



## Sucesos paranormales

1. Cuando uno de los personajes vaya al servicio de la casa que está investigando, escuchará una voz proveniente del sumidero del lavamanos clamando por ayuda, haciendo especial hincapié que quiere salir de allí y que eche un vistazo a como hacerlo posible. Al examinar con más detalle podrá comprobar como un ojo con iris vertical lo examina desde el agujero.
2. Al pasar la noche en una de las habitaciones, nota como algo le hace cosquillas en la nariz en la oscuridad. Al intentar quitárselo de encima podrá notar la sensación de que es pelo humano sobre su cara. Si enciende la luz verá una cara macabra sin rasgos excepto una boca llena de dientes afilados sonriendo encima suyo.
3. Un personaje mientras pase por la zona escuchara golpecitos en la ventana de su habitación junto a un murmullo quedo, si se ignora cada vez será más fuerte y se podrán escuchar gruñidos guturales. Si se abre la ventana para saber que está pasando no hay nada al otro lado, pero volverán a suceder si se cierra. Si se deja cerrada cesarán para trasladarse a otra habitación.
4. Desde que se encuentra en la casa, uno de los personajes notará un dolor de hombros que se va agravando según se encuentran en la casa. Si hay algún animal cercano aullará o se asustara ante su presencia. Si se mira en un espejo podrá ver como una anciana esquelética está subida sobre sus hombros.
5. Por la noche se escucharán arañazos en la puerta de la habitación donde se haya quedado a dormir, los arañazos se suceden con violencia para después cesar al poco rato. Si el personaje se levanta para percatarse de que ha podido ser, podrá comprobar que los arañazos provenían de su lado de la puerta.
6. En la casa hay unos graffitis que dejaron algunos gamberros, el tiempo que estuvo deshabitada. En ella se muestran tantos muñecotes como personajes y a una figura sombría que los acecha. Cada vez que recorran está habitación se mostrará como van cambiando según su actuación, dejando una cosa clara, la figura cada vez está más cerca y tiene los dientes afilados.
7. En un momento dado, la casa toma la consistencia de carne y grandes venas circulan por las paredes, además de que el suelo está pegajoso y lleno por sangre que fluye a cada paso que dan por ella, sienten la respiración del lugar y como está viva.
8. Una especie de moho con cierta luminiscencia está por todos los rincones de la casa. Al principio parece inocuo, cuando se pisa o toca una pequeña cantidad de vapor apestoso se propaga provocando mal cuerpo, pero de ahí, pasarán a las alucinaciones y poco después a las tendencias homicidas.
9. Uno de los cuadros del hogar muestra una escena macabra, donde una criatura encapuchada flaca y de cierto modo, inhumana rapta a un niño, sin que puedan hacer nada para remediarlo. Lo curioso del asunto, es que los detalles son del mismo día en que los personajes están dentro de la casa, donde hay un niño durmiendo en ella.
10. Tras saludar al vecino de habitación en hotel, intentan dormir, pero en la habitación de al lado se escuchan alaridos y risas enloquecidas. Si salen a ver que sucede, podrán comprobar como su vecino ha salido de su habitación para hacer lo mismo, pero ahora hay una habitación entre la de su vecino y la suya, que es de donde provienes estos extraños sonidos.
11. Desde que han recogido un extraño medallón de una habitación cerrada en la casa, cuando miran a un espejo ven a una extraña figura que se va a acercando más y más a ellos. Lo curioso es que si devuelven el medallón la figura se hará más tenue...
12. En los pasillos de la casa se escuchan risas de niños que parecen jugar a las escondidas. De vez en cuando se puede ver la figura de un muchacho pasando de una habitación a otra, pero no se encuentra rastro de él si se intenta localizar.
13. En la localización de un asesinato se puede ver la figura hecha con tiza para la investigación policial. Tras una primera inspección, pronto se darán cuenta de que la figura parece moverse al principio apenas, pronto les seguirá por toda la casa, aunque intenten borrarla pronto volverá a aparecer.
14. El personaje sufre un eccema en la mano, poco a poco va volviéndose más similar que una persona de su pasado. Pronto empezará a escuchar voces en su cabeza y el eccema va propagándose por más partes de su cuerpo.



#### Ideas de aventura

1. Estáis enfrente de la casa abandonada donde hicisteis aquella prueba del valor donde murió uno de los vuestros por un maldito accidente ¿O quizás no lo fue? No sabéis si son los remordimientos, el morbo o una nostalgia retorcida, pero volvéis a estar frente a sus puertas, dispuestos a recorrer de nuevo sus tenebrosas habitaciones.
2. El niño de la casa cuenta a todo el que quiera escuchar como su amigo imaginario le ha contado lo que ha pasado con la señora que ha muerto en la habitación. Lo verdaderamente inquietante es que clama por la culpabilidad de su amigo.
3. Cuando se vendió la casa nadie se percató de los sonidos del desván, que cada vez van a aumentando en gravedad y parece que van a derrumbar la casa con sus envites. Ahora ha aparecido un escotillón donde la dueña jura y perjura que no había nada. Lo curioso es que el controlador de plagas ha entrado hace una hora, pero siguen oyéndose los mismos ruidos.