



SINOPSIS

Vives en un barrio residencial en los años 50 en una pequeña ciudad de California. Es uno de esos sitios de casas iguales, jardines con porche y vecinos agradables que van a la suya, excepto para invitaros a una barbacoa. Tu pareja y tú vivís con vuestro niño pequeño, que es la alegría tanto de la casa como del vecindario. Todo es perfecto y os gustaría que los días de este verano se sucedieran sin grandes noticias (lo que siempre es una buena noticia). Pero hace una semana has encontrado algo extraño en la casa. Una trampa hacia un hipotético desván que jurarías que no estaba allí. Su mera presencia te provoca una sensación muy desagradable y como no tienes necesidad alguna de utilizar un desván, acabas por olvidarla. Hasta que un día escuchas un ruido de ratones que parece proceder de allí, pero no te atreves a subir.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **John o Samantha**, tu pareja es una persona amable y comprensiva, por desgracia en su trabajo está en un momento especialmente tenso y no tiene tanto tiempo como antes, e incluso se ha vuelto ligeramente irritable.
- **Timmy**, es la luz de los ojos de la pareja, es un niño rubio que no para quieto. Al ser pequeño no se aleja de casa y siempre aparece en el momento más inesperado. Se le puede ver jugando con su juguete favorito, un peluche de un elefante o corriendo por la casa (a pesar de vuestras riñas).

- **Bill Murray**, es el vecino del lado izquierdo, un antiguo bombero de complexión fuerte que dedica su tiempo al cuidado de su barco y de un jardín del que se siente muy orgulloso. Su voz es bastante estruendosa y su risa es reconocible desde el otro lado del barrio, aun así la gente lo aprecia por lo considerado y manitas que es.
- **Cliff O'Brian**, tu mayordomo, un hombre de una altura considerable y de pocas palabras. Lo aprecias bastante por ser alguien resolutivo que no pone excusas ante nada (es más, disfruta mucho de los trabajos manuales, como los arreglos de la casa y el jardín). Aun siendo bastante refinado, a veces saca su vena irlandesa y maldice en su idioma natal cuando alguna tarea le sale mal.
- **Gertrudis o Tomás Muñoz**, de ascendencia hispana, es la/el confidente de tu pareja, conocida del trabajo. Suele ir de vez en cuando a casa para hablar con ella/él. Es achaparrada con una mirada sagaz en el rostro, a pesar de su amabilidad (siempre le dices en broma que parece estar preparando algo). La verdad es que os hace reír tanto a tu pareja como a ti.

PISTAS E INDICIOS

- Los perros de la zona ladran exageradamente al pasar junto a la casa.
- Ves un alarmante éxodo de alimañas hacia tu casa.
- Una paloma se posa sobre el tejado para luego desaparecer.
- Un poderoso olor a almizcle flota por toda la casa.
- Hay veces que no puedes ver la trampilla, pero al girarte está allí.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Algo en el pasillo te hace tropezar en un mal momento.
- La puerta de la trampilla está abierta invitadoramente.
- Sufres un accidente hogareño provocado por un ruido intenso.

- La escalera a la segunda planta de la casa se rompe al paso del personaje.
- Los ruidos del techo te aturden por su volumen.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje discute contigo acaloradamente.
- Un personaje no te deja salir de la casa.
- Un personaje se comporta de forma inquietante.
- Un personaje llora desconsoladamente.
- Un personaje oculta un detalle importante.

TABLA DE TENSIÓN

Primera Dama Gris revelada

Lo que antes parecían pequeños ruidos en el techo, a ratos son tan fuertes que jurarías que son varias personas paseándose.

Segunda Dama Gris revelada

Uno de los personajes secundarios desaparece tras la trampilla que se cierra de golpe. Ahora cualquier personaje que entre en ella sufrirá el mismo destino.

Tercera Dama Gris revelada

Han desaparecido todos los habitantes de la casa, tu vecino y tu amigo. Al ir a hacía la trampilla esta se abre a tu paso esperando tu entrada.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, lo que sea que te espera en la oscuridad no creía que tuvieses suficiente ánimo para ir preparado para un enfrentamiento. El dolor que infliges a la criatura hace que los desaparecidos se desprendan de las paredes. Como si hubiesen estado en una especie de estómago gigante, sus ropas están desechas y sufren quemaduras, pero están vivos. Como puedes, arrastras sus cuerpos fuera, hacia el pasillo. Cuando terminas vuelves tu rostro hacia la trampilla buscando terminar lo que empezaste, pero ha desaparecido, como si nunca hubiese estado allí.

Si queda un contador, solo puedes ver por un momento el interior, lo que descubres te abruma y algo se rompe en ti, sales corriendo al exterior aullando de horror. Nadie te puede calmar y ahora vives entre las paredes acolchadas de un sanatorio mental. De vez en cuando algún detective de la policía te pregunta donde están tus familiares. Tú solo respondes: «En la trampilla... más allá de la trampilla...».

Si no queda ningún contador, como hipnotizado subes por las escaleras desplegadas hacia la oscuridad del desván, detrás de ti se cierra la trampilla. Tras seis meses, una nueva familia se muda a la casa, viven durante unos años bastante felices, hasta que la mujer descubre una trampilla en el segundo piso y unos ruiditos provenientes de ella. No se atreve a subir, siente un extraño miedo.