

# FIN DE SEMANA EN BISHOP HOUSE

por Ricard Ibañez

*Módulo de La Llamada de Cthulhu para 4/5 investigadores, que no tienen necesariamente que conocerse entre sí y que tengan alguna experiencia en los Mitos de Cthulhu.*

### Introducción Jueves, 8 de Abril de 1926

Los investigadores reciben, cada uno por separado, la siguiente carta:

*"Estimado amigo:*

*Tengo el placer de comunicarte mi reciente matrimonio, celebrado en El Cairo durante mi último viaje. Con motivo de celebrarlo me gustaría que vinieras este fin de semana a mi mansión, para que conocieras a mi mujer y pudiéramos hablar de los viejos tiempos. Vendrán algunos viejos amigos más.*

*Te espero el viernes al atardecer en: Bishop House, Carretera de Aylesbury, Km. 15. Dunwich, Massachussets. Atentamente: Nathan Bishop"*

Esta carta es motivo de gran extrañeza para los investigadores, ya que estos recuerdan al "Viejo Nathan" como un individuo hosco y prematuramente envejecido, demasiado absorbido por su trabajo en la universidad de Miskatonic como para prestar atención a las mujeres y a sus amigos. La última noticia que los investigadores tuvieron de él es que había partido hacia Egipto, agregado a una expedición arqueológica en el Valle de los Reyes. Lo cual es extraño si se tiene en cuenta que el profesor no es historiador ni antropólogo, sino filólogo especializado en Arabe medieval...

*(NOTA PARA EL GUARDIAN: Si juegan cinco jugadores, uno deberá asumir el rol del prof. Wateley. La suya será una introducción "Diferente" (ver más adelante).*

### Investigación preliminar.

Es posible que los investigadores deseen realizar algunas investigaciones previas antes del viaje. El Guardián de los Arcanos deberá calcular con cuidado el tiempo que empleen en ello. Se puede conseguir información en los siguientes lugares, salvando las tiradas adecuadas en las competencias marcadas entre paréntesis.

#### Hemeroteca de la biblioteca pública (Biblioteca).

Hay abundantes artículos referentes a la expedición arqueológica del prof. Blake en el Valle de los Reyes. La expedición estaba financiada por la Universidad de Miskatonic. Se descubrió la tumba de, al parecer, un alto sacerdote de Amón. Hubo una serie de extraños y desgraciados accidentes entre los miembros de la expedición, que provocó el que los periodicos sensacionalistas hablaran de la típica maldición.

#### En cualquier buena enciclopedia o similar.

(No se precisa tirada alguna. Dunwich, en Massachusetts (Nueva Inglaterra). Situada al pie de Round Mountain y al lado del río Miskatonic. Fué fundada por hidalgos de Salem en 1692, estando en la actualidad prácticamente en ruinas. al parecer, la construcción más reciente del pueblo data de 1806. Sus habitantes se dedican principalmente a la Agricultura. Son interesantes los restos arqueológicos indios que se encuentran en las cimas de las colinas que rodean la aldea. Último censo: 352 habitantes (En 1919).

#### Universidad de Miskatonic (Elocuencia, Discusión o Camelar).

Ya sea personalmente o por teléfono, los investigadores tendrán que conseguir una entrevista con el prof. Hermann Froomer, encargado del departamento de Investigaciones Arqueológicas de la Universidad. Es un anciano de mirada penetrante sin un sólo pelo de tonto en su calva cabeza. Explicará que la expedición de Blake

descubrió la tumba de un sacerdote, en efecto, pero, en sus cartas, Blake dudaba de que se tratara de un adorador de Amón. algunas de las pinturas de la tumba parecían representar sacrificios humanos. Otras representaban a extrañas criaturas, ajenas por completo a la mitología Egipcia.

Si le preguntan sobre las muertes, les dirá que Robert Blake, jefe de la expedición, murió por un derrumbamiento accidental de una parte de la tumba; Jeremias Bradford, el experto en jeroglíficos, murió por la mordedura de una serpiente venenosa en su propia tienda; William Robertson, el especialista en egiptología, fué asesinado por uno de los trabajadores nativos, el cual, al parecer, había enloquecido.

Respecto al prof. Bishop, descubrió referencias de la existencia de la tumba en un viejo texto arabe, referencias que resultaron ser asombrosamente precisas en el terreno.

La mayor parte de las reliquias halladas en la tumba fueron traídas directamente a la universidad. Sin embargo, el profesor solicitó tener en custodia durante algún tiempo algunos objetos, para estudiarlos con detalle.

### Dunwich

Se llega a Dunwich por la carretera general de Aylesbury, girando a la derecha en el primer cruce pasado Dean's Corners. Es una región de gran belleza, pero que provoca al mismo tiempo una región de gran belleza, pero que provoca al mismo tiempo una extraña sensación depresiva. Los bosques son espesos, oscuros, asfixiantes. Las parcelas cultivadas, escasas y yermas. Las montañas de la región tienen todas la cima asombrosamente redondeada, y es posible contemplar extraños círculos de pilares de piedra en gran parte de ellas. El camino cruza por desfiladeros y barrancos de incierta profundidad, que se salvan por toscos puentes de madera de apariencia insegura. Dunwich se encuentra tras un pequeño puente cubierto, arracimado entre el río Miska-



tonic y el declive en vertical de Round Mountain. Es un enjambre de ruinosos edificios con tejados a la holandesa, la mayor parte de los cuales se encuentran abandonados. El edificio de la iglesia alberga el único centro comercial del pueblo.

Los autobuses que hacen el recorrido Boston-Aylesbury se detienen en Dunwich dos veces al día. Las gentes son hoscas y distantes, y no suelen hablar con extranjeros.

## Llegada a Bishop House.

Los investigadores irán llegando, cada uno con sus propios medios, durante la tarde, bastante nublada y ventosa, del viernes, siendo recibidos por el mismo Bishop y su mujer, así como por su gato siamés, una especie de demonio felino capaz de meterse en todos los rincones y hacer pedazos la mejor camisa con el más absoluto des-caro.

Los investigadores encontrarán a Bishop muy cambiado, jovial, hasta rejuvenecido. Si le comentan este hecho, afirmará que, en efecto, desde que volvió de Egipto es un hombre diferente. Y la culpable de ello, por supuesto, es su mujer. Amouna, su esposa, es una joven de unos 25 años, mediana estatura y piel muy morena, casi negra, con un nariz aguileña bastante pronunciada y unos hermosos ojos negros, grandes y almendrados. Habla poco, aunque cuando lo hace es en perfecto inglés.

Poco a poco van llegando los demás invitados: El matrimonio Raben, formado por Arnold (antiguo ayudante del prof. en la Universidad) y Catherine, mujer histérica con aficiones ocultistas; y el conocido escritor Jeremias Wateley. Los invitados son alojados en las diversas habitaciones de la casa: El matrimonio Raben es instalado en la hab. 16; Wateley en la 13, el resto de los investigadores son repartidos entre las hab. 14,15,17,18. La habitación del matrimonio Bishop es la 12. Los invitados pueden instalarse, lavarse y descansar hasta la hora de la cena, a las 21 h.

Si se le hacen a Bishop preguntas sobre la expedición las rehuirá amablemente, afirmando que no tendrá inconveniente en hablar de ello por la mañana, así como en enseñar las piezas que guarda bajo llave en su despacho.

## La cena.

El menú, deliciosamente preparado por la sra. Smith consiste en:

\*Jamón York al Jerez

\*Pollo al ajo y vino

\*Melocotón en almibar con nuez.

(hay que aprovecharse del aislamiento de la región, para burlar la Ley Seca)

En mitad de la cena estallará de repente en el exterior una cacofonía de gritos fantasmales, parecidos a cargadas de demonios. Todo aquél que no pase una tiada por Zoología deberá tirar por Cor, perdiendo en caso de fallo 1D2. Los que hayan acertado la tirada de zoología reconocerán el extraño canto del pájaro Chotacabra, también llamado "Caprimulgus Europeanus", ave nocturna de color leonado con manchas negras, que se alimenta cazando insectos. Lo curioso es que habita en Europa, Asia y Africa, pero NO en América.

Bishop permanecerá impasible, aunque si alguien se fija en su mujer (y acierta una tirada de Psicología) se dará cuenta de que está intranquila. Por su parte los criados se mostrarán terriblemente asustados.

Bishop tranquilizará a sus invitados, explicándoles que son los cantos de un pájaro muy corriente en estos parajes, sobre el cual, eso sí, existe una curiosa leyenda: los nativos de esta región creen que se trata de espíritus malignos, que atrapan las almas de los moribundos para arrastrarlos a los infiernos. Ya un poco más tranquilizado el ambiente, el tema predominante durante el resto de la cena será el espiritismo y la parapsicología. La Sra. Raben, que se habrá explayado durante la cena hablando por los codos de su tema favorito, propondrá realizar tras la cena una sesión espiritista. Bishop aceptará, más divertido que interesado, así como el prof. Wateley. Amouna se disculpará, diciendo que no cree en fantasmas (una tirada de psicología permitirá ver que se encuentra algo más nerviosa que antes). El sr. Ruben se disculpará también, murmurando algo de "...tonterías de mi mujer..."

Un rayo ilumina el cielo. Un trueno retumba. Afuera, estalla con gran intensidad una fuerte tormenta.

## La sesión espiritista

Catherine Raben y los demás se colocarán alrededor de la mesita redonda del Salón. Catherine no parará en ningún momento de parlotear, afirmando lo importante que es cuidar los detalles, la exactitud, etc. Una tirada de "Ocultismo", sin embargo, permitirá ver que tiene en verdad escasos conocimientos sobre la materia. No admitirá, sin embargo, ningún tipo de crítica a sus preparativos. La mujer coloca una serie de cartas con las letras del abecedario y los números del 0 al 9 alrededor del borde de la mesa

y cuatro más con las palabras SI, NO, Hola y Adios, formando una cruz en el centro. En el centro exacto coloca una copa boca abajo, solicitando que los presentes coloquen cada uno de ellos un dedo encima de la copa. A continuación, con voz algo aguda por la emoción, empezará a decir frases del estilo "Espíritu, ¿estás ahí?, ¡Manifiéstate!"; "Espíritu, muéstrate si eres bueno", etc. Si alguno de los investigadores empieza a empujar el vaso con disimulo, se mostrará terriblemente excitada, acosando al "Espíritu" de preguntas. El Guardián de los Arcanos mantendrá esta situación durante unos cinco minutos de juego, hasta que los jugadores empiecen a perder interés. Entonces Catherine preguntará: "¿Hay alguna entidad maligna en esta casa?"

Inmediatamente el vaso estallará en mil pedazos. Los presentes perderán 1D4 de Cor si no pasan la tirada.

Paralelamente a esto, Amouna se ha retirado a la habitación 19 para escribir su Diario. Allí es abordada por Arnold Raben, el cual se le insinúa de una manera bastante poco elegante. Amouna sonríe con la más dulce de sus sonrisas, se acerca insinuante e invitadora... y le suelta un hermoso rodillazo en las partes nobles. Arnold se retira, más o menos agachado, a su habitación.

Tras todo esto es más o menos medianoche. El día ha sido largo, todos están cansados y sigue lloviendo torrencialmente. Lo mejor que se puede hacer es acostarse.

## La noche

Durante la noche, el despedido, dolorido y arruinado Arnold Raben piensa cómo solucionar sus problemas económicos. Su última carta (convertirse en el amante mantenido de Amouna Bishop) ha fracasado. Planea entonces efectuar un robo: Aún conoce a un par de coleccionistas que le comprarían unas piezas genuinas Egipcias sin hacer preguntas, y puede disimularlo todo para que parezca que ha entrado alguien de fuera. Con estas intenciones se viste y sale de la habitación, despertando a su mujer, la cual sin embargo no dice nada.

Tras forzar de un modo bastante torpe la puerta del despacho y la del amario, Arnold se encuentra frente a los famosos objetos (ver descripción de la casa, el apdo. 2). Al contemplar el Espejo ve cosas que ningún humano debiera ver...cosas que destruyen por completo su Cordura (dejándosela a 0%) y haciéndole coger Pantofobia (ver manual), lo cual le hace huir precipitadamente.

Si alguno de los investigadores acierta una tirada de "Escuchar"/2 dis-



tinguirá entre el estruendo de la lluvia el sonido de un motor de coche arrancando. Si ocupa la habitación 13 o 14, y pasa una tirada de "Encontrar Objeto Escondido", distinguirá el coche de los Raben alejándose a toda velocidad. Un tiro de "Idea" le permitirá darse cuenta de que el canto de las chotacabras ha aumentado hasta vencer en intensidad a la misma tormenta.

Amouna, que estaba sentada en la sala 19 sin poder dormir, lo ha oído y visto todo. Relacionando el espejo con viejas leyendas oídas en Egipto, lo coge escondiéndolo en la buhardilla-trastero, temerosa de que haga daño a su marido.

Obviamente, la loca carrera de Arnold sólo puede terminar de un modo: en una de las vueltas de la carretera, su coche se estrella espectacularmente, matándolo en el acto. Las chotacabras ríen a carcajadas, mientras arrastran su alma hasta el Infierno.

## Sábado, 10 de Abril

El día amanece claro y tranquilo, pero el interior de la casa es una tormenta: la puerta del despacho ha sido forzada, uno de los objetos de la Expedición se ha esfumado y tanto Arnold como su coche han desaparecido. Natham Bishop, furioso, llama al sheriff de Aylesbury, (Dunwich carece de él) pidiendo a los investigadores que no salgan de la casa hasta que llegue. Los investigadores seguramente no se harán rogar, usando sus competencias de Elocuencia, Encontrar Objeto Escondido y similar para reunir toda la información posible antes de su llegada. Catherine (convencida de que su marido la ha abandonado) se encuentra literalmente al borde del histerismo llorón. Amouna, en cambio, está muy silenciosa y preocupada.

Si alguno de los investigadores llega a la buhardilla, tras forzar la cerradura o pedir la llave, encontrará una bandada de chotacabras que se lanzarán gritando terroríficamente contra él causándole un buen susto (D6 ó 1, si acierta la tirada). Una tirada de Encontrar Objeto Escondido le permitirá encontrar el Espejo.

El sheriff Wilbur llega a la casa alrededor del mediodía. Es un individuo corpulento e inteligente, algo socarrón y muy observador. Interrogará someramente a los invitados del profesor, examinará el despacho y establecerá una orden de búsqueda y captura para Arnold Raben, tra lo cual se marchará hacia Aylesbury hacia las 15 h., rehusando amablemente la invitación del prof. Bishop de quedarse a comer. Si alguno de los investigadores se ofrece a colaborar con él, se lo agradecerá sin grandes efusiones, es-

cuchando sus teorías mientras no rocen lo fantástico o sobrenatural. No dará ningún tipo de información.

La comida se desarrolla en medio de un ambiente tenso, lo que dificulta a los investigadores saborearla, pese a ser exquisita: (Arroz con salsa de Carne, Gulash de carne de buey y fruta del tiempo).

Por la tarde, los investigadores pueden proseguir sus investigaciones. Caso de que intentarán conseguir alguna información en el pueblo, no conseguirán nada. La gente del pueblo es xenófoba y no habla con extranjeros. Es probable que alguno desee visitar algunas de las extrañas ruinas de las colinas:

## Los círculos de piedras.

Los manuales de historia los consideran monumentos funerarios obra de los indios Pocumtucs. Los huesos humanos encontrados en algunos de ellos así parecen demostrarlo. Es curioso, sin embargo, que los huesos sean caucásicos, es decir, de hombre blanco.

Se encuentran en muchas de las colinas redondeadas que rodean el pueblo, y tanto nativos como los animales los rehuyen. Son unas construcciones ciclópeas, en el interior de las cuales no sopla el viento, y no se oye el canto de los pájaros. Si los investigadores resuelven una tirada de Idea se apercibirán de una vaga fetidez nauseabunda que parecen exhalar las piedras. Una tirada de Mito de Cthulhu permitirá averiguar que son viejos portales de Yog-Shothoth. Hay un 10% de que la que visiten los investigadores esté activada todavía. En caso afirmativo, aquél que se introduzca en el centro exacto del círculo deberá hacer una tirada de su Poder contra 21 en la tabla de Resistencia. En caso de que lo consiga, se desmayará. En caso de que falle, perderá 9 puntos de Magia, 1 punto de Cor, y se verá teletransportado a Yuggoth, donde con suerte sobrevivirá 2 minutos. El portal

es de una sola dirección: la otra fue cerrada hace tiempo. Ver como desaparece un compañero provoca la pérdida de 1D8 de Cor.

La cena del sábado consiste en Truchas en escabeche, Escalopas al Roqueford y Almendrados de postre. En mitad de la cena, a las 21.30, el Sheriff Wilbur llama a la casa informando que han encontrado el coche y el cuerpo de Arnold: no hay en él ningún espejo Egipcio.

## Domingo, 11 de abril.

Al amanecer, y si aún no se ha encontrado el espejo, Amouna se lo cuenta todo a su marido, explicándole que lo ha hecho por viejas leyendas que lo acusan de maligno. Nathan no atenderá a razones y se dirigirá hacia él, sin escuchar los gritos y súplicas de su mujer. Lo mirará fijamente... y enloquecerá, rompiéndolo de un puñetazo. a continuación, desaparecerá del mundo de los vivos, junto a todos los que lo miren (ver descripción del espejo en el apdo. CASA, núm. 2).

## Recompensa para los investigadores.

Si los investigadores consiguen evistar conscientemente la desaparición de Nathan Bishop ganarán cada uno 1D4 de Cor.

Si consiguen neutralizar de algún modo el espejo (metiéndolo en una cámara de seguridad, enterrándolo en algún lugar profundo o arrojándolo al fondo del mar dentro de un cofre cerrado, por ejemplo, ganarán 1D8 de Cor. Sin embargo, el Guardián podrá volver a sacarlo en medio de otra aventura, y entonces su visión causará la pérdida de 1D8 de Cor para los que se deshacieron de él.

Si Jeremias Wateley consigue apoderarse del espejo y de la figurita de Bast, conseguirá de sus superiores el hechizo de "Robar la Vida", con el cual puede alargar su vida mediante sacrificios humanos. Es posible que vuelva a encontrarse con los investigadores, aunque entonces ya no será tan amable...

## Consejos para el Guardián de los Arcanos.

Este módulo no tiene en ningún modo que ser jugado al pie de la letra, entre otras cosas porque los investigadores tienen muchas posibilidades de cambiar los hechos. El autor recomienda a los Guardianes que estudien





especialmente el background de cada uno de los PNJ, empapándose de su personalidad para interpretarlos luego. Tampoco hay que tener prisa en que se desarrollen los acontecimientos: sería interesante cargar las tintas del ambiente, describiendo el infernal canto de las chotacabras o el retumbar de la tormenta.

A ser posible, sería interesante que los mismos jugadores se relajaran, olvidando por una vez los conceptos maniqueístas de Humanidad-contrabichos-que-quieren-comerse-humanidad. Lo ideal sería que ni siquiera llevaras armas, pero eso es poco menos que imposible.

## Personajes no jugadores

### Profesor Nathan Bishop.

For 4; Des 10; Int 16; Con 12; Ap. 13; Pod 16; Tall 14; Edu 19; P. Vida 13; Cor 65%.

**Competencias:** Antropología 30%, Arqueología 25%, Astronomía 10%, Discusión 45%, Historia 65%, Biblioteca 80%, Lingüística 90%, Ocultismo 55%, Leer Sánscrito 70%, Leer griego 80%, Leer Latín 95%, Leer Árabe 90%, Hablar francés 70%, Hablar Árabe 65%, Mito de Cthulhu 15%.

Nathan Bishop es un hombre de pelo muy blanco, ojos vivaces y gafas de pinza cabalgando en equilibrio precario en el extremo de una larga nariz.

Nacido en 1872 en Dunwich, en el seno de una de las familias más antiguas y ricas de la región. Fué enviado a estudiar a Arkham, como es costumbre, donde destacó de tal modo que, al terminar sus estudios, consiguió una plaza en el departamento de Filología de la universidad de Miskatonic. Como buen nativo de Dunwich, era un hombre introvertido y poco hablador, absorbido por su trabajo y con muy poca vida social. En 1924 mientras está ocupado en la traducción de un viejo texto árabe medieval titulado *Nasira Oapkis*, encuentra referencias sobre el emplazamiento de la tumba de un alto sacerdote de un culto minoritario. Poniéndose en contacto con el prof. Blake y tras convencer al prof. Soomer, organizan rápidamente una expedición al Valle de los Reyes. La tumba se encuentra, en efecto, donde Bishop afirmaba, pero la alegría del descubrimiento se ve empañada por las extrañas muertes que sufren tres miembros de la expedición.

Bishop se enamora de una joven agregada a la expedición, Amouna Azquir, con la cual se casa en el Cairo por lo civil.

De regreso a Norteamérica, solicita una excedencia a la Universidad para descansar y estudiar algunos de los objetos extraídos de la tumba.

### Amouna Bishop (antes, Azquir).

For 12; Des 15; Int 15; Con 13; Ap. 16; Pod 14; Tall 12; Edu. 13; P. Vida 13, Cor 60%.

**Competencias:** Arqueología 45%; Biblioteca 35%; Historia 40%; Leer latín 40%; Hablar/Leer árabe 65%; Hablar/Leer Turco 75%; Hablar/Leer inglés 75%; Hablar alemán 35%; Ocultismo 60%; Primeros Auxilios 60%; Mito de Cthulhu 10%; Disparar revolver 38 45%; Cuchillo 60%. Hechizos: Preparar círculo de Protección.

Amouna es una mujer de mediana estatura, cuerpo menudo y bien formado, pelo negro largo hasta la cintura y ojos grandes y almendrados.

Nacida en Alexandropolis (hoy Bulgaria, entonces Imperio Turco) en 1897, era hija de comerciantes enriquecidos. Su familia fue asesinada en 1918, cuando la ciudad fué anexionada a Bulgaria. Sin parientes cercanos ni dinero, sobrevivió como pudo, hasta que en 1920 la encontró en un tugurio de mala muerte Frank Harper, un arqueólogo "buscador de tesoros" (lesee Indiana Jones). Frank fué para ella su maestro, su protector y su amante..., hasta que partió en busca de una mítica ciudad perdida en el desierto de Rub al Khali, en verano de 1923, de la cual no regresó. Ella se instaló entonces en el Cairo, donde realizaba trabajos ocasionales en excavaciones, proporcionados por amigos de Frank. En 1925 conoció a Nathan Bishop, el cual se enamoró locamente de ella, desposándola y trayendosela a Estados Unidos. Aunque siente por él un profundo cariño y respeto, ella no le quiere, y él lo sabe. Consintió en la boda para huir de ese ambiente y para tratar de olvidar a Frank. Conoce un buen número de viejas leyendas con referencias a los Mitos, las cuales cree a medias pues es terriblemente supersticiosa.

### Jeremias Wateley

For 9; Des 12; Int 18; Con 12; Ap. 12; Pod 17; Tall 12; Edu 19. P. Vida 12. Cor 0%.

**Competencias:** Arqueología 40%; Biblioteca 65%; Elocuencia 70%; Historia 50% Psicología 90%; Leer/Escribir inglés 95%; Leer/Escribir latín 65%; Nadar 75%; Hablar francés 35%; Esgrima 70%; Ocultismo 60%; Mito de Cthulhu 65%.

**Hechizos:** Contactar con Gouls, Contactar con Profundos, Invocar/Controlar un Byakhee, Invocar a un Vagabundo Estelar, LLamar a Yog-Sothoth, Signo de los Ancianos, Encantar un bastón de Poder, Marchitamiento.

Jeremias Wateley es un hombre de aspecto agradable, ojos bondadosos y jovialidad en el hablar. Pese a sus casi 60 años de edad, camina agilmente sin otra ayuda que un bastón, del cual





nunca se separa, como tampoco se separa de un extraño silbato de plata que siempre lleva en el bolsillo "un amuleto", dice. Nacido en Providence en 1868, huérfano de padres desde los 6 años, vivió una infancia triste y solitaria en el orfanato municipal hasta que un abuelo suyo, de quien no tenía referencia hasta entonces, reclamó su custodia, llevandoselo a vivir a Ins-mouth. Su abuelo era en realidad un Profundo, y teniendo su transformación bastante avanzada, quiso dejar tras de sí otro adepto para preparar el regreso de los Grandes Ancianos. Así, y a pesar de ser un humano normal, Jeremias jugaba a los 8 años con los Profundos por entre los escollos rocosos, aprendía la vieja sabiduría de labios de los Gouls las noches sin luna y viajaba con su abuelo a lomos de los Byakhees. Cuando su abuelo tuvo que partir a la ciudad sumergida, le regaló su bastón, que es en realidad una vara encantada que absorbe y almacena poder. Al convertirse en adulto, Wateley se convirtió en escritor de novelas de terror, llegando a alcanzar notable éxito. No olvidó las enseñanzas de sus maestros, convirtiéndose en un activo y eficaz agente de Yog-Sothoth, del que espera conseguir la inmortalidad y la juventud eterna.

Enterado de la expedición Blake, deduce que la tumba es de un sacerdote de Bubastis, diosa-gato Egipcia que es en realidad Bast, una entidad menor del Mito. Suponiendo que algunos de los objetos que extrajo Bishop de la tumba pueden ser mágicos, y por tanto peligrosos, entra en contacto con Bishop, antiguo conocido suyo y lo convence para que organice una recepción de fin de semana, durante la cual intentará apoderarse, sea por las buenas o por las malas, de los objetos mágicos que haya y que puedan interesarle. Lleva consigo su bastón, con 35 puntos de Poder extra almacenados (que se le suman a la hora de lanzar hechizos cuando la empuña) y su silbato, con el cual puede invocar a byakhees con una posibilidad del 45% (ver manual).

Wateley evitará en todo momento el combate directo o el robo descarado, procurando ante todo convencer a Bishop de que le ceda los objetos.

Caso de que jueguen cinco jugadores, este PNJ debería ser llevado por uno de los jugadores, obviamente el más sutil y maquiavélico de ellos. Los otros jugadores, por supuesto, no deben en ningún momento sospechar que se trata de un PNJ.

#### Arnold Raben

For 14; Des 15; Int 9; Con 15; Ap. 14; Pod 7; Tall 15; Ed. 17. P. Vida 15, Cor 35%.

**Competencias:** Camelar 75%; Biblioteca 35%; conducir coche 60%;

Historia 45%; Leer/Escribir latín 40%; Encontrar Objeto Escondido 40%.

Arnold es uno de esos tipos que se "hacen notar" cuando entra, alto, de complexión parecida a la de un piano de cola y vozarrón de tenor de ópera. Es, además, bocazas, metepatas y cotilla. Nacido en 1885 en Nueva York, fué alumno y posteriormente ayudante del prof. Bishop. Solicitó la baja en la universidad para casarse con Catherine en 1915, mujer rica y bastante tonta a la cual embarulló. Sin embargo, se ha pateado en secreto la fortuna de su mujer a base de juergas, queridas y malas inversiones. Actualmente se encuentra con el agua al cuello, teniendo a los prestamistas en los talones.

#### Catherine Raben

For 12; Des 10; Int 8; Con 10; Ap.4; Pod 5; Tall 18; Edu 10. P. Vida 14, Cor 25%.

**Competencias:** Cantar 01%, Ocul-tismo 10%.

Catherine Raben es sencillamente un encanto: una estaca con dientes, gafas y mono que habla ceceando y con voz aguda, siendo continuamente tratada de "inútil" por su marido. Ante el más mínimo problema, suele esconderse en cualquier rincón a llorar y soltar gritos histéricos.

#### Josep Smith

For 13; Des 12; Int 13; Con 12; Ap. 13; Pod 9; Tall 14; Ed. 16. P. Vida 13; Cor 45%.

**Competencias:** Astronomía 45%; Biblioteca 35%; Escuchar 60%; Encontrar Objeto Escondido 40%. Mito de Cthulhu 5%.

Josep nació en Dunwich en 1870. Lleva sirviendo a la familia Bishop desde los 18 años. Es un hombre silencioso, digno, y aparentemente imperturbable, aunque un poco chafardero. Considera que la esposa del señor no es más que una aventurera que se ha casado con el señor por su dinero.

#### Anna Smith

For 12; Des 10; Int 12; Con 10; Ap. 8; Pod 7; Tall 12; Ed 9. P. Vida 11, Cor 35%.

**Competencias:** Cocinar 60%; Escuchar 95%; Encontrar Objeto Escondido 45%. Mito de Cthulhu 5%.

Nativa de Dunwich, y apenas dos años más joven que su marido, Anna tiene como ocupaciones principales el espiar a sus señores (o a los invitados

si los hay) discutir con su esposo a gritos (nunca delante del señor o de invitados) y empinar el codo.

El matrimonio Smith es ayudado, cuando sus señores reciben invitados, por tres mujeres de Dunwich, las cuales no duermen en la casa.

#### Mujeres del pueblo

For 11; Des 9; Int 12; Con 10; Ap. 7; Pod 6; Tall 11; Ed. 5. P. Vida 11; Cor 30%.

**Competencias:** 10% Mito de Cthulhu. Resto de Competencias base.

Degeneradas por la endogamia. Supersticiosas, asustadizas y poco eficientes.

## Bishop house

**1. Hall de entrada.** Decorado con sencillez. Suele estar siempre en penumbra.

**2. Despacho del prof. Bishop.** Lugar de trabajo y estudio del profesor, ordenado gracias a los desvelos de Amouna. En él hay una mesa de despacho llena con los papeles del profesor y con el único teléfono de la casa, otra mesa de trabajo ahora vacía, un mueble-archivador con los documentos y notas del profesor y un armario resistente, bien cerrado con llave, en el cual se encuentran los objetos que trajo Bishop de Egipto. El Guardián los describirá normalmente, haciendo tirar secretamente a los jugadores por "Mitos de Cthulhu". Si algún personaje la pasa, le dará aparte la información entre paréntesis (pero NO la información entre corchetes):

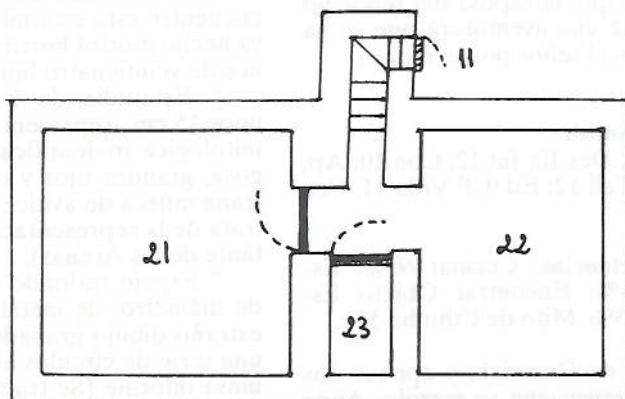
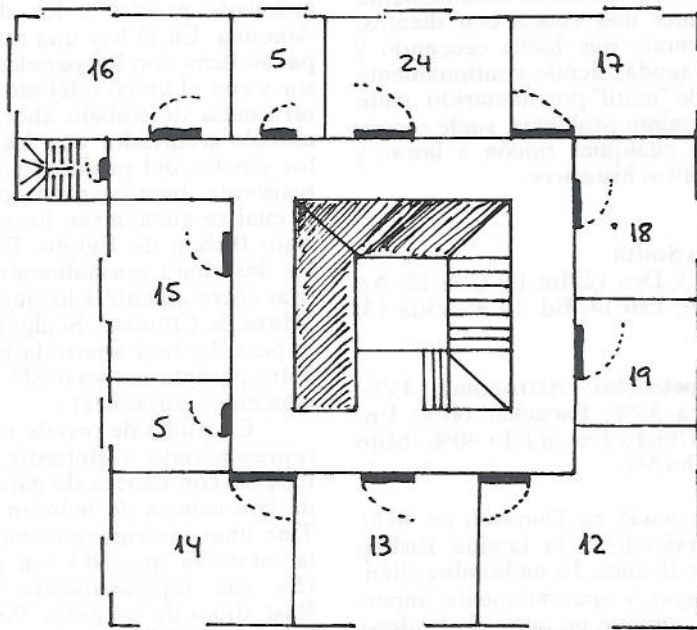
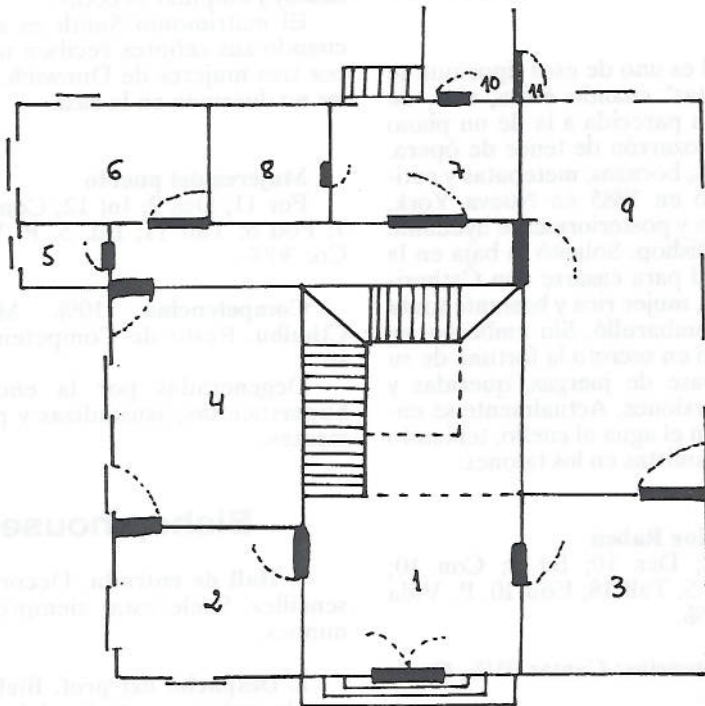
\* Estatua de oro de unos 20 cm., representando a Bubastis, una diosa Egipcia con cabeza de gato y una égida con cabeza de león en las manos. Tiene unas inscripciones en la base de la estatua que NO son jeroglíficos. (Es una representación mágica de Bast, diosa de los gatos. "Si un gato es herido o maltrato en la casa donde se encuentre esta estatua, el que lo haya hecho morirá horriblemente en menos de veinticuatro horas).

\* Estatua de barro cocido de unos 15 cm., representando una bestia mitológica inidentificable, de piel rugosa, grandes ojos y orejas y una extraña mueca de avidez en el rostro (Se trata de la representación de un Habitante de las Arenas).

\* Espejo redondo de unos 20 cm. de diámetro, de metal pulido, con un extraño dibujo grabado en el reverso: una serie de círculos alrededor de una masa informe (Se trata de un símbolo de Yog-Sothoth) ["El espejo es el llamado "Espejo de Anaboth", y es una



## BISHOP HOUSE



puerta a otros lugares. Si alguien lo mira con suma atención deberá realizar una tirada de Poder contra 15 en la tabla de resistencia. Si falla verá como se desdibuja su imagen viendo en lugar de ella... "Otras cosas, y otros lugares". La visión le hará perder 1D100 de Cordura, o 1 D20, si pasa la tirada. Si el espejo se rompe, se creará un portal que absorberá a todo ser vivo que lo contemple, tras lo cual volverá a reconstruirse.]

\* Extraña máscara ceremonial, mucho más cerca de los cánones polinesios que Egipcios (La máscara pretende imitar los rasgos de un Profundo).

\* Extraño cuchillo de piedra negra (Cuchillo ritual de sacrificio).

3. Salón. En él se encuentran unos sofás cómodos y un mueble-bar bien provisto. También se encuentra un tablero de ajedrez.

4. Biblioteca del profesor. La mayor parte de los libros están relacionados con su trabajo, siendo pues antiguos y escritos en latín, árabe y griego. Una tirada de "Biblioteca" costará cinco horas en lugar de cuatro. De todos modos, si se realiza se podrá encontrar el *Nasira Oapkis*, donde el profesor encontró las referencias a la tumba. Escrito en árabe medieval, de autor anónimo, es una recopilación de viejos mitos y leyendas del mundo Árabe. (Caso de leerse, +4 a Mito de Cthulhu y -D6 de Cor. Sin hechizos).

### 5. WC

6. Habitación de Josep y Anna Smith, los criados del matrimonio Bishop.

1. Hall de entrada
2. Despacho del prof. Bishop
3. Salón
4. Biblioteca
5. WC
6. Habitación de los criados
7. Cocina
8. Despensa
9. Comedor
10. Puerta trasera
11. Puerta a la Bodega y a Carbonera
12. Habitación Matrimonio Bishop
13. Habitación invitados
14. Habitación invitados
15. Habitación invitados
16. Habitación invitados
17. Habitación invitados
18. Habitación invitados
19. Pequeño Salón
20. Escalera a la buhardilla
21. Bodega
22. Carbonera
23. Pequeña habitación
24. Habitación ropa blanca.



7. **Cocina.** Si se registra a fondo, se encontrarán en ella con no menos de cinco botellas de Whiskey, todas empuzadas. Son la "reserva secreta" de la sra. Smith.

8. **Despensa.** Nada especial.

9. **Comedor,** con una mesa larga de buena madera de roble, donde caben tranquilamente veinte personas. Retratos en las paredes de antepasados de Nathan.

10. **Puerta trasera,** normalmente cerrada.

11. **Puerta a la bodega y a la carbonera.** Cerrada.

12. **Habitación del matrimonio Bishop.** Cama grande y antigua. Amouna guarda siempre un revolver cargado en la mesilla de noche.

13. **Habitación de invitados.**

14. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

15. **Habitación de invitados.**

16. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

17. **Habitación de invitados,** con cama de matrimonio.

18. **Habitación de invitados.**

19. **Pequeño salón, con un mueble-escritorio.** Esta decorado con los "pequeños recuerdos" de Amouna: Un rifle de caza del cal. 30.36 (descargado), un látigo de piel de elefante, un escudo africano, la cabeza disecada de un león, etc. Amouna suele subir aquí a ratos perdidos, a leer tranquila y a escribir su diario. En el diario guarda una foto de Frank. Si algún investigador lo lee, el Guardián podrá leerle el background de Amouna (tardará 1D4 horas). Las últimas páginas hablan de su preocupación hacia los objetos traídos por su marido. Detecta en ellos "algo maligno". Habla igualmente de que "ha levantado el muro alrededor de él" (Se trata del hechizo contra las desgracias que se encuentra en la hab.23).

20. **Escalera a la buhardilla.** La puerta está cerrada. La buhardilla suele usarse como trastero.

21. **Bodega.** Puerta cerrada con llave. El prof. Bishop guarda unos buenos vinos añejos.

22. **Carbonera y calderas,** para calentar el agua de la instalación.

23. **Cuarto pequeño, cerrado.** Dentro se encuentra una foto del prof. Bishop rodeada de un círculo de cenizas. Se trata de un "muro de protección contra desgracias" que ha colocado Amouna para proteger a su marido, a escondidas de este, por supuesto. Mientras el círculo de cenizas no sea roto, todas las tiradas de Suerte que tenga que realizar el profesor tendrán éxito automático.

24. **Habitación de la ropa blanca.** Aquí se guardan en armarios las sábanas, cubrecamas, mantas y manteles de la casa. La sala sirve asimismo como sala de costura.

# BILLARES SOLER

## Jocs i Coses

oferta hasta fin de año  
**BRITANNIA 5400**



Gran Vía Corts Catalanes, 519 . 08015 Barcelona . tel : 93. 254.67.50