

UNA AVENTURA PARA
HORRORAMA



LA CASA DE MUNECAS

INDICE

HISTORIA	3
SINOPSIS	3
LA MANSION	3
Jardín y Planta Baja	3
Primera Planta.....	5
Ático	6
Sótano.....	6
FINAL	7
ARQUETIPOS	7
MONSTRUOS	7

CRÉDITOS

Idea original, desarrollo, y cartografía: Adrián *Admopi* Morro
Diseño, maquetación y corrección: Daniel *Sr. Tank* Fernández
Horrorama es una creación de Roberto Díez.



Casa de Muñecas se halla bajo licencia CC 4.0 con la intención de que puedas coger los textos, y montar tus propias creaciones. Ten en cuenta:

Reconocimiento — Si usas este material, no olvides mencionarnos (lo que no significa que apoyemos o estemos de acuerdo con lo que has hecho).

NoComercial — No puedes utilizar este material para tus propios fines avariciosos.

CompartirIgual — Hagas lo que hagas, que sea siempre bajo la misma licencia.

No hay restricciones adicionales — No añadas nuevas normas ni limitaciones a tu creación. Que sea libre, vuele y respire como lo hace la nuestra.

Historia

En el pequeño pueblo de **Auspenville**, allá por **1890**, vivió la pequeña y extravagante familia **Hudson**. Se dedicaban a la producción textil y, todo hay que decirlo, la cosa les iba de maravilla hasta la llegada de los primeros automóviles al pueblo.

Con estos vehículos, llegaron también a las carreteras asfaltadas, y, poco a poco, la mansión se vió rodeada de éstas. **Robert** estaba encantado: podía transportar el material con mayor eficacia y llegar a otros pueblos y condados más fácilmente. Pero a **Victoria**, su mujer, le asustaba que su hijo **Michael** se acercara a aquellos cacharros. Victoria amaba a su hijo, casi de manera obsesiva.

Fue un fatídico día que la dueña de la casa jugaba en el jardín con su benjamín cuando escuchó un extraño ruido dentro de la casa. Fue tan sólo un instante que desvió la atención del pequeño, que éste salió corriendo hacia la carretera detrás de su pelota. Y así, uno de los camiones contratados por su marido para el transporte de material, que pasaba frente a la casa en ese momento, arrolló a Michael.

Los años venideros fueron muy duros para la pareja. Invirtieron una pequeña fortuna en adivinos y mediums que decían que podían contactar con su hijo. Uno de sus misteriosos visitantes ofreció una insólita solución: les ofreció un extraño libro a un alto precio.

Su portada, de color negro, era de una oscuridad tal que parecía absorber la luz. Victoria se enfrascó en la lectura de los rituales que las páginas contenían y esperó al momento adecuado para poder recrear el que traería de vuelta a su primogenito.

Una noche de luna llena, en pleno Halloween, asesinó a su marido y con su sangre trazó líneas y círculos en un pequeño cuarto en el sótano de la casa. Tal vez realizara mal la invocación, o que no dibujara bien los símbolos en el suelo. Quizá fue engañada por el hombre de negro. Pero lo que salió del portal no fué presisamente su hijo.

Varios demonios se apoderaron de los maniqués que habían almacenados en el sótano y asesinaron con el mismo cuchillo con el que ella dio muerte a su marido a la pobre y desquiciada Victoria. Los demonios, aún ocultos en los maniqués, siguen rondando por la casa a la espera de víctimas desprevenidas que se aventuren en el caserón.

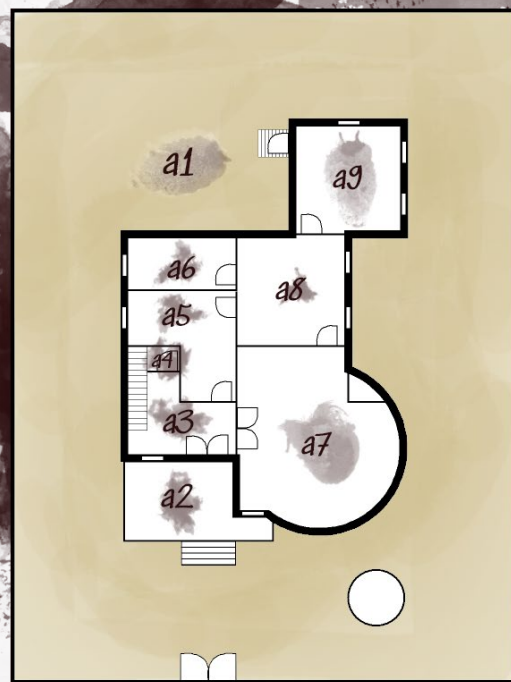
Sinopsis

Hoy día, el pueblo de Auspenville no ha crecido mucho. Sigue subsistiendo a base de la industria textil, exportando tanto telas como ropa a otros lugares de EEUU.

La **mansión Hudson** ha sobrevivido al paso del tiempo, y una lujosa urbanización ha crecido en torno a ella.

Aunque lleva en venta desde que murieron sus antiguos dueños, nadie parece interesarse en ella, a excepción de algún que otro vagabundo, animal o “cazadores” que se adentran en la mansión a la búsqueda de psicofonías e imágenes de fantasmas.

Aquí es donde comienzan nuestros intrépidos personajes, frente a las puertas de entrada. A través de la verja puede observarse lo que en su tiempo fue un hermoso jardín. Es Halloween. Disfrazados, discuten nerviosamente, entre susurros, cómo entrar a la casa y ver si los rumores son ciertos. Y, de paso, saber quién es el más valiente de todos.



A. Plano del Jardín y Planta Baja

La mansión

a1. El jardín. La casa está rodeada por una enorme verja de hierro que protege la propiedad de la casa. La entrada principal de la verja está protegida con un enorme y viejo candado que puede abrirse con una tirada de **Físico a Dificultad 18** (el candado es muy viejo pero alguien procuró que fuera de gran calidad). Con una tirada de **Mente a Dificultad 12** se puede encontrar, detrás de un frondoso seto, un par de barrotes doblados en la verja, que forman un agujero por el que se puede acceder a la casa con algo de esfuerzo.

En la parte delantera del jardín, hay una fuente de tres pisos donde la figura de un ángel con los brazos abiertos, ahora desfigurada por el paso del tiempo. Hace mucho que la bomba de agua dejó de funcionar. Hay agua de lluvia estancada en el pilón. Con una tirada de **Mente a Dificultad 9** se pueden descubrir gatos y ratas muertas en el interior de la fuente (alimento de los demonios una vez dejó de ir gente a la casa).

En la parte trasera de la casa hay un par de columpios y una caja de arena, con una tirada de **Físico a Dificultad 9** pueden encontrarse restos de personas, posiblemente del año 1900.

Consejo. Puedes empezar a crear malestar en los PJ. Nada más cruzar todos por el agujero de la reja, un viento frío cruza el jardín y uno de ellos, elegido al azar, puede escuchar como si susurran su nombre.

En la fuente, además de los animales muertos, podrían observar cómo algo se mueve en el fondo, o en el reflejo del agua. O como si alguien les estuviera observando una de las ventanas de la casa.

Si, por el contrario, deciden entrar por detrás, uno de los PJs podría sentir como sopla un poco de viento y los columpios se mueven, escuchándose, como en la lejanía, la risa de niños.

a2. El porche. Aquí reposa una mesa de madera vieja y vacía. No hay sillas a su alrededor, pero junto a ella hay un columpio de jardín ya viejo y desvencijado (si algún PJ se sienta, que el DJ haga una tirada de 2d6 en secreto, bajando la dificultad por cada PJ que se siente, para ver cuanto aguanta el balancín sin romperse).

La entrada de la casa consta de dos puertas de madera maciza, bien cerradas, **Físico a Dificultad 18** para derribarlas o a **Dificultad 12** para forzar la cerradura. A los lados, unas cristalerías rotas y bloqueadas, al igual que todas las ventanas de la casa, con madera. Para partir estos paneles, los PJs necesitan superar una tirada de **Físico a Dificultad 12** (modifica la dificultad a tu criterio si se emplean herramientas o si colaboran entre ellos).

Consejo. Aquí los PJs podrían notar como si les observaran. Si el columpio se parte causará un gran estruendo: tal vez se percaten de que alguien lo ha notado y se apresuren en entrar...

a3. Recibidor. En esta sala hay una mesita de madera carcomida, un estirado perchero cubierto por un manto de telarañas y unas grandes escaleras de madera de aspecto extremadamente precario que suben al segundo piso.

Consejo. La mente de los PJs podría jugarle malas pasadas: el perchero parecería moverse como si fuera a atarcarles, cuando en realidad uno de ellos se ha tropezado con él. Cuando suban las escaleras, los crujidos llenan el aire. Tal vez un peldaño ceda, atrapando el pie de uno de los chavales.

a4. Entrada al sótano. Esta es una habitación diminuta donde lo único que hay es un quinqué oxidado y unas escaleras que descienden al sótano. La oscuridad impide ver el fondo. La madera está mohosa, y la humedad la ha podrido, pero aún puede resistir, el peso de los Jugadores

Consejo. Un PJ puede escuchar, si no le ocurrió antes, una voz femenina que susurra levemente su nombre.

a5. Despacho. Esta era despacho de **Robert Hudson**. Los PJs pueden encontrar un ostentoso escritorio de gran tamaño de madera de roble, con dos cajones llenos de facturas y documentos. Las facturas van a nombre de los médium que la familia contrató cuando sucedió la muerte del primogénito. También pueden hallar un fichero vacío, dos sillas, un sillón viejo y una pequeña minibar con varias botellas ornamentadas y rotas donde antes había todo tipo de licores.

Consejo. Cuando estén liados con los papeles, podrían escuchar un pequeño golpe al otro lado de la casa, o notar cómo una sombra los mira a través de los tablones de la ventana, desde fuera de la casa.

a6. Despensa. Aquí sólo encontrarás sacos llenos de moho y comida podrida, así como ganchos con cadenas colgados del techo.

Consejo. Los maniqués, pueden usar los ganchos para colgar a sus víctimas. Para ello deben superar una tirada de **Físico a Dificultad 12**. Los PJs deberían superar **Físico a Dificultad 18** para escapar.

a7. Salón principal. En esta amplia estancia se puede encontrar, en una de las paredes, una chimenea llena de cenizas (quizás alguna sorpresa adicional a discreción del DJ). Un atizador de hierro descansa en una de las paredes.

En el suelo hay un trozo de tela mohosa llena de barro: se trata de los restos de una alfombra de colores apagados. También hay un par de sillones de tres plazas colocados en forma de L, así como una mesita baja con restos de algo pegajoso.

Estanterías, algunas vacías y otras con viejas novelas y guías de ocultismo, cubren las paredes, y un cuadro, encima de la chimenea donde posan los tres miembros de la familia Hudson. Sus caras han sido arañadas.

Consejo. Cuando menos se lo esperen los PJs, el atizador (o el cuadro) podría salir volando, o simplemente resbalar y formar un guirigai.

a8. Cocina. Los PJs pueden observar aquí los fogones de hierro (antiguos, alimentados por leña), utensilios de cocina, oxidados o viejos, agolpándose en los cajones, cestos de mimbre tirados por el suelo, azulejos rotos caídos de las paredes, aceite de candil, una chimenea de leña, especias secas y un saco de sal metidos en

un armario empotrado. Debido a que los demonios no soportan la sal, este armario se halla intacto.

Consejo. Tanto los PJs como los demonios pueden usar todos los objetos que hay en la cocina, excepto la sal. El saco de sal da para hacer un círculo para cuatro personas donde los demonios no podrán entrar.

a9. Taller textil. Esta habitación se usaba como un pequeño taller, donde las empleadas del Señor Hudson cortaban, medían y cosían las telas y las prendas que luego se vendían. En los últimos años, cuando la familia se hundió en la bancarrota quedó el cuarto como trastero.

Aquí hay cuatro viejas máquinas de coser, rollos de tela podridas, utensilios de costura y una gran cantidad de maniqués sin vida.

Consejo. Uno o varios de los demonios podrían esconderse aquí y atacar a los jóvenes con unas tijeras cuando menos se lo esperen, o bien poner en marcha una de las máquinas o tirar algún rollo al suelo para atraer a los chavales. Aprovecha que el lugar está lleno de maniqués para dar un buen susto a los PJs, jugando con los elementos de la sala y el ánimo del grupo.

b1. El cuarto principal. Aquí es donde dormían los señores Hudson. Los PJs encontrarán una cama de matrimonio revuelta con dosel. Está de una pieza, pero con el colchón ennegrecido por la sangre de las víctimas. Flanqueando la cama, dos mesitas de noche con ropa revuelta y sucia, un gran armario de dos puertas vacío donde se encuentra el cadáver reseco de alguna víctima (o fresco si ya ha caído algún PJ), un tocador pintarrajeado con un espejo roto y un cuadro desgarrado del Arcángel San Gabriel pisando a Lucifer.

Hay un crucifijo partido en dos y tirado en un rincón del dormitorio.

Consejo. En esta ocasión los maniqués podrían atacar con uno de los trozos rotos de los espejos aprovechando un momento de descuido de los PJs: escondidos bajo de la cama, en el armario, o tapados bajo las sábanas. Tras un ataque, tratarían de huir y esconderse en alguna otra habitación, aprovechando la confusión.



B. Plano de la Primera Planta

b2. Cuarto de baño. Este es el aseo más pequeño de la casa, y consta de un armario de una puerta, un lavabo (con la pila completamente negra), un inodoro en el que, mediante una tirada de **Mente a Dificultad 12**, podría verse un dedo momificado que porta un anillo de oro con el símbolo de los Hudson (un león dorado sobre un fondo azul) y una bañera llena de un líquido negro.

Consejo. Dentro de la bañera puede esconderse uno de los maniqués a la espera de atrapar a una víctima y ahogarla o degollarla y dejarla reposando en el fondo del líquido.

b3. Cuarto de invitados. Este dormitorio, usado antiguamente por las visitas, pasó a ser por un corto tiempo de la niñera del pequeño **Michael** hasta que éste cumplió 4 años. Tras su muerte, el cuarto permaneció como trastero improvisado.

En este lugar, podrán encontrar una cama doble con bisel, un par de mesitas de noche y una cómoda de 5 cajones junto a un espejo roto de pie.

Consejo. Otro de los sitios donde las criaturas pueden esconderse o esconder a las víctimas, tumbándolas, de forma mortuoria, en la cama y ellos esperar debajo para atacar.

b4. Cuarto del niño. Este era el dormitorio de Michael. Estaba tal y como lo dejó su madre el día que murió. En él hay una cuna vieja de madera recia, juguetes tirados por el suelo y colgando del techo, una cómoda de 4 cajones y una réplica de la casa como si de una casa de muñecas se tratara. Los PJs pueden observar cómo era la casa en la antigüedad y todas sus habitaciones (incluida la sala donde se dió lugar el ritual).

Consejo. Aquí hay mucho potencial para meter miedo al grupo. Podrían tropezar con los juguetes y sus correspondientes ruidos o podrían éstos, simplemente, hacer ruido por las buenas. La cuna puede empezar a mecerse sola, mientras se escucha el lejano llanto de un niño como si estuviera muy lejos o incluso una nana sacada de una caja de música. Que se les quiten las ganas de pisar otra vez esta habitación.

b5. Cuarto de baño privado. Éstos eran los aseos privados de los dueños de la casa. Es tan grande como el de b2 igual de grande que el otro pero la bañera es más lujosa. Hay dos pilas de porcelana en la parte del tocador, grifos de porcelana a juego con el baño y un armario grande de madera. La mugre se ha apoderado de todo el lugar, y hay restos de sangre tan seca que pasó del rojo al negro hace ya mucho tiempo.

C. Plano del Ático



Consejo. Al igual que en el otro baño, los demonios pueden usarlo como escondite, o dejar sus víctimas que se desangren en la bañera después de arrastrarlas hasta aquí, para luego darse un "relajante baño".

b6. Pasillo. En esta zona, los PJs encontrarán, a primera vista, unas escaleras que llevan al ático, además de las escaleras para bajar al primer piso. Hay una mesilla y unos quinqués, sin aceite, colgados de la pared.

Consejo. Aquí hay poco que hacer, salvo esconderse en las habitaciones o esperar a que alguien baje y empujarle escalera abajo.

c1. Ático. Es la parte más alta de la casa, y el lugar donde descansan las criaturas hasta se adentran incautos en la vivienda. Está llena de trastos viejos y de ropa apilada, usada a modo de camas por las criaturas (queda a elección del DJ, y dependiendo del ritmo que lleve el grupo, lo que pueda haber). El suelo está en un estado lamentable, y podría ceder en ciertas zonas.

D. Plano del Sótano



Bajo pilas de ropa hay un torso humano momificado con la llave del sótano en la boca. En la pared contigua, alguien ha escrito con sangre seca, usando los dedos, la frase **TRUCCO O TRATO**.

Consejo. Podrías jugar con los ruidos, y las sombras, y las formas de los objetos. Quizá vean sombras de cosas que no están ahí, o que parezcan moverse: convence a tus jugadores mediante pequeños sobresaltos que es mala idea estar mucho tiempo en ese lugar, o fuerza uno de los encuentros con uno de los maniqués que estuviera descansando.

Por otra parte, los demonios se pondrán extremadamente nerviosos si los PJs se acercan demasiado a la llave: házselo notar.

d1. Sótano. La puerta que lleva al sótano está cerrada con llave (ésta se encuentra en la sala **c1**). Una vez abierta, serán recibidos por la más absoluta oscuridad, y a menos que los PJs encuentren una fuente de luz (móviles, linternas, mecheros o encendiendo, con aceite, los quinqués) no verán nada.

Esta sala era antes una bodega y todavía pueden verse los estantes en las paredes: una tirada de **Mente a Dificultad 12** puede revelar una botella de buen vino escondida. Hay otra puerta cerrada con un candado, tirada de **Físico a Dificultad 9** para derribarla o de **Dificultad 12** si quieren abrirla sin partir nada.

Consejo. Los demonios deberían estar muy nerviosos, y harán lo que sea por detener a los Jugadores. Aprovecha las pocas botellas que quedan y lánzaselas, o trata de tirarles una de las entanterías encima.

d2. La sala del ritual. Ésta fué la sala donde se originó todo. Huele a carne en descomposición, sangre y sudor (los PJ deberán superar una tirada de **Físico a Dificultad 9** para no vomitar, aumenta la dificultad si han bebido).

En el centro de la sala todavía se puede apreciar el pentagrama con la sangre aún fresca. Un cadáver momificado (el de Victoria) sostiene un libro negro entre sus manos, deformadas como garras, y las paredes palpitan como si estuvieran vivas. Si los Jugadores borran el símbolo o



EL RITUAL

quemar el libro el portal quedará cerrado, los demonios abandonarán este mundo y los PJs podrán salir de esa casa maldita.

Consejo. Este debería ser el lugar donde los demonios pongan toda la carne en el asador. Puedes hacer que las paredes sangren cuando comiencen a borrar los símbolos o quemen el libro, y que unas manos traten de rasgar las paredes como si de sábanas se trataran e intentaran agarrarlos. Gritos de dolor llenan la sala, y la luz del infierno se filtra por cada grieta de los ladrillos sin parar hasta que todo acabe.

Final

En este punto de la partida pueden pasar varias cosas.

✦ **Que los PJs mueran sin haber cerrado el portal.** Se les dará por desaparecidos y la leyenda de La Mansión Hudson perdura.

✦ **Que todos o parte de los PJs mueran, pero logren cerrar el portal.** Con su sacrificio habrán librado al mundo de uno de sus males.

✦ **Aquellos PJs supervivientes sufrirán secuelas tras su paso por la casa.** Vivirán siempre con miedo, sobre todo a los muñecos, y cada vez que pasen cerca de la casa un ligero escalofrío les recorrerá la espalda.

✦ **Puede que los PJs cerraran el portal, pero se quedaran con el libro.** Tal vez, otros demonios, o incluso *el hombre de negro* quieran recuperarlo pudiendo pasar a otra aventura.

Consejo. Si quieres darle un toque ochentero, puedes hacer que, al cerrarse el portal, uno de los demonios saliera de su maniquí y se metiera en el cuerpo de uno de los estudiantes. Ésto daría lugar, si así lo deseas, a otras historias.

Arquetipos

*"We don't need no education,
We don't need no thought control,
No dark sarcasm in the classroom,
Teachers leave them kids alone,
¡Hey! ¡Teachers! Leave them kids alone,
All in all it's just another brick in the wall..."*

—PINK FLOYD "ANOTHER BRICK IN THE WALL"

Te ofrecemos algunos arquetipos de ejemplo entre los que elegir.

✦ **Amigo Juerquista.** Doce latas de cerveza, bolsas de nachos y la casa libre el fin de semana ¿qué más se puede pedir? Verás qué cara pone el director cuando descubra que alguien ha llenado su coche con la espuma de los extintores.

✦ **Animadora Asustadiza.** Hoy la pirámide y la última voltereta no han salido, parece que al resto de las chicas les está costando aprender tu nueva coreografía. Habrá que seguir practicando. La perfección es el camino a ser popular, siendo popular el capitán del equipo de fútbol se fijará en ti y entonces puede que te invite al baile...

✦ **Chica Nueva en el Pueblo.** Acabas de llegar de la capital, tu padre se ha mudado por su nuevo trabajo en la planta química y estás frustrada por haber tenido que dejar todo atrás. Por si fuera poco en el instituto se han empeñado en hacerte la vida imposible. Por suerte estás acostumbrada a valerte por ti misma y no te asustan los retos.

✦ **Chica Mala de la Clase.** Este pueblo es una mierda, y el instituto aún más, te miran como si fueses extra-terrestre sólo por vestir diferente. Estás deseando terminar el curso y poder escapar pronto de aquí. Llevas una navaja en la caña de la bota... por lo que pueda pasar.

✦ **Empollón Enclenque.** Te pasas la mitad del día intentando que no te encierren en tu taquilla y la otra mitad haciendo experimentos de química y biología a escondidas. Jurarías que has visto algo moverse en el pantano mientras recogías muestras...

✦ **Quarterback Fanfarrón.** Correr, lanzar, placar, el próximo partido, el campeonato nacional. El fútbol es lo más importante en tu vida, seguido de ir de juerga con tus amigos, beber cerveza y ligar con chicas.

Monstruos

Maniqués Demoníacos. En los ojos de esos muñecos hay un brillo de maldad y locura, pero para cuando te des cuenta será ya demasiado tarde.

FIS 5 MEN 3 PER 2

Ataques. Cuchillo de cocina, cristales rotos, partes del cuerpo, tablones, botellas, libros...

Especial. Contorsionistas, +3 a las tiradas de **Físico** para moverse en cualquier ángulo. El siniestro crujir de la madera los sigue al moverse. Cuando el muñeco que el demonio ocupa es destruido, se trasladará a otro muñeco de la casa. Cuando ya no le queden más muñecos que ocupar, lo intentarán con los chavales. Estos demonios no pueden abandonar la mansión al poseer a un muñeco, pero si a un humano. Sólo se les puede detener cuando el portal sea cerrado.