



Las ratas de las paredes.

Adaptación del relato homónimo de

H.P. Lovecraft

Para La Llamada de Cthulhu.

Marcos Delgado.

Índice.

Información para el guardián.	1
Las ratas de las paredes [<i>Aventura</i>].	2
Capítulo 1. Una mala noticia.	2
Capítulo 2. La curiosidad mató al gato.	3
Capítulo 3. Preparando la expedición.	4
Capítulo 4. Exham Priory.	10
Capítulo 5. El desayuno.	12
Capítulo 6. La cripta.	17
Capítulo 7. La gruta.	19
Capítulo 8. El horror final.	23
Resumen del relato. [<i>Anexo informativo</i>]	25

Información para el guardián.

Bajo el título original *The rats in the walls*, fue publicado en 1.923. Se trata de un cuento clásico de Lovecraft donde el horror encuentra a los investigadores de la manera más insospechada.

Es recomendable haber leído el relato para poder absorber la atmósfera que rodea la acción, aunque en los anexos hay un pequeño resumen como ayuda adicional.

Es una buena historia para adentrarse en los mundos lovecraftianos ya que no hay poderosos seres a los que enfrentarse ni excesiva investigación, amén de poca acción, salvo la que quiera añadir algún investigador impetuoso. Así mismo, es una buena ocasión para que el grupo de investigadores se conozca y empiecen una relación entre ellos.

Si algún jugador lo desea, puede interpretar el rol de alguno de los profesores, pero no al Capitán Norrys debido a su fatal desenlace al final de la aventura.

Como ya he comentado, es una aventura ideal para pasar una sesión entretenida, donde prima la interpretación sobre la investigación o la lucha, y que espero que agrade a todos los que la jueguen.

Todas las imágenes que contiene éste documento han sido extraídas de Internet a través de navegadores de uso convencional y no tienen ningún fin lucrativo, tan sólo ilustrar algunos pasajes interesantes y han sido escogidas por su poder visual.



Las ratas de las paredes.

Adaptación del relato homónimo de H.P. Lovecraft para La Llamada de Cthulhu.

UNA MALA NOTICIA

Los investigadores reciben la noticia por cauces convencionales, su estimado amigo, el profesor de arqueología sir William Brinton ha enviudado tras largos años de matrimonio y una larga enfermedad que finalmente ha acabado con su esposa, el encargado de dar la noticia es el profesor Thornton, no tan estimado como Brinton, pero también conocido de los investigadores.

Obviamente, están deseosos de ir a visitar a su querido amigo para darle ánimos en tan duro proceso de duelo. Ante su sorpresa, al llegar a Londres Brinton no está en su domicilio, el anciano profesor se encuentra en su despacho de la universidad de Cambridge. Mientras esperan en la sala, la secretaria del profesor le informa de la llegada de los investigadores que tendrán la ocasión de conocerse mientras esperan que el profesor les reciba.

Justo cuando la ayudante del profesor les indica que ya pueden pasar, llegan dos hombres más, que se presentan como De la Poer y el Capitán Norrrys. A primera vista, De la Poer es un hombre mayor de distinguido porte y Norrrys es un joven algo rechoncho aunque también viste un traje que le aporta un aire de señorío.



Al entrar en el despacho, sir William Brinton levanta sus ojos acuosos mirando a los investigadores, y se aprecia un destello de gratitud, deja el libro encima de la mesa y saluda uno por uno a los investigadores con afecto.

Tras los saludos de rigor y las muestras de duelo, llama a la puerta la ayudante del profesor: *"Disculpe que le interrumpa profesor, el señor De la Poer y el Capitán Norrrys están otra vez aquí y desean hablar con usted, dicen que es muy urgente, dicen haber encontrado un extraño altar en el sótano"* A lo que el profesor le pedirá que les haga pasar.

Tras las presentaciones de rigor, el profesor dirá a los recién llegados que pueden hablar con total libertad delante de los investigadores, y les invitará a todos a sentarse en unos sofás de piel que hay en un rincón de su despacho mientras solicita a su ayudante que sirva café y té para los presentes.

LA CURIOSIDAD MATÓ AL GATO

Una vez sentados todos, sir William manda llamar al profesor Thornton para que les acompañe.

Es el 27 de Julio de 1.923. Sir William Brinton es uno de los arqueólogos más afamados del mundo, ha recorrido el planeta buscando restos de civilizaciones y desentrañando secretos por los cinco continentes, es un hombre mayor que no se sorprende ante nada, aunque los últimos golpes de la vida le han dado un aspecto frágil y se le ve algo demacrado. Viste siempre impecables trajes de estilo inglés con chaqueta cruzada y le acompaña su inseparable bastón y un bombín ajado que le ha acompañado desde hace 30 años en todos sus viajes. Su carácter abierto y resolutivo, amén de una disponibilidad absoluta para cualquiera que reclamase su atención le ha hecho ganarse el favor de la gente allá por donde ha pasado.



Profesor Thornton

En contra, el profesor Thornton es un hombre de severa mirada y ojos inquisitivos. Bastante más joven que sir William, se dedica a la investigación de fenómenos psíquicos y tiende a considerar a los demás unos pobres

ilusos que no conocen los oscuros recovecos de la mente humana. Sin duda, no es tan conocido como sir William y la gente que le conoce, no suele tildarle de amigable a pesar de los grandes conocimientos de los que hace gala en multitud de campos.

Los recién llegados son una pareja de lo más variopinta, el joven es un hombre que rondará la treintena y con aire marcial, se le podría considerar rechoncho aunque corpulento, viste un traje oscuro de corte militar imaculado. Su compañero es un hombre mayor ataviado con un traje de costosa confección, tiene unos ojos vivos y es extremadamente cortés y educado, sin duda, se trata de un miembro de la alta sociedad y el trato que Brinton y Thornton le dispensan no hace pensar lo contrario.

Casi inmediatamente empezará a hablar con estudiada parsimonia a ambos profesores, una vez que la ayudante ha traído una bandeja con bebidas calientes y un surtido de pastas y galletas.

De la Poer: sir William, lamento muchísimo su pérdida, y creo sinceramente que éste no es el mejor momento para venir a importunarle con temas tan mundanos. Creo que será mejor que concertemos una cita para dentro de unos días...

Brinton: Querido Walter, éste es el momento más oportuno, ustedes me harán distraerme de las desgracias durante un rato, y es algo que les debo agradecer. Cuéntenme.

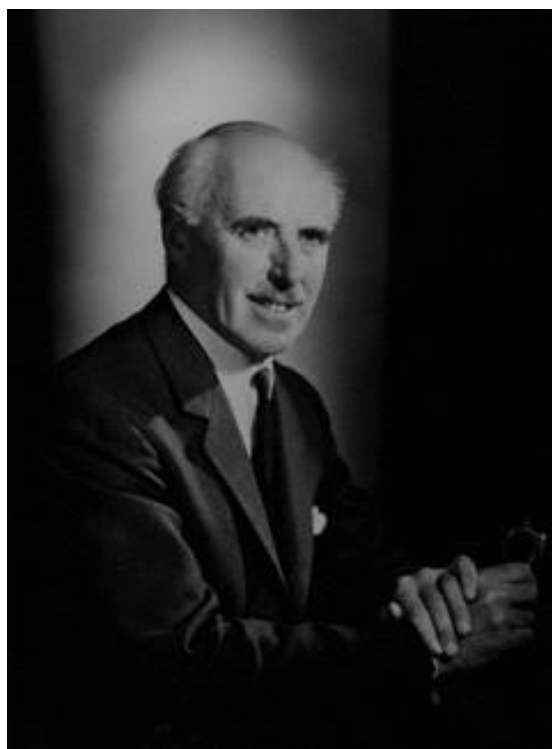
De la Poer: Pues verá Profesor, ya me he instalado en Exham Priory, concretamente el día 16 de éste mes. Como usted sabe, es una construcción a la que he dedicado muchos esfuerzos. Pues bien, desde el día 22 los gatos de la casa se han vuelto

completamente locos, en especial mi estimado Níger-Man. Arañan el artesonado de toda la casa buscando...En fin, el caso es que aquí el Capitán y yo hemos encontrado algo que seguramente le interese.

En la cripta, hemos descubierto que el extraño altar que se encuentra en el centro oculta algo. Gracias al gato descubrimos una pequeña rendija en la base por la que se filtra una corriente de aire. Creemos que se trata de una puerta secreta, pero hemos sido incapaces de descubrirla, y queríamos informarle de ello.

Brinton: Mi querido amigo, es un descubrimiento fabuloso, estaré encantado de examinar dicho altar si ustedes lo desean. Les ruego se hospeden en mi casa de las afueras mientras pongo al corriente algunos asuntos personales y en unos días acudiremos a Exham Priory.

A continuación, pedirá educadamente a los investigadores si desean acompañarle en la visita a Exham Priory.



Walter De la Poer

Preparando la expedición.

Como sir William Brinton anuncia, todos los investigadores se hospedan en una preciosa casa de estilo victoriano que el profesor tiene en las afueras de Londres, también se hospedan allí Walter de la Poer y el Capitán Norrys. Durante su estancia en la casa tendrán ocasión de hablar con ellos e interesarse por el misterio que les ocupa. De igual modo que los dos preguntarán a los investigadores sobre su historia personal para que se metan en el papel.

Walter de la Poer:

- Exham Priory: Se trata de la residencia familiar, los De la Poer, barones de Exham. Los orígenes de la familia se remontan a Enrique III, quién entregó la propiedad de esas tierras a mi antepasado Gilbert de la Poer, primer barón de Exham en 1.261 tras la conquista de estas tierras por los normandos. En tiempos de Jacobo I, a principios del siglo XVII mi familia emigra a los Estados Unidos donde adoptó el apellido Delapore, estableciéndose en Carfax hasta la guerra de secesión, trasladándose posteriormente a Massachussets. Ahora, al final de mi vida, mi propósito es devolver la familia a sus orígenes para que el último De la Poer, descansa en la tierra dónde todo empezó. He demolido por completo las antiguas ruinas y he reconstruido por completo la edificación tal y como era, aunque con todas las comodidades de nuestra época.
- Familia: Tenía un hijo, pero falleció en la Gran Guerra.
- Altar: Es un altar como otros muchos que hay en la cripta que

hay bajo la casa, de hecho, es el más insulso de todos ellos.

- *Gatos: Es la única debilidad de este anciano. Tengo muchos gatos, quizá 10, no lo sé con exactitud. En especial un ejemplar inmenso de color negro que vino conmigo desde los Estados Unidos, NiggerMan, el resto los he ido adoptando aquí, mientras reformaba la casa. Las obras han durado unos dos años.*
- *Capitán Norrrys: Es un buen hombre, me ayuda en todo lo que puede. Fue compañero de mi hijo en la Gran Guerra. Mi hijo fue quien me animó a reconstruir la vieja casa. Fue destinado aquí con su división de aviación y conoció a Norrrys que servía en la Flying Royal Corps, en seguida se hicieron amigos, ya que la familia de Norrrys es del mismo pueblo donde se encuentra Exham Priory, Anchester. De hecho, la familia Norrrys compró la propiedad de la casa de mi familia, y yo se la recompre al tío de Edward con su inestimable ayuda para convencerle.*
- *Sir William Brinton: Yo no le conocí hasta hace un par de años. Antes de demoler las ruinas, Edward me dijo que el profesor Brinton estaba interesado en investigarlas desde hacía tiempo, así que antes de derruirlo permitimos el acceso del profesor, vino acompañado de Thornton y algunos ayudantes, para mi fue un placer disfrutar de su compañía durante su estancia en Anchester ya que además se alojó conmigo en casa de Edward.*
- *Profesor Thornton: También participó en las investigaciones de la vieja Exham Priory, sacando unas conclusiones muy variopintas y curiosas. Es un estudioso de*

profundas artes que me temo sobrepasan mis mundanos conocimientos.

- *Leyendas Exham Priory: Hasta que mi hijo no me habló de ellas, no tenía conocimiento de ninguna de ellas, él las conoció a través de Norrrys durante su estadía aquí en Inglaterra en la Gran Guerra. Aún así, toda casa antigua tiene su leyenda, y si sumamos una casa abandonada durante 300 años en estado de auténtica ruina y la afición de los sajones por las historias de terror, surgirán las leyendas por doquier.*



Hijo de Walter de la Poer durante la Gran Guerra, fotografía tomada por el Capitán Edward Norrrys y dedicada al reverso para su padre, Walter de la Poer. Febrero de 1.916.

Capitán Edward Norrys:



- De la Poer: Es un buen hombre, su único interés es reconstruir la residencia familiar y pasar allí sus últimos días, tal y como le prometió a su hijo. Es una historia realmente trágica. Yo fui oficial de aviación en la Flying Royal Corps durante la Gran Guerra, y el hijo de Walter era también oficial de aviación del ejército estadounidense. Fue destinado a Inglaterra y allí nos conocimos, aunque su apellido era Delapore, ya que cuando emigraron a los Estados Unidos se cambiaron en apellido. Hicimos una gran amistad, sobre todo al enterarnos que nuestras familias provienen de Anchester, curiosamente, mi familia adquirió Exham Priory muchos años después de su emigración, aunque nunca la habitamos ni reconstruimos. Corrían multitud de leyendas en el pueblo sobre la maldita casa, como la llaman aún los más ancianos. Al parecer hubo un trágico suceso, se habla de asesinatos e incluso de un incendio que acabó con todos los De la Poer salvo uno, aunque no se sabe a ciencia cierta. El caso es que el hijo de Walter regresó a casa al acabar la guerra, pero postrado en una silla de ruedas. Durante la guerra informó a su padre de la casa familiar y cada vez que teníamos permiso viajábamos a Anchester. Viendo el interés de su hijo, Walter decidió comprar la casa de nuevo y rehabilitarla para vivir aquí con su hijo y dejarle una vivienda que

pudiese disfrutar durante generaciones con los hijos que el pobre Walter hijo deseaba tener, pero la muerte le encontró en 1.920, sólo dos años después de la compra de la casa y sin llegar a verla reconstruida, esa pena acompañará al pobre Walter durante el resto de su vida. Ante tal desgracia, y empujado por la amistad que me unía a su hijo, ayudé a Walter en todo lo que pude, y he terminado considerándome amigo suyo después de tanto tiempo, ya que al principio la gente Anchester no les dio la bienvenida que esperaban debido a las leyendas que les he comentado.

- Exham Priory: Es una construcción digna de ser contemplada, el viejo Walter ha conseguido reconstruirla tal y como debió ser en sus tiempos de máximo esplendor. Es un castillo más que una casa, con unas altas torres góticas que desafían al cielo. La construcción se alza sobre un promontorio que domina todo el valle en el que se encuentra Anchester, y desde el pueblo se ve un acantilado de roca caliza de gran altura y en su cima la imponente Exham Priory. Siempre ha sido objeto de estudio ya que al parecer mezcla diversos estilos arquitectónicos de forma particular, aunque el conjunto final es simplemente espectacular. Ya verán.
- Sir William Brinton: Que tragedia la muerte de su esposa, llevaba varios meses enferma de gravedad, y quizá sea mejor así. Le conozco a través de mi tío y de las peticiones que hacía frecuentemente para visitar las ruinas de Exham Priory. Es un hombre excepcional en todo.

- Profesor Thornton: Bueno, sinceramente, no es una persona de mi total agrado, pero al parecer, el profesor Brinton insiste en que le acompañe en casi todas sus expediciones y le considera un docto en algunas ciencias que escapan a su entender

Sir William Brinton:

- Walter de la Poer: Es un gran hombre, pero ha sufrido mucho últimamente. La rehabilitación de Exham Priory le distrae, y para mí es una satisfacción, ya que desde hace años quería inspeccionar esas ruinas. La muerte de su hijo le afectó muchísimo, y dudo que lo llegue a superar, fue la insistencia del joven Walter lo que animó a su padre a volver a comprar la propiedad de Exham Priory; pero su hijo regresó tullido de la guerra, y murió antes de ver reconstruida la casa de sus antepasados.
- Familia De la Poer: Es una historia sensacional, aunque a Walter no le haga demasiada gracia. He investigado durante bastante tiempo las leyendas locales de la familia De la Poer y son fascinantes. Pero los hechos corroborados son también dignos de mención. Los primeros registros hablan de la concesión del "priorato" (un antiguo templo que se levantaba en el actual emplazamiento de Exham Priory y cuyos cimientos aún se conservan en el sótano donde se halla el altar que vamos a inspeccionar), como decía, se concedió esas tierras a Gilbert De la Poer, por sus hazañas en batalla por el monarca Enrique III tras la conquista de los Normandos, convirtiéndose en el Primer Barón de Exham allá por

1.260. Desde el primer momento, la gente de la zona no quiere cerca de los barones de Exham y hay crónicas que así lo reflejan. Hace aproximadamente 300 años ocurrió una tragedia en Exham Priory, uno de los hijos del barón asesinó a su propio padre, a sus cinco hermanos y a unos cuantos criados; por increíble que parezca las autoridades judiciales y religiosas de la época le permitieron salir de Inglaterra sin ningún daño y emigrar a los Estados Unidos con su fortuna, el undécimo barón de Exham se estableció en Virginia y tuvo su propia familia a la que llamó Delapore, renegando de su pasado y jamás hablando de lo sucedido, aunque al parecer, llevaba siempre encima una copia de su testamento y un manuscrito con los motivos que tuvo para cometer tal atrocidad que pasaba de padre a hijo. En la guerra civil la familia perdió toda su fortuna y se mudaron a Massachussets, donde demostraron sus dotes mercantiles aunque nunca llegaron a acumular la fortuna de tiempos pasados. En Carfax tenían una bonita propiedad que se quemó cuando Walter tenía 7 años, en ese incendio murió su abuelo y con él, ardió el testamento y los legajos que el undécimo barón de Exham legó a sus descendientes para que conociesen lo sucedido. En 1.904 muere el padre de Walter y él hereda todos sus bienes como hijo único, a estas alturas Walter ya ha tenido a su hijo, con una mujer natural de Massachussets que murió en el parto. El resto creo que ya lo conocen, su hijo parte a la guerra y muere inválido en 1.920 tras informar a su padre de la historia y leyendas que ha podido

recopilar durante su estadía en Inglaterra.

- Exham Priory: Esa construcción es todo un misterio. Según nuestros estudios se trata de una construcción muy antigua. Con total seguridad en épocas de la conquista Romana ya había un templo allí ubicado, no hay que olvidar que en la actual Anchester se levantaba el campamento de la Tercera Legión Augusta, quienes erigieron un templo para el culto a Cibeles; y casi con total seguridad antes de la llegada de los romanos había un templo sajón o incluso más antiguo, druídico; en mi opinión, es contemporáneo a Stonehenge.

El sótano que vamos a visitar tiene unas inscripciones en algunas de sus columnas de marcado estilo romano que indican que allí se veneraba a Magna Mater, culto que los propios legisladores romanos prohibieron,

el culto celebraba extraños ritos y orgías que los sajones alimentaron con sus propios ritos milenarios al verse obligados a abrazar la fe romana, aunque en secreto continuaron con adorando a sus dioses.

Existe una antiquísima crónica que data del año mil después de Cristo donde se hace referencia a una orden monástica que habita el priorato y tenía mucho poder, de hecho sus riquezas eran bien sabidas en toda la región, pero ningún muro le levantaba para protegerlas y nadie jamás intentó asaltar el priorato, ni tan siquiera los invasores de la región.

En otra crónica de 1.307 a la que he tenido acceso califica al barón De la Poer como "renegado de Dios", el escriba se hace eco de las leyendas que le han sido transmitidas por las gentes de la región.



Desde la llegada de la familia De la Poer, se granjearon la animadversión de sus vecinos de Anchester; de hecho Walter ha tenido muchos problemas para llevar a cabo las obras, pues los albañiles de Anchester se negaron en redondo a trabajar allí, y los que conseguía contratar en pueblos más alejados, rápidamente abandonaban su empleo al oír las historias de los vecinos de Anchester, que consideran Exham Priory un nido de arpías y hombres lobo. Curiosamente, todas las crónicas y leyendas parecen temer hablar abiertamente de Exham Priory y del priorato, usando sinónimos para referirse a él; por ejemplo en una leyenda que afirma que los habitantes de esa casa son demonios con forma humana y son los responsables de una serie de desapariciones que tuvieron lugar en toda la región durante varias generaciones. Por lo que se deduce de dichas leyendas, siempre el barón es el peor de todos ellos, y sus descendientes directos siguen sus pasos, de hecho, si algún hijo del barón mostraba signos de bondad, era brutalmente asesinado por su propia familia, quienes profesaban un extraño culto presidido por el cabeza de familia. Las leyendas sobre asesinatos y fantasmas son de una abundancia inusitada, así como las historias sobre los lamentos y aullidos que recorren el valle de noche acompañados de un gélido viento que nace del acantilado de roca caliza sobre donde descansa Exham Priory. En cambio, en dicha crónica también hay sucesos corroborados, por ejemplo que las lluvias de primavera hacían emanar un fétido olor de las tumbas que hay cerca de Exham Priory; o lo sucedido a Sir John Clave, quien en mitad de la noche cayó de su caballo al tropezar éste con un extraño ser cuadrúpedo y pálido que se marchó torpemente y aullando en mitad de la

oscuridad para asombro de Sir John. También hay constancia de la propensión de los criados de Exham Priory a volverse completamente locos hablando de extrañas visiones en la casa.

Pero lo que abundan son las leyendas, hay una muy curiosa que habla de una legión de diablos alados que se reúnen por las noches en el priorato y allí celebran rituales y aquelarres, para alimentar a esa horda los barones de Exham cultivaban en sus campos una ingente cantidad de verduras y hortalizas, aunque esto último si es un hecho comprobado.

Curiosamente, lo que si está comprobado es la llamada "Epopeya de las ratas". Al parecer varios meses después de la huida del De la Poer que asesinó a su familia, una cantidad incalculable de ratas salió en tropel de Exham Priory, y fue devastador para la región. Arrasaron los campos de cultivo, pero también mataron más de 30 cabezas de ganado lanar, 5 vacas y a dos infortunados vecinos que se cruzaron en su camino; después, infestaron todas las casas de Anchester. Como podrán comprobar, los vecinos han recibido con recelo la vuelta de los De la Poer con razón. Aunque han aceptado a Walter finalmente, creyendo que no es uno de los malditos De la Poer de antaño, ya que se trata de un descendiente de aquel que acabó con su familia mientras dormían, desterrando de éstas tierras el mal innombrable.

- Prof. Thornton: Es un gran colega, tiene unos conocimientos y teorías sorprendentes sobre casi todo, y un enfoque totalmente revolucionario de prácticamente todas las ciencias. Me gustaría ser más joven para involucrarme más en sus investigaciones, pero siempre que puedo hago que me acompañe.

Exham Priory.

Finalmente, todo está listo para que el grupo de investigadores partan hacia la propiedad de la familia De la Poer. El día 3 de agosto, leyendo la prensa matinal conocen la noticia del fallecimiento del presidente de los Estados Unidos Warren Harding de un infarto cerebral que acabó con su vida a los 58 años, en la prensa se hacen eco de sus éxitos políticos así como de su ajetreada vida sexual y algún escándalo de corrupción.

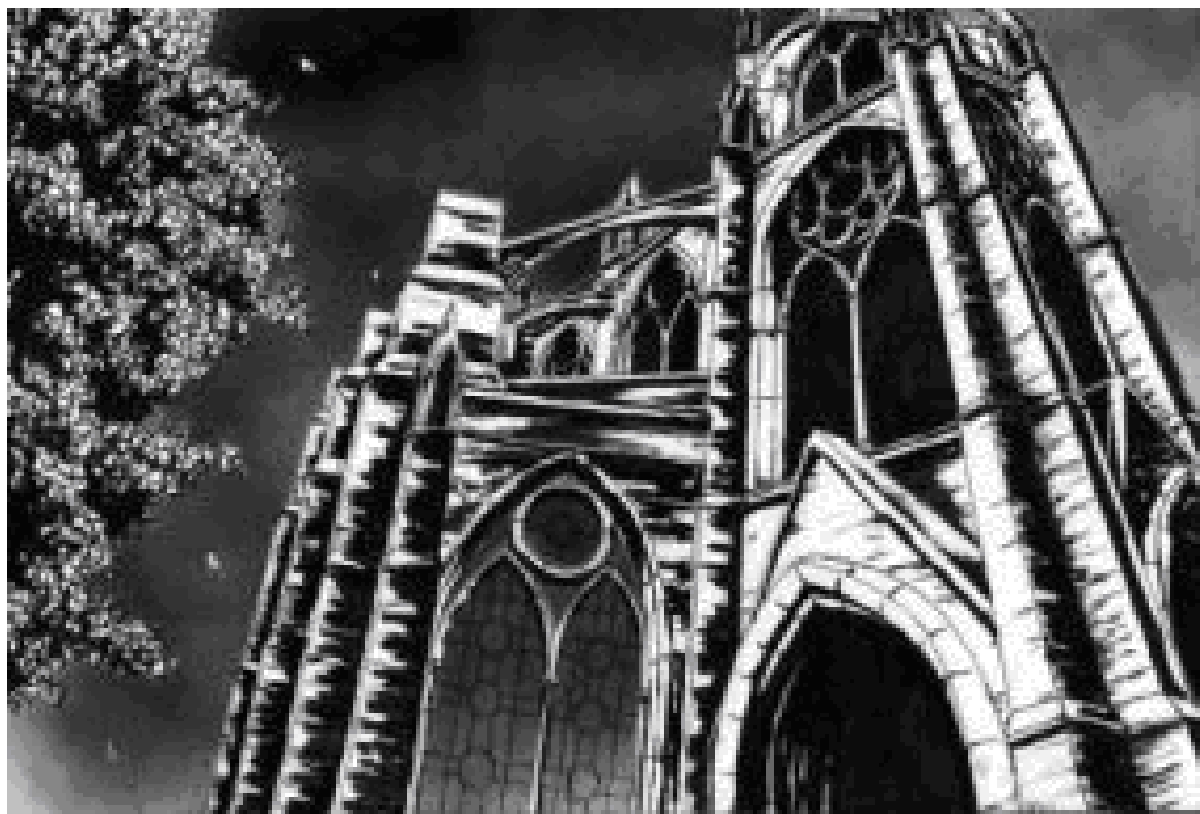
El tren parte de Londres la mañana del 7 de agosto, trasladando a los investigadores, sir Walter de la Poer, el Capitán Edward Norrys, sir William Brinton, el Profesor Thornton y el profesor Trask, un colega arqueólogo del departamento de Brinton.

Por la tarde, el tren llega a la estación de Anchester, dónde les están esperando varios automóviles que ha dispuesto De la Poer para su traslado a Exham Priory.

Anchester se encuentra en un valle increíblemente verde, el calor del verano anima a salir a la gente que charla animadamente en las calles y mira con curiosidad a la distinguida comitiva de vehículos que abandona el pueblo y enfila una pequeña carretera que conduce hasta la casa, ubicada en lo alto del acantilado dominando todo el valle con su imponente figura.

La propiedad es inmensa, hay un frondoso bosque dentro de los límites de las tierras de los De la Poer y unos extensos campos cultivables ahora abandonados, amén de un pequeño cementerio con lápidas llenas de musgo.

El edificio es cada vez más imponente y sus altas torres góticas demuestran el poder que debió tener la familia en tiempos de bonanza, es una construcción digna de estudio que no deja indiferente a nadie e impone un sentimiento de respeto y admiración malsano.



Los criados aguardan en la entrada principal en perfecta formación y se dirigen raudos a abrir las puertas de los automóviles e invitar a sus ocupantes a descender con gran cortesía.

Walter de la Poer se dirige al más anciano de ellos saludándole con afecto e interesándose por las novedades de la casa, a lo que el anciano mayordomo responde rápidamente: *"Señor, todo está en orden. Las habitaciones de invitados están listas y tienen toallas y sabanas limpias por si deciden descansar y asearse un poco antes de la cena, que será servida en el comedor a las seis. Si lo desean, en la sala de estar hay té y licores amén de un surtido de pastas y dulces de la región. Por lo demás, sus gatos han estado completamente tranquilos e indiferentes a la rutina diaria como es su naturaleza y ninguna trampa ha saltado"*

Si los investigadores preguntan a De la Poer sobre los gatos y las trampas, le restará importancia, y si preguntan al Capitán Norrys les contará que Walter cree que hay ratas o ratones en el edificio.

Durante la cena, los comensales charlan animadamente y los investigadores pueden aprovechar para hacer preguntas a todos ellos, recibiendo respuestas amistosas. Sin embargo De la Poer no profundizará en el tema de los roedores ni los gatos, cambiando de tema con habilidad.

También aprovechan entre todos para poner al día al profesor Trask, desconocedor de los detalles de la expedición que les ocupa. Acuerdan que al día siguiente, empezará la expedición por la mañana, después de un buen desayuno, estableciendo las 11 de la mañana hora de inicio, De la Poer les informa que si alguno de ellos necesita algo, se lo haga saber a él o al señor Standforshire, el mayordomo; ellos se lo conseguirán o le llevarán al pueblo a comprar lo que sea necesario.

Cada investigador ha sido asignado a un dormitorio amplio con baño privado. Todo el edificio mantiene una estética medieval, con suelos teselados y artesonados de maderas nobles cubriendo los fríos muros de piedra. Hay luz eléctrica en todas las estancias de la casa y agua caliente, todo ello disimulado hábilmente. Los muebles son antiguos, o muy bien contruidos y todos son bastante incómodos salvo las grandes camas con dosel y las butacas colocadas junto a las ventanas que si bien no son concordantes con el resto de la decoración, era indispensable hacer un guiño de comodidad a la residencia según su propietario.



El desayuno.

A la mañana siguiente, los investigadores son llamados a desayunar a las siete de la mañana. Al llegar al gran comedor se encuentran a sir Walter De la Poer hablando con su mayordomo cerca de la entrada, Walter se mete algo en la boca mientras bebe un vaso de agua que su mayordomo le ofrece en una reluciente bandeja mientras le dice: "*¿Ha vuelto a tener esos horribles sueños señor?*" Walter se atraganta con el agua y le dice airadamente a su mayordomo: "*¡no hable tan alto!*".

Sentados a la mesa, el aspecto de Walter De la Poer no tiene nada que ver con el que conocieron en Londres, parece más mayor y cansado, amén de lucir unas grandes ojeras, todos se percatan de la ingente cantidad de café que De la Poer toma para su copioso desayuno.

Cuando ya están todos sentados a la mesa y servidos por el servicio de la casa, el profesor Thornton se dirige con sonrisa burlona a De la Poer y le espeta: "*¿así que el barón de Exham tiene pesadillas?*"

El aludido intenta restar importancia al hecho, pero Thornton insiste en conocerlas, ya que es su campo de estudio y puede ser divertido. Los investigadores pueden intentar también convencer a De la Poer para que relate sus peripecias nocturnas, pero finalmente sir William Brinton le dice afectuosamente, sir Walter; aquí el profesor Thornton es una eminencia en ese campo, puede ser muy instructivo para todos nosotros y quizá conozca la manera u origen de sus pesadillas.

Cuando De la Poer deja su taza en el plato, le tiemblan ligeramente las manos al empezar a hablar:

"No he tenido una pesadilla anoche, tengo pesadillas desde que me instale en Exham Priory.

Todo comenzó la noche del 22 de julio, aunque en aquel momento no me parecía nada insólito. NiggerMan, mi gran gato negro duerme siempre conmigo y es un ser tranquilo y despreocupado, pero esa noche se encontraba muy inquieto y no paraba de dar vueltas por mi aposento olisqueando los muros.

Al día siguiente el mayordomo me informa que todos los gatos de la casa se han comportado del mismo modo durante toda la noche. Cuando me encontraba en mi estudio organizando toda la documentación relativa a las obras y adquisición de la propiedad NiggerMan se comportaba del mismo modo, arañando el artesonado de la pared Oeste, que tiene un precioso ventanal gótico desde el que se aprecia todo el valle y está justo encima del acantilado.

Por la noche, de nuevo en mi dormitorio, que está justo encima del estudio, NiggerMan volvió a estar inquieto, de hecho, se lanzó contra un valioso tapiz que adornaba la pared oeste, y yo mismo creí escuchar el detonante de su acción, había roedores tras los muros.

A la mañana siguiente, 23 de Julio, llamé a mi querido Capitán Norrys para preguntar sobre la posibilidad de que hubiese ratas o ratones en la casa, pero me dijo que jamás habían conocido tal hecho mientras habían sido propietarios de las ruinas, aunque al no residir aquí no podían asegurarlo.

Mande comprar trampas y veneno para intentar verificar si existían tales alimañas en la casa, pero el veneno está intacto y las trampas saltan de vez en cuando sin atrapar un solo roedor.

A la mañana siguiente, la cocinera me comenta que un gato empezó a maullar en mitad de la noche, cuando abrió la puerta de la cocina para ver que ocurría, el felino paso entre sus piernas como un rayo y se lanzó por la escalera que lleva a la cripta arañando la puerta con febril insistencia. Esa noche, la del día 24 tuve la primera pesadilla, nunca había tenido un sueño así de real y vívido.

Yo me encontraba a una altura considerable y miraba hacia abajo hacia una gruta débilmente iluminada en la que solamente se podían intuir los contornos de lo que albergaba, parecía haber varios seres allí abajo moviéndose en la penumbra, de repente me desperté y pude oír claramente a los roedores correteando por los muros y el tapiz que reemplazaba al que NiggerMan hizo jirones moverse claramente; me levanté y mire tras el tapiz, aunque no había nada allí, escuché claramente como se accionaba la trampa que hay en mi dormitorio, pero no había ninguna presa en ella... el ruido se fue mitigando.

Abrí la puerta del dormitorio y NiggerMan salió corriendo como nunca en dirección al estudio inspeccionando el artesanado fuera de sí; ¡todos los gatos de la casa maullaban y arañaban las paredes, congregándose finalmente ante la puerta de la cripta! Llamé al personal, pero nadie, ¡ni uno sólo de ellos había oído a las ratas! Y no me sabían explicar cómo, pero todas las trampas de la casa habían sido accionadas a pesar de estar vacías.

A la mañana siguiente, el día 25; llamé a Norrys temprano a su casa y le expliqué lo que había ocurrido. Vino y bajamos a inspeccionar la cripta juntos. Estaba exactamente igual que cuando ustedes la inspeccionar, con las inscripciones en latín y demás; pero no encontramos nada extraño. Norrys sugirió pasar allí la noche y mande al servicio bajar sendos sofás para acomodarnos allí abajo los dos, acompañados de NiggerMan, ya que parecía tener una conexión especial con lo que sucedía.



Nombre <i>Sir William Brinton</i>		Edad <i>71</i>	Profesión <i>Arqueólogo</i>
FUE <i>6</i>	CON <i>11</i>	TAM <i>9</i>	INT <i>16</i>
DES <i>13</i>	APA <i>9</i>	COR <i>65</i>	EDU <i>20</i>
99-Mitos de Cthulhu <i>96</i>		PV <i>10</i>	Bonif. daño: <i>104</i>

Idea <i>80</i>	Suerte <i>65</i>	Conoc. <i>100</i>
----------------	------------------	-------------------

Dead-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7
9	10	11	12	13
15	16	17	18	19

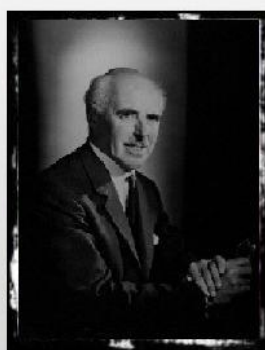
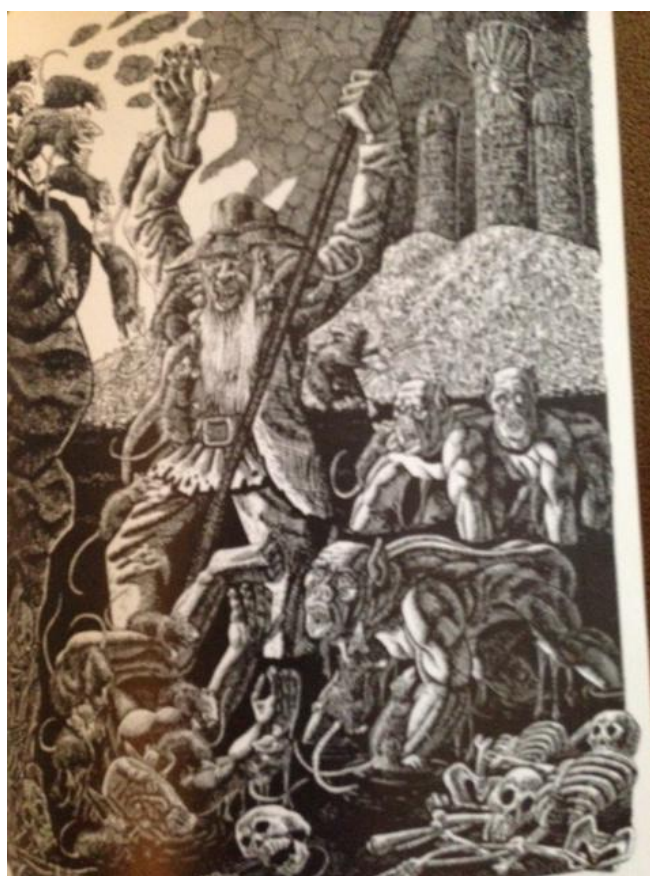
Unc.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18

Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.
<i>Bastón</i>	<i>45%</i>	<i>126</i>	<i>toque</i>	<i>1</i>

Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
99															

- | | | | |
|--|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Antropología(01) <i>72</i> | <input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01) | <input type="checkbox"/> L. propia.(EDUx5) <i>100</i> | <input type="checkbox"/> Química(01) |
| <input type="checkbox"/> Arqueología(01) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Equitación.....(05) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Mecánica.....(20) | <input type="checkbox"/> Regatear(05) |
| <input type="checkbox"/> Astronomía(01) | <input type="checkbox"/> Escuchar(25) | <input type="checkbox"/> Medicina(05) | <input type="checkbox"/> Saltar(25) |
| <input type="checkbox"/> Biología(01) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Esquivar.....(DESx2) | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu.....(00) <i>3</i> | <input type="checkbox"/> Seguir rastros(10) |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros.....(25) <i>70</i> | <input type="checkbox"/> Farmacología.....(01) | <input type="checkbox"/> Nadar(10) | |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería.....(01) | <input type="checkbox"/> Física.....(01) | <input type="checkbox"/> Ocultar.....(15) | |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05) | <input type="checkbox"/> Fotografía(10) | <input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10) | |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas.....(05) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Geología.....(01) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Latín(01) <i>50</i> | |
| <input type="checkbox"/> Conducir () (20) | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) | <input type="checkbox"/> Griego clásico.....(01) <i>50</i> | |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10) | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) | <input type="checkbox"/> Francés(01) <i>50</i> | |
| <input type="checkbox"/> Crédito.....(15) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) | <input type="checkbox"/> Persuasión.....(15) | <input type="checkbox"/> Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Derecho.....(05) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios.....(30) | <input type="checkbox"/> Arma corta(20) |
| <input type="checkbox"/> Descubrir.....(25) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Historia.....(20) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01) | <input type="checkbox"/> Escopeta(30) |
| <input type="checkbox"/> Discreción(10) | <input type="checkbox"/> Historia natural.....(10) <i>30</i> | <input type="checkbox"/> Psicología.....(05) | <input type="checkbox"/> Fusil.....(40) |
| | | | <input type="checkbox"/> Subfusil*(15) |

La noche avanzaba sin que nada ocurriese allí abajo y no pude evitar que el sueño me venciese mezclando la vigilia con extraños sueños; súbitamente, me encontré de nuevo en la inmensa gruta oteando desde la altura lo que ocurría en las profundidades; lo vi claramente, juro que lo vi y no parecía un sueño...Era...un ser, parecía un hombre anciano con larga barba pero emanaba de él un aura maligna que a ratos le confería un aspecto demoníaco, sostenía un largo cayado que blandía sobre su cabeza y descargaba con brutal furia sobre un rebaño de seres indescritibles, sus cuerpos blanquecinos y amorfos temblaban con cada impacto del cayado, haciéndoles proferir unos alaridos que no relacioné con ningún animal, eran unos animales, si se les puede llamar así; cuadrúpedos, lampiños y gordos. Algo debió ocurrir, pues de repente tanto el ser del cayado como su infernal rebaño levantaron sus horrendas cabezas y clavaron una miríada de ojos en mi, mientras en la cara del porquero infernal se dibujaba una lenta sonrisa que dejaba entrever unos dientes negros y afilados.



Nombre <i>Sir Walter De la Poer</i>		Edad <i>66</i>	Profesión <i>Hombre de negocios</i>																																																																																																																																																													
FUE <i>9</i>	CON <i>11</i>	TAM <i>10</i>	INT <i>12</i>																																																																																																																																																													
DES <i>13</i>	APA <i>9</i>	COR <i>25</i>	EDU <i>16</i>																																																																																																																																																													
99-Mitos de Cthulhu <i>11</i>		PV <i>11</i>	Bonif. daño: <i>Nula</i>																																																																																																																																																													
<table border="1"> <tr><td>Insanity</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td></td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td></tr> <tr><td></td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td></tr> <tr><td></td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td></tr> <tr><td></td><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td><td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td></tr> <tr><td></td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td><td>81</td><td>82</td><td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td></tr> <tr><td></td><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59		60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74		75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89		90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						<table border="1"> <tr><td>Dead-2</td><td>-1</td><td>0</td><td>+1</td><td>+2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td></tr> <tr><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td></td><td></td></tr> </table>	Dead-2	-1	0	+1	+2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			<table border="1"> <tr><td>Unc.</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr> <tr><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table>	Unc.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																																																																																																																																																	
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29																																																																																																																																																	
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44																																																																																																																																																	
	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59																																																																																																																																																	
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74																																																																																																																																																	
	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89																																																																																																																																																	
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99																																																																																																																																																						
Dead-2	-1	0	+1	+2																																																																																																																																																												
3	4	5	6	7																																																																																																																																																												
8	9	10	11	12																																																																																																																																																												
13	14	15	16	17																																																																																																																																																												
18	19	20																																																																																																																																																														
Unc.	0	1	2	3																																																																																																																																																												
4	5	6	7	8																																																																																																																																																												
9	10	11	12	13																																																																																																																																																												
14	15	16	17	18																																																																																																																																																												
<table border="1"> <tr><td>Arma</td><td>Hab%</td><td>Daño</td><td>Alcance</td><td>nº At.</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.																																																																																																																																																										
Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.																																																																																																																																																												

- | | | | |
|---|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Antropología(01) | <input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01). | <input type="checkbox"/> L. propia(EDUx5) | <input type="checkbox"/> Química.....(01) |
| <input type="checkbox"/> Arqueología(01) | <input type="checkbox"/> Equitación.....(05) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Mecánica.....(20) | <input type="checkbox"/> Regatear(05) <i>60</i> |
| <input type="checkbox"/> Astronomía(01) <i>9</i> | <input type="checkbox"/> Escuchar(25). | <input type="checkbox"/> Medicina.....(05) | <input type="checkbox"/> Saltar(25) |
| <input type="checkbox"/> Biología(01) | <input type="checkbox"/> Esquivar(DESx2). | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu..(00) | <input type="checkbox"/> Seguir rastros(10) |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros.....(25) | <input type="checkbox"/> Farmacología(01). | <input type="checkbox"/> Nadar(10) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería.....(01) | <input type="checkbox"/> Física(01). | <input type="checkbox"/> Ocultar(15) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Fotografía(10). | <input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas..(05) | <input type="checkbox"/> Geología(01). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Conducir () (20) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10) <i>60</i> | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05). | <input type="checkbox"/> Francés(01) <i>50</i> | Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Crédito.....(15) <i>60</i> | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25). | <input type="checkbox"/> Persuasión.....(15) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Arma corta(20) |
| <input type="checkbox"/> Derecho.....(05) | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25). | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios.(30) | <input type="checkbox"/> Escopeta(30) |
| <input type="checkbox"/> Descubrir(25). | <input type="checkbox"/> Historia(20) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01) | <input type="checkbox"/> Fusil.....(40) |
| <input type="checkbox"/> Discreción(10) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Historia natural(10). | <input type="checkbox"/> Psicología.....(05) | <input type="checkbox"/> Subfusil*(15) |

Me desperté gritando mientras Norrys se echaba a reír al verme sobresaltado, pero en seguida su rictus se transformo. De inmediato, NiggerMan se levantó, y todo el vello de su lomo se erizó mientras bufaba y se lanzaba como un loco contra la pared oeste de la cripta. Los demás gatos arañaban la puerta maullando y el sonido de las ratas se volvió insoportable, estaban por todas partes, corriendo tras los muros, venían de arriba, de muy arriba, y el sonido seguía bajando aún por debajo del nivel de nuestros pies. Incompresiblemente el capitán Norrys no oía nada salvo la algazara que organizaban los felinos y las frenéticas carreras de NiggerMan.

Poco a poco se fue volviendo inaudible, fue en ese momento cuando NiggerMan empezó su búsqueda en la base del altar central de la cripta

Ante su insistencia, Norrys inspeccionó esa zona, retirando una capa de musgo y líquenes que el tiempo habían hecho crecer y para nuestra sorpresa, la llama de la lámpara de aceite empezó oscilar ante la base del altar; animada sin duda por una leve brisa que por allí se filtraba y que los líquenes retirados mantenían sellada en la profundidad.

Obviamente intentamos desplazar el altar en cualquier dirección, pero nuestros esfuerzos resultaron completamente inútiles. Al día siguiente, tomábamos un tren rumbo a Londres, en busca de su ayuda. Ahora bien, profesor Thornton, ilústreme con su ancestral sabiduría"



Nombre Capitán Edward Norrys		Edad 32	Profesión Oficial de aviación
FUE 11	CON 15	TAM 15	INT 12
DES 17	APA 10	COR 45	EDU 14
99-Mitos de Cthulhu 15		PV 15	Bonif. daño: +1D4
Idea 60		Suerte 45	Conoc. 70

Dead-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7
9	10	11	12	13
15	16	17	18	19

Unc.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18

Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.
Celt. M1911	45	65%	120C+2	15 m.
				1 por turno

- | | | | |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Antropología(01)___ | <input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01)___ | <input type="checkbox"/> L. propia.(EDUx5)___ | <input type="checkbox"/> Química(01)___ |
| <input type="checkbox"/> Arqueología(01)___ | <input type="checkbox"/> Equitación.....(05)___ | <input type="checkbox"/> Mecánica.....(20) 60 | <input type="checkbox"/> Regatear(05)___ |
| <input type="checkbox"/> Astronomía(01) 60 | <input type="checkbox"/> Escuchar(25)___ | <input type="checkbox"/> Medicina(05)___ | <input type="checkbox"/> Saltar(25) 60 |
| <input type="checkbox"/> Biología(01)___ | <input type="checkbox"/> Esquivar.....(DESx2) 60 | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu..(00)___ | <input type="checkbox"/> Seguir rastros.....(10)___ |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros(25)___ | <input type="checkbox"/> Farmacología(01)___ | <input type="checkbox"/> Nadar(10) 60 | <input type="checkbox"/> Pilotar avión 80 |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería(01)___ | <input type="checkbox"/> Física(01)___ | <input type="checkbox"/> Ocultar(15)___ | <input type="checkbox"/>() (01)___ |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05) 60 | <input type="checkbox"/> Fotografía(10)___ | <input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10)___ | <input type="checkbox"/>() (01)___ |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas.....(05)___ | <input type="checkbox"/> Geología(01)___ | <input type="checkbox"/> O. lengua.() (01)___ | <input type="checkbox"/>() (01)___ |
| <input type="checkbox"/> Conducir () (20)___ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05)___ | <input type="checkbox"/> O. lengua.() (01)___ | <input type="checkbox"/>() (01)___ |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10)___ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05)___ | <input type="checkbox"/> Persuasión.....(15) 60 | Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Crédito.....(15) 60 | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25)___ | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios.(30) 60 | <input type="checkbox"/> Arma corta(20) 60 |
| <input type="checkbox"/> Derecho.....(05)___ | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25)___ | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01)___ | <input type="checkbox"/> Escopeta(30)___ |
| <input type="checkbox"/> Descubrir.....(25) 60 | <input type="checkbox"/> Historia(20)___ | <input type="checkbox"/> Psicología.....(05)___ | <input type="checkbox"/> Fusil.....(40)___ |
| <input type="checkbox"/> Discreción(10) 60 | <input type="checkbox"/> Historia natural(10)___ | | <input type="checkbox"/> Subfusil*(15)___ |

Todas las miradas se dirigen al Profesor Thornton, que parece divertirse con la situación y no parece sorprendido en absoluto por lo que De la Poer acaba de relatar.

"Es muy simple amigo mío. Sin necesidad de ningún examen exhaustivo de su mente ni su cordura, bastante mermadas las dos a mi experto parecer; puedo afirmar sin reservas ni miedo a equivocarme que lo que aquí acontece es un fenómeno psíquico paranormal de origen desconocido, posiblemente una proyección de su mente capaz de imbuir en la mente animal felina, claramente inferior a la nuestra, un estado de alteración del subconsciente.

Obviamente, no existen tales roedores, ya que solamente usted puede oírlos. Sin duda, se ve afectado por las leyendas que rodean la casa, casa en ruinas que usted se ha empeñado en reconstruir a pesar del evidente mal gusto de sus antepasados por el simple capricho de un hijo tullido que ni tan siquiera tuvo fuerzas para ver acabada la magna obra..."

Rápidamente sir William Brinton posa su mano sobre el antebrazo de sir Walter De la Poer mientras luce su sonrisa más amistosa poniendo fin al desayuno y recordando a todos su cita a las 11 para explorar la cripta y examinar el altar. De la Poer se queda sólo en la sala, agarrando con fuerza los cubiertos mientras fulmina con la mirada a Thornton.

Como informó De la Poer, si algún investigador necesita algo, se le facilitará en la propia casa o se le acompañará a comprarlo al pueblo, siempre dentro de la lógica.



Nombre	Profesor Thornton		Edad	39	Profesión	Parapsicólogo																																																																																																																			
FUE	12	CON	9	TAM	9	INT	17	PDD	4	Idea	85	Suerte	20	Conoc.	75																																																																																																										
DES	8	APA	8	COR	20	EDU	15																																																																																																																		
99-Mitos de Cthulhu ____ PV 9 Bonif. daño: Nula																																																																																																																									
<table border="1"> <tr> <td>Insanity</td> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td> </tr> <tr> <td></td> <td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td> </tr> <tr> <td></td> <td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td> </tr> <tr> <td></td> <td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td><td>81</td><td>82</td> </tr> <tr> <td></td> <td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td> </tr> </table>																Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65		66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82		83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																																																																																																										
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																																																																																																								
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48																																																																																																								
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65																																																																																																								
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82																																																																																																								
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99																																																																																																								
<table border="1"> <tr> <td>Dead-2</td> <td>-1</td><td>0</td><td>+1</td><td>+2</td> <td>Unc.</td> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> </tr> <tr> <td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td> </tr> <tr> <td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> <td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td> </tr> </table>																Dead-2	-1	0	+1	+2	Unc.	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	14	15	16	17	18																																																															
Dead-2	-1	0	+1	+2	Unc.	0	1	2	3																																																																																																																
3	4	5	6	7	8	4	5	6	7	8																																																																																																															
9	10	11	12	13	14	9	10	11	12	13																																																																																																															
15	16	17	18	19	20	14	15	16	17	18																																																																																																															
<table border="1"> <tr> <td>Arma</td> <td>Hab%</td> <td>Daño</td> <td>Alcance</td> <td>nº At.</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table>																Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.	_____	_____	_____	_____	_____																																																																																																
Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.																																																																																																																					
_____	_____	_____	_____	_____																																																																																																																					

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Antropología(01) 15 | <input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01) ____ | <input type="checkbox"/> L. propia.(EDUx5) ____ | <input type="checkbox"/> Química.....(01) 15 |
| <input type="checkbox"/> Arqueología(01) 15 | <input type="checkbox"/> Equitación.....(05) ____ | <input type="checkbox"/> Mecánica.....(20) ____ | <input type="checkbox"/> Regatear(05) 15 |
| <input type="checkbox"/> Astronomía(01) 15 | <input type="checkbox"/> Escuchar(25) ____ | <input type="checkbox"/> Medicina.....(05) 15 | <input type="checkbox"/> Saltar(25) ____ |
| <input type="checkbox"/> Biología(01) 15 | <input type="checkbox"/> Esquivar.....(DESx2) ____ | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu.....(00) ____ | <input type="checkbox"/> Seguir rastros(10) ____ |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros.....(25) 50 | <input type="checkbox"/> Farmacología(01) ____ | <input type="checkbox"/> Nadar(10) ____ | <input type="checkbox"/> Hipnosis 50 |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería(01) ____ | <input type="checkbox"/> Física(01) ____ | <input type="checkbox"/> Ocultar.....(15) ____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05) 50 | <input type="checkbox"/> Fotografía(10) 50 | <input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10) ____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas.....(05) 50 | <input type="checkbox"/> Geología(01) 15 | <input type="checkbox"/> Alemán(01) 15 | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conducir () (20) ____ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) ____ | <input type="checkbox"/> O. lengua.() (01) ____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10) ____ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) ____ | <input type="checkbox"/> O. lengua.() (01) ____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Crédito.....(15) ____ | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) ____ | <input type="checkbox"/> Persuasión.....(15) ____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Derecho.....(05) 15 | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) ____ | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios.....(30) ____ | <input type="checkbox"/> Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Descubrir.....(25) 50 | <input type="checkbox"/> Historia.....(20) 50 | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01) ____ | <input type="checkbox"/> Arma corta(20) ____ |
| <input type="checkbox"/> Discreción(10) 50 | <input type="checkbox"/> Historia natural(10) ____ | <input type="checkbox"/> Psicología.....(05) 50 | <input type="checkbox"/> Escopeta(30) ____ |
| | | | <input type="checkbox"/> Fusil.....(40) ____ |
| | | | <input type="checkbox"/> Subfusil*(15) ____ |

La cripta.

A las 11 de la mañana comienza la exploración, los criados transportan a la cripta 3 linternas eléctricas y diversas herramientas de excavación que Brinton había solicitado.

A la cripta se accede por una estrecha escalera que nace en la cocina y llega hasta una robusta puerta de madera oscura que el grupo cierra tras de sí, ante la insistencia de Thornton, el viejo gato NiggerMan también les acompaña.

"Pues bien caballeros, como pueden ver, predomina la sobria arquitectura romana con sus arcos bajos y pilares macizos; aún se aprecian algunas inscripciones que conseguimos limpiar durante la restauración de la cripta en las obras"
Todos pueden ver con claridad varias inscripciones en muy mal estado de conservación.

[p.GETAE. PROP ... TEMP ... DONA ...]

[L.PRAEC ... VS ... PONTIFI ... ATYS ...]



Una vez en la cripta, Brinton se dirige directamente hacia el altar central y ordena a Thornton que ponga al día al profesor Trask y a los investigadores sobre el resto de la cripta.

"Como pueden ver, en ésta última hace mención a Atys, se trata de una deidad oriental cuyo culto se confundía con el de la propia diosa Cibeles"

En la cripta se pueden observar varios bloques irregulares de piedra con extraños y descoloridos dibujos.

Thornton se dirige a uno de ellos con un dibujo que representa un sol del que despiden rayos. *"Aquí vemos un dibujo que muestra claramente el origen prerromano del templo, es un símbolo de culto para las creencias druídicas que habitaban toda la región, y el que hay en el otro extremo de la cripta, presenta unas manchas marrones que probablemente sean de sangre, lo que evidencia los sacrificios rituales, aunque desconocemos de que especie es dicha sangre"*

Mientras, el profesor Brinton examina detenidamente el altar central; mucho más grande que el resto y con marcas aún evidentes de la quema de ofrendas en él. De vez en cuando golpea con su bastón el altar o el suelo alrededor de éste.

Todos los investigadores pueden examinar el altar. Si la mitad de los que lo intenten tienen éxito en una tirada de descubrir, hallarán una pequeña palanca que al ser accionada desplaza el altar ligeramente tras un intenso chirrido.

Ante ellos se abre un orificio rectangular en el suelo del que nace una desgastada escalera de piedra sobre la que se puede ver un amasijo de huesos allí desparramados.

Thornton exclama: *"Hay que ver De la Poer, me temo que sus abuelitos tenían unos cuantos esclavos aquí abajo escondidos...o algún secreto aún peor"*

Antes de que De la Poer le pueda contestar el profesor Trask le dirá: *"Thornton, no aventure hipótesis tan rápido. Aquí hay algo muy anómalo. No todos éstos restos son humanos y los pocos esqueletos que aún están unidos presentan posturas de huida; es más - Trask toma en sus manos uno de los huesos más próximos - todos ellos presentan marcas de dientes de roedor"*

Antes de empezar a bajar, el profesor Brinton pasa su mano por los bordes de la abertura e ilumina con una de las linternas mientras dice: *es fascinante, éste pasadizo ha sido excavado desde abajo"*



Nombre <i>Profesor Trask</i>		Edad <i>33</i>	Profesión <i>Arqueólogo</i>																																								
FUE <i>10</i>	CON <i>11</i>	TAM <i>9</i>	INT <i>16</i>																																								
DES <i>9</i>	APA <i>11</i>	COR <i>60</i>	EDU <i>18</i>																																								
99-Mitos de Cthulhu <i>10</i>		Bonif. daño: <i>Nula</i>																																									
<table border="1"> <tr> <td>Dead-2</td> <td>-1</td> <td>0</td> <td>+1</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> <td>19</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>Unc.</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> </table>				Dead-2	-1	0	+1	+2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	Unc.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Dead-2	-1	0	+1	+2																																							
3	4	5	6	7																																							
9	10	11	12	13																																							
15	16	17	18	19																																							
Unc.	0	1	2	3																																							
4	5	6	7	8																																							
9	10	11	12	13																																							
14	15	16	17	18																																							
<table border="1"> <tr> <td>Arma</td> <td>Hab%</td> <td>Daño</td> <td>Alcance</td> <td>nº At.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.																																			
Arma	Hab%	Daño	Alcance	nº At.																																							

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Antropología(01) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01) _____ | <input type="checkbox"/> L. propia.(EDUx5) _____ | <input type="checkbox"/> Química.....(01) _____ |
| <input type="checkbox"/> Arqueología(01) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Equitación.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Mecánica.....(20) _____ | <input type="checkbox"/> Regatear(05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomía(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Escuchar(25) _____ | <input type="checkbox"/> Medicina.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Saltar(25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biología.....(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Esquivar.....(DESx2) _____ | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu..(00) _____ | <input type="checkbox"/> Seguir rastros(10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros.....(25) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Farmacología.....(01) _____ | <input type="checkbox"/> Nadar(10) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería.....(01) _____ | <input type="checkbox"/> Física.....(01) _____ | <input type="checkbox"/> Ocultar.....(15) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Fotografía.....(10) _____ | <input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Geología.....(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> O. lengua <i>Latín</i>(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conducir () (20) _____ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) _____ | <input type="checkbox"/> O. lengua <i>Francés</i>(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10) _____ | <input type="checkbox"/> H. Artesan. () (05) _____ | <input type="checkbox"/> O. lengua <i>Alemán</i>(01) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Crédito.....(15) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) _____ | <input type="checkbox"/> Persuasión.....(15) _____ | <input type="checkbox"/> Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Derecho.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Hab. artis. () (25) _____ | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios.....(30) _____ | <input type="checkbox"/> Arma corta.....(20) _____ |
| <input type="checkbox"/> Descubrir.....(25) _____ | <input type="checkbox"/> Historia.....(20) <i>80</i> | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01) _____ | <input type="checkbox"/> Escopeta.....(30) _____ |
| <input type="checkbox"/> Discreción.....(10) _____ | <input type="checkbox"/> Historia natural.....(10) <i>50</i> | <input type="checkbox"/> Psicología.....(05) _____ | <input type="checkbox"/> Fusil.....(40) _____ |
| | | | <input type="checkbox"/> Subfusil*.....(15) _____ |

La gruta.

Por encima de las escaleras se abre en forma de arco un pasadizo descendente labrado en la piedra del que emana una corriente de aire fresca y limpia ante el asombro de todos. Tras adentrarse en el pasadizo, al fondo del mismo ven una tenue luz, súbitamente el tramo de escalera acaba en un repecho y sigue su camino girando a la izquierda.

En este punto todos los investigadores han de superar con éxito una tirada de cordura que no implicará pérdida de percentiles pero sí desmayos y gritos a elección del guardián.

Thornton se desmaya y Norrys no puede evitar un grito. De la Poer se tapa los ojos mientras musita "dios santo" y Trask se tambalea aunque no se llega a caer, solamente Brinton mantiene la compostura aunque la vista es impactante.



Ante ellos se abre una gruta inmensa que no logran abarcar con la vista de altísimo techo, por la pared oeste de la gruta se filtra luz solar por unas pequeñas fisuras en la pared de roca caliza imperceptibles desde el exterior. Desde las alturas se aprecian formas semejantes a edificaciones, aunque no pueden ver los detalles, mientras siguen bajando la vieja escalera de piedra observan que se tratan de antiguas construcciones de diversas épocas.

Hay un extraño túmulo de grandes dimensiones; un círculo de monolitos; unas viejas ruinas romanas de bajas bóvedas, una pira funeraria sajona ya derruida y una antigua construcción de madera mohosa.

Solo a unos metros de dónde acaba la escalera ven que por todo el suelo se extiende una capa de huesos como los vistos en la escalera, el profesor Trask los examina dictaminando que se encontraban en un estado de frenesí y repelían algún tipo de amenaza basándose en las posturas de los esqueletos, mientras que otros se aferraban entre ellos con intenciones canibalistas. *"Es realmente extraño, deberíamos llevarnos alguno de éstos cráneos para examinarlo con más detenimiento profesor Brinton. Estoy estupefacto, se trata de una degradada mezcla de la raza humana; algunos son poco más que gorilas, aunque otros muchos pertenecen a especímenes como usted o como yo. Practicante todos están roídos por las ratas, pero algunos presentan marcas de dientes humanos... Pero lo más extraño son los restos que hay junto a las ruinas romanas. Son una especie claramente cuadrúpeda, aunque guarda cierta semejanza con el ser humano... ¡Fíjense! Eso que se ve allí son comederos de piedra,*

como los del ganado, y aún quedan restos de verduras en el fondo de éstas vasijas..."

El profesor Brinton examina una inscripción en la única pared que se mantiene en pie de las ruinas romanas mientras pide a un investigador que sostenga la linterna mientras él toma notas en una libreta y mueve los labios con cara de concentración, finalmente anuncia:

"Dios nos asista. Aquí se describe un ritual. Es una mezcla entre el culto romano a Cibeles y antiguos ritos druidas y celtas como sospechábamos. Como bien apunta Trask, la ingente cantidad de verdura cultivada en los alrededores del priorato desde crónicas medievales era destinada a alimentar a esos...seres, que posteriormente formaban parte de la curiosa dieta de los sacerdotes del priorato. Nunca había visto nada semejante. Debo anotar la inscripción para traducirla con más calma y conocer exactamente el significado de cada término. Examinen todo lo que vean y griten si necesitan ayuda"



Mientras tanto, Thornton no para de bromear sobre la curiosa dieta de los barones de Exham y la decadencia de la vieja aristocracia mientras De la Poer se alejaba de él siempre que podía.

El grupo se divide, por un lado el profesor Brinton se queda examinando las ruinas romanas, el Capitán Norrys se dirige a la construcción inglesa, De la Poer entra en un edificio sajón y el profesor Trask investiga el túmulo; los investigadores pueden unirse a cualquiera de ellos. Mientras tanto NiggerMan les mira divertido sentado sobre una enorme pila de huesos.



- **Norrys:** Se trata de una casa típica inglesa de los siglos XVI - XVII. La puerta está caída en la entrada y toda la madera apesta a moho y humedad. La construcción es rectangular y alberga dos estancias separadas por una pared sin puerta. Una de las estancias es una antigua cocina de leña equipada con

viejos utensilios y en la pared se pueden ver talladas a cuchillo varias inscripciones, la más reciente de las legibles data de 1.610; en el centro hay una gran mesa también de madera semipodrida. Todas las contraventanas de madera están desenchajadas igual que la puerta de entrada. La otra estancia es una carnicería, del techo de madera cuelgan aún varios enormes ganchos de hierro oxidado y en el suelo hay manchas de sangre, sobre una gran mesa en un rincón hay herramientas de hierro también corroídas por el tiempo.

- **De la Poer:** Decide examinar un edificio bajo de estilo sajón. La puerta de roble ajado está colgando de una de las bisagras, y sólo con rozarla cae pesadamente ante ellos. Ante ellos hay un pasillo largo con muchas puertas a su izquierda, a su derecha hay un taburete de madera y una pequeña mesa con una lámpara de aceite sobre ella y un manojo de llaves oxidadas.. Las puertas son de madera maciza y tienen una pequeña abertura rectangular a la altura de la cintura, si la abren descubren una tronera con 4 oxidados barrotes de hierro. Las puertas están cerradas, si intentan abrir con las oxidadas llaves y tienen éxito en una tirada de cerrajería consiguen abrir las puertas. Hay 10 celdas de piedra sin ningún mobiliario, solamente unos grilletes anclados a la pared frente a la puerta. Todas las celdas están vacías salvo 3

donde hay esqueletos engrilletados. Si investigan las celdas ocupadas, en una de ellas descubrirán que en el dedo corazón de su mano izquierda luce un sello con el escudo de armas de la familia De la Poer.

- **Profesor Trask:** El túmulo tiene una altura considerable y la entrada está cegada por una piedra de gran tamaño.

- **Profesor Brinton:** Mientras, Brinton continúa examinando las ruinas romanas acompañado de Thornton. Una tirada exitosa de descubrir revelará bajo unos escombros una pequeña escalera que lleva a una cripta bajo las ruinas romanas donde hay unas celdas de piedra vacías y al final de la cripta otra escalera que conduce aún más abajo.



El profesor se sube al túmulo y empieza a golpear con el mango de un pico en diversos puntos hasta que finalmente exclama "¡aquí!, tras un rato excavando, saca un par de cráneos muy poco desarrollados de su interior, pero con unas extrañas marcas talladas en el hueso que no es capaz de descifrar mientras afirma: *necesitaría un examen más detenido en mi laboratorio, pero creo que éstas marcas fueron hechas mientras estos seres aún vivían.*

A otra cripta repleta de huesos perfectamente apilados, muchos de ellos tallados en lenguas como la frigia, latín o griego.

Finalmente, el grupo se reúne al pie de la escalera, revelando a los demás sus descubrimientos.

El profesor Brinton decide explorar un poco más organizando dos grupos, él acompañado por los investigadores se adentrará en la zona no iluminada de la gruta, mientras los demás seguirán examinando las construcciones con más detenimiento.

El horror final.

El grupo de investigadores acompaña a Brinton equipados con dos linternas, mientras el otro equipo se queda con una.

En la penumbra de la gruta se pueden observar más edificaciones unos pasos más lejos.

Todos los investigadores deberán llevar a cabo una tirada de suerte, en caso de fallar, caerán a uno de los múltiples pozos que se abren ante ellos; algunos de ellos no se ve el fondo mientras que otros están repletos hasta el borde de huesos humanos por lo que la perdida de salud queda a elección del guardián.

Entre los huesos descubren ropas y adornos de múltiples épocas pasadas, reconocen claramente uniformes de las legiones romanas, atuendos medievales e incluso vestimentas celtas mezclados con los amarillentos huesos y destrozados cráneos.

"¡No puede ser! La leyenda es cierta... Se cuenta que los barones de Exham eran los responsables de las desapariciones que se venían sucediendo aquí desde la baja Edad Media. Ellos sólo continuaron con los ritos que aquí se celebraban, dios santo, sacrificaban a la gente echándola a éstos pozos para que las ratas los devorasen. Pero el brutal asesinato que acabó con el demente barón y sus desquiciados hijos hizo que terminasen los secuestros y las ratas escaparon devorando a los habitantes y ganado de la gruta, escapando en tropel del priorato cuando acabaron su festín"

Justo al terminar de hablar el profesor Brinton, NiggerMan pasará corriendo ante ellos perdiéndose en la oscuridad,

inmediatamente se escuchará un grito desgarrador.

Sobre el túmulo a medio desenterrar encontrarán el cuerpo sin vida del profesor Trask, con el pico clavado en su cráneo y al lado el profesor Thornton con una gran herida abierta en su cabeza por la que sangra profusamente y necesitará una tirada exitosa de primeros auxilios para salvar su vida.

A un par de metros hay una silueta arrodillada en el suelo forcejeando con el gran gato negro, al girarse pueden ver que se trata de sir Walter De la Poer completamente cubierto de sangre y de su boca cuelga un trozo de carne, ante él, una masa desfigurada, desgarrada y a medio devorar que en su día fue el Capitán Norrys, De la Poer se quita de encima al gato y mirando fijamente a los investigadores empieza a hablar con voz ronca y antinatural: *"¡No, no, repito que no soy el demonio porquero de la oscura gruta! No era la gordinflona cara de Edward Norrys lo que había encima de aquel flácido ser fungiforme. Él seguía vivo, pero mi hijo murió..."*

¿Cómo pueden ser propiedad de un Norrys las tierras de un De la Poer?...Es vudú, te lo digo yo...esa serpiente moteada...¡Maldito Thornton, te enseñaré a desmayarte ante las obras de mi familia! ¡Por los clavos de Cristo, canalla! te enseñaré a gustar la sangre... Pero ¿es que queréis que os siga por estos infernales recovecos?...¡Magna Mater! ¡Magna Mater!...Atys...Dia ad aghaid'ad aodaun...jagus bas dunach ort! ¡Dhonas' dholas ort, agus leat-sa!

De la Poer no opondrá resistencia y caerá en un estado de semiinconsciencia. Todos los investigadores han de realizar una tirada de cordura con una perdida de 1D6.



Brinton aconsejará a los investigadores utilizar la dinamita que sobró en la voladura de las ruinas de la antigua Exham Priory para demoler tanto la casa como el priorato.

En caso de acudir a la policía, los investigadores serán interrogados por separado para saber lo ocurrido. Si Thornton sobrevive será ingresado junto a De la Poer en el psiquiátrico de Hanwell.

Resumen cronológico del relato original.

Desde principio de los tiempos ha habido un templo en el sitio donde ahora se levanta Exham Priory.

En tiempos de la conquista romana, se levantó un templo a Cibeles, mezclando su culto con otro anterior a Atys, dicho culto celebraba ritos sacrificando a habitantes de la zona y alimentando unos extraños seres cuadrúpedos.

La historia de la familia De la Poer data de la conquista normanda, Gilbert De la Poer recibió esas tierras de manos del rey Enrique III por sus gestas bélicas en 1.261 nombrándole primer Barón de Exham; quienes adoptaron el culto allí existente y lo perpetuaron. En el interior del acantilado se levantan múltiples construcciones que los adoradores que allí habitaron fueron construyendo para alojar su curioso ganado y a los habitantes que allí moraban.

Los barones de Exham eran temidos en la región y considerados responsables de las desapariciones continuas en la zona de Anchester; de hecho, dichos desaparecidos eran sacrificados por los De la Poer, muchos de ellos arrojados vivos a pozos llenos de hambrientas ratas. Existen múltiples leyendas sobre seres sobrenaturales que allí habitaban.

En la propia familia, el padre de familia era el máximo representante del impío culto y sus hijos y criados los más fervientes adoradores. Si alguno de los miembros de la familia mostraba malestar o dudaba de sus creencias,

era sacrificado. Pero en el S.XVII un De la Poer acabó con la vida de su padre, cinco de sus hermanos y varios criados mientras dormían; solamente sobrevivieron cuatro sirvientes que ayudaron al asesino en su misión y fueron condenados por la justicia; sin embargo, el parricida fue tratado con indulgencia tanto por la autoridad judicial como religiosa, convirtiéndose en un héroe en Anchester, y se le permitió partir con su fortuna a América.

Poco después, una plaga de ratas salió en tropel de Exham Priory devorando todos los campos y ganado que se cruzaron en su camino, incluidos dos personas.

Fundó la familia Delapore en Virginia, pero durante la guerra civil pierden toda su fortuna y su hacienda de Carfax, a orillas del río James, falleciendo en el incendio de la vivienda el cabeza de familia; perdiéndose para siempre el testamento de éste junto a un manuscrito que pasaba de padres a hijos donde se explicaban los motivos del cruento asesinato de Exham Priory.

Al acabar la guerra la familia se muda a Massachusetts y hacen fortuna como comerciantes.

En 1.904 fallece el padre de sir Walter De la Poer, él ya tiene un hijo de 10 años que se alistará posteriormente en la aviación americana durante la Primera Guerra Mundial siendo destinado a Inglaterra.

Allí conocerá a Edward Norrys, natural de Anchester, que le pondrá al corriente de su historia familiar,

animando a su padre a comprar la residencia familiar propiedad de la familia Norrys.

En 1.918 sir Walter compra la casa con la ayuda de Edward Norrys para habitarla con su hijo que ha vuelto de la guerra postrado en una silla de ruedas, muriendo sólo dos años después sin ver rehabilitada la casa.

En diciembre de 1.921 sir Walter De la Poer llega a Anchester y se hospeda en casa de Edward Norrys.

Los obreros de Anchester no quieren trabajar en Exham Priory e incluso llegan a asustar a todos los obreros de los condados vecinos con sus leyendas; obviamente sir Walter también siente el rechazo de sus vecinos hasta que le aceptan como descendiente del De la Poer que erradicó el culto.

Finalmente, De la Poer se muda al rehabilitado castillo el 16 de Julio de 1.923 con siete criados y 9 gatos.

El resto, lo decidirán los dados.

