



SINOPSIS

Tu hermana, Nun Barlow, lleva casi dos semanas sin dar señales de vida. Se fue a un pueblo de Nueva Inglaterra llamado Whitewood. Estaba muy interesada en todo lo relacionado con la brujería y el folclore de esa parte de EEUU. La única dirección que tienes es la del hotel donde estaba hospedada: La Posada del Cuervo. Has llamado allí y dicen que no saben nada desde hace un par de semanas. La policía se ha presentado en el pueblo y han hecho sus investigaciones, pero no han podido averiguar qué ha ocurrido con ella ni dónde se encuentra. Decides presentarte en el pueblo el día antes o pocos días antes del 15 de febrero.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **La señora Newless**, la dueña de la posada. Servicial y atenta. Aunque tiene algo ominoso en su forma de mirar.
- **Lottie**, la sirvienta de la posada. Muda, y al parecer, con una discapacidad intelectual. Siempre tiene cara de miedo.
- **Reverendo Russell**, el anciano párroco. Ciego y además se ha quedado sin feligreses. Suele gritar cosas en la iglesia, como que el pueblo está maldito.
- **Patricia Russell**, nieta del reverendo Russell. Regenta una librería con material de muy alta calidad para los interesados en temas de brujería.
- **Un extraño**, aparece y desaparece sin previo aviso. Le parece muy divertido todo lo que le cuenta el personaje sobre lo que va descubriendo en el pueblo. Nadie allí parece conocerlo ni verlo.

PISTAS E INDICIOS

- En la librería hay un tomo antiguo que habla sobre la historia del pueblo.
- Hay una trampilla en el suelo de la habitación de la posada.
- En la posada hay un cartel que dice que allí se quemó una bruja el 3 de marzo de 1692.
- Las gentes del lugar se paran a mirar a los forasteros de forma incómoda.
- La iglesia del pueblo se encuentra en muy mal estado.
- Suenan cánticos a través de la trampilla del suelo de la habitación.
- Por la noche se ve a gente encapuchada deambulando por el cementerio.
- Encuentras un pajarillo muerto en un cajón y una rama de madre selva.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- La trampilla no se puede abrir.
- Hay una niebla ominosa.
- Es muy difícil salir del pueblo.
- A veces las puertas no se pueden abrir.
- La gente del pueblo no habla con forasteros.
- El coche no arranca.
- El teléfono no funciona.
- La iglesia está en ruinas y es peligroso entrar en ella.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Alguien te trata como si estuvieras loco.
- Alguien te mira de forma aterrada.
- Alguien aparece muerto en las catacumbas.
- Alguien no quiere hablar.
- Alguien es más de lo que parece.
- Alguien te impide el paso a la iglesia.
- Alguien te dice que te vayas del pueblo.
- Alguien te miente descaradamente.

TABLA DE TENSIÓN

Primera Dama Gris revelada

Encuentras un libro que relata como una bruja maldijo, desde la hoguera, a este pueblo. Hacía sacrificios de doncellas, tanto en la víspera de la Fiesta de la Candelaria (1 de febrero), como en el Sabat de las Brujas (15 de febrero), siempre en la hora 13. A la joven sacrificada, le sustraían algún objeto valioso, le ponían un pajarillo muerto y una rama de madreSelva.

Segunda Dama Gris revelada

Las catacumbas de la posada son un auténtico laberinto. Encuentras el brazalete de Nun, y en lo más profundo un altar de sacrificios con manchas de sangre.

Tercera Dama Gris revelada

El anciano párroco revela que la señora Newless es la bruja que ardió en 1692. Solo hay una manera de detenerla: la sombra de la cruz sobre los brujos durante el sacrificio. Esto terminará con la maldición, haciendo que los brujos ardan en llamas.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, en el cementerio se han reunido todos los brujos del pueblo y, a la luz de la luna, consigues hacer que la sombra de una cruz del cementerio caiga sobre los encapuchados y uno a uno ardan con el fuego del infierno. La muchacha (¿la nieta del párroco?), que estaba a punto de ser sacrificada, te está profundamente agradecida y se enamora de ti.

Si queda un contador, varios encapuchados intentan atraparte pero consigues huir del pueblo, mientras escuchas el desgarrador alarido de la joven víctima sacrificada en el cementerio. La bruja consigue maldecirte y te quedas amnésico, impidiendo que puedas advertir a nadie más sobre los peligros de este pueblo.

Si no queda ningún contador, los brujos consiguen atraparte y te obligan a ver el sacrificio completo. Con esta visión quedas maldito y bajo su poder. Te permiten salir al mundo exterior dos veces al año para seducir a jóvenes y entregarlas para los sacrificios.