



SINOPSIS

Nos encontramos a principios del siglo XX. Eres una persona bastante acomodada que ha decidido darse un capricho y adornar la casa de campo en la que va a pasar el verano, junto al servicio, para escapar de la gran ciudad. Planeas dedicarte, entre otras ocupaciones, a la pesca, dar buenos paseos y recuperar tu afición por los pinceles. Entre todas las adquisiciones compradas en una casa de subastas, destaca un cuadro en particular, que representa una mansión próxima a tu residencia veraniega y que esta cerrada desde hace veinte años. El lienzo muestra el edificio, con varias luces del interior encendidas, en una noche de luna llena. Sin dudarlo, la has comprado y ahora preside la biblioteca de la casa. Pero ha resultado más fascinante de lo que creías en un principio, tu primera visita se se ha percatado de una figura cubierta con una especie de sábana que parece vigilar la casa y tú no has podido dejar de advertir que hay menos luces encendidas en la casa...

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Señorita Amelia Stilton**, una muchacha que hace de recadera de suministros de la mansión, conectándola con el pueblo cercano. De carácter jovial, siempre parece tener una sonrisa en la cara y está dispuesta a una buena conversación sobre las cosas del pueblo pasadas y presentes. Cuando puede se queda hablando con su prima, la cocinera de la mansión.

- **Rose Ryan**, cocinera de la mansión y prima de Amelia, esta oronda muchacha hace también los trabajos de criada. Es una persona muy trabajadora y suele hablar mucho de las Escrituras, a veces sin demasiado sentido con lo que está sucediendo o el tema de la conversación. Siente una especial inquietud por el cuadro.
- **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.
- **La criatura del cuadro**, este engendro flaco que apenas puede pasar como una excusa de ser humano, está cubierto por una mortaja que deja ver sus angulosos huesos, ronda la finca desde la llegada del cuadro. Siempre mascullando algo entre dientes de forma ominosa. Su cuerpo parece ser más del otro mundo que de este, ya que puede traspasar objetos sólidos.

PISTAS E INDICIOS

- La ropa de un bebé carcomida por las polillas.
- Entre los papeles del escritorio hay un acta judicial de hace 25 años.
- El crepitar de unos pasos en el pasillo.
- El llanto fantasmal de un bebé.
- Dos personajes tienen una conversación reveladora del pasado.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Un pasillo se alarga hasta el infinito.
- Las puertas de una habitación están cerradas a cal y canto.
- Hay un líquido extraño en el suelo que te hace resbalar en un momento delicado.

- Un animal salvaje te ataca inesperadamente.
- Tu casa refleja detalles de la casa del cuadro confundtiéndote.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje intenta ahogarte con sus manos.
- Un personaje se interpone en tu camino.
- Un personaje pierde el control.
- Un personaje llora desconsoladamente.
- Un personaje oculta algo importante.

TABLA DE TENSIÓN

Primera Dama Gris revelada

El cuadro muestra a la criatura entrando en la casa cuando las luces de esta se apagan por completo.

Segunda Dama Gris revelada

La criatura habla al personaje conminándole que le dé lo que es suyo. Cuando se le pregunta sonríe sombríamente. A su vez, el cuadro muestra que una de las ventanas superiores se ha abierto y la criatura se descuelga portando un pequeño bulto.

Tercera Dama Gris revelada

Tras observar que el cuadro muestra cómo la criatura ha sacado un bebé de la casa, se descubre una sala secreta en la biblioteca, en el interior se pueden ver los signos de un antiguo ritual a medias y el esqueleto de un bebé.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, te encuentras frente al horror. Por fortuna una chispa de algo que llevabas para iluminar, salta sobre el legajo sin firmar que arde rápidamente en un fuego antinatural. La criatura chilla de forma horrenda. Te desvaneces, despertando a la mañana siguiente con suficiente ánimo para dar las órdenes pertinentes para enterrar el cadáver del bebé y dar fin a esta truculenta historia.

Si queda un contador, huyes horrorizado del lugar sin mirar atrás, oyendo las risas maníacas de la criatura. Vuelves a tu casa de Londres y necesitas de medicamentos para dormir y apenas puedes concentrarte. Los meses pasan en vanos intentos de vender la hacienda y la voz que te conmina por las noches a cumplir lo prometido.

Si no queda ningún contador, la criatura obliga al personaje a sellar con su sangre el trato que había realizado el anterior dueño de la casa para traerle la desgracia a su vecino. Al terminar el ritual se cumple la última parte del hechizo. Al abrir tus ojos solo ves una casa iluminada por una luna llena. Ahora te encuentras dentro del cuadro, realizando una y otra vez el rapto del bebé.