



## SINOPSIS

Año 1678. Eres un respetado doctor y has adquirido una propiedad en las afueras de Dromgreagh, cerca de Baltinglass, en el condado de Wicklow, Irlanda. Decides invitar a dos amigos para que te acompañen a ver esos terrenos. La propiedad no tiene casa así que, mientras estéis en la zona, os alojaréis en una posada en Dromgreagh. Aunque conocías esa campiña de joven, no habías regresado en treinta años. La compra de ese terreno ha sido un impulso, tal vez como nostalgia, recordando tus días de infancia. Aunque siempre te extrañó que tus padres se marcharan de allí y no volvieran a mencionar el lugar.

## PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Richard Uniack**, amigo y militar en la reserva. Es bastante callado, pero siempre hace comentarios interesantes en sus observaciones.
- **Laughlin Moore**, otro amigo. Hijo segundo de un lord inglés del parlamento, es dicharachero y le encanta apuntarse a cualquier aventura.
- **Mr. Smith**, posadero servicial y atento. Ha trabajado en esta posada desde que tiene uso de razón. Tiene un semblante que parece esculpido en roca.
- **John Galway**, lleva en la posada algunos días. No es del pueblo pero está allí porque dice que le encanta la zona.
- **Magda**, nada más llegar al pueblo se ha presentado como la hechicera local a tu servicio y al de la comunidad.

## **PISTAS E INDICIOS**

- Hay tres piedras blancas que sobresalen del terreno que has comprado.
- La gente del pueblo cuando te ve, se lleva la palma de la mano al pecho.
- Por las noches hay unos aleteos por fuera de la ventana, pero cuando miras, no hay nada.
- La gente se acerca al posadero y le suplica cosas que no consigues escuchar.
- Recuerdas cosas del pueblo, como callejones o casas que ya no están.
- Tu pelo se vuelve blanco.
- Ves un grupo de venados, corzos o mufiones a lo lejos. Ellos también te miran a ti.
- Te notas con un calor abrasador en el cuerpo (y hace un frío que pela).

## **OBSTÁCULOS DE ENTORNO**

- Las temperaturas han bajado de forma abrupta.
- Un jabalí golpea repetidamente la puerta de la posada.
- Una tormenta os impide salir de la posada.
- El viento te empuja fuera del camino.
- Se levanta una niebla repentinamente.
- Anochece antes de tiempo.
- Las velas se apagan abruptamente.
- El fuego de la chimenea salta y casi te quema la ropa.

## OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Alguien no te deja hablar.
- Alguien se mofa de tus recuerdos.
- Alguien te da un golpe.
- Alguien te roba algo.
- Alguien te lleva a una cueva y te desorienta.
- Alguien te golpea con una piedras extrañas.
- Alguien te emborracha.
- Alguien habla muy mal de tus padres.

## TABLA DE TENSIÓN

### **Primera Dama Gris revelada**

Cuando estás inspeccionando el terreno, te rodean diferentes animales salvajes: ciervos rojos, jabalíes, caballos salvajes... con los ojos rojos y espuma en la boca. Cuando parece que van a atacar, huyen en desbandada.

### **Segunda Dama Gris revelada**

Te despiertas en el campo, desnudo, con las manos ensangrentadas y un ciervo muerto a tu lado. Vuelves al pueblo como puedes y los que se cruzan contigo no parecen reparar mucho en cómo vas o en la sangre seca que impregna tu cuerpo.

### **Tercera Dama Gris revelada**

En la madrugada, una gran jauría de perros con cazadores montados a caballo se plantan en la puerta de la posada. Un ser, de aspecto feérico, grita tu nombre y los habitantes del pueblo se postran de rodillas, expectantes ante tu salida a la calle.

## TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

**Si quedan dos contadores de Espíritu o más**, huyes de la posada por una ventana trasera. Corres, corres y corres, hasta dejar atrás Dromgreagh. No sabes qué les ha pasado a tus amigos, pero no piensas volver para averiguarlo. Pasan los años y todas las noches escuchas el relinchar de los caballos y los ladridos de la jauría a lo lejos.

**Si queda un contador**, sales de la posada e intentas entender qué está pasando. Los cazadores gritan de alborozo. Te muestran las cabezas cortadas de tus amigos y no puedes soportarlo. Huyes de allí, pero ellos van a caballo. Te dan caza y te matan como a un animal salvaje. Cuelgan tu cabeza junto a la de tus amigos en la grupa de algún caballo de los cazadores.

**Si no queda ningún contador**, sales por la puerta y todos los cazadores lanzan vítores de alborozo. El que gritó tu nombre se acerca a ti y te coloca una corona de flores. Tu cuerpo se transforma y muestra tu verdadero ser: eres Fionn Mc Cumhaill y liderarás la Jauría Infernal como habías hecho hasta que te perdiste.