



SINOPSIS

Eres el ayudante del forense (que es tu padre) de una pequeña ciudad. Cuando tu novia va a recogerte, después de un día agotador haciendo autopsias, aparece el sheriff de la ciudad con un cadáver. Os dice que tenéis que hacer una autopsia más, porque al día siguiente la prensa se le va a echar encima. Tu pareja decide quedarse hasta que termines el trabajo y tu padre y tú os ponéis manos a la obra, con los ojos del sheriff y de tu novia escrutando todo lo que hacéis. Quieres terminar antes de que la tormenta descargue sobre la casa. Enciendes la cámara de vídeo y comienzas el trabajo con tu padre.

Nota: Cada turno de esta partida es un cuarto de hora de la autopsia.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Tommy (apellido del protagonista)**, tu padre, es el forense de la ciudad. Un hombre mayor que ha hecho muchas autopsias. Nada raro cree poder ver en una.
- **Emma Cole**, tu novia. Ha estado en algunas autopsias. No le da miedo lo que haces, aunque tampoco le parece agradable.
- **Sheriff Sheldon Burke**, un agente de la ley muy respetado y que siempre hace lo mejor por su localidad.

PISTAS E INDICIOS

- Los ojos de la chica están en blanco, indicando que lleva mucho muerta.
- No hay lividez ni *rigor mortis*, indicando que lleva poco muerta.
- Las muñecas y los tobillos los tiene rotos, indicando que ha estado atada.
- Tiene cieno bajo las uñas. No hay cieno en muchos kilómetros a la redonda.
- No tiene lengua, como si alguien se la hubiera cortado. No la ha mordido ella misma.
- La cintura es muy estrecha, como si hubiera llevado corsé toda su vida.
- Al sacar el corazón, ves que tiene muchísimas cicatrices.
- Los pulmones están muy negros: eso no lo ha provocado el tabaco.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- La radio se enciende sola.
- La tormenta tira un árbol fuera de la casa.
- Las luces se van.
- Los teléfonos no funcionan.
- La incineradora provoca un pequeño incendio.
- Unas vísceras caen de un tarro sin motivo aparente.
- La puerta de la casa está atrancada.
- Te cortas con un hueso de la difunta.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Alguien te ataca con un bisturí.
- Alguien te grita.
- Alguien te ataca con un hacha.
- Alguien te encierra en el W.C.
- Alguien te empuja.
- Alguien te lanza un bote de formol.
- Alguien tira la cámara de vídeo.
- Alguien te placa y caéis al suelo.

TABLA DE Tensión

Primera Dama Gris revelada

Tu padre dice que ha visto algo así antes, pero que fue cuando era muy joven. Aunque siempre creyó que era una alucinación o un mal recuerdo. Su mentor dijo que era «una bruja».

Segunda Dama Gris revelada

No podéis salir de la casa. Los otros muertos que teníais en el depósito han desaparecido. A veces pueden verse con el reflejo de los cristales, pero cuando miras, ya no están ahí. El sheriff se pega un tiro y se mata.

Tercera Dama Gris revelada

Creyendo que tu novia es uno de los muertos, la matas con un hacha. Tu padre le suplica a la bruja que lo tome a él antes que a ti. Se rompe las muñecas y los tobillos y le suplica que lo mates, diciéndote que cuando lo hagas, huyas de la casa. Haces lo que te pide.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, intentas abrir la puerta pero sigue atrancada. Al girarte ves a tu padre muerto, tras de ti, con los ojos en blanco. Trastabilleas hacia atrás con tan mala suerte que te golpeas la cabeza y mueres. La bruja vuelve a estar intacta cuando llega la policía al día siguiente.

Si queda un contador, consigues abrir la puerta y huyes por el bosque. Por el rabillo del ojo crees ver a tu novia y tu padre que te persiguen. Cuando acabas con ellos descubres la verdad: son dos excursionistas. Te das cuenta de que te estás volviendo loco. Te tiras al río y allí la bruja te sumerge hasta que mueres ahogado.

Si no queda ningún contador, consigues abrir la puerta y en la parte de afuera la policía te detiene. Se te acusa de matar al sheriff, a tu padre y a tu novia. Te encierran en un manicomio donde ves todas las noches los cuerpos del sheriff, tu padre y tu novia, mientras la bruja flota sobre tu cabeza. Los gritos nocturnos le hielan la sangre a todo el pabellón.