

REGLAS EN LA CASA

- No hay salida fácil. Las puertas, ventanas y paredes que dan al exterior son impermeables e indestructibles.
- Los personajes que duermen sufren un ataque mental de Rango 5 desde la casa.
- No hay contacto con el mundo exterior. Los intentos resultan en entrar en contacto con la casa. (ver Secretos de la Casa, página 75).
- No hay comunicación mágica o tecnológica con otros personajes de la casa. Si se intenta, se entra en contacto con la casa (ver Secretos de la Casa, página 76).
- La casa "restablece" los objetos dañados, destruidos o desplazados (e incluso muchos habitantes) dentro de la casa, aunque no los pertenecientes a los PC.
- En la casa se entienden todos los idiomas.

ACCIONES

No hagas que los jugadores tiren para acciones sin sentido, como para cosas que son rutinarias, o cosas que son imposibles.

- El jugador tira 2d6, los suma y añade el Rango del personaje. Si el resultado es igual o superior a 7 + el Rango de la acción (o del objetivo si es un ataque), la acción tiene éxito.
- Las Bendiciones permiten al jugador tirar 3d6 y usar los dos dados más altos, y las Maldiciones obligan al jugador a tirar 3d6 y usar los dos dados más bajos. Recuerda que como sólo los jugadores tiran, una bendición para un PNJ es una maldición para un PNJ y viceversa.
- Los jugadores también deben tirar el Dado de la Casa (otro d6) y decirte si es el más alto de los tres dados. En caso afirmativo, independientemente de cualquier otro resultado, la casa actúa.

INVOCAR A LA CASA

Un jugador siempre puede elegir añadir el resultado del Dado de la Casa a su tirada total, después de que la tirada esté tirada. Al hacerlo, la casa actúa automáticamente, y el PC gana una Maldición. (Ver Secretos de la Casa, página 33).

DAÑO

- El jugador tira 1d6, suma su Rango y resta el Rango del oponente. El resultado es el Rango de la herida infligida. Si el resultado es cero o menos, el impacto no infligió un daño significativo -quizás su armadura le protegió o simplemente es muy resistente.
- El Daño puede tener una Bendición o una Maldición, en cuyo caso el jugador tira un dado extra y coge el mayor de los dos con una Bendición o el menor de los dos con una Maldición.
- Un PC herido que gana otra herida debe tirar contra el Rango de su peor herida. Fallar significa que está inconsciente o igualmente debilitado. Después de un minuto, más o menos, tal personaje debe hacer otra tirada contra su herida de mayor Rango para evitar la muerte. El jugador debe restar la Perdición actual de su personaje de esta tirada final.
- Los PNJs pueden sufrir heridas con un Rango total de 3 por su propio Rango antes de morir.
- Un personaje herido puede descansar durante uno o dos minutos y tirar contra el Rango de una herida para ver si esa herida se cura. Sólo puede intentarlo una vez cada 24 horas.

DOLOR Y HERIDAS

Hay un evento especial que ocurre si todos los PCs tienen al menos una herida física igual o mayor que sus propios Rangos al mismo tiempo. Así, si todos los personajes tienen un Rango de 4 y cada uno tiene al menos una herida de Valor 4 o superior, el evento se desencadena inmediatamente y todos desaparecen de donde están y reaparecen en una habitación especial llamada la Fuente del Dolor en la sección Amador de la casa.

PERDICIÓN

- El efecto principal de Perdición ocurre cuando el PC abandona la casa. (Ver Secretos de la Casa, página 33).
- Cuando un personaje herido tira cuando está inconsciente o debilitado para ver si su herida resulta en su muerte, debe restar su Perdición de su tirada.

ACCIONES DE LA CASA

Utiliza estas acciones en orden. Van aumentando en gravedad e implicación. Si una es inaplicable (como que no haya habitantes heridos para la #2), saltatela y pasa a la siguiente. Si llegas al final de la lista, vuelve a empezar, pero intenta variar tu descripción de la misma.

1. Se oyen crujidos, pasos o ruidos similares. La entidad vinculada a esa sección de la casa se está acercando.
2. Un habitante herido de la casa está completamente curado.
3. Sopla una corriente de aire frío. Si los personajes están utilizando antorchas o velas para alumbrarse, éstas se apagan. Uno o más efectos beneficiosos en curso (hechizos, objetos potenciados, etc.) terminan inexplicablemente.
4. Se oyen susurros. Se menciona el nombre de un personaje entre palabras indescifrables. Ese personaje está sujeto a un **ataque de Rango 2 que inflige daño mental** (en forma de miedo).
5. Todos los personajes fallan su siguiente acción. Todos pueden sentir de alguna manera que algo horrible se está acercando. (Esta es la entidad ligada a esa sección de la casa).
6. Unos dedos invisibles y helados parecen subir por la columna vertebral de un personaje y éste sufre un **ataque de Rango 5 que inflige daño mental** (en forma de terror irracional).
7. Aparece una imagen translúcida y los personajes ven una escena con la que no pueden interactuar. Por ejemplo, ven una escena de un hombre en esa misma habitación viendo a su familia transformarse repentinamente en criaturas monstruosas y hambrientas que le atacan. O ven la escena de un brutal asesinato. O la presencia inminente de un ser monstruoso. O cualquier cosa que parezca horrible y apropiado para la casa. La visión se desvanece, pero es un **ataque de Rango 4 que inflige daño mental** a todos los PC.
8. A un objeto en posesión de un personaje le crece una boca con colmillos, sisea horriblemente y ataca como una serpiente sufriendo un **ataque de Rango 4**. Alternativamente, le crecen patas de araña y se escabulle en la oscuridad. O empieza a gritar con una boca humana. Pase lo que pase, el objeto deja de ser utilizable.
9. Llega la entidad de esa sección de la casa. Hay una sección de texto en cada habitación dedicada a lo que ocurre si esto ocurre.
10. Un objeto importante para un personaje ahora está maldito. Siempre que el personaje lo utilice, fallará la siguiente tirada que haga inmediatamente después (o junto con ella).