

CUENTOS DE ÁNIMAS

NOMBRE: Eleanor "Nell" Lance.

PROFESIÓN: Cuidar de su madre.

LUGAR DE ORIGEN: Boston

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Va vestida como una institutriz y con apariencia de fragilidad.

BREVE HISTORIAL:

Eleanor tiene 32 años y ha pasado la mayor parte de su vida adulta cuidando de su exigente madre inválida. Tras su muerte no sabe qué hacer y tras ver el anuncio en el periódico que buscaban personas para pasar un tiempo en una mansión, decidió apuntarse. Es abstemia.

RASGOS/OBJETOS:

1 Frágil

3 Moño rubio

2 Ropa barata

4 Habla sola

**DETERMINACIÓN
INICIAL**

6

**ESPIRITU
INICIAL**

4

NOTAS SOBRE LA HISTORIA:

Tras la muerte de su madre, vive con su hermana, su cuñado y su sobrina en la casa de estos últimos alquilándoles una habitación. Tiene un coche a medias con su hermana que nunca ha conducido porque ella no le deja. Sin embargo, para ir hasta Hill House lo va a tomar sin permiso de su hermana y se va a ir hasta allí.

TIEMPO TRANSCURRIDO: ☐ = MEDIA JORNADA

☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐



SINOPSIS

Te llamas Eleanor. Recorres el campo durante largo trecho. Finalmente, ves la reja de entrada de la mansión. Mr. Dudley, el guarda, te abre y es bastante osco contigo. Al parecer eres la primera en llegar a Hill House. Recorres el camino hasta llegar frente al pórtico de entrada. La casa es bastante extraña y te da la sensación de que te observa. La mansión es enorme. Mrs. Dudley, el ama de llaves, es tan hosca como su marido y reitera, una y otra vez, que ni ella ni su marido se quedan allí tras la puesta del sol. Esperas al resto de los invitados en la habitación que Mrs. Dudley te ha preparado. Al parecer vas a ser parte de un experimento del Dr. Markway, que está intrigado por lo sobrenatural y tiene la esperanza de probar su existencia en este lugar.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Dr. John Markway**, conoce la historia de las trágicas muertes de la casa y quiere investigarla con ayuda de personas «sensibles» a lo sobrenatural.
- **Theodora**, una joven con algunos poderes en relación a la percepción extrasensorial.
- **Luke Sanderson**, el heredero de la mansión. Un *playboy* que se especializó en la universidad en preparar cócteles. No terminó la carrera.
- **Mr. Dudley**, el guarda de la casa. Es osco y seco. No le gustan los de la gran ciudad. No entra en la casa de día y se va con su mujer por la tarde.
- **Mrs. Dudley**, el ama de llaves. Dice constantemente que si ocurre algo, nadie del pueblo vendrá a ayudarles. Se va siempre al atardecer.

PISTAS E INDICIOS

- Todas las puertas se encuentran descentradas. Por eso se cierran solas.
- Ninguna habitación tiene las esquinas a 90°.
- Durante una cena, el salero se cae y se esparce la sal sobre la mesa.
- Ruido como de pasos ensordecedores por la noche.
- Golpes en las paredes y las puertas, que despiertan a los personajes.
- Susurros y voces por los pasillos vacíos.
- A veces las habitaciones se vuelven extremadamente frías.
- Aparecen en un armario diferentes objetos para cuidar a enfermos.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Aparece un ¿perro? dentro de la casa.
- La escalera metálica de la biblioteca se mueve mucho.
- Por la noche, algunas puertas no se abren.
- Las puertas se «abomban» de forma antinatural.
- Una escultura se cae.
- Una barandilla cede.
- Un humo se expande por la mansión.
- Las sábanas salen ardiendo.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Alguien intenta sobrepasarse contigo.
- Alguien te llama loca.
- Alguien intenta echarte de la casa.
- Alguien se ríe de ti.
- Alguien te tira a la cama.
- Alguien te obliga a beber alcohol.
- Alguien es brusco contigo.
- Alguien te pega una torta.

TABLA DE Tensión

Primera Dama Gris revelada

Una mañana, aparece pintado sobre una de las paredes el siguiente texto: «Ayúdame, Eleanor. Vuelve a casa».

Segunda Dama Gris revelada

Aparece un grupo escultórico en el jardín, que recuerda a los antiguos dueños de la casa. Una de las figuras se parece a ti.

Tercera Dama Gris revelada

Encuentras una habitación (que hasta ahora aparecía cerrada y sin poder abrirla) que es idéntica a la habitación donde cuidabas a tu madre.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, Sin duda alguna, la casa quiere que te quedes, pero tú yo no eres la misma. Pides permiso para abandonar Hill House y cuando estás a punto de salir de la finca, una persona se cruza y das un volantazo. Mueres en el acto.

Si queda un contador, al ver la habitación te das cuenta de las verdaderas intenciones de la casa. Vas a la biblioteca y empizas a subir la escalera de caracol metálica. Pero esta cede y acabas aplastada debajo de la misma.

Si no queda ningún contador, sabes qué es lo que quiere la casa. Uno a uno vas acabando con todos tus compañeros. Tras ese baño de sangre, subes las escaleras de la biblioteca y te ahorcas desde lo más alto.