

LA LLAMADA DE CTHULHU

## LA CASA WATSON

*Creemos que ya hacía tiempo que no os regalábamos con un módulo de La Llamada, uno de nuestros juegos favoritos. Ya está todo solucionado. En este escenario necesitaréis de un personaje periodista, si no hay ningún PJ con este oficio, crea un PNJ amigo suyo que sí lo sea. Bienvenidos a La Casa Watson.*

por David Revetllat i Barba

En cuanto el PJ periodista se deje caer por su oficina (o si no el PNJ) recibirá el encargo de investigar un extraño robo en la casa de un personaje algo popular entre los coleccionistas de arte de la ciudad, un tal Joshua Barton.

El Redactor Jefe del periódico se mostrará ante el periodista (si es un PNJ conviene que le acompañe algún PJ al trabajo) bastante nervioso por la falta de sucesos importantes, quejándose de que por ejemplo tendrá que poner como noticia una tontería sobre las pisadas de un animal raro en las afueras... Si le preguntan les dirá que personalmente cree que es una patraña inventada por los vecinos del lugar para hacer propaganda del barrio, y que ya ha enviado a uno a hacer el reportaje. Si insisten en saber más, les dará la dirección para que le dejen tranquilo, pero advirtiéndolo al periodista de que vaya a por lo que le ha encomendado y no a por tonterías.

### La casa de Joshua Barton

El señor Joshua Barton posee una interesantísima colección de valiosos objetos de arte de diversas civilizaciones antiguas, principalmente egipcias. Un vecino con insomnio pudo ver desde la casa de enfrente como tres hombres encapuchados saltaban la verja del jardín, llevando uno de ellos una pequeña bolsa negra. Acto seguido corrieron calle arriba y huyeron en un coche negro. Joshua ha hecho la correspondiente denuncia a la policía, pero como aparte de la violación de propiedad no parece haber ningún delito importante más, no le han dado mucha prisa. Los ladrones, de entre los valiosos objetos de arte (algunos de ellos de oro) de la colección, simplemente se llevaron una vieja estatuilla egipcia de madera, semipodrida, que consiguió en uno de sus viajes sin tan sólo regatear por su bajo precio. La tenía como elemento de decoración más que como parte de la colección. El propietario está indignado por el poco caso que le ha hecho la policía, por lo que ha decidido quejarse por vía de la prensa, así como instalar mejores medidas de seguridad para el futuro. Por todo ello hablará sin reparos con los investigadores. De la estatuilla sólo recuerda que tenía una extraña inscripción en su base, casi borrada e incomprensible, que decía algo así como "...PAR-NAS..." y "...en la cámara de...". La figurilla parecía representar a un antiguo sacerdote egipcio, pero nunca pudo averiguar a qué dinastía pertenecía.

Si pasan a la sala, con un tiro de descubrir los PJ podrán encontrar algo en el suelo que la policía ha pasado por alto: una pequeña brújula. No pertenece ni a Joshua ni a la sirvienta de la casa, la única persona que habita en ella aparte del propietario. Por lo que a él respecta se la pueden quedar.

La sirvienta es digna de confianza y ha servido en la casa desde hace diez años. El vecino de enfrente tiene cierta amistad con Joshua, y se conocen desde hace quince. Vive solo y también es de confianza según Barton. Cuando ya se vayan, a Barton le vendrá a la cabeza un último dato. En el viaje que hizo a Egipto en el que consiguió la estatuilla iba acompañado por Henry Jonston, profesor de Historia Antigua de la Brown University de Boston que tampoco supo a qué dinastía pertenecía, pero sabe más del tema que él. Si van de su parte, les dirá, les atenderá muy amablemente.

### En la Universidad

Si se dirigen a los departamentos de profesores de Historia, podrán intentar encontrarlo. De momento al único al que encontrarán por la zona será a un hombre leyendo muy atentamente un viejo libro en uno de los pasadizos. Superando una tirada de idea, recordarán que se trata de Jonathan Fidget, un importante historiador especializado en Arqueología, que regresó hace poco de Sudamérica y salió en las primeras páginas de todos los periódicos hará unas semanas (si quieren información concreta tendrán que ir a una biblioteca con las tiradas pertinentes, donde sabrán que hizo algunos hallazgos interesantes de culturas indias desconocidas). Sólo si le preguntan por el profesor podrán encontrar su despacho entre el laberinto de corredores. Una vez allí, si llaman a la puerta saldrá un hombre que les preguntará qué buscan. Si le preguntan por H. Jonston, les dirá que es él mismo, pero inmediatamente y de muy malas maneras les dirá que se vayan porque está ocupado, y que vuelvan mañana. No importa lo que digan, porque se negará, (aunque si insisten demasiado les dirá que le dejen sus direcciones o teléfonos y se pondrá en contacto con ellos en cuanto pueda). Acto seguido, cerrará la sólida puerta ante sus narices.

Se trata en realidad de Jimmy Harris, uno de los tres hombres que entraron en casa del señor Barton. Está buscando información sobre la estatuilla robada, sobre



la cual saben cosas bastante importantes. Ha intentado que el profesor colaborase con la banda de gángsters a la que pertenece, pero ante su negativa y sus amenazas de empezar a gritar si le seguían molestando (gracias a él averiguaron mediante extorsión quién se había quedado la figura egipcia) a Harris se le fue la mano con la navaja, y el profesor se desplomó muerto, justo poco antes de que llegaran los PJ a interrumpir. En cuanto los PJ se hayan ido, lo hará él, y si le dieron las direcciones, él y tres amigos suyos se encargarán de buscarlos para advertirles que no se metan donde no les importa. En el desgraciado caso de que los PJ se los cargaran y cogieran a uno para interrogarlo, lo único que saben es que les contrató un extraño hombre para que cometieran el robo. No saben nada más porque siempre era él quien les enviaba las órdenes por carta junto al dinero. Ellos a cambio depositaban la información u otros objetos en una nave abandonada en el muelle, dentro de un cubo de basura (pero por mucho que vigilen los PJ no podrán encontrarle).

Al día siguiente ya se habrá descubierto el asesinato, y el profesor J. Fidget habrá dado la descripción de los PJ con sumo esmero. Si se les encuentra, serán inmediatamente detenidos. Sin embargo

en cuanto sean más o menos las seis de la tarde los laboratorios habrán averiguado que el asesino era otro, e incluso lo habrán identificado como Jimmy Harris, personaje con un amplio historial delictivo. Jimmy fue visto al entrar en la Universidad por una de las mujeres de la limpieza, con la que tropezó mientras fregaba. Con una tirada de Elocuencia o Discusión, la policía les comentará sus antiguos delitos (posesión de armas sin licencia, tráfico de alcohol, contrabando, y robo) así como la forma de asesinato. La policía les agradecerá cualquier información o pista extra que puedan darles.

### En las afueras

Todo lo anterior tiene en este módulo poca más importancia que la de despistar a los PJ, y no conduce a nada.

Si se deciden a visitar la zona de las afueras de la que les habló el redactor jefe, no podrán encontrar ya ninguna huella porque el lugar ha sido totalmente destrozado por las pisadas de diversos curiosos, y el lluvioso día anterior acabó de estropearlo. Eso sí, ahora el lugar se halla desierto, y sólo se distinguen dos casas solitarias. Las pisadas se habían

visto cerca de un riachuelo al parecer (ver mapa para las localizaciones). Sólo se puede llegar a él caminando, teniendo que dejar el coche cincuenta metros más lejos por lo abrupto de terreno. Más allá todo son descampados. Pero justo cuando ya totalmente decepcionados empiecen a regresar, teniendo que pasar entre las dos casas, oirán el terrible grito de una mujer desde una de ellas, cuando estén justo a un par de decenas de metros. El grito parece pedir socorro contra un terrible monstruo que la está atacando, y se oyen además estruendosos gritos de objetos metálicos cayendo. En este momento habrá que hacer tomar una rápida decisión a los PJ. La puerta está cerrada por dentro pero no es muy fuerte (resistencia de 8). Si por fin entran se encontrarán en el recibidor, desde donde se oyen mucho mejor los agudos gritos que vienen de la sala siguiente, y si por fin se deciden a pasar, verán con sus propios ojos el terrible espectáculo: hay una mujer algo mayor gritando desde lo alto de una silla, y a sus pies un pequeño roedor engullendo un pedazo de queso. En cuanto los PJs hayan entrado de repente, el pobre ratoncillo huirá tan rápidamente como pueda ante el susto que le acaban de pegar. La mujer les estará agradecida por sus buenas intenciones, y así se lo comunicará mientras re-

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP









!!! POR FIN TODOS EN CASTELLANO!!!

PEDIDOS POR TFNO/FAX: **HOBIES GUINEA** (94) 469 16 45

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya)

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP

CITADEL  
MINIATURES

GAMES  
WORKSHOP

coge dos cazuelas del suelo con las que había intentado defenderse. Si por una de aquellas casualidades se han cargado la puerta, les pedirá muy amablemente que se la paguen, porque va muy mal de dinero, y los invitará a tomar un café mañana por la mañana (a eso de las 12) si lo desean. Justo en estos momentos entrarán dos hombres armados con dos palos que amenazarán a los PJs ordenándoles que dejen tranquila a la señora o les darán una paliza. Si los PJ no se deciden a hacer nada, ella misma intervendrá a su favor explicando lo sucedido. Si los PJs han venido en coche y lo han dejado cerca los dos hombres ya lo habrán visto (y recordarán la matrícula). Sea como sea, obliga-

rán a los PJ a identificarse con sus documentaciones para asegurarse de que no buscan nada malo y son de confianza. Si no accedieran, los dos hombres no se atreverían a hacer nada violento, dejándolos marchar finalmente. Sólo uno de ellos vive en la otra casa, y ese día tenía visita de un amigo.

### Nuevos acontecimientos

Esa noche Anna Watson será horriblemente asesinada. A la mañana siguiente los PJ se enterarán si compran un periódico a los numerosos vendedores que dan la noticia a gritos. El vecino, que durante

la noche pudo oír grandes estruendos que provenían de la casa y los gritos de Anna, habrá explicado a la policía que acordona la casa el incidente de ayer noche, y la descripción de los PJ. Tom Sarrya, que es como se llama, se quedó paralizado en su casa ante los terroríficos gritos. Le pareció oír también el rugido de un perro desde el interior, pero no se atrevió a hacer nada sólo. Como no tiene teléfono, salió de su casa y fue corriendo a buscar ayuda a las casas más cercanas (a unos quinientos metros de allí) desde donde pudieron llamar a la policía. Cuando ésta acudió, todo había acabado. Si acuden al lugar del crimen (bien porque aceptaran la invitación o bien por los periódicos) serán reconocidos inmediatamente y obligados a ir a comisaría para declarar sobre su allanamiento de morada. Si no se han presentado y se presentan en alguna comisaría o hablan con algún policía, reconocerán sus descripciones (si no hacen algo especial para cambiar de aspecto) con los mismos resultados. Dos policías vigilarán permanentemente la casa desde fuera, con su coche patrulla aparcado enfrente.

### En comisaría

Una vez todo aclarado y declarado, se les pedirá amablemente a los PJ que identifiquen a la víctima, ya que sólo han podido contar con la ayuda del vecino y les iría bien la de alguien más (y si no los obligan y listos). Ver el cuerpo horriblemente mutilado en diez partes y ensangrentado les costará 1D6 si no pasan la tirada de Cordura (¡ah, por cierto, sí, es ella!).

Con una tirada de Elocuencia o Discusión, conseguirán la siguiente información, que en principio pensaba darse en una conferencia de prensa por la tarde: Anna Watson vivía sola en su casa desde que su marido la abandonó hace dos años. La casa está totalmente destrozada por dentro, y no han encontrado huellas de ningún hombre (aparte de las que dejaron los PJ, de quienes no parecen sospechar). Además, parece cosa de profesionales, porque (a no ser que los PJs se cargaran la puerta o algo similar) nada ha sido forzado desde fuera. Si los PJs se cargaron la puerta, por ejemplo, la señora Watson habría movido un armario que bloqueara la entrada y que habría quedado intacto. Lo mismo para ventanas u otros accesos normales. Se negarán a decir nada más, y no aceptarán la ayuda de los PJ por muy buena voluntad que demuestren, al menos de momento. La verdad es que están hartos de aficionados, en especial de reporteros y detectives privados, que siempre quieren meter la nariz donde no les conviene, y así se lo harán saber si insisten. Si encima se ponen a hablar de bichos raros, el comisario se hartará.



ALEX. 91

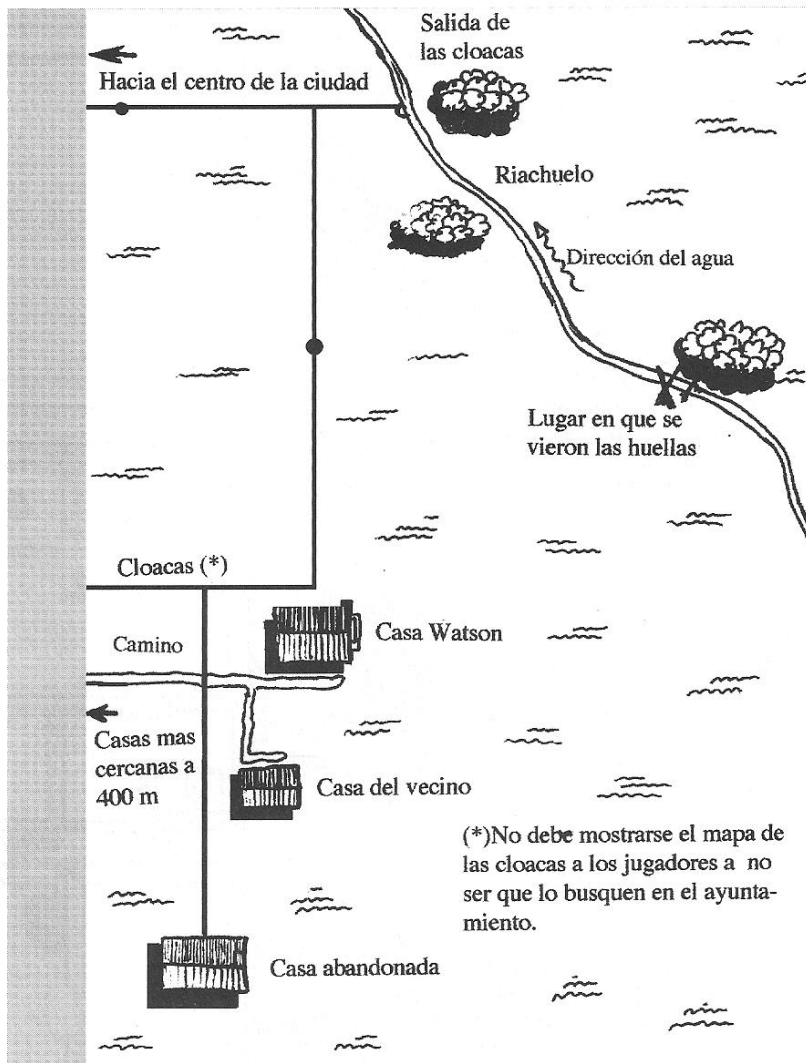




## Más sucesos

Esa noche volverán a suceder terribles acontecimientos. Mientras están haciendo guardia fuera, a uno de los policías le parecerá oír un ruido en el interior, así que entrarán los dos a investigar. En esos momentos la única persona de los alrededores, que es el vecino, estará durmiendo, pero despertará de repente ante los gritos y disparos que provendrán de la casa. Reaccionará igual que la última vez, saliendo a pedir ayuda hacia las casas más cercanas. Por la mañana, se dará la noticia. La gente ya ni se acerca por el barrio por las especulaciones de algunos periódicos de un peligroso psicópata suelto por la zona. Si los PJ no han acudido ya a él para informarse, será el propio comisario quien les llame. No sólo está falto de hombres (y encima acaba de perder a dos de ellos) sino que no quiere arriesgarlos ante algo que se presenta como realmente mortal, y de todas formas ninguno de los suyos se atreve a quedarse una noche allí. Si los PJ se prestan a ello, los invitará a ayudarlo como colaboradores en el caso. La casa se halla nuevamente rodeada por varios coches patrulla y unos diez policías por los alrededores, además de una ambulancia, junto a la que hay un enfermero vomitando y otro medio desmayado atendido por dos policías. John Kirk, el comisario, les invitará a pasar dentro, advirtiéndoles de que no toquen nada, y ofreciéndoles unos guantes de goma. Subirán hasta el segundo piso, donde podrán ver en la pared de enfrente del corredor, a uno de los policías empotrado en ella (completamente aplastado) y una pierna, un brazo y media cabeza en el suelo, pertenecientes al otro. La casa ha sido aún más destrozada. Un detalle especial que notarán será que la mayoría de las puertas (y sólo las interiores) han sido reventadas, quedando en lugar de ellas un enorme agujero que llega hasta el mismo techo, de cuatro metros de alto en sus dos pisos, y de la misma altura en el punto más alto del desván. La visión de los restos de los policías les costará 1D6+1, si no pasan la tirada de Cordura.

Al cabo de cinco días a partir del asesinato de la señora Watson, un conocido Psicólogo de la ciudad, Jules George, se habrá puesto en contacto con la policía, y ésta le habrá proporcionado alguna forma de comunicarse con los PJ (dando el número de teléfono o dirección de alguno de ellos, o a través del periódico) dado que los han elegido como colaboradores en el caso. En cuanto Jules haya contactado con los PJ, les explicará todo lo que sabía al respecto (leer más adelante) y que ya habrá relatado previamente a la policía. Sin embargo, si le empiezan a hablar de bichos, se lo tomará tranquilamente, advirtiéndoles que no se dejen llevar por el pánico recurriendo a miedos infantiles, ya



(\*) No debe mostrarse el mapa de las cloacas a los jugadores a no ser que lo busquen en el ayuntamiento.

que debe haber una explicación lógica y racional a todo esto. Jules está iniciado en el Conductismo de Watson, tendencia psicológica de muy reciente aparición, que lleva a la Psicología por el camino de la objetividad y el análisis racional, huyendo de subjetivismos, dualismos, misticismos, y demás. Personalmente, se decantará más bien hacia la teoría de que tal vez el mismo marido ha acabado por volverse loco del todo (por causas desconocidas para él y a las que no buscará explicación mientras no tenga más datos) o se trate de un peligroso asesino enfermo con ideas fijas. Si los PJ insisten en sus teorías sobre monstruos, responderá que es posible que el autor de todo se esté haciendo pasar por un monstruo y/o se haya disfrazado como tal, porque de hecho es incluso posible que él crea que lo es, pero no querrá ir más allá, argumentando que ya ha ido demasiado lejos afirmando todo esto. A partir de aquí, Jules asentirá si le piden que colabore con ellos, pero sólo en lo que corresponda a

investigaciones "legales" al respecto, y en memoria de la pobre Señora Watson. Si se entera de que quieren hacer algo ilegal (incluido querer entrar de noche sin permiso en la casa) les echará una buena bronca y los amenazará con denunciarlos a la Policía. Jules en el fondo es buena persona, pero se mostrará inflexible y duro en cuanto a la ley. Georges tiene como hobby la música, y de hecho su primer trabajo fue como guitarrista en una banda de su pueblo natal, con lo que pudo pagarse los estudios. Siempre lleva un pequeño Banjo encima (en un maletín). Si por casualidad al final todos se topan con el monstruo, Jules incluido, lo único que se le ocurrirá será sacar el banjo para tocar una canción (Puttin' in the Ritz, principalmente) recordando aquello de que "la música amansa a las fieras", pero lo único que conseguirá será irritar al Gg. A los Gugs no se les oye caminar (a no ser que chapoteen o tropiezen con algo) y no pueden hablar, pero tienen un oído finísimo.

### Descripción de la casa y sus habitaciones

**1. Buhardilla.** Nada especial. Varios trastos viejos y rotos esparcidos. En la esquina superior derecha hay una caseta que cubre la escalera de acceso. Una escalera de caracol comunica con el segundo piso.

**2. Despacho.** Este era el despacho del marido de la señora Watson. Dispone de una mesa, sillas y un armario. Hay un montón de papeles esparcidos. Si superan una tirada de descubrir, notarán que hay un papel que sobresale por debajo de la mesa. En él podrán leer lo siguiente:

"Tengo mucho miedo. No sé si será mi imaginación, pero últimamente he oído extraños ruidos y ni tan sólo me atrevo a bajar. Vienen a mi memoria las terribles e increíbles amenazas con que mi marido me anunciaba mi muerte, si tuvieran alguna cosa de real, más allá de su locura. Creo que alguien debe saberlo, y por eso le escribo esta carta, para pedirle protección. Ya sé que pensará que no es un peligro real, pero necesito su ayuda. Pienso enviar otra carta como ésta a Thomas Blasc, aquel Psicólogo al que acudí tiempo atrás para intentar ayudar a mi marido, pero por favor, le ruego que..."

La carta termina aquí. De hecho fue en ese momento en el que oyó un fuerte estruendo en el sótano...el resto ya lo sabemos. Con otra tirada en la misma habilidad, conseguirán encontrar además un libro manuscrito. Se trata del diario de Henry Watson. En él hace referencia a diversos experimentos ocultistas que había llegado a realizar, algunos con sacrificios de animales incluidos. También habla de su incansable búsqueda de lo que llama "libros antiguos", y hace mención a un libro en especial titulado *Necronomicon*, que hasta la fecha no había logrado encontrar. Parece ser que estaba interesado últimamente en una venganza personal contra los profanadores de un templo egipcio dedicado a la diosa Bast, a cambio de la cual "recibiría poderosos beneficios más allá de lo humano". Describir también la historia personal de Watson según se describe más abajo en la información para el guardián, pero sólo lo referente al pasado (nada de hablar de Gugs).

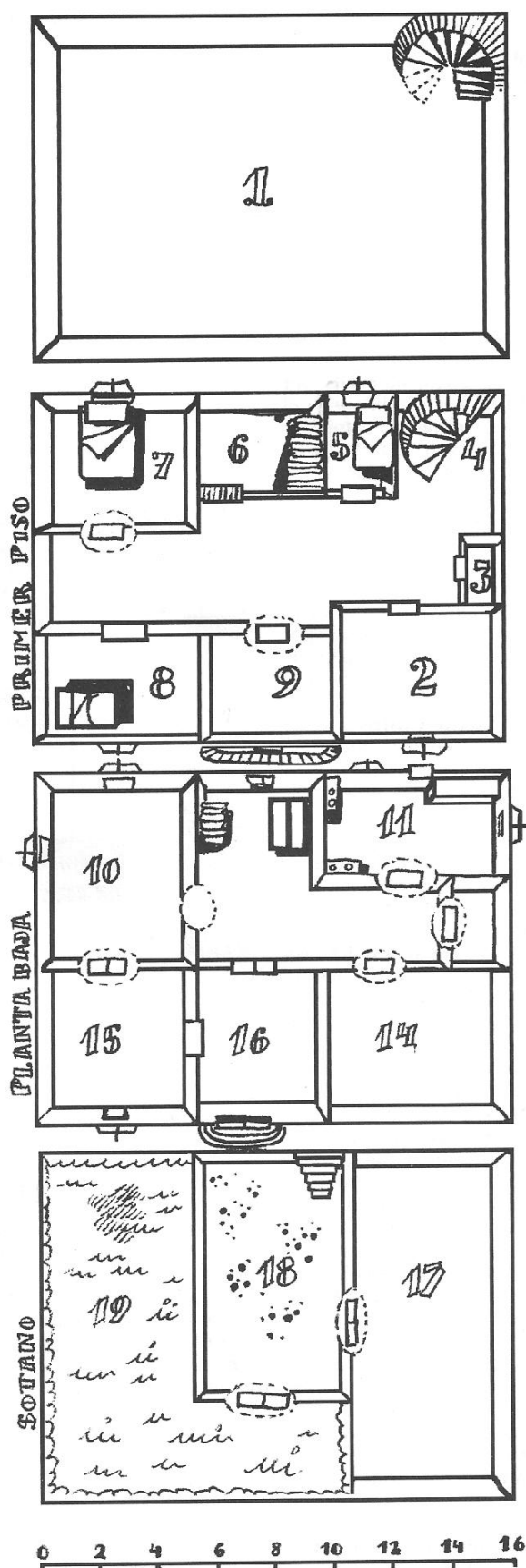
El manuscrito está titulado "Divagaciones", se tarda 1D3 horas en leerlo, se pierde 1D3 puntos de COR y se gana 1D4 en mitos. Tiene un multiplicador de x1, y el hechizo Invocar a un Vagabundo Dimensional.

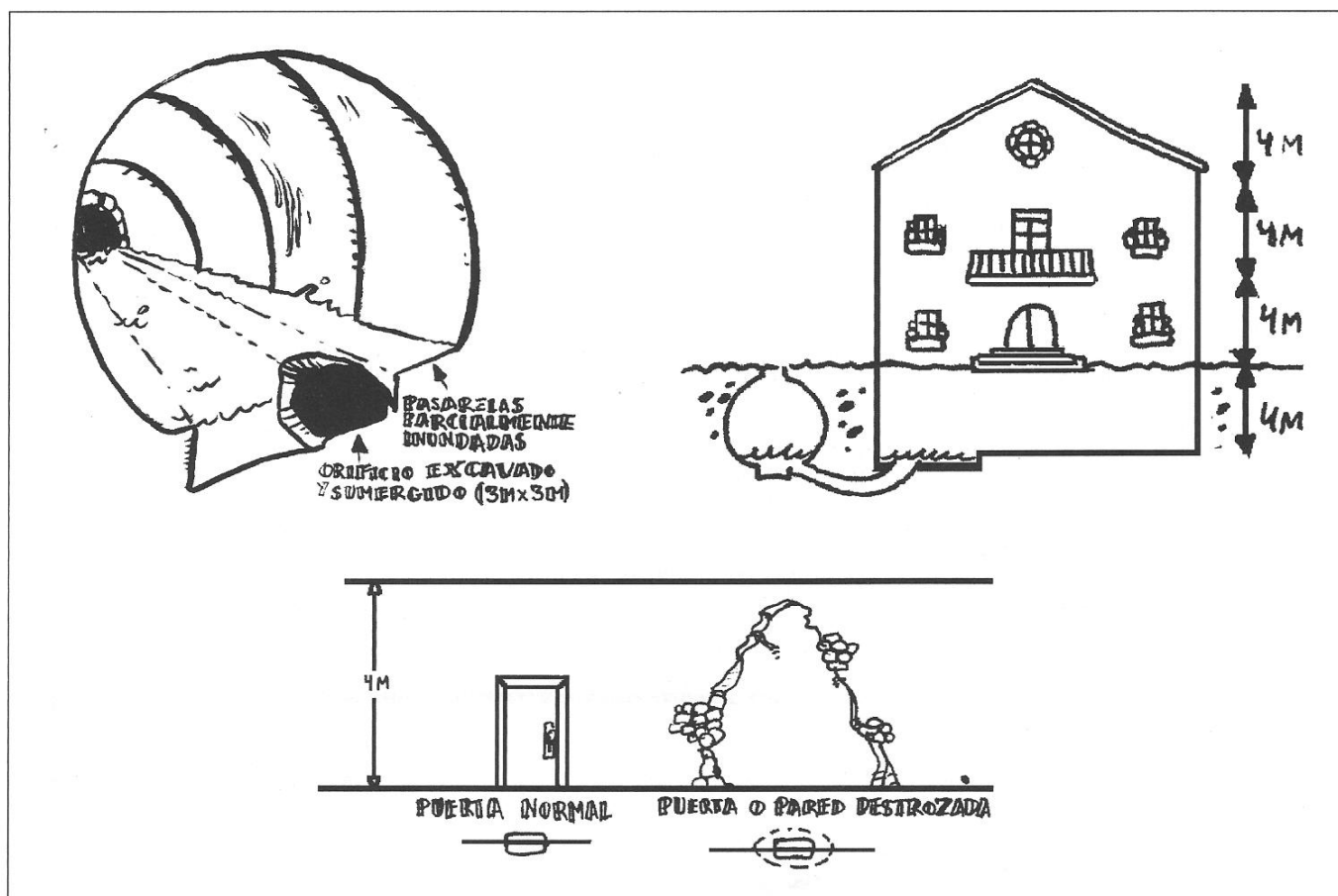
**3. Lavabo.** Nada especial.

**4. Escaleras de caracol** que conducen al terrado (1).

**5. Pequeño dormitorio.** Nada especial, una cama individual, mesita de noche con silla y armario.

**6. Escaleras** que conducen al primer piso.





**6b. Corredores.** Después del asesinato de los dos policías, estará lleno de rastros de sangre.

**7. Habitación.** Cama de matrimonio, armario doble, una mesita de noche a cada lado con sus correspondientes sillas. En el armario sólo hay ropa de mujer, y un par de trajes viejos y apolillados de hombre. La cama está deshecha. En la pared oeste hay un policía empotrado, y los restos de su compañero a sus pies.

**8. Habitación individual:** una cama pequeña, un armario (vacío), una silla y un tocador.

**9. Sala** con varias estanterías, pero casi vacía y llena de polvo. Sólo algunos libros sin la mayor importancia: novelas de amor y libros de cocina.

**10. Sala de estar.** Sofás, armarios, una gran mesa y varias sillas, pero todo destrozado. Aquí se encontraron los restos de la señora Watson.

**11. Cocina.** Hay los armarios típicos con todo el instrumental de pots y cacerolas, y una cocina de carbón. Hay una puerta trasera.

**12. Escalera** que lleva al piso superior. Tenía barandillas pero está totalmente destrozada. Los escalones también han sufrido graves daños. Si se sube o baja corriendo o con dificultades, hay que sacar la DES o menos con 1D20 para evitar

caerse y recibir 1D3 puntos de daño. En el suelo hay además una trampilla doble que lleva al sótano por unos escalones.

**13.** Otro lavabo, idéntico al anterior.

**14.** En la esquina inferior derecha hay un fregadero, y en la pared oeste un armario con manteles, sábanas, toallas y similares.

**15. Antesala.** Un par de butacas, una vitrina con baratijas y bisuterías, y una mesilla. Todo está destrozado.

**16. Recibidor.** Puerta principal (doble). Un pequeño taquillón en la pared este. Si los PJ se cargaron la puerta, el taquillón estaría bloqueando la puerta principal (que se abre hacia adentro) y a los policías les costaría entrar en la casa.

**17. Sala** llena de trastos viejos, muebles en su mayor parte. un baúl lleno de ropa vieja. Nada especial.

**18. Antesala** que lleva a las dos salas del sótano. El suelo está recubierto de un parquet francamente sucio, oscurecido por el paso del tiempo. Debido a ello, no podrán distinguirse las huellas del monstruo cuando pasó por ella.

**19.** Tras pasar la puerta, vemos seis escalones, pero los PJ se encontrarán que el recinto está inundado de un líquido negrozco e intensamente maloliente, sobresaliendo únicamente los tres primeros. Si se sumergen en él el olor perma-

necerá pegado a ellos hasta que no se laven las partes afectadas 1D3+1 veces. En la pared oeste hay una caja metálica, y varios cables salen de ella hacia arriba. Dentro está el contador eléctrico, en perfecto estado. Los PJ no podrán distinguir nada más, pero hay un gran agujero por el que caerán si pasan por encima (y tendrán que superar las tiradas de nadar). Se trata del hecho por el Gug, que conduce a las cloacas. El nivel del agua de las cloacas está por encima del del suelo de la sala, quedando inundada.

### En la biblioteca de la ciudad

Con la correspondiente tirada en Buscar Libros, podrán encontrar información sobre el Antiguo Egipto. En concreto en el libro titulado "Los misterios de Egipto, una visión contemporánea" escrito en inglés por un autor sudamericano llamado Javier de Cahielas Quiles. En él podrán encontrar largas listas de las diversas dinastías y sus características más destacadas. Pero mientras lo estén hojeando encontrarán en su interior una hoja con algunos apuntes con el nombre de la diosa Bast señalado con un círculo, y debajo la frase "En la Ciudad de Bubastis". En las páginas en que se encontraba esto podrán



leer una referencia a dicha diosa con respecto a la ciudad; -Bast, hija de Osiris e Isis, que podemos relacionar con la Artemisa griega. Fue especialmente adorada por los Bubastistas en la ciudad de Pibeset, al lado del Nilo. Todo esto sucedía durante la XXIIª dinastía, que quedó bastante arruinada-. Esto les confundirá más que nada, y no encontrarán otros datos al respecto.

### Cloacas

Las cloacas están pésimamente iluminadas. La profundidad del canal destinado al agua es de 1.5 metros, hay dos corredores a cada lado por donde se puede caminar, y el techo está a 2.5 metros de altura.

### Información para el Guardián

El marido de Anna Watson llegó a estudiar profundamente todo lo que estaba relacionado de una forma u otra con los mitos. En un principio lo hacía para averiguar todo lo posible al respecto y resolver situaciones en las que estuvieran implicados, para salvar a la humanidad de tales horrores. Sin embargo con el tiempo los conocimientos le desbordaron, y empezó a utilizar conjuros de libros que había localizado para su misión. Todo esto repercutió en su matrimonio, hasta el punto que su mujer no pudo aguantar más la extraña conducta de Henry Watson. Intentó solucionarlo acudiendo a uno de los más destacados psicólogos de la ciudad, Jules George, pero Henry no se quiso someter en absoluto a su observación. Sin datos disponibles, George no quiso formular ninguna hipótesis. A través de su mujer pudo saber sin embargo que dedicaba la mayor parte del tiempo a la lectura de extraños libros, la mayoría de ellos en latín, por lo que Henry tuvo que aprender previamente tal idioma, cuando nunca le había interesado otra cosa que novelas en inglés anteriormente. Jules tuvo que limitarse a recomendar que su marido se tomara unas vacaciones en algún lugar rodeado por la naturaleza, lejos del bullicio de la ciudad, y olvidarse durante ellas del latín. Así se lo propusieron entre ambos en una visita improvisada, que acabó con un Henry rojo de ira echando a patadas al pobre psicólogo y regañando como nunca lo había hecho a su mujer por traerle a casa. En uno de sus ataques de histeria, que habían empezado a aparecer al mismo tiempo que la devoción por los mitos de Henry se convertía en obsesiva, su mujer acabó por echarlo de casa. Henry nunca le perdonó aquello, y acabó por odiarla, tal vez para no reconocer que en el fondo aún la amaba. Pero acabó por volverse loco del todo en nuevos estudios al respecto. El

cénit lo ha alcanzado hace poco, al decidir borrar todas las huellas del pasado a través de las que alguien pueda dar con él. Desarrolló también una tremenda paranoia hacia seres de los mitos en un principio, pero ha degenerado y se ha generalizado a todos los seres vivos finalmente.

Decidió pues acabar con su mujer, convocando y dominando a un joven Gug y coartándole a eliminar a su mujer. Luego, ya se encargarían los humanos de acabar con él, y si se matan entre ellos mejor que mejor. El Gug tiene una inteligencia bastante superior a la normal, lo que le equilibra ante su relativamente reducido tamaño respecto a otros Gugs adultos. El Gug fue convocado en los campos que se extienden más allá de los descampados, se acercó de noche hacia los alrededores de la casa, se coló por la salida del alcantarillado que hay algo más arriba (ver de nuevo el mapa), y consiguió calcular el lugar en que se hallaba la casa bajo las alcantarillas, con la ayuda de algunas indicaciones previas de su

convocador. Con sus poderosos brazos cavó un túnel, penetrando a través de él y apareciendo en el sótano de la casa, atravesando las paredes donde se hallaban las puertas, y acabando con su víctima en un corto encuentro. El problema es que al Gug le ha gustado el paseito, y aparecerá nuevamente cada 1D6+2 días en la casa sin salir de ella y por el mismo conducto a partir del día en que elimina a los dos policías. Sólo se librarán de él si lo eliminan o le causan un susto lo bastante grande (habiendo perdido en un enfrentamiento las tres cuartas partes o más de sus puntos de vida). Si lo eliminan ganarán 1D8+1 puntos de COR.

Lo más probable es que el intentar resolver éste módulo hasta el final acabe con la vida de los aventureros, ya que tienen pocas posibilidades de sobrevivir si se topan de cara con el Gug. Sin embargo durante la prueba de juego, Dios sabe cómo, mis jugadores lo lograron. Los caminos de los PJ son inescrutables... (¡aunque las malditas granadas de mano ayudaron un poquito!). ♦





## PNJ's

### Comisario John Kirk

FUE 14	CON 14
TAM 12	INT 12
POD 14	DES 10
P.V.13	COR 72
Revólver.45	65%
Revólver.38	70%
Conducir automóvil	60%
Charlatanería	20%
Derecho	40%
Descubrir	40%
Discreción	60%
Ocultarse	60%
Escuchar	30%
Porra	45%
Primeros auxilios	45%



### Agente de policía

FUE 14	CON 12
TAM 12	INT 9
POD 12	DES 8
P.V.13	COR 60
Revólver .38	50%
Conducir automóvil	40%
Derecho	30%
Descubrir	30%
Porra	45%
Primeros auxilios	40%



### Gug

FUE 44	CON 28
TAM 56	INT 16
POD 11	DES 10
P.V.42	
Movimiento de 10 metros por asalto.	
Mide 4.5 metros de alto por 1.5 de ancho.	
Para el resto ver el libro de reglas.	



### Jules George, Psicólogo-artista.

FUE 14	CON 15
TAM 15	INT 14
POD 10	DES 10
P.V.15	COR 65
Biología	20%
Conducir automóvil	30%
Charlatanería	40%
Conductismo	70%
Derecho	25%
Psicología	80%
Psicoanálisis	10%
Fisiología	25%
Guitarra	60%
Primeros auxilios	45%

