

Módulo para la "Llamada de Cthulhu" para 4/5 investigadores, a ser posible un poco experimentados.

NOTA PARA EL GUARDIAN: Esta aventura consta de tres partes; una primera destinada a excitar la paranoia de los PJ, con un planteamiento de corte clásico; una segunda parte que dependerá básicamente de su discreción y tacto; y una tercera de desenlace final y (a no ser que los PJ desaparezcan) violento. Es preferible que las dos primeras partes se desarrollen lentamente, encadenándose los acontecimientos que más tarde precipitarán el final.

Introducción.

Octubre, 192... Boston. Uno de los investigadores (elegir el que tenga un pasado compatible con la aventura) recibe la siguiente carta:

Muy Sr. mío:

Tengo el triste deber de comunicarle la trágica muerte de su tío, el profesor Henry Wilson, en un infortunado accidente ocurrido en su propia casa. Como albacea testamentario le comunico que le ha legado todos sus bienes, consistentes en su residencia aquí, en Bourville, y una pequeña renta para vivir en ella y mantenerla, renta que pasará a cobrar sólo y si reside efectivamente en dicha residencia. Sírvase ponerse en contacto conmigo para comunicarme su decisión al respecto, y en caso que decida

hacerse cargo de la herencia comunicarme día y hora de su llegada.

Atentamente, y acompañándole en el sentimiento:

Juez William Brodford.

Bourville, Rhode Island.

1. Investigación preliminar.

El investigador recuerda muy poco sobre su pariente. Era tío suyo en segundo grado, y sólo lo vió un par de veces durante su infancia. Recuerda vagamente que era profesor, que escribió un libro y que residió bastante tiempo en Boston. El resto de la familia recuerda igualmente muy poco de Henry Wilson. Lo definen como hombre solitario y retraído, poco dado a los lazos afectivos. Alguien recordará su curiosa manera de observar a la gente, cómo si ésta fuera animales de laboratorio.

De algún modo, el investigador tendrá el presentimiento de que la muerte de su tío no ha sido natural. Se sentirá lo suficientemente intranquilo como para solicitar la ayuda de los otros investigadores. El grupo puede encontrar informaciones extra en los siguientes lugares (si se supera la tirada de competencia indicada).

BIBLIOTECA DE BOSTON (Tiro de "Biblioteca")

Raíces antropológicas de los habitantes de Nueva Inglaterra, por los profesores Henry Wilson y Bernard Shevens.

Publicaciones de la Universidad de Miskatonic, 1909.

El libro trata sobre los orígenes de los habitantes de algunos pueblos costeros, y de sus curiosas mezclas de sangre. Se menciona el pueblo de Bourville como un curioso lugar donde se han mezclado ingleses, franceses y polinesios (estos últimos, al parecer, llegaron como esclavos).

En cualquier enciclopedia puede encontrarse:

BOURVILLE. "Fundada en el año 1770 por Ronald Brown, aventurero inglés enriquecido por el comercio, Ronald Brown llegó con un grupo de familias anglo-francesas de una estación mercantil inglesa en el Pacífico, trayendo un buen número de esclavos nativos de las islas. En la guerra de Secesión, se declaró abiertamente unionista, pues la esclavitud ya había sido abolida en 1810 (siendo una de las comunidades que toma la decisión abiertamente). Al parecer, por esa época, los esclavos se habían fusionado con sus amos. Según el último censo, consta de unos 700 habitantes."

UNIVERSIDAD DE MISKATONIC (Tiro de Elocuencia o Camelar)

El viejo catedrático de Antropología, Harvey Graham, aún recuerda a Henry Wilson. Lo define como un hombre brillante, poco hablador. Tras la publicación de su libro pidió un

año de excedencia en su plaza de profesor adjunto para llevar a cabo ciertos estudios en el pueblo de Bourville, acompañado por su amigo (casi su discípulo) el profesor Bernard Shevens. Solicitó la baja definitiva en el centro mediante una carta que envió seis meses más tarde, sin dar más explicaciones. Bernard Shevens lo imitó un poco más tarde.

REGISTRO CIVIL (Tiro de Camelar o Elocuencia)

Aún se conservan los datos de Henry Wilson: Nacido en Arkham, en 1872, traslado de residencia a Boston, en 1885, traslado de residencia a Bourville, estado de Rhode Island, 1910. Solicitud de certificado de nacimiento en 1912, al parecer para casarse.

Datos de Bernard Shevens: Nacido en Newport, 1875. Traslado de residencia a Boston, 1880, traslado de residencia a Bourville, 1910.

2. Bourville.

Si los investigadores intentan ponerse en contacto telefónico con el juez William Brodford, la telefonista del pueblo, Jane Mc Peace, les informará que fué asesinado en su casa hace algunos días (a la noche siguiente de enviar la carta a los PJ).

Los PJ pueden desplazarse hasta Bourville por sus propios medios (la carretera está en mal estado pero es transitable) o cogiendo el tren hasta Newport y de allí un autobús desvencijado hasta Bourville.

Es un pueblo viejo, de casas de madera que en un pasado lejano fueron blancas. Flota en el aire una sensación de muerte y abandono, como la que se respira en un pueblo fantasma. En la plaza del pueblo destaca un gran edificio (al parecer un iglesia) que ha ardió recientemente. Se encuentra prácticamente calcinada. Cualquier peatón les indicará dónde se encuentra la "mansión Brown", residencia del difunto sr. Wilson. Informarán igualmente de la muerte del juez, si preguntan por él.

LA MANSION BROWN.

La casa se encuentra separada del pueblo, a unos 15 minutos en coche. Está situada sobre un acantilado, dominando la costa, y recibiendo de lleno el viento y el sol. Es de estilo victoriano y se encuentra bien cuidada.

Les abrirá la puerta una mujer alta y esculpida, vestida de negro, peinada con un severo moño y con gafas de pinza cabalgando sobre su larga nariz. Se presenta como la srta. Anne Mc Bein, ama de llaves y cocinera del difunto sr. Wilson. Manifestará su extrañeza ante la llegada de los investigadores (un tiro de Psicología permitirá descubrir que se encuentra visiblemente disgustada). Murmurará algo así como "Que no esperaba tanta gente,..." e instalará a los PJ en la casa, si así lo desean. Los investigadores pueden, por supuesto, deambular por la casa a su gusto. El desayuno se sirve normalmente a las 8 h, la comida a las 14 h y la cena a las 21 h.

NOTA PARA EL GUARDIAN: Desempeñar el rol de Anne Mc Bein como el de mujer reservada y discreta, algo despreciativa pero correcta. Su misión consiste en realidad en espiar secretamente a los PJ, e informar a sus jefes. Así pues, siempre se las ingeniará para estar haciendo algo cerca de los PJ cuando éstos se encuentren reu-

nidos. Si registran la casa sin dismulos, hacen alarde de una ingente cantidad de armamento o hablan en voz alta sobre los Mitos, se precipitará el final.

Anne Mc Bein no se cansará de decir lo buen señor que era el señor si es sonsacada sobre alguna información de interés. No tendrá inconveniente en relatar lo que sabe de la muerte de Wilson:

"Era miércoles, mi día libre, así que fui a pasar la tarde con mi hermana, en su casa del pueblo. Mi cuñado es muy amable y siempre me lleva en la furgoneta, a la ida y a la vuelta. Al regresar a las 20 h (para preparar la cena) me encontré al señor caído al pie de la escalera, con el cuello roto..."

El pueblo.

Como ya se ha dicho, es un pueblo pequeño y desvencijado. Los investigadores podrán descubrir sin esfuerzo los siguientes detalles:

"La mayor parte del pueblo pertenece a la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos". Es una manera de estar a buenas con el cacique del pueblo, Michael Thomas, que además es el alcalde en funciones. Sin embargo, los cultos se siguen por lo general de forma pasiva. Las celebraciones consisten en reunirse unos días señalados a cantar ciertas letanías. Nada más importante.

El profesor Henry Wilson era persona querida y respetada en el pueblo desde su matrimonio con Sara Brown (descendiente del fundador del pueblo) y prima de Michael Thomas. La desaparición de ésta en 1918 trastornó al sr Wilson, el cual no volvió a salir de su casa nunca más.

La "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos" se incendió una noche a primeros de Septiembre. El fuego fué a duras penas sofocado. El reverendo Michael Murphy fue rescatado con quemaduras brutales. Ahora reposa en casa de su amigo Michael Thomas.

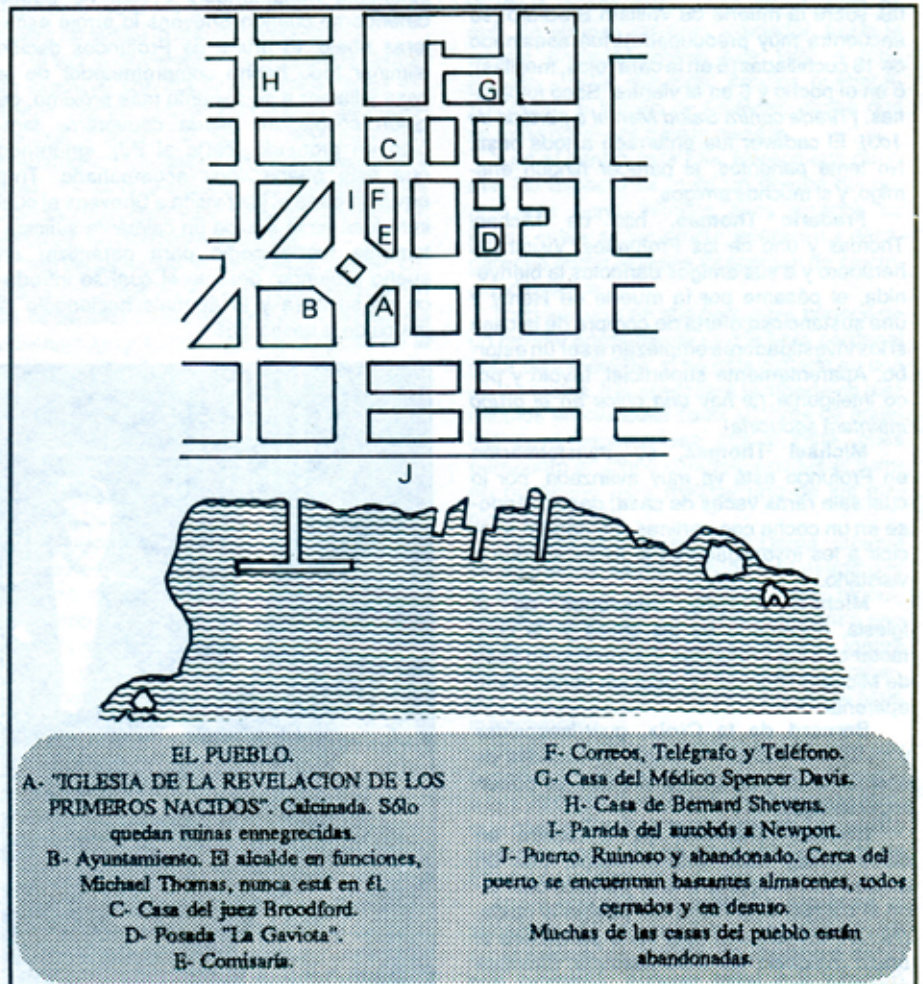
El juez William Brodford fue acuchillado mientras dormía. Este hecho ha llenado a la gente de inquietud. La gente se encierra por las noches en sus casas.

Otras informaciones más precisas requerirán tiradas de "Elocuencia" o "Camelar" a las personas adecuadas:

Robert Wotton, dueño de la posada "La Gaviota", donde se puede conseguir alcohol a pesar de la Prohibición, sin demasiados problemas. Hombre brusco y poco hablador, ni le gusta la situación que se está formando en el pueblo ni le gusta asistir a las celebraciones. Se alegró cuando quemaron la iglesia, por lo que calló el hecho de que vió una figura que salía de una de las ventanas la noche en que se incendió. La figura cojeaba ligeramente (Shevens).

Mary-Jane Wotton, mujer de Robert. Frágil y asustadiza, habla a trompicones y parece siempre a punto de echar a llorar. Cree que fué su marido el que incendió la iglesia, porque llegó tarde a casa aquella noche, murmurando algo sobre ella. Teme la venganza de Michael Thomas. Su marido la hará callar si la ve hablando con alguien.

Jeremías Thomson, jefe de la policía... sólo de nombre. En realidad, viejo amargado y borracho. Es muy fácil encontrarlo en "La Gaviota", tomando un vaso tras otro. Si se le invita a beber, puede volverse



muy hablador. Callará, de todos modos, si su ayudante está cerca. Está convencido de que Henry Wilson mató a su esposa en 1918, y que se suicidó por los remordimientos. Al juez Broodford, lo mataron a puñaladas: 6 en la cabeza, 6 en el pecho, 6 en el vientre. Sin duda alguna, una venganza.

Karl Vance, ayudante del jefe de policía y única justicia real del pueblo. Miembro del grupo de Profundos, controlará discretamente a los personajes para que no averigüen demasiado. Pasea a todas partes su carabina automática, la cual le encanta disparar. Pasa todo su tiempo libre practicando, y no vacila en absoluto en utilizarla. No dará ninguna información útil a los personajes.

Fran Boorman, encargado de la estafeta de correos. Joven de aspecto jovial, está harto de un pueblo tan aburrido y está deseando que le concedan el traslado. Nunca vió a Henry Wilson por la calle (sólo hace 2 meses que está en el pueblo) pero recuerda extraño que una noche, pasando cerca de la mansión de Wilson, le pareció ver asomada en la ventana una silueta grotesca, ¡muy poco humana! (sin duda alguna, efectos de la luz...)

Jane Mc Peace, telefonista del pueblo. Terriblemente habladora (¡Nunca viene nadie nuevo!). Ella y Fran Boorman son "medio novios" como dice ella. Está asustada por los últimos asesinatos. Está segura de que el próximo en ser asesinado será Michael Thomas "ya que los tres eran muy amigos..."

Spencer Davis, médico del pueblo. Colaborador del grupo de Profundos. No dará ninguna información útil respecto a Henry Wilson, pero contestará a todas las preguntas sobre la muerte de William Broodford (se encuentra muy preocupado): fué asesinado de 18 cuchilladas; 6 en la cara (ojos, mejillas); 6 en el pecho y 6 en el vientre. Sacó fotografías. (*Tirada contra Salud Mental o pérdida de 1d3*). El cadáver fue enterrado a toda prisa. No tenía parientes, al parecer ningún enemigo, y sí muchos amigos.

Frederic Thomas, hijo de Michael Thomas y uno de los Profundos. Visitará al heredero y a sus amigos dándoles la bienvenida, el pésame por la muerte de Henry y una sustanciosa oferta de compra de la casa si los investigadores empiezan a ser un estorbo. Aparentemente superficial, frívolo y poco inteligente (*si hay una chica en el grupo intentará seducirla*).

Michael Thomas, su transformación en Profundo está ya muy avanzada, por lo cual sale raras veces de casa, desplazándose en un coche con cortinas. Se negará a recibir a los investigadores si éstos acuden a visitarlo.

Michael Murphy, reverendo de la Iglesia, encargado de los cultos y de contactar con los Profundos. Escondido en casa de Michael Thomas, no está tan herido como aparenta.

Bernard de la Croix, guardaespaldas y chófer de Michael Thomas, se sacudirá de encima a los personajes si éstos se ponen impertinentes.

Bernard Shevens, se encuentra en cama desde hace cuatro meses, tras un ataque de hemiplejía que le paralizó casi todo el cuerpo. Una mujer del pueblo lo cuida. (NOTA: En realidad sólo tiene paralizado el brazo izquierdo, ver más adelante) Simulará casi no poder hablar.

Los hechos.

Gracias a sus estudios de Antropología, Henry Wilson y su amigo y colaborador Bernard Shevens consiguieron en 1910 localizar a un puñado de personas con sangre de Profundo en las venas (*ver manual, pag 64*). Estos ratificaron las sospechas de Henry: él mismo se convirtió, con el paso de los años, en un Profundo. Juntos aunaron sus esfuerzos para contactar de nuevo con "Ellos", los cuales les dieron sabiduría y poder.

Harry se enamoró entonces de Sara Brown, con la cual se casó en 1912. Ella se convirtió en un Profundo en 1918, y Henry no volvió a salir nunca más de su casa, esperando el momento de su metamorfosis para reunirse con ella. Por medio de la trampilla secreta del salón, ella iba a visitarlo algunas noches acordadas de antemano. Bernard Shevens sufrió entonces un ataque de hemiplejía, que le paralizó el brazo izquierdo. Creyó que era un mensaje divino: "Si tu brazo peca, arrojalo de tí, es preferible que perezca, a que tú seas arrojado al infierno..." (Mc 9: 43). Su débil corazón estalló: simuló estar mucho peor de lo que estaba y preparó su cruzada:

En principio incendió la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos". En el incendio está a punto de morir Michael Murphy.

Dos días más tarde (el miércoles) entra en casa de su amigo Henry (por la puerta trasera, es él el que tiene la llave que se creía perdida, Henry la perdió en su casa y él nunca se acordó de devolverla). Henry se encuentra debilitado por los dolores de su inminente metamorfosis y casi no puede defenderse cuando Shevens lo arroja escaleras abajo. El grupo de Profundos decide eliminar todo hecho comprometedor de la casa y llamar a su pariente más próximo, de quien sospechan pueda convertirse también en profundo (carta al PJ), ignorando que éste puede venir acompañado. Tras enviar la carta el juez visita a Shevens el cual introduce en la bebida un calmante suficientemente fuerte como para garantizar un sueño profundo: durante el cual se introduce en su casa y lo apuñala haciéndole la marca de la bestia: 666.



Con la llegada de los investigadores cree que el heredero es la reencarnación infernal de Wilson, y planeará matarlo...

3. Los acontecimientos se precipitan.

LA CRUZADA.

Bernard Shevens se introducirá en la casa por la puerta trasera (de la que tiene la llave), a las 3 de la mañana del segundo día de estancia de los personajes. Irá armado con un hacha y un revólver del 45. Subirá las escaleras, y entrará en la habitación de matrimonio (de no haber nadie se irá desplazando hacia la izquierda). Las habitaciones no tienen pasador. *El investigador deberá supe- rar una tirada de suerte o no se enterará de nada hasta recibir el primer hachazo (que será acierto automático).*

Si Bernard es descubierto, luchará hasta la muerte con su revólver gritando frases como:

"¡Hay que destruir a la gran abominación!", "¡Estáis marcados con el número de la bestia!", "Dios me ha elegido para purificar la tierra", etc.

Si los jugadores se esconden sin atacarle y le dejan hablar, puede llegar a decir información muy valiosa... lo malo es que Anne lo oirá también.

A partir de esa noche (*si los investigadores siguen en la casa*) deberán hacer una tirada de "Escuchar" cada noche. De conseguirla, oírán unos extraños golpes y lamentos que vienen del suelo. Guiados por el ruido, pueden llegar a la sala 21. La que grita no es otra que Sara Brown, la cual ha enloquecido de dolor por la muerte de Henry y se resiste a creer que esté muerto. Si los investigadores abren la trampilla se lanzará en su busca, llamándolo con voz extraña pero entendible. Si los investigadores no la atacan y tratan de calmarla, les contará toda la historia.

Si los investigadores llegan a saber demasiado y no son discretos, o si siquiera llegan a ver a Sara, Anne se pondrá en contacto con Michael Thomas, y se preparará la eliminación de los inoportunos...

EL ATAQUE.

En un principio Anne intentará envenenarlos. A las tres horas de haber tomado la comida, los investigadores deberán superar tres tiradas contra su constitución: si superan las tres todo se resolverá con dolor de estómago, vómitos y diarreas. Si se superan 2, la víctima morirá en 2d6 horas si no le hacen un lavado de estómago. Si se supera sólo 1, la víctima entrará en coma. Si no se supera ninguno, morirá.

Si los investigadores son lo suficientemente prudentes para no comer de lo que Anne les ofrezca, o el veneno no surte efecto, se utilizarán métodos más efectivos: Frederic Thomas, Karl Vance, Bernard de la Croix, Rudolf Branner y Alexander Smith entrarán en la casa, a ser posible ayudados por Anne Mc Bein, y atacarán a los investigadores. Procurarán no dañar al heredero, para entregarlo a los Profundos. En caso de que los investigadores hayan hecho un gran alarde de violencia se harán acompañar por 1d6 Profundos.

Frederic se mantendrá siempre en retaguardia, para huir si las cosas se ponen duras.

El resto del grupo (Michael Thomas, Reverendo Murphy y el doctor Spencer Davis) se encuentra en el Templo (28) protegidos por 1d10 de Profundos escondidos entre las columnas naturales de la sala 27. De fracasar el ataque contra los investigadores solicitarán la ayuda del gran padre Dagón. Tardarán una hora en completar el ritual. Luego, Dagón saldrá de las aguas, para destruir a los que estorban a sus hijos... La única esperanza del grupo es aniquilarlos antes.

Michael se mantiene en contacto con su hijo gracias a una piedra que ambos llevan alrededor del cuello, y que puede cambiar de color a voluntad de su portador. Han desarrollado, así, un sistema simple de mensajes. Si su portador muere, la piedra se vuelve negra.

Desenlace.

El grupo quedará desarticulado si caen Michael Thomas, Frederic Thomas y Karl Vance, los tres que tienen sangre de Profundo, así como el reverendo Michael Murphy, mago del grupo. Si todos son eliminados, los investigadores ganan 1d10 de SAN.

Si los investigadores logran huir sin haber desarticulado al grupo por completo, pueden sufrir posteriormente represalias..., como por ejemplo, ser acusados de asesinatos por los supervivientes.

Tener conocimiento de que tiene sangre de Profundo en las venas le costará al investigador en cuestión 1d6 de SAN si no pasa la tirada, y 2 si la pasa. El árbitro decidirá si termina, con el tiempo, convirtiéndose o no. En caso afirmativo, irá teniendo pesadillas en las cuales irá ganando Mito de Cthulhu y perdiendo (a grandes pasos) Salud Mental.

P.N.J

Anne Mc Bein.

Aparentemente ama de llaves, en la práctica espía al grupo.

F 8, CON 12, TAL 10, INT 14, D 10, AP 8, EDU 12, POD 12.

SAN 0, P.V. 11.

Competencias: Cocinar 95%, Escuchar 70%, Escondarse 65%, Discreción 45%, Mito de Cthulhu 17%, Ataque con cuchillo de cocina 35% (Daño 1d6).

Karl Vance (Profundo).

Ayudante del jefe de Policía. Luchará hasta la muerte. Le encanta disparar.

F 12, CON 14, TAL 12, INT 9, D 14, AP 10, EDU 8, POD 12.

SAN 0, P.V. 13.

Competencias: Conducir automóvil 40%, Escondarse 30%, Encontrar Obj. Esc. 40%, Disparar con fusil 75% (Daño 2d6 + 3).

Spencer Davis.

Médico del pueblo. Cobarde y aprensivo. Si hay lucha huirá.

F 8, CON 10, TAL 11, INT 17, D 8, AP 11, EDU 15, POD 10.

SAN 0, P.V. 11.

Competencias: Primeros auxilios 65%, Psicología 85%, Curar envenenamiento 60%, Diagnosticar enfermedad 55%, Curar enfermedad 75%.

Frederic Thomas (Profundo).

Huirá si el combate se pone difícil.

F 14, CON 12, TAL 12, INT 15, D 12, AP 12, EDU 14, POD 12.

SAN 0, P.V. 12.

Competencias: Psicología 40%, Seducción

60%, Enc Obj. Esc. 45%, Discreción 35%, Escondarse 40%, Disparar revólver 32 60% (Daño 1d8).

Michael Thomas (Profundo).

Patriarca del grupo, líder. Evitará la pelea.

F 12, CON 11, TAL 17, INT 16, D 11, AP 3, EDU 15, POD 14.

SAN 0, P.V. 14

Competencias: Psicología 85%, Escuchar 45%, Enc Obj. Esc. 50%.

Hechizos: Agostamiento, Bruma mental, Invocar a Dagón.

Michael Murphy.

Mago del grupo. Realizará una invocación mientras Thomas entretiene a los personajes. Damos sus características herido:

F 5, CON 6, TAL 13, INT 16, D 8, AP 5, EDU 15, POD 18.

SAN 0, P.V. 5.

Competencias: Camelar 85%, Psicología 75%, Escuchar 35%, Escondarse 25%, Pelea con Puñal 65% (Daño 1d4)

Hechizos: Invocar un Vagabundo Dimensional, Controlar un Vagabundo Dimensional, Signo de Voor, Maldición de Azathot, Invocar a Dagón.

Bernard de la Croix.

Guardaespaldas de Frederic y Michael Thomas. Huirá si ellos caen.

F 15, CON 12, TAL 8, INT 10, D 13, AP 10, AP 8, POD 8.

SAN 0, P.V. 10.

Competencias: Conducir automóvil 40%, Trepar 35%, Saltar 65%, Escuchar 60%, Ataque con cuchillo 45% (1d4), Puñetazo 95% (1d3), Disparar pistola 38 60% (Daño 1d10).

Rudolf Branner.

Ganadero y matón al servicio de Michael Thomas. Huirá si Frederic cae o huye.

Competencias: Conducir tractor 45%, Mecánica 65%, Enc Obj. Esc. 40%, Disparar escopeta 40% (Daño 2d6).

Alexander Smith.

Iguals recaciones que Rudolf Branner.

F 12, CON 10, TAL 10, INT 10, D 9, AP 9, EDU 8, POD 8.

SAN 0, P.V. 10.

Competencias: Botánica 55%, Primeros auxilios 35%, Escuchar 55%, Enc Obj. Esc. 35%, Disparar escopeta 40% (Daño 2d6).

Bernard Shevens.

Antiguo miembro del grupo, ahora enloquecido.

F 10, CON 12, TAL 12, INT 14, D 9, AP 11, EDU 14, POD 12.

SAN 0, P.V. 12.

Competencias: Antropología 65%, Discutir 40%, Historia 60%, Biblioteca 65%, Lingüística 45%, Ocultismo 30%, Hablar Francés 55%, Dispara Colt 45 30% (Daño 1d10+2), Hacha 20% (1d8+2)

PROFUNDO (Sara Brown).

F 14, CON 11, TAL 17, INT 13, D 11, POD 11.

Pérdida de SAN 1d6, P.V. 14.

Armadura 1, Garra 25% (Daño 1d6+1d4).

PROFUNDO.

F 16, CON 11, INT 13, D 9, TAL 17, POD 11.

Pérdida SAN 1d6, P.V. 14.

Armadura 1, Garra 35% (Daño 1d6+1d4), Desplazamiento 8.

Armas: Tridente 40% (Daño 1d6+1d4+1)

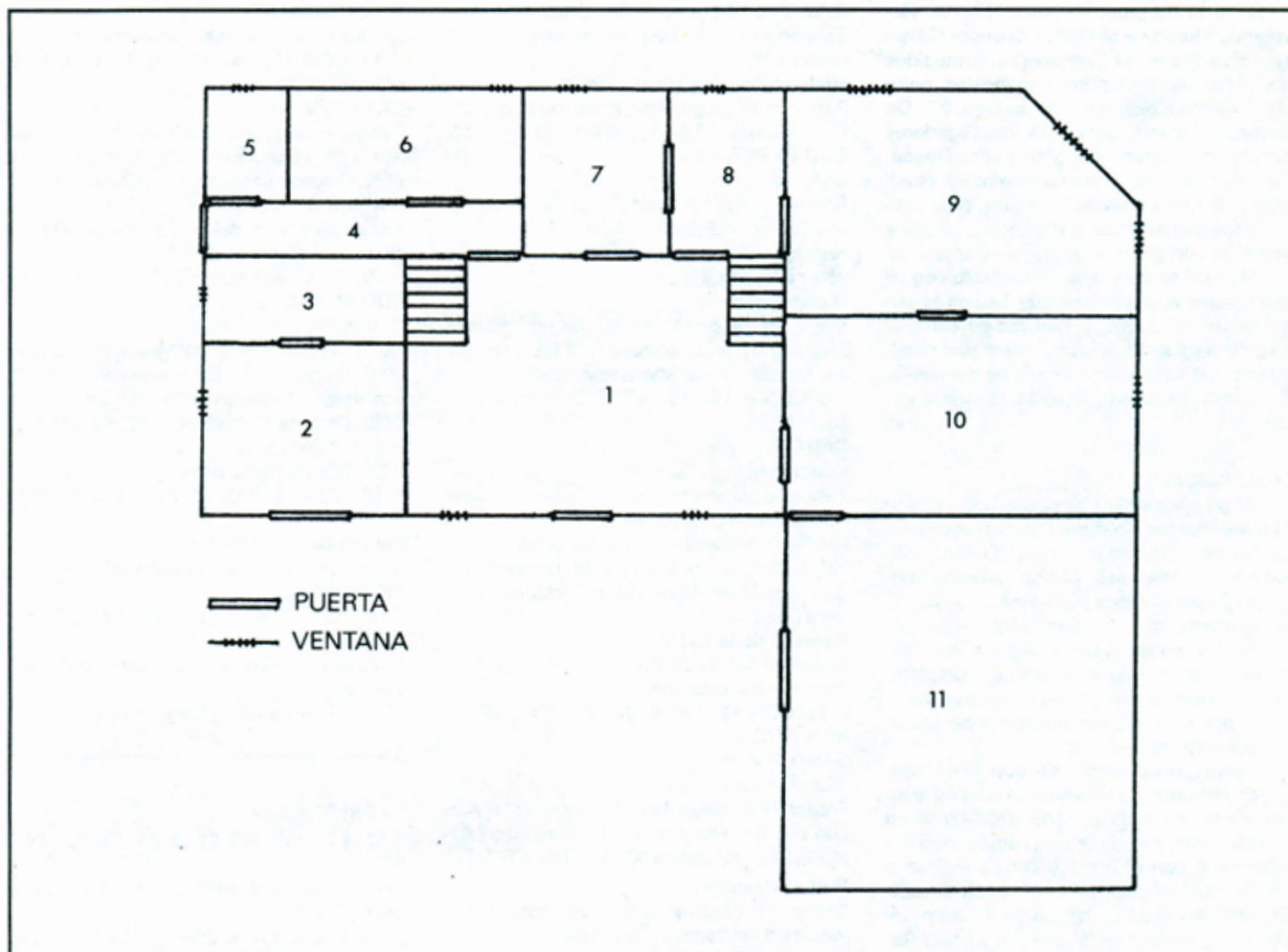
PADRE DAGON.

F 52, CON 50, INT 21, D 20, TAL 60, POD 30.

Pérdida de SAN 1d10 ó 1 si se supera la tirada, P.V. 55.

Armadura 6, Garra 80% (Daño 7d6), Desplazamiento 10.





LA CASA (Fig 1)

1- Hall de entrada. Decorado con sobriedad y buen gusto.

2- Garaje. Capacidad para tres coches. Hay un viejo ford, en bastante buen estado.

3-Trastero. Se guardan herramientas y trastos diversos.

4- Pequeño pasillo. Puerta trasera, cerrada con llave. De preguntar a Anne, dirá que hace tiempo que no se utiliza, y que la llave está perdida.

5- Retrete.

6- Biblioteca. Libros corrientes. Una tirada de "Encontrar objeto escondido" permitirá fijarse en las marcas dejadas por algunos libros que han sido retirados. Se encontraban entre los libros de ocultismo.

7- Cocina. Nada interesante.

8- Sala de estar pequeña. Con una tirada de "Encontrar objeto escondido" los PJ podrán darse cuenta que ha sido retirado recientemente un adorno de la pared (Nota para el Guardián: una vieja máscara polinesia... utilizada para realizar un culto aún más antiguo).

9- Comedor, muy soleado. La mesa es muy grande, caben holgadamente más de 15 personas.

10- Salón. Butacas confortables y un mueble-bar donde, a pesar de la prohibición, se encuentra un coñac excelente. En la pared se encuentra un cuadro curioso: representa el mismo acantilado donde está situada la casa, con pequeñas figuras humanas en el borde, y otras más abajo, delante de una cueva medio escondida. Si se mira el cuadro con MUCHA atención, (Tirada de "Encontrar objeto escondido") el observador se podrá dar

cuenta de que hay otras figuras, en las rocas, entre el mar embravecido. Pero no parecen humanas...

Debajo de la alfombra, extraordinariamente gruesa, se encuentra una escalera de caracol que comunica con 21 (ver la Gruta).

11- Invernadero. Aquí pasaba el difunto muchas horas del día. No ha entrado nadie desde el día de su muerte, por lo que está un tanto abandonado. Hay un cobertizo, para guardar herramientas, con un pequeño banco de trabajo y herramientas de carpintero. El banco tiene un cajón, cerrado (Fuerza 5 en la tabla de Resistencia). Dentro se encuentra una pequeña libreta en la que Wilson anotaba sus problemas y las ideas que se le ocurrían mientras trabajaba. La letra es difícil de entender (Tirada de leer/escribir inglés). La lectura ocupa 1d6 horas para sacar las siguientes conclusiones:

*Henry Wilson pertenecía a la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos", siendo uno de sus fundadores.

*Se enamoró y casó con Sara Brown, de la "Primera sangre"

*Hay otros de la primera sangre entre los fieles. El mismo lo era.

*Sara se convirtió en enlace entre la comunidad y "Ellos". Henry esperaba seguirla pronto.

*Última anotación (fecha el día de su muerte) "Shevens está muy afectado. Hay que tranquilizarle, o prescindir de él."

(NOTA PARA EL GUARDIAN: Los amigos de Henry han eliminado de la casa toda la información comprometedor, mientras esperan la llegada del pariente, de quien se

sospecha era también de la "Primera sangre". Sin embargo, desconocían la existencia de la libreta. Si Anne les sorprende con ella y consigue leer algún fragmento, se precipitará el final).

PISO SUPERIOR.

12- Cuarto de baño.

13- Habitación de Anne Mc Bein. Pulcra y ordenada. Está, evidentemente, cerrada. Anne guarda un cuchillo de extraño aspecto en la mesita de noche.

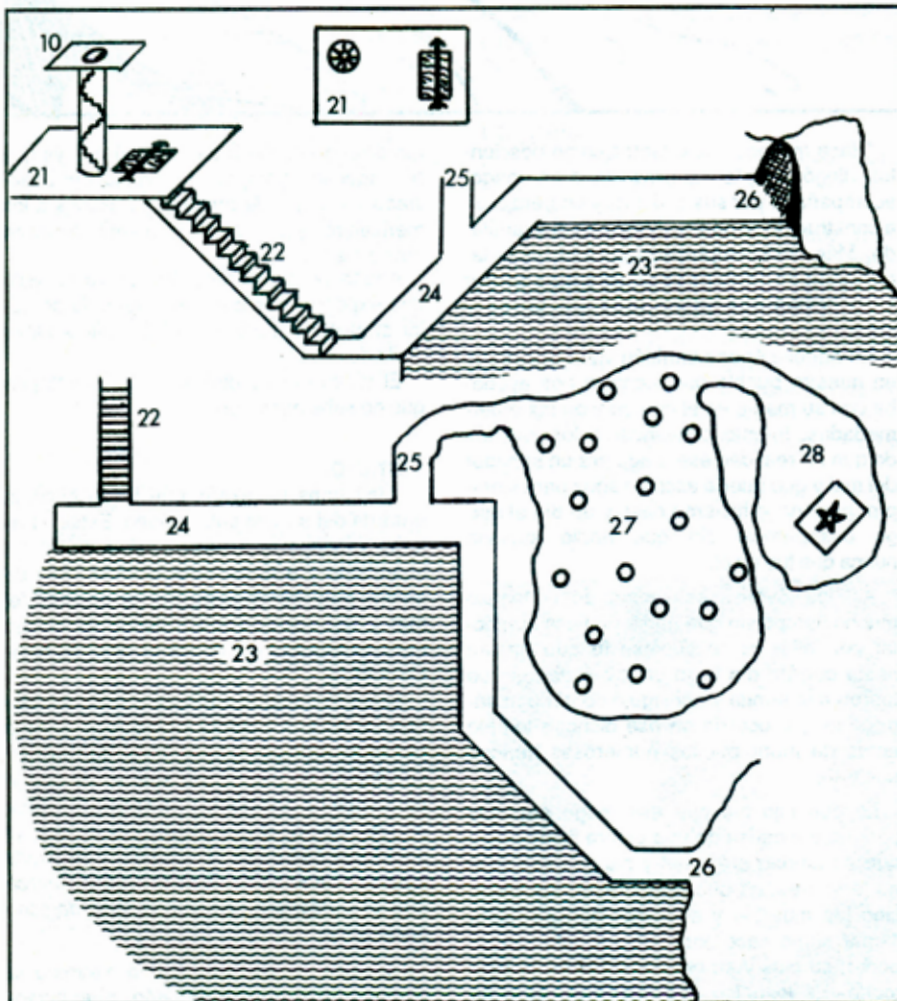
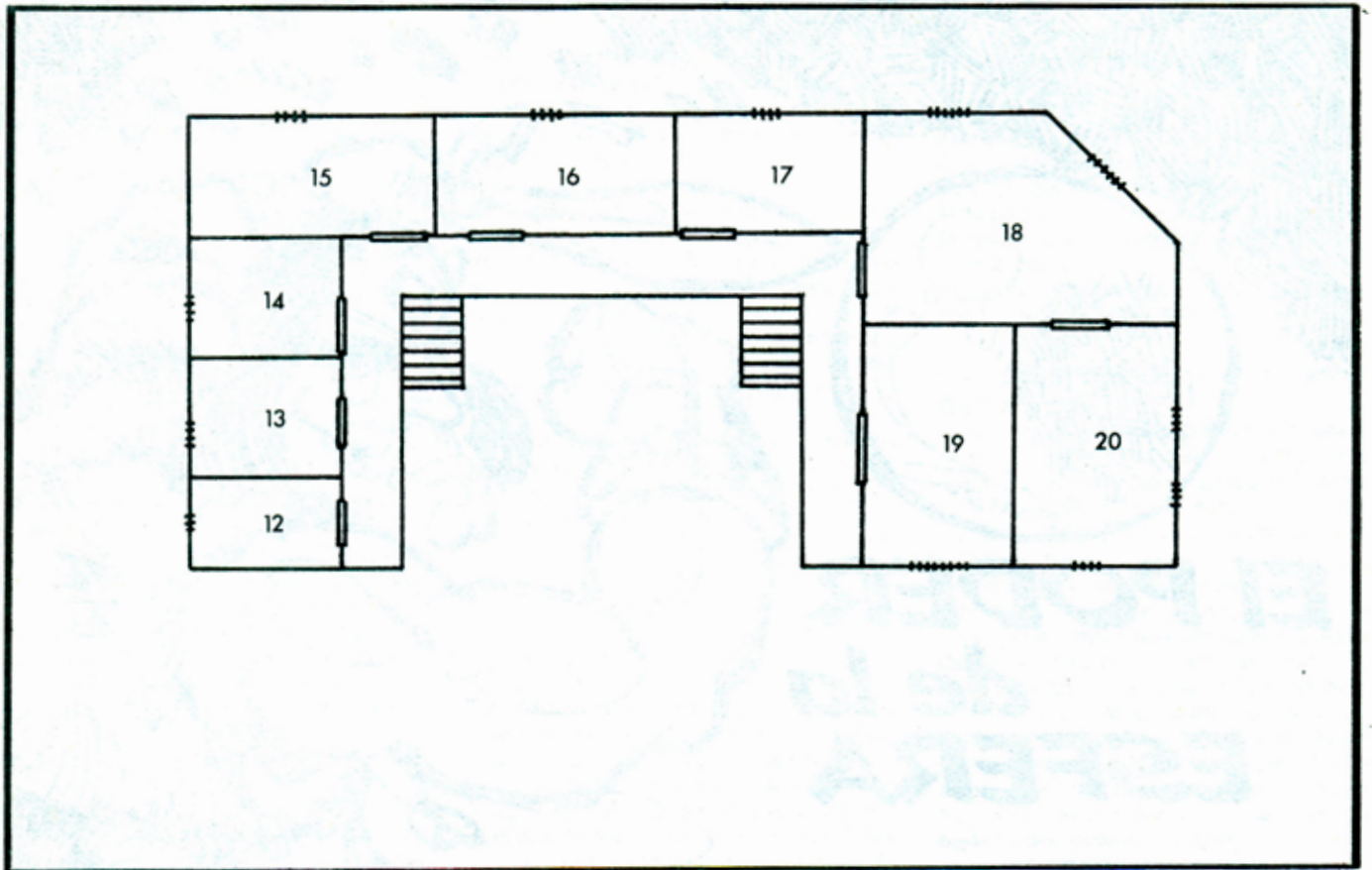
14- Habitación para criados. Vacía. Una cama, un armario y una mesita.

15, 16 y 17- Habitación para invitados: Cama, armario, mesita de noche, silla y jofaina con agua.

18- Habitación matrimonio Wilson. La puerta se encuentra cerrada. Anne se resistirá a acomodarse a nadie aquí, aduciendo motivos sentimentales.

19- Despacho de Henry Wilson. La mesa, de madera noble, no contiene un solo papel escrito. Hay un enorme cuadro de Sara Brown, pintado con gran detalle (tirada de "Mito de Cthulhu" permitirá descubrir que es un Profundo; una tirada de Antropología que los rasgos de la cara no corresponden a ninguna raza humana conocida; de no poseer ninguna de las dos competencias descritas, describirla como una mujer de ojos saltones y expresión extraña en la cara. Si el PJ heredero tiene una apariencia más bien baja, el Guardián podría insinuar que el retrato tiene un cierto parecido con sus rasgos.)

20- Cuarto de baño. Puerta cerrada. Se encuentra ocupado casi en su totalidad por una inmensa bañera, casi una pequeña piscina...



LA GRUTA (Fig 2, 3, 4).

21- Sala pequeña, labrada en la roca viva. No hay, evidentemente, ninguna luz. En el suelo hay una trampa de madera, recia, atrancada con una barra de hierro.

22- Escalera toscamente tallada en la roca. Los escalones están mojados por la humedad, y son muy empinados. Aquel que bajando no saque una tirada igual o inferior a su Destreza x 5, caerá hasta 23.

23- Lago subterráneo, de agua de mar. Si alguien se sumerge con el equipo adecuado (escafandra de buceo, etc) puede encontrar la ciudad submarina de los Profundos. Si un investigador cae en el agua deberá sacar una tirada de "nadar" para mantenerse a flote, y otra de Fuerza contra Constitución en la tabla de Resistencia para izarse hasta 24 (a no ser que sea ayudado).

24- Corredor natural de piedra.

25- A primera vista parece un simple entrante en la roca. De examinarlo con más atención se percibe una grieta por la que es posible pasar de uno en uno sin demasiadas dificultades.

26- Salida al exterior. Se sale al pie del acantilado, cerca de la mansión Brown (Gruta pintada en el cuadro de 10).

27- Gruta enorme, llena de estalactitas y estalagmitas unidas muchas de ellas, formando un auténtico bosque de columnas. Si se saca una tirada de "Encontrar Objeto Escondido" se descubre el paso a 28.

28- Cueva-Templo, con altar dedicado al Padre Dagón. La vista de los extraños símbolos esculpidos en el altar hace perder 1d3 de SAN si no supera la tirada.

Ricard Ibañez.