

## 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-

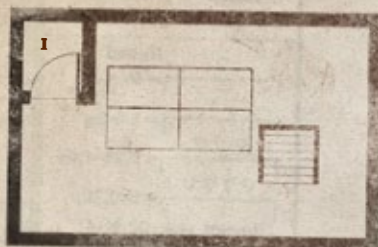
bre serpiente, con escamas, garras, un hocico largo como el de un cocodrilo, y una gruesa cola de reptil.

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.

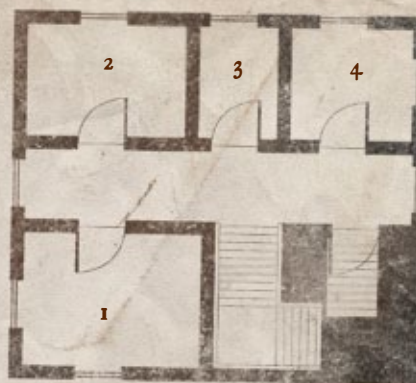
Su sombra, que es siempre la de un hombre serpiente, traiciona su auténtica naturaleza, por lo que casi nunca va por la calle a plena luz del día, y raramente se aventura por lugares que dispongan de una luz intensa. Le encantan las nieblas de Londres, aunque son frías, puesto que camuflan las sombras. 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



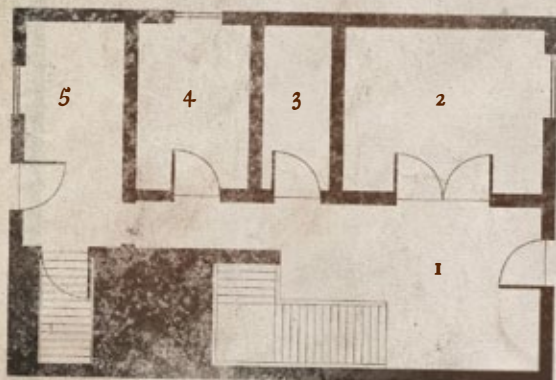
Buhardilla

1. Trastero



Primera planta

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



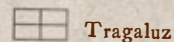
Planta baja

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

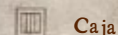


Sótano

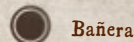
1. Sótano  
2. Habitación secreta



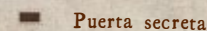
Tragaluz



Caja



Bañera



Puerta secreta

Escala aprox. 1:90

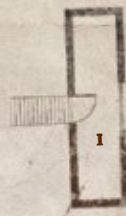
# El castillo Plum

Dícese que el castillo recibe su nombre de Plum<sup>2</sup> 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.



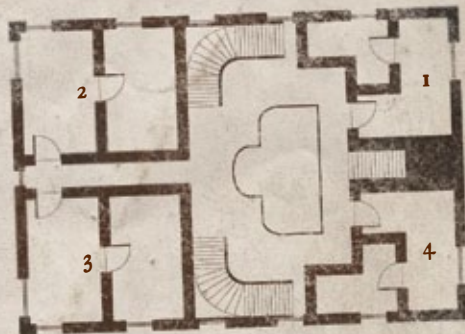
Planta baja

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



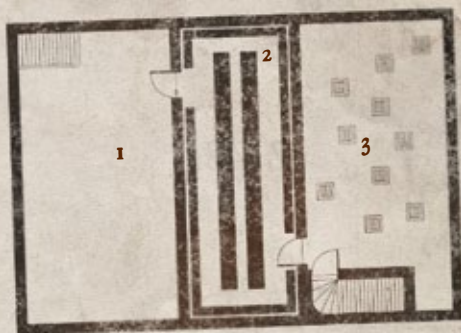
## Ático

1. Vacío



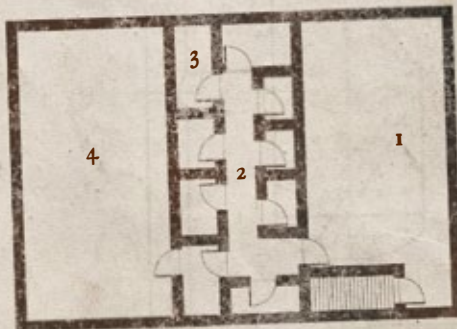
Primera planta

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



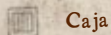
Bodega

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



Mazmorras

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



Caja

Escala aprox. 1:12.000