

LA SALA DE ESTAR

La habitación más allá de la Puerta Principal, la sala de estar alberga uno de los Ojos del Niño.

Imagínatelo como el tipo de salón de una gran casa americana que aparece en una vieja película en blanco y negro. Aquí no hay nada que sugiera de qué época es; podría ser cualquier momento entre los años veinte y los ochenta, aunque no hay televisión, radio ni nada parecido.

VISIÓN GENERAL

Esto es lo que parece, el salón de una casa de aspecto muy mundano. Está polvoriento y lleno de telarañas. Al menos la mitad del mobiliario está cubierto de sábanas polvorientas.. La iluminación es tenue. Las paredes son de yeso. Hay ventanas (como era de esperar) y un armario. Una única salida conduce a una habitación oscura o a un pasillo (es difícil saberlo desde aquí). Hay un trozo de papel en el suelo, cerca de la puerta. Una vez que los PC están dentro, la puerta por la que entraron se cierra tras ellos y desaparece.

PUERTA DELANTERA

La puerta se cierra de golpe y desaparece después de que entren los PC.

VENTANA

Aunque las ventanas permiten que alguien que esté fuera de la casa mire dentro de esta habitación, los que están dentro sólo ven la negrura. Las ventanas son indestructibles.

EL TROZO DE PAPEL

Esto parece ser una página arrancada de un libro, tal vez un diario personal. Mostrar a los jugadores Remanente 1.

ARMARIO

El armario guarda abrigos y chaquetas. Encima hay una estantería con un solo guante y un paraguas roto. En el suelo del armario hay una pequeña caja de cartón. Además de unas cuantas moscas muertas, contiene tres cartas muy antiguas dirigidas a Philip Harlock:

- Una oferta de un agente de seguros (ya fallecido).
- Una postal anunciando una venta en una ferretería local (el negocio se quemó hace años)
- Una factura de un librero de venta por correo por dos libros: *Escritura automática* y *La campana señala la noche*.

La caja también contiene un pequeño trozo de lienzo rasgado con un gran ojo verde pintado sobre él, de tamaño natural. Se trata de uno de los Ojos del Niño, arrancado de un cuadro de [la Galería](#). Si los personajes encuentran [el otro](#) ojo y hacen un trato con el Conservador, uno de ellos podrá recibir una visión especial.

A LA SALA SIN LUZ

Esta puerta conduce a [la Sala sin Luz](#).

PADRE

Padre no se encontrará nunca en esta habitación.

SALÓN SIN LUZ

Esta habitación completamente negra no puede ser iluminada por ninguna luz.

Esta es una de las habitaciones descritas en los Secretos de la Casa como una habitación de "pavor constructivo".

VISIÓN GENERAL

Con sólo 6 metros de largo, este pasillo conduce de [la Sala de Estar](#) a [la Sala Sin Límites](#). Este lugar es notable sólo en que siempre es tan oscuro como el interior de un cráneo.

OSCURIDAD

Ninguna luz de ningún tipo iluminará nunca este pasillo. Siempre está completamente oscuro.

A LA SALA DE ESTAR

Esta puerta conduce a [la sala de estar](#).

A LA SALA SIN LÍMITES

Esta puerta inocua conduce a [la Sala Sin Límites](#). Está desbloqueada.

PADRE

Padre no se encontrará nunca en esta habitación.

LA HABITACIÓN SIN LÍMITES

Una trampa con espacio infinito en la oscuridad, pero un reloj enterrado guarda la salida (que es adentrarse más).

La idea es que la habitación es infinita y parece repetirse, pero en realidad no lo hace. Sigue sus propias reglas extrañas.

VISIÓN GENERAL

Es una sala enorme con suelo de madera y paredes de ladrillo. Los pilares de ladrillo se elevan hasta el techo en una sola fila. Desde la puerta, es imposible ver el borde de la habitación por el lado izquierdo, está demasiado oscuro. En el lado derecho de la habitación, la pared de ladrillo tiene varias ventanas grandes y altas que sólo muestran oscuridad, pero la poca luz que hay proviene de alguna manera de ellas. El otro extremo de la habitación también se desvanece en la oscuridad.

Cerca de la base del segundo pilar, parece que alguien ha levantado algunas tablas del suelo.

DE LA SALA SIN LUZ

Esta puerta conduce a [la Sala sin Luz](#). Sin embargo, una vez que los personajes la pierdan de vista, no volverán a encontrarla.

VENTANAS

Como casi todas las ventanas de la casa, las ventanas dan a la oscuridad total, pero éstas, de alguna manera, también dejan entrar un poco de luz tenue. Son irrompibles e inoperables.

LA OSCURIDAD DE LA IZQUIERDA

Moviéndose hacia la izquierda se revela otra hilera de pilares de ladrillo, otra pared de ladrillo con ventanas, y otra puerta de vuelta por donde los PCs vinieron originalmente. Y ahora el lado derecho de la habitación está oscuro. Esto no es sólo el otro lado de la habitación, sin embargo. Es un truco óptico que crea un espejo del lado derecho de la habitación. Si los PC comprueban, hay una zona donde las tablas del suelo han sido levantadas aquí también (es el mismo lugar). Si atraviesan la puerta, ésta conduce de nuevo a [la Sala Sin Luz](#), donde sólo hay una entrada de vuelta a la Sala Sin Límites, no dos. En otras palabras, la puerta de la izquierda y la de la derecha -que los PC usaron para llegar aquí- son la misma puerta.

LA OSCURIDAD AL FRENTE

La habitación se alarga hasta la oscuridad. Más pilares, más ventanas a la derecha. Después de unos cien pasos, los personajes verán un lugar en el suelo donde alguien ha levantado las tablas. Pero no es un lugar diferente del primero, es el mismo. La habitación se repite una y otra vez hasta el infinito, como el fondo de una escena de persecución de dibujos animados.

Hay algunas acciones diferentes que los PC pueden tomar para investigar esto más a fondo:

- Retroceder. Si los PC miran hacia atrás detrás de ellos, no pueden ver la puerta o el punto original dañado en el suelo, pero si vuelven atrás, pueden encontrar el punto original (no se puede ver más de uno a la vez). Sin embargo, ya no pueden ver la puerta ni la pared sur. Sólo oscuridad. Ahora la habitación se extiende eternamente (repetiendo siempre la misma disposición) también hacia el sur.

Ir a la mitad oeste sigue revelando una versión espejo de la mitad este, así que allí tampoco hay puerta.

- Dejar una marca. Si alguien intenta dejar algo, poner una marca en el suelo o hacer cualquier otra cosa para marcar el patrón de repetición de la habitación y luego avanzar o retroceder para ver si encuentra la marca, no funciona. La marca o el objeto dejado atrás desaparece. Incluso si alteran las tablas del suelo levantadas, esto no será cierto la próxima vez que lleguen a esas tablas.
- Dispersión. Si los personajes se separan, incluso con varias luces propias, empezarán a perderse de vista en la oscuridad, aunque físicamente no debería funcionar así. Cada personaje se sentirá como si fuera el único en la luz.
- Separarse. Si los personajes se separan en esta habitación de forma que no puedan verse, no volverán a encontrarse en la naturaleza repetitiva de la habitación. No volverán a encontrarse hasta que simplemente intenten encontrarse, probablemente llamándose. Esto lleva mucho más tiempo de lo que cabría esperar, tal vez horas, debido a los extraños problemas espaciales de la sala.

Si los PC se separan y tardan en encontrarse, el fantasma de la habitación se burla de uno o más. Cuando todos se reúnen, el fantasma susurra sugerencias como "Esos no son tus amigos", o "Ese no es realmente él", o "Esa sólo se parece a ella", y así sucesivamente.

LAS TABLAS DEL SUELO LEVANTADAS

El agujero dejado por las tablas retiradas tiene unos treinta centímetros de diámetro y deja al descubierto un subsuelo inferior de madera. Cualquiera que pase mucho tiempo en la zona oye un tic-tac lejano, como el de un reloj pero mucho más rápido. Si se levanta el subsuelo, el agujero continúa hacia abajo pero se curva hacia un lado, de modo que, aunque sólo tiene unos metros de profundidad, no se puede ver el fondo desde arriba. Sin embargo, si se mete la mano en él, se descubre un gran objeto metálico: un reloj de peltre de estilo manto, con dos esferas, cada una con una hora diferente.

El reloj es mágico, y se activa ajustando la hora en las dos esferas diferentes del reloj. Lo que ocurra dependerá de lo que intenten los PC:

Ajusta los relojes de forma que la hora del reloj de la izquierda sea anterior a la del reloj de la derecha (esto es lo que ocurre cuando se encuentran).

- No pasa nada.

Ajusta los relojes para que la hora del reloj de la derecha sea anterior a la del reloj de la izquierda.

- Una pequeña puerta negra aparece entre las dos esferas del reloj. Si a alguien se le ocurre atravesar la puerta, desaparecerá y reaparecerá en [la habitación con el ascensor oculto](#). *Esta es la única forma de salir de esta habitación.* No hay forma de llevarse el reloj.

Ponga los relojes a la misma hora

- Una docena de ojos rojos como la sangre aparecen y pululan alrededor del reloj. Cada uno tiene un valor de 1, pero si consiguen tocar a un personaje, éste tiene una visión escalofriante de su propia muerte espantosa y sufre una herida mental con un valor de 3.

Incluso si los PC se adentran en la habitación hasta más zonas de tablas levantadas, no encontrarán ningún otro reloj. Sólo uno.

EL FANTASMA RISUEÑO

Una persona de la sala oirá la risita de un niño pequeño. Dale al jugador este mensaje:

Oyes el suave sonido de una risita en algún lugar de la oscuridad.

Si lo cuentan y todos se paran a escuchar, todos lo oyen. Si no lo hacen, alguien más ve una pequeña sombra fugaz cerca de un pilar. Envía a ese jugador este mensaje:

Ves moverse la sombra junto a uno de los pilares distantes. ¿Hay alguien ahí? Si lo hay, es pequeño. Un pequeño atisbo de movimiento es todo lo que consigues. No hay más sombras.

La investigación no revela nada. Aquí hay un espíritu muy pequeño (Clasificación 2, 8 por esconderse) que parece el fantasma de una niña. En realidad es un demonio interesado principalmente en provocar. Puede moverse a cualquier parte de la habitación en un santiamén, por lo que se mantiene alejado de los personajes. No tiene más habilidades especiales que la inmunidad a los intentos de controlarlo, desterrarlo, convertirlo o darle órdenes. Cualquier intento de este tipo, incluida la simple conversación, provoca más risas.

Una vez que llevan un buen rato en esta habitación, los personajes ven al fantasma de vez en cuando, y si hacen algo más en la habitación, se burla de ellos, pero a la manera de un niño tímido. Dice en voz baja cosas como "adultos tontos" y se ríe mientras desaparece en la oscuridad.

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, emerge de la oscuridad. Mide 2 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Su rostro es oscuro, sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro. "¡Estúpido!", brama. "Eres demasiado estúpido para salir de aquí".

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

Todo el que oye su voz es objeto de su ataque mental Rating 9, tras lo cual se desvanece en la oscuridad, diciendo: "No eres digno de mi nombre."

HABITACIÓN CON ASCENSOR OCULTO

Aparentemente vacío, el ascensor oculto conecta muchas zonas de la casa.

El ascensor es clave para explorar a fondo la Casa Más Oscura, pero usarlo llevará rápidamente a los personajes desprevenidos, heridos o inexpertos a situaciones realmente terribles.

VISIÓN GENERAL

Lugar de llegada tras escapar de [la Sala Sin Límites](#), pero sin los Ojos del Niño, esta sala está vacía.

Sin los Ojos del Niño (obtenidos en [la Galería](#)), esto sólo parece ser una habitación vacía con una puerta muy robusta y dos pasadizos que conducen a la izquierda y a la derecha. Sobre el suelo de piedra hay una alfombra azul ovalada con bordados dorados. Está desgastada y manchada.

Posiblemente manchas de sangre, pero bastante viejas, con signos de que alguien las fregó para intentar dejarlas limpias.

APARECIENDO DESDE LA SALA SIN LÍMITES

Los personajes que escapan de [la Sala Sin Límites](#) llegan a este punto.

BAJO LA ALFOMBRA

Debajo de la alfombra hay un papel doblado. Parece ser una página arrancada de un libro, tal vez un diario personal. Muestra a los jugadores **el Remanente 9**.

Si alguien tiene los Ojos del Niño, también ve en la pared opuesta a la puerta lo que parece una jaula de latón, con una puerta de tijera delante, también de latón, ligeramente deslustrada. Sólo la persona con los Ojos puede abrir la puerta (los que no los tienen ven y sienten una pared en blanco). Una vez abierta la puerta, el interior del ascensor queda al descubierto para todos.

EL ASCENSOR

Cualquiera con los Ojos del Niño puede ver que el ascensor es una gran jaula de latón empotrada en la pared del fondo.

Muestra al jugador con los Ojos del Niño la imagen del ascensor.

En el suelo hay una pesada palanca con seis posiciones. En este momento está en la posición 4. El ascensor se mueve muy lentamente, tardando casi un minuto entero en subir o bajar al siguiente nivel. Se oye un sonido mecánico cuando se mueve y un tintineo de cadenas. A través de la jaula se pueden ver cadenas y engranajes en movimiento. Si se daña alguno de ellos, el ascensor queda inoperativo durante 24 horas antes de que se reinicie.

- Posición 1: Toma el ascensor hasta [la Sala de Música](#)
- Posición 2: Toma el ascensor hasta [el Gran Salón](#)
- Posición 3: Toma el ascensor hasta [la sala de maniqués](#).
- Posición 4: Donde está ahora la palanca (si el ascensor va a otro nivel, la 4 lo devuelve a esta sala)
- Posición 5: Toma el ascensor hacia [la trastienda](#)
- Posición 6: Toma el ascensor hasta [el Guardián](#)

A LA GALERÍA

La robusta puerta que lleva a [la Galería](#) está cerrada (Clasificación 9). La llave se encuentra en [Almacen](#).

A LA BIBLIOTECA

Esta puerta inocua conduce a [la Biblioteca](#). No está cerrada.

A UNA ESPECIE DE ALMACÉN

Esta puerta inocua conduce a [Almacén](#). No está cerrada.

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, entra furioso. Mide 2 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

Si el Padre llega a esta habitación y el ascensor ha sido revelado, lo destroza, dejándolo inoperativo durante 24 horas. Si el ascensor no ha sido revelado, el Padre ataca físicamente a los PC usando el cinturón como arma, bramando que les castigará por lo que han hecho. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

LA BIBLIOTECA

Una habitación llena de libros, con muchos secretos y tesoros.

Hay mucho que descubrir en esta sala. No te precipites en este encuentro.

VISIÓN GENERAL

Esta gran habitación rectangular tiene estanterías a lo largo de tres paredes, así como un sencillo escritorio de madera y una silla a juego. En el escritorio hay una lámpara de lectura, algunos bolígrafos y un cuaderno. En lugar del olor algo agradable de los libros viejos, esta habitación desprende un olor a soledad sofocante.

EL ESCRITORIO

El escritorio no tiene cajones ni armarios, aunque en la parte inferior hay una funda de cuero con una pequeña pistola. Si los personajes proceden de un entorno en el que las pistolas son comunes, es probable que esto tenga poca importancia. Está completamente cargada y tiene cinco disparos. Si los personajes proceden de un entorno en el que las pistolas no son habituales, considérala un arma a distancia muy fácil de usar y precisa que inflige un daño impresionante pero no abrumador.

EL CUADERNO

El cuaderno está en blanco, pero dentro hay una página antigua, aparentemente arrancada de un diario. Muestra a los jugadores **Remanente 4**.

ESTUCHE 1

Se trata de una estantería bastante llena, aunque no tanto como las otras. Hay tres libros que merecen especial atención:

1. *Los devoradores de sueños*. Parece una novela mediocre ambientada en el "país de los sueños". Sin embargo, si alguien tiene la capacidad de sentir la presencia de la magia, este libro parece mágico. Si se coloca en la habitación donde duerme un solo personaje, éste no tendrá sueños, ni buenos ni malos. Sólo funciona si hay un durmiente en la habitación.
2. *Cornucopia*. Este libro también muestra la presencia de la magia si se busca. Parece un tratado filosófico bastante aburrido sobre la alegría y la desesperación; sin embargo, si se deja solo durante la noche en una mesa o estantería (es decir, no con otros libros), por la mañana el libro se abrirá de un tirón y a su lado habrá un libro diferente. Hay un 50% de posibilidades de que *Cornucopia* abra una sección sobre la alegría o la desesperación. En caso de que sea una sección sobre la alegría, el nuevo libro que ha producido será útil y estará relacionado con las circunstancias actuales del propietario. Por ejemplo, si un ladrón posee el libro y está planeando un robo, podría encontrar un libro sobre técnicas de apertura de cerraduras o incluso un libro con un mapa del lugar que va a robar. Sin embargo, si *la Cornucopia* se abre hacia la desesperación, el libro que se produzca no será útil y tratará un tema que el propietario podría muy bien encontrar descorazonador o triste. El ladrón podría encontrar un libro que detalle las leyes locales y los severos castigos que esperan a los ladrones, por ejemplo, o una autobiografía de cómo alguien arruinó su vida robando en lugar de ganarse la vida dentro de la ley.
3. *Los ojos del niño*. En absoluto mágico, se trata, de hecho, de un libro de nociones caprichosas sobre cómo ver el mundo con ojos frescos e inocentes. **Lo importante es que entre sus páginas se encuentra uno de los Ojos del Niño**. Es un pequeño trozo de lienzo rasgado con un gran ojo verde

pintado sobre él, de tamaño natural. Fue arrancado de un cuadro de [la Galería](#). Si los personajes encuentran el otro ojo y hacen un trato con el Conservador, uno de ellos podrá recibir una visión especial.

Además de los libros, hay tres frascos de cristal tapados con líquido en su interior. Cada uno de ellos es una poción mágica y solo funciona una vez.

- El primero permite leer un solo libro con sólo hojear sus páginas. Sabe a refresco plano y amargo.
- La segunda hace que el bebedor se sienta renovado, como si acabara de comer algo nutritivo y se hubiera echado una siesta. Si se lesionan, se les cura la herida menos grave.
- El tercero permite a alguien mirar a través de una barrera (como una puerta o una pared, de hasta 15 cm de grosor) durante aproximadamente un minuto.

ESTUCHE 2

Esta estantería es una serie de estantes, bien surtidos con libros en su mayoría de no ficción de una variedad de edades y cantidad de uso. Hay una caja de madera (oculta, Clasificación 3) disfrazada para que parezca un libro con un lomo que dice "Historia". Dentro hay un reloj de bolsillo de oro (que no funciona) valorado en unos 30 dólares y un gran anillo de bisutería con un compartimento secreto. Dentro del compartimento hay una dosis de veneno de clasificación 6.

ESTUCHE 3

La estantería está repleta de libros de distintos tamaños, colores y edades. Sólo la mitad de los libros tienen título en el lomo. Si alguien se acerca a la pared trasera, los libros se mueven como si alguien invisible los reorganizara a una velocidad vertiginosa. Un momento después, cuando se detienen, se puede ver la palabra "STOP" deletreada débilmente en la nueva disposición de los libros, basada en los colores y el aspecto de todos los lomos. Si no se hace caso de esta advertencia, los libros se reorganizan de nuevo para presentar una mano levantada con la palma hacia delante, como señal de "alto".

Si los personajes persisten en acercarse a la estantería trasera, los libros salen volando de la estantería para golpearles, realizando ataques con un Valor de 4. Tras un ataque por personaje, la estantería se rinde.

Es entonces cuando los PC pueden ver un libro especial titulado "Estoy vivo". Como sugiere el título, se trata de un libro vivo y sensible. Cuando está abierto, puede mantener una conversación reorganizando las letras de sus páginas. Conseguir que lo haga (y que se muestre amistoso) es una tarea con una puntuación de 5. Si se le convence para que se comunique, estará encantado de "hablar" sobre sí mismo, pero sabe muy poco sobre la Casa más Oscura. Sabe que una vez perteneció a una mujer llamada Synovaria y que finalmente se encontró aquí. (Este detalle no es relevante para la aventura de la Casa Más Oscura, y puedes cambiarlo para adaptarlo al contexto de tu campaña si lo deseas). Sabe que un hombre llamado Phillip Harlock vivió una vez en la casa, y que hace tiempo que se fue. Puede que mencione que un ser conocido como Padre deambula a veces por la biblioteca. El libro sugiere huir o esconderse en caso de que Padre haga acto de presencia. El libro (al que le gusta bromear diciendo que es un "documento vivo") está encantado de que alguien lo trate bien, e incluso podría funcionar como espía o algo similar, ya que es consciente de su entorno, pero parece un libro normal. "Tratarlo bien" significa mantenerlo estimulado con conversaciones y escribirle poesía. Sin embargo, el libro es bastante caprichoso y abandonará al personaje que se lo lleve si recibe una oferta mejor.

Detrás de un libro, cerca del centro de la estantería, hay un interruptor oculto (Clasificación 6). Si se pulsa el interruptor, toda la estantería pivota en el centro lo suficiente para que una persona pueda deslizarse detrás de ella.

DETRÁS DE LA LIBRERÍA

Detrás de la estantería 3 hay un pequeño nicho vacío tallado en roca maciza, lo suficientemente grande como para que pueda estar de pie una persona. A la altura de los hombros, más o menos, hay un agujero cuadrado en la piedra, de unos pocos centímetros de diámetro, lo bastante grande para que quepa un brazo. En el fondo del agujero, al alcance de la mano, hay un libro. Hay que hacer un esfuerzo para sacarlo. Es un pequeño tomo con el nombre del personaje que lo encontró en la portada y en el lomo. Detalla toda su vida, como si fuera una autobiografía. Sin embargo, cada acontecimiento se describe de forma negativa. Los éxitos se minimizan, mientras que los fracasos se magnifican: una biografía escrita por alguien que les odia.

Mostrar a los jugadores el arte del **Mapa de la Biblioteca-Después del Descubrimiento**.

OJOS DEL NIÑO (GÁRGOLA)

Si un personaje tiene los Ojos del Niño, ve una pequeña gárgola de cerámica en el extremo derecho del estante más alto de la estantería trasera. Sólo alguien con los ojos puede ver o tocar la estatuilla. Incluso si sostienen la estatuilla, para otro observador, sus manos están a los lados. No hay indicios de que la gárgola exista para nadie que no tenga ojos. Si se le pregunta dónde se encuentra un habitante o una habitación en particular, la gárgola señalará la salida que llevará al interrogador al destino u objetivo más rápidamente. Sin embargo, el habitante o la habitación deben nombrarse exactamente como se nombran en estas notas. Una pregunta general, como "¿Dónde está la puerta de salida?" o "¿Dónde está esa habitación grande con los pilares de ladrillo?" o "¿Dónde está el mayor tesoro?" no produce ningún resultado. Esta gárgola es idéntica a la que se encuentra en [el Patio Interior](#). Si ambas gárgolas son sostenidas por la misma persona, inmediatamente se animan y luchan, destruyéndose mutuamente.

LIBROS

Además de los ya mencionados, algunos de los libros de esta biblioteca son:

- *Hacia el polvo*
- *Libro de las mentiras*
- *Majestad oculta*
- *Fuera de los círculos del tiempo*
- *La noche más larga*
- *La clave de todo*
- *Liber Null*
- *El reino de los espíritus*
- *Los ojos del ciempiés*
- *Escritura automática*
- *El diente y la garra*
- *Cuentos de terror de H.P. Lovecraft*
- *El libro del fin*
- *Las nueve reglas de Nestor*
- *Ojos en el cielo*
- *Donjon Deep*
- *La campana señala la noche*
- *Casa de hojas*
- *El libro de cocina del anarquista*
- *Duna*
- *El juicio de Stamasos*
- *Moonchild*
- *Tesouro Roget*
- *Guía espiritual de Arul*
- *Geometría no euclidiana*
- *La forma de nuestras almas*
- *En busca del más allá*

AL SOMBRÍO PASILLO

Esta puerta inocua conduce [al Pasillo Sombrio](#). No está cerrada.

A LA SALA DE TROFEOS

Esta puerta conduce a [la Sala de Trofeos](#).

ALA HABITACIÓN CON UN ASCENSOR OCULTO

Esta puerta conduce a [la Habitación con Ascensor Oculto](#).

A LA HABITACIÓN FAMILIAR

Esta puerta inocua conduce a [la Sala Familiar](#). No está cerrada.

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, entra furioso.

Muestra a los jugadores la imagen del Padre.

Mide 3 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. Grita: "Estáis perturbando mi trabajo. Debo tener paz y tranquilidad para terminar la Gran Obra". Y luego ataca lanzando puñados de libros a los personajes. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

TRASTERO

Una habitación espeluznante llena de huesos y llaves importantes.

No es un reto importante aquí, esta habitación es sobre todo para el estado de ánimo y el sabor, aunque tiene un montón de artículos importantes en ella.

VISIÓN GENERAL

Esta habitación huele a muerte mohosa y polvorienta y a miseria del pasado. Una jaula de latón del tamaño de una persona cuelga del techo a unos 9 pies del suelo, conteniendo los restos de algún pobre desgraciado que murió en su interior. Librerías y armarios abiertos, vacíos salvo por las telarañas, se alinean en las paredes. Otros restos humanos cubren el suelo en una alfombra de lo que uno sólo puede suponer que ha sido un asesinato. La habitación parece un callejón sin salida.

RESTOS HUMANOS

La búsqueda entre los huesos revela dos cosas importantes. La primera es una llave tallada en un fémur humano (Clasificación 4). Esta llave se puede introducir en el aire en cualquier lugar de esta sala o de [la Sala de Costura](#) y aparece un ojo de cerradura para aceptarla. Si se gira, todos los seres vivos de la habitación son transportados a [la Armería](#).

El segundo descubrimiento es una página aparentemente arrancada de un libro, probablemente un diario. Está envejecida y manchada, pero no está bien escondida. Incluso una búsqueda casual lo revelará. Muestra a los jugadores **Remanente 2**.

LA JAULA

El esqueleto disecado de la jaula aferra una gran llave dorada en una mano y una llave plateada en la otra. Un ojo atento puede verlo desde abajo. Lo que no se puede ver desde abajo es que también hay una llave en la boca del cráneo del esqueleto. La jaula es robusta (Clasificación 5) pero el esqueleto es extremadamente frágil.

- Llave de oro: Abre la puerta de [la Galería](#).
- Llave de plata: Abre la cerradura del cofre del Portero. Los personajes deben encontrarlo antes de usar la llave.

- Llave lisa de latón niquelado (de boca): Abre la cerradura de la cabeza del Portero. Los personajes deben encontrarlo primero.

El suelo de la jaula, por dentro, lleva un mensaje rayado, como si lo hubiera escrito el muerto. Dice: "No vayas a la armería sin el cuchillo ansioso".

El Portero se encuentra en [el Sótano](#) o con [el Portero](#).

OJOS DEL NIÑO

Si alguien tiene los Ojos del Niño, ve dos espíritus espantosos que acechan invisibles en las esquinas de la habitación. Su carne desnuda es de color amarillo pálido y sus rostros no son más que un enjambre de gusanos. No pueden interactuar ni ser interactuados, ni siquiera por alguien con los Ojos del Niño. Sólo observan y, de vez en cuando, miran con nostalgia los huesos de la habitación.

A LA HABITACIÓN CON UN ASCENSOR OCULTO

Esta puerta inocua conduce a [la Habitación con Ascensor Oculto](#). Está desbloqueada.

PADRE

De dos metros de altura, hombros anchos y vestimenta sencilla, el Padre irrumpe en esta habitación si el Dado de la Casa se lo indica, gritando: "Mira qué desastre has hecho. No vales nada". Su rostro es oscuro y sólo se ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano sostiene un largo cinturón negro con el que ataca físicamente a los PC.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

LA GALERÍA

Una sala llena de cuadros, cada uno con su propia maldición o embrujo. El conservador es un ser extraño que puede conceder los Ojos del Niño.

La Galería, una de las estancias más complejas de la casa, podría acabar siendo por sí sola una parte importante de una sesión de RPG.

VISIÓN GENERAL

La puerta de [la habitación con el ascensor oculto](#) está cerrada (clasificación 9). La llave está en [Trastero](#).

Se trata de una larga galería de paredes blancas con varios cuadros enmarcados. Unos pilares de piedra recorren toda la sala. Una larga alfombra roja y dorada recorre el centro de la sala. Los cuadros son antiguos, pero algunos lo son más que otros. Algunos de los marcos parecen... roídos.

Si un espíritu dentro de la Casa Más Oscura consigue salir de la casa y viajar a un mundo exterior, es probablemente porque consiguió crear un cuadro con su clave en la Galería. Si el GM ha utilizado esto como una forma de conseguir que los PCs entren en la casa -que están persiguiendo a un espíritu que ha estado perturbando el vecindario circundante- una pintura con la clave de ese espíritu debe ser colocada aquí.

Si los PC tienen aunque sea uno de los Ojos del Niño, el Conservador aparece en medio de la habitación una vez que entran.

EL CONSERVADOR

Esta persona es un humano nervudo (?) de sexo indeterminado. En lugar de una cabeza normal, tiene un gran cráneo de animal con astas anchas y retorcidas (al final, son tan retorcidas y extrañas que probablemente no parezcan astas de verdad). El Conservador viste ropas llamativamente extrañas pero ceñidas a la piel.

Muestra a los jugadores la imagen del Conservador.

"¿Es usted aficionado al arte?", pregunta el Conservador con voz ronroneante.

El conservador se mueve con sensualidad, como si cada movimiento formara parte de una danza coreografiada, aunque muy lenta.

Si los PC dicen que sí, el Conservador pregunta: "¿Cuál de estos te llama la atención?".

El conservador está encantado de hablar de todos y cada uno de los cuadros, y les hablará de la composición, les explicará el uso del color o sacará a relucir trivialidades aleatorias sobre la desdichada vida del artista. El único que provoca una reacción diferente es el cuadro dañado del niño. Si alguien menciona ese cuadro, dicen: "Lástima lo de los ojos. Estoy seguro de que el niño podría ver cosas asombrosas si tuviera sus ojos". Si uno de los PC tiene uno de los Ojos del Niño, el Conservador se lo dirá señaladamente a ese personaje.

Si un personaje tiene uno de los ojos y lo menciona de alguna manera, el Conservador dice: "Si tuviera los dos ojos, podría ser todo un regalo". A continuación, el Conservador desaparece.

Si un personaje tiene los dos ojos y se lo menciona al Conservador de alguna manera, éste le dice: "¿Le gustaría ver con los ojos de un niño?".

Si un personaje quiere más información o aclaraciones, el Conservador se limitará a ronronear: "¿No te gustaría ver más que nadie?".

Si un personaje dice que sí, el Conservador dice: "Un regalo sería apropiado a cambio del que yo ofrezco, ¿no le parece?".

Un personaje puede ofrecer al Conservador casi cualquier cosa de valor. Cuanto más valioso o estético, mejor. Simplemente tiene que gustarle. Si un personaje le presenta al Conservador un regalo adecuado, el Conservador le pide que le saque los ojos. El Conservador coge al personaje de la mano y acerca los ojos del niño a los ojos del personaje. En un instante de dolor, los ojos del personaje se parecen a los del cuadro: verdes y como los de un niño. A continuación, el Conservador desaparece.

El personaje con los Ojos del Niño ahora puede ver e interactuar con cosas de la casa que de otro modo no podría. Por ejemplo, el ascensor de la [Habitación con Ascensor Oculto](#), la gárgola de la [Biblioteca](#), el Portero del [Sótano](#), etc.

No es posible que más de un personaje obtenga los Ojos del Niño.

LUCHA CONTRA EL COMISARIO

Luchar contra el Curador es casi imposible, ya que desaparece en cuanto se le ataca y es muy probable que no regrese. El Curador tiene una Valoración de 7. Su toque puede vaciar de valor y significado la apariencia de alguien. La víctima se vuelve completamente anodina e inmemorable. La víctima ya no puede influir o persuadir a la gente, no puede intimidar a la gente y nadie la recordará jamás. Quizás una bendición para un ladrón, pero una maldición para casi cualquier otra persona.

EL CUADRO DAÑADO DEL NIÑO

Se trata de un retrato embrujado de un niño, pero la parte del lienzo en la que se pintaron sus ojos ha sido arrancada. Si se encuentran estas piezas (una está en [el Salón](#) y la otra en [la Biblioteca](#)) y se llega a un acuerdo con el Conservador, un personaje puede recibir los Ojos del Niño y ver cosas en la casa que de otro modo no podría.

EL CUADRO DE UNA ANCIANA Y UN PERRO

Este cuadro embrujado representa a una anciana paseando a una bestia que probablemente sea (?) un perro atado con una correa, con un bastón en la otra mano. Alrededor hay espesos bosques, y gran parte de ellos parecen tener un tinte anaranjado.

Muestra a los jugadores la imagen de **El cuadro de una anciana y un perro**.

Oculto en el bosque, dice: "Llévame al sol destrozado".

El "sol destrozado" es la tablilla rota a los pies de la estatua en [el Patio Interior](#). Si se retira el cuadro y se coloca encima de la tablilla, los habitantes del patio quedan protegidos contra la oscuridad. Cada vez que una mano gigante se cierne desde arriba en el patio, la anciana del cuadro aparece con su animal y aparta la mano con su bastón. La mano se repliega en la oscuridad.

EL CUADRO DE UNA MUJER CON OCHO BRAZOS EN FORMA DE ARAÑA

Muestra a los jugadores la imagen del **Cuadro de una mujer con ocho brazos en forma de araña**.

Se trata de Ghorra, un espíritu que puede entrar y salir de la Casa Más Oscura a su antojo, utilizando este cuadro como puerta. Sólo ella puede hacerlo. Perturbar este cuadro puede llamar la atención de Ghorra. Dependiendo de la situación, podría atacar o simplemente espiar a los PC. Ella definitivamente no dejará que nada malo le suceda a su pintura, o permitirá que sea movida de la Galería.

Ghorra tiene un valor de 5 y puede atacar hasta a ocho enemigos a la vez. Sus extremidades arácnidas están envenenadas, por lo que cualquiera que reciba daño de ella sufre una Prohibición en todas sus acciones hasta que se cure la herida. Sus músculos se sienten débiles y agotados. Además, después de la batalla, cualquiera que intente descansar y recuperarse de una herida infligida por ella debe tener éxito dos veces para curar la herida.

EL CUADRO DE UN HOMBRE Y UN NIÑO

Muestra a los jugadores la imagen del **Cuadro de un hombre y un niño**.

Mientras mira fijamente este cuadro, un personaje cualquiera ve que la cabeza del niño se mueve ligeramente, como para mirarle más de cerca. Nadie más ve este fenómeno. Ese mismo personaje volverá a verlo si sigue mirando.

Cuando miras el cuadro, ves que la cabeza del bebé se mueve y sus ojos se centran en ti, concretamente.

EL CUADRO DE UN HOMBRE A CABALLO

Ballamen el Jinete es otro espíritu que puede entrar y salir de la Casa Más Oscura como desee, utilizando su cuadro como puerta. Sólo él puede utilizar esta pintura de esta manera. Perturbar esta pintura es probable que atraiga la atención de Ballamen.

Muestra a los jugadores la imagen del **Cuadro de un hombre a caballo**.

Para defender su cuadro, no ataca, sino que lanza maldiciones. Cualquiera que toque su pintura debe resistir un ataque mágico de nivel 6. Si no lo consigue, siente un poco de dolor en alguna parte de su

cuerpo. Si fallan, sentirán un poco de dolor en alguna parte de su cuerpo, no una herida, sino una punzada. Las cosas no se ponen horribles hasta que el personaje sufre la siguiente herida, que será en el lugar que Ballamen maldijo. En lugar de curarse con normalidad, la herida supura y el tejido lleno de pus comienza a crecer lentamente a partir de la lesión. Esa zona de su cuerpo se hincha y se vuelve púrpura-negra, aunque el tejido que se expande es de un rojo sanguinolento, que rezuma pus amarillo pálido. La herida no sólo no se cura, sino que su Valoración aumenta en +1 cada día que pasa. La curación mágica o avanzada retrasa el crecimiento, pero sólo la magia que elimina maldiciones puede acabar con la aflicción. Si tal magia no está disponible, lo único que puede ayudar realmente al personaje afligido es registrar la casa para encontrar a Ballamen. Si lo apaciguan y se acercan a él con respeto, hace un trato. A cambio de levantar su maldición, los personajes deben -una vez que salgan de la casa- realizar alguna pequeña tarea para él en el mundo exterior. Puede que se trate del robo de un objeto menor, o de dejar un mensaje a alguien que conoció en vida. Y luego deben volver a la Casa Más Oscura para informar de la finalización de la tarea. (Esto, por supuesto, significa que los PC deben encontrar una manera de salir de la casa y luego tienen que volver). En ningún momento Ballamen revelará que puede salir y volver a la casa como desee.

Ballamen (Valor 4, bonificación a todas las acciones mientras está montado en su corcel) y quizás su corcel (Valor 3) pueden estar en cualquier lugar de la casa, el GM puede decidir.

EL CUADRO DEL HOMBRE SONRIENTE

El Hombre Sonriente (que puede encontrarse en la [Trastienda](#) o en el [Almacén](#)) está retratado aquí. Este cuadro no es mágico ni está embrujado, ni contiene ninguna maldición. Es un mero presagio.

Muestra a los jugadores la imagen del **Cuadro del hombre sonriente**.

EL CUADRO DE UNA PIRÁMIDE Y UN ALCAUDÓN

Se trata principalmente de tonos grises, con un ave rapaz oscura que se abalanza sobre el espectador. Al fondo se ve una estructura piramidal de piedras grises.

Muestra a los jugadores la imagen de la **Pintura de una Pirámide y un Alcaudón**.

Incluso el mero hecho de tocar este cuadro (o interactuar con él, como lanzarle un hechizo mágico) atrae irresistiblemente al personaje hacia la imagen. Los espectadores ven cómo el personaje desaparece y luego reaparece en la escena del cuadro, de tal forma que su tamaño es aproximadamente la mitad del del pájaro y está pintado con el mismo estilo y la misma paleta de colores que el resto de la imagen. Desde el punto de vista del personaje, de repente se encuentran en un paisaje gris oscuro con un pájaro gigantesco que se abalanza para atacar. El pájaro tiene un Valor de 5 y gana una Mejora al ataque y al daño si se abalanza desde arriba. Más personajes pueden tocar el cuadro y unirse a la defensa del primer personaje si lo desean, pero luego está la cuestión de volver a salir del cuadro.

La clave para escapar del cuadro está en la pirámide. Una vez dentro del cuadro, un personaje puede ver que hay una puerta en la base de la estructura. Si se dirigen a la puerta -un trayecto que les lleva fuera de la vista de cualquiera que observe desde el exterior del cuadro debido a la distancia- encuentran que es muy pesado forzarla para abrirla (Calificación 7). Dentro de la pirámide hay dos objetos.

Uno es una vela apagada que es un objeto mágico llamado La Revelación. Si un personaje enciende la vela y medita durante al menos 15 minutos sobre una pregunta que tenga una respuesta de sí o no (o algo similarmente corto), el GM proporciona la respuesta a la pregunta. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que quien responde a la pregunta es la propia Casa Más Oscura, y como tal el personaje obtiene una Perdición inmediata.

El otro objeto es un cuadro de la Galería. Es bastante tosco, pero no sólo muestra la sala, sino también a los personajes que aún se encuentran en ella. Si alguien toca el cuadro de la Galería, aparece de nuevo en esa habitación.

EL MARCO VACÍO

Aquí no hay ningún cuadro. Sin embargo, si alguien coloca en este marco un cuadro, aunque sólo quepa a grandes rasgos, se redimensiona para encajar perfectamente. Debe ser un cuadro, no una foto o un dibujo. (Las pinturas [del](#) Estudio pueden ayudar.) No hay ningún otro efecto a menos que el tema de la pintura sea uno o más de los personajes y la obra sea de una calidad mínima de Calificación 3. Si lo es, el personaje o los personajes se ven afectados. Si lo es, el personaje(s) puede(n) ahora viajar mágicamente hacia y desde la Galería para salir de la Casa Más Oscura como desee(n). Sin embargo, hay una trampa. A menos que el/los personaje(s) sean espíritus, no pueden viajar de esta forma ilesos. Cada vez que abandonan la casa o regresan, sufren automáticamente una herida mental con un Valor de 5.

A LA HABITACIÓN CON UN ASCENSOR OCULTO

Esta puerta muy robusta conduce a [la Habitación con Ascensor Oculto](#). La puerta está cerrada (Clasificación 9) y la llave se encuentra en [Almacén](#).

AL PATIO INTERIOR

Esta puerta conduce [al Patio Interior](#).

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, entra furioso. Mide 2 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

"¡No toquéis mis cosas! No metáis vuestras mocosas narices donde no os llaman", grita mientras ataca con el cinturón como arma. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

EL PATIO INTERIOR

La oscuridad sobre esta zona tan peligrosa tiene muchas posibilidades de agarrar a un personaje y lanzarlo fuera de la casa, donde se cambia, teñida de oscuridad.

Esta es una zona bastante peligrosa. Las acciones tontas o las malas tiradas pueden provocar la pérdida de uno o más personajes.

VISIÓN GENERAL

Hojas y ramitas llenan este patio interior. Algunos trozos de hierba marrón asoman entre las piedras, pero están muertos. Todo en el patio está muerto. Hace frío y está muy quieto, pero se oye el viento a lo lejos. Por lo demás, la quietud de la antigua desesperación se cierne como una palidez sobre toda la extensión. En el centro hay una estatua de una mujer que llora. A sus pies yace una lápida de piedra hecha añicos. El patio está abierto al cielo, pero el cielo es negro como el carbón. Hay tres salidas: dos arcos que conducen a amplios pasadizos de piedra y una puerta de madera de sótano en el suelo, cerca de otra pared.

ENTRADA AL PATIO

Cruzar el patio rápidamente es seguro, aunque cualquiera que observe la oscuridad de arriba ve cómo una gigantesca mano humana empieza a emerger por encima de un personaje que pasa por debajo. Todos los que presencien este suceso sufren un ataque mental de nivel 3 debido a la conmoción.

Si se merodea por el patio o se permanece en él, se corre el riesgo de ser atacado por la propia oscuridad. Cuando esto ocurre, una enorme mano de pura oscuridad desciende hacia la víctima, y su ataque tiene un Valor de 8. Si este ataque impacta, la mano agarra a la víctima, que sólo tiene una oportunidad de zafarse (Valor 6). Alternativamente, pueden intentar otra acción, pero con un Bane de la mano aplastante. Si la víctima sigue agarrada por la mano después de esta acción, ésta la levanta y la saca del patio, hacia la oscuridad.

Una gracia salvadora es que la mano sólo puede atacar a una víctima a la vez. La luz brillante hará que se retire, pero sólo el tiempo suficiente para que una víctima se ponga a salvo. En el siguiente turno, ataca o extingue la fuente de luz.

VÍCTIMA EN LA OSCURIDAD

El personaje no se puede recuperar. Se ha ido, pero no para siempre.

Te has ido, pero no estás muerto. Estás inconsciente, pero fuera de la casa. Sin embargo, cuando el resto del grupo sale de la casa y te encuentra, ahora estás teñido de oscuridad. No exageres, pero tu personalidad ahora se inclina hacia el lado más oscuro y negativo de las cosas. No eres un maníaco homicida (al menos no al principio), pero es muy probable que tu visión ética esté sesgada desde donde estás ahora, y que poco a poco -quizá tardando semanas- vaya empeorando. Te inclinas por las acciones agresivas y no te importan demasiado las acciones altruistas. Eres rápido para odiar, pero encuentras dificultades en el perdón o la misericordia.

Cuando los demás salgan de la Casa Más Oscura, encontrarán al personaje desaparecido tumbado fuera, inconsciente. Pronto, los PC empezarán a notar algo extraño en su amigo. El personaje parece tener una personalidad más oscura y una ética muy cuestionable. Esto puede ser levantado como una maldición si tienen los medios para hacerlo; si no, pueden intentar (años de) terapia. Volver a la Casa más Oscura y completar un arco de personaje también restaurará al personaje a su naturaleza original.

LA OSCURIDAD DE ARRIBA

Cualquiera que mire al "cielo" ve que la oscuridad no está quieta. Se agita con vida propia.

LA ESTATUA

Esta estatua de mármol está manchada por el paso del tiempo y la humedad. A los pies de la estatua hay una lápida de piedra con la imagen del sol, que ahora está hecha añicos.

Si se retira el cuadro *Una anciana y un perro* de [la Galería](#) y se coloca encima de la tabla, los habitantes del patio quedan protegidos contra la oscuridad. Cada vez que una mano gigante se cierne desde arriba en el patio, la anciana del cuadro aparece con su animal y aleja la mano con su bastón. La mano se repliega en la oscuridad.

MARCAS DE ARAÑAZOS

El muro de piedra presenta marcas de arañazos, con las palabras "¿Nada más?" arañadas en la piedra. Esto no está claro a menos que alguien se acerque.

OJOS DEL NIÑO (GÁRGOLA)

Si alguien tiene los Ojos del Niño, ve que hay una pequeña estatuilla de gárgola de cerámica detrás de la estatua de mármol. Sólo quien tiene los ojos puede ver o tocar la estatuilla. Incluso si sostienen la estatuilla, para otro observador, sus manos están a los lados. No hay indicios de que la gárgola exista para nadie que no tenga ojos. Si se le pregunta dónde se encuentra un habitante o una habitación en particular, la gárgola señalará la salida que llevará al interrogador al destino u objetivo más rápidamente. Sin embargo, el habitante o la habitación deben nombrarse exactamente como se nombran en estas notas. Una pregunta general, como "¿Dónde está la puerta de salida?" o "¿Dónde está esa habitación grande con los pilares de ladrillo?" o "¿Dónde está el mayor tesoro?" no produce ningún resultado. Esta gárgola es idéntica a la que se encuentra en [la Biblioteca](#). Si ambas gárgolas

son sostenidas por la misma persona, inmediatamente se animan y luchan, destruyéndose mutuamente.

LA PUERTA DEL SÓTANO

La puerta del sótano no está cerrada con llave y hay un corto tramo de escalones de piedra tosca que conducen a la oscuridad [del sótano](#).

A LA GALERÍA

Esta escalera conduce a [la Galería](#).

AL SOMBRÍO PASILLO

Este pasadizo conduce a la Biblioteca a través [del Pasillo Sombrío](#).

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, desciende del cielo oscuro. La enorme mano de pura oscuridad no aparecerá mientras él esté presente. El Padre mide 9 pies de altura, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Su rostro es oscuro y sólo se ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

"Tengo que terminar mi Gran Obra", brama. "Sólo la Gran Obra es importante. Tú no significas nada". Entonces, ataca con el cinturón. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

PASILLO SOMBRÍO

Este corto pasillo conduce al Patio Interior desde la Biblioteca.

Esta es una de las habitaciones descritas en Secrets of the House como una habitación de "pavor constructivo".

VISIÓN GENERAL

Un pasadizo arqueado conduce desde lo alto de las escaleras de [la Biblioteca](#) hasta [el Patio Interior](#). El pasadizo mide unos 30 pies de largo y 12 de ancho, y está hecho de grandes piedras encajadas. Hay marcas de arañazos en las piedras, lo que hace que parezca que algo o alguien fue arrastrado hacia el patio. El aire huele a brisa fresca nocturna, por supuesto procedente del patio.

SOMBRAS

Las sombras parecen moverse de forma extraña en este pasillo, casi como si de vez en cuando se movieran por sí solas. No hay ningún efecto evidente más allá de inquietar a los jugadores.

A LA BIBLIOTECA

Esta puerta inocua conduce a [la Biblioteca](#). No está cerrada.

AL PATIO INTERIOR

Esta puerta conduce [al Patio Interior](#).

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, entra furioso. Mide 2 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

"¡Sois todos demasiado estúpidos y débiles para ser míos!", grita mientras ataca con el cinturón como arma. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

LA BODEGA

Un sótano oscuro y húmedo ofrece una salida de la casa, si se puede encontrar.

El Portero sufre eternamente. Es una figura patética y miserable. Pero si los PC intentan ayudarlo o rescatarlo de su situación (si es que eso es posible), ¿cómo saldrán de la casa?

VISIÓN GENERAL

Aquí abajo está muy oscuro y mohoso. Unos escalones de madera que crujen conducen a un suelo de piedra desnudo y húmedo. En un rincón, un viejo cubo de madera contiene verduras podridas desde hace tiempo. Una bicicleta oxidada cuelga boca abajo de unos ganchos en el techo y unas cuantas herramientas viejas cuelgan de unas pinzas en la pared. Un barril de metal igualmente oxidado y una caja de madera cerrada están junto a la pared del fondo. El aire húmedo y totalmente inmóvil desprende un ligero olor a gangrena.

VERDURAS

Nada más de lo que aparentan.

BICICLETA

Inutilizable a menos que se repare de forma significativa.

HERRAMIENTAS

Colgados de la pared, los personajes pueden encontrar un martillo, unos alicates, unas cizallas, un mazo, una llave inglesa y una pinza. Todas están oxidadas y carecen de valor. Cada una de las clavijas de las que cuelgan se puede pulsar, como un interruptor. Si se pulsan en el orden correcto, se abre un panel en la pared. El orden correcto es alfabético, basado en las herramientas: pinza, martillo, mazo, sierra, cizalla y llave inglesa. El compartimento secreto tras el panel contiene una sierra, que es una de las ocho **Herramientas Místicas**. Encontrar el panel secreto simplemente

buscando es una acción de nivel 8, y abrirlo sin resolver el puzzle requiere una buena palanca y mucha fuerza, es decir, una acción de nivel 7.

SI EL ACECHADOR ESTÁ PRESENTE

Si el personaje poseído por el Merodeador (del [Vestíbulo](#)) está presente cuando se descubre la sierra, obliga al personaje a actuar.

El espíritu que te posee te obliga a agarrar la sierra y gritar: "¡Mía!".

Si esta acción provoca algún tipo de cuestionamiento del personaje poseído o de sus acciones, el Merodeador vuelve a obligar a su anfitrión.

El espíritu que te posee te hace decir: "Estoy bien. No te preocupes. Ahora, ¿dónde crees que pueden estar el resto de estas herramientas?".

Obviamente, el Merodeador quiere las Herramientas Místicas. Continuará obligando a su anfitrión a seguir intentando encontrarlas. Si las encuentra todas, intentará matar a todos los demás personajes para hacerse con ellas.

BARRIL

Aproximadamente un tercio lleno de gasóleo de calefacción, que no es inflamable ni explosivo (hay que calentarlo y convertirlo en vapor para que arda).

CAJA

Lleno de trozos de paja podrida, alrededor de un surtido aleatorio de delicados y hermosos adornos de cristal y vidrio de colores. Está claro que son para colgar, ya que cada uno tiene un pequeño gancho de latón. Hay diez adornos, cada uno de los cuales vale unos 20 dólares.

OJOS DEL NIÑO (PORTERO)

Si un personaje tiene los Ojos del Niño, verá al Hombre de las llaves de pie en la esquina de espaldas a los personajes.

EL HOMBRE DE LAS LLAVES

El Hombre de las llaves sólo puede ser visto (e interactuar con él) por alguien con los Ojos del Niño. A primera vista parece un humano, y quizá lo fue alguna vez. Ahora, sin embargo, su piel, casi desnuda, está cubierta de cicatrices y tiene los ojos y la boca cosidos. Tiene muchos candados cosidos en la carne, pero destaca un gran ojo de cerradura en el pecho y otro en la frente.

Muestra a los jugadores la imagen **del Hombre de las llaves**.

La llave de plata que se encuentra en [A Storeroom of Sorts](#) o tras la barra del [Salón de Baile](#) abre la cerradura de su cofre.

Si se abre la cerradura de su cofre, aparece una puerta en medio de la habitación. Esta es la Puerta **Principal**, y los PCs pueden usarla para salir de la casa (incluso si no es así como entraron). Sin embargo, volver por la Puerta Principal desde el otro lado no los trae de vuelta aquí; los lleva a [la Sala de Estar](#), como es normal.

La llave simple que se encuentra en el Almacén de las Cosas abre la cerradura de su cabeza. Si se abre la cerradura de su cabeza, se abre junto a él una puerta de oscuridad absoluta. Esta puerta conduce a la habitación secreta [del Estudio Privado](#).

Vale la pena señalar que este es el mismo Portero que se puede encontrar con [el Portero](#). Cuando está en esa cámara, puede ser visto por cualquiera. Se mueve, pero también puede estar en dos lugares a la vez. Si es asesinado en cualquiera de los dos lugares, muere en ambos. Así que si los PC lo mataron en la otra habitación, no estará aquí. Los PCs sólo pueden encontrarlo una vez en cada lugar, así que si lo usan como salida aquí, nunca volverá a estar en la Bodega (aunque todavía pueden encontrarlo con el Guardián de la Puerta, si no lo han hecho ya).

El Portero tiene una Valoración de 4, y se defenderá con los puños si es necesario.

AL PATIO INTERIOR

Esta puerta inocua conduce [al Patio Interior](#). No está cerrada con llave.

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que venga aquí, el Padre baja corriendo los escalones hasta el Sótano. Mide 2 metros, es ancho de hombros y viste ropas sencillas. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

"Te lo he dicho una y otra vez, ¡no te acerques!", grita mientras ataca con el cinturón como arma. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

LA HABITACIÓN FAMILIAR

Esta sala es diferente de las demás, ya que sus detalles vienen dictados por el trasfondo de uno o más de los PC.

Un PNJ atrapado en esta sala ofrece una forma fantástica de traer a un nuevo PC, en caso de que surja la necesidad en el transcurso del juego a través del escenario.

VISIÓN GENERAL

Esta habitación es un lugar del pasado de uno o varios de los personajes. Puede ser el dormitorio de su infancia, la celda de la cárcel donde estuvieron encarcelados, la taberna de un bar que frecuentaban, un dojo de entrenamiento donde estudiaban o la biblioteca donde vieron por primera vez a un antiguo amor. O en cualquier otro lugar. Lo importante es que no se trata de una réplica, sino de esa habitación. Puede que los detalles hayan cambiado algo, pero sólo porque ha pasado el tiempo. O puede que sea exactamente como si acabaran de dejarla. Está amueblada, pero las ventanas dan a la oscuridad más absoluta. No hay ocupantes.

ACONDICIONAR LA HABITACIÓN

La sala debe ajustarse a las necesidades del plano. En otras palabras, donde el diagrama muestre entradas y salidas, la sala necesita tenerlas también. Debe tener una puerta que conecte con [la Biblioteca](#) y otra que conecte con [Descanso en reposo](#). Si la habitación original no tenía las mismas salidas, aparece tal y como era originalmente, pero debes modificar la habitación según sea necesario con puertas nuevas y ocultas, o puertas originales que ya no se abran. Un panel secreto podría deslizarse para revelar una salida donde no la había originalmente, o una puerta ahora inexistente no puede abrirse, o tal vez conduce a una pared negra sólida a través de la cual el paso es imposible.

COORDINACIÓN CON LAS DEMÁS SALAS FAMILIARES

Hay otras dos habitaciones similares en la casa (posiblemente más si los PC exploran [las Trastiendas](#)). Siempre son habitaciones diferentes, y muy probablemente, son del pasado de diferentes personajes. Lo que ocurre cuando los PC las visitan no depende de la habitación que descubran, sino del orden en que se descubren.

La primera vez que los PC llegan a una habitación familiar, es sólo eso, nada más.

La segunda vez que los PC llegan a una habitación familiar (diferente), es como el personaje familiarizado con la habitación la recuerda, pero hay sangre en el suelo o quizás en los muebles. Algún recuerdo reconocible de un PNJ asociado con esta habitación puede encontrarse cerca o entre la sangre.

La tercera vez que el PC llega a una habitación familiar (diferente), es diferente porque está ocupada. El PC familiarizado con la habitación reconoce al PNJ; es alguien que el PC normalmente esperaría encontrar en esta habitación (en un mundo fuera de la casa).

El PNJ también se sorprende al ver al CP, al que también reconoce. Su sorpresa es genuina. "¿Qué haces aquí?"

Desde el punto de vista del NPC, todavía están en la habitación donde debería estar la habitación. No están en la Casa Más Oscura. Cuando el PNJ mira a través de la entrada por la que llegaron los PJ, no ve donde han estado los PJ, sino donde normalmente llevaría la entrada de la habitación original.

Esto cambia si un PC intenta persuadir al PNJ para que salga por una de las salidas de la habitación (o le obliga a hacerlo). En esta eventualidad, el PNJ *está* ahora en la Casa Más Oscura, atrapado allí junto a los PJ. No importa si vuelven a la habitación familiar. Ahora están con los PCs, y probablemente en mucho peligro.

No hay forma de invertir este proceso. Un personaje dentro de la Casa Oscura no puede escapar a través de una habitación familiar, y todos los efectos de estar en la casa se siguen aplicando mientras esté dentro.

Mientras el PNJ permanezca en la habitación familiar, es imposible convencerle de que no está donde parece estar (porque en un sentido muy técnico, lo está). Lo más seguro y amable sería, de hecho, dejarlos donde están. Si los PC se van y vuelven, el PNJ ya no está.

PADRE

De dos metros de altura, hombros anchos y vestimenta sencilla, el Padre irrumpe en esta sala si el Dado de la Casa se lo indica, gritando: "¡Te dije que no entraras aquí mientras estoy trabajando!".

Muestra a los jugadores la imagen del Padre.

Su rostro es oscuro y sólo se ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. En una mano lleva un largo cinturón negro con el que ataca físicamente a los PJ. Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

DESCANSO EN REPOSO

Alguien ha muerto.

Si quieres poner "Bela Lugosi's Dead" de Bauhaus mientras los PC están en esta sala, no te lo impediré.

VISIÓN GENERAL

Un ataúd nuevo de madera oscura descansa sobre un féretro en el centro de la habitación. Un espejo colgado de la pared está envuelto en una tela negra. La habitación está llena de jarrones con flores. Hay unas cuantas páginas de notas manuscritas sobre la mesa junto a la puerta.

LAS FLORES

Aunque parecen vivas, las flores y sus tallos se ennegrecen, se arrugan y se convierten en polvo al menor contacto.

LOS LAMENTOS

Al cabo de un rato, una inquietante procesión de dolientes translúcidos entra lentamente en la sala y pasa junto al ataúd, deteniéndose un minuto para contemplarlo como si pudieran ver la figura que hay dentro, a pesar de estar cerrado. Estos dolientes llevan consigo una música grave y lúgubre, pero en realidad son sólo imágenes fantasmales que reproducen acciones que ocurrieron hace mucho tiempo. La mayoría de los dolientes son personas mayores, pero algunos son de mediana edad o más jóvenes.

No reaccionan ante los personajes ni interactúan con ellos. Son insustanciales y no se pueden tocar.

LAS NOTAS

Son las notas de Phillip Harlock de cuando murió su padre. La letra es la misma que en las páginas del diario que se encuentran por toda la casa. Muestra a los jugadores **Remanente 3**.

LA CAJA

El ataúd tiene una tapa abisagrada de dos partes. Al abrir el ataúd se descubre el cadáver que hay dentro. El cadáver es del personaje masculino de más edad. (Si no hay ningún personaje masculino, entonces es el más viejo y dominante de los PCs en su lugar). Todos los *que* no sean el PC representado en el ataúd reciben un mensaje directo:

Se oye un débil susurro. "**Lleva un rostro humano**".

No hay nada que afecte al personaje que se parece exactamente al cadáver dentro del ataúd. Aunque ellos también tienen que admitir el parecido, lo cierto es que no están muertos. La casa intenta aislarlos de los demás, tal vez influida por el odio de Philip hacia su padre.

OJOS DEL NIÑO (LA PEQUEÑA PUERTA)

En la pared hay una pequeña puerta azul. La puerta mide aproximadamente 18 pulgadas de alto y 10 pulgadas de ancho. Está cerrada (Clasificación 7), y la llave está en [la Sala de Trofeos](#). Detrás de la puerta hay un pequeño nicho de 2 pies de alto y un pie de ancho. Tan pronto como la puerta se abre, un extraño niño con forma de reloj entra en la habitación.

Muestra a los jugadores la imagen **del Niño Mecánico**.

Sostiene un cuchillo de aspecto terrible con la hoja manchada de sangre. No ataca a nadie, sino que corre por la habitación gritando con un terrible quejido, mitad como el llanto de un bebé y mitad como un chillido mecánico. El niño del reloj tiene un Valor de 3, a menos que alguien intente agarrarlo o golpearlo, en cuyo caso tiene un Valor de 7. Un solo golpe o agarre es todo lo que necesita para quedar inerte, pero no antes de que corte con su cuchillo una vez.

Su arma se llama **Cuchillo ansioso**. El Cuchillo Ansioso es un cuchillo mágico que otorga a su portador una bonificación a los ataques y al daño. Sin embargo, también conlleva una maldición ya que, como su nombre podría sugerir, está ansioso por la violencia y el derramamiento de sangre. Cuando un personaje tiene el cuchillo en su poder, debe resistir un efecto de Valor 4 o atacar inmediatamente a cualquier nuevo que encuentre. Aunque usar el cuchillo para matar a una persona viva u otro mamífero aplaca este efecto durante unos tres días, no usarlo de esta forma durante más de tres días significa que el personaje debe empezar a resistir el efecto del cuchillo para atacar incluso a sus amigos. Llevar el Cuchillo Ansioso a [la Armería](#) tiene un significado especial.

NIÑO RELOJ SUELTO EN CASA

Si se le deja completamente solo, el niño sale corriendo hacia [la Sala de Trofeos](#) y luego por toda la casa, gritando todo el camino. Ocasionalmente, los PC lo oirán a lo lejos mientras exploran la casa. Afortunadamente, sus gritos hacen que sea fácil de encontrar si alguna vez lo necesitan.

A LA HABITACIÓN FAMILIAR

Esta puerta inocua conduce a [la Sala Familiar](#). No está cerrada.

A LA SALA DE TROFEOS

Esta puerta inocua conduce a [la Sala de Trofeos](#). Está desbloqueada.

PADRE

Si el Dado de la Casa indica la aparición del Padre aquí, el cadáver se sienta en su ataúd, y ya no se parece al PC, sino a un hombre de hombros anchos, vestido con un traje. Su rostro es oscuro, y sólo se ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. "Si muero, os llevaré a todos

conmigo", grita. A continuación, el cadáver se tumba y vuelve a ser como antes. Todo esto ocurre tan de repente que el shock es un ataque mental de grado 6.

LA SALA DE TROFEOS

Llena de trofeos de años de caza, esta sala tiene espíritus muy enfadados.

El objetivo de esta sala es la ira y la venganza contra los humanos vivos. A los espíritus de aquí no les importa si los PC son cazadores o no.

VISIÓN GENERAL

Una sala de muerte, sin duda. Esta habitación es el orgullo de un taxidermista, con cabezas de animales montadas en todas las paredes y bestias disecadas más pequeñas expuestas en mesas y en el suelo. Un par de rifles de caza cuelgan sobre una chimenea oscura y fría.

Dos alfombras de piel de oso descansan sobre el suelo de piedra.

El ejemplar más llamativo de la sala se encuentra en la pared opuesta a la chimenea. Es la cabeza de un ciervo impresionantemente grande, con cuernos que se elevan en una corona casi imposiblemente maciza e intrincadamente enmarañada.

OJOS DEL NIÑO (ASTAS)

Si un personaje tiene los Ojos del Niño, ve que en la enorme cornamenta del ciervo principal están empaladas, o cuelgan de hilos nervudos, las caras fantasmales de al menos una docena de cabezas humanas cortadas. Cada una parece al menos vagamente consciente, retorciéndose lentamente, las bocas funcionando, los ojos saltones moviéndose.

LA CABEZA DEL CIERVO

En la cabeza de este ciervo residen los espíritus de todos los animales de esta habitación, además de probablemente cientos de otros animales matados por cazadores como trofeos. Son espíritus furiosos y violentos que buscan venganza contra todos los humanos (o humanoides) vivos. Si alguien entra en la habitación, el ciervo emite un rugido espantoso mientras su cuello se alarga con un horrible crujido húmedo. Cualquiera que lo presencie sufre un ataque mental de nivel 3 por la

conmoción. Ataca primero y tiene un valor de 5, aunque todos sus ataques tienen una ventaja debido a su posición. Completamente extendida, puede alcanzar cualquier parte de la habitación y parece una serpiente gigante de pelaje marrón con cabeza de ciervo. Lucha hasta que es destruida o hasta que no hay criaturas ofensivas en la sala.

HABLANDO CON LA CABEZA DE CIERVO

Si se le dirige la palabra, el ciervo hablará con mil voces salvajes a la vez: gruñidos, chillidos, chillidos, gruñidos y aullidos. "¡Asesinos! Nos habéis asesinado. No como presa, sino por deporte temerario. Habéis reducido nuestra existencia a trofeos para decorar vuestro espantoso hogar. Ahora lo pagaréis".

Cualquiera que logre calmarlo (teniendo en cuenta su disposición, la puntuación es 8) puede conseguir que deje de atacar, pero sigue hirviendo de ira. No obstante, dejará pasar al grupo y, si se le pregunta, les dirá que el Cuchillo Ansioso está en la habitación contigua. No dirá ni comentará nada más.

LOS DEMÁS ANIMALES

Una cabeza de lobo, una de oso, una de tigre, dos de antílope, una de chacalopo y algunas cabezas de ciervo más pequeñas adornan las paredes. Sobre una mesa auxiliar hay un halcón disecado con las alas desplegadas. Un jabalí y un puma disecados están en el suelo en poses dramáticas y reales.

RIFLES DE CAZA

Son funcionales pero no están cargadas, y aquí no hay munición para ellas. Si los personajes proceden de un entorno en el que las armas de fuego son comunes, es probable que tengan poca importancia. Si los personajes proceden de un entorno donde las armas de fuego no son comunes, y de alguna manera consiguen munición para los rifles, trátalos como armas a distancia precisas que infligen un daño abrumador pero son moderadamente difíciles de cuidar.

LA CHIMENEA

Hay un estante oculto (Clasificación 5) dentro del hogar, encima del dintel. Sobre ella descansa una llave, cubierta de hollín. Una vez limpia, la llave es de cristal azul. Abre la pequeña puerta de [Descanso en reposo](#).

DESCANSO EN REPOSO

Esta puerta inofensiva conduce a [Descanso en reposo](#). No está cerrada.

A LA BIBLIOTECA

Esta puerta conduce a [la Biblioteca](#).

PADRE

Si el Dado de la Casa indica que el Padre llega aquí, entra por la puerta.

Muestra a los jugadores la imagen **del Padre**.

Mide 3 metros, es ancho de hombros y viste ropas resistentes para la vida al aire libre. Tiene la cara oscura y sólo se le ven unos ojos amarillos y furiosos y una boca ancha y rugiente. Coge uno de los

rifles de encima de la chimenea o de un personaje si han cogido uno. El rifle aumenta de tamaño hasta igualar la estatura de Padre, y lo blande como un garrote, con el que puede golpear a dos enemigos a la vez si están relativamente cerca el uno del otro. "¡Os dije que no entrarais en esta habitación, pequeños demonios despreciables!" Tiene un Valor de 6. No se puede razonar con él, y perseguirá a los PC que huyan. Desaparece si se le mata.

EL TALLER DE COSTURA (MATER)

Un vestido encantado puede aprender a llevar un personaje aquí.

Gilravage es realmente como una maldición. En su mayor parte, el inconveniente de ser controlado por ella viene después de que los PC salgan de la casa.

VISIÓN GENERAL

El olor a moho y sudor llena el aire. En el suelo de madera hay algunas polillas muertas. En este sencillo taller hay una anticuada máquina de coser manual sobre una mesa. Sobre otra mesa hay montones de telas. Hay una mecedora en un rincón y un par de moldes para vestidos, uno vacío y otro con un vestido andrajoso y raído.

En una pared hay una ventana sucia, pero no revela nada con una luz tenue, como la de la luna.

EL VESTIDO

El vestido está embrujado por un espíritu llamado Gilravage. Quiere que se lo pongan. Elegirá a un personaje -independientemente de su sexo- y realizará un ataque de Valor 5. Este ataque no inflige ningún daño, pero si el personaje se ve afectado, de repente se siente atraído por el vestido, como si en realidad (a pesar de su aspecto andrajoso) fuera bastante hermoso.

Wow, pensándolo bien, de repente ese vestido en la forma de vestido se ve increíble. Tú estarías estupenda con ese vestido. Sientes que deberías ponértelo, inmediatamente.

El personaje cree que estará fantástico con el vestido y desea ponérselo inmediatamente, incluso por encima de su ropa actual.

Una vez que el personaje lleva el vestido, Gilravage puede controlar sus acciones. Lo único que hace (al menos al principio) es asegurarse de que la portadora no se quite el vestido.

Oyes una voz femenina que te ronronea al oído. ***"Todo va a salir bien, cariño. No te quites este vestido y todo será fantástico y maravilloso. Ah, y no le hables a nadie de mí. Sólo haz como que te encanta el vestido, y que quieres llevarlo y todo será grandioso. Como caramelo y pastel, ¿me entiendes?"*** Estás obligada a no quitarte el vestido ni a decir que el vestido te controla o influye en tus actos. Por lo demás, puedes actuar con normalidad.

Si alguien se opone firmemente a que el personaje lleve el vestido, Gilravage realiza también un ataque de nivel 5 contra la mente del personaje objetor. Si tiene éxito, el personaje afectado también siente que la portadora está estupenda con la nueva prenda.

Envía este mensaje al nuevo personaje afectado.

Oh, espera. En realidad, ese vestido les da un aspecto realmente fantástico. No me extraña que quieran llevarlo. Sientes que solo debes sonreír, asentir y admirar un look tan elegante.

En el caso de que algo ya esté poseyendo al portador (como el Merodeador [del Vestíbulo](#)), Gilravage hace que el personaje se quite el vestido inmediatamente e intente forzarlo sobre otra persona.

"Ugh. Demasiado lleno aquí. Sí, dejarás entrar a cualquiera, ¿verdad? Ten un poco de discreción la próxima vez, ¿eh? Ahora, quítame el vestido inmediatamente y ponme sobre la cabeza de otro, ¿quieres? Hay una buena pequeña". El vestido le obliga a quitárselo e intenta ponérselo a la fuerza a uno de los otros PC.

Ahora mismo, lo único que quiere Gilravage es salir de la Casa más Oscura. Tanto es así que ayudará al portador cuando ese sea también su objetivo, concediéndole una Boon a todas las acciones. Mientras esté en la Casa Más Oscura, si el personaje se pone en marcha con cualquier intención que no sea la de salir, tendrá una Perdición en todas las acciones. Una vez fuera de la casa, Gilravage obliga al personaje a abandonar el grupo, irse por su cuenta y convertirse en un asesino en serie, asesinando a la gente con cuidado y cautela.

Gilravage tiene una Valoración de 5, pero cualquier herida física aplicada directamente al vestido lo destruye.

UTILIZANDO LA LLAVE HUESO

La llave de hueso encontrada en Almacén puede introducirse en el aire en cualquier lugar de esta sala y aparece un ojo de cerradura para aceptarla. Si se gira, todos los seres vivos de la sala son transportados a [la Armería](#).

A LA SALA DE MANIQUÍES

Esta puerta inocua conduce a [la Sala de los Maniquíes](#). No está cerrada con llave.

A LA COCINA

Esta puerta conduce a [la cocina](#).

AL ALMACÉN

Esta puerta inocua conduce [al Almacén](#). No está cerrada.

MADRE

Si el Dado de la Casa indica que llega la Madre, una mujer corpulenta con un vestido grueso irrumpe en la habitación.

Muestra a los jugadores la imagen de Madre.

Sobre el vestido lleva un abrigo elegante (pero un poco andrajoso) con grandes botones. Sólo tiene una calavera por cabeza, y los esqueletos de la parte superior del torso de los niños (sólo un cráneo, brazos, algunas costillas y una columna vertebral) se aferran desesperadamente al abrigo y al vestido. Si uno de los personajes lleva el vestido, le grita que "se quite ese harapo". Gilravage (el vestido) no puede obligar a Madre, así que en su lugar, obliga al personaje a atacarla (o, si esto es obviamente temerario, a huir). Madre intentará arrancarle el vestido al personaje y luego intentará obligarle a ponerse otro vestido que sacará de algún lugar de su persona. "Toma, ponte esto. Lo he hecho para ti".

Si nadie lleva el vestido hecho jirones, Madre sacará inmediatamente una prenda e intentará obligar a un personaje a ponérsela. "Toma, ponte esto. Lo he hecho para ti". Si el personaje se resiste, ella ataca físicamente. "¡Escucha a tu madre, desgraciada desagradecida!" Madre tiene un Valor de 7. No seguirá a los personajes que huyan.