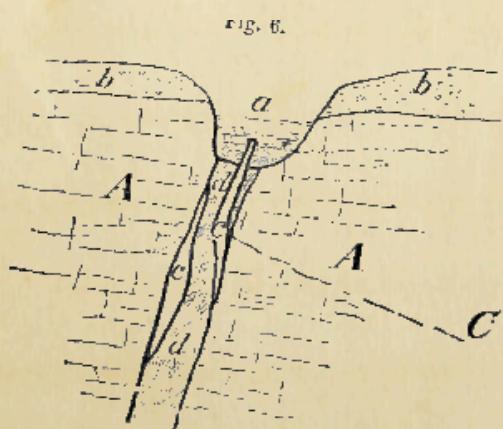
Perdidos en las cuevas

Si se pierden en las cuevas y tienen que volver, se encontrarán a Alexia en el manantial y les dirá «El agua de mi Tyburn siempre ha fluido hacia el Támesis. Si no es por aquí, será por otro cauce, pero siempre acabará en el Támesis».

Así que lo más sencillo es buscar en esta orilla del Támesis alguna canalización que lleve más agua de lo normal. Preguntando a los locales de la ribera, rápidamente les hablarán de un desagüe general de aguas fecales que estás tirando montones de litros de agua. Mucho más de lo normal. De hecho, han hecho chistes de lo mucho que mean por la zona.

El agua que sale del desagüe hacia el río es muchísima y está bastante limpia, no son aguas fecales normales. Eso de debe a que hay más agua limpia que residuos, así que puedes ser que gran parte del Tyburn salga por este aliviadero.

Deberán meterse en la cloaca y seguir el agua. Como la caverna, está oscuro, pero entra algo de luz por alcantarillas y desagües. Seguir el agua es más fácil, ya que la cloaca lleva muchísima agua y está más limpia que la del resto de colectores.



Tras andar varios kilómetros y tener que salir y entrar por las cloacas, terminarán llegando a un túnel recientemente excavado del que sale el agua.

Si baja por el túnel llegarán a una zona donde un grupo de 4 peones accionan una bomba que saca agua de algún lugar más adelante del túnel. Los peones cogerán pocos y palas y se lanzarán a por los intrusos.

Aviso de tormentas

Tanto si están en el fondo del pozo como en la bomba, un trueno muy cercano no será una buena señal. Enseguida ambos conductos se llenarán de agua de lluvia y habrá posibilidades de que mueran ahogados.

La galería está muy inclinada y embarrada y el agua entra a raudales. Quien se quede dentro seguramente morirá ahogado. Si son buena gente deberán ayudar a salir a los peones que acaban de derrotar.

La hacienda Winthle

Mojados y sucios conseguirán llegar a la hacienda Winthle, y tanto si vienen del pozo como si han subido de las cloacas. La hacienda es un típico palacio inglés de planta rectangular con una gran entrada en su parte central rodeado de bosques y jardines

Los jardines y la casa son limpiados y cuidados por sirvientes, jardineros y peones que trabajan muy pronto por la mañana, antes de que se levante Lord Winthle. Lord Winthle solo quiere codearse con la mínima cantidad de personas de menor estatus que él. Cuando han tenido que hacer reformas, ha preferido irse a su casa en el campo antes que tener que ver a sus humildes trabajadores.

Si llaman a la puerta les abrirá una vieja ama de llaves que les mirará raro, por sus pintas. Alguien les vigila desde una ventana y oirán un grito de «Tráelos a la biblioteca».

Batalla legal

Lord Winthle les esperará en la biblioteca. Sus espías en el barrio le avisaron de los investigadores y se esperaba que pudieran dar con él. Así que se ha preparado para un combate legal con ellos. Sobre una mesa tiene un montón de libros de leyes preparados para rebatir sus acusaciones.

Según sus conocimientos legales, Winthle sabe que no podrá ganar, pero puede alargarlo mucho tiempo, el suficiente para que mucha gente se vaya y él compre sus casas. Está convencido que como mucho recibirá una multa, que por muy grande que sea la compensará con los beneficios de su especulación inmobiliaria.

El combate legal es un conflicto que se resolverá como otros conflictos, pero de forma dialéctica. Recuerda que las consecuencias deberían tener un carácter psicológico, como «perder la confianza en sí mismo» o «dudas sobre el plan». Pueden atacarle tus jugadores y Utterson:

- El pozo se ha metido en terrenos municipales y tendrá que rellenarlo.
- Está robando el agua a los vecinos de Hampstead.
- Está destruyendo un acuífero y esto puede tener consecuencias a medio y largo plazo.
- El derrumbe de la casa es un delito criminal grave.
- Se ha convencido de que todo esto es parte de un brillante plan urbanístico que le hará más rico aún. En realidad es que no soporta a la gente pobre. Este es un hilo del que pueden tirar, sobre todo si ven como trata a sus trabajadores, por ejemplo hablando con los peones del pozo. Ante esto no tendrá defensa.

Por otro lado, Lord Winthle puede hacer uso de estos trucos:

- Puede alegar que estaba haciendo para lo que había pedido licencia, hacer un pozo para sacar agua. Aunque ha entrado en terrenos públicos, es solo un delito civil y solo supondrá una multa.

- No está robando agua, ya que es canalizada de nuevo al río. Solo se deshace del excedente de su pozo.
- El acuífero no está estudiado, así que puede alegar desconocimiento. Era obligación del alcalde tener un estudio hidrológico de la zona y con el estudio en mano no debería haberle dado una licencia.
- Las casas con grietas y la casa que ha colapsado son muy viejas y con un mal mantenimiento. No tiene nada que ver con que se esté drenando las aguas subterráneas.

Recuerda que es un combate dialéctico, deberías penalizar los actos violentos físicos. No es digno de caballeros, llegar a contacto físico.

Si tus jugadores se sobreponen, Winthle se pondrá digno y superior, lo que hará que esté más seguro de que es mejor que el resto. Sabe que la violencia es el recurso del incompetente.

Ganar la batalla legal

Si consiguen derrotarle en este combate legal, se rendirá y reconocerá su odio por los pobres.

Así que olvidará su plan urbanístico y llenará el pozo para que el Tyburn vuelva a fluir. En uno meses venderá la casa familiar y se marchará de Hampstead.

Por suerte para todos, el daño medioambiental no será permanente y las casas no seguirán hundiéndose.

La noticia del río robado saldrá en la portada y la gente de bien de la ciudad donará dinero para ayudar a arreglar las casas.

Perder la batalla legal.

Si no consiguen derrotarle en su juego, el alcalde podrá denunciarles y Lord Winthle entrará en proceso legal que retrasará lo máximo que pueda.

Mientras esperan la resolución del juicio, el acuífero será dañado irremediablemente, el Tyburn desaparecerá y se hundirán varias casas de Hampstead. Esto hará que el plan de Winthle se cumpla teniendo que muchos pobres irse del barrio, pero tampoco le saldrá bien a nuestro villano. El acuífero no se recuperará y la zona se quedará sin su valioso suministro de agua dulce y las propiedades no se revalorizarán como pensaba.

Lord James Winthle

Lord James Winthle es un caballero inglés de una buena familia con dinero. Estudio en Oxford donde destacó como atleta y economista. Nunca le ha faltado de nada y ha tenido una vida fácil que él cree que se ha ganado.

Lord James Winthle es una de las peores personas que puedes encontrarte en Londres. Es avaro, cruel, racista, machista, clasista y una larga lista de defectos. Si fuera un personaje de Dickens, le visitarían 3 fantasmas.

Pero lo peor es que odia a los pobres y ese odio visceral le ha llevado a elaborar un plan para echarlos a todos de Hampstead. De hecho, su odio visceral por la vieja Alexia le llevo a pensar en secar el río. Disfruta pensando que la vieja morirá cuando se seque el río.

Se ha gastado una fortuna en hacer el pozo que saca el agua del acuífero y su canalización, pero lo recuperará con la compraventa de terrenos cuando los pobres tengan que marcharse del barrio.

- **Aspectos**

- **Concepto principal:** Caballero inglés de rancio abolengo
- **Complicación:** Aporofóbico (odio a los pobres)
- El más rico terrateniente de Hampstead
- Del equipo de esgrima de Oxford
- Aspiraciones políticas

- **Estilos:** Cauto Grande (+3), Furtivo Mediocre (+0), Ingenioso Bueno (+2), Llamativo Enorme (+4), Rápido Bueno (+2), Vigoroso Grande(+3)
- **Proezas**
 - **Nobleza:** Debido a que pertenece a familia noble y buena educación, gana un +2 para Atacar de modo Rápido cuando discute con gente de menor rango social o educación.
 - **Genio de las finanzas:** Debido a sus estudios de economía, gana un +2 para Crear una ventaja en modo Cauto al usar su dinero.
 - **Corpore sano:** Debido a sus entrenamientos diarios en remo y esgrima, gana +2 para superar en modo Vigoroso cuando hace actividades atléticas
- **Capacidad de recuperación:** 3
- **Estrés:** 1 | 2 | 3
- **Consecuencias:** Leve 2 | Moderado 4 | Grave 6



EL EXTRAÑO CASO DEL ROBO DE LA FUENTE TIPOGRÁFICA

Un ladrón ha entrado en la imprenta Cobden-Jacobson y ha robado todos los tipos móviles de una antigua fuente que se usa en la imprenta para imprimir libros. Es algo valioso, pero había cosas más interesantes en el taller que la fuente y sobre todo más fáciles de llevarse, porque son miles de piezas de plomo que pueden llegar a pesar hasta unos 100 kilos.

Resumen del caso

El tipo de fuente Vindica fue creada hace 200 años en Milán por un maestro impresor llamado Giuseppe Vindicani. Parte de esta fuente fue vendida a una imprenta de Londres que imprimía sobre todo libros científicos de poquíssima tirada.

Lo que nadie sabe es que la casa de la moneda de París va a empezar a trabajar con la Vindica como parte de su sistema de antifalsificación. Creen que una vieja fuente en desuso desde hace siglos y diseños tan antiguos pondrá más difícil de hacer copias de sus billetes y hará que sean más fácilmente reconocibles.

Además, al estar tan destrozada por el uso, le da imperfecciones únicas que la hacen todavía más irreproducible.

La Casa de la Moneda ha comprado a los herederos del impresor milanés todos los tipos móviles que tenía sin saber que había una parte que se vendió a una imprenta inglesa, Cobden-Sanderson Printing Workshop.

Quiso la casualidad que el falsificador Walt «Tinta China» Sherwood estuviera leyendo un tratado de biología de un tal Charles Darwin cuando le trajeron una prueba de impresión de los nuevos billetes franceses y vio que usaban exactamente el mismo tipo de letra.

Ni corto ni perezoso organizo a su banda y asaltaron la imprenta llevándose todos los tipos móviles de la Vindica y ahora mismo está imprimiendo a toda máquina billetes de 20 francos franceses falsos muy difíciles de detectar en su guarida en el sótano de una taberna del East End.

Si todo sale bien, este puede ser el golpe de su vida y vivir él y su banda como marqueses en una mansión en la costa.

Introducción al caso

Tiberius Fox, propietario de la Cobden-Sanderson Printing Workshop, acude a la agencia Hyde & Jekyll. Hace unos días le robaron en su taller todas las piezas de una de sus colecciones de tipografías, la Vindica. No es un gran robo a nivel monetario, pero es un viejo con sus manías y desea recuperarla.

Tiberius quiere pagarles por sus servicios, pero cuando vaya a sacar un sobre con el adelanto, Gabriel se lo impedirá diciéndole que si le permitiese pagar por este trabajo, su padre no se lo perdonaría. Parece ser que el padre de Gabriel tenía una deuda de honor con Tiberius que debió recibir una herida en la guerra por protegerle. Les dejará entender que luego arreglará el tema monetario con ellos.

En la escena del robo

Cómo no es de extrañar cuando lleguen al taller estará el inspector Newcomen. Está interrogando a los trabajadores, está convencido que alguno de ellos es el ladrón y no para de molestarles en su trabajo.

No hay mucho que investigar, la puerta fue abierta con una palanca y los ladrones entraron, se llevaron las cajas de madera con los tipos de la Vindica y no se llevaron nada más. Las dos cajas con todas las letras mayúsculas, minúsculas, números y signos ortográficos son de plomo y pesan unos 100 kilos.



Por suerte, hay una cuantos tipos móviles que estaban usando para una segunda tipografía en otro libro y tienen como unas 10 piezas que no robaron.

Si buscan (Bueno +2) en el taller, en la papelera del taller encontrarán un papel sobre el que han hecho pruebas a mano de las piezas de la Vindica. Al robar las piezas, los ladrones escribieron «Francs» para ver si se parecía a la prueba de impresión del billete. Si preguntan por la prueba les dirán que la ha hecho alguien profesional del tema que sabe como juntar las piezas y sujetarlas juntas.

Si interrogan a los trabajadores no estarán muy por la labor. Ya ha aguantado al inspector Newcomen y no tienen más ganas de interrogatorio. Ninguno sabe nada, ni vio nada y sobre todo ninguno tenía una razón clara para robar la fuente.

Si hablan con la gente de los alrededores, nadie vio ni escuchó nada. Si les ves un poco perdido, algún vecino voy días antes un grupo de personas (entre 4 y 6) con malas pintas como vigilando el lugar.

Buscando pistas

Una vez visitada la escena del robo, toca salir a la calle a hacer labor de investigación.

Las primeras sospechas deberían caer sobre otros impresores. Nadie más en todo la ciudad le debería interesar unos tipos móviles que a otras imprentas. Quizás no sean los ladrones, pero pueden haber encargado el robo o puede ser que se las hayan ofrecido.

Si se ponen a indagar entre las imprentas de Londres verán que no parece que hubiera mucho interesado en esa tipografía. Cada taller usa sus propias tipografías y usar las de otros impresores sería delatarse.

Por lo que cuentan los maestros impresores, si las han robado, o las piezas escondían algún secreto o por alguna razón eran muy valiosas para el ladrón, pero desde luego que el que las roba no buscaba venderlas y sacar dinero. Tienen su valor, pero no tanto.

Al otro lado de la ley

Si a los impresores legales no les interesa la Vindica, deberán buscar impresores del otro lado de la ley, pero quién querría robarla y sobre todo por qué. Las opciones pueden ser:

- Falsificadores que necesiten equipamiento para sus trabajos. Si encontraron la prueba en la papelera, podrán sin problema filtrar su búsqueda a falsificadores.
- Grupos anarquistas y sindicales que necesitaban tipos nuevos para imprimir sus panfletos propagandísticos.

Si tienen contactos en los bajos fondos, pueden obtener algunos nombres de anarquistas y falsificadores, entre los que estará el Walt «Tinta China» Sherwood. Puedes hacerles enfrentarse a algún grupo anarquista hasta ponerles sobre la pista de Walt.

Sin contactos en los bajos fondos, tendrán que conseguir pistas en Scotland Yard. Alguien debería conocer a los falsificadores de la ciudad y por donde suelen moverse.

Puedes ser malvado y que Newcomen empezará como detective de delitos fiscales antes de investigar crímenes y robos. Tendrán que negociar con él para sacarle algunos nombres.

Newcomen solo quiere una cosa, estar para las detenciones. Antes de zanjar el caso deben avisarle para que haga la detención y se apunte un tanto ante sus jefes.

Sea como sea tras algunas pistas falsas. Tendrán el nombre de Walt «Tinta China» Sherwood y la taberna de «El trébol».

El Frente Anarquista Popular (FAP)

No tendría gracia que directamente tus jugadores acabaran directamente en «El trébol» y deberías por lo menos ponerle un rastro falso de un grupo anarquista, a no ser que la prueba de impresión les marque que deben buscar solo falsificadores.

El Frente Anarquista Popular es un grupo anarquista que busca la destrucción del gobierno con atentados contra instituciones gubernamentales y monárquicas. Su objetivo son las instituciones de recaudación de impuestos, ya que creen que sin impuestos el gobierno será destruido.

Han dado varios golpes sonados con bombas en una oficina del fisco y en el ministerio de Hacienda.

Su cuartel general está en las Docklands en un almacén con una puerta principal y con acceso fluvial al Támesis. Casi siempre hay unos 4 miembros del FAP imprimiendo panfletos, preparando artefactos explosivos o discutiendo de política.

- Anarquistas fanáticos
- **Es Bueno (+2) en:** Arengar a las masas, Combatir
- **Es Malo (-2) en:** Negociar, Ciencias
- **Estrés:** ○○

El cuartel del FAP está lleno de explosivos conectados a una mecha central que si se enciende los hace explotar y provocan el derrumbe del taller donde se reúnen. Si se enciende la mecha es muy difícil de apagar (Bueno +2) y tendrá un par de turnos para escapar corriendo del taller y saltar fuera mientras una bola de fuego destruye el edificio.

La historia de la Vindica

Otra línea de investigación es que las piezas tipográficas tengan algún secreto, así que deberían investigar el origen de las piezas móviles. Los archivos de la imprenta son un tremendo lío, pero con un poco de suerte (Normal +1) podrán encontrar una especie de factura de compra de la tipografía a Giuseppe Vindicani de Milán de hace unos 200 años cuando se abrió la imprenta.

Si preguntan, los trabajadores de la imprenta no notaron nunca nada en las piezas de plomo y durante muchos años las han usado sin problemas.

Pueden llevar las pocas piezas que no fueron robadas a que las analice y solo encontraran plomo. No son de oro o plata y no parece que tengan ningún misterio.

Tarde o temprano esta línea de investigación se extinguirá, aunque puedes estirarla todo lo que quieras. Si tienes una buena idea ponla en práctica.

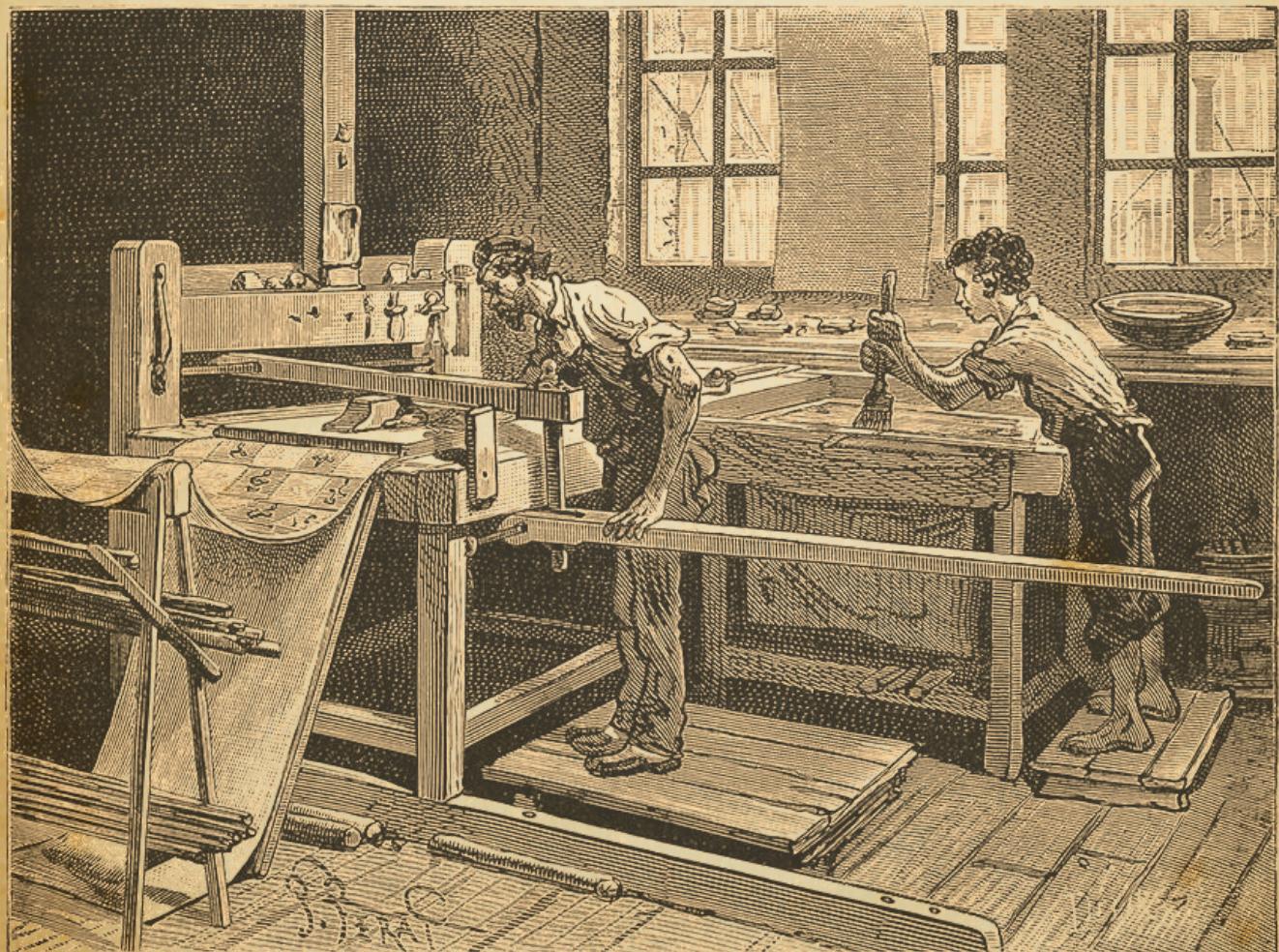
Por ejemplo, si han descubierto la prueba en la papelera, podrán hacer la prueba juntando las piezas de «Francs» y buscando si se descubre algo al poner esos tipos juntos.

El East End de Londres

Tarde o temprano les pondrán en la pista de Walt «Tinta Cuina» Sherwood y su banda de falsificadores.

Walt tiene su guarida en la bodega de «El Trébol», una de las peores tascas del East End londinense. Es un tugurio de mala muerte donde se bebe mal, se juega mucho y se pelea siempre.

Walt tiene su imprenta en la bodega y entra y sale por la carbonera. Para evitar levantar sospechas de los parroquianos de «El trébol».



Infiltración

Tus investigadores necesitarán pruebas de que la fuente robada está en el sótano de «El Trébol», así que deberán infiltrarse y conseguir pruebas, unos puñados de moldes de letras servirán. Si consiguen pruebas de que están falsificando moneda francesa también estará bien, pero eso exigiría abrir, con una tirada Buena (+2), una caja con candado donde guardan el papel moneda.

Siempre hay dos personas trabajando en la imprenta y durante el día puede que haya alguien pasando el rato con esos dos. Por la noche, tras cogerse una buena borrachera en el propio bar, duermen en la bodega en unos camastros improvisados. Deberían atrancar la trampilla de las escaleras, pero la verdad que muchas veces van tan borrachos que ni se enteran.

La bodega es un cuadrado de unos 20x20 metros sin ningún tipo de separación, solo algunas columnas de contención. No tiene luz natural, solo lámparas de aceite y sus únicas entradas son las escaleras que dan detrás del mostrador del bar y una carbonera que ya no se usa para tal fin. Walt suele salir y entrar por la carbonera cuando no quiere ser detectado, pero el resto.

En un par de días de vigilancia pueden detectar a Walt saliendo por la carbonera, los hábitos de entrada y de salida y lo más importante que casi todas las noches acaban alcoholizados perdidos.

Detener a la banda

Es muy difícil que tus investigadores detengan a toda la banda ellos solos. Si consiguen ayuda de gente como el patrullero Wilson, la cosa puede ser más fácil, pero nunca sencilla.

Si son inteligentes, pueden tener alguna idea brillante como narcotizar la bebida o separarlos de alguna manera y detenerlos de uno en uno.

La opción más lógica es tratar de hablar con Newcomen y que les ayude a detener a todos los falsificadores en su guarida. El problema es que entonces Newcomen se apropiará del caso y se lo adjudicará.

El inspector Newcomen, si le dan la información sobre la banda y las pruebas del robo, podrá pedir una orden de detención y montará una redada que tomará «El trébol» y detendrá a todos los delincuentes. Newcomen se asegurará de que dos policías, vigilen a tus jugadores y no le dejen acercarse para evitar que le roben la fama.

Si han sido listos y lo saben, no le contarán lo de la salida por la carbonera y podrán ponerse allí para cazar a Sherwood tratando de escapar. Walt intentará huir como sea, pero no dudará en sacar una gran cuchilla de guillotinar papel y en usarla, si fuera necesario.

Walt «Tinta China» Sherwood

Desde que era muy pequeño, Walt sabía que si quería salir del arroyo no podía seguir el camino de su padre, un humilde techador. Así que en cuanto pudo se metió en una de las bandas criminales del su barrio, el East End. Poco ascendió en la banda y allí conoció a su maestro en falsificación, Gîroc, un impresor francés que tuvo que huir de Francia por problemas legales.

Con Gîroc no solo aprendió el fino arte de hacer cosas impresas tremadamente parecidas a otras cosas impresas, también aprendió modales y cultura general. Según su maestro, de nada sirve hacer la mejor falsificación si no puedes engañar a nadie para que te lo compre.

Así que Walter consiguió tener una buena cultura general y si lo desea puede pasar por un personaje de clase media/alta. Esto le viene muy bien cuando tiene que introducir sus falsificaciones en la calle, quién pensaría que ese elegante caballero es un falsificador del East End que trata de colarte 200 libras en billetes falsos.

Walter posee una vista excepcional para los detalles, nada se escapa a su ojo avizor. Sus años de falsificador le permiten detectar el mínimo detalle en una persona, objeto o estancia. Por poner un ejemplo, para él los trileros mueven los vasos a cámara lenta.

- **Aspectos**

- **Concepto principal:** Experto falsificador de los barrios bajos de Londres
- **Complicación:** Perfeccionista hasta la obsesión
- Modales finos
- Curtido en las calles
- Muy buena vista

- **Estilos:** Cauto Enorme (+4), Furtivo Bueno (+2), Ingenioso Grande (+3), Llamativo Normal (+1), Rápido Normal (+1), Vigoroso Grande (+3)

- **Proezas**

- **Colar billetes falsos:** Debido a sus años intentando soltar billetes falsos en todo tipo de negocios, gana un +2 para Superar en modo Rápido cuando tiene que mentir.
- **Fingir de ser clase alta:** Debido a las enseñanzas de su maestro Gîroc sobre modales, etiqueta y cultura en general, gana un +2 para Crear una ventaja en modo Cauto cuando tiene hacerse pasar por gente clase media/alta.
- **Burocracia a mí:** Como falsificador conoce muchos documentos y procesos burocráticos, una vez por partida puede montar algún tipo de documento falso que le evite problemas legales no sangrientos.

- **Capacidad de recuperación:** 3

La pandilla de «Tinta China»

La pandilla de «Tinta China» es una mezcla de matones y trabajadores de imprenta. Trabajan imprimiendo las falsificaciones de Walter y si es necesario llenan un calcetín de piezas tipográficas de plomo y se lian a tortas con quien haga falta.

- Criminal de baja estofa
- **Es Bueno (+2) en:** Trabajo pesado, Pelear
- **Es Malo (-2) en:** Cultura, Negociar
- **Estrés:** ○○

Negro sobre blanco

Si consiguen resolverlo, Tiberius Fox estará tremadamente agradecido y propondrá a los investigadores un trato muy interesante, publicarles en formato folletín sus extraños casos y llevarse una parte de los beneficios.

Si no les ve muy convencidos, les hablará de la inmortalidad de estar en negro sobre blanco, de la fama y si todo va bien de pingües beneficios.

Utterson revisará el contrato, si no se fían, pero les dirá que va a ser divertido cuando se tengan que presentar los dos a firmar juntos.



¿CÓMO PUEDES CONTINUAR?

Todas estas aventuras pueden continuarse de formas bastante interesantes para tu mesa con un poco de trabajo.

En el suplemento básico todos los casos tenían un apartado de unas «semanas más tarde» en el que de alguna manera el elemento extraño del caso desaparecía o quedaba en manos de un misterioso personaje. Esto permitía que hubiera algún tipo de villano que intentará dar un golpe criminal con toda esas tecnologías robadas.

En estas tres aventuras lo que puede servirte de semilla de aventuras son sus PNJ. Estos permitirán un amplio abanico de posibilidades, desde ser un interés romántico hasta buscar vengarse de los personajes.

Las posibilidades románticas que tiene otro personaje con personalidad desdoblada pueden ser muy interesantes. Si quieres explorar esta posibilidad, deberás adaptar las preferencias sexo-afectivas y el género de Lisa Doosmall a tu mesa. Recuerda que ya hablamos de que habíamos sido muy clásicos en la orientación sexual de Jekyll y Hyde, pero que podía ser muy interesante un «gender flip» a la hora de jugar,

Alexia, la bruja del Tyburn, es una fuente de misterios perdidos en el tiempo. Puede contar historias de tiempos antiguos que se han trasmitido por tradición oral en su familia durante siglos y embarcar a tu mesa en aventuras en busca de tesoros perdidos.

Quizás puedan encontrar una tumba de algún general romano o de un caudillo britano, a quizás Alexia sea descendiente de druidas y les ayude a encontrar algún objeto «mágico» de tiempos artúricos oculto en alguna ciudad cercana a Londres como Bath u Oxford.

Walt «Tinta China» Sherwood es un personaje bastante rencoroso y muy hábil esquivando a la justicia. Así que, si al final del caso de la tipografía robado consigue escapar de la policía, pasará un tiempo en Francia lamiéndose las heridas y seguramente pensando como devolvérsela a Hyde y Jekyll. Si es apresado, no estará mucho tiempo en la cárcel y cuando salga lo hará más enfadado de lo normal.

Con sus dotes de falsificador puede hacer cualquier tipo de documento y tenderles una trampa. No sería de extrañar que hiciese un testamento falso a nombre de Hyde para atraerle a una trampa en algún sitio remoto de la campiña. Lo divertido será saber que hará tu mesa, ya que Hyde no tiene familia y, por tanto, no tiene parientes de los que puede heredar alguna propiedad.

Hay muchas formas de continuar estas aventuras.

Más PJ investigando

El caso de la violetera puede tener otra continuación muy interesante. Que una segunda pareja de jugadores lleven a Lisa y Elsa siguiendo las mismas reglas que Jekyll y Hyde. Estaríamos ahora ante un director de juego que dirige a 4 jugadores, pero solo 2 al mismo tiempo.

Lo divertido es que la relación entre Lisa y Elsa es muy diferente a la de Jekyll y Hyde en algunas cosas, pero también comparten otros elementos. Las combinaciones a la hora de investigar nuevos casos pueden ser muy divertidas y desafiantes. Desde Elsa y Jekyll colándose en una fiesta de la alta sociedad o Lisa y Hyde participando en un concurso de beber, hasta Jekyll tratando de educar a Lisa o Elsa tratando de deshacerse de Hyde.

UNAS PALABRAS DEL AUTOR

Seguramente nadie llegue a leer este apartado, pero aquí os dejo información, ideas y consejos sobre este suplemento que os podrán ser de ayuda.

Tono e inspiración de las aventuras

Las inspiraciones para los diferentes casos son bastante dispares, pero creo que por su interés merece la pena comentarlas.

- «**El extraño caso de la violetera secuestrada**» la trama general es el musical «My Fair Lady» con el giro de que Eliza Doolittle desarrolla una doble personalidad al ser maltratada por su padre y el profesor Henry Higgins. Lo divertido de este caso es que igual que Jekyll y Hyde tiene doble personalidad y eso puede permitir escenas muy divertidas.
- La fuente de inspiración de «**El extraño caso del afluente del Támesis desaparecido**» me vino con el libro «Los ríos de Londres» de Ben Aaronovitch donde te hablan de los afluentes perdidos del río Támesis que han ido desapareciendo o siendo soterrados según ha crecido la ciudad.
- «**El extraño caso del robo de la fuente tipográfica**» se basa en esta curiosa noticia sobre un impresor de libros que hizo desaparecer la fuente que usaba en su imprenta y que años más tarde fue encontrada por un «mudlarking», personas dedicadas a la arqueología que buscan objetos antiguos en el lodo de las riberas del Támesis.

En cuanto al tono, siguen siendo historias «pulp», pero mientras que las anteriores tenían cierto toque de «Ciencia extraña», a estas he preferido quitarles este elemento. Siguen siendo cosas extrañas, pero sin tener que recurrir a fórmulas milagrosas y a inventos increíbles.

Participar en el proyecto

Si te gusta el proyecto, quieres participar y sabes de Git, puedes hacerlo a través de GitHub en este [proyecto](#). Si no estás familiarizado con Git, pues me mandas un DM en mis redes sociales [@Gwannon](#) y hablamos.

Si juegas con este suplemento y tienes ideas y posibles mejoras, también puedes enviármelas. Estaré encantado de estudiarlas y poneros como beta-testers en los créditos.

Atribuciones

No soy propietario de ninguna de las imágenes de este documento. Estoy usando imágenes con licencia CC y atribuyéndola a su propietario o de dominio público. Si hay algún error en la atribución, hacédmelo saber para corregirlo.

- Hojas interiores por [aopsan](#)
- Textura de portada y contraportada de [archive.org](#)
- Frascos de portada por [macrovector](#)
- Registro de préstamos de libro por [archive.org](#)
- Sello de la biblioteca por [archive.org](#)
- Exlibris de Pergeñado con Inteligencia humana por [Ángel G. Ropero](#)
- Winter's Night by [William Hole](#)
- Bridge at Midnight by [Myles Birket Foster](#)
- Hand-Blocking Wallpaper by [Jules Férat](#)
- Journey to the Center of the Earth (1864) by [Édouard Riou](#)
- Hand drawn classic compass by [rawpixel.com](#)
- Hand drawn magnifying glass vector by [rawpixel.com](#)
- Ancient mining on the shores of Lake Superior by [Charles Whittlesey](#)

Otros proyectos que te pueden interesar

Si os ha gustado este suplemento podéis probar otros de mis proyectos para Savage Worlds. Anímaros y dadles un poco de cariño.

OPERACIÓN: Tras el mundo perdido

Una campaña donde lucharás contra nazis a lomos de dinosaurios.

¡Arrr! Cthulhu

Aventuras de piratas en el Caribe de los Mitos de Cthulhu.

Mil y Un Ghūles

Aventuras de horror cósmico en los cuentos de las Mil y Una Noches

Case No. 6 Shelf No. L-R

Drawer No. Inventory No. 7573

"NOT TO BE REMOVED FROM LIBRARY

WITHOUT PROPER AUTHORITY."

PROPERTY OF HEARST CORP.

Este suplemento para «Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados» trae 3 nuevos casos llenos de misterio y acción para que tu mesa siga disfrutando de las aventuras de esta extraña pareja.

- El extraño caso de la violetera secuestrada
- El extraño caso del afluentes del Támesis desaparecido
- El extraño caso del robo de la fuente tipográfica

Creado por Gwannon