

# SUEÑOS

## CONTACTO

27 DE NOVIEMBRE, BOWLING GREEN, KENTUCKY 17 H 30

El equipo de Channel Fear ha sido llamado por Rosa Hammon, una de las últimas residentes de Bowling Green, ya que: el pueblo es víctima de un éxodo de ciudadanos agotados ya que noche tras noche tienen la misma horrible pesadilla. La vieja, que los recibe en la escalinata, vive en un chalet modesto de decoración ramplona, con papel pintado floral, estantes donde se acumulan diarios y una docena de gatos negros a los que llama cariñosamente «pequeñas panteras».

Ante el dispositivo técnico de Channel Fear, ella no tiene ningún problema en dejarse filmar: al contrario, impaciente, quiere explicar a cuanta más gente mejor, el evento que no la deja dormir. De hecho, desde que las pesadillas empezaron a principio de mes, ella dice que ha llamado a varios periódicos, pero todos pensaban que era una broma. Así que se ha decidido a contactar con el equipo de reporteros que ha visto en la tele.

En su pesadilla, Rosa es atrapada por las llamas dentro de una cabaña y muere ahogada mientras dice: « Durante las noches más oscuras y en mi territorio, el espíritu de la naturaleza sacia mis deseos más ardientes!» — las últimas palabras de la bruja de Bowling Green. Es un sueño corto, pero terrorífico: no importa en cuál momento se duerma, de día o de noche, siempre tiene el mismo sueño horrible. Por suerte, explica, no necesita dormir demasiado. En todo caso, es ese mismo sueño angustioso lo que ha hecho que todos los habitantes se hayan ido.

## LA BRUJA DE BOWLING GREEN

En los años sesenta, una ola de crímenes impactó Bowling Green, la muerte y la desaparición de varios niños en los bosques ¿El responsable? Una bruja que vivía en mitad del bosque y que había molestado durante meses a la comunidad por su comportamiento amoral y sus palabras blasfemas (¿cuáles en concreto? La historia no las recoge, pero cada uno tiene las hipótesis). La bruja fue quemada viva en su madriguera por la comunidad y sus celebres últimas palabras maldijeron todo Bowling Green (desde entonces, los niños del pueblo repiten las palabras cuando juegan a darse miedo). Los habitantes actuales no saben las circunstancias exactas de aquel suceso (no estaban o son demasiado jóvenes) pero todos piensan que la pesadilla es fruto de la venganza de la bruja.

## EL CONTACTO

Rosa Hammon. 55 años. Negra. Menuda. Pelo blanco rizado. Bata rosa. Viuda (Donald, muerte de un ictus). Ama de casa. Repite cada información media docena de veces de forma tan simpática como irritante. Sufre hipertensión. Fan de los gatos y de la serie de tele Se ha escrito un crimen (tiene los 264 episodios grabados en VHS).

## LA PANERA DE PICNIC

Rosa da a los investigadores una cesta de mimbre. Dentro está todo lo que piensa que necesitan para poder realizar su investigación,:

- una libreta cuadriculada en la que ha enganchado y guardado todos los sucesos de los últimos años (sin ningún interés aparte de hacer perder el tiempo al investigador que lo lea).
- un tríptico de la oficina de turismo (a el ayuntamiento) de Bowling Green con el Main Street y... las tres calles sin salida que forman el resto de pueblo (el bosque nacional Daniel Boone es demasiado grande para figurar en un plano como éste).
- un mapa del bosque, gigantesco, donde se puede ver que, a menos que se busque un punto concreto, sería complicado, sino imposible, de orientarse.
- un termo de café para aguantar y no dormirse. Ya que sabe que el Carpenters, el único bar-restaurante que todavía está abierto al pueblo que acoge un buen número de «refugiados», sirve un café absolutamente horrible. Añade que si necesitan descansar de verdad, las antiguas habitaciones de sus hijos están a su disposición: los investigadores pueden volver a la hora que quieran del día o de la noche, de todas formas ella nunca cierra la puerta. Los jugadores algo paranoicos se imaginarán que el café está drogado y que los sueños provienen de una contaminación del agua (y por tanto que el café también está envenenado). No es el caso, al contrario, beber los permitirá no dormirse (pero no permitirá recuperar puntos de recursos!)

## **DESARROLLO**

### **ALGUNOS NOMBRES PARA IMPROVISAR**

Lyle Gillory, Miriam Hall, Earl Sweeney, Savannah Louis.

### **LA ÚLTIMA PESADILLA**

Todos los habitantes (y esto incluye a los investigadores si duermen en el pueblo y han oído las últimas palabras de la bruja) tienen una terrible pesadilla donde, encerrados dentro de una cabaña de madera en llamas y rodeados de hombres histéricos con horcas y antorchas, mueren asfixiados y sacrificados en el fuego. El calor, el dolor crepitante, el hedor de carne quemada, las ampollas en la piel que se derrite y se resquebraja, los ojos que estallan y la respiración que pica, quema y ahoga, hace que se despierten al su cama, sudados, sofocados e incapaces de volverse a dormir.

Cada víctima se ve dentro de la casa, sola, en los años sesenta. Vive los últimos momentos de la bruja (aunque quizás no se da cuenta) que termina, irremediablemente, con las mismas últimas palabras pronunciadas por la mujer, resonando en su cabeza.

Para ilustrar el cansancio progresivo de una noche de insomnio cuando un personaje duerme en el pueblo, no recupera ningún punto de recursos.

### **ACTUAR EN EL RECUERDO**

Cuando los personajes se despiertan en la barraca, no son simples espectadores de su muerte inminente, pueden moverse a placer (sin poder, por otra parte, llevarse ningún objeto del sueño ni salir de la cabaña). Aunque tendrán que morir en unos minutos, pueden registrar, observar y buscar información susceptible de ayudarles a comprender la situación. La particularidad de esta locura onírica es que el tiempo está contado: los personajes sólo tienen un par de minutos para actuar antes de despertarse sobresaltados por la asfixia y el calor. En la práctica cada jugador puede realizar una sola acción, un registro o investigación.

Use su cronómetro, un temporizador o haga una cuenta atrás para ponerles presión y estresarlos: cada uno tiene dos minutos para decir qué quiere hacer y ver el resultado de su acción. En dos minutos, no se puede buscar por toda la habitación.

Por el contrario, cada entrada listada más abajo necesita una acción/dos minutos para ser descubierta y el conjunto necesitará varias visitas. Los personajes tendrán pues que centrarse en un solo elemento, una vez hecha una descripción rápida del sitio. Aunque cada uno está solo, juega la escena sin separar a los jugadores para evitar repeticiones aburridas y no alargar el episodio. Si juega con un solo jugador o con dos, sea más indulgente, con dos o tres acciones y una cuenta atrás de tres o cuatro minutos. En todo caso, nada impide que los investigadores hagan turnos para hacer la siesta y dormir para volver a la pesadilla de Bowling Green.

### **LA BARRACA**

La vivienda de planta baja está formada por dos habitaciones: la sala de estar donde se despertará a la víctima unos minutos antes de morir y el dormitorio.

La pieza principal es una gran sala de estar de madera. Es oscura, pero está iluminada por velas y una lámpara de petróleo. Tiene dos ventanas y dos puertas (que están cerradas, no se pueden forzar ni romper, son fijas dentro del tiempo del recuerdo).

- La primera ventana permite distinguir un bosque nevado. Si un personaje prueba a identificar el sitio, se fijará en dos árboles retorcidos y entrelazados, un lugar de interés conocido y marcado en el mapa regional que Rosa les ha dado y situado en un par de horas de caminata del pueblo.
- La segunda ventana permite distinguir los habitantes ataviados con antorchas, horcas y escopetas que parecen acabados de salir de los años sesenta. Al examinar la multitud, es posible distinguir los rasgos del líder del grupo: un cura de una treintena de años, lleva gafas gruesas y está concentrado murmurando unas palabras inaudibles hacia la ventana.
- El rincón de la cocina está lleno de especias, botes, fruta... y un fregadero donde encontrarán un cuchillo ensangrentado y gotas de sangre (que la bruja ha utilizado para cortarse la palma de la mano y hacer un ritual de emergencia).

- Encima de un taburete, al borde de la cocina, hay un grimorio oculto, la Biblia negra de Babilonia, traducción de una obra que al parecer está datada en el siglo VI antes de cristo y donde se detallan numerosos rituales pre y post apocalípticos. El libro es abierto y se ve una representación de un ángel pardo con el pelo largo y los ojos rojos. La traducción inglesa describe un ritual complejo de invocación (a partir de unas palabras a pronunciar y de sangre a rebotar) para controlar el espíritu de la naturaleza, uno incube, que hará lo que desees. El texto indica que la criatura ilustrada se mostrará en sueños en el próximo ciclo lunar.

- Un baúl contiene obras de brujería (entre otros la Malleus Maleficarum —«el Martillo de las Brujas»), una de ellas (El libro de Abramelin el mago) hace mención a las palabras que deben proferir los brujos para conseguir efectos concretos (magia, hipnosis, maldición), una flauta de Pan, ropas masculinas, tabaco y una pipa.

- La puerta principal está cerrada con llave pero si se concentran (tirada de percibir (escuchar)/2) y pegan la oreja contra la puerta caliente, se pueden entender claramente las palabras que susurra en bucle un hombre (el cura): «Hekas, Hekas, ¡Este Bebeloi!» o «Huye, huye, que el profano se vaya». Es necesaria una tirada de controlarse (voluntad)/1 para recordar en detalle al despertarse (si el jugador no las ha retenido la primera vez). Un tirón fallo les obligará a volver al sueño o buscar en la iglesia la fórmula completa.

- La otra puerta conduce a la habitación (ver a continuación). La habitación es de tamaño reducido y poco amueblada. Dispone de una cama, un armario y una mesita con una vela encima. La pieza tiene una sola puerta (que conduce a la habitación principal) y no tiene ninguna ventana.

- Sobre la tableta hay un libro de piel que se utiliza como diario escrito en alemán. Si alguien puede leerlo durante esos pocos minutos, la escritura femenina explica el periplo de la bruja de Bowling Green (ver «la historia» más adelante), su amor por el cura y su esterilidad constatada. Contiene una fotografía en la que dos personas sonríen, una joven y un cura (el cual está presente en el exterior de la casa), frente a la iglesia de Bowling Green.

- Un espejo en un rincón de la pieza permite descubrir con su reflejo como es la apariencia de la bruja y su evidente estado de embarazo.

- Guardada en el fondo del armario, detrás de unos vestidos de mujer, hay una caja con varios documentos, algunos en alemán, otros en inglés, consisten en cartas legales que dan fe de la muerte de Erza Eberhart, padre de Elizabeth Eberhart véase «la historia») y que deja la cabaña en Bowling Green a favor de la joven.

- Debajo de la cama hay una en caja donde guarda los sus accesorios litúrgicos: misal, rosario, crucifijo, una biblia en alemán muy usada y una biblia en inglés, más reciente..

Podrán darse cuenta de que es una cabaña en medio del bosque, sin subterráneo, ni buhardilla, ni aseos (ella se «comunicaba con la naturaleza» para hacer sus necesidades). Pero si un jugador quiere asegurarse, busca un pasaje o un escondite secreto, la búsqueda tarda una acción completa y por tanto los dos minutos reglamentarios sin resultado.

## **INCUBE**

En la antigua Roma, el término latino «incubus» que se traduciría por «estirado encima» designa a la vez tanto una pesadilla como un demonio masculino que tiene relaciones sexuales con las mujeres dormidas.

El demonio está emparentado con la noche, el viento y las tormentas, según Isaías —un profeta del antiguo testamento—, la ciudad de Babilonia estaba poblada por incubes cohabitando con los mortales. Aquí se representa como un espíritu de la naturaleza peludo, hirsuto, con pies de macho cabrío y a menudo con cuernos, el incube busca reproducirse y ahogar a sus víctimas.

Si un personaje es ocultista o demonólogo, la descripción del grimorio o el término incube no le sonará extraño: comuníquele la información descrita del párrafo anterior.

Si no es el caso o si quieren más información, los investigadores tendrán que investigar. Para más inmersión, si tiene móviles o tabletas a mano, proponga a los jugadores que busquen ellos mismos sobre el incube (incubo).

## **LA HISTORIA**

Procedente de Alemania a finales de los sesenta, Elizabeth Eberhart llega a Bowling Green debido al aviso de que su padre ha muerto, al que no veía desde que era pequeña, ya que vivía recluso en el bosque de los alrededores. Este le ha dejado muy pocas posesiones sin nada de interés, pero la joven, piadosa, se enamora del cura de la iglesia episcopal local, William Buck, unos diez años mayor que ella. Él no permanece insensible a la joven que trabaja a su lado en las oficinas y, rápidamente, quiere casarse y formar una familia. Sin embargo, ella le revela que es estéril y cuando él descubre las obras impías que pertenecieron a su padre, creyendo que ella forma parte de ello la rechaza del todo.

La fuerte terquedad de Elizabeth, su incompreensión ante los actos radicales del cura, que acabó por tildarla de tentadora e hija del diablo, su acento gutural y «su casa en el bosque» la hacen pasar por una loca que busca minar la autoridad divina en el seno del pequeño pueblo.

Desde entonces, la comunidad la bautiza con el apodo de «la bruja de Bowling Green». Abrumada por los acontecimientos, Elizabeth se desvía de un Dios al que se había consagrado y que, sin embargo, había hecho de su vida un Infierno. Vive recluida en la casa de su padre y se interesa por las obras paganas que le dejó y descubre una forma de superar su infertilidad y conseguir el deseado hijo. En efecto, la Biblia negra de Babilonia describe, entre otros, el rito y el encantamiento que permite ser fecundada por un «espíritu de la naturaleza». Después de realizar el ritual que se describe (un encantamiento nocturno durante el período de su regla) y de haber abandonado sus antiguas creencias, además de una parte de su salud mental, es visitada en sueños por una impresionante criatura faunesca. El íncube se acuesta, esparce su semilla y Elizabeth queda embarazada.

## **FINAL**

Algunas semanas más tarde, un violento invierno cae sobre la región. Los habitantes del pueblo se ponen enfermos, algunos niños mueren y otros se pierden y desaparecen en medio del inmenso bosque. Elizabeth no tiene nada que ver, pero la comunidad no tardará mucho en salir a buscar... un chivo expiatorio.

Acompañado de numerosos devotos del pueblo, el fanático cura va hasta el edificio, cierra «ala demonia dentro de su madriguera» y la gente le prende fuego. Histérica, la bruja aúlla, blasfemante contra el hombre que una vez, inocentemente, había amado y maldiciendo a todos los seres vivos de Bowling Green. Trata de apelar al íncube invocándolo para que la vengue, pero tiene las llamas encima antes de que llegue y la fe firme del cura, unida a las sus palabras junto a un círculo ritual, hacen que la invocación sea inútil. Bowling Green puede dormir tranquila... durante cincuenta años.

## **HOY EN DÍA**

Cincuenta años más tarde (a principios del de noviembre), William Buck, que estaba retirado del sacerdocio desde hace muchos años, muere de viejo. Al desaparecer su fe, la protección que bloqueaba la llegada del íncube se desvanece y la criatura intenta entonces cumplir la venganza reclamada hace medio siglo, introduciéndose a través de las pesadillas en los seres vivientes de Bowling Green para afianzarse en la realidad.

Pese a que los habitantes han olvidado quien había sido el cura (la mayoría de gente que vivió aquella época ya no están presentes en Bowling Green para contarle) y que nadie sabe qué ocurrió realmente, la leyenda de la bruja continúa, y la de la expedición de castigo por la desaparición de los niños y el incendio de la casa del bosque también.

Desde hace casi un mes, el íncube intenta encarnarse, creciendo en forma de excrecencias físicas que brotan aquí y allí. Las palabras rituales descritas en la Biblia negra de Babilonia permiten invocarlo garantizando su llegada en menos de un ciclo lunar, la criatura surgirá en breve... al menos que alguien lo impida.

## **INVOCACIONES**

Las últimas palabras de la bruja sólo tienen efecto en las personas que las han sentido y duermen en el pueblo o en los alrededores. Sin embargo, funcionan al igual que un virus, se propagan cada vez que son repetidas a una persona que duerme por la zona. A partir del folclore local, son repetidas sin cesar, van de boca en boca, lo que permite, hoy, facilitar la incursión del íncube.

Pero la pesadilla —los últimos instantes de Elizabeth— sólo es un efecto secundario: las palabras sirven, no para maldecir, sino para llamar al íncube para que cumpla el deseo de Elizabeth. La primera vez va ser para dejarla embarazada, la segunda va ser para realizar su venganza y hacer vivir a sus asesinos lo que ella tuvo que soportar: arder hasta los huesos.

## **LAS INCURSIONES**

La aparición tangible del íncube se hace progresiva, por una serie de irrupciones sanguinolentas, de tentativas fracasadas, hasta que esté suficientemente saciado de las pesadillas de los habitantes de Bowling Green.

Además, al contrario de lo que cuentan los chismes de los habitantes, una observación seria de los distintos órganos expectorados permite determinar que son más masculinos que femeninos: aunque están cubiertos de sangre, la epidermis de los miembros es peluda, hirsuta, la piel pálida y las venas violáceas.

Unas horas después de ser expectorados, los órganos se ablandan, pierden consistencia, fines a convertirse en un charco sanguinolento y grumoso.

Ciudadanos o investigadores, todos los que experimenten la pesadilla son susceptibles de desarrollar una incursión.

- Un perro, cuyos dueños se han trasladado ha sido abandonado en el pueblo, erra por las calles brumosas de Bowling Green, aullando de dolor al atravesar una carretera, vomita unos dedos ensangrentados terminados en garras antes de seguir su camino.
- Un cuervo se pone sobre una pila húmeda de hojas muertas, grazna escandalosamente, bate las alas como si peleara contra una fuerza invisible y una pata peluda terminada con una pezuña rota y ensangrentada sale del pico roto del pájaro, que se ahoga. El pie se anima durante unos segundos, tiembla, frota el parterre tirando el cuerpo del pájaro asfixiado antes de detenerse, sin vida.
- Al beber (un vaso de agua, una taza de té, una jarra de cerveza), un personaje tose y se medio ahoga, escupiendo y sacando del fondo de la garganta un manojo de cabellos negros.
- Al ir al baño, un personaje caga dolorosamente un puñado de intestinos sanguinolentos que se hinchan y se desinflan en el ritmo de una respiración que no es la de la víctima, todo antes de transformarse en un magma de pulpa orgánica excrementicia.
- Se levanta viento, que toma rápidamente aspecto de tormenta , mientras la lluvia comienza a caer. Pero no es agua lo que cae sobre las calles y tejados: son gotas de sangre y garras afiladas de rapaces!

Después de cada escena jugada, de cada nuevo sitio descubierto y examinado, haga una escena de incursión, donde los investigadores son víctimas o testigos. Cuando se hayan jugado todas las incursiones, pasa al clímax: el íncube se encarna! Entre la pesadilla inmutable y el horror de cada escena, el conjunto debe parecer una pesadilla vívida.

## **BOWLING GREEN**

Bowling Green está situado no muy lejos de la autopista del estado 896 en medio del bosque nacional Daniel Boone. Particularmente vasto, este bosque protegido se extiende casi 2269 km<sup>2</sup>.

Bowling Green es un pequeño pueblo de un millar de habitantes, al menos hasta hace unas semanas.

El pueblo actual no cuenta con más de uno centenar de almas, cuya presencia sólo se puede adivinar por las pocas luces visibles a través de las contraventanas cerradas a lo largo de Main Street, calle principal y carretera que atraviesa la comunidad.

Bowling Green tiene un aire de pueblo fantasma con calles desiertas, semáforos y farolas que funcionan sin coches ni peatones. Por rematar esta atmósfera extraña, el pueblo entero está inmerso en una niebla espesa y llorona.

## **EL CARPENTERS**

El Carpenters es un bar-restaurante con el aspecto de un gran chalet de madera iluminado de donde se escapa el ruido de una televisión.

En el interior, la telenovela Golden Years encadena ruidosamente episodios en el canal de TV Sparks entre dos redifusiones de Channel Fear, mientras media docena de clientes, cansados, pálidos y cerca de la zombificación luchan por no dormirse.

La pareja que gestiona el establecimiento —los Carpenter— acogen al equipo de TV sin reserva, conscientes de que un reportaje podría hacer que algunos curiosos vinieran ahora que la situación empieza a ser suficiente preocupante en términos de clientela. Por parte de ésta, los investigadores no encontrarán ningún rechazo a ponerse delante de la cámara.

Por el contrario, la mayoría de ellos se toman la su llegada como una animación y un medio para luchar contra el sueño. Los clientes están agotados, se quedan despiertos mirando tanto como pueden la TV, pero están tan cansados que a veces deliran, al límite de la inconsciencia.

## LOS PROPIETARIOS

Saul & Missy Carpenter. 42 años. Caucásicos. Talla media. Barba y moreno. Ricitos rubios. Pálidos y cansados. Cocinero, camarera y encargados. De pie artificialmente mediante su café malo. Llegados aquí hace quince años. Al corriente de todo lo que ha pasado en el pueblo desde entonces. Lo que es nada.

## INTERVIVOS

Durante las entrevistas, los investigadores pueden conseguir diversas informaciones.

- Las pesadillas empezaron a principios de mes y la epidemia de personas que tenían el sueño se propagó en pocos días sin que la gente pudiera encontrar un denominador común ni un paciente cero.

La mayoría de los habitantes se han ido del pueblo, se han ido de vacaciones o se han refugiado en casas de amigos o familiares que viven lejos. Sólo quedan los más solitarios o las personas que no tienen parientes.

- Hace dos semanas, el padre Marcus va a cerrar la iglesia episcopal del pueblo y hizo lasmaletas, asustado —cito— «por los signos evidentes de la llegada inminente del Maligno!» Para él, el pueblo de Bowling Green está condenado, una causa perdida que es mejor abandonar para no arriesgarse a corromper su alma agotada.

- Algunos clientes piensan que el agua está contaminada (¿por quién? Nadie está de acuerdo: el gobierno, terroristas o jóvenes) no toman más que alcohol por contrarrestar la propagación... sin que haya cambiado mucho la cosa.

- En cuanto al bosque y la bruja, si bien todo el mundo es capaz de citar la leyenda y las últimas palabras, nadie conoce el verdadero nombre de la bruja y no saben situar el hipotético lugar donde se encuentra la choza quemada. Algunos pretenden haber oído los llantos de los niños muertos, de haber percibido la cabaña en la niebla, pero nadie la sitúa en el mismo sitio: a cerca de un río serpenteante, de una pequeña cascada, junto a una roca en forma de perro, cerca de dos árboles torcidos, en junto al árbol más antiguo del bosque. Y también advierten a los investigadores: cada año mucha gente se pierde en el bosque.

- En cuanto a la policía de Bowling Green, el sheriff del pueblo murió hace dos semanas, ahogado en su propia sangre después de haber vomitado cinco litros en la papelera de su oficina (el forense concluyó que fue una hemorragia interna debido a sus úlceras) y aún no ha sido reemplazado...

- El alcalde está oficialmente fuera de vacaciones, las secretarías con su familia y sólo queda el conserje. De hecho, los investigadores son avisados por si quieren ir para obtener información sobre el pueblo y el pasado de Bowling Green: Chester es sordo y “diferente”. Se puede mostrar brusco con los desconocidos.

- Si los investigadores piden sitios para alojarse o dormir, les informarán que hay muchos pisos y Airbnb disponibles, ya que todos los habitantes se han ido “de vacaciones” y alquilan sus propiedades. Además, ha habido algunos turistas intrigados por los hechos, pero se van rápidamente, no soportan las pesadillas recurrentes.

- Ninguno de ellos conoce al antiguo cura que oficiaba en los años sesenta y que es visible en la pesadilla (ya que está retirado de fa más de veinte años y vive de forma discreta en el pueblo). Tómese el tiempo necesario para hacer vivir la situación y que los investigadores puedan entrevistar a los clientes. Salvo el conserje del ayuntamiento, no conocerán a nadie más del pueblo. Así que éste es el momento ideal para soltar las pistas y recoger el máximo de información antes de salir a la exploración de Bowling Green.

## LA CABAÑA

Es estrictamente imposible localizar los restos de la casa de la bruja en el inmenso bosque sin realizar antes una búsqueda dentro la pesadilla: identificar los dos árboles torcidos y entrelazados permite localizar las ruinas recubiertas de musgo, setas y líquen.

Ir acompañados de Geena Bernstein y su pastor alemán permite reducir la duración del viaje a la mitad (1 hora en vez de 2) y evitar las zonas accidentadas, los ríos, los fuertes desniveles y también los taludes donde las hojas muertas pringosas pueden hacer resbalar a los imprudentes.

En el lugar se dibuja un claro no natural y una tirada de percibir/1 permite identificar un círculo que envuelve casa, posiblemente creado por el incendio de hace cincuenta años y que ha impedido que los árboles de alrededor crecieran como los del resto de bosque. Además, la zona está cubierta de una niebla espesa que podría llegar a confundirse con humo. Allí, un investigador sensible a los espíritus y a los demonios puede «sentir» una presencia demoníaca bajo la forma de un olor como de almizcle y de quemado.

Según la duración de la sesión y el progreso de la intriga, es posible hacer intervenir a un grupo de turistas (¿un adolescente?, ¿una pareja mayor?, una familia risueña?, ¿unos clientes del Carpenters?), personas con comportamientos extraños, que pueden desempeñar el papel de supuestos culpables o víctimas potenciales.

## LA IGLESIA

Aunque las puertas del edificio religioso están (oficialmente) cerradas desde hace dos semanas con la marcha del padre Marcus, uno intento de intrusión demostrará que la puerta debe estado forzada. El interior es oscuro, tranquilo... y helado. Aunque tiene un chalet en el pueblo, Huck Caulfield, ha entrado por la fuerza en la iglesia y está al terminar su ronda para «reponer los ojos», cree que la sacralidad del sitio permitirá atenuar los males que sufre como todos los demás. Así que ha montado una cama de campaña en la rectoría y si los investigadores entran en el edificio, se esconderá. Puede, sin querer, asuste a los personajes al derribar a alguno objeto en la oscuridad, al final es capaz de dispararlos si no ve nada más que sus siluetas, al creer que son saqueadores.

## RECTORÍA

Con su fuga precipitada, el padre Marcus dejó los documentos administrativos dentro de su oficina —la mayor parte de los archivos son antes de asumir su cargo en Bowling Green. En medio de las hojas dispersas, los investigadores que busquen información sobre el cura visto en la pesadilla descubren una fotografía de época del hombre, William Buck (gafas, afeitado cuidado, castaño claro, grueso) y diferentes libros de sermones conservados que advierten que era una persona de fe firme, particularmente severa por el contenido de sus discursos. En cambio, no hay ningún indicio de qué le ha pasado, ni dónde ha vivido después de colgar los hábitos, hace veinte años. Debido a que está en la «lista Robinson», no es posible encontrarlo en las páginas de teléfonos. En cambio, una búsqueda en el ayuntamiento o preguntándole a Jimmy Hollis —a quien el nombre le recuerda «un viejo irascible»— permite descubrir la dirección en cuestión... en mismo Bowling Green.

## AYUNTAMIENTO

Aunque la mayoría de persianas del edificio de dos plantas están bajadas y la puerta de la entrada está cerrada, hay algunas ventanas abiertas de día (para airear) y también luces encendidas de noche, lo que muestra la presencia de una persona en el interior. En cambio, si les investigadores se presentan en plena noche o allí pasan cerca, el edificio está sumergido en la oscuridad. En el interior, un tablón de anuncios con información de alquiler de particulares y de alguna oficina.

- Llamar la atención al conserje no será fácil ya que es sordo, pero las vibraciones (picando fuerte en la puerta de entrada) o la luz de los faros por la noche pueden funcionar. El hombre es desconfiado, no dejará entrar nadie, no importa quién sea ni cuál pretexto tenga. En todo caso, se quedará en cerca de los investigadores para evitar que roben nada.

- En cambio, entrar en el ayuntamiento por una de las ventanas abiertas de día no supondrá ninguna dificultad. De noche, el hombre se cierra dentro de una dependencia anexada a el edificio donde duerme profundamente, sin experimentar ningún tipo de pesadilla.

## EL CONSERJE

Chester Hopkins. 36 años. Caucásico. Muy alto. Silueta deforme. Cara alargada y nada agraciada. Sordo. Hombre para todo el ayuntamiento de Bowling Green. Vigilante y vigoroso. Lee los labios. Víctima de pequeñas burlas que algunos habitantes le hacen por sus deformidades físicas

El conserje puede desempeñar el papel de pista falsa si los jugadores tienen algún problema con los ex combatientes (en este caso, habría una interesante analogía a realizar entre los actos irracionales de la comunidad hacia la «bruja», pero sobre todo es útil para dar una indicación clara de cómo se propaga la maldición: por vía oral. El conserje no está «contaminado» y no ha tenido la pesadilla que ha dañado la vida y las noches de los habitantes de Bowling Green porque es sordo.

## SERVICIOS DE ARCHIVO

Bajo este título algo pomposo se le esconde una habitación de tamaño modesto amueblada con estantes apretados y una sola mesa parcialmente cubierta de cajas llenas de carpetas administrativas. Es necesario saber qué buscar, dado que con el piloto de documentos que hay no se puede mirar a pesar de la falta de digitalización impide su acceso a través de un ordenador.

- Es imposible encontrar ninguna referencia con relación a los Eberhart. O no se registraron administrativamente en Bowling Green, o los documentos en cuestión se han perdido o ya no se guardan (lo que no es sorprendente: datan de los años sesenta).
- Con el nombre de William Buck, es fácil encontrar la dirección del cura, uno de los calles de Bowling Green. Sin nombre, la investigación es algo más compleja y larga, para localizarlo será necesario revisar la identidad de todos los curas que van oficializar a Bowling Green. El nombre y la dirección de William Buck se descubren después de media jornada de investigación entre documentos mal clasificados.

## CASA DE WILLIAM BUCK

Situado en una de las pocas calles adyacentes a Main Street, el chalet de William Buck es de tamaño modesto y de apariencia austera. La luz que se filtra a través de las contraventanas cerradas parece provenir de una lámpara de mesa (encendido tanto de día como de noche), pero de la propiedad no sale ningún ruido y nadie responde al timbre. El hombre, que es bastante discreto, vive solo y las casas cercanas están vacías, preguntar a los vecinos no servirá para averiguar que nadie lo ha visto desde hace un mes.

Si bien el exterior es particularmente frío y húmedo, en el interior hace calor y al entrar se siente una fuerte olor a orina. Dentro de la sala principal los radiadores funcionan desde hace más de un mes, al lado, sobre una mesita redonda, hay un luz encendida con una bombilla anaranjada, dando la espalda a la puerta de entrada ha sentado el antiguo cura de Bowling Green, muerto, con batín y pijama, sobre un sillón de terciopelo verde manzana, con un rosario en la mano.

No hay ninguna herida visible, será necesario el ojo de un policía o de un médico (Francis Jonas?) por asegurar si ha sido muerte natural y cual ha sido la fecha (el momento en que empezaron las pesadillas).

En el suelo, las extremidades del cuerpo del antiguo cura están negras, los dedos cianóticos, la parte inferior de la espalda, los muslos y el cuello son oscuros (la cabeza cuelga ligeramente adelante) allí donde la sangre se ha acumulado después de la su muerte. Las moscas están sobre su cara y las larvas se han comido los ojos. Si se le manipula, pese a la rigidez cadavérica, los fluidos excrementicios se derraman y se mezclan con la orina del sillón.

Remover las cosas del viejo no es fácil. El sitio huele un fuerte olor moscada y su archivo está organizado con una lógica muy personal. Sin embargo, con unas horas de investigación y de lectura:

- una tirada superada de Percibir(Observación)/2 ) permite descubrir notas relacionadas con «Hekas, Hekas, Este ¡Bebeloy!» que, según el cura deberían permitido bloquear el ritual pagano de la hechicera. Además, las notas describen cómo actuar para bloquear su influencia (ver «la expulsión» dentro de Clímax). Cabe decir que nunca la llama por su nombre de bautismo aunque sus cartas (véase más abajo) prueban que él la conoció "bíblicamente").
- una tirada superada de Percibir (Observación)/4 permite descubrir una libreta vieja en medio de correspondencia sin interés que contiene varias cartas de amor entre Willian y Elizabeth . Se puede descubrir su incipiente relación a la llegada al pueblo y al oficio. Con la correspondencia no se puede saber cómo iba a acabar, pero en una de las cartas el cura le dice a la joven quiere fundar una familia (como permite la iglesia episcopal) y tener un niño para transmitirle los valores de Dios.

Si los jugadores no encuentran la información que permite localizar la cabaña (los dos árboles torcidos) y está buen humor, una nota escrita por cura puede hacer referencia...



## CLÍMAX

Dentro del marco del programa, los investigadores tienen dos posibilidades: intentar detener el íncube (la expulsión), ser actores de la resolución del reportaje y quedar tranquilos... o dejar que la criatura se encarne para ser testigos y obtener unas imágenes chocantes (+1 punto de evolución) con riesgo de dejar la vida.

Más que nunca la elección corresponde a los jugadores.

## LA ENCARNACIÓN

La encarnación del íncube se realiza mediante un cuerpo, no importa cuál. Se extrae de una forma asquerosa, similar a las incursiones precedentes... pero esta vez por completo: las garras salen por la boca de la víctima, saca un brazo peludo, el cuerpo es víctima de espasmos, los ojos brillantes iluminan la garganta del humano, se deforma como un bocio para dejarlo pasar, la piel se afloja, se arruga y supura una sangre marronosa maloliente semejante a heces, pelo largo, extraño, como de esparto, aparecen a la altura de la boca deforme y rasgada y el cuerpo se despedaza, sin poder contener su tamaño desmedido.

La víctima que utiliza el íncube para encarnarse puede ser cualquier PNJ con el que se hayan cruzado. La criatura puede extraerse del cadáver del cura sobre el sillón, pero también de un cliente del Carpenters dormido o de la pobre Rosa. En función del lugar donde se encuentren los investigadores. Si un investigador se pone en medio de su camino, el demonio alarga la mano y le ahoga a distancia (véase la regla de asfixia y agotamiento) si no es que se le desconcentra y se rompe su acción.

## EPÍLOGO

Una vez aparece la criatura —humanoide, 2 metros, ojos rojos, escuálida, peluda, con un falo turgente, piernas acabadas con pezuñas rotas— se levanta un viento que se transforma en tormenta. Saltan los plomos, cortocircuitos liberan ráfagas de chispas por todo el pueblo que provocan alguna llama y después incendios que el viento propaga con furia. Se prende fuego a el edificio donde está el íncube (en los árboles, si está en el bosque) y la criatura desaparece de nuevo entre llamas, dejando un pueblo totalmente quemado con unos pocos supervivientes obligados a irse y buscar otro alojamiento

## EXPULSIÓN

Para detener la maldición de la bruja y expulsar al íncube, los investigadores tendrán que actuar como lo hizo el cura hace cincuenta años, durante una incursión:

- dibujar un círculo con sangre o vino («la sangre de Cristo») en torno a la incursión por circunscribir el demonio,
- saber la frase ritual pronunciada por el cura —Hekas, Hekas, Este Bebeloi!— y repetirla durante el acto (pide a los jugadores que reciten estas palabras en voz alta mientras la criatura no se haya ido): ambiente garantizado por los vecinos de su mesa de juego!),
- encender el interior del círculo (con un mechero, una cerilla o una antorcha) para hacerlo fuera. Sí, el ritual implica inmolar a la persona o el animal que sufra la incursión, esté muerta... o viva.

## EPÍLOGO

Una vez terminado el ritual, los personajes se despertarán de repente al día siguiente (licencia poética por esta elipsis temporal...) y después de varios días de sueño y recuperación, los últimos habitantes del pueblo pasarán el mensaje a sus cercanos y a los que se fueron, para que pueden volver a Bowling Green. Algunos lo harán sólo para poder vender sus propiedades y huirán para siempre de la extraña pesadilla de este sitio, mientras que otros, con ganas de olvidarlo todo, se esforzarán por silenciar la leyenda de la bruja... hasta que los responsables de la expulsión —¿los investigadores?— mueran (de muerte violenta o de viejos) o no “estén” y que su muerte permita al íncube volver a venir y cumplir la venganza de Elizabeth Eberhart