

DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE: INVESTIGADORES PRIVADOS

por Robert Louis Stevenson jr.



PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

PR Stevenson, Robert Louis
5485 The strange case
A1
1904

Primera edición: Día del rol gratis 2025

Versión: BETA 0.4

Páginas: 38 páginas

Palabras: 6046 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: Investigadores privados creada por Jorge Monclús Fernández (@Gwannon) y está disponible de forma gratuita en <https://agencia.gwannon.com/> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwannon/ideasRoleras/tree/main/DoctorJekyllyMisterHydeInvestigadoresPrivados>. 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: Investigadores privados	6
La historia de la agencia Hyde & Jekyll	8
Preludio	9
El primer caso	9
La creación de la agencia	9
Las reglas	12
Dos personajes, un cuerpo	12
Compartiendo información del caso	15
Compartiendo puntos de destino	17
Cómo resolver conflicto entre personajes	17
Hitos y su uso	18
El Londres de 1890 y sus gentes	20
El Londres victoriano	20
La agencia Hyde & Jekyll	20
Scotland Yard	21
Magia y ciencia	22
Y si meto a Sherlock Holmes y al Doctor Watson	23
Los extraños casos de Hyde & Jekyll	25
El extraño caso del tigre desaparecido del Zoo	25
El extraño caso de la pala del zapador	26
El extraño caso del lingote de oro con la rosa impresa	27
Doctor Jekyll y Mister Hyde	29
Doctor Henry Jekyll	29
Mister Edward Hyde	31
Unas palabras del autor	34
Define los velos y herramientas de seguridad	34
Participar en el proyecto	34
Gender flip	35
Modo un solo jugador	35
Conflictos entre jugadores	35
Atribuciones	36
Otros proyectos que te pueden interesar	36

DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE: INVESTIGADORES PRIVADOS

«Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados» es un suplemento para *Fate Acelerado* para un director de juego y dos jugadores, pero con solo un jugador en mesa al mismo tiempo.

Tras solventar sus diferencias, el Doctor Jekyll y Mister Hyde han montado una agencia de investigación en Londres y se dedican a resolver crímenes en un Londres victoriano para el abogado y amigo del Doctor Jekyll, Gabriel John Utterson.

Investigar casos no es fácil cuando dos personalidades tan diferentes habitan el mismo cuerpo, pero han encontrado la forma de hacerlo.

Tendrán que trabajar en los casos dejándose en un diario notas y mensajes con los avances en la investigación. De hecho, la única comunicación entre jugadores sobre la partida deberían ser esas notas.



- a. g. j. m. a. r. -

LA HISTORIA DE LA AGENCIA HYDE ET JEKYLL

Originalmente, el Extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde acaba el suicidio del doctor dejando una nota que acaba con la frase: «Pongo fin a la vida del infeliz Henry Jekyll».

En la novela, Jekyll cada vez tiene menos control de su otro yo y pasa de una personalidad a otra involuntariamente sin necesidad de la fórmula secreta. Tras descubrir que no puede replicar el compuesto químico que despertó a Hyde y que no puede controlar sus apariciones, decide suicidarse para acabar con sus problemas y castigar a Hyde que es perseguido por el asesinato sin sentido de Sir Danvers Carew y por el que acabará en el patíbulo si es atrapado.

Lo que poca gente sabe es que su relato tuvo una continuación escrita por su hijo, Robert Louis Stevenson Junior. El hijo borracho y pendenciero del maestro Stevenson decidió escribir una secuela del libro de su padre para poder pagar sus deudas de juego. A Junior se le ocurrió la brillante idea de convertir a los personajes de su padre en detectives privados, tratando de seguir la estela de Sir Arthur Conan Doyle y su Sherlock Holmes.

En la novela de Junior se desmonta el final de su padre haciendo que Jekyll sobreviva a su intento de suicidio y descubriéndose que Sir Danvers Carew, miembro eminente del parlamento inglés, planeaba matar a la Reina Victoria e imponer una república en el Reino Unido. Esto hace que Hyde sea indultado del delito de asesinato por acabar con un enemigo del país.

La historia continua con Jekyll y Hyde se veían involucrados en un misterioso asesinato y al final del libro ambos montaban una agencia de detectives con la ayuda del abogado y amigo del Doctor Jekyll, Gabriel John Utterson. La idea era seguir escribiendo casos y ordeñando la vaca de los personajes de su padre, pero el libro fue tal fracaso que no se publicaron más continuaciones.

Y de ahí salió la obra que tienes en tus manos «Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados».

Preludio

XXX

El primer caso

XXX

Tras todos estos sucesos solo hay 3 personas que sepan el secreto de Jekyll y Hyde.

- **Gabriel John Utterson.**
- **Mister Poole.** El ayuda de cámara de Jekyll, tiene un extraño honor de mayordomo le impide hablar de su amo y contar su secreto.
- **El inspector Newcomen.** Newcomen fue el intento de Junior de tener su propio Lestrade y por eso lo metió con calzarlo en el libro.

La creación de la agencia

Tras la exitosa resolución de su primer caso, que salió en las portadas de todos los periódicos de Londres, Utterson propuso a la extraña pareja, usando sus mejores técnicas de abogado, crear una agencia de detectives.

Gabriel consideraba que esta nueva actividad podría mantener a Hyde en este lado de la ley al ser uno de sus protectores y a Jekyll lejos de sus peligrosos experimentos.

Cómo puedes comprobártelo, no se equivocaba, ya que parece que hasta el día de hoy esta treta ha funcionado como un reloj de cuco. Además, esperaba tener a un buen equipo de investigadores que le ayudara en sus pleitos y demandas a un coste muy barato.

Jekyll alquiló un local en Belgravia y empezaron a montar el local de la agencia. A nadie le puede extrañar el mayor punto de conflicto fue el orden de los apellidos en el cartel de la agencia. Tras una larga discusión que ocupó montones de notas decidieron dejarlo al azar y la agencia se terminó llamando Hyde & Jekyll.

El día de la inauguración Utterson les regaló un cuadro pintado por el mismo en que se les ve a los dos investigando una escena de un crimen. Jekyll aparece mirando un mechón de pelo con una lupa, mientras que Hyde tan encorvado olisqueando unos restos de sangre como si fuera un sabueso de caza siguiendo el rastro de un zorro.

Jekyll odia ese cuadro y trata de hacerlo desaparecer siempre que puede. Hyde, sin embargo, lo adora y muchas veces imita la pose de perro rastreador sobre todo cuando está con Utterson. Cada vez que Jekyll lo quita, ahí está Hyde para volver a ponerlo en la pared de la agencia.



LAS REGLAS

Este suplemento trae unas series de reglas extras presentadas en el manual de *Fate Acelerado* ([reglas completas](#)) que tienen como objetivo establecer las interacciones entre los dos personajes principales, Jekyll y Hyde.

Dos personajes, un cuerpo

Como DJ, tus dos personajes van a habitar el mismo cuerpo y, por tanto, cuando Jekyll o Hyde están despiertos, su contrapartida está encerrado en lo más profundo de su mente sin saber nada de lo que pasa en el exterior. Para ello cada sesión deberás llevarla a uno solo de tus jugadores, mientras que el otro está fuera de la mesa, en su casa, viendo una peli, ... en cualquier sitio menos en la partida.

Paso de una personalidad a otra

Cuando el **personaje activo se duerma o se «deje caer», su jugador abandonará la mesa, y entrará el otro jugador** apareciendo la otra personalidad.

En principio el cambio se da al irse a dormir, digamos que Jekyll es el sueño de Hyde y Hyde la pesadilla de Jekyll.

Los personajes pueden tratar de estar varios días sin dormir para no entregar el control a su otro yo. Pero cada 24 horas de privación del sueño a partir de las 48 primeras sube un nivel todas las dificultades y tiene el aspecto «muerto de sueño».

Dejarse caer

Un jugador puede dejar deliberadamente salir a su otro yo al final de una escena. Simplemente, cierra los ojos, pone la mente en blanco y deja que entre su «alter ego».

Si desea hacerlo dentro de una escena, puede hacerlo, pero psicológicamente tiene efectos en ellos. Al hacer la transformación de una forma tan brusca están reconociendo que necesitan a su otro yo más de lo que les gustaría reconocer.

Si Jekyll deja salir a Hyde de esta manera, está reconociendo que necesita a Hyde, su instinto animal, su brutalidad y su falta de ética y valores. Hyde aparece entonces con el aspecto temporal «desatado». Jekyll, por su parte, aparece con el aspecto «todo controlado» sabiendo que es mucho mejor que su brutal contrapartida y con mucha más confianza de la normal al saber que está al mando en esta extraña sociedad de dos.

Esto representa el hecho de que en esta forma de ceder el control el otro recién activado tiene cierta mano ancha para hacer lo que desee sin pensar en las consecuencias.

Imaginemos que Jekyll se ha metido en una pelea de taberna en White Chapel, puede interesarle invocar a Hyde para que le saque del apuro. Al primer puñetazo que recibe en cara, se «deja caer» y, cuando vuelve la cara, ahí está la maliciosa mirada de Hyde preparado para la bronca.

Pero recuerda que muy posiblemente Hyde se despertará sin saber muy bien qué pasa y por qué le golpean, aunque eso nunca le ha preocupado mucho.

Consecuencias

Las **consecuencias y aspectos físicos como heridas y golpes pasan de un personaje a otro**. Si Jekyll recibe una herida escapando de unos maleantes, cuando Hyde se despierte, se encontrará con la herida limpiada y suturada por el doctor. Si Hyde se pasa con la bebida, al caer inconsciente, Jekyll se levantará con el aspecto «borracho» o con una «resaca de mil demonios».

Las **consecuencias mentales o sociales no se mueven entre Hyde y Jekyll**. Imaginemos que Jekyll adquiere una severa aracnofobia. Al despertar, Hyde podría juguetear con una tarántula sin ningún temor.

Lo que sí has de tener cuenta es que Jekyll tiene moral y ética y los actos de Hyde le pueden afectar y provocarle consecuencias mentales. Hyde tiende a crear situaciones que traumatizan a Jekyll cuando se despierta.

De hecho, la complicación principal de Jekyll es su «alter ego» y las fechorías y felonías que hace Hyde mientras controla su cuerpo.

Eso no se da la contra, es muy difícil que Jekyll haga algo que pueda influir social o mentalmente a Hyde de forma grave.

Pensemos, por ejemplo, que Hyde ha secuestrado y ha torturado a un ladronzuelo para sacarle información. Al día siguiente Jekyll se despierta y ve al criminal atado a una silla, inconsciente, herido, ensangrentado y lleno de moratones. A discreción del máster, Jekyll tendrá que defenderse del shock de la brutalidad que ha hecho su contrapartida animal.

Cambios corporales

Realmente **no hay cambios físicos entre Jekyll y Hyde**. No le creen músculos o se le afilan los dientes. Su cuerpo es el mismo, pero hay sutiles cambios que los hacen diferentes, tan diferentes que muchas veces pasarán por personas distintas. Veamos algunos ejemplos:

- Mientras que Jekyll siempre va estirado, mostrando su porte de caballero, limpio y con un traje impecable, Hyde va encorvado, con ropa y sombrero que le tape la cara y sin preocuparse mucho de su higiene personal.

- Mientras que como buen inglés Jekyll tiene una dicción perfecta y un tono de voz medio y amable, Hyde trata de compensar sus complejos con un tono de voz grave y hablando muy alto, casi a gritos.
- Hyde es mejor en peleas, no porque sea más fuerte y rápido, sino porque su lado animal le hace más agresivo y decidido y su umbral del dolor es mayor que el de Jekyll.

Cualquier persona tendrá que pasar una **tirada Buena (+2) para sospechar que Hyde y Jekyll son la misma persona** y que nunca se les ve juntos.

Haciéndote pasar por el otro

Puede ser que en determinados momentos de los casos Hyde necesite comportarse y parecerse a Jekyll y viceversa.

Si desean hacerse pasar por su otro yo, **deberán hacerlo al estilo de su «alter ego»**, es decir que si Hyde quiere hacerse pasar por Jekyll en un hospital deberá hacer al estilo Cauto, mientras que si Jekyll quiere dar la nota en una taberna, tendrá que ir al estilo Llamativo contra su naturaleza reservada.

En cualquier caso, el director de juego, tiene la última palabra sobre el estilo a elegir que tomaría el otro yo en esa situación. También podéis mandar un mensaje y preguntar al otro jugador.

Compartiendo información del caso

Cuando investigan un caso, Jekyll y Hyde no pueden discutir las pistas descubiertas mientras se toman un té con pastas. Lo que hacen es **dejarse notas y llevar un diario del caso** donde escriben las cosas que han hecho y la nueva información obtenida para que la lea su otro yo al salir.

Los jugadores deben ir escribiendo las notas mientras juegan y lo que haya en las notas y el diario real es lo que habrá en partida. Tampoco deben extenderse mucho, apuntes rápidos de una frase como mucho. El director de juego puede extender esas frases con más información, como si el autor hubiera escrito mucho más y con más detalle, pero no puede contar cosas que no estén escritas.

Si en partida **no hubiera tiempo o posibilidad para escribir el diario, la personalidad que salga a la luz no tendrá ninguna información** de lo que la otra personalidad ha estado haciendo. Por ejemplo, si Mister Hyde es atrapado y encerrado en una celda sin forma de dejar un mensaje al Doctor Jekyll, cuando este se despierte se encontrará en esa celda sin saber como ni porque. Tendrá que seguir a partir de lo que él mismo sabía y de los últimos apuntes escritos por Hyde. Jekyll no contará con la ventaja de saber que es lo que pudo averiguar desde la última nota hasta ahora.

El diario del caso

El diario del caso es **un objeto real dentro de las aventuras** que normalmente irá con ellos y que puede ser usado en su contra. Un criminal podría encontrarlo al registrar a Jekyll o podrían robárselo a Hyde durante una de sus borracheras.

Si algún PNJ tiene acceso al diario o alguna de las notas sueltas, podrá leerlas y hacer uso de esa información para su provecho.

Si ellos lo pierden, ya no podrán acceder a su contenido y tendrán que empezar un nuevo diario, con la info que recuerden.

Podrían tratar de hacer copias de seguridad o encriptarlo, pero entonces deberían hacerlas ellos mismos como jugadores sobre sus notas.

Otras formas de comunicarse

En este punto entra ya la creatividad de tus jugadores, quizás Jekyll se pinte en la frente con carboncillo el nombre del asesino o Hyde pague a un pilluelo una libra para que le pegue una parada la próxima vez que le vea y le grite una hora y un lugar.

Puede ser un punto divertido que se fastidien de esa manera, pero deberás controlar que no se les vaya de las manos.

Compartiendo puntos de destino

Cuando sale una nueva personalidad a la palestra, esta **recibe todos los puntos Fate de su anterior yo que tuviera por encima de su capacidad de recuperación**.

Pongamos que Jekyll tiene 5 puntos Fate y una capacidad de recuperación 3. Se va a dormir para de salga Hyde, que tiene una capacidad de recuperación de 3. Eso supone que Hyde empieza con 5 puntos Fate, 3 normales por su capacidad de recuperación más 2 heredados de Jekyll.

Esto trata de reflejar que el trabajo llevado a cabo y las ventajas conseguidas por un jugador investigando permanece de cierta forma en la nueva personalidad.

Cómo resolver conflicto entre personajes

Jekyll y Hyde por la misma naturaleza de su historia van a tener conflictos. Las formas de abordar los casos deberían ser diametralmente distintas, mientras que Jekyll tiene un punto de vista científico y analítico, Hyde saldrá a la calle sacar respuestas rompiendo dientes.

Puede pasar que algún momento una acción de uno interfiera en las de otro, sobre todo si hay fallos en la transmisión de la información entre personalidades.

Tal vez hayan interrogado al mismo testigo cada uno a su estilo. Primero le interrogo Jekyll y fue bastante agradable prometiéndole protección policial y algo de dinero. Tras un buen rato le saco un nombre y una dirección. Más tarde apareció Hyde gritando y amenazando al testigo de que va a hacer su vida un infierno. Hyde no solo se enfrenta al aguante del testigo, también a las promesas que le haya hecho Jekyll, lo cual complica el interrogatorio.

En esta situación, si el **segundo jugador usa un estilo diferente al primero**, deberá pasar una **dificultad igual a la dificultad normal de interrogatorio más los éxitos que consiguió el primer jugador**. Si usan el mismo estilo, algo que pocas veces pasará, solo deberá pasar la dificultad normal.

Hitos y su uso

A la hora de mejorar los personajes son muy distintos. Jekyll, con su personalidad completa, puede gastar los hitos como desee sin ningún tipo de restricción.

Por el contrario, Hyde como solo es la parte más animal, instintiva y malvada de Jekyll no podrá gastar sus hitos como desee.

- Los estilos Cauto, Ingenioso y Furtivo no podrán ser mayores que el menor del resto de estilos (Rápido, Llamativo y Vigoroso).
- No puede crearse proezas en las que intervengan los estilos Cauto, Ingenioso y Furtivo.



EL LONDRES DE 1890 Y SUS GENTES

Las aventuras de Jekyll y Hyde transcurren alrededor de 1890, en plena era victoriana, en un Londres que es centro del mundo y donde lo mejor y lo peor de la sociedad inglesa conviven como pueden.

El Londres victoriano

XXX

Otro punto interesante a tener en cuenta es que en estos años los primeros coches empiezan a circular, añadiendo más suciedad, ruido y polución a sus abarrotadas calles.

La agencia Hyde Et Jekyll

La agencia Hyde & Jekyll es una antigua sombrerería del barrio de Belgravia que Jekyll consiguió a muy buen precio.

Hyde prefería algo más cercano a, como dice él, la acción, en barrios más conflictivos como White Chapel o el East End. Sin embargo, Jekyll no podía consentir que se le relacionara con barrios de baja estofa. Además, sabía que las tabernas, los casinos ilegales y las salas de variedades cercanas serían una distracción constante para Hyde y una fuente de resacas al día siguiente para él.

La sombrerería contaba con una tienda a pie de calle y luego un sótano mal ventilado donde trabajaba el sombrerero y sus ayudantes.

La planta superior tiene una sala principal con un gran escaparate a la calle y la zona de venta que se ha convertido en una recepción con sillas donde esperan los clientes.

El almacén de la tienda ha sido reconvertido en un despacho donde hacen trabajo de investigación. Hay un mullido sofá que no pocas veces ha sido usado como cama improvisada donde se ha acostado Jekyll y se ha despertado Hyde y viceversa.

Jekyll ha convertido el sótano, al que se accede por unas escaleras desde el despacho, en su laboratorio. Ha traído casi todo el equipamiento científico de su casa y así puede hacer sus investigaciones y pruebas en la agencia en vez de tener que ir hasta su casa.

Scotland Yard

XXX

Inspector Newcomen

XXX

Técnicas de investigación forense disponibles

Las técnicas de investigación forense que Scotland Yard disponía a finales del siglo XIX podían ser las más avanzadas de su época, pero quedan muy lejos de las actuales técnicas forenses que vemos en series como CSI. Así que conocer, aunque sea superficialmente, que podía averiguarse y que no usando los conocimientos forenses de la época es interesante para el desarrollo de tus aventuras.

- Las huellas dactilares tampoco era una prueba usada por la policía, pero si era conocido el concepto de huella dactilar y se jugaba con la posibilidad de que fueran únicas.
- Los primeros perfiles psicológicos son elaborados en esta época, por ejemplo, para tratar de detener a Jack el destripador.
- Las pruebas genéticas claramente no existían. Harán falta muchas décadas para que se hagan los primeros tests de ADN.

- La policía hacía análisis microscópicos de diferentes elementos como cabellos. Con esos análisis podían estimar el sexo y la edad del criminal. También podían estudiar las estrías de las balas y determinar que una arma de fuego había disparado o no una bala.
- Las autopsias están a la orden del día en caso de muertes violentas y podían determinar con bastante fiabilidad las causas de la muerte y saber la hora del fallecimiento por el rigor mortis.
- A pesar de los avances científicos, seguían teniendo bastantes problemas en cosas como identificar sustancias venenosas, aunque empezaban a haber pruebas para detectar sustancias como el arsénico. De hecho, en el siglo XIX fueron muy famosos los envenenamientos porque no se detectaban en las autopsias y los venenos no estaban controlados y su acceso era muy sencillo.
- Empiezan a haber estudios para poder distinguir la sangre de otras sustancias y se empieza a estudiar las salpicaduras de sangre para averiguar más datos de los asesinatos.
- La fotografía forense es rara, pero no es extraña para Scotland Yard, sobre todo en casos famosos, que atraían el interés del público.
- Los retratos robot también son usados aunque a veces podían hacer más mal que bien, llevando al populacho a linchar a personas inocentes.

Una vez conocidos estos puntos principales nada impide que los personajes hayan oído a hablar de novedosas pruebas forenses y traten de utilizarlas en sus casos, sobre todo Jekyll con su gusto por la ciencia y los descubrimientos científicos. No sería de extrañar que pudiera aplicar en sus pruebas forenses los últimos hallazgos científicos y médicos publicados en la Gaceta Médica o Revista Entomológica Británica.

Magia y ciencia

Las aventuras de Jekyll y Hyde se encuadran en un mundo como el nuestro, pero con ciertos toques de *Ciencia extraña*. Piensa que los propios protagonistas son fruto de un experimento científico fallido.

Mi recomendación sería que los inventos locos sean solo detalles que den color a las historias. Tal vez en determinado momento tengan que usar un coche que vaya el doble de rápido que un caballo o que un personaje explore las cloacas usando una linterna eléctrica mucho más potente que los quinqués o las antorchas.

Otra opción que podría quedarle bien a tus aventuras sería magia negra con exóticos componentes como maldiciones egipcias o hechizos de vudú. Como hemos visto antes, la magia debería ser muy sutil y solo detalles en la trama. Me refiero a villanos con joyas con poderes hipnóticos y venenos, pócimas somníferas y sueros de la verdad hechos con plantas exóticas de la selva o sacados de antiquísimos papiros egipcios perdidos.

«El secreto de la pirámide» es un claro ejemplo de como aplicar la ciencia y magia en las aventuras. Son detalles divertidos y coloridos, pero no son el eje de las partidas.

Y si meto a Sherlock Holmes y al Doctor Watson

¿Y por qué no? Ambas parejas comparten época y lugar, el Londres victoriano, y todos son detectives, con lo que la cooperación o el enfrentamiento es muy factible.

Pueden ser que sus agencias estén enfrentadas y se roben los clientes. Puede que luchen por aparecer en los periódicos con los asombrosos relatos de sus casos. Quizás un rico noble haya montado un concurso para ver quién es mejor detective.

Rizando el rizo, podría darse el caso de que Holmes y Hyde tengan que infiltrarse en la guarida del asesino o que Watson y Jekyll tengan que hacer una autopsia juntos al cadáver de una víctima.

Y si te sientes creativo también puedes hacer que tus jugadores investiguen extraños asesinatos donde las víctimas tienen dos heridas en el cuello y son desangrados hasta morir.



LOS EXTRAÑOS CASOS DE HYDE ET JEKYLL

¿Y qué son unos detectives sin caso? Así que aquí hay 3 casos para que tus jugadores puedan disfrutar de sus andanzas detectivescas como Henry Jekyll y Edward Hyde.

No hay un orden concreto para jugar los casos. Puedes jugarlos como más te gusten.

El extraño caso del tigre desaparecido del Zoo

El pánico corre por las calles de Londres ante la noticia de que un tigre siberiano ha escapado del zoo. Sin embargo, uno de sus cuidadores fue atacado por desconocidos la noche de la desaparición del tigre. Sea como sea, habrá que encontrarlo, detener a su ladrón y devolverlo al zoo.

XXX

El extraño caso de la pala del zapador

Joshua Croft estaba trabajando en las obras del nuevo Puente de Battersea cuando cayó un rayo en el hoyo de cimentación en el que trabajaba. Cuando sus compañeros se acercaron solo quedaba su pala. Su esposa cree que no es un accidente y Scotland Yard no le ayuda.

XXX

El extraño caso del lingote de oro con la rosa impresa

El viejo notario Stonewall ha aparecido muerto y lo curioso es que el arma homicida es un lingote de oro con una rosa impresa en su casa superior.

XXX

Primeras pistas a seguir:

- Una mañana de bancos y joyerías preguntando por el diseño de la rosa no tendrá ningún éxito, nadie reconoce la marca. El Museo Británico puede ser una mejor opción. XXX

XXX



DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE

Si quieres ponerte a jugar rápidamente, aquí tienes las hojas de personaje del Doctor Jekyll y Mister Hyde. Tus jugadores solo tendrán que llenar cuando quieran un aspecto y una proeza que se han dejado vacías a propósito para permitir un poco de personalización.

Tus jugadores también pueden crearse su propio personaje siguiendo las reglas de *Fate* y teniendo en cuenta la idea universal que tenemos de estos personajes.

Doctor Henry Jekyll

El Doctor Henry Jekyll es la parte controlada y sensata de la agencia, cauto e ingenioso cuando es necesario y prefiriendo siempre actuar furtivamente, sin llamar la atención.

Jekyll es un hombre de ciencia y como tal, su modo de investigación es puro método científico, ensayo y error y pruebas y más pruebas.

Descubre más cosas en su laboratorio que pateando las calles, aunque las interacciones con Hyde han hecho que esté estirado doctor inglés sea capaz de moverse en los bajos fondos con cierta soltura y que entre buenos modales y palabras aduladoras sea capaz de meter amenazas veladas.

Como doctor, los años en la medicina les han conseguido un buen nivel de vida y el riñón bien cubierto, así que puede acceder sin problema a dinero en efectivo y a créditos si fuera necesario.

Realmente el trabajo de la agencia no lo necesita y muchas veces devuelve el dinero a los clientes sin que lo sepa Hyde.

El principal problema en la vida de Jekyll es Hyde y sus desmanes. Hyde ya no es el ser ultraviolento y salvaje de sus primeras apariciones, pero sigue metiéndose en todo tipo de problemas que luego tiene que arreglar Jekyll.

Los remordimientos que no tiene Hyde los sufre Jekyll a la noche siguiente, además de moratones, manchas de sangre en el traje y terribles resacas. No le gusta reconocerlo, pero el trabajo detectivesco ha mejorado mucho su carácter agresivo y bestial.

- **Aspectos**

- **Concepto principal:** Respetado doctor londinense
 - **Complicación:** «Alter ego»
 - Muy buenos modales
 - Acomodado
 -
-

- **Estilos:** Cauto Grande (+3), Furtivo Bueno (+2), Ingenioso Bueno (+2), Llamativo Normal (+1), Rápido Normal (+1), Vigoroso Mediocre (+0)

- **Proezas**

- **Genio científico:** Debido a que es un brillante científico, gana un +2 para Superar de modo Cauto cualquier problema que carácter forense y detectivesco como investigar pisadas, estudiar manchas de sangre u otras sustancias, hacer autopsias o buscar venenos.
 - **Médico avezado:** Debido a que es un experimentado médico, una vez por partida puedo remendar a una persona o a sí mismo y quitarle una consecuencia física tipo heridas, fracturas, enfermedades, etc. sin importar su gravedad.
 -
-

- **Capacidad de recuperación:** 3

Mister Edward Hyde

Definir a Hyde es difícil, ya que nació como una escisión mental del Doctor Jekyll debido al consumo de una fórmula magistral que recogió toda su parte bestial, violenta, amoral e instintiva. No tiene recuerdos del pasado, no tiene familia, no tiene mejores amigos. De hecho, es difícil decir cuántos años tiene o cuándo será su cumpleaños.

Vive en la agencia, ya que, según él, odia el olor de la casa de Jekyll. De todas formas tampoco estaría mucho, porque si no está investigando, está en garitos de mala muerte del East End bebiendo, perdiendo dinero y metiéndose en peleas.

Edward es puro instinto animal. Los olores, los gestos, las miradas son más importantes para él que todo el buen trabajo policía. Como buen sabueso rabioso cuando capta un rastro no lo pierde y hace lo que sea, literalmente lo que sea, para seguirla hasta descubrir al culpable. Con el tiempo y la interacción con Jekyll ha aprendido a que las pistas que seguir pueden empezar en el fondo de una probeta de laboratorio.

Otra de las características del estilo detectivesco de Hyde es que es un hombre de acción y muchas veces se lanza sin pensar contra los obstáculos. Hace planes en segundos y los lleva a cabo sin pensar en las consecuencias. Si funcionan genial y si fallan pasa al siguiente plan. Lo importante es no parar de moverse.

Hyde sufre de un profundo complejo de inferioridad, debido a que se considera solo una parte de Jekyll. Este complejo dicta gran parte de su vida, ya que trata todo el tiempo de autorreafirmarse con sus actos. Por ejemplo, Hyde necesita llamar la atención todo el tiempo porque piensa que si no le miran podría desaparecer para siempre en la mente Jekyll.

El complejo también le lleva a ser muy competitivo y no soporta que Jekyll avance más que él en las investigaciones. Que Jekyll descubra pistas importantes puede hacer que Hyde se desquicie y empiece a actuar más violentamente para conseguir más pistas.

- **Aspectos**

- **Concepto principal:** Criatura horrible, violenta y sin remordimiento
- **Complicación:** Complejo de inferioridad
- Hombre de acción
- Juerguista
-
-

- **Estilos:** Cauto Mediocre (+0), Furtivo Normal (+1), Ingenioso Normal (+1), Llamativo Bueno (+2), Rápido Bueno (+2), Vigoroso Grande (+3)

- **Proezas**

- **Furia animal:** Debido a que puede recurrir a su bestia interior, gana un +2 para Atacar de modo Vigoroso cuando entra en un combate cuerpo a cuerpo.
- **Mirada animal:** Debido a que puede mostrar su terrible bestia interior a través de sus ojos, gana un +2 para Atacar de modo Llamativo cuando trata de intimidar y amedrentar a otras personas y animales.
-
-

- **Capacidad de recuperación:** 3



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.

Define los velos y herramientas de seguridad

Antes de iniciar la aventura, todos los miembros de la mesa debéis definir las herramientas de seguridad que queráis utilizar y los temas o escenas que deben evitarse durante la partida para que nadie se sienta incómodo durante la sesión de juego. Podéis escoger los elementos que no queráis incluir durante la partida previamente o podéis utilizar un mecanismo de seguridad cuando estos aparezcan. No importa cuál sea la herramienta de seguridad o el tipo de mecanismo utilicéis, pero es importante recordad que el rol es un juego y todos deben pasarlo bien. En caso de que consideréis entre todos que no necesitáis una herramienta de seguridad tampoco pasa nada, pero en ese caso es necesario que el director de juego se asegure de forma más activa de que ningún miembro de la mesa se sienta incómodo o lo esté pasando mal. Por FaustoRolero

Aquí tienes algunas otras herramientas de seguridad que puedes usar: DEVIR y NetCon

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.

Gender flip

En este suplemento he sido muy clásico a la hora de determinar el género y la sexualidad de los protagonistas, pero tus jugadores son libres de dejar libre su imaginación y jugar con versiones femeninas, trans, no binarias de estos personajes clásicos.

Doctore Jekyll y Miss Hyde es, por ejemplo, una versión perfectamente jugable de este suplemento. Puede tener giros y retos muy divertidos e interesantes. Por ejemplo, el tema de solucionar los cambios de vestuario cuando cambian de personalidad de masculina a femenina en plena y retrógrada época victoriana.

Modo un solo jugador

Este suplemento no fue pensado para jugar únicamente 1 máster y 1 jugador, porque la gracia está en el control de la información y como transmitirla de un PJ a otro y, por tanto, de un jugador a otro. Pero está claro que la opción de un solo jugador es viable siempre que esté sepa suplir en su interpretación esa falta de información que puede darse entre Jekyll y Hyde al investigar casos.

Conflictos entre jugadores

La propia esencia de este suplemento puede llevar a conflictos entre jugadores por la propia naturaleza de las historias. Puede ser desesperante ser Jekyll y en vez de investigar un caso tengas que arreglar los problemas que cree Hyde durante su sesión y decididas fastidiarle y dejarle una sorpresita para cuando despierte.

A partir de ahí puede empezar una guerra de jugarretas que seguramente no acabará bien.

Como director debes vigilar esto y cortarlo. Puede ser divertido hacerse pequeñas bromas para fastidiar a tu «alter ego» que se resuelven interpretando unos minutos, pero si escala a fastidiarse todo el rato la partida acabará mal.

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](#)
- Lupa portada por [juicy_fish](#)
- Registro de préstamos de libro por [archive.org](#)
- Sello de la biblioteca por [archive.org](#)
- Grabados interiores por [Charles Raymond Macauley](#)

Otros proyectos que te pueden interesar

Si os ha gustado este suplemento podéis probar otros de mis proyectos para Fate. Animaros y dadles un poco de cariño.

[Guía de Cazavampiros para niñas molonas](#)

El juego de rol para FATE Acelerado donde aprenderás a cazar vampiros con tu panda del barrio y podrás acabar con la trama vampírica que domina tu ciudad.

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.

«Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados» es un suplemento para *Fate Acelerado* para jugar 1 director de juego y 2 jugadores, pero no al mismo tiempo, ya que interpretarán al Doctor Jekyll y Mister Hyde mientras resuelven crímenes en un Londres Victoriano.

Contiene reglas para jugar con el Doctor Jekyll y Mister Hyde y su extraña relación. Incluye también 3 casos listos para jugarse.

Solo necesitas *Fate Acelerado* para jugar con este suplemento.

Creado por Gwannon