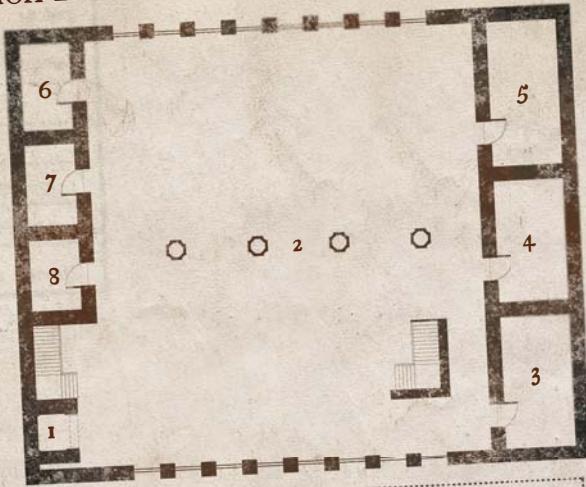
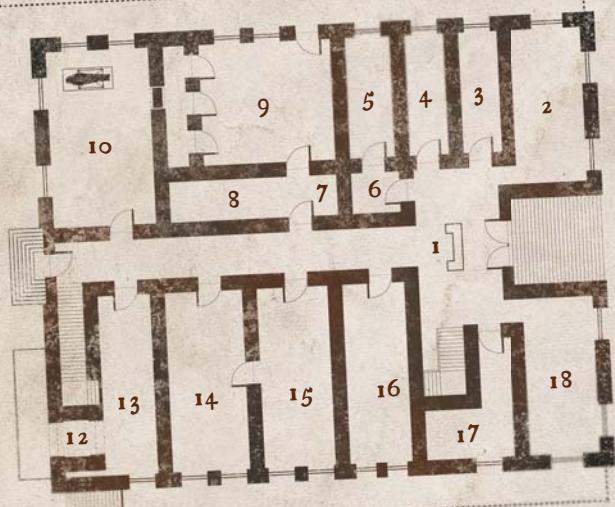


La Fundación Penhew



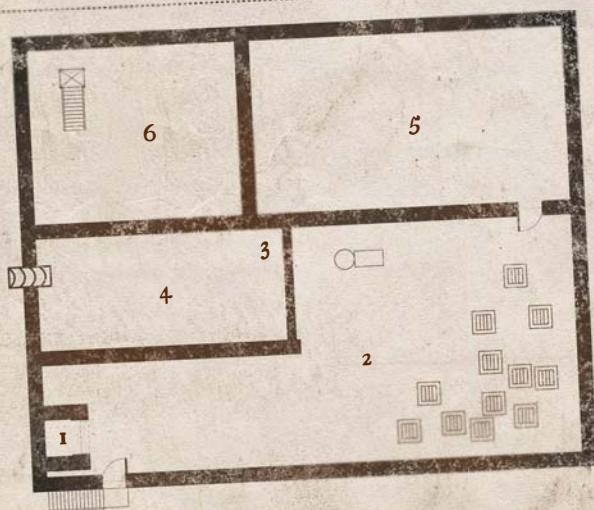
Planta superior

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| 1. Montacargas | 5. Sala de estudio |
| 2. Sala de exposiciones | 6. Archivo |
| 3. Archivo | 7. Archivo |
| 4. Sala de estudio | 8. Archivo |



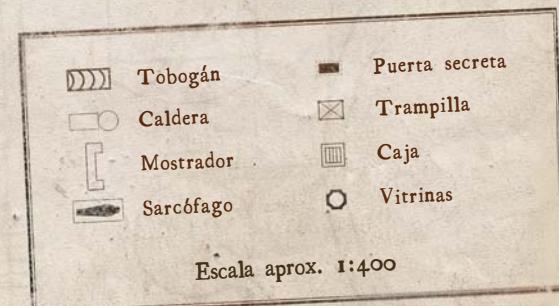
Planta baja

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Entrada | 10. Trastero |
| 2. Estudiosos de visita | 11. Zona de carga |
| 3. Lavabo señoras | 12. Montacargas |
| 4. Despacho | 13. Sala del personal |
| 5. Material | 14. Biblioteca |
| 6. Despacho | 15. Biblioteca |
| 7. Secretario | 16. Despacho |
| 8. Sala de espera | 17. Lavabo caballeros |
| 9. Despacho de Gavigan | 18. Estudiosos de visita |



Sótano

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| 1. Montacargas | 4. Carbonera |
| 2. Sala de la Caldera | 5. Espacio vacío |
| 3. Muro bajo | 6. Habitación secreta de Gavigan |



Acerca de Ssathasaa

El sacerdote de los hombres serpiente tiene como principales intereses: no ser descubierto, que Shipley siga pintando cuadros de su reino, y crear un portal por el que su gente pueda acceder al futuro. Si los investigadores aparecen y empiezan a hacer preguntas fingirá la ignorancia de una anciana y les invitará a marcharse indicando que no tiene ninguna información acerca de lo que buscan los investigadores, lo cual no es sino la más pura verdad.

Ssathasaa sólo posee dos formas. Cuando tiene que tratar con seres humanos o tomar el sol en el jardín, adopta la forma de Berta Shipley. En la casa y en el sótano secreto adopta la de hom-

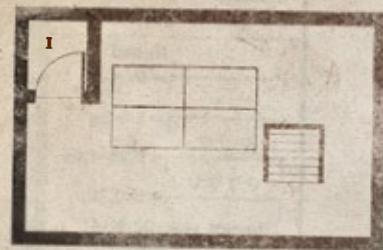
bre serpiente, con escamas, garras, un hocico largo como el de un cocodrilo, y una gruesa cola de reptil.

Puede pasar de la forma humana a la reptil en unos 20 segundos; los investigadores sólo podrán detectar su naturaleza monstruosa si le sorprenden.

Para adoptar la forma de Berta Shipley necesita unos cuantos minutos y un ritual. Si se le causa daño en su forma humana, revierte de inmediato a la de reptil, atacando a cualquier testigo. En la forma humana, sus características son las que se indican entre paréntesis, si bien las habilidades, conocimientos e identidad son siempre los de Ssathasaa.

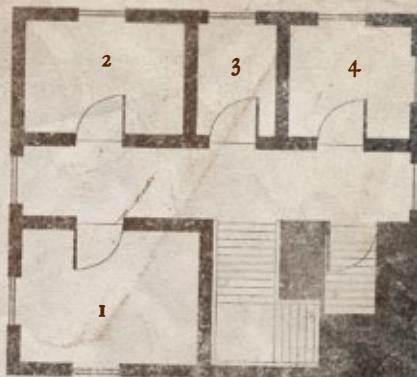
Su sombra, que es siempre la de un hombre serpiente, trae su auténtica naturaleza, por lo que casi nunca va por la calle a plena luz del día, y raramente se aventura por lugares que dispongan de una luz intensa. Le encantan las nieblas de Londres, aunque son frías, puesto que camuflan las sombras. El guardián debería permitir a los investigadores una tirada de **Suerte** por cabeza; quien acierte puede fijarse en la sombra de Ssathasaa. Si éste llega a sospechar que los investigadores conocen su existencia, intentará destruirles.

La casa de las caballerizas de Holbein



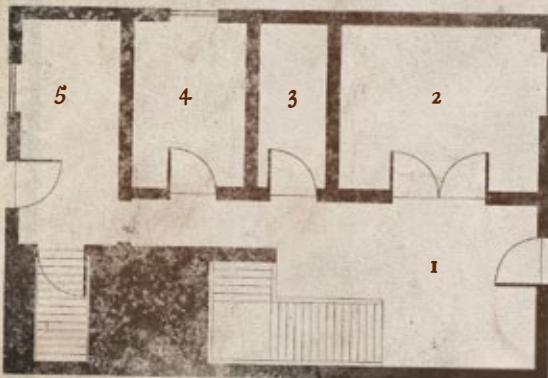
Buhardilla

1. Trastero



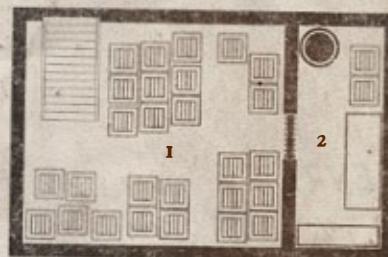
Primera planta

1. Dormitorio
2. Dormitorio
3. Cuarto de Baño
4. Dormitorio



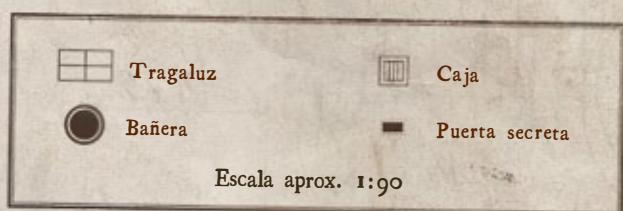
Planta baja

1. Entrada
2. Salón
3. Baño
4. Dormitorio
5. Cocina



Sótano

1. Sótano
2. Habitación secreta



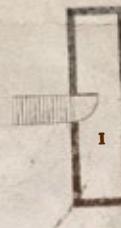
El castillo Plum

Dícese que el castillo recibe su nombre de Plum² porque cayó en manos de Eduardo III como una ciruela madura cuando el barón rebelde que lo defendía olvidó atrancar la puerta. En realidad, el castillo defendía las importantes minas de plomo de la zona, y de ahí su nombre inicial de *Plumbum* (plomo en latín), que los locales han ido acortando a lo largo de más de cinco siglos. Las minas hace tiempo que se agotaron, pero aún permanecen allí los angostos túneles y galerías, algunos adyacentes a las mazmorras del castillo. Por ello, cuando Eloise aúlla en el sótano, los vastos y olvidados túneles llevan el eco de su voz hasta el pueblo. Sin embargo, sólo el vicario o algún especialista en historia local podrían aclarar el misterio puesto que las entradas de las minas llevan más de dos siglos cerradas a cal y canto y enterradas, y su existencia es prácticamente desconocida.



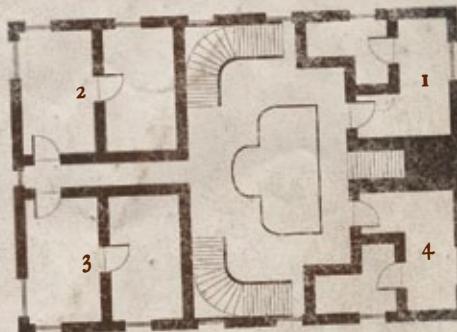
Planta baja

- | | | |
|------------|-------------|-------------------|
| 1. Entrada | 4. Cocina | 7. Fresquera |
| 2. Salón | 5. Saladero | 8. Sala de billar |
| 3. Comedor | 6. Despensa | 9. Biblioteca |



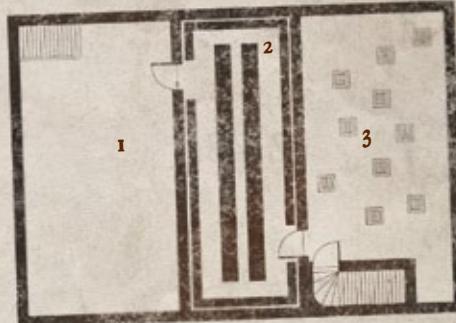
Atico

1. Vacío



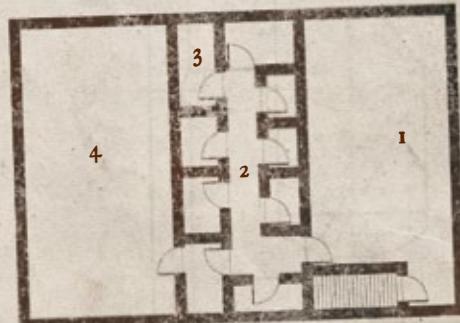
Primera planta

1. Aposentos de sir Arthur
2. Aposentos de Lawrence
3. Aposentos de Eloise
4. Aposentos de invitados



Bodega

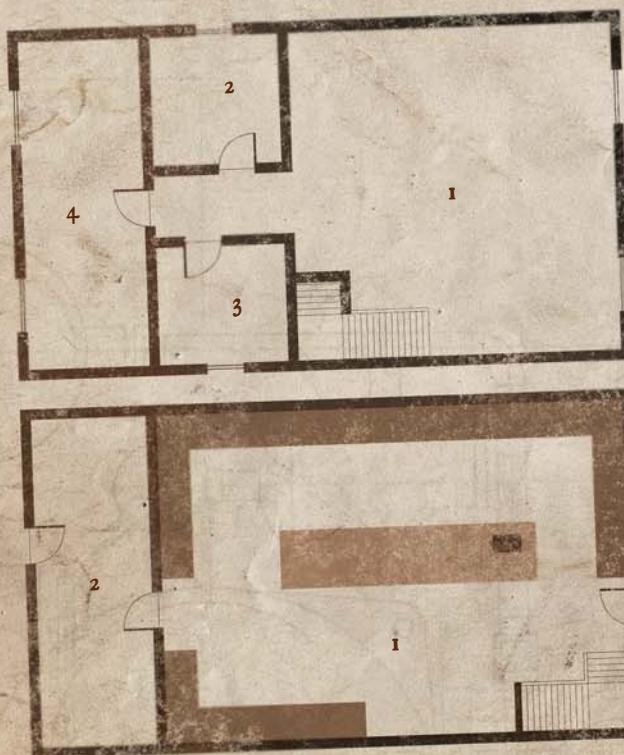
1. Trastero
2. Bodega
3. Muebles viejos y leña



Mazmorras

1. Cámara de torturas
2. Celdas
3. Eloise
4. Vacío

La tienda de Tewfik al-Sayed



Primera planta

1. Salón
2. Cocina
3. Baño
4. Dormitorio

Planta baja

1. Tienda
2. Almacén

■ Caja registradora

■ Estantería

Escala aprox. 1:90

En el salón también hay un escritorio de persiana (FUE 10) que sólo parece contener facturas y libros de contabilidad de la tienda, papel, plumas, etc. Una tirada de **Suerte** mientras se registra permite tirar del estante central, tras lo cual se oye un crujido, y a continuación se abre un cajón secreto en la parte inferior derecha.

Una tirada de **Descubrir** permite verlo pero no abrirlo, aunque la madera sólo tiene FUE 20 y se puede forzar.

En el cajón hay dos viales de arenisca con tapón, un manto de seda doblado, un *anj* invertido de color negro que cuelga de una cadena de metal, un pergamo viejo, un solideo negro, bordado con *anjs* invertidos, y dos cetros de metal negro. Todo ello se describe a continuación.

EL MANTO, EL SOLIDEO Y EL ANJ DE METAL: el manto y el solideo son de seda negra, y están hechos a la medida de una persona del tamaño de Tewfik. Ambos llevan bordado el *anj* de la Hermandad. Son vestiduras de sacerdote pero, ni son mágicas, ni tienen significado especial alguno. El *anj* de metal es simbólico y no tiene propiedades ni poderes especiales, aunque el metal es de una aleación desconocida y dejará perplejo a cualquier experto en metalurgia.

EL PERGAMINO: está cubierto de jeroglíficos, descifrables sólo por un egipólogo (una tirada de **Árabe** no resolverá nada). Si el guardián lo desea, puede permitir su traducción vía una tirada de **Arqueología**. Contiene el hechizo Transformación corporal de Gorgoroth, cuyas propiedades se discuten en las reglas.

LOS DOS CETROS: miden unos 30 cm cada uno, y han sido fundidos o fabricados en algún extraño metal indetectable. Uno de ellos acaba en forma de gancho y el otro en el *anj* de la Hermandad. Ver propiedades en un recuadro cerca del final de este capítulo.

LOS VIALES DE ARENISCA: son de color marrón rojizo y contienen, el uno una densa sustancia de color rojo, y el otro un polvo negro que lleva mezclados unos extraños cristales que parecen de goma. Ni siquiera mediante tiradas de **Química** o de **Farmacología** pueden identificarse, aunque una y otra permitirán establecer que se trata de sustancias nuevas para la ciencia. Ambas sustancias se utilizan junto con el Espejo de Gal, cuyas propiedades se comentan en un recuadro cercano. Quedan 15 aplicaciones de la sustancia roja y 8 del polvo negro.

Si los investigadores cruzan el puente en coche, los sectarios pueden abrirlo y bloquearlo en esa posición para impedirles la huida.

El acceso por mar es más fácil y seguro. Aunque los sectarios no tienen colonia alguna de profundos asociada, los investigadores no tienen por qué saberlo y se les pueden poner los pelos de punta a base de mucha niebla, extrañas ondulaciones del agua, guías de ojos saltones, chapoteos misteriosos, etc. En Walton-on-the Naze, Clacton-on-sea, Ipswich o Harwich (los nombres lovecraftianos de alguno de estos lugares pueden dar que pensar a más de un investigador) puede alquilarse cualquier tipo de botes.

Si alquilan un bote demasiado grande con demasiada tripulación, el guardián puede hacer que los bajios impidan acercarse a la orilla, por lo que los investigadores deberán aventurarse en frágiles botes de remos. Todo ello tiene como objetivo que los investigadores tengan que enfrentarse a los sectarios sin una escolta de aguerridos marinos británicos.



La mansión

Cuando Gavigan se halla en la casa, dispone siempre de ocho sectarios que actúan como sirvientes, mayordomos, doncellas, jardineros, cocineros y acompañantes. La mayoría son egipcios o chinos que se encuentran ilegalmente en Gran Bretaña. Gavigan los introduce en el país mediante el *Viento de marfil*, que echa el ancla frente a la mansión, haciéndoles bajar a tierra en una pequeña lancha a motor que está anclada no lejos del puente, siempre en noches oscuras. Esta misma ruta la utiliza para enviar mensajeros al extranjero.

Los sectarios de aquí nunca abandonan la isla, hablan poco inglés y son muy leales a Gavigan (su sumo sacerdote). Durante los rituales, algunos de ellos guardan la puerta de hierro de la carretera, armados con navajas automáticas. Todos ellos guardan los ropajes y los bastones de la secta en sus dormitorios, y la mayoría llevan el símbolo del

anj invertido en pendientes, joyas, etc. Si se registra la casa, aparecerán suficientes evidencias acerca de la secta como para llevar a la cárcel a todos, si las autoridades locales son conscientes del significado de ésta.

El interior de la mansión es poco destacable, excepto la suciedad y la falta de muebles y de comodidad que uno podría esperar de una persona del estatus social de Gavigan. En la chimenea del gran salón hay dos ladrillos de los que se puede tirar (tirada de **Idea** para encontrarlos). El de la derecha abre una puerta a un estrecho tramo de escaleras, que llevan a una habitación pequeña y húmeda, sin ventanas. Se trata de un escondite en que los propietarios de la casa alojaban a sacerdotes católicos durante la era de Cromwell.

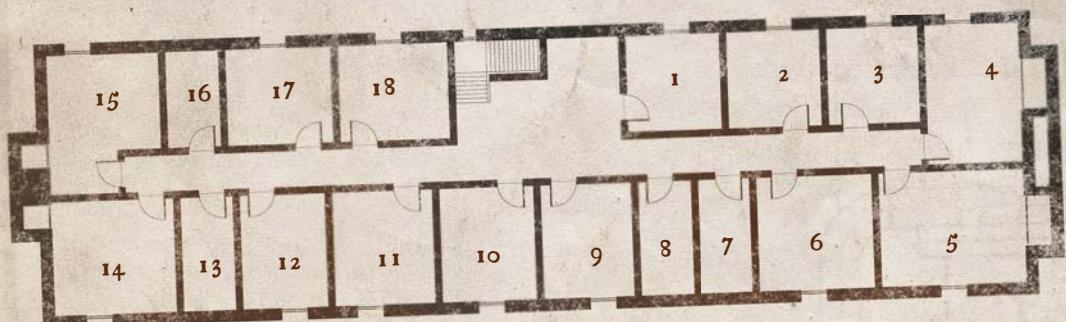
El de la izquierda hace que la parte izquierda de la chimenea se desplace a un lado, revelando otro tramo de escaleras que baja. Estas escaleras

conectan con las mazmorras y con el estudio de Gavigan. El refugio de sacerdotes y las mazmorras no están conectados.

Para cerrarlas hay que empujar ambas puertas secretas. Del lado de dentro hay unas palancas bastante visibles, que las abren. Para detectar las puertas secretas podría valer una tirada de **Descubrir**, pero habría de ir dirigida a la enorme chimenea. Estas puertas no pueden atrancarse desde ningún lado, y se pueden forzar mediante tiradas de resistencia contra FUE 30.

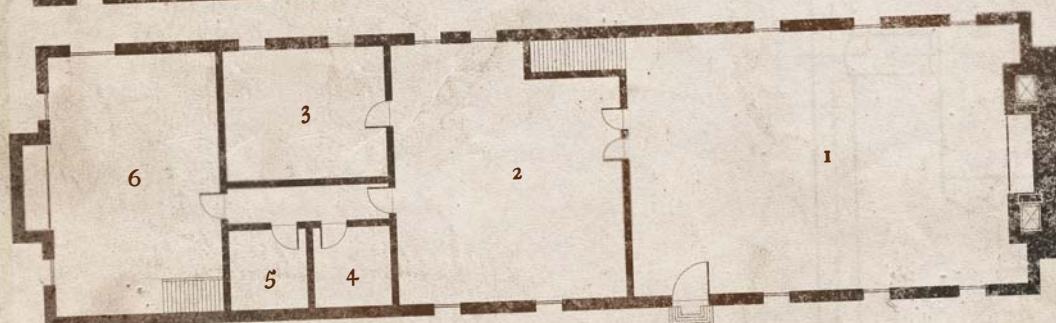
La cocina también comunica con el sótano de la casa, pero éste y las mazmorras están separados por gruesos muros de piedra.

La Casa Misr



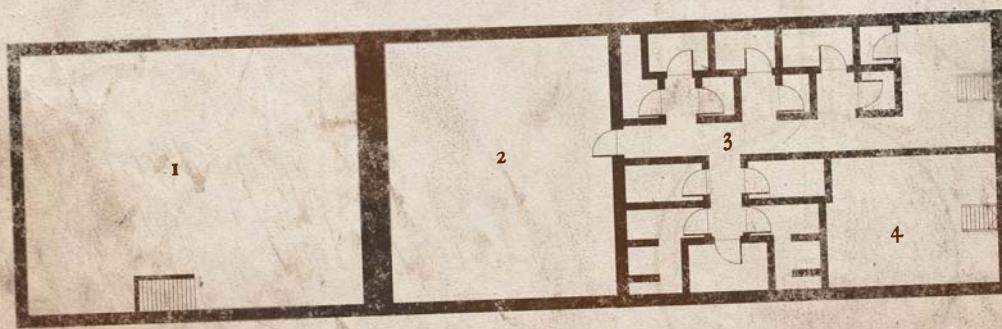
Primera planta

- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10,
11, 12, 14, 15, 17 y 18.
Dormitorios
7, 8, 13 y 16. Baños



Planta baja

1. Salón
2. Comedor
3. Gran salón
4. Baño
5. Baño
6. Cocina y despensas



Escala aprox. 1:250

Trampilla

Puerta secreta

Las celdas

Las escaleras secretas que bajan desde la chimenea del salón acaban en una puerta de hierro (FUE 60), que no está cerrada con llave. Al abrir la puerta pueden verse una pequeña cámara y un pasillo al que se abren varias celdas

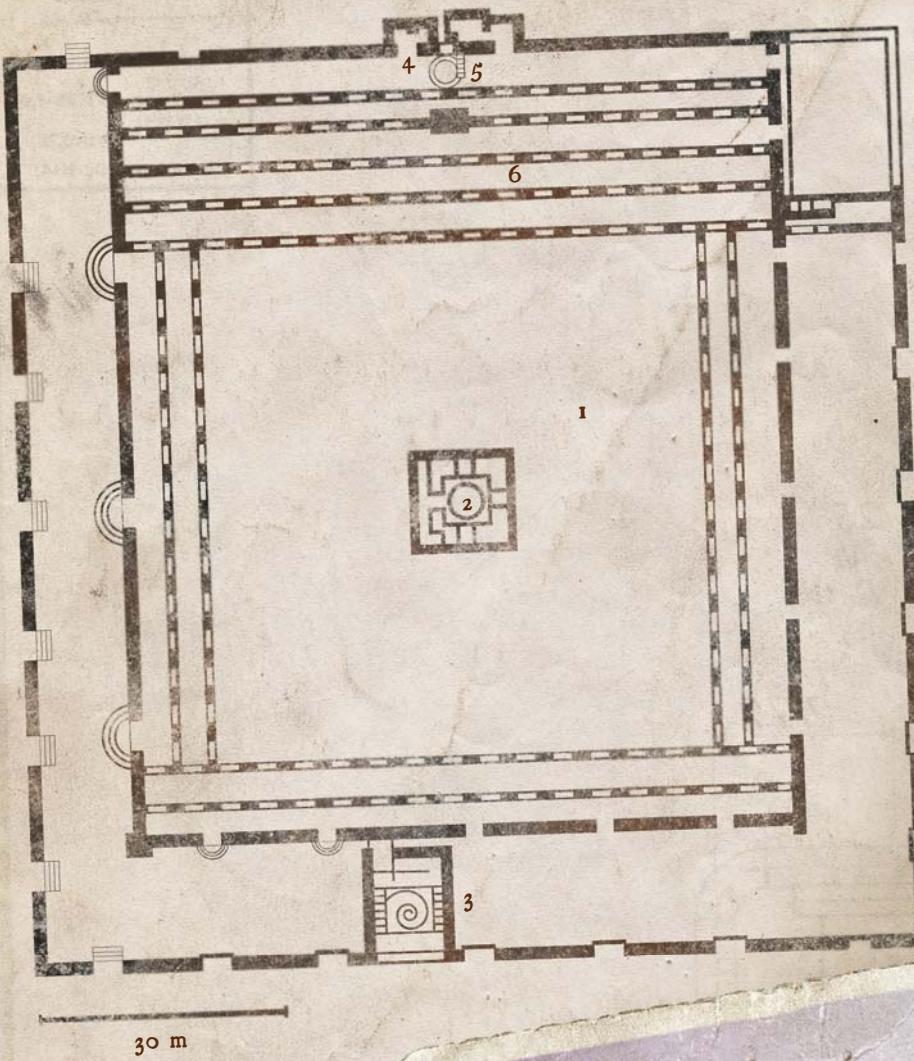
de piedra y recias puertas metálicas, provistas de anillas de hierro en las que fijar grilletes.

Gavigan dedica esta zona a albergar a las víctimas de los sacrificios. Los investigadores tienen un 50% de probabilidad de encontrar aquí 1D4 cautivos, que serán inmolados en pocas semanas, y que sólo saben que fueron capturados y traídos aquí. Si el investigador con POD más alto

tiene éxito en una tirada de **Suerte**, uno de los cautivos será un egipcio que conoce detalles sobre la rama británica de la Hermandad y al que capturaron para evitar que pudiera hablar. Este hombre puede proporcionar los investigadores información acerca de los planes de Gavigan, de qué le va a suceder los cautivos, e incluso el trazado general de la finca y el número de sectarios que probablemente haya presentes.



La mezquita de Ibn Tulun

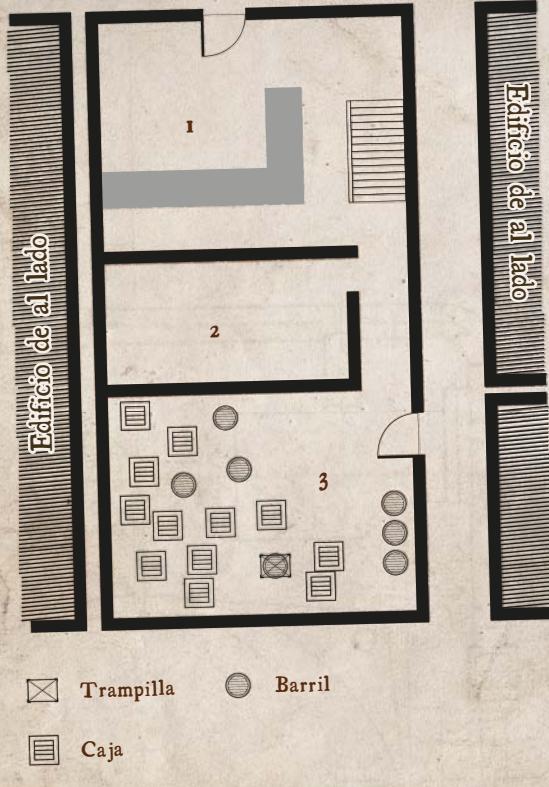


Planta de la mezquita

1. Sahn o patio porticado
2. Fuente
3. Alminar
4. Minbar
5. Mihrab
6. Haram

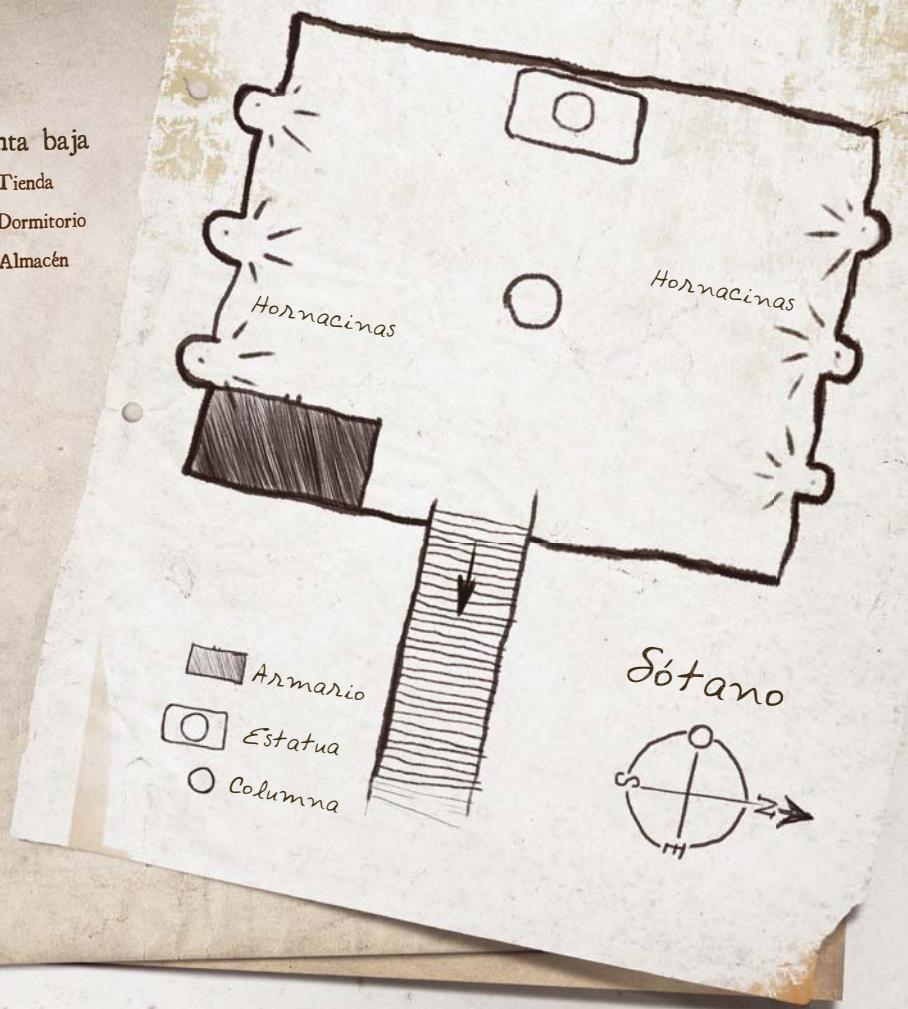


La tienda de Tandoor Singh



Planta baja

1. Tienda
2. Dormitorio
3. Almacén



El almacén está lleno de cajas y barriles de té. Debajo de un barril vacío hay una trampilla que queda muy visible si se mueve aquél, bajo la cual hay una escalera que baja.

El sótano de Tandoor Singh

La cámara tiene unos 20 m² de superficie y una altura de 3,30 m, con un pilar de apoyo en el centro, y las paredes apuntaladas con vigas y tablones. Tandoor excavó la cámara con sus propias manos empleando muchos meses. Huele a muerto, probablemente porque entierra los cadáveres de sus víctimas aquí mismo (el suelo es de tierra). Una tirada de **Descubrir** permite fijarse en que el suelo presenta una serie de depresiones solapadas pero regulares, cada una de ellas de 1,80 m de largo por 90 cm

de ancho. Tanto en la pared norte como en la sur hay tres hornacinas para poner velas.

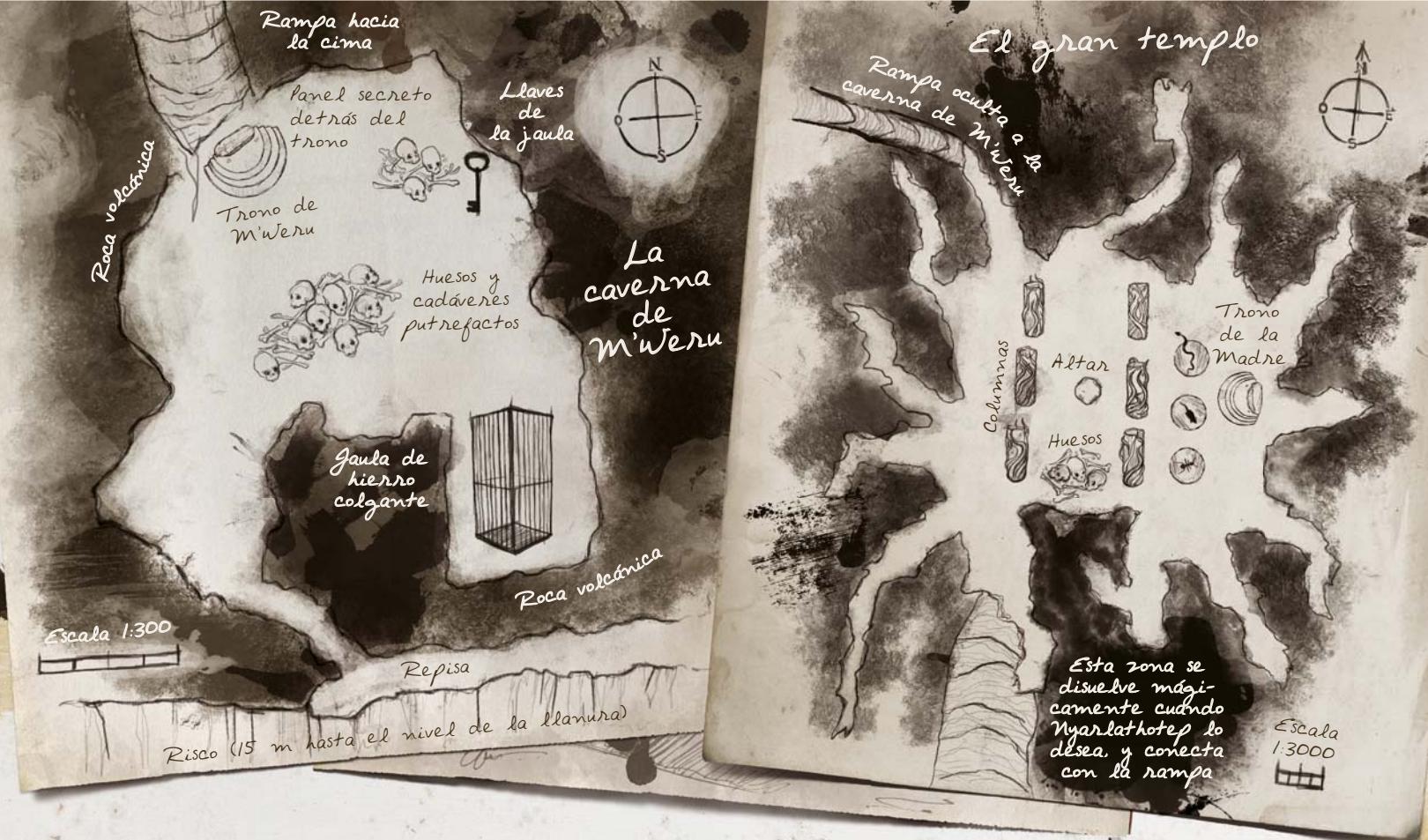
En el centro de la pared oeste (de cara a las escaleras) hay una figura de piedra de 1,20 m de altura, hecha de piedra negra cruda-mente esculpida, que representa a una figura deforme y enana con cuatro ojos y cuatro brazos, cada uno de los cuales empuña un tulwar. En lugar de pies tiene tres grandes apéndices en forma de tentáculo. La estatua representa uno de los mil aspectos de Nyarlathotep, una forma conocida en la India como el pequeño reptador. De vez en cuando, Tandoor atrae hasta aquí a algún chiquillo de la calle o a alguna prostituta y los sacrifica a su dios, pero Nairobi no es una ciudad muy grande y no puede hacerlo tan a menudo como querría.

El pilar central tiene un juego de argollas.

En la esquina noroeste hay un armario grande de obra, provisto de un candado muy resis-tente (FUE 15), que contiene diversos objetos de interés.

LA CUCHILLA DE CARNICERO: tiene el mango de madera retorcido y en la hoja, de un solo filo, hay grabado el símbolo del pequeño reptador (tirada de **Mitos de Cthulhu** para identificarla). Tandoor utiliza esta cuchilla, que una tirada de **Antropología** permite identificar como de manufactura del norte de la India, para matar a sus víctimas.

CONOS DE INCIENSO: se trata de un paquete de 1D10 + 5 conos del Incienso de los otros Planos, un producto que, al arder y ser inhalado, permite al usuario ver los planos de



de nuevo al fondo. Cuando algún ser humano se acerca a la boca del pozo, todas las serpientes se vuelven hacia él y empiezan a balancearse al unísono.

En el pozo de las ratas hay 169 ratas negras grandes, con ojos rojizos y brillantes, así como incisivos anormalmente largos y afilados. Si alguien se acerca a la boca de su pozo empiezan a chillar. Tirada de **Suerte** para quien se haya acercado: si la falla, una de las ratas salta del pozo y le ataca las piernas. Tiene un 45% de Mordisco y hace 1D2 - 1 puntos de daño.

El pozo de las hormigas contiene 666 hormigas gigantes, cada una de más de 15 cm de largo. Cuando alguien se acerca a la boca del pozo, se puede oír el frotar de las mandíbulas, y las hormigas empiezan a formar horribles bolas al trepar unas sobre otras en un fútil intento de alcanzar a tan apetecible presa.

EL MONTÓN DE HUESOS: el séquito de M'Weru no ha tenido tiempo de hacer limpieza desde el último sacrificio; una tirada de **Biología** o de **Historia natural** permiten identificar restos de los esqueletos de 1D20 + 10 sacrificios humanos.

EL TRONO DE LA MADRE: sobre una tarima se encuentra echada lo que hace tiempo fuera Hypatia Masters. Se accede a ella mediante escalones semicirculares, y aún se puede reconocer su bello rostro, pero en lugar de su esbelto cuerpo, su cara remata una masa amorfa y pulsante de carne cetrina, poco más que un recipiente abotargado para la semilla de Nyarlathotep. A través de la membrana amarilla de su vientre pueden verse dos ojos que brillan amenazadoramente. La cabeza de Hypatia balbucea incesantemente en inglés, en lo que parece un soniquete de niña de colegio acerca de sus amiguitos, de la fotografía, y de

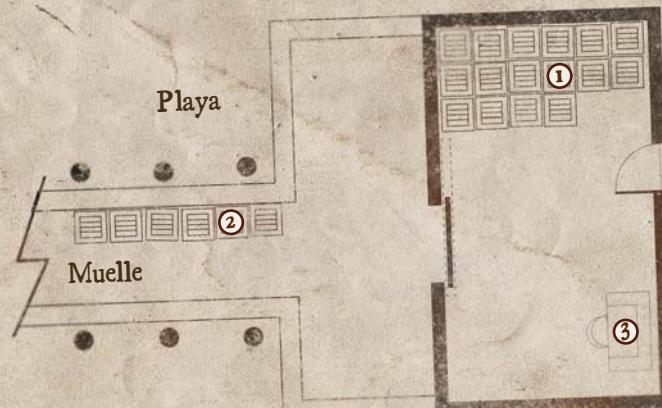
su metamorfosis en la novia de un dios. Ver a Hypatia en este estado cuesta 1D3/2D10 puntos de COR.

Su estado lo determina el momento en que los investigadores hagan su aparición en el templo. Si es antes del nacimiento, atacarla es como atacar a la semilla de Nyarlathotep (ver más adelante los detalles de esa monstruosidad).

RITOS ORDINARIOS DE LA SECTA

Los rituales de la secta tienen lugar en la llanura que hay delante de la caverna de M'Weru las noches de luna nueva. Se trata siempre de asesinatos rituales: mutilaciones artísticas seguidas por una llamada a Nyarlathotep para que presencie los sacrificios. Contemplar los ritos tiene un coste en **Cordura** desastroso, pero si los investigadores lo desean pueden emboscarse en multitud de cañadas o matorrales de la llanura circundante, desde los cuales verán sin ser vistos.

La Naviera Randolph



Almacén

1. Máquina mental
1d3 horas para encontrar el embalaje, mecánica a mitad para poner en marcha.
2. Ídolo de Cthulhu
Pod × 3 o Des × 3.
3. Escritorio de tapa corrediza cerrado con llave (libro mayor)
Fue 05.

Caja

Silla

Mesa

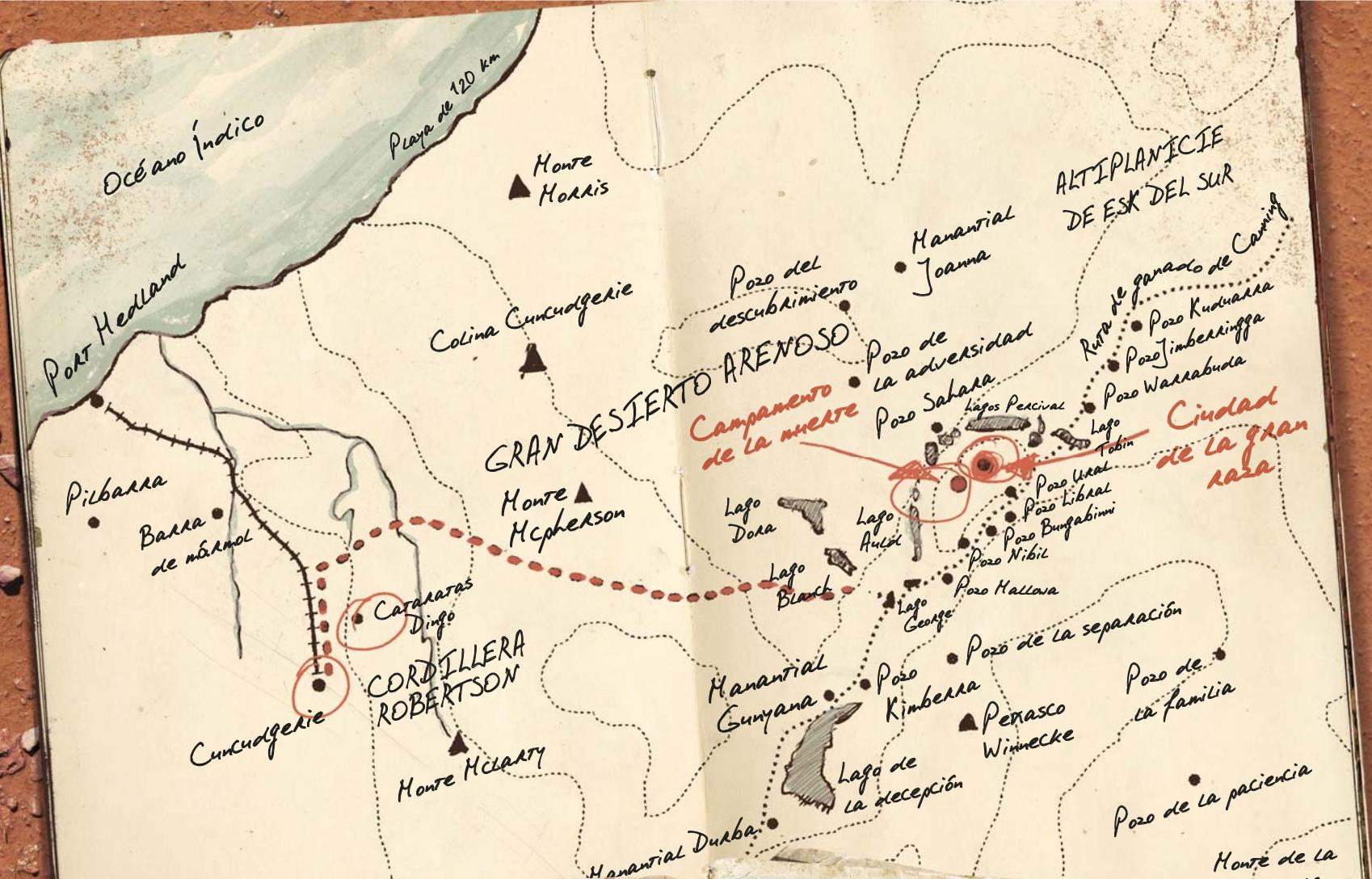
Puerta corredera

kilómetros al sur. Randolph no sabe nada sobre leyendas koories, y no tiene ninguna otra información para los personajes.

Mientras los personajes están hablando con Randolph, una tirada de **Descubrir** muestra que hay una caja de embalaje dirigida a la Fundación Penhew, Londres, que está marcado con el símbolo del Murciélagos de la Arena, y que descansa de forma bastante inestable sobre otros embalajes en el extremo del muelle de carga del almacén. Si los personajes saben lo que significa la Fundación Penhew, una tirada de **DES × 3** permite a un personaje hacer que el embalaje se caiga "sin querer" al fango. Si los personajes no saben nada acerca de la Fundación Penhew, una tirada de **POD × 3** hace que un personaje tropiece de forma bastante torpe contra el montón de embalajes, con el mismo resultado.

Mirando hacia abajo, todo el mundo puede ver que la blanda madera del embalaje se ha astillado, mostrando su contenido, que es un grotesco ídolo de madera de 90 cm de altura.

| | | | | | |
|--|--------|--|-------|--------|-------------------------------|
|  | | NOMBRE Y APELLIDOS <i>BILLY BURRAGLONG (Koori)</i> | | | EDAD <i>29 años</i> |
| DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL <i>Acólito secreto del Murciélagos de la Arena</i> | | | | | |
| FUE 15 | CON 16 | TAM 10 | INT 9 | POD 10 | |
| DES 17 | APA 9 | EDU 1 | COR 0 | PV 13 | |
| ★ BONIFICACIÓN AL DAÑO: + 1D4. | | | | | |
| ★ ATAQUES: Daga* 70%, daño 1D4 + 2 + 1D4. Presa 20%, daño especial. | | | | | |
| *Lleva tres dagas; prefiere lanzarlas. | | | | | |
| ★ HECHIZOS: Absorción de poder, Contactar con Nyarlathotep (aspecto del Murciélagos de la Arena), y, a elegir por el guardián entre Consunción y Signo de conjuración. | | | | | |
| ★ HABILIDADES: Conducir automóvil 10%, Conocimiento de los koories 30%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Lanzar 70%, Ocultarse 50%, Psicología 20%, Saltar 45%, Seguir rastros 40%, Tregar 40%. | | | | | |
| ★ LENGUAS: inglés 9% (sólo hablar), kariera 45% (propia, sólo hablar). | | | | | |



Cómo sobrevivir en el desierto

Un humano de TAM 10 u 11 necesita cada día casi cuatro litros de agua y una cantidad extra de sal, para poder sobrevivir bajo las temperaturas reinantes en el desierto. Los principales peligros son las insolaciones y las quemaduras solares. Una persona que viaje a pie viajará mejor por la noche, en las primeras horas de la mañana y en las últimas del atardecer; gracias a moverse cuando las temperaturas son más bajas y a descansar cuando hace más calor, el viajero conserva el calor y el agua corporales. Si se está a pocos días de viaje del destino, se puede olvidar la comida siempre y cuando haya agua suficiente. En los viajes más largos, se deberá buscar comida, con lo que la marcha se hará más lenta.



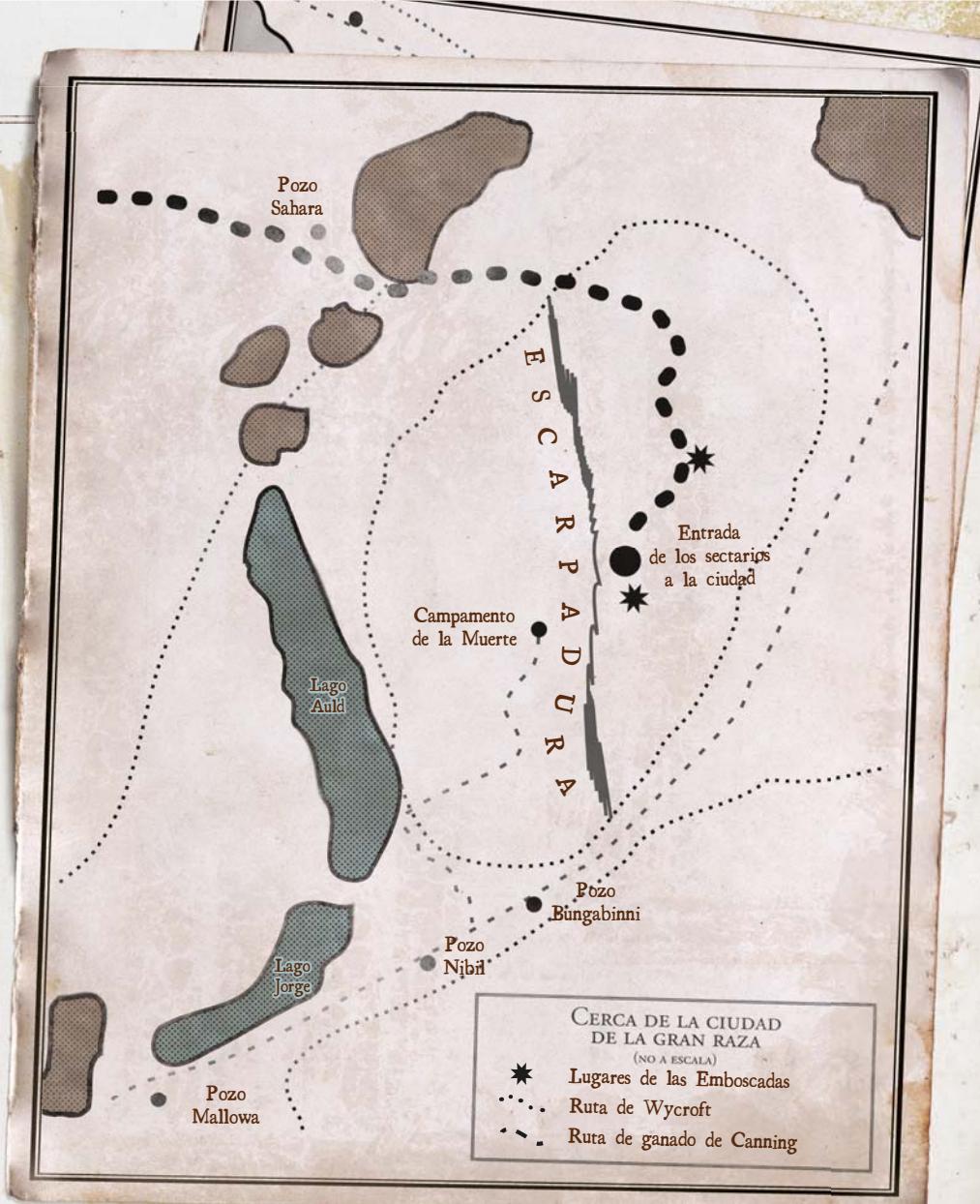
fondo después de haber bajado 60 m; una tirada de **Geología** muestra que se ha producido un desprendimiento de rocas y sugiere que quizás los apuntalamientos de la parte superior no sean tan seguros como parecen. La única manera de salir del pozo es por arriba.

LA CHOZA DE LOS EXPLOSIVOS: la cerradura de la puerta está rota, y el interior del pequeño edificio está vacío, con la excepción de dos cajas sólidas de madera que están vacías: son cajas de dinamita con la descripción de los poderosos barrenos mineros que una vez contuvieron. Cada caja contenía 48 barrenos. Una pequeña inspección muestra que detrás de la choza hay otras cajas vacías de dinamita, que han sido dejadas a la intemperie y que ahora están medio llenas de arena.

LA TIENDA INTACTA: al contrario que lo que ocurre con las demás, esta tienda había sido salvajemente desgarrada, pero ha sido recosida con sumo cuidado. En el interior hay ropa, cerillas usables, comida enlatada (y latas vacías de la misma comida), varias linternas, queroseno y otros útiles domésticos. Parece que alguien vive aún en esta tienda.

EL MANANTIAL: una tirada de **Geología** o de **Descubrir** revela otra cosa de interés en el lugar. En la pared rocosa que se encuentra detrás de las tiendas se puede ver una mancha oscura sobre el fondo de las rocas de color rojo. Un examen más de cerca muestra que en el centro de la mancha hay un pequeño manantial, que origina una corriente de agua del grosor de un clavo, que brota de la roca, describe un arco en el aire y cae en una palangana esmaltada de color blanco colocada entre las rocas inferiores. El agua que se derrama de la palangana mana hasta llegar a una grieta en la roca y luego desaparece. El agua es fresca, potable y transparente.

ALREDEDOR DEL CAMPAMENTO: si se examina el terreno, cualquier personaje que consiga una tirada de **Descubrir** observa un extraño rastro de huellas que empieza y se acaba de repente, como si lo que lo produjo aterrizase, anduviese un poco y luego volviese a volar. Una tirada de **Seguir rastros** revelará que las huellas son frescas, y que cada una parece ser de un pie con cinco dedos, pero las huellas en sí son enormes (de casi 2 m). Una tirada de **Mitos**



de Cthulhu sugiere que podrían ser las huellas de un pólipo volante.

EN DIRECCIÓN A LA CIUDAD: si la expedición intenta salir del campamento y dirigirse hacia la posición indicada en el diario de MacWhirr, encontrarán que una combinación de arena blanda y una larga escarpadura bloquean el movimiento de los vehículos. Sin embargo, si se dirigen al norte o al sur

durante unas dos horas y después giran al este, descubrirán que el camino es lo bastante firme para los vehículos. En una u otra dirección, tarde o temprano acabarán por cruzar huellas de vehículo antiguas que conducen exactamente a $22^{\circ} 3' 14''$ S por $125^{\circ} 0' 39''$ E. En ambas rutas existe la misma probabilidad de ser emboscados. Ver "La emboscada" más adelante.

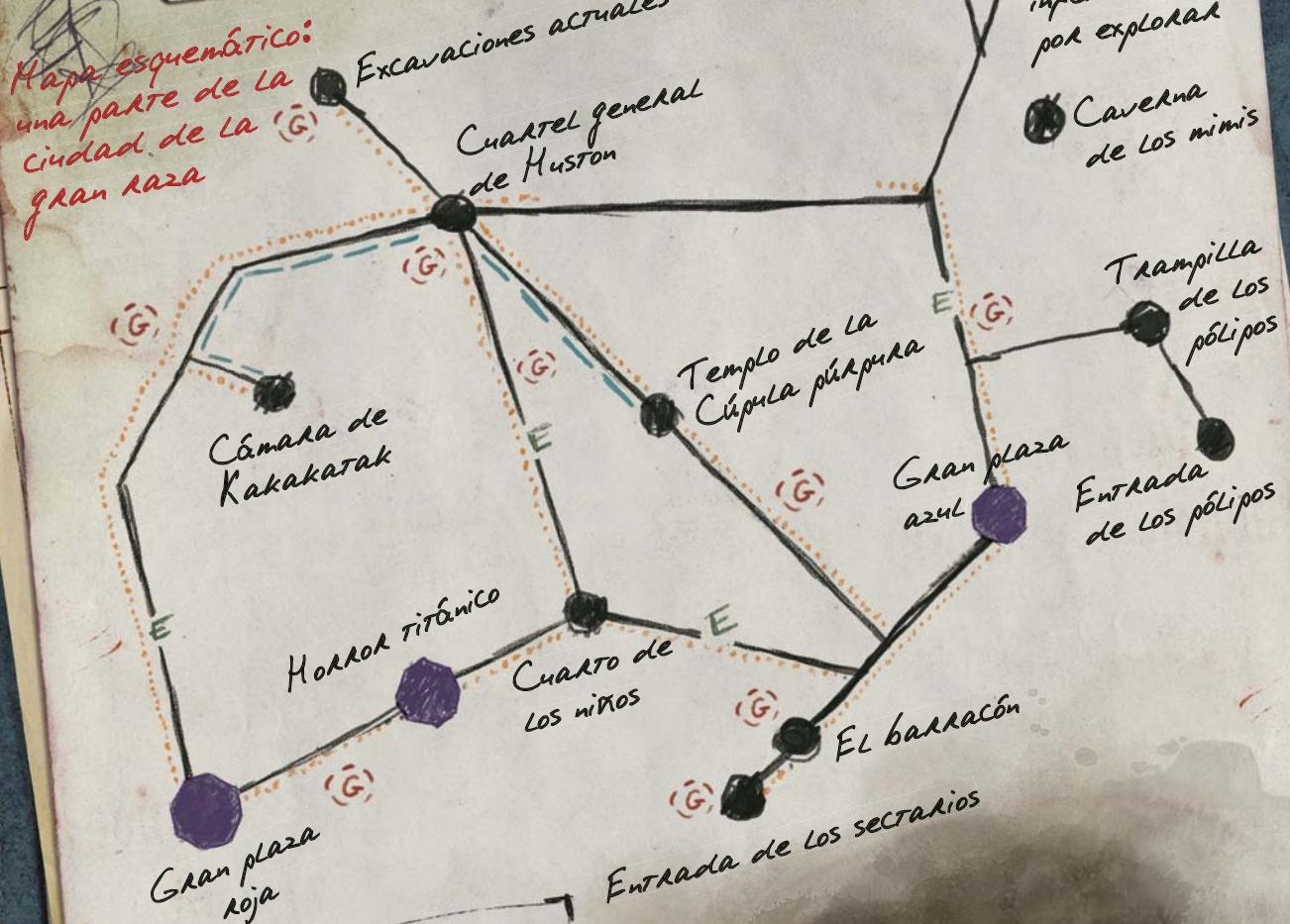
Mapa esquemático:
una parte de la
ciudad de la
gran raza

Excavaciones actuales

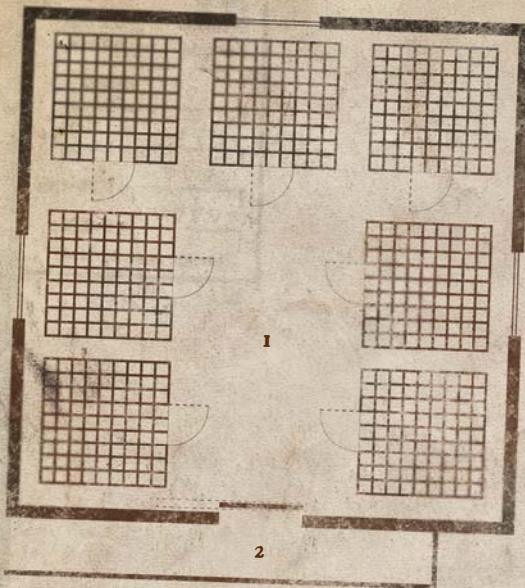
Cuartel general
de Huston

A niveles
inferiores
por explorar

Cueva
de los mimos

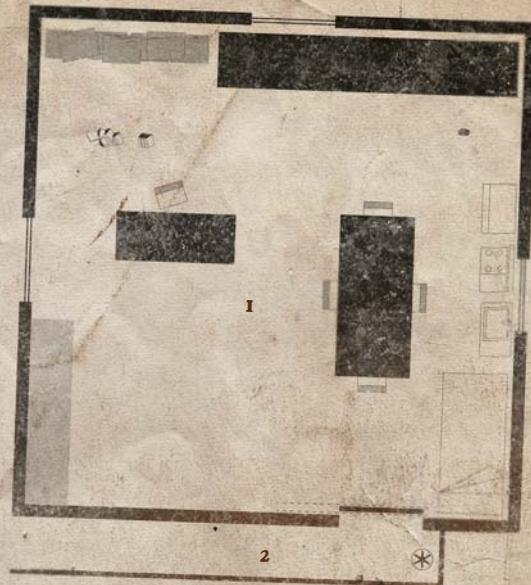


El cuartel general de Huston



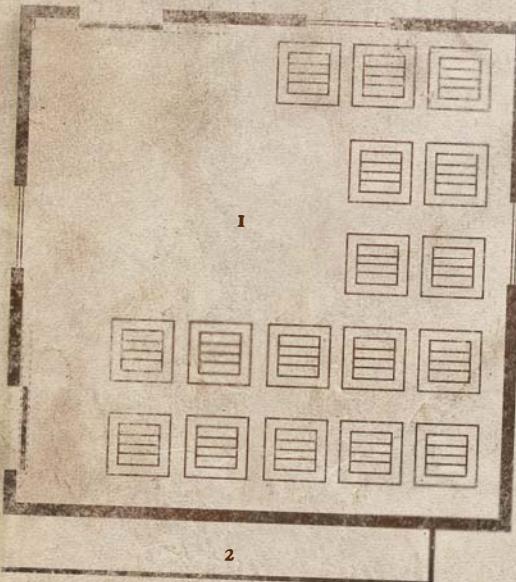
Primer piso

1. Sala de prisioneros
2. Rampa ascendente



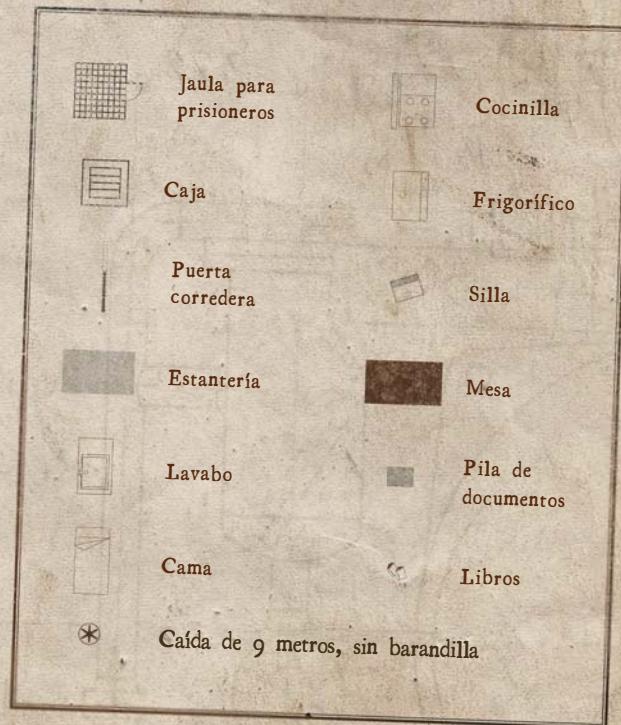
Segundo piso

1. Habitación del doctor Huston
2. Rampa ascendente

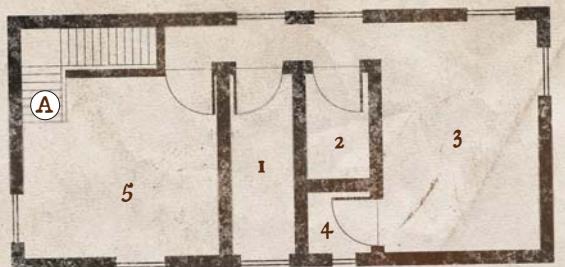


Planta baja

1. Almacén
2. Rampa ascendente

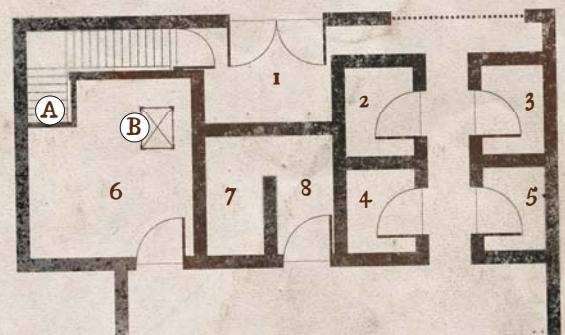


El almacén de Ho Fong



Primera planta

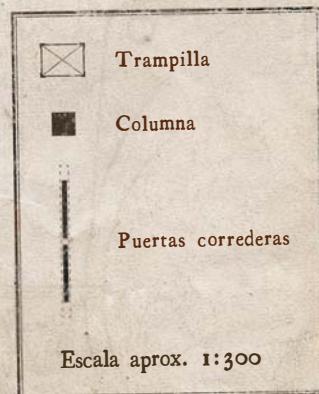
1. Ayudante
2. Recepcionista y sala de espera
3. Secretario
4. Lavabo
5. Despacho de Ho Fong



Planta baja

1. Guardia
2. Oficina
3. Oficina
4. Oficina
5. Oficina
6. Almacén especial
7. Lavabo
8. Guardia
9. Nave principal

Muelle



El almacén de Ho Fong en Shanghái

Este edificio grande de ladrillo, que consta de dos pisos anexos a una nave de grandes dimensiones, se encuentra en la orilla norte del río Wangpo. Una tirada de **Descubrir** revela que al menos una parte del almacén está construida sobre un muelle o unos pilares de madera. Un sólido techo de tejas, con una pronunciada inclinación, protege de la lluvia. Cinco grandes puertas a los lados del edificio proporcionan acceso a la nave principal, que es de techo muy alto; dos plantas de oficinas, de techo más bajo, dan a la calle.

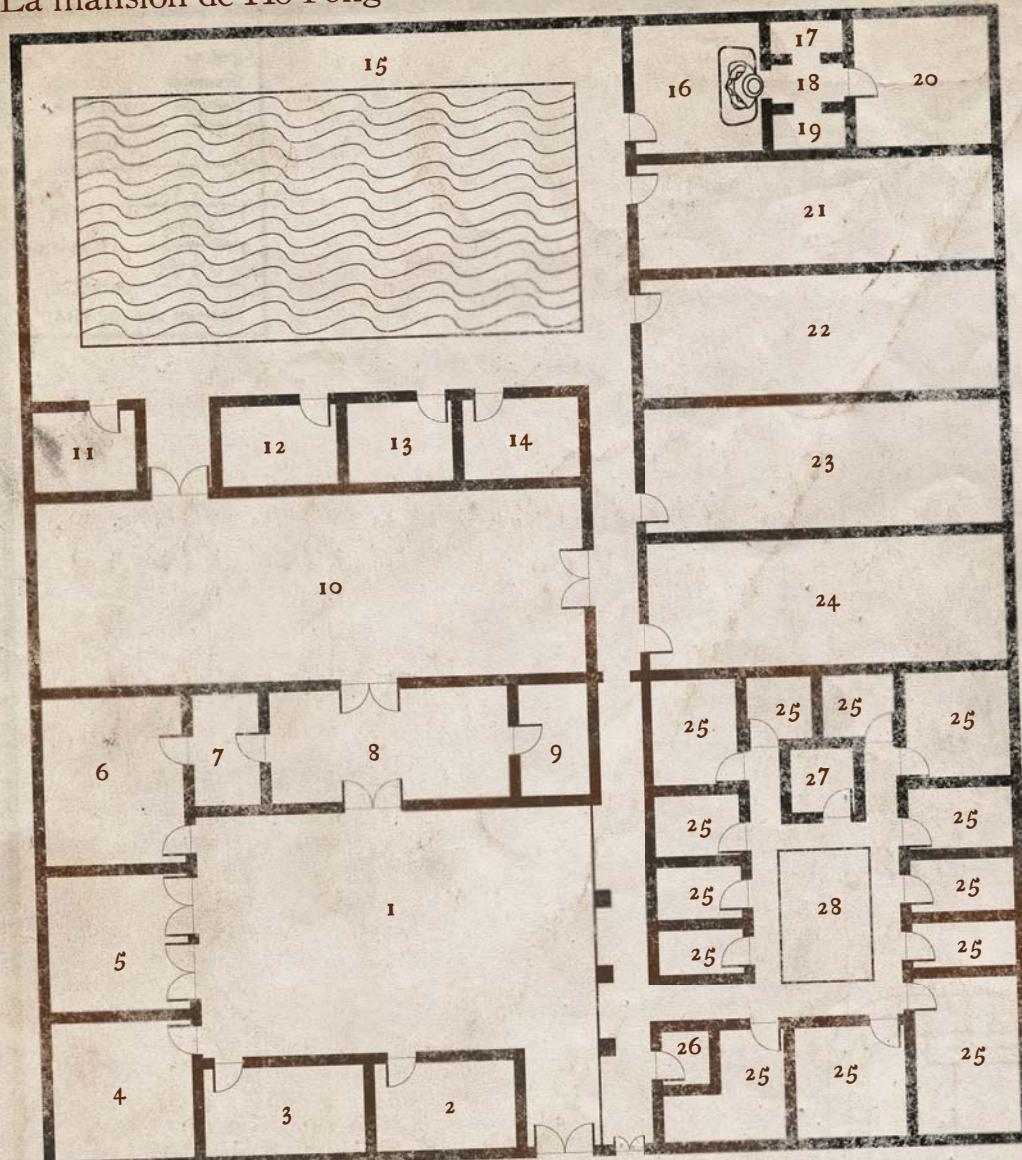
Todas las ventanas están a más de 2,10 m de altura, y las cubren gruesas rejas (FUE 35). Por la noche, todas las puertas (FUE 23 todas) se cierran con candado (cerraduras de FUE 15, se pueden intentar forzar). Todas las puertas están cerradas pero sin llave durante las horas de oficina (de 6 a 18 h, y a otras horas que coinciden con la salida o llegada de barcos). Todos los días menos el domingo hay 30 personas trabajando en el almacén; todos ellos son chinos y miembros de la Orden de la Mujer Abotargada. Las horas normales de trabajo son de 7 a 18 h.

Cuando el almacén está cerrado, hay seis guardias patrullando por el interior; todos son expertos en artes marciales. Los intrusos que son capturados en el interior son llevados a que les interroguen Ho Fong o uno de sus ayudantes, para ser sacrificados después a la Mujer Abotargada, si bien nadie se quejará si uno o dos mueren en la refriega. Todas las puertas están cerradas por la noche con cerrojo, aunque el jefe (el guardia no 1) tiene una llave que abre el cerrojo de la puerta sur.

EL DESPACHO DE HO FONG: la planta superior es bastante utilitaria, y no contiene nada inusual. Aunque de calidad, los escritorios, mesitas y sillas son de diseño sencillo. Si los investigadores entran por las escaleras, una tirada de **Descubrir** revela que una sección de ellas (el punto "A" del plano) parece débil y suelto.

En el despacho de Ho Fong hay muchas cartas de navegación enrolladas (una de ellas es el mejor mapa disponible de la isla del Dragón gris), atlas geográficos y de ferrocarriles, almanaque de

La mansión de Ho Fong



Muros del complejo de 4 m de altura



Estatua de Buda



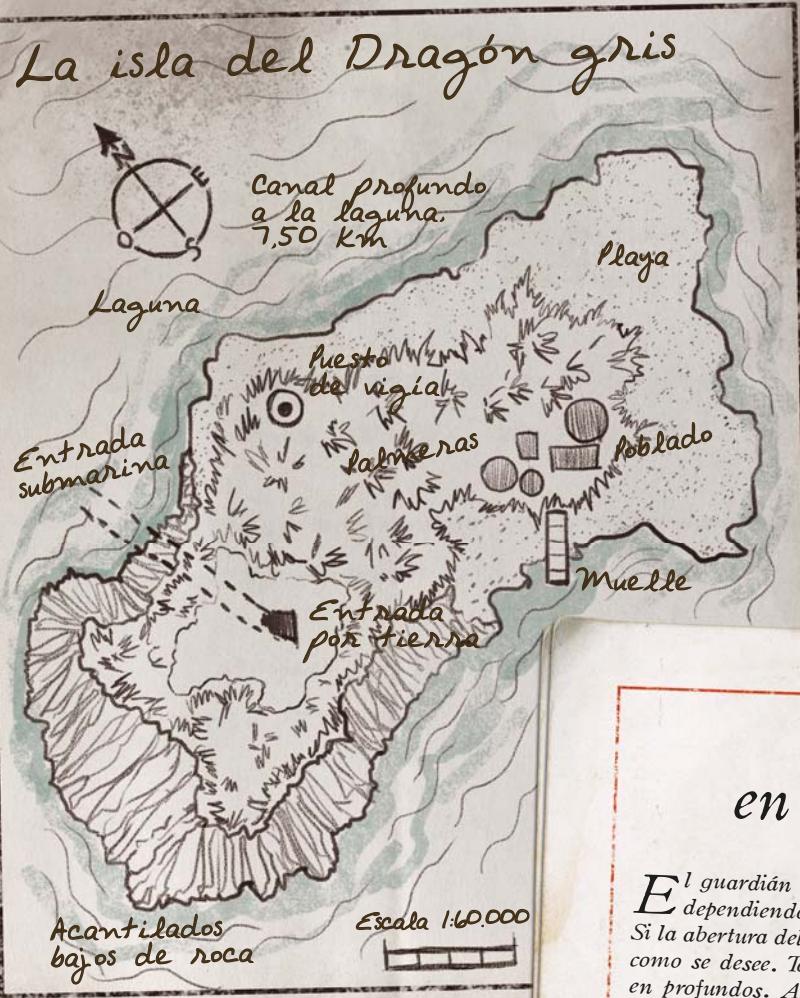
Estanque

Escala aprox. 1:300

Mansión

1. Patio exterior (abierto por arriba)
2. Trastero
3. Trastero
4. Taller
5. Garaje
6. Comedor del servicio
7. Despensa
8. Cocina
9. Despensa
10. Magnífico comedor
11. Dormitorio
12. Dormitorio de Carl Stanford
13. Dormitorio de invitados
14. Dormitorio de invitados
15. Patio interior, estanque, plantas (abierto por arriba)
16. Pabellón
17. Venenos
18. Pasadizo
19. Armas
20. Capilla de la Mujer Abotargada
21. Dormitorio de Ho Tzuhsí
22. Dormitorio de Ho Fong
23. Biblioteca
24. Salita lujosa
25. Dormitorio
26. Portería
27. Trastero
28. Patio interior (abierto por arriba)

La isla del Dragón gris



Mestizos del poblado en la isla del Dragón gris

El guardián puede verse en la necesidad de volver a utilizar a los del pueblo, dependiendo del tamaño de la fuerza que desembarquen los investigadores. Si la abertura del Gran Portal está próxima, en la isla puede haber tantos sectarios como se desee. Todos y cada uno de estos mestizos pronto acabarán degenerando en profundos. Atacan a cualquier intruso en cuanto le ven y luchan ferozmente. Todos están locos deatar.

MESTIZOS DEL POBLADO en la isla del Dragón gris

| Nº | FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | APA | PV |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1 | 11 | 9 | 12 | 9 | 5 | 13 | 4 | 11 |
| 2 | 10 | 8 | 12 | 9 | 4 | 12 | 4 | 11 |
| 3 | 8 | 10 | 10 | 8 | 13 | 12 | 5 | 10 |
| 4 | 7 | 7 | 9 | 8 | 8 | 10 | 3 | 8 |
| 5 | 11 | 15 | 11 | 8 | 7 | 9 | 3 | 13 |
| 6 | 14 | 12 | 9 | 8 | 10 | 9 | 3 | 11 |
| 7 | 12 | 10 | 12 | 9 | 11 | 9 | 6 | 11 |
| 8 | 11 | 9 | 13 | 9 | 6 | 8 | 8 | 11 |

* BONIFICACIÓN AL DAÑO: nula.

* ATAQUES: Hoz de la secta 35%, daño 1D4 + 3.

Cachiporra 25%, daño 1D6.

Puñetazo 20%, daño 1D3.

* HABILIDADES: Descubrir 45%, Discreción 55%, Escuchar 45%, Esquivar 45%, Pilotar embarcación 40%, Nadar 90%, Pescar 65%.

Cámara de la Mujer Abotargada



ALGUNOS PROFUNDOS

| Nº | FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | PV |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1 | 10 | 6 | 19 | 13 | 6 | 16 | 13 |
| 2 | 13 | 17 | 15 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 3 | 11 | 14 | 21 | 9 | 10 | 15 | 18 |
| 4 | 12 | 7 | 16 | 16 | 8 | 14 | 12 |
| 5 | 13 | 11 | 19 | 11 | 9 | 12 | 15 |
| 6 | 16 | 16 | 12 | 11 | 13 | 10 | 14 |
| 7 | 20 | 15 | 10 | 16 | 11 | 8 | 13 |
| 8 | 16 | 11 | 15 | 15 | 9 | 5 | 13 |

★ MOVIMIENTO: 08/10 (nadando).

★ BONIFICACIÓN AL DAÑO: + 1D4.

★ ATAQUES: Tridente 25%, daño 1D6 + 1 + 1D4.

Zarpa 25%, daño 1D4 + 1D4.

★ HECHIZOS: el número 2 conoce el hechizo Consunción.

★ HABILIDADES: Descubrir 45%, Discreción 35%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Lanzar 25%, Nadar 95%, Ocultarse 35%, Saltar 30%.

CINCO TRABAJADORES PROFUNDOS

| Nº | FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | PV |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1 | 15 | 8 | 21 | 12 | 8 | 15 | 15 |
| 2 | 15 | 14 | 22 | 15 | 8 | 14 | 18 |
| 3 | 13 | 9 | 24 | 15 | 15 | 11 | 17 |
| 4 | 14 | 14 | 22 | 13 | 14 | 14 | 18 |
| 5 | 20 | 11 | 19 | 13 | 8 | 10 | 15 |

★ MOVIMIENTO: 8/10 (nadando).

★ BONIFICACIÓN AL DAÑO: + 1D6.

★ ATAQUES: Zarpa 25%, daño 1D6 + 1 + 1D6.

Tridente 25%, daño 1D6 + 1D6.

★ HECHIZOS: el profundo nº 3 conoce los hechizos Contactar con Cthulhu y Contactar con la semilla estelar de Cthulhu y el nº 4 sólo el primero de estos.

★ HABILIDADES: Descubrir 45%, Discreción 35%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Lanzar 25%, Nadar 95%, Ocultarse 35%, Saltar 30%.

★ LENGUAS: profundo 55% (propia).