



## LA LLAMADA DE CTHULHU

# LOS HUÉRFANOS (hijos de alguien sin nombre)

Módulo para un grupo de investigadores, medios o novatos, apto para intercalar en cualquier campaña con sólo cambiar (si fuera preciso) al Innombrable por alguno de sus compañeros de panteón.

Por Javier Soria Hernández

Módulo para 5-7 jugadores con porcentajes medios.

San Luis, Missouri, 25 de agosto de 192... Uno de los investigadores recibe una carta de uno de sus confidentes habituales. Dentro de ella hay un recorte de periódico (ver apéndices), que debe ser suficiente motivo para despertar el interés del grupo. Compran los billetes de tren, y al día siguiente llegan a Elkland (MO), lugar del suceso.

### Introducción (sólo para los ojos del guardián)

Hasta la pequeña ciudad de Elkland llegan las ramificaciones de un oscuro culto a Hastur el Innombrable. Su mano ejecutora es el pastor Baptista Rvdo. Vilburn Steward. Este tenebroso personaje se propone captar gente que se encuentre bajo su ámbito de influencia, con la ayuda de unas extrañas hierbas usadas por los indios en la antigüedad, que tras un ritual previo (no a la vista de la víctima, por supuesto), y administradas en infusión (como una manzanilla), va anulando la voluntad del que las toma, tras repetidas ingestiones (en varios días), en favor de quien realizó el ritual de preparación.

El Rvdo. Steward tiene 263 años de edad y su vitalidad la obtiene gracias al hechizo "Absorber la Vida" (Fragmentos de Terror, pág. 9). La familia Buckner fue la primera elegida por Steward para engrosar su futuro ejército de seguidores. Todos menos el hijo mayor, Kirk. Este había sido operado en San Luis para corregir su prognatismo, común a toda la familia pero especialmente acusado en él, hacía casi un mes y como consecuencia de la operación llevaba una serie de alambres que unían momentáneamente su maxilar superior con la mandíbula, no podía por tanto, ingerir alimento sólido alguno (se alimentaba por medio de una "pajita").

Esta fue la causa por la cual no asistía a casa de Steward, cuando éste invitaba a su familia a almorzar, y por ello no probó ninguna vez las hierbas. Estas produjeron un cambio (¡a peor!) tan espectacular en sus padres y hermanos, que en un principio sintió miedo, e incluso pánico por su comportamiento y oscuras actividades, hasta que una trágica noche, les sorprendió junto con Steward, realizando una indescriptible ceremonia en su propia casa. No pudo más, fue a por la escopeta de su padre y sucedió lo que todos sabemos. Cuando volvió con el arma, Steward ya se había esfumado.

### Sucesos/investigación:

Bajo este epígrafe detallo una serie de situaciones que deberán jugarse en el momento en que los jugadores opten por hacerlo; únicamente se dan unas notas básicas que el guardián ampliará

pertinentemente: (el orden es totalmente arbitrario).

-Visita al profesor de la escuela de Kirk (Kevin Sharp). Con una tirada de Elocuencia o Discusión, les enseñará las calificaciones, donde se aprecia un descenso de la media de los últimos meses, pero dirá que su comportamiento es perfectamente normal, de lo cual puede dar fe su mejor amigo (les dará la dirección).

-El amigo de Kirk. Tirada de Elocuencia. No está en casa. Después de la tragedia está viviendo en casa de sus abuelos, en un pueblo a unos 60 Km. (Si se molestan en ir a verlo no sacarán nada en limpio).

-Sheriff Fraker. Elocuencia, Discusión o Derecho. Si entre los investigadores hay algún policía o consiguen una tirada de Discusión, sacará una carpeta del archivo y mostrará 2 informes de sus ayudantes:

a) Según unos vecinos de los Buckner, hace unas noches se oyeron gritos sordos «como de mujer joven» y ruido de forcejeos (caída de sillas, platos rotos, etc...).

b) El día 14, según el relato de un vecino del pueblo que volvía de recoger el ganado, vio como entraba corriendo en la casa del reverendo Steward una pareja que le pareció el matrimonio Buckner. Le llamó la atención porque no le devolvieron el saludo, y él iba cojeando y dejando un ligero rastro de sangre (producido en un pequeño altercado con el "nuevo inquilino" que los Buckner tienen en su casa).

-Vecinos de los Buckner. Elocuencia. Son muy cerrados y cooperarán muy poco. Incluso se resistirán a abrirles la puerta.

Sólo si se les pregunta por algún suceso fuera de lo normal en los últimos tiempos, una mujer les dejará caer con expresión envidiosa, que ella no veía bien que el Rvdo. Steward invitara a los Buckner tan reiteradamente a almorzar, habiendo otros fieles más necesitados.

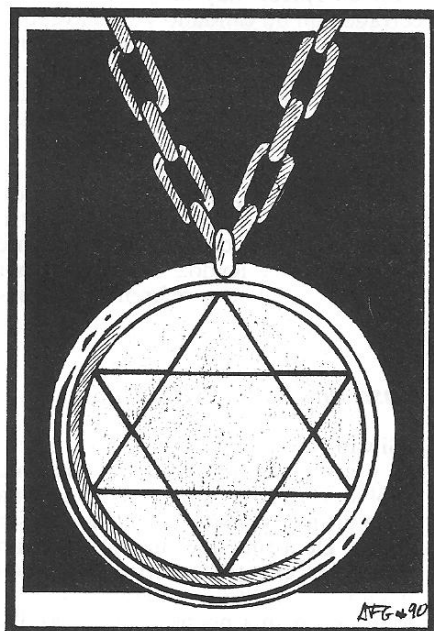
Lo de los ruidos que escucharon, se lo callarán.

-Tío James Shinick. Charlatanería o Elocuencia. Está convaleciente en el hospital, recuperándose de la herida recibida. Los médicos recomiendan que no sufra sobresaltos, pero, si les convencen, aceptarán la visita con condiciones (que no le hagan mucho 2 personas, y que no estén más de 15 minutos).

Lo único que sacarán será:

-El chico le llamó «demonio» entre dientes, antes de abrir fuego contra él (Kirk creía también implicado a su tío en el asunto).

-Si le piden descripción física: "estaba rojo de ira... y llevaba un crucifijo colgado del cuello" (crucifijo que fue hábilmente retirado del cuello del chico



por el Rvdo. Steward en un descuido de los agentes durante el levantamiento del cadáver).

-Depósito de cadáveres. Es un edificio anexo al hospital. Pueden ir con un permiso escrito del Sheriff (lo conseguirán con una tirada de Elocuencia con un -10) o bien ilegalmente (de noche).

Si examinan el cadáver de Kirk, verán los alambres que le impedían comer y casi hablar. Tiene una etiqueta con un código colgando del cuello. Es la clave para encontrar el informe de la autopsia en los archivos:

"Kirk Buckner. 19-VIII-192... Falleció el día 18 del presente mes por shock hipovolémico con grave afectación de aorta abdominal, estómago, hígado y duodeno-páncreas. Apreciadas 5 incisiones de arma blanca, con una longitud aproximada de la hoja de 20 cm., en pared anterior del abdomen. No se aprecian otros datos de interés.

Firmado Dr. Willmarth."

### La casa de los Buckner

No les darán permiso para entrar, luego ha de ser de espaldas a la ley. La casa está precintada por la policía (ver mapa).

Si entran en la cocina:

-Si superan un Escuchar (el Guardián tira una vez por cada investigador que entre), oirán un extraño ruido en un armario. Si lo abren ven un par de ratas mordisqueando un pedazo de tarta de queso que se asustan en cuanto abren. Si alguien se preocupa de examinarla (Descubrir) verá que en su interior hay un pequeño tubo metálico camuflado. Contiene una nota manuscrita que dice "Sois los primeros en comprender, pero pronto seremos cientos. Aceptad este presente.", y una cadena para colocarse en el cuello, con un extraño símbolo ornamental (ver apéndice).

-Con otro Descubrir verán que el horno cuya puerta está empotrada en la pared no es tal, sino que es la entrada de un túnel secreto de 40 cm. de alto, 50 cm. de ancho y 6 m. de largo, con una inclinación descendente de 40°.

Si alguien se introduce (de uno en uno), ha de llevar alguna luz. Al final, el túnel se abre a una habitación de paredes húmedas y suelo terroso sin ninguna comunicación aparente con el exterior. Tirado en el suelo, verán un cuerpo en el fondo de la habitación. Es un cadáver en incipiente descomposición (tirar COR 0/1d6) que, cuando algún investigador esté lo suficientemente cerca, ¡se levantará por sorpresa y atacará! (Es un zombie creado por el Rvdo. Steward a partir del que fuera su criado, Nathan. Piensa utilizarlo para "tirárselo" a los que se pongan pesados).

### El homicida fue finalmente muerto a cuchilladas por su tío

## Un muchacho de catorce años mata a sus padres y a sus tres hermanos

Una espectacular matanza llenó de sangre el domicilio familiar de un joven de catorce años de edad, que comenzó a disparar indiscriminadamente contra todos los miembros de su familia, causando la muerte de sus padres y de tres de sus hermanos pequeños, a los que la muerte sorprendió durmiendo en sus habitaciones. La tragedia no finalizó ahí, sino que el enloquecido homicida dio muerte también a su tía, siendo finalmente muerto a cuchilladas por su tío.

Elkland (EE. UU.)

La ciudad de Elkland, en el Estado de Missouri (EE. UU.) amaneció ayer con la trágica noticia de la masacre llevada a cabo por un muchacho, de catorce años de edad, que asesinó a sus padres, a sus tres hermanos, de ocho, seis años y quince meses, y a una tía, contra los que disparó de forma indiscriminada en sus respectivos domicilios. Fue finalmente su tío quien puso fin a la matanza, acuchillando a su sobrino homicida antes de que éste le matara a él de un disparo, en medio de una demencial orgía de sangre.

La Policía de la ciudad de Elkland ha informado que el joven asesino, identificado como Kirk Buckner disparó contra todos los miembros de su familia en la madrugada de ayer, causando la muerte de sus padres y de sus tres hermanos pequeños, a los que sorprendió durmiendo.

Posteriormente, el muchacho se trasladó en el automóvil propiedad del padre a la casa de sus tíos, situada a unos ocho kilómetros de su domicilio, donde

irrumpió en la vivienda con el mismo arma que utilizó para matar a sus padres y hermanos, efectuando un nuevo disparo que alcanzó mortalmente a su tía, Julie Schnick.

### Acuchilló a su sobrino

El tío de Kirk, James Schnick, que se hallaba en esos momentos recogiendo el ganado, oyó el disparo y corrió hacia su casa, donde forcejeó con el muchacho cuando éste se encarró con él con el arma en la mano y dispuesto a matarle también. Durante el enfrentamiento, el señor Schnick pudo zafarse de su sobrino, quien disparó contra él causándole una herida en el estómago. Sin embargo, el tío logró hacerse con un cuchillo con el que finalmente dio muerte a su enloquecido sobrino.

Según informó un portavoz de la Policía local, los dos hijos pequeños del matrimonio Schnick lograron salvar su vida, ya que no se encontraban en la casa en el momento de la visita del asesino, pues habían pasado la noche anterior con sus abuelos.

Vecinos de la familia asesinada han manifestado que Kirk Buckner era un chico normal en la escuela, poco dado a las peleas y no se explican las razones que le condujeron a matar a seis miembros de su familia.

El jefe de la Policía local, el sheriff Eugene Fraker, dijo que la primera noticia de la tragedia se tuvo cuando el propio Schnick les llamó por teléfono para avisarles de que necesitaba ayuda y que había pasado «algo terrible» en su granja.

### Escena atroz

Cuando llegó la Policía, Schnick se encontraba desangrándose en la sala, y en uno de los pasillos estaba muerto el joven Buckner. En el dormitorio estaba muerta, tendida sobre la cama, la tía del joven. En la casa del homicida la escena era más atroz aún. La Policía encontró al padre muerto en un camino que conduce a la casa, y a la madre y a los hermanos en los dormitorios.

El reverendo Wilburn Steward, pastor de la Iglesia Bautista, a la que estaba afiliada la familia Buckner, dijo que Kirk era un chico normal y que no tenía problemas en el colegio. Steward comentó que aparentemente no existían problemas entre la familia y el muchacho y no se explica las razones que le impulsaron a cometer la matanza familiar.

Nota aparecida en la sección de sucesos del Missouri Mirror, el día 19-VIII- 192...

Si iluminan el techo (a 3m., Descubrir) verán una trampilla que comunica con el jardín de los Buckner.

En un rincón hay un pequeño cofre cerrado con un candado y sin llave, que contiene dos cartas y un anillo de oro con un brillante engarzado (tasarlo a discreción del Guardián). Las cartas dicen: "Será mejor que lo mantengamos en el sitio previsto. Nos será útil para librarnos de quien nos interese", y "Venid el día 14 por la noche, y no os olvidéis de echarle una ojeada a nuestro amigo de vez en cuando" (obviamente son cartas del Rvdo., sin remite por supuesto, que hacen referencia al zombie).

### Casa del Rvdo. Steward

Si van por cuenta propia, estará cerrado, y la vecina les dirá que está de viaje y volverá en 2 días. (Se trata de que ésta sea la última parte de la aventura en ser jugada. De forma que cuando ya hayan jugado los eventos anteriores, reciben una nota del Rvdo. en su Hotel, invitándoles esa misma noche a las 22'00. De

nuevo, si van antes de esa hora, la vecina les dice que le parece muy extraño, pues aún no ha regresado del viaje).

Teniendo en cuenta todo esto, cuando lleguen se encontrarán con:

La puerta está abierta y sale luz del interior (es de noche). Según el croquis de la casa en los apéndices:

- 1) Salón
- 2) Biblioteca. Libros de historia y antropología en su mayor parte.
- 3) Sala de estar. Mesa camilla con 4 sillas alrededor. Hay un gato bajo el mantel (dar un susto a los investigadores).
- 4) Sala de reunión de los fieles de la congregación Bautista (vacía).
- 5) Cocina. Si tiran un Descubrir, verán un saquito lleno de unas extrañas hierbas de flores azules. Si se lo llevan y hacen una tirada de Química en el laboratorio pertinente, sabrán que tiene gran capacidad neuroléptica e hipnótica en cobayas, desconociendo su actividad en humanos (son hierbas totalmente desconocidas).
- 6) Escaleras hacia el piso superior.
- 7) Habitación de invitados.
- 8) Habitación de Nathan, el criado.



(Recordar que ahora es un zombie).

9) Habitación del reverendo.

10) Despacho personal del Rvdo.

Hay otro saquito de hierbas como el de la cocina y un libro abierto sobre la mesa: "Prodigies in the New England canaan", por el Rvdo. Ward Philips. Está en inglés, su lectura da +4% de conocimiento de mitos y resta 1d6 de COR.

11) Sala del éxito o del banquete (ahora se verá).

Nada más abrir se dan de narices con un vagabundo dimensional, que ataca a lo bestia. Más atrás está Steward, que lanzará conjuros o atacará con la espada (decisión del Guardián. Asimismo si el Guardián cree que es poco, puede meter otro vagabundo dimensional sobre el símbolo taumaturgico, y representar que el Rvdo. está acabando de invocarlo).

## El final (¿?)

Si se deshacen de toda esta peña recuperarán 2d8 de cordura, aparte de lo que puedan haber obtenido (el libro, el anillo, las hierbas...). En este instante podrán apreciar unas hojas de papel que revolotean sobre el símbolo taumaturgico a la luz de la luna, a pesar de que la ventana está cerrada y no entra aire. Son notas de una "convención" de amigos de Hastur, a celebrarse en Boston, dentro de un par de meses. Pero esto es ya otra historia...

## Dramatis personae

-Kevin Sharp. Profesor de escuela, hombre tímido, delgado, usa gafas redondas y pajarita.

FUE 8 DES 5 INT 15 CON 8 APA 11 POD 7 TAM 9 EDU 14 COR 35 PV 9, leer/escribir francés 40%, botánica 25%, psicología 50%.

-Sheriff Fraker. Gordo, simpático, recelará al principio (a menos que algún investigador sea policía en San Luis, pues busca enchufe para un ascenso). Siempre lo verán con un sandwich en la mano, lleva un revólver del .38, y en el coche una escopeta del calibre 20.

FUE 12 DES 8 INT 10 CON 12 APA 9 POD 9 TAM 13 EDU 10 COR 45 PV 13, disparar 60%, conducir 50%, leyes 15%, montar a caballo 15%.

-"Mad" Doug. Ayudante del sheriff, tiene fama de tener la cabeza llena de pájaros. Todos los perros van detrás de él (siempre les da comida). Siempre silba la misma canción "DIXIE". Lleva un revólver del .38.

FUE 13 DES 12 INT 16 CON 10 APA 12 POD 12 TAM 12 EDU 12 COR 60 PV 11, disparar 80%, contar 15%, diseñar módulos para Cthulhu 70%.

-Vecinos de los Bucker. Son los típicos pueblerinos del Sur, recelosos y desconfiados. El Guardián debe crear sus características si lo cree conveniente. Ellos Cor 35 y PV 10, conducir tractor 50% y agricultura 50%. Ellas Cor 35 y PV 7.

-James Schnick. Está "hecho polvo". Parece sincero en lo que dice.

FUE 6 DES 10 INT 10 CON 8 APA 10 POD 8 TAM 12 EDU 7 COR 40 PV 2.

-Zombie de Nathan (leer sus datos en el libro).

FUE 17 CON 15 TAM 10 POD 1 DES 7, 2 ptos. de armadura, movimiento 6, PV 13, atacar con tranca de madera 35% (2d8+1d6 de daño).

-Vagabundo dimensional (ver sus datos en el libro).

FUE 19 CON 17 TAM 19 INT 7 POD 11 DES 10 PV 18 MOV 7 PM 11, 3 ptos de armadura, atacar con garra 30% (1d8+1d6 de daño). Verlo sin superar la tirada, cuesta 1d10 de Cor. Puede atacar con ambas garras a la vez con la misma DES, cuando le queden la mitad de PV coge a uno del grupo y se lo lleva a otra dimensión (y nunca más se supo, ver ésto en el libro).

-Rvdo. Wilburn Steward. Forma

parte de una cadena internacional de "captadores de almas" para preparar el retorno de aquél que no puede ser nombrado. En sus ojos se ve el reflejo de años y años de depravación y culto al maligno.

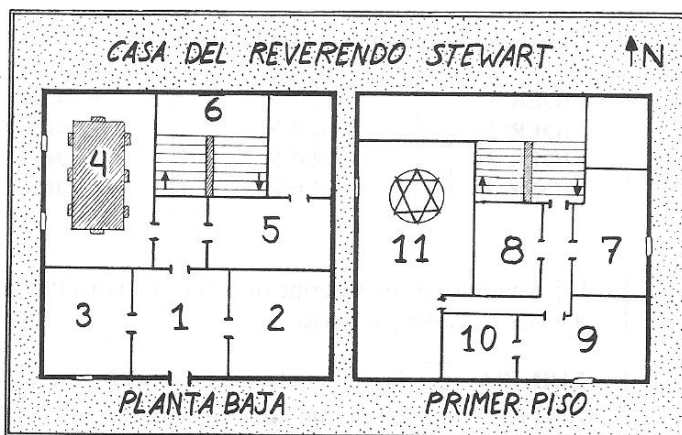
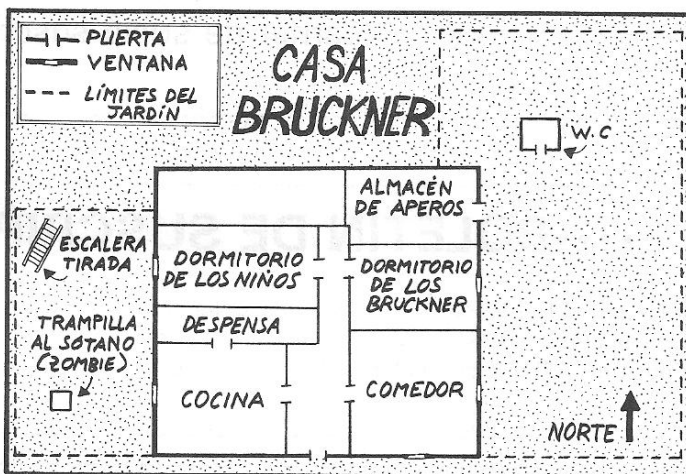
FUE 13 DES 12 INT 17 CON 12 APA 7 POD 17 TAM 14 EDU 16 COR 0 PV 13 PM 13, hechizos: absorber vida y explosión mental (ver "Fragmentos de Terror"), llamar a Hastur, convocar/expulsar vagabundo dimensional, crear zombies, consunción y signo de conjuración; antropología 65%, arqueología 54%, química 45%, mitos de Cthulhu 90%, elocuencia 95%, historia 72%, buscar libros 70%, discusión 93%, espada 40%. Lleva un bastón que se convierte en espada al pulsar un mecanismo (1d6+1 de daño, 15 ptos de R., y puede empalar)●

## AGRADECIMIENTOS

-A Hastur, por permitirme nombrarlo.  
-A Zor, mi perro, por el apoyo moral.  
-A PINK FLOYD, por hacerme más llevadero el proceso.

## PLAYTESTING

Franjo Bañuls, Iván Soria.





## Modificaciones a la aventura “Los Huérfanos” de Javier Soria Hernández

.- Es luna llena (para que Stewart se beneficie del conjuro Absorber la vida)

.- Casa de los Buckner, cocina: La nota manuscrita en la cocina no está en un tubo dentro de un pastel sino dentro de un pequeño sobre al lado del pastel. Por otra parte el símbolo del medallón es



el siguiente:

Con una tirada de Descubrir al cadáver del zombie (si lo destruyen) apreciarán que viste un gemelo (sólo uno), el otro se haya tirado en el suelo de su habitación, en la casa del Reverendo Stewart.

.- Casa del Reverendo Stewart:

.- En la pared de las escaleras (6) hay un enorme retrato con el nombre del Reverendo escrito en una placa metálica. Tirada Idea: Ropa antigua, moda del 1600. Tirada de Arqueología:



### William Bouguereau



*Adolphe Bouguereau (1825-1905)*

#### Información personal

Nombre de nacimiento	Adolphe Williams Bouguereau
Nacimiento	30 de noviembre de 1825 La Rochelle, Francia
Fallecimiento	19 de agosto de 1905 (79 años) La Rochelle, Francia
Lugar de sepultura	Cementerio de Montparnasse
Nacionalidad	Francés
Lengua materna	Francés

Los pigmentos usados son antiguos y la pintura se haya deteriorada como si fuese más antigua de lo lógicamente posible.

- La sala número 10 de la partida original no será el despacho sino un baño, el del Reverendo.

- **El despacho:** La sala número 7 de la partida original será la sala 10, el despacho. En la cara norte del despacho hay un cuadro de 281 cm × 225 cm:

Conocimientos : "Dante y Virgilio en el Infierno" de **William Bouguereau**. Basada en un episodio del octavo círculo del infierno, de la obra literaria "La Divina Comedia" de **Dante Alighieri**. La pintura presenta a Gianni Schicchi, un usurpador que muerde a Capocchio, un hereje. Dante y Virgilio observan la escena y, detrás de ellos, el Diablo vuela sobre sus alas con los brazos cruzados y una sonrisa en el rostro.

NOTA para el Guardián: En realidad el pintor francés conoce la verdad de los vampiros pues leyó un antiguo manuscrito en francés "Les Enfants du sang" (Los hijos de la sangre) que desvela los secretos de los vampiros (poderes, tácticas y lo más comprometido, debilidades) un libro buscado por éstos desde hace décadas para ser destruido. Bouguereau pretendía comunicarse con ellos de forma discreta y así optar por convertirse en uno de ellos, motivo por el cual pintó el episodio de la Divina Comedia.

Detrás de la pintura se encuentra una sala secreta:

- Pequeño laboratorio para preparar las hierbas (con cobayas). Tirada de Química: Gran capacidad neuroléptica e hipnótica en cobayas, desconociendo su actividad en humanos (son hierbas totalmente desconocidas). Hay seis raciones, suficientes para doblegar a una persona invitándola a tomar té con pastas, ja ja.

- Correspondencia entre el Reverendo y Samuel Gateaway, un anticuario. El reverendo está muy interesado en los estudios de Samuel. Éste le envió una copia de "Les Enfants du Sang" creyendo que el reverendo le ayudaría en su lucha personal (En realidad Gateaway es un cazador de vampiros que, si se va a visitar, se encontrará calcinado junto a su casa... pero eso es otra historia...)

- Contabilidad. Tirada de Idea: de hace 200 años a su nombre (escondida para ocultar su verdadera edad, 263 años).

- El libro "Les Enfants du Sang" (El Reverendo sabe Francés 65%). (Idioma: Francés, Plus de Conocimiento: +8%, Multiplicador Hechizos x3, Efecto en la cordura: -2D4): Historia, poderes, tácticas y debilidades de los vampiros. Conjuro "Absorber la vida":

**ABSORBER LA VIDA (SYS).** Cuesta 30 puntos de magia y 1D20 de COR. El blanco debe estar a la vista y dentro del rango auditivo del brujo, quien deberá vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia. El cuerpo de la víctima empezará a envejecer y a corromperse en vida, transfiriéndose su vitalidad al brujo. Cada asalto posterior a la realización del hechizo, la víctima pierde 1 punto de FUE, CON, DES, POD y APA. Por cada punto absorbido, el brujo rejuvenece 1 semana. Por ejemplo, si el hechizo se realizara sobre un borracho normal y corriente, con 8 puntos en cada característica, el brujo obtendría 40 semanas de rejuvenecimiento. La víctima se consume, se vuelve gris y se deshace en polvo, con lo que al final del hechizo la visión es de lo más estomagante y cuesta 0/1D6 puntos de COR (N. del T.: Aquí y en lo sucesivo, la cifra a la izquierda de la barra se referirá a una tirada conseguida, y la cifra a la derecha a una fallada).

Si el hechizo no tiene lugar en una noche de luna llena, el realizador no obtiene los beneficios, pero la víctima muere igual. Si el brujo es abatido antes de que la víctima muera, el hechizo revierte y las características perdidas vuelven a la normalidad.

*De "Fragmentos de Terror"*

- Un libro: "Consequences of the ethnographic Study of the rite voodoo in New Orleans" Consecuencias del estudio etnográfico del rito vudú en Nueva Orleans. (Idioma: Inglés, Plus de Conocimiento: +5%, Multiplicador Hechizos x3, Efecto en la cordura: -2D4): Historia, rituales y magia de las colonias africanas traídas como esclavas en New Orleans). Conjuro "Crear Zombie" y :

**CREAR ZOMBI (MN-1).** Requiere un cadáver humano que posea aún suficiente carne como para permitirle moverse tras la activación. El realizador coloca unos 30 g de su propia sangre en la boca del cadáver, y a continuación besa a este en los labios, insuflándole 'parte de sí mismo'. Se pierde 1 punto de POD que es el que anima al cadáver, así como 1D10 puntos de COR. Si el hechizo funciona, al zombi se le pueden dar órdenes sencillas, que obedecerá sin rechistar. Si el activador muere, el zombi queda inactivo. No hay límite al número de zombis que una persona puede crear, mientras le queden puntos de POD. Parte de la invocación del hechizo hace referencia a los Dioses Exteriores, puesto que todo brujo sabe que estos seres existen aunque no se usa el nombre específico de ninguno. Los zombis así creados son como los que se describen en las reglas de *La Llamada de Cthulhu*. A diferencia de los zombis creados por la ATADURA NEGRA, los que se crean mediante este hechizo nunca se descomponen hasta el punto de quedar inservibles.

*De "Fragmentos de Terror"*

**- Lucha en la sala del éxito o del banquete con el reverendo:**

*“Apenas ponéis un pie en la sala, pobremente iluminada por tres gruesas velas rojas situadas alrededor de un símbolo taumatúrgico diseñado en el suelo, dos seres humanoides, más altos que el más alto de los hombres, os salen al paso y se abalanzan sobre vosotros con dos nudosas y espectrales garras” (Vagabunnndos dimensionales, pág. 62).*

*“Una figura vestida de túnica empieza a entonar un cántico macabro entre gorjeos guturales de una lengua impronunciable (Conjuro Absorber la Vida, tirada de POD contra POD). De pronto, como corrupto por las indecibles palabras del hechicero, el cuerpo de [el jugador víctima del conjuro] empieza a encogerse, su piel a secarse y sus cabellos a crecer y encanecer.”*

*“A un ritmo desesperante su cuerpo, decrepito, pierde los dientes y abandona el control de los esfínteres, al orinarse y defecar deja la estancia inundada de un olor pútrido y nauseabundo, similar al olor de la muerte que está por venir”.*

*“Tu cuerpo centenario y gris apenas se mantiene en pie, los largos cabellos canosos ahogan un grito mientras observas al resto de los investigadores y les tiendes en vano una mano en busca de ayuda. Encogidas tus vísceras parecen implosionar en una última agonía justo antes de deshacerte en polvo” (0/1D6 para el resto por la visión).*

NOTA:

**- Tirada de Idea para tomar consciencia de la ilógica edad del hechicero (0/1d2)**

## ANEXOS

Cartas del Rvdo. Wilburn Steward:



Sois los **primeros en comprender**

**pero pronto seremos cientos.**

**Aceptad este presente**

**CARTA nº1:**

**Será mejor que los mantengamos en el sitio previsto. Nos será útil para librarnos de quien nos interese**

**CARTA nº2:**

**Venid el día 14 por la noche, no os olvidéis de echarle una ojeada a nuestro amigo de vez en cuando**



A la atención del Sr. Michael Roberts:

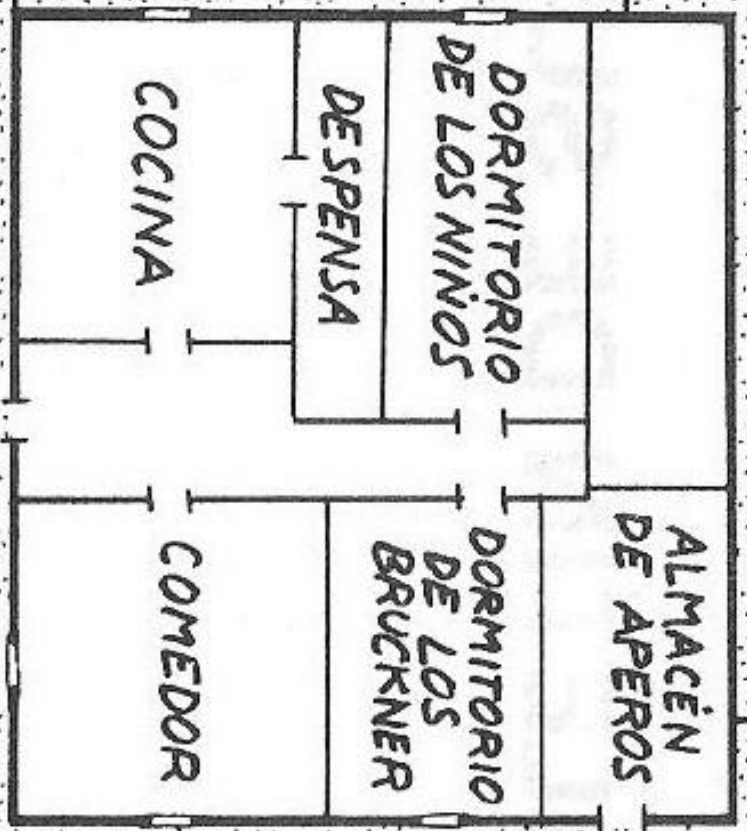
Sabido su interés y el de sus colaboradores por la tragedia sufrida por nuestra comunidad con respecto a la familia Buckner y dada su insistente curiosidad, les invito a cenar esta misma noche en mi domicilio. Podrán saciar su obstinada sed de saber. La cena se servirá a las 22:00, sean puntuales.

Rvdo. Willburn Stewart

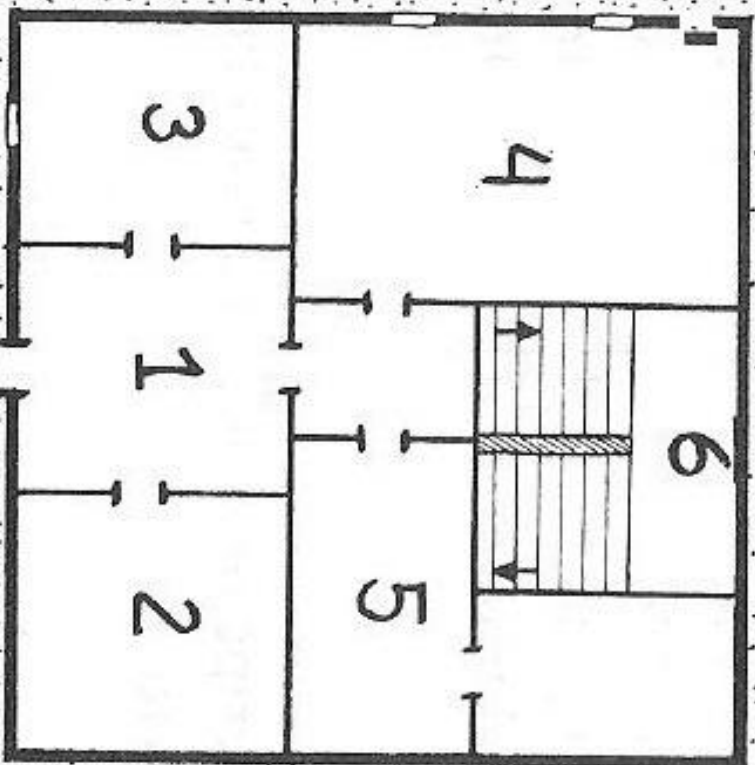
Silverway Road, Km. 12. Elkland, Missouri.

—|— PUERTA  
 —|— VENTANA  
 - - - LÍMITES DEL JARDÍN

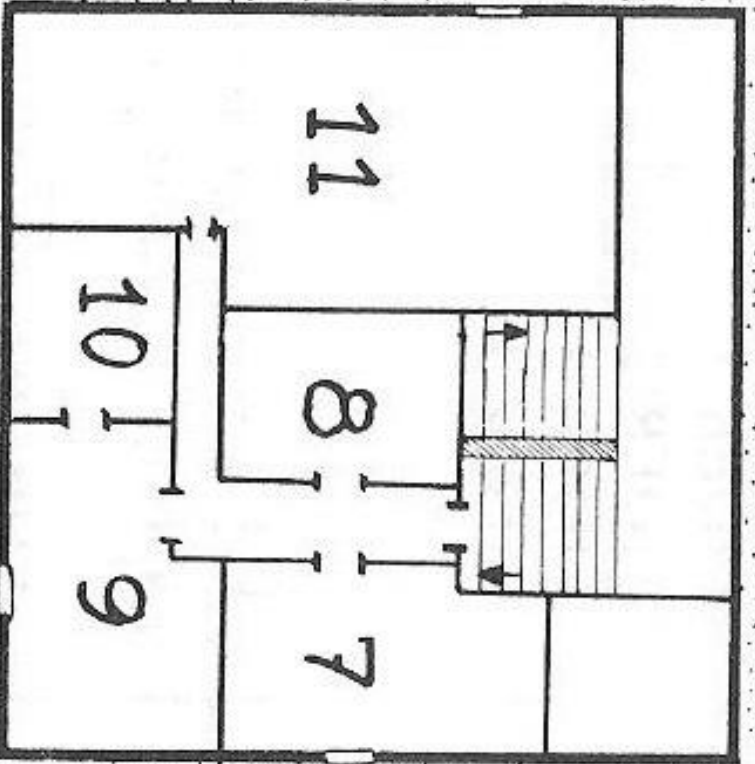
# CASA BRUCKNER



CASA DEL REVERENDO STEWART ↑N



PLANTA BAJA



PRIMER PISO

