



CASO 3 - EDGAR

Escrita y maquetada por Mario Rodríguez para Dragom.club

Aventura pensada para un grupo de jugadores que, en principio, tenga algún tipo de agencia de investigación o se encarguen de investigar casos extraños.

Este fue el tercer módulo de una campaña compuesta de casos sueltos, situada en Baltimore para aprovechar el material del libro básico. Se usa varios PnJs descritos en el manual básico, se indicara la página en la que salen porque no se va a repetir aquí sus historiales o estadísticas.

Los dos anteriores módulos eran bastante lineales, pero este es mucho más abierto y depende mucho de las acciones de los investigadores y sobre todo como interaccionen con los PnJs.

Repasa bien las reglas de conflictos sociales (pag. 189 del manual); trata de que no sea solo hacer tiradas, sino que los PJs y PnJs presenten argumentos que les permita hacer las

tiradas. Si quieres puedes darles bonos a los jugadores si dan buenos argumentos. Pero enfrascarse en demasiados conflictos sociales puede ralentizar la partida. Para agilizar asume que los PnJs nunca cogen consecuencias y puede haber situaciones que bastará con pedir una tirada de habilidad

Antes de dirigir esta partida a tus jugadores, leela, adaptala y cambiala como quieras.

SINOPSIS

Un asesinato en el museo de Edgar Allan Poe, una sociedad ocultista infiltrada en varios estamentos de la ciudad de Baltimore, un seguidor de la nigromancia kemmleriana que persigue sus oscuras metas, y un misterioso desconocido que durante décadas ha visitado la tumba de Edgar Allan Poe cada 19 de enero, el aniversario de su nacimiento

En la página 253 del manual hay un poco de información sobre la nigromancia kremmleriana

TRAMA INICIAL

Un nigromante seguidor de las oscuras enseñanzas de kremmler quiere hacer un siniestro ritual con el espíritu de Edgar Allan Poe. Entre los requisitos del ritual necesita un objeto personal que fuese significativo o importante para Poe en vida. Como no es una persona muy sutil secuestró a un miembro de la sociedad Dupin, al que interrogó y mató. Intentó arrojar el cadáver al río Patapsco, cerca de Fort Carroll, para que desapareciese, pero

ha sido hallado enseguida. Su siguiente paso fue irrumpir en la casa museo de Poe para robar la pluma con la que escribió varios relatos, pero fue sorprendido en el acto y tuvo que huir de la escena sin conseguirlo, pero dejando un cadáver atrás.

Todas estas acciones no han pasado desapercibidas y los investigadores son contratados para hallar el culpable. El ritual final debe ser en la tumba de Poe el día 19 de enero, para el que faltan algunos días.

REPARTO DE PERSONAJES NO JUGADORES

Sociedad Dupin (pg. 315): es una sociedad secreta cuyos miembros suman un par de docenas, casi todos humanos sin talentos sobrenaturales. Se dedican a reunir información sobre el mundo de lo sobrenatural, actuando sólo como observadores. Como todas las sociedades secretas están acostumbrados al secretismo y tienden a percibir las inferencias externas como amenazas; sus miembros se sienten como mínimo incómodos al hablar con foráneos de sus actividades. Además se han formado dos facciones dentro de la sociedad, una que aboga por el papel tradicional de observadores, y el otro que hay que usar la información para acabar con los monstruos. El politiquero entre ambas puede pillar a los investigadores en fuego cruzado.

Oficiales de policía Leslie Vastolo y Luis Mirabal (pg. 328). Leslie es sobrina de John Vastolo, de la Sociedad Dupin, del que reciben información para cazar monstruos sin informar a sus superiores. Investigarán también los asesinatos pero no sabrán que los investigadores han sido contratados para lo mismo, por lo que en un primer encuentro pueden percibirlos como sospechosos o incluso como amenaza. Dependiendo de como manejen la situación pueden ser un obstáculo continuo en la labor de los investigadores o colaborar con ellos. Están acostumbrados a ir por su cuenta y a ocultar información a sus superiores, así que aunque se lleven bien con los investigadores y colaboren, lo harán al mínimo imprescindible

Doctora Allison Ralston (pg. 339): medico forense del Hospital John Hopkins, y miembro de la Sociedad Dupin. En principio, desconfía de los investigadores, y prefiere informar a Leslie Vastolo. Es un contacto potencial muy interesante (y no sólo para este módulo) para los jugadores, que deberían hacer un esfuerzo para ganárselo.

Paul Mackey (pg. 341): Conservador de la casa museo Edgar Allan Poe y director de la Sociedad Dupin, y contrario a que está tenga un papel activo en la caza de monstruos. Como rival político de John Vastolo en el micro-mundo de la Sociedad Dupin, no le agrada la idea de que los investigadores hayan sido contratados por él. Otro PnJ que deberían ganarse los investigadores.

John Vastolo (pg. 342): miembro de la Sociedad Dupin, lidera la facción que aboga porque la sociedad tenga un papel activo en la caza de monstruos. Puede actuar como gancho inicial de la partida y ser el que contrata a los investigadores, de los que habrá oído hablar por alguno de sus casos pasados. También le pasa información a sus sobrina Leslie Vastolo, oficial de policía, para que también investigue el caso. Comete el error de no decirle a ninguno de los dos que le ha encargado la investigación a un segundo grupo, y tratará de mantenerlos separados, lo que puede llevar a situaciones tensas. Si le piden explicaciones por esto, admitirá el error.

No he querido poner un límite exacto de tiempo.

Este personaje me recuerda mucho al de Rupert Giles de la serie Buffy, caza-vampiros

Sargento Jim Flanagan (pg. 327): Policía de la Unidad Marítima del Departamento de Policía. Es un humano con conocimientos de lo sobrenatural, y un tío duro que sabe lo que se hace. Su unidad es la que encuentra el pri-

mer cadáver y los investigadores pueden querer hacerle algunas preguntas. Al ser un asunto policial con una investigación en curso, en principio no querrá contestar dichas preguntas.

EL ASESINATO EN EL MUSEO

Este inicio de aventura presupone que los jugadores tienen un agencia de detectives o similar y se dedican a investigar casos de naturaleza sobrenatural. Si no es así, tendrás que adaptar esta parte.

Por la tarde llega al despacho de los investigadores un hombre vestido con elegancia inglesa, con traje y corbata.

- "Soy John Vastolo, bibliotecario, y estudio de la figura de Edgar Allan Poe. Formo parte de un grupo de discusión literaria llamada Sociedad Dupin, solemos reunirnos en la Casa Museo de Edgar Allan Poe. Esta mañana uno de los miembros ha aparecido muerto en el museo, y hace un par de días otro apareció muerto en la orilla cerca de Fort Carroll. Estoy muy preocupado que alguien o algo nos esté dando caza, y me gustaría contratarles para que lo investiguen." *Uups, lapsus freudiano*

- "La primera víctima fue Mervin Jurgen, profesor de historia en la escuela elemental Alexander Hamilton, afable y comprometido con sus jóvenes estudiantes. Desapareció hace tres días y su cadáver apareció flotando un día después en la orilla de Fort Carroll. La policía creyó que se habría caído al río por accidente ahogándose, y cerró el caso. Nos negábamos a creer que hubiese sido un accidente, pero seguramente porque no eramos capaces de aceptar su muerte, pero con lo de hoy creemos que también fue asesinado."

- "La segunda víctima era Simon Maddox, joven licenciado en literatura que trabajaba en la Casa Museo de Edgar Allan Poe. Su cuerpo sin vida fue encontrado esta mañana temprano por el conservador del museo, Paul Mackey.

La policía ha estado investigando la escena y sé que una de las hipótesis que se baraja es que sorprendiera a algún ladrón, que huyó de la escena después de matarlo sin llegar a llevarse nada."

- Si le preguntan por qué ha dicho que "algo les esté dando caza", se mostrará algo incómodo y les dirá que sabe que hay cosas ahí fuera, cosas que no deberían existir, pero por lo que ha oído los investigadores son capaces de manejar estas "cosas" y que por eso ha acudido a ellos. Si insisten dará evasivas, pero una buena tirada puede convencerlo para contar la verdad sobre la Sociedad Dupin

- Si le preguntan por la Sociedad Dupin que actividades hacen, etc. se mostrará evasivo (pide una tirada de empatía contra su Engañar para notarlo) les dirá que es un grupo de discusión literario. Si sacan la tirada y le presionan un poquito admitirá que la Sociedad Dupin se encarga de observar y recopilar información sobre el mundo de lo sobrenatural, sin hacer nada más que observar (esto último lo dice con un poquito de resquemor)

- Si los investigadores tienen la conjetura de que la Sociedad ha averiguado algo que no deberían, John no sabrá que podría ser, llevan un tiempo sin recibir ese tipo de información peligrosa

- Si le piden una lista de miembros, se negará a darla porque no tiene el permiso de la sociedad para hacerlo, y porque no les está contratando de guardaespaldas sino para que averigüen quien es el asesino y le paren los pies. Si les puede dar la dirección de las víctimas.

Sería inútil para esta partida dar un listado de veinte nombres y sus perfiles de los miembros, que no llevarían a ninguna parte.

Si algún PJ pregunta si le suena la Sociedad Dupin podrá hacer una tirada de Saber.

Muchas veces no hago tiradas de los PnJs, sino que asumo que han sacado el valor medio con su tirada, en este caso 4



CASA MUSEO EDGAR ALLAN POE

La casa es una diminuta estructura de ladrillo de dos plantas en una tranquila esquina en Amity Street. Tiene casi doscientos años de antigüedad y muchas particularidades de casa vieja: el suelo cruje, las cañerías gruñen en invierno y el agua de lluvia se cuela por las ventanas.

Va a estar cerrado al público varios días por el crimen. Si llaman abrirá el conservador Paul Mackey, que estará solo allí. Toma a los investigadores por turistas y les dirá que esta cerrado al público un par de días por reformas. Si le sacan de su error, querrá saber quienes son, por qué han venido, quien los ha contratado, etc. No le gusta que vengan de parte de John Vastolo, y tuerce el gesto si se lo dicen.

En todo caso les dirá que la policía se está haciendo cargo de la investigación y que no necesitan de sus servicios. Tendrán que convencerlo para que les deje pasar a la escena del crimen. No dejes que solo tiren alguna habilidad social a ver si sale, preguntale a los jugadores que le dicen para convencerlo. De todas formas, Paul esta asustado por las muertes y no le viene mal un grupo de investigadores versados en lo sobrenatural así que la dificultad es baja.

Si lo consiguen les dejara pasar y les podrá decir que parece que el intruso entró a robar y fue sorprendido en la primera planta por Simon Maddox. Después huyo sin llegar a llevarse nada.

La planta inferior y la superior se dedican a exhibir objetos de la vida de Poe (Paul les puede hacer un recorrido). En el sótano se encuentra un despacho donde se suele reunir la Sociedad Dupin, un grupo de discusión literaria. En la primera planta es donde esta la zona esta precintada por la policía, con signos de lucha (varios objetos tirados en el suelo) y la marca de tiza donde estaba el cuerpo. Paul les dirá lo buen chico que era Simon, se había quedado tarde para clasificar unos objetos, y ahora esperan que salga de la morgue del Hospital John Hopkins para poder enterrarlo. Si examinan la escena (tirada de Saber) podrán detectar restos residuales de magia oscura: se uso magia para matar.

Si usan algún ritual mágico para ver el pasado, el intruso esta encapuchado. Se encontró de sopetón con Simon al ir a abrir una puerta y forcejearon. Le lanza una descarga de oscuridad y huye a la carrera, desapareciendo en la noche.

*En este caso de investigación, nadie va a querer hablar con los investigadores.
Más vale que aprendan a ser persuasivos con los testigos.*



Parece un hospital grande y laberíntico

HOSPITAL JOHN HOPKINS

La sala de autopsias esta en el sótano del hospital, y en principio solo se puede entrar con autorización, pero no hay ninguna vigilancia al respecto. Allí se encuentra la Doctora Allison Ralston al cargo de las autopsias, otra miembro de la Sociedad Dupin.

Si ganaron la confianza de Paul Mackey y le dijeron que venían aquí, Allison habrá recibido una llamada de Paul y se mostrara desconfiada pero cooperativa. En caso contrario intentara echarles. Una buena forma de convencerla es decirle que vienen de parte de Paul o de John, que corrobora con una llamada de teléfono.

Si no les echan de de la morgue, allí estarán los cuerpos de las dos victimas de la Sociedad Dupin:

Victima 1: **Mervin Jurgen**. Fue encontrado a la orilla de Fort Carroll por la patrulla marítima del Sargento Jim Flanagan. El cuerpo esta abotargado e hinchado. Allison ha encontrado numerosas heridas y cortes no post mortem. Pudiera ser que se cayo hasta el río (o que fue capturado y torturado).

Victima 2: **Simon Maddox**. Hay restos de magia en su cuerpo (tirada de Saber), fue asesinado por ella. Parece que se resistió y desgarró un trozo de manga. En el informe aparece el análisis de la manga, en la que se han encontrado trazas de coñac. La causa de la muerte es traumatismo craneoencefálico.

La manga está almacenada como prueba en la comisaría. Si consiguen hacerse con ella, algún mago puede intentar usarla en algún hechizo de rastreo. Pero al hacerlo se dará cuenta de que el asesino esta protegido con un umbral, por lo que falla el hechizo. Cuando salga a robar la pluma de Poe o a hacer el ritual si funcionará el rastreo

Pueden hacerse con ella pidiéndosela a Leslie y Luis, si consiguen su cooperación. Infiltrarse en una comisaria siempre llena de policías y con cámaras de seguridad no parece buena idea.

Cuando los investigadores se vayan, Allison llama por teléfono a Leslie Vastolo y la informa de la visita

Lo del coñac es una referencia a la leyenda del misterioso visitante, descrita más adelante

Si alguno de los investigadores es mago esperemos que se quede fuera. Un maleficio accidental puede matar a alguien que necesite estar conectado a una máquina

UN POCO DE ACOSO POLICIAL

Durante la investigación, Leslie Vastolo y Luis Mirabal oirán de las pesquisas de los jugadores (ya sea por la llamada de la doctora Allison o por otros cauces), lo que no les gustará nada de nada.

En algún momento los investigadores son abordados por la pareja de oficiales de policía. No serán muy educados (están acostumbrados a ejercer la autoridad policial) y quieren saber por qué investigan el caso, quien los ha contratado, qué han averiguado, etc.

Les dirán que el asesino no es un ladrón típico, es extremadamente peligroso, y “deberán” dejar la investigación; recalcan que es un asunto muy peligroso y que si saben algo que les llamen a ellos (les da su tarjeta).

Ahora bien, si les dicen que les ha contratado John Vastolo se van a quedar descolocados, no se lo esperaban. Aún así insisten en ser informados, y puede ser una buena oportunidad para convencerles de que deberían cooperar.

INVESTIGANDO LA PRIMERA VÍCTIMA

Mervin Jurgen era un miembro de la Sociedad Dupin, de mediana edad, profesor de historia en la escuela elemental Alexander Hamilton. Afroamericano, casado con Cherish Flanagan, afable y comprometido con sus jóvenes estudiantes.

Su cuerpo sin vida fue hallado por Jim Flanagan y su unidad en la orilla de Fort Carroll. No tienen mucho que decir al respecto, encontraron el cuerpo y dieron el aviso.

Sobre Fort Carroll puedes hallar mas información en Internet y en la pagina 348 del manual. Esta situado encima de una línea ley y es un lugar de poder, pero no tiene nada que ver con los sucesos de este caso. Aunque este hecho puede actuar como una pista falsa.

Si hablan con su mujer se encontraran a una viuda que llora la muerte de su marido. Estará encantada de hablar de él, enseñar fotos y contar historias de su vida. Les dirá que era un gran entusiasta de la figura de Poe, y que formaba parte de un grupo de discusión literaria. La mayoría de lo que dice es banal pero hay un par de detalles interesantes para los investigadores.

- Si los investigadores aún no se han pasado por la morgue podrá decir que fue horrible identificarlo y que aún no ha podido enterrarlo: el cuerpo sigue en la morgue del Hospital John Hopkins.

- Dice que entre sus cosas hay varios escritos que pertenecen al grupo literario, y que debería ponerse a mirarlos, pero aún no se ha visto capaz de hacerlo. Si los investigadores se ofrecen se negará, no quiere que extraños revisen las cosas personales de su marido. Para convencerla se puede hacer un conflicto social: La viuda apelara al respeto al dolor, a que la investigación lo lleva la policía o que no conoce realmente a los investigadores y no sabe si son periodistas.

Si consiguen convencerla de que fisguen en sus cosas, o si se cuelan en la casa y registran, pueden encontrar (tirada de Investigación) una carpeta con recortes de periódico del misterioso visitante del 19 de enero, y bastante información de él, incluida la forma secreta que tenía para entrar en el cementerio.

Fotograma de la película "Extraordinary Tales"



LA LEYENDA DEL MISTERIOSO VISITANTE

Cada 19 de enero (día de nacimiento de Poe) durante siete décadas, entre la medianoche y las cinco de la mañana, un hombre con abrigo largo y un bastón de empuñadura dorada dejaba tres rosas y una botella de coñac a la mitad junto a la tumba de Edgar Allan Poe en Baltimore. Los pocos que lo vieron de lejos en ese cementerio de una antigua iglesia, dicen que se tapaba la cara con un sombrero y una bufanda blanca. Nunca se llegó a conocer la identidad del visitante.

Tenía una triquiñuela aún secreta para entrar en el cementerio cerrado de noche y tocaba de una forma particular el cenotafio donde originalmente se enterró el cuerpo de Poe (y donde, según algunos, todavía sigue pese a que la lápida está ahora unos metros más allá). A veces dejaba una nota. La última visita fue en 2009, año del bicentenario del nacimiento del escritor. Los seguidores de esta leyenda han dado por terminado el rito y saben distinguir a los impostores.



Foto del misterioso visitante publicada en la revista Life. Es un hecho real que descubrí mientras me documentaba para hacer la partida, y que tenía que incorporar.

EL ASESINO ATACA DE NUEVO

Volverá a intentarlo en unos días, el 18 de Enero. Irrumpirá en el museo a una hora más de madrugada, ira al sótano y robará la pieza que anda buscando: una autentica pluma usada por Allan Poe para escribir.

Si lo investigadores estaban vigilando el museo, podrán interceptarle. Si no serán avisados del robo a la mañana siguiente por Paul, si se llevan bien, o por John si no, que ademas les acompañará a investigar la escena.

Con una tirada de Saber podrán deducir que el asesino parece que ha ido a por un objeto personal (la pluma) para hacer algún tipo de ritual referente a Poe o con su espíritu. Paul (o John) podrá decírselo si los jugadores no se dieron cuenta, además de decirles que mañana es el aniversario del nacimiento de Poe y no cree que sea una coincidencia. También les podrá decir sobre la leyenda del misterioso visitante si no la encontraron antes o no hacen la conexión

EL RITUAL DE EDGAR ALLAN POE

Efectivamente, el ritual lo va a celebrar el 19 de Enero, sobre la tumba de Poe, de madrugada (al día siguiente de robar la pluma). Va vestido con un abrigo largo, un sombrero y una bufanda blanca tapándole la parte inferior de la cara (como el misterioso visitante, esta imitándole como parte del ritual). Lleva tres rosas y una botella de coñac medio vacía que depositara en la tumba, junto con la pluma. Dibujara un circulo de magia con un bastón de empuñadura dorada y procederá a invocar el espíritu de Poe, para después

intentar tragárselo. En vida, Poe tenía amplios conocimientos de lo sobrenatural, y además es una figura muy icónica. Consumirlo le hará ganar mucho poder al nigromante, o eso espera. Pero no será un proceso fácil y tardará bastante en conseguirlo. Vendrá acompañado de varios espectros a su servicio para protegerle.

Si le interrumpen durante el ritual, no podrá actuar durante la primera ronda, pero en la siguientes podrá "pausarlo" para encargarse de los intrusos.

ARTUS GIRARD

Conceptos: Nigromante siniestro, Sediento de poder, Impulsivo

HABILIDADES

Atención +1

Atletismo +2

Convicción +4

Disciplina +4

Intimidación +3

Presencia +1

Saber +3

Vigor +3

Ajusta los valores y estadísticas a la fuerza del grupo de investigadores

PODERES

Evocación Espíritu, +1 Control

Ritual Nigromancia, +1 Complejidad

Rompeleyes +1: Primera y Quinta Ley

Focos: Anillo +1 Poder Defensivo

ESTRÉS

Mental 0000

Físico 0000

Social 000

Armadura física 2: camisa encantada, aguanta 3 ataques

HECHIZOS MEMORIZADOS

Escudo de Almas +5: Bloqueo de 5 puntos, manos espectrales paran los ataques.

Proyectil espectral +6: Ataque de arma:4

Agarre de la Tumba +5: Maniobra de Poder 4 manos espectrales inmovilizan al objetivo 2 turnos

ESPECTROS

Conceptos: Soldado espectral, Vínculo nigromántico

HABILIDADES

Armas +3

Atletismo +2

Convicción +1

Intimidación +3

Presencia +1

Puños +3

Vigor +2

La cantidad de espectros puede ser igual al número de investigadores, por ejemplo

PODERES

Potencia inhumana

Recuperación inhumana

Debilidad: no pueden curarse las heridas inflingidas por aquello que rompan el ectoplasma (como el Polvo fantasma)

ESTRÉS

Mental 000

Físico 000

Social 000

Cada turno uno de los espectros hará una maniobra de bloqueo para proteger al nigromante

NOTAS

Iniciativa +0

Ataque +3 Arma:2

Defensa +2

una vez por combate borra una consecuencia física leve como acción secundaria

En los hechizos memorizados, al lado del nombre del hechizo pongo el valor de la disciplina más los bonos de Control y Rompeleyes

EPÍLOGO

Es de esperar que los investigadores hayan podido detener los planes de Artus Girard, el siniestro nigromante. Recuerda que si lo han matado con magia, han roto la Primera Ley. Si ha sobrevivido puede volver como enemigo de los investigadores, quizás tramando un plan de venganza sobre ellos. Si lo han matado, un nigromante suele ser un experto en engañar a la muerte y quizás vuelva como un no-muerto, o quizás no.

Si ha tenido éxito en sus planes y ha completado el ritual, habrá conseguido más poder y se irá de Baltimore a perseguir nuevas formas de acumular más poder. Quien sabe si volverá cruzarse con los (desde su punto de vista) insignificantes investigadores.

Los investigadores habrán podido hacer una buena cantidad de contactos muy útiles (si no han sido groseros con ellos):

- Leslie Vastolo y Luis Mirabal están a pie de calle enfrentándose a los monstruos que acechan en los callejones oscuros. Los investigadores pueden pedirles ayuda en futuros conflictos o recibir peticiones de ellos; pueden actuar como ganchos de aventura o refuerzos.

- Allison Ralston recibe en su morgue cadáveres de víctimas y puede que el cuerpo de alguna criatura. Puede actuar como fuente de información y como gancho de nuevas aventuras.

- Paul Mackey puede actuar como una gran fuente de información. Además es el líder de la Sociedad Dupin, lo que proporciona toda una red de expertos en temas sobrenaturales.

- John Vastolo es también una buena fuente de información, y puede entrar al despacho de los investigadores con nuevos casos, aquellos que juzgue demasiado difíciles o peligrosos para su sobrina Leslie.

Con respecto a la Sociedad Dupin, la facción que aboga por un mayor papel activo sale reforzada. El principal argumento de ser sólo observadores por una cuestión de seguridad ha estallado con los asesinatos

Los investigadores tienen la oportunidad de apoyar una de las facciones y reforzarla, alterando el rumbo de la Sociedad Dupin, que acabara decantándose por la opción elegida por los jugadores.

Jerez de la Frontera, Agosto 2018

Para descargarte este módulo y mucho más material gratuito visita Dragom.club

El Club Dragom es una asociación lúdica de juegos de rol, de mesa, wargames, etc. Si quieres realizar alguna actividad con nosotros o sólo conocernos puedes visitar nuestro local. Para saber más entra en nuestro Facebook o en la sección del blog Dragom.club/contacto