

## MANIFESTACIONES DEL HORROR

### MANIFESTACIONES REITERADAS Y EN CUALQUIER SITIO

(REQUISITO: siempre tras soplar un viento huracanado)

- **Mayor agresividad de la gente:** **Pelea** tras un accidente – **Insultos** – **Empujones** sin venir a cuento.
- **Fallo eléctrico:** Fallan los **fusibles** – El **coche** se cala.
- **Fenómenos atmosféricos:** La temperatura descende y hay **vaho** – **Luces** extrañas en el cielo (casi como si se tratara de una aurora boreal).
- **Hogueras en las colinas.**
- **Profusión de suicidios** → **señor Court.**
- **Sobresaltos inquietantes:** **Pasos** y ruidos – Se siente una **presencia** – Suena el **teléfono** (→ susurros).

- **Poseción:** tanto de **vivos** como de muertos → **ZOMBI:**

FUE 80      CON 80      TAM 65      DES 35      POD 05  
PV: 14      Bon. al daño: +1D4.      Corp.: 1.      Movimiento: 6

Ataques por asalto: 1.

**Combatir** 30% (15/6): daño 1D3 + 1D4. **No esquiva** nunca.

**Armadura:** Las heridas graves provocan la pérdida de una extremidad. Si no, se ignora cualquier daño excepto si está dirigido a la cabeza (se aplica un dado de penalización a las tiradas de combate que apuntan a la cabeza).

**Pérdida de Cordura:** **0/1D8.**

- **Aparición parcial del Horror:** **COR 1/1D4.**

#### EL HORROR EN LA TINTA, *monstruo malévolo*

El Horror es absolutamente maligno y alienígena, y su conciencia incomprensible en términos humanos. La forma que la percepción humana intenta asignar al Horror cuando se manifiesta es la de una inmensa masa cambiante que recuerda a un oso formada por brillantes y palpitantes gusanos de color negro-rojizo, un color como el que surgiría al hervir sangre con las cenizas de un muerto.

FUE 110    CON 300    TAM 130    DES 80  
INT 20    POD 150    PV 43\*

**Bonificación al daño:** +2D6

**Corpulencia:** 3

**Movimiento:** 7

**Puntos de Magia** 30

\* (Si sus PV se ven reducidos a 0, el Horror se desvanecerá hasta que alguien vuelva a tocar los documentos).

**Ataques por asalto:** 2

Cuando se manifieste plenamente, intentará atrapar y envolver a su objetivo utilizando una maniobra de combate (habilidad **Combatir**), para después mirar a los ojos de la víctima y utilizar **Consunción del alma**.

**Ataques de combate (cuando se manifiesta):** Su contacto causa 1D4 puntos de daño y absorbe la vida del objetivo a razón de 1D10 CON y FUE por ataque (los supervivientes recuperarán esta pérdida a razón de 1D10 puntos al día).

**Consunción del alma:** Ya se encuentre en estado inmaterial o plenamente manifestado, el Horror podrá mirar al alma de un objetivo. Al contemplar directamente sus hileras de ojos oscuros como el vacío, el objetivo deberá superar una tirada Extrema de POD o será incapaz de apartar la mirada y sufrirá un terror inimaginable mientras el Horror consume su alma; tirada de Cordura (pérdida de 1D6/1D10 COR). No hay un límite a la pérdida de Cordura acumulada que se puede producir a causa de varios ataques sucesivos. El empleo continuado de este ataque fue lo que mató a Leiter.

**Inmaterial:** Cuando no está plenamente manifestado, el Horror puede atravesar objetos sólidos, por lo que puertas, espadas y balas no supondrán un desafío. Las armas mágicas pueden dañar y afectar al Horror a discreción del Guardián.



**Poseción:** Es capaz de poseer a cualquiera que haya tocado los *Documentos de la Caza de Brujas*. La víctima deberá hacer una tirada enfrentada de POD contra el POD del Horror para intentar resistirse. Si el objetivo ya está muerto no será necesario hacer ninguna tirada. Puede utilizar los ojos de una víctima poseída para atacar a otros con **Consunción del alma**.

**Combatir** 60% (30/12), daño 1D4 y drenaje de 1D10 STR y CON. **Consunción del alma** tirada Extrema de POD o sufre una pérdida de 1D6/1D10 COR. **Esquivar** 40% (20/8).

**Armadura:** 5 puntos de piel bullente como una alfombra de gusanos. Mientras se encuentra en estado inmaterial no puede ser dañado por ataques físicos.

**Habilidades:** Descubrir 40%, Escuchar 40%.

**Pérdida de Cordura:** Ver al Horror produce una pérdida de 1D4/1D8 Puntos de Cordura.

**Hechizos:** **Consunción**, **Percibir vida**, y otros dos hechizos a elección del Guardián.

## LA PRIMERA CRISIS DE BERNICE WELCH

**Emplazamiento:** Casa de Wilbur.

**Momento:** Por la **noche**, al llegar tras pasar el día investigando.

**Acción:** **Vientos** huracanados que casi impiden cerrar la puerta → **No hay nadie**, la madre no está; el almuerzo frío está sin tocar, sobre la mesa → **Registro** tenso → **Escuchar**: ruidos en el **sótano** → Bajada y **ruido metálico** (dientes de Bernice en torno al cañón de la vieja escopeta) → **Bulto** inquietante al fondo (**Suerte** para ver cómo de iluminado está el sótano) → **Visión** de la madre mordiendo la escopeta; se ha **orinado** encima → Bernice **reconoce** a su hijo y se viene abajo → **Wilbur la lava** y la acuesta; Bernice no deja de llorar, de **pedir perdón** y decir que “*ya está bien*”.

## LA VISITA A LA ABUELA

**Emplazamiento:** **Residencia** de la abuela de Lee Howard. En el **balcón** (con mesa y dos sillas).

**Momento:** En **plena visita** a la abuela (del fundido se sale justamente ahí).

**Acción:** Básicamente todo es un **monólogo** de la abuela, en el que se intercala el comentario de que una amiga suya, una tal “*Srta. Davenport*”, se encontró un asqueroso **gusano** en su comida justamente ayer. El monólogo de la abuela gira en torno a cómo era la vida de Arkham cuando ella era joven, y el tema principal es que “*también sabíamos divertirnos, recontrá, ¡claro que sí!*”.

## WILSON ENLOQUECE

(REQUISITO: Kim Malden ya ha tocado el cadáver de Leiter).

**Emplazamiento:** **Estudio** de Kim Malden.

**Momento:** Por la **noche**, mientras Kim lava los **platos**.

**Acción:** **Vientos** huracanados → **Bufidos** de Wilson + **golpes** secos, cada vez con más intensidad → el gato se golpea contra la **pata de la mesa** → el gato se muestra **desafiante** → **ataca** (PV 4 / Ataques por asalto: 2 / Combatir 30% (15/6), daño 1D3-2) → posibilidad de **tranquilizarlo con alguna tirada**, o **pérdida de COR 1/1D6**.

## LA SEGUNDA CRISIS DE BERNICE WELCH

**Emplazamiento:** Casa de Wilbur.

**Momento:** Cuando Wilbur regrese a casa, en **cualquier momento**.

**Acción:** **Vientos** huracanados y **vaho** → **Escuchar**: ruidos y una especie de **gemidos** arriba → Bernice está en su cama, desnuda, **frotando su entrepierna** con el cañón de la escopeta (da igual que Wilbur la escondiese tras el primer ataque; ella la ha encontrado) → “*Acompáñame hijo; ven y ocupa el lugar de tu padre. ¡Sé un hombre!*” → **Reacción** negativa de Wilbur → Bernice se ve arrastrada por la **ira** más absoluta y su **voz** se transforma y pasa a ser terriblemente grave: “*¡Imbécil! Nunca has valido para nada. ¡Mírate... JA! Valiente inútil estás hecho. Aún sigues viviendo con tu madre cuando tantas hembras podrían portar la semilla infecta de la estirpe de tu padre. Porque él sí que era malo, ¿sabes? ¡Era el demonio! ¿Aún no lo sabes? ¡Estúpido y mil veces estúpido! ¡Yo lo maté! ¡Lo mate con esta misma escopeta, jajajaja! ¡Le reventé la mandíbula y le volé la tapa de los sesos. Sus dientes saltaron como palomitas de maíz!*” → **Risas** demenciales → **pérdida de COR 0/1D3** → posibilidad de **superar la situación con alguna tirada**, o **pérdida adicional de COR 1/1D6**.