

LA SERPIENTE ROJA

Nota sobre el módulo

En un principio, este es un módulo para el juego “Inocentes” de la editorial Nosolorol, pero con unos ligeros cambios podría utilizarse para la llamada o el rastro de Cthulhu o Kult. Por supuesto llevando a niños como protagonistas principales. La casa está basada en una casa real de los años 50 con todas sus alteraciones y disparates arquitectónicos.

Resumen

Los jugadores interpretan a unos niños que tienen que realizar una prueba de valor en una antigua casona abandonada que tiene muy mala fama. Por unas causas u otras estos niños tienen recuerdos traumáticos que les han impedido llevar relaciones normales con el resto de niños y que encuentran alivio en su mutua compañía a pesar de la disparidad de edades.

Tras engañar a sus padres, diciendo que van a jugar en la casa de otro niño, se dirigen derechos a la casona. Al llegar encuentran la típica casa de campo de los años 50 abandonada a los elementos. Por lo que la exploración parcial del lugar es en cierto modo aburrida, pero pronto notarán que algo está mal. Escuchan ruidos y notan un fétido olor, además tienen la sensación de que hay algo vigilándoles.

Al final tras un suceso sobrenatural deben de huir de la casona, pero al volver a la salida entran a un mundo diferente. Ya no llueve y luce un sol de justicia, aunque este astro provee de una luz rojiza. La casa parece estar completamente restaurada y ahora se encuentra rodeada de un muro que no deja ver el exterior. Pronto descubrirán que no pueden huir y se encontrarán con varios personajes peculiares, los cuales les darán pistas sobre la entidad que embruja la casa y encontrarán lo necesario para escapar de este día perpetuo, que los habitantes de la casa parecen revivir una y otra vez.

Información para los jugadores

“Es una tarde otoñal lluviosa, aunque cuando salís de vuestras casas ha cesado la lluvia lo suficiente para poder utilizar vuestras bicis. Ya os conocéis de antes, sea porque sois primos o amigos del colegio. Formáis un pequeño grupo de chicos marginados por el resto de niños.

Aunque hoy habéis marcado una línea y habéis decidido cambiar vuestra suerte. Cuando unos chicos del colegio, empezaron a hablar sobre la vieja casona y de que nadie podría entrar en ella, ni mucho menos hacer un graffiti en la planta alta. Decidisteis que iba a ser vuestra oportunidad para encajar, por lo que os propusisteis realizarlo

Ahora armados con un spray y vuestras “herramientas” de exploración. Os encamináis a la casona, que está un poco alejada del pueblo. Aunque los rumores que corren sobre ella son bastante escalofriantes. Eso sí, sin duda son mentira. Aunque no podéis dejar de tener sensación de que si uno de ellos fuese real, tendríais graves problemas.

Los rumores más difundidos hablan de cuando la casa fue remodelada, hubo una fiesta de cumpleaños para el niño que vivía en ella. Al final terminaron todos los niños invitados y él mismo ahogados bajo la lona que tapaba la piscina que hay en el exterior. Otros hablan del suicidio de un viejo loco que habitaba la casa y que nadie había sido capaz de echar, después de que unos jóvenes estuviesen maltratándole durante mucho tiempo. También se rumorea

que habita una criatura entre sus paredes que de vez en cuando arrastra a los que pasan muy cerca de la casona para poder chuparles la sangre, etc., etc. “

Nota para el master: Que cada jugador invente un rumor sobre la casona. Seguro que aportan ideas que utilizar dentro de la partida.

Variaciones del sistema para la creación de personajes

Inocentes es un sistema sencillo que permite crear niños como personajes para partidas de terror donde los monstruos infantiles son más reales de lo que se desearía. En esta partida trato, utilizando este sistema, dar un acercamiento al comic japonés de horror. Donde el horror proviene de la idea budista de que las actuaciones en otra vida han ocasionado el horror en esta. Y en este caso, a los protagonistas les pesa un recuerdo del pasado, por el que lo sobrenatural ha entrado en sus vidas.

Todos los personajes tendrán un secreto del que se arrepienten. Durante la partida se descubrirá según sus interpretaciones, si fue algo que hicieron ellos, o en realidad fue algo sobrenatural lo que provocó estos actos.

Ejemplos:

* Un niño es dejado de lado por sus padres cuando nace su hermanito. Una tarde cuando sus padres están atareados, dejan un momento al bebé solo y la ventana de la habitación donde duerme queda abierta. Por lo que el bebé muere de frío y desde entonces los padres andan apesadumbrados.

* Un niño es uña y carne con otro chico del barrio. Son dados a las travesuras y hacer el ganso entre las obras en construcción. Una vez mientras están jugando allí, se enfadan por un juguete que han comprado entre los dos. El otro chico aparece con el cuello roto por una mala caída más tarde.

* El padre del niño bebe demasiado y no controla su temperamento. A pesar de que siempre se arrepiente, terminar volviendo a beber y a pegar al niño culpándole de que su mujer se haya ido. Un día el padre bebé por equivocación un producto tóxico y muere antes de poder pedir ayuda.

* La madre del niño tiene una enfermedad incurable y éste vive con sus abuelos, cada vez que va al hospital para visitarla se encuentra que su mamá está cada vez peor y no puede hacer nada por impedirlo. La madre no reconoce al niño y le empieza a insultar en las visitas ante las lágrimas de éste. Pocos días después la madre muere porque alguien ha cortado la administración de sus medicinas.

Los jugadores deberían crear la personalidad del niño a partir de este acontecimiento e indicar que ha cambiado en su carácter desde entonces.

MÓDULO

Afuera de la casa

La pertinaz lluvia otoñal que ya ha cesado, ha provocado que haya un montón de charcos en el camino de tierra por el que se llega a la casona. Las nubes que no han dejado durante toda la mañana ver el sol, amenazan con nuevas lluvias.

La casona está a las afueras del pueblo rodeada por múltiples campos de vides. Con la única protección de los vándalos en una verja antigua corroída por el óxido, que tiene decenas de agujeros. Esta verja rodea un jardín, ahora lleno de maleza y residuos que han lanzado los jóvenes cuando utilizan la casona de picadero.

Para unos niños hay agujeros en la verja lo suficientemente grandes como para entrar al interior. Desgraciadamente las bicicletas no caben y tendrán que ser ocultadas en los alrededores, o deberá abrirse la puerta de la verja con la llave que está oculta tras una de las piedras grandes que están cerca de la entrada.

Hay un montón de hierros oxidados y porquerías ocultas entre la maleza, a expensas de que alguien con mala suerte se haga una herida con ellas. Quizás en otro tiempo fuese un huerto, pues aún se ven las huellas del arado y algunas cepas de plantas que han devorado las malas hierbas.

Curiosamente a un lado de la casa se encuentra una pequeña piscina, que ahora esta ocupada por una bicicleta a la que han quitado las ruedas, aunque ahora es poco más que una masa de óxido y mugre rodeada de agua sucia enfangada que proporciona un penetrante olor a descomposición.

También hay una pequeña casucha que debió haber sido utilizada como trastero, que ha sido saqueada hace ya tiempo, ahora solo se pueden encontrar muebles desastrados llenos de animales que han encontrado hospedaje entre el polvo. Quizás algún jugador tenga a bien entrar y ser molestado por algún murciélago asustado por su presencia. También se pueden encontrar algún trozo de herramienta que quizás vuelva a realizar su función una última vez.

Exterior de la casa (época actual)

Ante los niños se alza una casona de dos pisos. En el segundo piso está la claraboya tapada con tablas, que es donde deberían realizar el graffiti. Por lo que deberán buscar algo para poder arrancarlas.

Se nota que la casa estuvo en otro tiempo encalada, pero ahora trozos de tierra y cal han caído de las paredes provocando pequeños montones en el suelo. Junto con las grandes grietas que adornan la fachada, da la sensación de que de un momento a otro la casa cederá finalmente vencida por el tiempo.

La casa no tiene muchas ventanas y no demasiado grandes. Las ventanas de la parte de abajo están tapiadas, aunque alguien se ha dedicado en hacer agujeros para que entre luz. Las de arriba en cambio, les han puesto tablas como protección.

A pesar de que alguien tuviese la idea de intentar escalar al segundo piso por las grietas en las paredes, es imposible llegar a una de las ventanas por lo descompuesta que está la tierra prensada que forman las paredes. Eso sí, la puerta principal está atrancada por un pequeño

desprendimiento. Aunque hay una puerta atrás que solo tiene un pequeño cierre aunque este algo alto para un niño de la edad de los personajes.

Gastando el debido esfuerzo pueden despejar la puerta principal, pero deberían hacer gasto de tabas para poder quitar los escombros. En tanto que en la parte trasera será cuestión de tener una buena idea para abrirla.

Interior de la casa (época actual)

El mapa de la casa está adjuntado al juego. No ha cambiado a pesar de las remodelaciones. Aunque en la mayoría de las habitaciones solo encontrarán escombros y poco más. Un dato curioso que los Pjs notarán es que no parece que haya restos animales en la casa, como si ninguna alimaña deseara quedarse demasiado tiempo en este lugar.

Si buscan con detenimiento podrán encontrar una llave debajo de un montón de trapos y una foto descolorida, donde se puede ver la casa tal como estaba hace tiempo y un grupo de personas que debían de ser los habitantes de la casa en alguna de las habitaciones. La llave abre una de las habitaciones, según desee el master.

Si suben por una de las escaleras de madera que llevan al desván podrán oír ruidos rítmicos provenientes de la parte de arriba. Quizás sea el viento, quizás creas oportuno que sea otra cosa.

Desván (época actual)

Tras subir las escaleras, llegarán al desván. Allí encontrarán unas salas interconectadas inmersas en una completa oscuridad. Con la ayuda de cualquier iluminación que tengan encima (se habrán acordado de al menos llevar una linterna, si no, puedes ser benevolente y permitir que haya algo de luz que proviene de las rendijas de las ventanas). Mientras recorren las salas, podrán ver cachivaches antiguos cubiertos por mantas blancas corroídas por las polillas. Entre ellos destaca una gran hoz para segar la cosecha que no ha sido cubierta por una manta y que parece estar en mucho mejor estado del que se esperaría. Y una pelota roja, quizás el juguete de un niño que viviese en esa casa, pero que resulta completamente fuera de lugar en el anticuado desván.

Si llegan hasta la claraboya, pronto se darán cuenta de lo difícil que es quitar las planchas de maderas, con herramientas descompuestas, pues están firmemente ancladas.

Mientras andan en el desván notarán como si algo se desplazase entre las cajas, oirán ruidos de algo que se arrastra y quizás lleguen a ver una figura por el rabillo del ojo. Si abren finalmente la claraboya se encontrarán con una visión fantasmagórica. Montones de casas flotando de distintos estilos arquitectónicos. Y cuando se empiecen a preguntar que está pasando. La casa empezará a temblar amenazando con caerse sobre ellos.

Si alguien coge la hoz pasara lo siguiente. De la hoz empieza a brotar una sustancia pastosa de color negro como el engrudo bajando por la empuñadura y provocando un charco en el suelo que va creciendo según sigue saliendo más sustancia. Quien la haya blandido, nota que la sustancia está caliente y que tiene un tacto desagradable, para poco después notar un fuerte dolor cuando la sustancia se endurece como si está le estuviese arrancando la piel. Poco a poco la sustancia empieza a cubrir el suelo y cualquiera que la pise quedara pegado y tiene que esforzarse para andar. Si bajan por la escalera, la sustancia caerá a borbotones por ella.

En tanto si cogen la pelota, la notarán caliente, y si se la quedan durante un tiempo se abrirá como un ojo, mostrando un iris rasgado de color amarillo que observa atentamente a quien lo haya cogido. Si se suelta volverá a ser una pelota normal, pero la casa empezará a vibrar, como si hubiese un terremoto en ese momento.

Si se quedan pronto recibirán los golpes de cosas que caen sobre su cabeza, o en el caso de haber tocado la guadaña, derretidos por la sustancia negruzca, por lo que lo más normal es que intenten escapar de la casa, en tanto que parece que la casa ha decidido terminar de derrumbarse.

La casa bajo un sol rojo

Al salir a toda velocidad de la casa, lo primero que se encuentran es el calor picante que les hace sudar bajo sus ropas de invierno. Lo más extraño es la luz que proporciona el sol, pues tiene un toque rojizo que produce que el lugar tenga una toque siniestro.

Pero los cambios no solo quedan ahí. Sino que el manto de malas hierbas y trastos herrumbrosos que había en el jardín, ha sido cambiado por un huerto repleto de verduras, junto con una sección bastante grande llena de amapolas. Que se encuentran a su vez rodeadas de arbustos con hojas de formas extrañas, retorcidos como tentáculos.

A un lado de la casa hay una pequeña construcción que parece ser un gallinero, pues se escuchan los cloqueos de las gallinas que deben morar dentro de él. Era donde habían encontrado las herramientas hace tan solo un rato. Ahora se pueden ver entre los espacios de los tablones como algunas de esas gallinas se mueven, aunque en cierto modo se ven demasiado grandes para ser simplemente gallinas.

Si observan con atención la casa podrán ver que está completamente restaurada, si llevan la foto que encontraron, comprenderán que está igual que entonces. Otro aspecto a simple vista de esta sección del jardín, es que ahora en vez de la verja, hay una gran pared de piedra sin puertas, que parece rodear toda la casa y que debe de medir al menos cinco metros de alto.

Ir a la sección de personajes secundarios “Anciana Araña”

Cuando dan unos pasos por el jardín, pueden ver que uno de los bloques de amapolas que adornan el lugar, se empieza a remover. Poco después se abre como si fuese una herida supurante que expulsa lombrices blancuzcas que vibran en un baile desordenado y asqueroso. Antes de que puedan reaccionar los jugadores, los arbustos llenos de hojarasca se mueven como si alguna bestia estuviese oculta entre ellos.

La espesura se abre y de ella aparece una vieja enclenque de pelo lacio encanecido muy largo que arrastra por el suelo, llenándose de barro y suciedad que lo apelmaza. Su cara es un mosaico de arrugas, con unos ojos saltones legañosos, que han quedado blancos por la ceguera. Aunque lo más horrible es su cuerpo desnudo que tiene más de espantapájaros que de humano, tan flaco que sus huesos se marcan en la piel, con los pequeños pechos arrugados bamboleándose de forma obscena.

La anciana gatea rápidamente recordando a una enorme araña que trepa con maestría por su telaraña. Se acerca al rincón donde han salido los gusanos y los olisquea ligeramente durante un momento que se hace eterno, antes de que su mano esquelética se cierre sobre ellos junto a un puñado de tierra y con glotonería se lo meta todo en la boca, dejando que los gusanos coleen locamente antes de ser engullidos con apetito. Tras repetirlo dos veces más, parece que percibe a los niños volviéndose hacia ellos avanza con rapidez.

Sus intenciones no son malas, pero eso no deberían saberlo. Cuando deje a uno de ellos entre la espada o la pared bloqueándole su huida. Pone su rostro a su lado, haciendo que el personaje huela el hedor que expulsa de su garganta, en tanto que le olisquea. Tras un momento, su boca termina en una sonrisa repulsiva y se marcha hacia otro lado, como si se riera de una broma particular.

Tras sus reacciones pueden investigar el lugar. Ahora las ventanas de abajo no están tapiadas, aunque sí cerradas por grandes persianas de madera igual que las ventanas del segundo piso. Se pueden ver aperos de labranza apoyados en la pared, aunque quizás para los niños mayores, la mayoría son más una molestia por lo aparatoso y pesados que son, que una posible defensa.

Las paredes que rodean el recinto son muy altas y aunque tienen oquedades para meter manos y pies, pueden ser muy traicioneras. Si se quiere subir, se debería buscar algo que les permita empezar desde más arriba, o gastar muchas tabas en el proceso. Aunque si lo consiguen, el master debe mirar el siguiente recuadro.

¿Qué hay detrás de la pared que rodea la casa?

¿Recordáis la Nada del libro de “La historia interminable”? Pues eso es lo que hay detrás de la pared que rodea el recinto. Si el master quiere ser malvado, puede pedir un gasto de tabas para no caer al vacío por la eternidad. Pero eso provocaría que la partida se acortase en exceso por lo que no debería ser una prueba muy difícil de realizar. Este descubrimiento provoca la sensación de aislamiento necesaria para una buena historia de miedo.

Encuentro dentro del jardín

Nota: A ser posible den este encuentro, antes de que vayan a la parte de atrás del jardín.

Ir a la sección Personajes Secundarios “Adolescente Culebra”

Mientras los niños están explorando la parte delantera del jardín o divagando sobre qué hacer ante la situación, se encontrarán con una hermosa adolescente de buena figura, en la que resalta su agradable cara, rodeada de un exultante cabello negro desordenado y unos agradables ojos azules. Está vestida con un traje blanco manchado por la tierra quizás por realizar labores de la casa. Se acerca proveniente de la parte trasera del jardín. Parece estar bastante contenta, quizás por lo que lleva en un pequeño saco al que da vueltas juguetonamente. Al ver a los Pjs se muestra algo sorprendida al principio, pero luego se acerca con una sonrisa juguetona dispuesta a saludar a los visitantes.

No parece estar en sus cabales y parece desear terminar la conversación para jugar con ellos. Aunque preferirá hablar con niñas. Pues como ella dice “Estoy más que harta de los chicos”. Si alguno de los jugadores decide jugar con ella. La muchacha se sienta en una parte de tierra y deja el saco a su lado. O si deciden despedirse de ella. Ocurre lo siguiente.

Del saco empieza a salir el berrido de un bebé llorando. A lo que la muchacha enfadada empieza a recriminar con aire infantil. Y llorando empieza a estampar el saco contra el suelo con fuerza, lo que hace que el saco lllore con más fuerza y que se oigan el sonido de los pequeños huesos astillarse. Hasta que los llantos cesan y la chica lanza el contenido del saco al suelo.

Un deforme bebé (aunque para ser exactos mejor hablar de feto) con múltiples heridas y hematomas por culpa de los golpes. Cuando los pjs se lo recriminen o se pongan violentos, el niño vuelve a moverse y empieza a berrear, cuando debería estar más que muerto, actuando como si los golpes no hubiesen pasado. La chica lo recoge de nuevo en el saco y se marcha. Cuando da unos pasos se le cae el saco y le pega una patada por lo que dentro del saco vuelve a berrear.

Si la chica ha sido golpeada, se marcha hacia la parte de atrás del jardín huyendo de ellos para decírselo al padre. Si persisten en su aptitud, mira la sección “Estados de Degeneración”.

Parte de atrás del jardín

Ir a la sección de Personajes Secundarios “Hombre perro”

La parte de atrás del jardín destaca por una especie de montaña de pequeñas bolsas grisáceas que despiden un fuerte y desagradable olor. Si se acercan podrán escuchar la voz bronca y desafinada de un hombre que canta sin cesar una canción para distraerse. Esta canción es acompañada por el sonido de remover tierra con una pala. Si alguien se acerca lo suficiente para que el hombre note su presencia. El sonido de la pala se detiene y unos pasos pesados se escuchan mientras que el hombretón busca quien ha interrumpido su trabajo que parece consistir en hacer un agujero enorme en el suelo.

El aspecto del hombre es peculiar. Lo que más destaca de él es su altura, quizás llegue a los dos metros, si no los supera. Vestido con un desteñido mono de trabajo que está manchado con unos chorretones de una sustancia morada que le da un aire siniestro. Su cara es una colección de eccemas faciales picados por la viruela junto con una calva apenas oculta tras un sombrero de paja bastante maltratado. Sus ojos son apenas ranuras que no permiten distinguir el color que tiene y que no parece poder abrirlos más. Cuando localiza a los niños sonríe con una mueca burlona que no proporciona demasiada confianza. Sus respuestas son cortantes y suele interrumpir al niño con quien hable para hacer sus propias preguntas. Se denota que ya ha tenido este tipo de charlas y parecen divertirle. Si alguien toca el montón de bolsas o los niños deciden dejar de hablar con el hombre. Ocurre lo siguiente.

Es entonces cuando empieza el ruido de la mole que hace tan solo un momento parecía que fuese una pequeña montaña de bolsas de color gris. Primero un ahogado berrido de bebé luego llega otro, luego otro más. Decenas, centenares o quizás millares de pulmones no natos que gritan y chillan al unísono. Todos provienen de la montaña gris que empieza a temblar ligeramente, haciendo que algunas de esas bolsitas caigan al suelo y que se pueda ver como se abren y unas manitas manotean en busca de aire.

El hombre grita a los niños que se marchen, mientras que empieza a arrojar al interior del agujero los fetos que han caído de la montaña. Curiosamente se podría escalar para llegar a la cima de la pared que rodea el lugar, aunque claro está. Eso significaría pisar decenas de fetos, Si hubiese cordura en este juego, sin duda estarían en un rincón sollozando.

Interior de la casa

El interior de la casa también ha cambiado. En él se oculta una peligrosa entidad que trata de liberarse. Describiré las diferentes habitaciones, lo que se puede encontrar en ellas y los diferentes peligros que les pueden aguardar.

1. Despensa

Esta fría sala mantenía todos los alimentos perecederos en un ambiente fresco, ahora es poco más que un lugar de putrefacción donde las diferentes conservas están repletas de moho y las ratas campan a sus respetos. Escondida debajo de un sofá que no parece tener razón de ser en este lugar se encuentra la sal, como si alguien la hubiese puesto a adrede allí. Un jugador que gastase tabas azules, podría saber algo sobre la posible protección que da según las películas de terror y con un gasto de inocencia hacer que sea útil contra los monstruos.

2. Habitación de los padres

Esta habitación está pegada a la de los niños y es incluso más sobria. Una cama de matrimonio, un pequeño baúl y un armario dan muestras de la pobreza del mismo. En el pequeño baúl hay un montón de zapatos y cacharros, como si alguien estuviese dispuesto a no tirar nada. En tanto que el armario se hacían decenas de prendas de ropa, incluyendo una caja de fotos descoloridas donde se muestra a la familia en sus momentos cumbre, como bautizos, bodas y demás. Parece que han sido guardadas con mucho cariño, quizás se podrían convertir en una forma para devolver a la cordura a los habitantes de la casa.

3. Dormitorio de los niños

Al abrir las puertas que rechinan por el óxido en las bisagras, podrán ver el cuarto de los niños, donde hay dos pequeñas camas separadas por una pequeña mesita de noche. Delante de las camas hay unos pequeños cofres, que sirven tanto como para guardar los pocos juguetes que tienen, como la ropa y los zapatos. En uno de ellos debajo de un montón de ropa se pueden encontrar varios esqueletos de ratas muertos con las colas trenzadas entre ellas. En el otro se puede ver un cuaderno de dibujo donde hay varias imágenes cuanto menos inquietantes. En él se puede ver dibujos de toda la familia junto a una serpiente de color rojo que los rodea y que mira directamente a quien esté observando el dibujo. También se pueden ver las transformaciones que sufrirán los familiares y una pista del culpable de toda esta locura. Un dibujo donde se puede ver al niño hablando con la serpiente. Y un anciano sentado en una habitación con una gran serpiente encadenada.

4. Habitación secreta

En esta sala tapiada solo hay una cosa de mención, en este caso es una gran piedra con extraños dibujos de formas extrañas que parecen cambiar según se miran, a su alrededor hay decenas de cruces y se ha echado sal haciendo un círculo. Es como si alguien que no tuviese mucha idea hiciese un círculo de protección con lo que tienen más a mano. Aunque se nota que alguien ha derribado parte de él posteriormente. Si se refuerza de nuevo, sea trayendo nuevas cruces o sal o utilizando un ritual con inocencia, el nivel de "Degeneración" baja en 1. El Niño siempre volverá a escondidas para romper la nueva protección, si se le deja.

5. Cocina

Ir a sección de personajes secundarios “Mujer cerdo”

Al abrir la puerta de la cocina. Lo primero reciben es el pestilente humo que forma una especie de neblina dentro de la habitación. El aroma del lugar parece estar compuesto por el olor a plumas quemadas. Arriba de la pequeña chimenea donde una cacerola borbotea cocinando algo sin lugar a dudas repulsivo. Se encuentran colgadas varias cabezas decapitadas de gallinas, todavía unidas a sus respectivos cuellos que observan la habitación con sus ojos vidriosos.

Al principio no parece haber nadie en la habitación, pero oculta por las sombras y el humo se deja ver una figura femenina obscuramente gorda, que se acerca al fogón sin hacer caso a los visitantes removiendo la cacerola con una larga cuchara, para luego probar su contenido. Poco después recoge una cabeza de gallina con una mano gruesa y la arranca de su colgadero para llevársela a la boca. Sus fuertes dientes empiezan a masticarla como si fuese un buen aperitivo, al menos a ella se le parece por los sonidos de placer que produce al saborearla.

Si en algún momento fue hermosa la mujer ha descendido a niveles infrahumanos. Sus ojos oscuros están abiertos de par en par y sus labios están agrietados de forma dolorosa. Tiene muchas marcas de heridas provocadas en el pasado, como si hubiese sido víctima de muchas palizas, sus carnes están cubiertas por un vestido de tono marrón manchado por las tareas en la cocina.

Si los niños producen algún ruido mientras deambulan por la sala, la mujer gira su rostro y empieza a producir ruidos extraños entre dientes y para luego buscar al niño que haya provocado el ruido con la aviesa intención de meterlo en la sopa, como un ingrediente más. No se puede razonar con ella a no ser que haya otro miembro de la familia al lado de los niños y aún así no hablará, pues es muda. Pero si los niños quieren llegar al sótano, en esta sala se encuentra la llave que permite la entrada.

6. El patio central

Esta sala conecta varias habitaciones de la casa y es donde está situado el pozo. Quizás hace tiempo estuviese al aire libre, pero ahora esta resguardada por un pequeño tejado que tiene en el centro una pequeña contraventana que permite que entre la luz del día, y que se tiene que cerrar con una larga vara terminada en un gancho que se encuentra apoyada en una de las paredes. Adornan la sala varias plantas de interior que están lacias y secas, como si nadie las cuidase. Hay unos cuantos asientos para pasar el tiempo cuando hace demasiado calor para estar afuera. Quizás en otro tiempo se utilizasen cuando las visitas eran más comunes en la casa.

Ir a sección de personajes secundarios “Tío no-muerto”

El pozo está construido a partir de grandes piedras sujetas con cemento. Está tapado con una gran plancha de hierro con un soporte en la parte de arriba. Si abren el pozo, se escuchará movimiento en el fondo y como una voz gutural llega desde el interior. Al mirar el pozo podrán ver con un tono blanquecino de piel repugnante que boquea en el aire. Sus ojos giran mirando en todas direcciones como si no pudiesen estar concentrados en un solo punto. Por un momento se queda paralizada hasta que mira hacia arriba y sonríe ante sus nuevos espectadores. Por un momento ve como una cucaracha sube por la pared y se lanza a por ella, su cuerpo es demasiado gordo como para moverse tan rápido y un olor pestilente sale del hueco del pozo. Tras agarrar la cucaracha se la come, antes de empezar a hablar con los niños, sin dejar de observarles.

Este extraño hombre es el hermano del padre, que se suicidó antes de los hechos que terminaron con la familia encerrada, pero que sigue permaneciendo en este lugar por deseo de la Serpiente Roja. Pide diferentes pertenencias del resto de los habitantes de la casa a cambio de información, e incluso puede dar pistas de los pasos que hay que dar para escapar de la casa. Si la información que piden es vital, pedirá que un niño se lance a las frías y oscuras aguas.

7. Salón

En la gran sala lo que más destaca es un vetusto reloj situado en la pared izquierda. La sala está iluminada por la luz que proviene de la única ventana y tocan los otros adornos de la habitación, una cruz de madera agrietada y algunos cuadros con fotos antiguas, que se ven borrosas como si alguien las hubiese emborronado. El reloj gira sus manillas locamente y de vez en cuando da las horas intempestivamente, haciendo que la estancia en la sala sea bastante molesta. Parece que para abrirlo se necesita una llave especial.

En la sala hay dos sillones de apariencia bastante incómoda apoyados a cada lado de la sala. También hay unos cuantos muebles llenos de cajones que parecen estar repletos de trapos desteñidos comidos por las polillas y estampitas religiosas descoloridas. Si se rebusca en ellos con un gasto de tabas se puede encontrar una caja de lápices de colores, que parece que había sido ocultada allí con el nombre de Pedro en un lateral.

8. Baño

Un baño de la época donde el agua sucia se hacina en la bañera despidiendo un fuerte olor, nadie parece haberlo tocado en mucho tiempo. Y quizás sea por una buena razón, pues desde allí se puede escuchar la voz del hombre que vive en el pozo, incluso éste puede salir desde el agua hacinada para coger a uno de los niños para arrastrarlo con él o ser sacado del agua para terminar con sus desmanes.

9. Entre plantas (donde se une sótano y desván)

Lo más reseñable de esta sala es que en ella se encuentran las escaleras que permiten llegar al sótano y unas escaleras adicionales que se dirigen al desván, al parecer en su momento arriba había casas para los jornaleros que ayudaban en la cosecha. Las escaleras pueden ser peligrosas porque son bastante resbaladizas, sobre todo si los niños tienen una persecución en ellas.

10. Sala del grano

En otro tiempo esta sala servía de cuadra para los pocos animales que había a cargo de la familia. Ahora sirve solamente para almacenar el alimento para las gallinas. Que parece componerse de grano e insectos que corretean por él. Esta sala podría ser una de las opciones para el master donde ocultar la Hoz (véase la sección de objetos) Aquí encierra a veces a la muchacha el padre cuando cree que se comporta mal. Lo que es bastante común con la mentalidad del padre.

11. Habitación de los abuelos

Esta habitación está sin uso, una gran cantidad de polvo cubre todos los muebles y la cama de matrimonio. Como nota de color se ven pequeñas figuritas de madera talladas que ahora están podridas como si hubiesen pasados centenares de años sobre ellas. Es como si en este lugar

el tiempo fuese más acelerado para los objetos, y si se dejan mucho tiempo podrán ver los jugadores como se convierten en polvo. Excepto un joyero que parece estar nuevo. Allí se guarda la herramienta que da cuerda al reloj.

12. Gallinero

Al abrir la puerta del gallinero llega el fuerte olor a excremento y a putrefacción. A pesar de la luz roja que proporciona el sol, el lugar está en penumbras. Los animales se hacinan en el interior, solo se pueden ver sus plumas blancas y marrones en tanto que las gallinas intentan alejarse de los intrusos que han entrado. Lleno de paja pisoteada y de grano dejado al azar entre ella, cuando se camine se podrá notar el crujido de huesecillos que hay debajo de ella. Estos animales sirven como alimento para todos los ocupantes de la casa y soltarlos les daría un buen tiempo para investigar o intentar escapar. En este lugar se encuentra la llave del pequeño arcón donde guarda las joyas la abuela en una de las cestas que sirven como descanso y refugio a las gallinas.

13- 19. Desván

El desván está compuesto por varias salas conectadas que llevan a una sala mayor donde se solían dejar salar los jamones, donde se encuentra la claraboya que les metió en todo este lío. Todo el desván se encuentra lleno de objetos de labranza o trastos viejos cubiertos por sábanas. Hay unos cuantos cuadros con imágenes religiosas que adornan el lugar y que parecen observar el camino de los niños a través de las habitaciones que lo forman.

Ir a la sección de Personajes Secundarios “Anciano Poseído”

Ahora en el centro de la sala principal se encuentra un anciano sentado en una mecedora que no deja de mirar la claraboya que ahora está abierta y llena la sala de una luz rojiza que da un aire siniestro a la habitación. De vez en cuando al anciano tiene espasmos y un fuerte olor a reptil se propaga por el lugar. Apenas puede hablar y cuando lo hace parlotea incoherencias. Sus rasgos cambian, hinchándose como si tuviese algo dentro de él que intentase salir. Sus ojos se tornan a un color amarillento y mira con hambre a los niños, pero nunca se mueve de su silla.

Si acompañan al Niño para visitarle recupera la cordura lo justo para rogar a los niños que lo alejen de él. Ya que si lo toca dejara salir a la criatura, provocando que su advenimiento se adelante. Les explicará que deben huir de allí, pues sus muertes alimentan a la bestia como ella misma le ha explicado muchas veces.

20. Sótano.

Tras bajar unas resbaladizas escaleras se llega a un pasillo que no parece tener fin, está cubierta con leña sacada de las viñas, aunque los jugadores no podrán dejar de notar que parece que se repitan las mismas pautas. Como si recorriesen el mismo tramo muchas veces. Y si vuelven sobre sus pasos llegarán enseguida a la escalera que sube a la casa.

Solo podrán llegar al final de la sala si han conseguido hacer desaparecer a todos los miembros de la familia, allí encontrarán un espejo de plata, que conecta los mundos y que debe de ser roto para que la Serpiente roja quede atrapada, pero si lanzan la bola roja que es una parte de la serpiente está desaparecerá para siempre fragmentada en mil pedazos como el espejo. Por supuesto el niño que lo haga quedará encerrado en la casa, aunque si es por la bola roja, podrá escapar con el resto, pero una parte de la serpiente estará en su interior. Que lo narre como crea oportuno.

Posibles Finales

Todos los niños mueren

“Cuando llega la noche. Los padres de los niños se preocupan ante su falta, después de llamar a la casa del niño donde se suponía que iban a jugar se ponen en contacto con la policía. No será hasta casi una semana después cuando encuentran los cadáveres aplastados por un derrumbe del techo de la casona. En tanto el pueblo cambia de indiosicrasia, como si una presencia controlara sus cuerpos y mentes. Pronto es famoso en la zona por la violencia y el extraño comportamiento de sus habitantes. En unas décadas otros pueblos serán infectados con los mismos síntomas. En tanto que la Serpiente Roja crece y crece sin oposición...”

Solo un niño sobrevive

“Al salir del espejo con los ojos llorosos puedes ver los cadáveres de tus amigos como aplastados por un desprendimiento del tejado se encuentran alrededor tuyo. Tu cabeza no lo soporta más y empiezas a llorar y a reír mientras te meces de cuclillas en un rincón. Cuando días después te encuentran hambriento y sucio en lo que queda de casa, no pueden ayudarte a recobrar la cordura. Puede que el pueblo se haya salvado, puede que haya sido condenado por la entidad. Pero ahora ya solo puedes pensar en sus ojos amarillos, en los ojos amarillos de la Serpiente Roja que te observan dentro de tu habitación acolchada.”

Varios niños sobreviven pero no rompen la maldición

“Cuando salen del espejo se encuentran en el desván tal y como estaban al principio de su aventura, a excepción de los niños que murieron en la extraña casa, a los que pueden ver aplastados por un derrumbe del techo. La casa tiembla, dando cuenta de que su último momento ha llegado y caen los cascotes alrededor de los niños. Escapan como pueden mientras la casa termina cayendo como una pirámide de naipes. Afuera sienten el frío de la noche y el horror al ver como un humo de color rojizo avanza en la noche para llegar al pueblo que por un momento brilla tenuemente con tono sangre. Para luego apagarse. Los niños pronto notarán la presencia de la entidad en las gentes del pueblo y en sus familiares. Años después se marcharán de allí para no volver, aunque les llegarán noticias de como los pueblos de la zona también son infectados. Pues nada escapa de la Serpiente Roja.”

Varios niños sobreviven y rompen la maldición

“Cuando salen del espejo se encuentran en el desván tal y como estaban al principio de su aventura, a excepción de los niños que murieron en la extraña casa, a los que pueden ver aplastados por un derrumbe del techo. La casa tiembla, dando cuenta de que su último momento ha llegado y caen los cascotes alrededor de los niños. Escapan como pueden mientras la casa termina cayendo como una pirámide de naipes. Afuera sienten el frío de la noche, pero sus corazones están a la vez tristes y contentos. Tristes por los que se quedaron atrás, contentos por la desaparición de tan cruel entidad. La experiencia les marcara de por vida. Saben que hay más criaturas como la Serpiente Roja, pero al menos ella ha desaparecido para siempre. La vida sigue incluso a pesar del horror. Aunque cada vez que ven una casa abandonada arrecian el paso y siguen hacia adelante recordando lo que han vivido”

ANEXO 1

Mecánica de degeneración

Gran parte de los personajes secundarios se transforman según se va liberando la entidad. Pero son las acciones de los personajes las que provocan que fluyan de uno a otro estado.

Primer estado “El descubrimiento”: Los personajes secundarios no muestran signos de deformidad. La presencia de la Serpiente Roja es casi nula, solo se sugiere.

Segundo estado “La presencia”: Los personajes secundarios muestran signos de cambio aunque es todavía posible hablar con ellos. La presencia de la Serpiente Roja se nota a su alrededor, aunque todavía no actúa contra los niños.

Tercer estado “La tentación”: Los personajes secundarios están transformados, aunque aún se puede razonar con ellos. La Serpiente Roja puede realizar algunos movimientos para frustrar a los niños. Y los niños empiezan a ver fragmentos de los secretos que les han estado carcomiendo (El Master debe poder utilizar cualquiera de las habitaciones para hacer pequeños flash-back)

Cuarto estado “El horror”: Los personajes secundarios son monstruos y solo quieren devorar a quien encuentren. La Serpiente Roja hace y deshace a su gusto, aunque sus acciones van determinadas por el capricho del Master, se debería tomar cierto tiempo entre ellas. Los niños sufren por sus recuerdos que ahora toman una forma física que les puede provocar daño.

Factores que aumentan el estado

El tiempo que se lleve jugando: Aunque esto sería hablarlo con los jugadores, una media de una hora para que baje de un estado a otro me parece razonable.

La violencia que lleven a cabo los jugadores: Una forma de “castigar” a los personajes machaca, además de la incluida en las características de la Serpiente Roja es está. Cuanto más violentos se conviertan los personajes, antes llega el horror.

Volver caótica la escena: Si los jugadores empiezan a realizar escenas grotescas o delirantes deberías plantearte avanzar el estadio en el que se sitúan.

Factores que disminuyen el estado

Una buena actuación de los jugadores como niños: Si mantienen una buena actuación podrías hacer que baje un estado una vez por sesión.

Utilizar el reloj del salón: Este reloj se ha llenado con la energía de la entidad, y si se le da cuerda retrocede un estado de degeneración.

Proteger la piedra de invocación: Una vez por sesión pueden proteger la piedra para retroceder el estado de degeneración. Aunque el Niño intentara que no lo utilicen más de una vez.

Salvar a uno de los familiares: Si consiguen dar descanso según como se indica en la sección de personajes secundarios a uno de los desafortunados habitantes de la casa. El Master debería permitir descender un estado.

ANEXO 2

Objetos importantes

Hoz brillante: Este apero de labranza destaca sobre los demás, por ser la herramienta con la que el padre amenazaba a sus hijos. La única diferencia con el resto de las hoces son las marcas rojas que tiene en su filo y su estado nuevo que le hace brillar bajo la luz roja. El Niño solo puede desaparecer si es muerto con esta arma. Cuya localización varía según la elección del master.

Lápices de colores: Estos lápices de colores son un regalo para el Niño en su cumpleaños. Curiosamente comprados por el padre en uno de sus momentos más caritativos. Si se utilizan en el cuaderno, pueden cambiar lo que ocurrirá en éste a cambio de un gasto de tabas blancas.

Llave del reloj: Esta llave se encuentra en la caja de las joyas de la abuela y sirve para dar cuerda al reloj del salón, como ya se ha dicho anteriormente permite retroceder un estado de degeneración.

Espejo de bronce: Este gran espejo de bronce de tosca construcción se encontró en la habitación secreta junto a la piedra. El abuelo decidió esconderlo en el sótano, donde este transformó las dimensiones de la sala hasta alargarla. La Serpiente Roja necesita varios sacrificios para poder cruzarlo y llegar al pueblo. También es la única puerta de escape de esta dimensión de pesadilla y único punto débil de la entidad si se rompe con la bola roja.

Bola roja: Esta pequeña pelota fue uno de los juguetes del niño. Poco más que un montón de trapos que la madre consiguió coser para darle consistencia. Ahora está impregnada con la vitalidad de la serpiente roja. En cuanto la tengan en su poder, esta intentará asesinarlos lanzando a los familiares supervivientes, pues teme el daño en caso de que la rompan los niños. Aunque en el peor de los casos intentara que la lancen sobre el Espejo de Bronce para poder poseer a uno de ellos.

Fotografías de la familia: Este fajo de fotografías que pueden recolectar por la casa enseñan como era la familia en los momentos anteriores a la maldición. Si se utilizan en los estados más bajos de Degeneración, quizás les sirva para hacer hincapié en su humanidad.

Cuaderno de pintar: Escondido en el baúl de la hermana, es un gran cuaderno de colorear donde hay decenas de hojas llenas de dibujos infantiles. En un principio los dibujos son inofensivos, pero según avancen observando el cuaderno, comprenderán que muestra en su interior lo que ha pasado en la casa y lo que puede pasar. El Master debería utilizarlo como si fuese un pequeño cajón desastre que aporte pistas o conduzca a los jugadores a trampas perniciosas.

ANEXO 3

Personajes Secundarios

Cada personaje secundario tiene ciertos aspectos que les distinguen del resto.

Antecedentes: Historias anterior del personaje y método de redención que le hará abandonar la casa.

Sugerencias de interpretación: Ayudas para el master para dar carácter a los Pnj.

Degeneración: Este apartado muestra los cambios físicos que tendrá el personaje según los estados de Degeneración.

Rasgos: Los rasgos más importantes del Pnj.

Poderes: Los poderes que tendrá a partir del 3 y 4 estado de Degeneración.

Debilidades: La debilidad que le puede ahuyentar o hacer daño al Pnj.

Terror: La característica de terror que se utilizarán en las pruebas de habilidades según el reglamento de Inocentes.

Mujer cerdo

Antecedentes: Águeda se convirtió en la esposa de Tomás hace ya muchos años y aunque los primeros años su matrimonio fue satisfactorio, pronto el carácter de su marido cambio a peor, sufriendo ella sus enfados en las carnes. Desde ese momento se convirtió en una mujer sumisa, que solo muestra sus auténticos sentimientos con su madre. Perdió su voz hace tiempo, aunque no era mujer de muchas palabras ni siquiera entonces. Pero después de la maldición se ha convertido en poco más que un animal que hace sus tareas mecánicamente y que parece dispuesta a destripar a cualquiera. Su redención estriba en llegar a la montaña de fetos y llorar por sus hijos no-muertos. Pues al repetir cada día pare un nuevo feto a medio formar que se une a la montaña. Aunque teme ir allí por la cercanía de su marido.

Sugerencias de interpretación:

- * Gruñe de forma animal y mira a los jugadores con hambre, incluso cuando no tengas malas intenciones con ellos.
- * Si tienes algunos aperitivos, come de forma brutal, dejando que los restos caigan de tu boca mientras no dejas de observar a tus jugadores.
- * Gimotea y muéstrate sumiso si está Tomás en los alrededores. Con quien sea, aunque siempre hará caso a Tomás por encima del resto.

Degeneración: Sus rasgos se tornan porcinos y sus ropas se rompen ante la presión del enorme cuerpo de cerdo que deja ver entre las grietas. Sus ojos hundidos se muestran de un color rojo y sus dientes parecen capaces de machacar huesos como si fuesen mantequilla.

Rasgos: Fuerte y muda

Poderes: Su olor provoca ataques de náusea cuando se está cerca de ella y sus dientes son capaces de romper la madera con facilidad.

Debilidades: Cualquier cosa relacionada con su marido al que teme más que a su vida la repele y en el caso de que se ataque le provoca un punto de daño más.

Terror: 4

Hombre perro

Antecedentes: A pesar de todo el tiempo que ha sufrido la maldición, ha mantenido un ápice de cordura. Tomás siempre ha sido un hombre brutal, a causa de una infancia difícil y varios espaldarazos que le dio la vida. Terminó pagando esto con su familia, a pesar de que en el fondo se arrepiente de su comportamiento, lo que le enfada aún más y su comportamiento terminó volviéndose cíclico. Está bastante hastiado por la situación y por ello tiene rachas violentas cuando hay algo que lo altere. Quizás si llegara a pedir perdón de sus desmanes a su mujer o hija terminase rompiendo este ciclo, pero es demasiado orgulloso para ello. Aunque no sabe demasiado sobre qué está pasando si que tiene conocimientos sobre la casa, y si se le lleva algo de alcohol o tabaco que están bien guardados en la despensa, quizás se le pueda sacar donde encontrar cierta hoz que es la única forma de destruir al Niño completamente (véase más abajo).

Sugerencias de interpretación:

- * Gruñe y mira con los ojos entrecerrados a los niños cuando estén demasiado tiempo hablándote o pregunten algo que te moleste.
- * Observa fijamente y cruza los brazos.
- * Ríete de ellos si hablan de salir de la casa y termina con un golpe brusco en la mesa si siguen con el tema.

Degeneración: Según vaya degenerando su rostro muestra formas caninas, su cuerpo se cubrirá de pelo y su postura será cada vez más encorvada hasta terminar caminando a cuatro patas.

Rasgos: Hosco y burlón

Poderes: Podrá detectar a los niños con más facilidad gracias a un mejor sentido del olfato y su boca puede abrirse grotescamente para devorar cosas de gran tamaño.

Debilidades: En el fondo siempre fue un hombre muy religioso y puede ser alejado como los vampiros con una cruz.

Terror: 4

Anciana araña

Antecedentes: Cuando todavía permanecía cuerda respondía al nombre de María, pero tras años de esta prisión de locura ha terminado enloqueciendo. Es la madre de la mujer del dueño de la casa. Era una madre solícita y una buena abuela de buen carácter que no se merece lo que le está pasando. No podía soportar lo que le hacía a su hija, pero no podía hacer nada para impedirlo. Al final ha terminado huyendo del mundo real y solo le pueden arrancarle palabras las dos familiares femeninas que hay en la casa. O sea, su hija que ahora está afinada en la cocina completamente muda y su nieta que sabe que también sufre a manos de su yerno. Sabe donde se oculta el espejo de plata que sirve como portal al otro mundo. Solo necesita un abrazo de su hija para pasar al otro lado, pero esta ha enloquecido tanto, que la mataría si no se encuentra una forma de calmarla.

Sugerencias de interpretación:

- * Mira por encima del hombro al personaje.
- * Olisquea como si olieses algo desagradable.
- * Masculla entre dientes, si piden que hables más alto, sonrío desagradablemente.

Degeneración: Según avanza el día la anciana va perdiendo su forma humana para tomar la de una gran araña de largas patas.

Rasgos: Rápida y extraña

Poderes: Podrá escalar por las paredes de la casa y producir tela de araña con la que atrapar a los niños.

Debilidad: Fácilmente se aburre de cualquier presa, por lo que tras provocar daño, cambiará de presa o se marchará.

Terror: 3

Adolescente culebra

Antecedentes: Se llama Olga y es la hija mayor del matrimonio, hace tiempo que ha enloquecido. Ahora su mente ha retrocedido a la infancia y a pesar de tener 16 años, se comporta como una niña de 5. A pesar de todo lo que le hace el padre, sigue queriéndole, quizás por un complejo de Electra sin resolver. Y siempre suele estar pegada a su lado a excepción de cuando esté se enfada, que termina siendo muy habitual. Tiene miedo a la madre que piensa que le va a hacer daño y por eso se aleja de la cocina que es donde suele merodear. Y desprecia a su hermano pequeño, aunque no sabe la razón, pues ya la ha olvidado. Si se le pregunta sobre la casa y se juega con ella durante un tiempo por grotescos que sean sus juegos, quizás hable del escondite donde se encuentra la pelota roja, que es un elemento importante para eliminar al monstruo. Ella misma la ocultó durante sus años de presidio. Para darle descanso, su padre debe de pedir perdón por todo lo que le ha hecho, lo cual es bastante complicado por su carácter.

Sugerencias de interpretación:

- *Juega con lo que hay en la mesa.
- *Habla como una niña de 5 años, si cabe más inocente de lo normal.
- * Mira con odio a quien hable mal de tu familia.

Degeneración: La niña pierde los brazos y sus huesos se deforman, para convertirse en una especie de serpiente.

Rasgos: Amable y confusa.

Poderes: Cuando empiece la transformación la chica podrá ocultarse con más facilidad, entrar en lugares estrechos y puede ahogar a sus víctimas enrollándose a su alrededor para quebrarles los huesos.

Debilidades: No soporta ver las muñecas de su habitación. Le traen malos recuerdos.

Terror: 4

Nota: Se habla varias veces sobre que el padre se comporta mal con Olga. Cuál es su comportamiento con ella, debería ser prerrogativa del master, que debería conocer que elementos no tocar con sus jugadores. Sabemos que el terror es incómodo, pero también que el rol es para divertirse.

Abuelo poseído

Antecedentes: Antonio era un hombre de campo de la época. Cuando ya apenas le quedaban fuerzas vivía ayudando a sus familiares y esperando la hora de la muerte. Pero un día se percató de que había algo raro en la casa, como si hubiese un espacio extra entre las habitaciones de sus nietos y el salón. Por lo que decidió investigar qué había detrás de aquello. Lo que encontró le puso los pelos de punta sin necesidad de leer ningún libro.

Una gran piedra con extraños dibujos que fluctuaban. Por lo que cuando pudo, cerró el lugar, intentó poner una especie de círculo de protección e intentó seguir como si no hubiese pasado nada.

Pero cuando comprendió lo que había hecho su pequeño nieto. Sabiendo el horror que saldría para alimentarse de sus vecinos, decidió sacrificarse para mantener encerrada a la entidad, aunque al final solo consiguió que su familia también acabase en su misma situación.

Sugerencias de interpretación:

* Gira la cabeza mientras hablas como si estuvieses observando algo que no hay allí. Pon muecas y riéte sin ninguna razón.

* Pon cara de asustado si se han llevado los Pjs al Niño con ellos.

* Susurra incoherencias, da pistas encubiertas.

Degeneración: Su cuerpo empieza a descomponerse, pronto queda solo un esqueleto con una luz roja brillante en sus ojos, pero que sigue moviéndose.

Rasgos: Loco y amable.

Poderes: No tiene.

Debilidades: En realidad cualquier roce de su nieto puede hacer que la Serpiente Roja se libere y termine su azarosa existencia.

Terror: 2

Niño vengativo

Antecedentes: Se llama Pedro y es un niño de 6 años de edad. Nunca tuvo una infancia feliz y siempre echó la culpa a los demás de sus propios problemas. Un sentimiento de odio e impotencia embargó al niño, que encontró por casualidad el agujero que había estado haciendo el abuelo para entrar a la sala oculta, y allí se encontró a la entidad maligna que ahora encanta la casa. Esta lo convenció después de varios encuentros para que realizase ciertas acciones que la liberarían a cambio de su venganza. Por fortuna el último paso no pudo realizarlo y la entidad quedó encerrada en las paredes de la casa, ocupando el cuerpo del abuelo del niño. Desde entonces es asesinado de mil formas por sus familiares perturbados para después resucitar en el mismo día. Sin que pueda subir a las escaleras que dan al desván, sin que alguien vaya con él.

Nota para el Master: Pedro debería aparecer en la partida cuando hayan conocido a casi todo el resto de habitantes de la casa excepto al abuelo.

Sugerencias de interpretación:

- * Mira hacia el suelo cuando hables, solo alza la mirada brevemente cuando te hablen.
- * Sonríe ligeramente si se apiadan de ti.
- * Anímate si hablan de derrotar o matar a tus familiares. Pero pronto vuelve a cambiar de tono para seguir la farsa de niño bueno.

Degeneración: No la sufre, un pequeño regalo de su benefactora.

Rasgos: Taimado y vengativo.

Poderes: Puede convertir en polvo las cosas que hay en la casa, llevándolas a como están en el presente. Intentará destruir los objetos importantes para escapar de la casa.

Debilidades: Una hoz a la que especialmente le tenía respeto y que si se golpea con ella hará que desaparezca para siempre.

Terror: 2

Serpiente roja

Antecedentes: No se sabe de donde procede, ni lo que es en realidad. Y si asume una apariencia de serpiente, es por alguna motivación que solo ella conoce. Solo se sabe que ha estado mucho tiempo encerrada en la piedra oculta en la habitación secreta de la casa y se desespera viendo que su libertad está supedita a la desaparición del anciano que la mantiene encerrada. Pero como ser de poder casi ilimitado es bastante orgullosa y no cree que tenga problemas para eliminar cualquier peligro en su perverso plan de expandirse por el pueblo para luego seguir haciéndolo exponencialmente.

Tomará formas humanoides con rasgos de serpiente para interactuar con los niños, sino utiliza la propia casa para hacerles daño o acorralarlos para que otros monstruos ataquen. Nunca se ceba demasiado tiempo, como si quisiese disfrutar del tiempo que sufren los niños.

Sugerencias de interpretación:

* Sabes que eres superior y que esas criaturas que corretean en tus dominios son miserables insectos. Actúa con esa pauta.

* Habla con enigmas y amenazas veladas.

*Sisea posibles recompensas si hacen lo que les dices.

Rasgos: Fuerte, suspicaz, extravagante y orgullosa.

Poderes: La casa es parte de su ser, por lo que puede transformarla con la misma mecánica que los niños al utilizar su inocencia. (Véase el libro de reglas)

Debilidades: La criatura se ha enquistado en la casa y en sus ocupantes, por lo que cualquier elemento que asuste a los habitantes lo hará a ella, aunque solo se podrá utilizar un elemento por cada vez que se la quiera hacer huir.

Terror: Cuando escape por cada PNJ muerto por los jugadores suma el terror inicial de estos para formar el terror de la entidad. Se resta 2 puntos por cada familiar liberado. Con un mínimo de 6.

Tío no-muerto

Antecedentes: Manuel fue un buen hombre por lo que la familia sufrió mucho cuando empezó a perder la cabeza y a quedarse ciego. Y un día en el que no estaban atentos a él, abrió la tapa del pozo para lanzarse a su interior. Lo encontraron demasiado tarde. La cosa habría acabado ahí, sino fuese por la presencia de la Serpiente Roja.

Ahora es un alma en pena que ronda las zonas donde hay agua estancada, dispuesto a llevarse con él a otros desafortunados. La única forma de liberarle es haciéndole salir del agua donde habita, así se librá de su conexión con la entidad maligna y desaparecerá.

Sugerencias de interpretación:

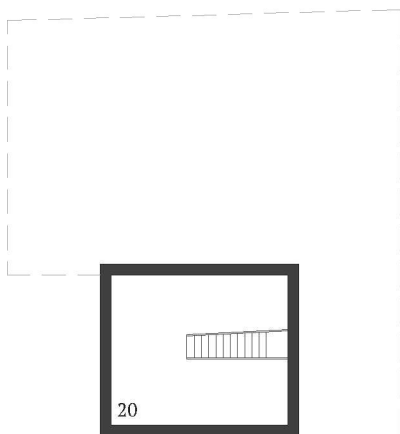
- No mires hacia ningún lado en concreto, que tus ojos no se centren nunca en quien hablas.
- Gorgotea, haz sonidos molestos de vez en cuando, como si estuvieses tragando algo mientras hablas.
- Chasquea los dientes cuando hables de que te den tributo.

Rasgos: Ágil y obcecado.

Poderes: Puede trasladarse de una superficie de agua a otra, aunque solo puede arrastrar a un niño si tiene suficiente agua para cubrirle entero. O sea en el pozo y en la bañera.

Debilidades: Huirá de cualquier retrato suyo, odia recordar quien fue.

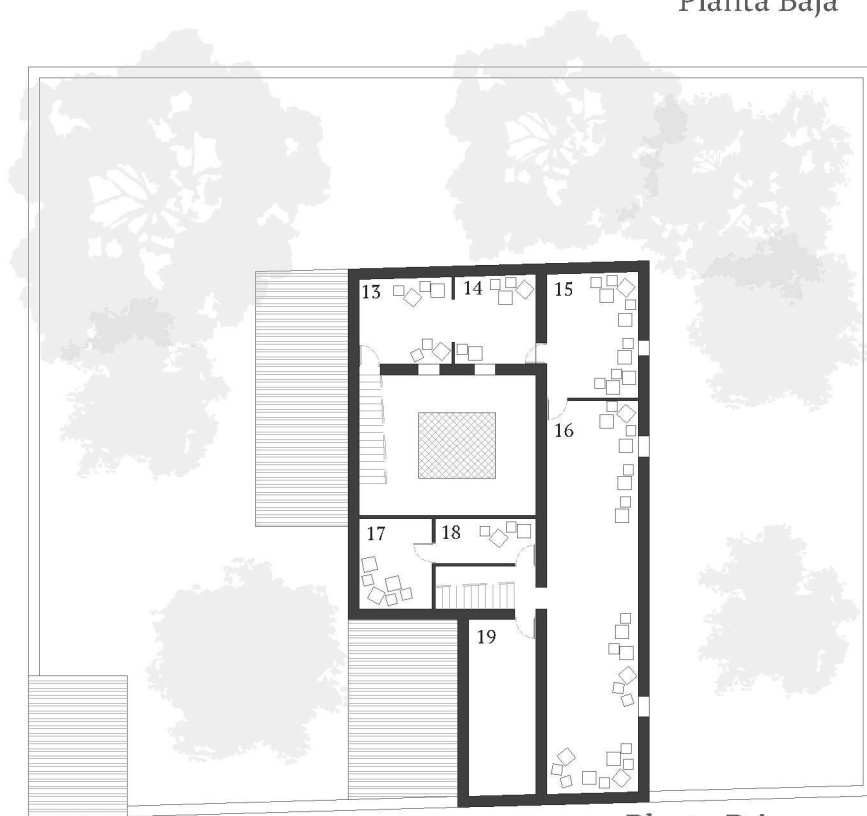
Terror: 3



Planta Sótano



Planta Baja



Planta Primera

1. Despensa
2. Habitación de los padres
3. Habitación de los niños
4. Habitación secreta
5. Cocina
6. Patio central
7. Salón
8. Baño
9. Entre plantas
10. Sala del grano
11. Habitación de los abuelos
12. Gallinero
- 13-19. Desván
20. Sótano