

EL PACTO DE LOS LOBOS

- LA BESTIA DE LOCKHORN -



ÍNDICE DE CONTENIDOS

EL PACTO DE LOS LOBOS- LA BESTIA DE LOCKHORN - _____ 1

ÍNDICE DE CONTENIDOS _____ 2

La Estructura _____ 7

Perfil General de la Historia _____ 8

Parte Uno: Noviembre de Terror _____ 10

Parte Dos: Diciembre Siniestro _____ 11

Parte Tres: En el Bosque de Lockhorn _____ 11

Parte Cuatro: La Bestia de Lockhorn _____ 11

Puntos Clave _____ 12

Parte Uno: Noviembre de Terror _____ 12

En Commençant L'Aventure (Empezando la Aventura) _____ 12

La Tourmente (La Tormenta) _____ 12

La Dames des Neiges (La Dama de las Nieves) _____ 13

Les Habitants de Rayure (Los Habitantes de Rayure) _____ 15

La Bienvenue (La Bienvenida) _____ 16

La Famille Morangies (La Familia Morangies) _____ 18

L'Eglise en Montaigne (La Iglesia en Montaigne) _____ 18

Chez le Marquis d'Apcher (En casa del Marqués d'Apcher) _____ 19

Le Assassin (El Asesino) _____ 20

La Bête Ataque Encore (La Bestia Ataca de Nuevo) _____ 20

Le Funéraire (El Funeral) _____ 21

Le Cimetière (El Cementerio) _____ 22

La Cabane de Zenaida (La Cabaña de Zenaida) _____ 24

La Église (La Iglesia) _____ 24

Le Pícaro (El Pícaro) _____ 26

L'Auberge de Sept Croix (La Posada de las Siete Cruces) _____ 26

La Survivante (La Superviviente) _____ 26

La Maison d'arrêt (La Cárcel) _____ 27

Chez Jean-Françoise (La Casa de Jean-Françoise) _____ 27

Les Parties de Chasse (Las Cacerías) _____ 28

Las Petites Filles de Lébre (Las Niñas de Lébre) _____ 29

Parte Dos: Diciembre Siniestro. _____ 29

Une Nouvelle Mesure (Una Nueva Medida) _____ 29

Le Héros Pasteur (El Héroe Pastor) _____ 30

La Grande Partie de Chasse (La Gran Cacería) _____ 31

| | |
|---|-----------|
| <i>La Maison des Prostituée (La Casa de Citas)</i> | 31 |
| <i>Le Fântome (El Fantasma)</i> | 32 |
| <i>La Fête des Dèguisements (La Fiesta de Disfraces)</i> | 32 |
| Parte Tres: En el Bosque de Lockhorn. | 36 |
| <i>La Fôret de Lockhorn (El Bosque de Lockhorn)</i> | 36 |
| <i>Le Campement Zíngaro (El Campamento Zíngaro)</i> | 37 |
| <i>Le Bûcheron ivrogne (El Leñador Borracho)</i> | 39 |
| <i>La Fraternité des Loups Se Joint (La Hermandad de los Lobos se Reúne)</i> | 40 |
| <i>Le Village des Bûcherons (El Poblado de los Leñadores)</i> | 42 |
| <i>Le Ermite (El Ermitaño)</i> | 44 |
| <i>La Embuscade (La Emboscada)</i> | 45 |
| <i>Le Campement Eiseno (El Campamento Eiseno)</i> | 46 |
| <i>L'Abbaye En Ruine (La Abadía en Ruinas)</i> | 47 |
| Parte Cuatro: La Bestia de Lockhorn. | 49 |
| <i>Déduction Et Réminiscence (Deducción y Reminiscencia)</i> | 49 |
| <i>Le Grand Chasseur (El Gran Cazador)</i> | 49 |
| <i>L'Arrivée de Beauterne (La Llegada de Beauterne)</i> | 50 |
| <i>Le Duel Sauvage (El Duelo Salvaje)</i> | 51 |
| <i>Le Secret de la famille Morangies (El Secreto de la Familia Morangies)</i> | 51 |
| <i>Enfrentándose a la Familia Morangies</i> | 52 |
| <i>Chasse À La Bête (Cazar a la Bestia)</i> | 52 |
| <i>Le Embaumement (El Embalsamamiento)</i> | 53 |
| Elementos Variables | 53 |
| 1. <i>Le Ours Noir (El Oso Negro)</i> | 54 |
| 2. <i>Le Loup Blanc (El Lobo Blanco)</i> | 54 |
| 3. <i>Le Pont (El Puente)</i> | 54 |
| 4. <i>Arenas Movedizas</i> | 55 |
| 5. <i>La Troupeau de Loups (La Manada de Lobos)</i> | 55 |
| 6. <i>Les Corbeaux (Los Cuervos)</i> | 55 |
| 7. <i>La Patrouille (La Patrulla)</i> | 56 |
| 8. <i>La Trappe (La Trampa)</i> | 56 |
| 9. <i>La Danse des Garous (La Danza de los Hombres-Lobo)</i> | 56 |
| 10. <i>La Mort Infâme (La Muerte infame)</i> | 57 |
| 11. <i>Le Nomade ivrogne (El Nómada Borracho)</i> | 57 |
| 12. <i>Le Combat (La Pelea)</i> | 58 |
| 13. <i>Le Marchand (El Mercader en Peligro)</i> | 58 |
| 14. <i>Le Passage étroit (El Callejón)</i> | 58 |
| 15. <i>Le Séquestre (El Secuestro)</i> | 59 |
| 16. <i>Le Gargoyles (Las Gárgolas)</i> | 60 |
| 17. <i>La Caravana des Marchands (La Caravana de Mercaderes)</i> | 60 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| PNJ Principales | 61 |
| Grégoire de Fronsac | 61 |
| Mani | 61 |
| Jean-Françoise de Morangies | 62 |
| Le Comte Auguste de Morangies | 63 |
| La Comtessa Beatrice de Morangies | 63 |
| Marianne de Morangies | 64 |
| El Capitán Duhamel | 65 |
| Henri Sardis | 66 |
| Monseñor Jean-Pierre Améris | 67 |
| Thomas d'Apcher | 67 |
| Sylvia Guliani | 68 |
| Denneval | 69 |
| Antoine de Beauterne | 70 |
| PNJ Secundarios | 70 |
| Duque Samuel Duboise du Arrent | 70 |
| General Joseph Moncan | 71 |
| Sr. Laffont - síndico de Mende | 72 |
| Marqués Bernard d'Apcher | 73 |
| Jean Coverdale | 74 |
| Dragones (soldados estándar) | 74 |
| Noble Estándar | 74 |
| Karl Konrad y otros secuaces eisenos | 75 |
| Nómadas Eisenos | 75 |
| Zíngaros | 76 |
| Gárgolas | 76 |
| Kobolds | 76 |
| Bestia Dracheneisen | 76 |
| Extras | 77 |
| Mercier | 77 |
| "Mano de Dios" Bourjois | 77 |
| Paul Le Bihan | 77 |
| Doctor Alan Roussignol | 78 |
| Armand Lagrange | 78 |
| Gwalen Vingard (Cadwalon) | 78 |
| Antoine Chastel | 78 |
| Gavin Duboise | 78 |
| Louis Montbard | 79 |
| Joséphine de Chessé | 79 |
| Richard Dindo | 79 |
| Pierre Salvadori | 79 |
| Jean-Paul Masson | 79 |

| | |
|--|-----------|
| Marcel de Broca | 79 |
| Juan de Ramos | 80 |
| Elías, el ermitaño | 80 |
| Otros | 80 |
| Lo que Dicen los Aldeanos | 81 |
| Rumores del 19 de Noviembre al 30 de Noviembre | 81 |
| Rumores del 1 de Diciembre al 12 de Diciembre | 81 |
| Rumores del 12 de Diciembre al Final | 82 |
| Concluyendo la Aventura | 83 |
| Clímax y Consecuencias | 83 |
| Finales alternativos | 83 |
| Recompensas | 84 |
| Hombres-Lobo | 85 |
| Algo de Historia | 85 |
| El Folklore y la Licantropía | 85 |
| Nuevo Monstruo: Hombres-Lobo en Séptimo Mar | 86 |
| Nueva Habilidad: Naturalista | 88 |
| La Hermandad de los Lobos | 88 |
| La Conspiracy (La Conspiración) | 89 |
| BIBLIOGRAFÍA | 90 |
| Comentarios | 90 |
| Agradecimientos | 90 |
| EL PACTO DE LOS LOBOS | 91 |



CAPÍTULO UNO: INTRODUCCIÓN

Las leyendas sobre hombres-lobo son tan antiguas como la misma civilización, encontrándose relatos e historias en prácticamente cualquier cultura. Sin embargo, no todos han sido relatos y consejas, sino que algunos hechos, bastante bien probados, han provocado dudas sobre la existencia de seres fantásticos como este en el mundo real.

Este caso específico ocurrió en 1764, en Francia, durante el reinado de Luis XV. En marzo de ese año, varias piezas de ganado y algunas personas fueron devoradas por una fiera en la comarca francesa de Gévaudan. De acuerdo a los cadáveres encontrados, el responsable parecía ser un lobo, excepto que las marcas indicaban que se trataba de un ser de tamaño monstruoso. Durante los tres últimos siglos se han barajado las más diversas hipótesis especulando acerca de su verdadera identidad, entre ellas un enorme lobo e incluso de un hombre lobo; sin embargo, nunca jamás se ha podido determinar con exactitud su verdadera identidad.

Todo lo que había leído hasta el momento acerca de este extraño caso me había llamado poderosamente la atención, pues cualquiera de las hipótesis barajadas no dejaba de ser cuanto menos sorprendente. Nunca había oído que el lobo fuera una amenaza tan seria para el ser humano, y mucho menos que uno solo de estos animales, que suelen atacar en grupo, se atreviera a eliminar a cien personas con ese sadismo del que se servía hipotéticamente esta Bestia. Por otro lado tampoco puedo creer que un hombre lobo, bajo los efectos de la luna llena, decapitase a toda esa gente para luego devorarla... aunque sin duda alguna fue un punto ideal que tuve muy en cuenta para el diseño de una de las tramas principales de esta aventura de rol.

Hace un tiempo, la revista "Mas Allá de la ciencia" publicaba un extenso artículo en el que Carlos Chevallier Marina narraba señalaba una muy buena línea de investigación acerca de un detalle muy importante que nunca anteriormente se había mencionado: la posibilidad de que el agresor fuese uno, o varios hombres, de instintos sádicos. Al parecer, en algunos de los cadáveres se hallaron en su momento claros indicios de agresiones sexuales que evidentemente no podrían haber sido perpetuados por un animal salvaje. Esto me hizo que pensar en la posibilidad de una dicotomía hombre y bestia, al mas puro estilo del Dr. Jeekyll & Mr. Hyde. La aventura cogía forma.

Finalmente fue precisamente la película de "El Pacto de los Lobos" de Christophe Gans de reciente publicación la que dio los entramados y las ideas definitivas para el diseño de esta peculiar aventura.

Dejando a un lado los numerosos relatos novelados acerca del la Bestia de Gévaudan y la reciente película de "El Pacto de los Lobos", existen algunos documentos oficiales que describen los crímenes llevados a cabo por ésta, y en ellos nos hemos basado dado su enorme potencial para la confección de esta aventura fantástica en el continente de Théah del juego de rol Séptimo Mar, limitándonos a coger aquellos datos históricos, supuestamente fidedignos, que nos resultaron los más interesantes, añadiendo algunos propios, y acelerando el ritmo de la historia para reducirla a unas semanas de duración de juego (la verdadera historia sucedió durante 3 largos años). Para diseñar la historia, nos hemos basado en una mezcla de hechos reales y legendarios para dar una interpretación racional y lógica (desde el punto de vista de la fantasía) a la historia de la Bestia.

La Estructura

El Pacto de los Lobos se trata de una aventura de larga duración que da de sí para al menos 10 sesiones de juego (depende mucho de la improvisación del DJ, y de la habilidad de los PJ). Se ha diseñado para 2 aventureros experimentados (de al menos 225 puntos de Héroe) en sus respectivas profesiones (todas ellas profesiones típicas como espadachín, soldado, ladronzuelo, noble), aunque no resultará difícil ampliar este número. Es indispensable que al menos uno de ellos sea naturalista de L'Empereur. Nosotros hemos diseñado para la misma a Grègoire de Fronsac y Mani (los protagonistas de la película de Christophe Gans) pero si lo deseas no tienes porque jugarla con estos personajes.

Por mi parte aconsejo leerse toda la aventura al menos una vez antes de comenzar a jugarla, para captar de que va la cosa. Luego examínala atentamente, escena por escena, y busca los lugares donde te gustaría expandirla, condensarla o alterarla... teniendo siempre en cuenta a los PJ que van a vivirla (lo ideal, es que la aventura se amolde a ellos, y no al contrario). No tienes que memorizar toda la aventura. Tanto trabajo sería inútil porque, a través del desarrollo de la propia aventura y las impredecibles decisiones que los PJ toman siempre, habrá partes de esta aventura que ni siquiera llegarán a experimentar. Pero el DJ deberá saber identificar con facilidad aquellas escenas que sí deben entrar en juego, y cuanto más familiarizado esté con ellas, mejor irá todo.

La forma en que voy presentando los sucesos esenciales es de forma lineal y cronológica. En la mayoría de ellos señalo el día o margen de días en los que deben ocurrir, pero en otros los obvio para dar una mayor flexibilidad al DJ. Considero que no es recomendable alterar en el orden, a pesar de que algunos sucesos que no interfieran en la línea argumental principal. Entre encuentro y encuentro los PJ son libres de hacer lo que quieran, pero un DJ habilidoso podría conducirlos desde unos a otros sin ningún problema. Por eso hemos creado una lista de situaciones y encuentros donde elegir, asignándole una dificultad (de 1 a 5) a cada encuentro: cuanto más alto sea ese valor más peligroso será. El DJ debe ser libre de improvisar, utilizando toda la información disponible o parte de ella, así como los PNJ que se proporcionan, a fin de crear un escenario más entretenido y que a la vez exija esfuerzo por parte de los jugadores.

En el Capítulo Tres encontrarás distintos PNJ con una completa descripción ya que considero que los personajes principales, secundarios y extras es lo que da color a una aventura y lo hace diferente de otra, y por eso trato de perder el suficiente tiempo en su creación y en describirlos con el máximo detalle para facilitar así su puesta en escena en la aventura. Un DJ habilidoso podrá crear decenas de tramas con su simple lectura.

Si tuviera que englobar el estilo de esta aventura en algún tipo concreto la definiría en “un cómic fantástico”. Y esta definición se adapta bien por los personajes protagonistas: tanto héroes, como villanos y además algún personaje que parece estar a medio camino entre el bien y el mal y cuyos fines son cuando menos misteriosos y desconocidos (me refiero ahora a la "prostituta" Sylvia).

Se trata de una aventura mezcla de cine policíaco de investigación con elementos de cine de acción (el verdadero espíritu de Séptimo Mar), espionaje y romance todo aderezado con toques de fantástico, aventuras, e incluso pizcas de western y artes marciales, ambientado en el Montaigne de L'Empereur León Alexandre du Montaigne XIV.

Perfil General de la Historia

A principios del mes de junio del año 1668, una mujer de Rayure (Railleux) que cuidaba su ganado a las afueras de la ciudad, fue atacada por una bestia feroz. Debido al aspecto de la bestia, los perros, temblando de miedo, huyeron con la cola entre las patas; por el contrario, las vacas, valientemente agrupadas alrededor de la dueña, hicieron huir al animal. Finalmente la mujer, que no recibió herida alguna, regresó a Rayure muy consternada, con el vestido y el corsé despedazados. De la descripción que hizo del monstruo que la había embestido, se dedujo que el miedo la había trastornado. Era un lobo rabioso. El hecho no tenía nada de extraordinario y no se volvió a hablar de ello.

Sin embargo, algunas semanas después, el rumor de que la bestia había aparecido nuevamente se difundió por todo el valle del Alto Auvergne. El 3 de julio, en Saint-Etienne-de-Ludgares, en Vivarais, devora a una jovencita de catorce años; el 8 de agosto ataca a una joven de Puy-Laurent, en Arrent (Arrange), y la destroza; tres jóvenes de quince años, de la aldea Chayla-l'Evêque, una mujer de Arzenc, una muchacha de la aldea de Thorts y un pastor de Chaudeyrac, aparecen muertos en el campo; sus cuerpos, horriblemente mutilados, apenas pueden reconocerse. En septiembre, desaparecen una muchacha de Rocles, un hombre de los Choisinets y una mujer de Apcher; se recogen sus restos y los jirones de sus ropas esparcidos por el campo y el bosque. El 8 de octubre, un joven de Pouget regresa medio muerto y aterrorizado al pueblo; había encontrado en el huerto a la Bestia, que le desgarró la piel del cráneo y del pecho. Dos días después, un niño de trece años se presenta, al igual que los otros, con la frente abierta y sin el cuero cabelludo; el 19, una muchacha de veinte años aparece despedazada, en una pradera de los alrededores de Saint-Alban: la bestia se había ensañado con ella, había bebido toda su sangre y devorado sus entrañas.

Todo Arrent (Arrange) se estremeció. El capitán Duhamel, auxiliar mayor de los Dragones de Rayure, con el fin de atrapar a ese misterioso animal, encabezó a un intrépido grupo de campesinos, cercó y mató a un gran lobo, por lo que obtuvo una recompensa de dieciocho soles. Sin embargo, la gente del campo no se tranquilizaba; ese ordinario lobo no era la Bestia, como pretendían hacerles creer. Y, de hecho, se supo casi inmediatamente que ésta se burlaba de los cazadores y continuaba con sus destrozos. Una tarde de octubre, Jean Pierre Pourcher, campesino de la aldea de Zulianges, se encontraba arreglando unos bultos de forraje en su granja; la tarde caía, la nieve cubría la aldea. De pronto, una sombra pasa delante de la estrecha ventana del cobertizo. Una "especie de pánico" se apodera de Pourcher; se dirige a descolgar su fusil, se coloca en la buhardilla de la caballeriza y distingue en la calle del pueblo, cerca de la fuente, un animal monstruoso, de una especie que nunca había visto. *"¡Es la bestia!... ¡Es la bestia!"*, dice.

Aunque era muy fuerte y valiente, temblaba tanto que sus manos apenas si podían sostener el arma. No obstante, una vez hecha la señal de la cruz, se prepara, apunta y dispara. La bestia cae, se levanta, sacude la cabeza sin moverse de lugar y mira hacia todos lados, furiosa. Pourcher vuelve a disparar, la bestia lanza un grito aterrador, dobla las patas y huye haciendo "un ruido parecido al de una persona que se separa de otra después de una disputa". Desde esa tarde, Pourcher quedó muy convencido de que, a no ser por un milagro, todos los habitantes de Arrent serían devorados...

Relatos como éstos propagaron el terror hasta los lugares más recónditos; el trabajo del campo fue abandonado y la gente sólo salía de sus casas en grupos bien armados. El capitán Duhamel y sus dragones exploraban los bosques todos los días; mil doscientos campesinos, con fusiles, guadañas, lanzas y garrotes le servían de escolta. Tan pronto como se tenía noticia de algún daño causado por la bestia, se lanzaban en masa a su persecución. El Sr. Laffont, síndico de Mende, el Sr. Moncan, comandante general de las tropas de Arrent, el Sr. Morangies, un noble de la región, y Mercier, el cazador más intrépido de

Arrent, se habían puesto en campaña; recorrieron el lugar, desde Rayure a Saint-Chely, y de Malzieu a Marvejols. Los portavoces iban de pueblo en pueblo reclutando a los campesinos; los valientes se movilizaban y salían decididamente, por los senderos nevados, en busca del monstruo.

Un día, la cuadrilla comandada por el Sr. Laffont se detuvo súbitamente, después de haber caminando setenta y dos horas, muy cerca del castillo de la Baume. ¿Qué pasa? La bestia, la bestia está allí; acaban de verla escondida tras un muro; está recostada sobre su vientre y acecha a un joven pastor que, cerca de ahí, cuida el ganado en la pradera. Pero olfateó al enemigo; con unos cuantos saltos, llega a un bosquecillo cercano. Esta vez la tienen; cien campesinos cercan el pequeño bosque, mientras que otros, con precaución, se deslizan bajo las ramas, sacudiendo la maleza. Al ser descubierta, la bestia toma impulso. Un cazador, a diez pasos, le dispara; la bestia cae, se levanta, recibe un segundo disparo, cae de nuevo, una vez más se levanta y regresa al bosque cojeando. La persiguen, le disparan por todos lados y sale de nuevo a la pradera, cayendo con cada descarga, pero reincorporándose siempre. Por último, la ven regresar al bosquecillo y ahí desaparece.

La buscan hasta la noche sin poder encontrarla. Como la dan por muerta, vuelven al día siguiente en busca de sus restos. Al amanecer, doscientos hombres bien armados exploraron todos los matorrales, apartaron las ramas, buscaron entre los montones de hojas secas hasta que, se supo, dos mujeres que se habían arriesgado a ir al campo tras conocer la buena nueva de que habían matado a la bestia, la vieron pasar, llena de vida pero cojeando un poco. Dos días después, a tres leguas de allí, habían traído a un joven ensangrentado, con la piel del cráneo desgarrada y el costado abierto; el mismo día, una niña de Foutan recibía una mordida en la mejilla y otra en el brazo; en un campo cercano a la vivienda del Sr. de Morangies, encontraron el cadáver despedazado de una muchacha de veintiún años a la que, a pesar de su terror, sus padres habían obligado a ir a ordeñar las vacas. Era para desesperarse. De los diez mil cazadores que, a finales de octubre, se habían puesto en campaña, no había uno solo que no pensara que todo intento, en adelante, sería inútil. La región de Arrent debía resignarse y sufrir con devota paciencia esta misteriosa y cruel calamidad.

Ahora sí se sabía que la bestia no era un lobo. Mucha gente la había visto y las descripciones que daban concordaban: era un animal fantástico, del tamaño de un becerro o un asno, tenía el pelo grisáceo, la cabeza grande, muy parecida a la de un cerdo, el hocico siempre entreabierto, las orejas cortas y rectas, el pecho blanco y muy ancho, la cola larga y peluda, con la punta blanca. Algunos decían que sus patas traseras estaban provistas de cascos, como un caballo. La bestia parecía tener el don de la ubicuidad. En un mismo día, la habían visto en lugares separados por ocho leguas de distancia. Le gustaba sentarse y hacer "muecas", "parecía alegre como una persona" y fingía no tener maldad. Si tenía prisa, atravesaba los ríos de dos o tres saltos; pero cuando tenía tiempo, se le veía caminar sobre el agua sin mojarse. Alguien aseguraba que la había escuchado reír y hablar. Era ya una tradición que, cuando una madre regañaba a su hijo y lo amenazaba diciéndole que la bestia vendría por él, ésta, avisada por quién sabe quién, venía y, poniendo sus dos patas delanteras en el marco de la ventana, contemplaba con cierta arrogancia al bebe prometido a su avidez. Por otro lado, casi nunca devoraba el cadáver de sus víctimas: se conformaba con desgarrarlas, chupar su sangre, rasgar el cuero cabelludo, llevarse el corazón, el hígado y los intestinos.

La calamidad que afligía a la región de Arrent estremecía a todo el reino. La noticia había pasado de los periódicos de Rayure y Montpellier a las gacetas de Charouse; en la ciudad y en la corte, la bestia era tema de conversación. Una endecha, compuesta de diversas estrofas, resumía trágicamente la situación con su invariable estribillo:

*Ha comido tanta gente
la bestia de Arrent,
¡ha comido tanta gente!*

El problema era tan grave que los aristócratas locales realmente inquietos por esa situación solicitaron la intervención del cuerpo de caballería de la Corona para dar caza al o a los asesinos. Tras varios meses de búsqueda y como éstos no daban con el animal, los lugareños recurrieron al propio L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV, quien ofreció una recompensa elevada al que pudiese darle caza. Ésta noticia trascendió las fronteras del país, provocando la llegada masiva de cazadores de toda Francia así como de diversos lugares europeos. Como todos codiciaban la generosa recompensa ofrecida por el monarca, la competencia individual fue tal que incluso los numerosos rastreadores dejaban pistas falsas para engañarse unos a otros.

El propio L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV, aunque tenía otras preocupaciones, quiso compartir las desgracias de sus fieles habitantes del alto Languedoc, y su ministro ordenó asignar una tropa. De acuerdo con estas instrucciones, el capitán Duhamel, "encabezando" la partida, llegó a instalar su cuartel general en Saint-Chely y se reunió con los mejores cazadores de la región; se prometió una gratificación de dos mil y luego de seis mil soles a quien matara a la bestia. Al término del sermón dominical de cada parroquia, se dio lectura a las disposiciones tomadas, y el anuncio de tan ingeniosas medidas reconfortó en cierta forma a los campesinos. A menos que hubiera sido engendrado por el infierno, el monstruo sucumbiría. Para mayor seguridad, los Señores de Languedoc ordenaron que los restos de la bestia fueran presentados durante una de sus reuniones, con el fin de que todos pudieran darse cuenta de que la bestia había sido finalmente exterminada.

Este panorama fue aprovechado por los países enfrentados a Montaigne para ridiculizar al monarca montaignense, como Eisen y Avalon, quienes con sorna repitieron hasta la saciedad que "cómo un país puede amenazar militarmente a grandes potencias, cuando su ejército no es capaz de cazar una simple fiera en su propio país". Las burlas indignaron al Emperador, quién para acabar definitivamente con la Bestia envió uno de sus hombres de confianza, Grègoire de Fronsac, un experto naturalista, para encontrar, dar captura e investigar a la bestia.

Perfil de la Aventura

Parte Uno: Noviembre de Terror

Los PJ llegan a Arrent. Tienen un altercado con unos asaltantes y tendrán una primera toma de contacto con el clan Luciano (los zingaros). Contactan con la familia Duboise y conocen al resto de nobles y personalidades de Arrent (la familia Morangies, d'Apcher, Henri Sardis, etc.). Tras una cena (o reunión) de bienvenida de lo más tensa se alojan en casa de la familia d'Apcher. Thomas d'Apcher se ofrece a ayudarles en su investigación (será una gran ayuda). Una visita nocturna en la mansión d'Apcher estará a punto de asesinar a Grègoire de Fronsac. Las intrigas entre las tres familias más importantes de Arrent incrementarán las sospechas. Suceden nuevas muertes de la Bestia de Lockhorn y comienzan sus indagaciones. Encuentran algunas pistas en las escenas del crimen, y los supervivientes les darán una descripción más o menos detallada acerca de la bestia. Comenzarán las cacerías. Grègoire tendrá un episodio romántico con Marianne. Visitarán lugares tan dispares como la Iglesia de Saint Etienne, el cementerio, la cabaña de Zenaida, etc.

Parte Dos: Diciembre Siniestro

Entre otras cosas tendrá lugar la Gran Cacería comandada por el capitán Duhamel. Los zingaros serán atacados en masa por enfurecidos campesinos, Emmanuelle y parte de su familia fallecerá a manos de ellos. Efectuarán una visita nocturna a la Casa de Citas de la ciudad donde Grègoire de Fronsac conocerá a una misteriosa dama vodaccia llamada Sylvia. Se les aparecerá la figura fantasmal de Emmanuelle para advertirles acerca de la futura muerte Marianne. Tendrá lugar una accidentada fiesta de disfraces en la hacienda Morangies.

A medida que pasa el tiempo los PJ se irán percatando de lo que realmente está ocurriendo en Arrent. Las muertes de la bestia no son fortuitas y tienen un objetivo bien claro: desestabilizar a L'Empereur. En esta parte encontrarán algunos acontecimientos interesantes que les ayudaran en sus pesquisas. La Hermandad de los Lobos comenzará a desconfiar de los PJ dada su eficiencia e intentarán acabar con ellos.

Parte Tres: En el Bosque de Lockhorn

Todos los encuentros y acontecimientos que suceden en el interior del Bosque de Lockhorn se encuentran en esta parte. He preferido organizarlo así a pesar de que pueda resultar en un primer momento lioso debido a que deben mezclarse cronológicamente dentro con las partes una y dos.

Durante su viaje por el Bosque de Lockhorn tendrán ocasión de conocer a los zingaros vodaccios de un clan circense, el campamento de los nómadas eisenos, el poblado de los leñadores, un extraño y solitario ermitaño, una abadía en ruinas que alberga bajo su suelo el templo de la Hermandad de los Lobos e incluso tendrán algún desafortunado incidente con todo tipo de criaturas malvadas (inclusive hombres-lobo).

Parte Cuatro: La Bestia de Lockhorn

Todo lo relacionado con la Bestia de Lockhorn, sus cazadores y captores. Es posible que esta parte tenga que mezclarse con las partes una y dos, dependiendo de la prontitud de las investigaciones, indagaciones y deducciones de los PJ.

Los Héroes llegan por fin al final de la aventura. En esta parte se encuentra todo lo necesario para concluir la aventura, clímax, recompensas y posibles continuaciones.

Es importante que el DJ consiga dar veracidad a todo lo acontecido durante los últimos meses en Arrent para ello es importante conocer a todos los PNJ relaciones en la aventura para buscar posibles conexiones (tanto en el pasado como futuras).

CAPÍTULO DOS: LA AVENTURA

Esta aventura se divide en dos secciones: los Puntos Clave, donde se describen elementos del argumento (o trama principal) que deben suceder obligatoriamente, y los Encuentros Variables, que puedes utilizar si lo deseas o ignorar según dicten las circunstancias (aunque en mi opinión es recomendable)..

Puntos Clave

Cuatro secciones fundamentales tienen lugar a lo largo del Pacto de los Lobos: las escenas introductorias, donde los Héroes se ven implicados en la aventura; el final, donde logran sus objetivos, y dos obstáculos en medio, por los que se debe pasar obligatoriamente si quieren tener éxito. El modo en que manejen estos cuatro grupos de acontecimientos determinará la naturaleza del resto de la aventura. Al tratarse de una aventura de investigación es importante para que no decaiga el ritmo de la misma introducir habitualmente escenas de acción para no perder el espíritu del juego de Séptimo Mar.

Parte Uno: Noviembre de Terror

En Commençant L'Aventure (Empezando la Aventura)

Nuestros Héroes han sido encomendados por el mismísimo Emperador a una misión en la provincia de Arrent (Arrange). Lo primero que debes hacer antes de empezar es contarles algo del Trasfondo de la Historia, no con excesivo detalle ya que para eso está la investigación y documentación posterior, pero sí dejándoles claro que su misión es dar caza a la bestia. En Rayure (Railleux) deben preguntar por el Duque Samuel Duboise du Arrent el gobernador de la ciudad elegido por L'Empereur. Tras un largo viaje llegan a la provincia de Arrent **la tarde-noche del 19 de noviembre de 1668**.

Durante las últimas semanas, el agresivo "monstruo" ha continuado devorando más víctimas, hasta tal punto, que las gentes del lugar aseguran que en su currículum tiene ya la nada despreciable cantidad de cerca de cincuenta víctimas, sin contar a los desaparecidos y a los desdichados que durante los últimos seis meses ha dejado heridos o lisiados.

La Tourmente (La Tormenta)

SUCEDE: AL ANOCHECER DEL DÍA 19 DE NOVIEMBRE.

Se nota el frío invierno. Los días anteriores sucedieron sin parar de nevar. Con la llegada del anochecer, un estruendoso trueno sacude el cielo. Comienza como un bajo estrépito en la distancia y va creciendo hasta convertirse en una explosión que sacude la copa de los pocos árboles que hay en el linde del camino. El relámpago danza salvajemente a través del cielo, lanzando sombras tíasas en su rozante y eléctrico destello. Entonces comienza la lluvia, cayendo sucia y en grandes cantidades, comenzando a inundarse. El camino de tierra rápidamente se torna en un lodoso barro; pequeños arroyos se forman en el gran número de grietas y depresiones. La visión se oscurece por momentos debido la interminable cortina

de agua negra, y la lluvia cae con tanta fuerza que lastima a aquellos que se aventuran en su furia. De un lado a otro, el trueno continúa retumbando sobre la comarca, y el relámpago se intensifica. Una gran tormenta ha aparecido.

Viajar en estas condiciones a través de la comarca es difícil. En algunos lugares del camino el agua tiene más de un pie de profundidad, ocultando raíces, pozos y siniestros peligros aun mayores. El comienzo de esta aventura asume que los PJ están viajando a través de la comarca a lomo de sus caballos. Si tus PJ deciden hacer el viaje a pie, debes alterar las descripciones de abajo.

La situación debe provocar que sea relativamente fácil que los PJ se encuentren irremediabilmente perdidos, especialmente gracias a la ayuda de la potente tormenta desatada. La noche comienza a posarse sobre la comarca de Arrent, cubriendo el camino. El aguacero es tan fuerte que apenas se puede ver a más de dos pies de distancia.

Los caballos ante los estruendosos truenos se pondrán muy nerviosos. Por ello PJ deberán realizar una tirada de Maña + Equitación, DF 15 para mantener los caballos tranquilos y serenos, so pena de caerse irremisiblemente del caballo.

Si los PJ reaccionan sospechosos de la misteriosa lluvia o preguntan sobre si son habituales (o es normal) las tormentas en esta comarca, cada uno debe hacer un control de Geografía o Clima a dificultad 20. Con tirada exitosa el PJ nota lo siguiente:

El camino parece mucho más oscuro que antes. Los árboles cercanos se han convertido en retorcidas sombras con ramas como garras que se alargan, y un hedor inmundos surge del agua lóbrega y pútrida encharcada bajo tus pies. Arriba, sobre sus cabezas y a través de las enredadas ramas, el cielo parece extraño. Las estrellas súbitamente han cambiado de posición, y la luna esta cercana a estar llena. Nubes amenazantes comienzan a marchar a través del cielo occidental como una cortina de humo negro. En unos pocos momentos, las nubes borran por completo la débil luz de las estrellas. Una peligrosa tormenta se esta formando, una muy mala tormenta.

TABLA DE CLIMA

| 1d10 | Resultado |
|-------------|------------------|
| 1-2 | Sol |
| 3-5 | Nublado |
| 6-9 | Lluvia |
| 10 | Tormenta |

La Dames des Neiges (La Dama de las Nieves)

SUCEDE: AL ANOCHECER DEL DÍA 19 DE NOVIEMBRE.

Los PJ durante la tormenta habrán sido capaces de reencontrar su camino para llegar lo antes posible a un lugar seco y seguro en Rayure. Será precisamente en ese momento cuando Grègoire de Fronsac y Mani escucharán los gritos de auxilio de una dama en apuros resonando a lo largo del camino.

Es de suponer que los Héroes nada más escuchar la petición de auxilio saldrán en tropel, sobre sus caballos, en dirección a los gritos. Pensarán que la bestia es la causante del altercado y que deben salvar a

la dama de sus garras. Si no es así, utiliza el Arcano de alguno de ellos, que seguro que servirá de algo, aunque no deberías obligarles de tan burda manera, al fin y al cabo, son héroes.

No sucede nada mas, solo un grito. Secretamente haz una tirada de Percepción, DF 15 para cada uno de los PJ. Aquellos que fallen pensarán que viene de una dirección errónea, y los que la superen podrán determinar con exactitud la dirección de donde vino el grito, pero nada más. Los jugadores no tienen manera de saber quién esta en lo cierto y quién no; déjales discutir sus impresiones. Si no se ponen de acuerdo o tardan mucho tendrá como resultado el elegir una dirección equivocada.

1) Si los PJ eligen una dirección equivocada, un segundo grito los alerta de su error. Llegaran demasiado tarde y encontraran a un anciano llamado Giacomo tirado en el suelo, muerto en un charco de su propia sangre. Junto a él, se encontrará su bella y desconsolada hija Emmanuelle, llorando por su trágica y vil muerte.

2) Si los PJ eligen el camino correcto, llegaran a tiempo para encontrar a un grupo de bribones intentando linchar a un anciano y su hija (unos zíngaros nómadas). Según ellos el anciano zíngaro, al que llaman Giacomo, es el culpable de las trágicas muertes sucedidas recientemente en la provincia. Él fue quien trajo la bestia, argumentan.

Uno de ellos encapuchado con el objetivo de esconder su cara por completo (se trata de Jean Coverdale) acaba de apuñalar al anciano una vez, pero tiene que ultimarle todavía. Jean Coverdale al ser sorprendido deja a su víctima y huye, llevando los PJ a una persecución desenfrenada a través del bosque. Haz la persecución lo más excitante posible. Deja a los PJ que se acerquen de tanto en tanto, pero nunca permitas que lo capturen. (Jean Coverdale conoce la comarca mucho mejor que ellos, y tiene algunos escondites en donde ocultarse). El asesino y sus camaradas de fechorías eventualmente desaparecerán, dejando solo un rastro (o pista) en el suelo, una daga con el escudo de armas de la familia Duboise du Arrent (las dagas las robó en una de sus incursiones, en realidad no trabaja para él).

Si salvan la vida de Giacomo mediante Ingenio + Cirugía, DF 20 (tiene 4 heridas dramáticas y es necesario curar al menos 1 herida dramática para que recupere la inconsciencia y se estabilice), Emmanuelle se acercará al PJ doctor, susurrándole al oído “Que la suerte te acompañe” y dándole un beso en la mejilla le otorgará una Bendición de Espadas (“Conflicto”) (pág. 220-221 Guía del Jugador).

Giacomo a su vez les invitará a su campamento sito en el bosque cercano a no más de medio kilómetro de distancia. Giacomo les comentará que estaban recogiendo leña para la noche cuando les sorprendió la tormenta. Emmanuel tímida y cabizbaja no articulará palabra durante el resto de la noche.

Si los PJ aceptan la invitación de Giacomo sugiero al DJ que lea la escena “*Le Campement Zíngaro*” en el capítulo 3 para más información acerca de los zíngaros vodaccios. Haz las oportunas presentaciones, coméntales a grandes rasgos acerca de la Bestia de Lockhorn (no des excesivos detalles todavía), y hazles ver claramente que los campesinos están enfadados con ellos debido a que poseen un oso negro, y que los aldeanos les culpan por ello de las muertes y desgracias de la provincia. Por ello, los zíngaros apenas tienen contacto con la vida civilizada de Arrent, y llevan escondiéndose durante los últimos 6 meses, prácticamente desde su llegada a la provincia, en los bosques de Arrent. Carlo es el único de la familia que se atreve a entrar en los pueblos arrentanos y es el encargado de ir a comprar a los mercados la poca comida de la que disponen.

En el campamento Sofia cocinará en solitario la cena, y Emmanuelle se ausentará de la misma sin mediar palabra dirigiéndose al carromato. Si los PJ preguntan si es normal, Salvatore les dirá que las

mujeres cenarán después, como de costumbre. Este será un buen momento para informar a los PJ acerca de la peculiar sociedad machista y tirana de los Vodaccios.

Durante la conversación alrededor de la hoguera después de la cena (ardillas y patatas) Salvatore indicará a los PJ que planean abandonar Arrent debido al desprecio de sus gentes, y mucho más ahora después del intento de asesinato. Si los PJ comentan que son enviados del Empereur comentarán que en tal caso esperaran unos días para ver si descubren algo, eso si cambiando de bosque ya que ahora saben su localización.

Finalmente, omite la parte de la lectura de cartas, la pista acerca del viajero, y todo lo referente a Jules LeBlanc, ya que debe suceder obligatoriamente después del 30 de noviembre.

Les Habitants de Rayure (Los Habitantes de Rayure)

Rayure es el lugar donde comienza realmente esta aventura. Una vez los PJ llegan a la ciudad puedes describirla haciendo alarde de tu portentosa imaginación, tus palabras y tu habilidad de actor para dar a los jugadores una imagen mental detallada y realista de cuál es la atmósfera que se percibe.

La gente de Rayure es generalmente pequeña y de piel morena. Sus rostros están curtidos y marcados por el húmedo y frío clima de la provincia. Son extremadamente cautos con los forasteros, pero no abiertamente hostiles. Son personas tranquilas y ligeramente suspicaces. Ellos componen un grupo unido, temeroso de los extranjeros y extraños. Ellos conocen a muchos de sus ciudadanos muy bien, conocen a los parientes y amigos e incluso el árbol familiar de sus vecinos tanto o mejor como el suyo propio.

Los nativos de Rayure son primariamente campesinos y pastores de ovejas y cabras. Los recientes ataques de la Bestia de Lockhorn (así ha sido bautizada) hacen de ésta una profesión peligrosa. Algodón, avena, centeno, trigo, lino y maíz crecen en pequeños campos en la región de Arrent. Muchos nativos son empleados como tejedores, molineros e hiladores de lana. La gente de Rayure trabaja duro, pero tienen una vida relativamente confortable en el ambiente duro en que viven.

Los PJ tendrán en un primer momento alguna dificultad para comunicarse con los residentes de la ciudad de Rayure. Los nativos son corteses pero evitan la conversación. Los residentes proporcionarán direcciones en su ciudad, sugiriendo un lugar para comida o albergue, o hablarán brevemente sobre la vida de la provincia. No dirán mucha información personal o rumores. Ningún residente conversará con los PJ por más de 5 minutos, y será necesaria una tirada de Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 10, para que accedan a conversar. Por cada aumento que hagan reducirán sus reacciones en un nivel.

Si los PJ preguntan acerca de las muertes de la Bestia de Lockhorn, cualquiera de los ciudadanos sabrá de la existencia de una serie de muertes que han tenido lugar en la provincia de Arrent en los últimos meses. Aunque por sí solos no sacaran el tema de las matanzas, y no eludirán en ningún momento las respuestas que se les pidan. Simplemente desconocen gran parte de lo sucedido.

Si los PJ se aproximan a un grupo de ciudadanos, hay una probabilidad del 10% de que puedan escuchar un pedazo de una conversación que contiene la palabra "muertes" o "Bestia de Lockhorn".

Todas estas cosas y muchas otras jugarán en contra de los Héroes. Cada vez que se establezca una conversación con alguien de Rayure, utiliza la siguiente tabla de reacciones, modificada (reduciendo) adecuadamente según la interpretación del PJ:

1d10 REACCIÓN

| | |
|-----|---|
| 1-2 | AMISTOSA: Ofrecerán ayuda e información. |
| 3-4 | RECEPTIVA: Escucharán y quizá ayudarán a los PJ (50%). |
| 5-6 | SUSPICAZ: Querrán saber nombres, motivos y trabajos de los PJ. |
| 7 | INTERESADA: Aceptarán las peticiones a cambio de algo, quizás injusto. |
| 8 | HOSTIL: Les dirán que se vayan. Pueden atacar si les provocan. |
| 9 | MALAS INTENCIONES: Fingirán ayudar, cuando lo que desean es hacer algún mal. |
| 10 | ULTRAJADOS: Atacarán sin preguntar, y quizá persigan a los intrusos o les metan en algún lío. |

Todos los ciudadanos son conscientes de la creciente afluencia de forasteros. Muchas de estas personas parecen ser de culturas similares a la de Rayure, pero muchos otros no (en particular los zingaros vodaccios, y los nómadas eisenos), que casualmente son los que no caen presas de los peligros del bosque de Lockhorn y de la terrible bestia.

La sección “Lo que saben los aldeanos...” está formada exclusivamente por rumores, una maravillosa forma de darles a los PJ algunos indicios útiles, arrojar algunos obstáculos en su camino, o hacer un poco de cada cosa. Si los personajes conversan con un cierto número de gente distinta, probablemente se darán cuenta de que no todo lo que se les dice es cierto, pero seguirán enfrentados al problema de distinguir hechos de ficción.

Conforme avance la aventura, y comprueben la bondad y amabilidad de los PJ, gran parte de los habitantes de Rayure querrá que los PJ traten de detener las matanzas, capturando a la endemoniada Bestia de Lockhorn. Por ello ayudaran a los PJ, sin pedir nada a cambio, dándoles ropa y equipo si lo piden. No habrá nada más que estas empobrecidas personas puedan dar a los PJ.

Arrent y Rayure: Página 24 de la Guía de Montaigne.

La Bienvenue (La Bienvenida)

SUCEDE: LA NOCHE DEL DÍA 19 DE NOVIEMBRE.

Tras el lamentable altercado en los bosques y su posible visita al campamento zingaro, Grègoire de Fronsac y Mani sea como sea lograrán llegar a salvo a la ciudad de Rayure, la misma **noche del día 19 de noviembre**.

Una vez se encuentren en sus calles, los viandantes a los que pregunten no tendrán ningún inconveniente en indicarles la dirección donde se encuentra la hacienda de la familia Duboise a las afueras de la ciudad.

Si se han retrasado debido a su visita al campamento zingaro, el capitán Duhamel habrá organizado por orden del Duque Duboise una partida de búsqueda. Están visiblemente preocupados, y serán ellos quien les dirijan a la hacienda Duboise.

Cuando llamen a la puerta visiblemente empapados, les recibirá alguien que se presentará como Pascuale, el Mayordomo. Pascuale les llevará en primer lugar a un recibidor donde podrán cambiarse de ropa y asearse algo para finalmente dirigirles a un gran salón con chimenea (recordemos que estamos en noviembre) donde les aguarda Duque Samuel Duboise du Arrent.

Junto al Duque Samuel Duboise du Arrent están presentes algunos amigos como el Conde de Morangies, el Sr. Laffont, el Sr. Moncan, el Marqués Bernard d'Apcher, su hijo Thomas d'Apcher, y el párroco de la ciudad Henri Sardis.

El Duque Samuel Duboise du Arrent les pondrá en antecedentes:

“Desde hace ya varios meses, los habitantes de la provincia de Arrent han estado desapareciendo, uno a uno y en pequeños grupos, sin ningún tipo de posible conexión entre ellos. Al principio pensábamos que estábamos siendo invadidos por una manada de lobos o algún otro tipo de criaturas salvajes de los bosques cercanos, pero conforme iban llegando nuevas noticias llegamos a la conclusión de que estos ataques no es obra de simples animales. En nuestra opinión, el culpable es una bestia de enormes dimensiones, cuya madriguera posiblemente se encuentre en el oscuro, maligno y tenebroso Bosque de Lockhorn. Estoy orgulloso, y creo que hablo de todos los nobles de la ciudad, de que el Empereur haya mandado a uno de sus mejores hombres a solucionarlo. Suerte en su cometido.”

El Duque Samuel Duboise du Arrent aceptará una breve sesión de preguntas y respuestas si los PJ desean preguntarle algunas cosas, pero sólo hay algunos hechos que sepa realmente o quiera revelar. Para hacer la acumulación de información un poco más fácil para los personajes, puede incluir aquí cualquiera de las afirmaciones verdaderas de la lista de rumores.

Tras las presentaciones formales y, siempre dependiendo de las preguntas inoportunas de los personajes que el Duque evitará de momento, este les invitará a un opulento banquete de bienvenida para presentarles al resto de aristócratas de la ciudad, entre los que se encuentra Jean-Françoise de Morangies (el hijo primogénito del Conde de Morangies), su bellísima hija soltera Marianne de Morangies, el capitán Capitán Duhamel, auxiliar mayor de los Dragones de Rayure, y el obispo de Mende, Monseñor Jean-Pierre Améris.

La cena será opípara y excelente. Durante la misma (y dependiendo de cómo se coloquen en la mesa) los Héroes podrán dialogar con los demás comensales. Es de esperar que los personajes estén más bien sorprendidos con sus vecinos de mesa. El ambiente estará en todo momento bastante tenso y enrarecido. Durante la velada el Conde Morangies y el marqués d'Apcher no dejarán de intercambiar sutiles puñaladas, mientras que el Obispo Jean-Pierre Améris se dedicará a observar a Marianne con mirada de adoración y lascivia. El Duque Samuel Dubois du Arrent permanecerá en todo momento a la escucha e intentará bajar los humos de sus comensales cuando la cosa se ponga turbia. Henri Sardis no cesará de susurrar cosas al oído del Conde de Morangies tapándose la boca con las manos para evitar en todo momento que puedan leerle los labios. El capitán Duhamel no hablará en toda la cena pero estará sumamente atento a todo lo que se diga o haga. El momento álgido de la reunión será cuando Thomas d'Apcher intente mostrarle a Marianne lo bella que está esta noche en un espejo de mano, cosa que Jean-Françoise evitará cogiendo violentamente el brazo de Thomas y diciendo que la modestia de Marianne le impide hacer tal cosa. Tal hecho posiblemente hará plantear a los jugadores la posibilidad de que Marianne sea un vampiro (cosa bastante estúpida por su parte), y dejará a la luz el patente distanciamiento entre ambos nobles.

Esta reunión debe servir, entre otras cosas, para que Grégoire se sienta atraído por la belleza de Marianne; y sobre todo para que los personajes sientan más simpatía por el Marqués d'Apcher, y

empiecen a menospreciar al Conde de Morangies y su hijo primogénito Jean-Françoise. Tras una interesante charla, será precisamente el marqués d'Apcher o incluso su hijo Thomas, como muestra de buena voluntad quienes les inviten a hospedarse en su residencia en las afueras de la ciudad y así poder continuar la charla “más tranquilamente”. Como gancho puedes usar que Thomas d'Apcher quiere ser naturalista y es un buen conocedor de la provincia. Si deniegan la invitación al menos la primera noche (debido a que por etiqueta y educación deben hospedarse en la casa del Duque Duboise) se retrasará el ataque de nocturno de Jean Coverdale de “El Asesino” al menos hasta que duerman fuera de la hacienda Duboise. Es importante que los PJ se alojen en casa de los d'Apcher tarde o temprano o de lo contrario tendrás que modificar algunas escenas, como por ejemplo, “El Fantasma”.

La Famille Morangies (La Familia Morangies)

Desde tiempos inmemoriales, la familia Morangies ha sido despreciada debido a la fuerte influencia extranjera de su sangre (principalmente usura y eisena). La única oportunidad para redimir su linaje se desvaneció en 1585 cuando el bisabuelo de La Comtessa, Jean-Phillipe de Morangies, realizó un fallido golpe de estado en Charouse, siendo condenado a la Guillotina por traición. Como castigo a la familia Morangies el Empereur les quitó muchas de sus rentas y posesiones recompensando a la familia Duboise dándole el control sobre la provincia de Arrent.

Nadie descubrió las razones de Jean-Phillipe de Morangies para traicionar a L'Empereur, aunque se especuló de deudas, venganza, dinero, amenazas, locura e incluso el afán de llegar a coronarse rey. De todos modos la reacción en Montaigne desde aquel acontecimiento ha sido clara: le repugna la familia Morangies.

Desde entonces sólo han tenido un contacto limitado con el resto de Montaigne y en especial con la Corte de L'Empereur. Sus nobles no son bienvenidos en ninguna parte de la nación. Son una familia olvidada y vilipendiada, sin ningún peso en la Corte de Charouse.

Los Morangies son el producto de al menos cuatro generaciones de matrimonios consanguíneos degenerados, e incluso si se investiga se hallará que su línea de sangre tiene una fuerte ascendencia eisena.

L'Eglise en Montaigne (La Iglesia en Montaigne)

Los PJ conocen el hecho de que la mayor parte de los nobles en Montaigne han dado la espalda en masa a la Iglesia. Muchos han tomado esta decisión para mantener el favor de L'Empereur, y otros en cambio, por decisión propia.

Por ello les extrañará bastante la excelente relación que existe entre Henri Sardis (el párroco de Rayure) y la familia Morangies. Posiblemente la razón que argumenten los PJ sea que los Morangies siguen practicando la religión vaticana aunque en privado, y si tal hecho, llega a oídos de L'Empereur, sea su fin. Por ello lo llevan con la máxima discreción posible. Es una buena razón, sin duda, pero la realidad es bien distinta.

La Iglesia en Montaigne: Página 34 de la Guía de Montaigne.

Chez le Marquis d'Apcher (En casa del Marqués d'Apcher)

SUCEDE: LA NOCHE DEL DÍA 19 DE NOVIEMBRE.

Una vez concluya la tensa cena un carruaje propiedad del Marqués d'Apcher les llevará hasta su mansión. Será el momento perfecto para comentar los incidentes de la agitada cena. Los personajes se dirigirán a las afueras de la ciudad y a unos dos kilómetros se desviarán por un camino lateral en dirección hacia Chanaleilles hasta acabar en una hacienda bastante grande rodeada con un muro de piedra de tres metros de alto. La descripción debe presentarse lo más tétrica y lúgubre posible aderezándola si fuese necesario con una enorme y funesta luna llena flotando en el cielo, aullidos de lobos en la lejanía y una amenazadora bruma que impedirá ver más allá de sus narices.

Una vez en la finca una alameda conduce a la puerta de una gran mansión de aspecto siniestro (es casi un fortín). En la puerta estarán la servidumbre del esperándoles. El Marqués d'Apcher les agradecerá que hayan venido y les invitará a pasar dentro a tomar una copa de vino antes de acostarse.

Una vez dentro, se acomodaran en un lujoso salón donde arde un gran fuego en la chimenea. El marqués d'Apcher volverá a pedir disculpas por el incidente en casa del Conde de Morangies diciéndoles que espera que este sea un nuevo comienzo para todos.

Si preguntan acerca de la tensión y discrepancias entre los Morangies y los d'Apcher Bernard comentará: “Viene de lejos. A mi parecer la familia Morangies lleva años actuando deshonrosa y maliciosamente realizando actividades ilegales al margen de la ley. Por todos es conocido sus antecedentes familiares. Y es más, me atrevo a decir incluso, que ellos son los culpables de que en Arrent exista tanta delincuencia, e incluso puedo asegurar que financian de alguna forma a los nómadas eisenos y a algunos de los bandidos de la provincia. Antaño los denuncie a las autoridades acerca de estos delitos, pero al no poderlo demostrar en el Juicio quedaron libres sin cargos. Desde entonces nuestras familias se odian... Si quiere un consejo manténgase lejos de ellos o caerá bajo sus redes...”

Cuando Grègoire de Fronsac comente sus intenciones en la provincia, el joven y aguerrido Thomas d'Apcher se ofrecerá como voluntario para ayudarles a capturar la bestia argumentando ser un gran conocedor de la provincia de Arrent. Sin duda alguna, Thomas será de gran ayuda para los PJ que inevitablemente tendrán que aceptar su ofrecimiento. El joven muchacho podrá orientarles por la provincia, y podrá contarles rumores y acontecimientos acerca de la mayoría de personalidades de Arrent. Sin embargo, en ocasiones, podrá ser un estorbo que deberán solucionar los PJ sin herir sus sentimientos.

Mientras, desde la ventana podrán ver como en el jardín habrá dos criados, unos de ellos sostiene a unos enormes perros de aspecto temible que no paran de ladrar y gruñir. Los caballos están inquietos. Si alguien se dirige a los establos, podrá intentar calmar a los caballos (Tirada de Ingenio + Adiestramiento Animal, DF 15) pero no podrá saber la causa; la noche es oscura y la niebla parece que durará toda la noche. La visibilidad en el exterior de la mansión es de unos cinco metros.

Lo que se avecina es fácil de explicar: Jean Coverdale se encuentra en la hacienda por orden de Henri Sardis. Su plan es infiltrarse en la mansión y asesinar a Grègoire de Fronsac y Mani. Tres de sus hombres se esconderán en el establo para evitar que nadie huya en busca de socorro. Mientras, él en persona se ocupará de eliminar uno a uno a los Héroes.

Le Assassin (El Asesino)

SUCEDE: LA NOCHE DEL DÍA 19 DE NOVIEMBRE.

Esta misma noche, cuando estén durmiendo plácidamente recibirán una traicionera visita nocturna en su habitación. Una figura embozada subirá ágilmente por las murallas de la hacienda, sorteando a los guardias y perros, y se introducirá sigilosamente por una de las ventanas que dan a los pasillos de los dormitorios. En silencio, se colará en la habitación de Grègoire de Fronsac, forzando hábilmente la puerta. Llegados a este punto será necesario realizar exitosamente una tirada de Percepción, DF 20 por parte de Grègoire para percatarse a tiempo de su presencia.

Se trata de Jean Coverdale que ha venido a eliminar a los testigos terminando el trabajo que dejó pendiente por la tarde por orden de Henri Sardis. El asesino intentará degollar con una daga a su víctima.

El asesino escapará en cuanto noten su presencia tirándose por la ventana, y saltando por encima del muro esquina desaparecerá sin dejar rastro alguno. Durante el resto de la noche no ocurrirá nada más para fortuna (o desgracia) de los PJ.

La Bête Ataque Encore (La Bestia Ataca de Nuevo)

SUCEDE: EL DÍA 20 DE NOVIEMBRE.

Horas antes de la llegada de nuestros Héroes a la ciudad de Rayure, un trampero de nombre Eric Rochant es atacado por la Bestia de Lockhorn, resultando salvajemente destripado en los bosques cercanos al oeste de Rayure. De esto se enterarán los PJ una vez se levanten al desayuno tras descansar la primera noche en Rayure.

Si van al campo de cultivo dónde se produjo la muerte, Grègoire de Fronsac y Mani deben obtener en la escena del crimen alguna pista acerca de la naturaleza de la bestia. Detalles como el tamaño de sus mandíbulas y garras (debido a las heridas que muestra el destrozado cadáver) e incluso si registran a conciencia la zona obtendrán diversas pistas: una extraña y misteriosa púa metálica algo oxidada (se trata de una pieza de la armadura metálica de la bestia), un trozo de seda de color burdeos (Ingenio + Moda, DF 15 para saber que ese color lleva varios años que no está de moda, evidentemente pertenece a Jean-Françoise de Morangies), un botón de una casaca (de la misma persona), e incluso algo más si el DJ lo considera oportuno.

Un examen del cadáver (mediante la capacidad de Examinar) revelará que fue asesinado por enormes garrazos y que muestra señales de mordiscos de tamaño considerable... algo que debería poner sobre aviso a los PJ. Hay dos detalles de suma importancia: el primero es que el cadáver tiene un enorme garrazo que cruza su espalda y tierra en las uñas, lo cual indica que la víctima estando arrodillada sufrió un mortal garrazo, lo que indica que la bestia es enorme (más grande que su víctima), y en segundo lugar que la bestia no se ha saciado con el cadáver, es evidente que no mata para satisfacer su hambre o comer, lo hace por placer.

Si preguntan a las personas que han tenido la fortuna de salir con vida del encuentro con la bestia (las víctimas supervivientes) podrán conseguir la siguiente descripción: “Es mucho más grande que un lobo, casi tan grande como una vaca, y con una cabeza enorme. Su nariz es larga y puntiaguda, de un color rojizo. Tiene orejas cortas y los dientes muy grandes. El pelaje es gris claro y corto. El pecho es

blanco, y a lo largo de su lomo tiene una raya negra. Las patas grandes tienen garras tan afiladas como navajas, y la cola es tan espesa como la de un lobo. Además es muy ágil y sumamente fuerte. Ha sido vista, según testimonios de varias personas, en puntos muy equidistantes en un mismo día. Un pastor que la vio, declaró que podía ponerse de pie sobre sus patas traseras, como los osos, y podía sostener en el aire, entre sus garras, a una oveja adulta. Los perros huyen aterrorizados cuando la misma esta cerca, como la mayoría de los animales que se dan cuenta de su presencia.”

De sus interrogatorios y los testimonios de los aldeanos, Grègoire de Fronsac y Mani obtendrán un dossier no excesivamente detallado (nadie se ha preocupado especialmente de ello, ni siquiera el capitán Duhamel) de todas las víctimas de la Bestia de Arrent durante el último año. Llegados a este punto el DJ puede entregarles el documento “Antecedentes” a los PJ. El número de víctimas, entre muertes y heridos, asciende a cerca de sesenta.

Le Funéraire (El Funeral)

SUCEDE: LA MAÑANA DEL DÍA 21 DE NOVIEMBRE.

Al día siguiente, los PJ podrán ir a donde quieran. Sin embargo, la actividad en frente de la iglesia capta rápidamente su atención. Una procesión fúnebre esta sucediendo (a pesar del cielo amenazador). Hasta que finaliza, cada negocio y establecimiento en el pueblo deja sus puertas cerradas. Carteles en sus ventanas rezan "Cerrado por Funeral" y "Fui a la Iglesia". Cada casa o establecimiento de Rayure se encontrará cerrado con llave.

Si los PJ esperan en el frente de uno de los comercios hasta que el funeral termine, verán desde lejos como un grupo de personas siguen a un carro hacia el cementerio. Después de aproximadamente media hora, la muchedumbre reaparece y los negocios reabren. Si los PJ deciden aproximarse al campo santo para observar más de cerca, continua con este suceso.

Caras solemnes los miran con desconfianza, pero nadie dice una palabra. Los habitantes de Rayure vuelven pronto su atención al párroco Henri Sardis detenido sobre un ataúd envuelto en pesadas cadenas.

Henri Sardis habla con voz profunda y resonante a lo largo del campo santo. "Amigos y familiares, nos lamentamos por la temprana muerte de Eric Rochant", se lamenta. "Tenemos que confortarnos ya que de hecho ha ido a un lugar mejor, y recemos por que su eterno descanso sea con calma y sin incidentes. Eric, serás extrañado, pero no serás bienvenido otra vez aquí. Parte de Théah y ve al Cielo con nuestras bendiciones."

Si los PJ simplemente observan, el sacerdote dirige la mula de tiro colina arriba hacia el cementerio. La muchedumbre lo sigue en silencio. En el portal, Vicent, el cuidador del cementerio, recibe el carro. Él dirige a la procesión hacia una bóveda abierta. Los asistentes deslizan el ataúd adentro y rápidamente sellan la bóveda. Luego, sin decir palabra, la multitud vuelve a la villa.

Las últimas víctimas de la Bestia de Lockhorn se encuentran enterradas en nichos adyacentes, excepto aquellas que por su condición social se hayan enterrado en mausoleos.

Funerales: Página 38 de la Guía de Montaigne.

Le Cimetière (El Cementerio)

El cementerio de la ciudad de Rayure se ubica sobre una pequeña elevación que domina la ciudad, en lo alto de una colina que circunda la muralla oriental, apropiadamente llamada "Colina del Cementerio" por los ciudadanos, cerca de la Iglesia y con amplias vistas sobre el llano hacia Charouse.

Una pared de piedra de 3 metros de alto rodea por completo el campo santo, y una puerta de hierro en el lado sur provee el acceso. El cementerio esta bien cuidado y abierto al público. Un único sendero lleva hacia la puerta.

Sepulturas Importantes:

El cementerio contiene cuatro sepulturas importantes:

1) General Alexandre de Chappotin cayó a la cabeza de su brigada en la batalla de Weissberg, del 16 de mayo de 1651. El general Chappotin, de 41 años, fue el hijo menor del síndico de Muguet, Charles de Chappotin de Aur. Inició su carrera en el 8º de Infantería; en la fecha de la batalla, estaba al mando de una brigada de la 2ª división de Dragoneros; al principio de la batalla, esta división estaba en la reserva, pero pronto fue llamada a relevar a la brigada de Infantería Montaignense de la división de Sices du Sices, que con gran valor había contenido el ataque de los eisenos en el flanco norte de Montaigne. A partir de ese momento, y en el centro de la batalla, la brigada de Chappotin luchó sin ceder terreno, pero con bajas espantosas del 63%, terminando el día con un capitán como oficial de mayor rango. (En un batallón, el abanderado desprendió el estandarte de su lanza para esconderlo en su chaqueta y así evitar su captura. Encontraron y dieron sepultura a su cuerpo los únicos que quedaban de su compañía - un sargento y un cabo).

El ayudante del general Chappotin, el capitán Ramsden, relató las circunstancias de su muerte: al principio de la batalla, y donde mas se concentraba la lucha, vio como cayó el general con su caballo. Chappotin intentó volver a montar, pero herido en ambos costados, fue incapaz. Llevado a examinar por el cirujano, este diagnosticó que no había esperanza. Murió poco después. Su chaqueta resultó perforada por más de una docena de balas.

Los generales Fourtour y Bamourt pidieron al gobernador de Rayure sepultura para el general Chappotin, que, como se ve, fue concedida.

2) Teniente coronel Michel Jacques Esambert fue capitán en el 4º de Infantería hasta 1659, año en el que solicitó el traslado al frente en Eisen, consiguiendo dos ascensos: primero a comandante del Estado Mayor del Ejército Montaignense. Mandó el 1º batallón del 16º regimiento de Infantería montaignense en la batalla de Weissberg y en el segundo sitio de Sices du Sices, donde fue herido, muriendo en Broussoles el 17 de junio de 1661. Su larga carrera le había llevado a luchar en las Colonias, Ussura, Eisen, Vodacce y Castilla. Volviendo de las Colonias, fue capturado por los castellanos, pero consiguió escapar de la cárcel de San Cristóbal.

3) Comandante Auguste Lajoncheri murió en Chanaleilles el 14 de febrero de 1660, con 50 años. Contaba 10 años cuando la batalla de Weissberg. Sirvió en los batallones 20º y 21º del 2º regimiento de la Brigada Real de Marina. Existe una carta suya de mayo de 1653, en donde, lamentando haber presentado su dimisión, pide reincorporarse en su rango de teniente.

4) Caroline Lajoncheri murió el 28 de junio de 1663 en Rayure. Fue la viuda del comandante Auguste Lajoncheri.

La zona de las sepulturas se delimita por una verja de hierro fundido, instalada el 20 de agosto de 1664 por el gobernador militar, el Duque Samuel Duboise du Arrent, como consta en una lápida grabada "G.P.A. - 20.8.1664" (Gobernador de Arrent).

Si los PJ visitan cementerio durante el día, caminarán libremente entre las tumbas. A causa de la alta tasa de agua (hay que recordar que en esta región llueve bastante) los cuerpos son enterrados en nichos sobre la tierra. En vez de lápidas, el cementerio esta lleno de nichos y mausoleos (edificios de piedra que contienen numerosos nichos). El cementerio también tiene varias docenas de nichos amontonados, fuera de los edificios, proveyendo un entierro razonable para los ciudadanos comunes o plebeyos.

Los nichos que contienen aquellos que murieron recientemente han sido sellados y cerrados (el párroco Henri Sardis sabe con certeza que se convertirán en hombres-lobo).

Durante el día, Vicent, el cuidador y enterrador, podrá ser encontrado fácilmente en el cementerio. Si los PJ lo convencen para hablar amigablemente, Vicent ofrece una pista de la lista en Apéndice: Pistas. Si ellos le preguntan acerca de la familia Duboise comentará que tienen el mausoleo más grande, y que gracias a sus donaciones se puede mantener el cementerio. Si le preguntan sobre la familia Morangies, dirá que se trata de una familia respetable y asumirá que la familia Morangies tiene su propio cementerio o mausoleo, porque ninguno de la familia ha sido enterrado en el cementerio, al menos mientras él está a cargo, y de eso hace más de 30 años.

Si los PJ buscan huellas en la zona podrán apreciar pisadas en el barro seco de una criatura mucho más grande que un lobo (por la profundidad de las huellas pesa alrededor de 80 kilos). Los PJ que estén familiarizados con los lobos pueden identificar esos rastros como que son bastante más grandes de los que dejaría un lobo (su tamaño es sustancialmente más grande, aproximadamente unos 30cm). Las pisadas llevan desde el sureste del cementerio hasta las calles de Rayure. Fueron dejadas por la Bestia de Lockhorn, que entró en la ciudad y salió llevándose a los cadáveres de sus víctimas antes de que regeneraran.

Si los PJ deciden investigar los nichos de las víctimas de Lockhorn:

Cuando los PJ visitan el cementerio para investigar los nichos de las víctimas de la Bestia de Lockhorn (lo normal entonces es que sea de noche), el DJ debe informarles que el cielo está encapotado y nublado. Al poco tiempo una ligera niebla comenzará a cubrir el suelo. Cuando los PJ exploren, la niebla se espesará, pero de una forma tan lenta que apenas se nota. Parece que con la llegada de la noche la niebla hace su aparición frecuentemente en este tétrico lugar.

En su investigación los PJ pueden encontrar en el cementerio los nichos de muchas de las víctimas de la Bestia de Lockhorn. Si tienen la valentía o desfachatez de abrirlos, en su mayoría encontrarán ataúdes vacíos (no hay arañazos en su interior porque sacan los cadáveres antes de que resuciten).

Después de varios turnos de búsqueda, el DJ debe informar a los PJ que la espesa niebla ha cubierto la totalidad del cementerio y que únicamente pueden ver a 3 o 4 metros de distancia. Mientras se hacen paso entre los nichos, deben comprender que la niebla se ha estado haciendo mas espesa desde que llegaron. Podrán ver quizás tres nichos a cada lado de ellos, pero más allá de eso, la niebla lo cubre todo. Una humedad fría cubre sus cuerpos cuando el aire mojado se acerca. Sonidos lejanos como el aullido de

un lobo, las ruedas de un carro que crujen en el camino y voces apagadas se amplifican en la niebla. Éstos suenan como si estuvieran al lado tuyo, pero nunca lo sabrán con certeza con este nefasto clima.

Ésta es una oportunidad excelente para que el DJ asuste a los PJ. Los PJ podrían separarse entre las lápidas y nichos, teniendo verdadera dificultad en encontrarse (Percepción, a DF 15). También podrían tener problemas en encontrar la verja que lleva afuera del cementerio, o perder el sentido de orientación por completo (Percepción, a DF 20). Si el DJ quiere algo de acción es un buen momento para introducir el Elemento Variable “Le Danse des Garous”.

Cuando los PJ abandonen el cementerio para volver a la ciudad, tendrán un encuentro con una anciana (se trata de Zenaida).

La Cabane de Zenaida (La Cabaña de Zenaida)

En las cercanías del cementerio vive en una pequeña y extraña cabaña una misteriosa anciana conocida popularmente como Zenaida. Está terriblemente atemorizada por los acontecimientos recientes, y comúnmente se niega a tratar con cualquiera, aldeanos y extranjeros por igual. Ella ha levantado barricadas y empalizadas alrededor de su cabaña, y adornado las puertas y ventanas con decenas de símbolos sagrados.

Nadie sabe exactamente cómo clasificar a Zenaida. La gente ha especulado que es una bruja, una religiosa, una alquimista o una sanadora profesional. La verdad es que Zenaida es una sanadora cuya habilidad con las plantas le permite preparar pociones y fabricar ungüentos.

Zenaida vende hierbas, incluidos ajo, belladona y acónito, por 1/10/20 soles respectivamente. Sus servicios de sanadora cuestan 4 soles por visita, 10 soles para los no habitantes de Rayure. Automáticamente cura una herida dramática.

Zenaida es testaruda y difícil de engañar. Los habitantes confían en ella y sus pociones, y los hombres (campesinos y pastores) de los alrededores se aseguran de que nadie la avasalle o le haga daño.

A veces, Zenaida asegura que puede oír la llamada desesperada de su hija Carlota. Si los PJ convencen a Zenaida de hablar con ella, dirá que bestias endemoniadas han estado hurgando en el cementerio cada noche (por eso las empalizadas alrededor de su hogar). Ella no sabe que se trata de hombres-lobo, y que entre ellos se encuentra su hija. Zenaida no ha visto a Carlota en las últimas tres semanas; nunca volvió a casa desde su trabajo en la hacienda Morangies.

Si los PJ han escuchado el rumor de que el Duque Samuel Duboise du Arrent y Monseñor Jean-Pierre Améris dirigen una red de tráfico de reliquias Syrneth podrán pensar que los intercambios o el almacenamiento de las reliquias se producen en el cementerio, ya que resulta sumamente sospechoso que haya una sospechosa actividad nocturna.

La Église (La Iglesia)

La Insigne Iglesia Parroquial de Saint-Etienne se abre todos los días del año, permaneciendo abierta ininterrumpidamente, desde las 8:45h de la mañana hasta las 21:30h.

Los horarios de misas son: En la Capilla en los días laborables por las mañanas a las 9,30h y las tardes a las 19h. En el Altar Mayor en los días festivos por las mañanas a las 10h, 11h, 12h, 13h y las tardes a las 19h.

Henri Sardis es el párroco de Rayure. Pertenece a la Iglesia Vaticana. Dirige la Iglesia Parroquial de Saint-Etienne desde hace 35 años. Henri no es tan neutral y bondadoso como aparenta. Su residencia es el edificio adyacente, pero últimamente permanece bastante tiempo en la sacristía de la iglesia y en la mansión Morangies.

Si es convencido, Henri reaciamente describirá los recientes sucesos en la ciudad. Contará que los ciudadanos han estado muriendo súbitamente, incluso aquellos que parecían fuertes y saludables no han podido resistir los ataques de la Bestia de Lockhorn. Echará en todo momento las culpas a los Lobos Negros y otras criaturas endemoniadas del maligno Bosque de Lockhorn. Además aducirá que es consciente (junto con Vicent, el cuidador) de que bestias endemoniadas rondan por el cementerio por la noche.

La primera de esas muertes, hace seis meses, fue la de un campesino llamado Jules LeBlanc. Días después de ser enterrado, Jules LeBlanc se levanto como un hombre-lobo. Por eso Henri Sardis siempre sella desde entonces los ataúdes de los recientes muertos por si acaso.

Henri Sardis no dirá absolutamente nada relevante a los PJ sobre la familia Morangies en su primer encuentro, y menos todavía si alguien de la familia d'Apcher esta con ellos. Es evidente que las familias se odian, y Henri sabiamente no quiere entrometerse en la disputa.

El sacerdote es sumamente cauteloso porque su formidable inteligencia innata le hace desconfiar de los PJ. Conoce además que fueron ellos quienes impidieron (o no) la muerte de Giacomo (el zíngaro) la noche de su llegada a Rayure. Actualmente está sumamente preocupado porque le han llegado a sus oídos rumores de que la Inquisición está investigando en la provincia de Arrent, y piensa que él puede ser el objetivo de las mismas (aunque no lo dirá públicamente). Para desviar la atención de los PJ acusará a Monseñor Jean-Pierre Améris (su obispo) de tener negocios ilegales (tráfico de reliquias Syrneath) con el Duque Samuel Duboise du Arrent. En todo momento parecerá amable y afable, y hará un buen uso de su Capacidad de Sinceridad para ver las verdaderas intenciones de los PJ. Inteligentemente intentará ganarse la plena confianza de los PJ. Si estos regresan luego y lo interrogan o intimidan con las cosas que han averiguado, o si tratan de convencerlo mediante acciones subsecuentes que muestren que ayudan a la ciudad, Henri Sardis explicará nerviosamente un poco más. Dirá que desde la llegada de los zingáros (vodaccios) comenzó la cadena de horrores. Culpará a Emmanuelle y su magia Sorte de las desgracias que se ciernen sobre Arrent. No mencionará en ningún momento ni bajo ninguna causa (ni siquiera tortura) que él sabe toda la verdad acerca de la Bestia de Lockhorn debido a que es miembro fundador de la Hermandad de los Lobos, y esta detrás de toda la trama de La Conspiración.

Si los PJ se las arreglan para colarse en la iglesia después de que el párroco se haya marchado, no encontrarán nada más interesante en las estancias privadas que relaciones de impuestos y registros de propiedad a nombre de la Iglesia Vaticana en Arrent. La puerta de la sacristía está cerrada cuando él se ausenta. Un gran mapa de la provincia de Arrent cuelga de la pared. Si los PJ demuestran interés en el mapa, el DJ puede copiar partes seleccionadas del mapa. Habrá una mesa cubierta de informes y papeles. Hay un cajón secreto (Tirada de Percepción, DF 25), que contiene una carta escrita en código cifrado (Tirada de Ingenio + Criptografía a DF 30) donde se responde desde Charouse a las órdenes mandadas desde Rayure acerca de la conspiración en contra del Rey Sol. También en la carta se menciona la posibilidad de una visita a la provincia por parte de la hija menor del Rey. Sugieren estudiar la posibilidad

de acabar con la vida de Dominique du Montaigne, al igual que hicieron tiempo atrás con su hermana mayor Lydia du Montaigne (pág. 56 Montaigne). No hay nada más de interés en todo el edificio.

Le Pícaro (El Pícaro)

SUCEDE: ENTRE LOS DÍAS 21 Y 31 DE NOVIEMBRE.

Si los PJ pasan una apreciable cantidad de tiempo en las calles de Rayure haciendo preguntas a sus habitantes, adquirirán rápidamente un seguidor. Un pillo callejero llamado Dominic los seguirá donde quiera que vayan. Él cargará con todas sus pertenencias, lustrará sus botas, traerá cosas, y se desempeñará virtualmente en cualquier tarea servil que se le solicite. Si los PJ tratan de espantarlo lejos, el volverá. Nunca se dará por vencido. No tiene absolutamente nada que perder.

Dominic tiene 12 años desea convertirse en un seguidor o aprendiz de alguno de los PJ, para poder escapar de Rayure y de su miserable existencia aquí. Él es huérfano y no tiene familia o alguien que lo cuide. La Bestia de Lockhorn mató a su padre hace tres meses, y desde entonces vive mendigando en las calles. Aunque no es de familia noble, Dominic es capaz de leer escrituras en el lenguaje montaignense gracias a las enseñanzas de su padre, aunque lamentablemente no conoce otros idiomas. Seguirá a los PJ a cualquier parte, incluso al Bosque de Lockhorn. Él quiere ante todo vengar la muerte de su padre. Será en todo momento fiel y leal.

L'Auberge de Sept Croix (La Posada de las Siete Cruces)

Esta confortable posada tiene habitaciones privadas por 25c la noche. El chato de vino cuesta 1c, los cuartos de cerveza 3c y la copa de brandy 30c. Para cualquier otro precio revisa la pág. 25 de la Guía del Jugador. La dirige Juan de Ramos desde que se licenció. En ocasiones suele verse dándole de comer gratuitamente a algunas personas que están pasándolo especialmente mal. La sala común es el lugar de reunión preferido de los trabajadores de la ciudad, y cada uno de los PNJ de Rayure pasan como mínimo parte de su tarde cada día aquí. Por ello cualquiera de los rumores “Lo que dicen los aldeanos...” pueden oírse en las Siete Cruces. Juan de Ramos y Richard Dindo son las fuentes más probables de esos rumores. Tampoco es extraño encontrar aquí algunos informadores o miembros de la banda de salteadores de Gavin Duboise. Es habitual concursos de dardos, cartas, dados y bebedores de cerveza.

La Survivante (La Superviviente)

SUCEDE: EL DÍA DE 22 DE NOVIEMBRE.

Al siguiente día Marie Jean Vallet, una criada del cura de Paulhac, herirá a muerte a la bestia con una bayoneta cuando ésta se disponía a atacarla, a quién de nuevo se la dará por muerta debido a sus graves lesiones hasta que días más tarde, ya recuperada, vuelva a atacar a otros aldeanos.

Los lugareños comenzarán a creer que ese animal es un ser sobrenatural y la encarnación de la Bestia del Apocalipsis (en esto tiene bastante culpa el clero). Los habitantes de Rayure son crédulos y supersticiosos. Además de rezar y encomendarse a Dios, muchos practican la magia (al menos eso piensan) y emplean talismanes para protegerse. Creen que el diablo interviene continuamente en la vida

de la gente, que se introduce en el cuerpo de algunas personas –ciertos locos, los epilépticos, los esquizofrénicos- y que, en ocasiones adopta la apariencia humana para poseer sexualmente a las personas.

Incluso también llegarán a culpar a los misteriosos zingaros vodaccios de haber dejado escapar una fiera de sus circos y a los incivilizados nómadas eisenos que cruzaban el territorio montaignense, o de haber hechizado o domado un animal para que causase esos daños.

Pero de todos los rumores, el que más fuerza cobrará será el que acusa a Antoine Chastel, un joven de carácter asocial que vive aislado en los bosques desde los 19 años criando perros asilvestrados y otras alimañas.

Jean-Françoise de Morangies no se prodigarán en actos públicos durante estos días. Si se pregunta a la familia dirán que ha tenido que salir de viaje por asuntos de negocios repentinamente a Mende, y que regresará en un par de días. La realidad será bien distinta Jean-Françoise por obligación se encuentra oculto en su pequeña casa de Rayure (mira “Chez Jean-Françoise”) curándose de las heridas inflingidas por Marie Jean Vallet con su bayoneta.

La Maison d'arrêt (La Cárcel)

La cárcel es parte del complejo de barracones de la guardia de la ciudad. Al principio pretendía ser un presidio, pero la naturaleza de los crímenes en Arrent la transformó en algo sustancialmente diferente. Actualmente, sólo hay encarceladas tres tipos de persona. Los primeros son los criminales (asesinos y ladrones) que están esperando el traslado a una prisión fuera de Arrent. Están retenidos en celdas hasta que un representante del Empereur venga a llevárselos. Los segundos son los morosos que no quieren pagar sus deudas como sirvientes y campesinos. Los últimos son aquel pequeño porcentaje de la población demasiado peligroso como para dejarlos sueltos: los maníacos. La mayor parte de los crímenes en Rayure son castigados con el látigo (si son leves) o con la horca (si son graves, y no tienen otros asuntos pendientes) en la plaza del Ayuntamiento. La cárcel es un sitio desidioso dirigido por matones y rufianes. Sus débiles muros casi no pueden apagar los gritos de los que viven dentro de ella.

Chez Jean-Françoise (La Casa de Jean-Françoise)

Además de la hacienda en las afueras de Rayure, la familia Morangies mantiene su casa en la ciudad. Se trata de un lúgubre edificio de planta baja y un piso en las afueras de la ciudad. Jean-Françoise está mucho tiempo oculto allí, planeando la forma de mejorar la presente situación de su familia. Jean-Françoise esta completamente loco (aunque no lo aparenta), y todos los planes ahora giran alrededor de asesinar y deshonar a L'Empereur. Durante el día, hay una probabilidad del 60% de que Jean-Françoise este descansando aquí. De noche, las probabilidades se reducen al 20% (normalmente sale a cazar).

La casa de Rayure esta cerrada herméticamente, y pesadas cortinas cubren cada ventana. Todas las cerraduras son de una calidad maestra (Tirada de Maña + Abrir Cerraduras, DF 30). Si esta en casa, Jean-Françoise se negará a contestar llamadas a la puerta, pretendiendo que no hay nadie. No tiene nada que decir a los PJ o nadie más. Cualquier intento por forzar la entrada podrá ser detectado por los ciudadanos (probabilidad del 50%, con posibles bonificaciones por "precaución y silencio" como el DJ considere. Si los PJ son descubiertos, la guardia de la ciudad llegará en 1d6 asaltos. Forzar la entrada en una casa cerrada es un crimen, y por ello los PJ deben ser juzgados y llevados a la cárcel.

Si se las arreglan para irrumpir mientras Jean-Françoise esta en casa, él evitara a los PJ. Sabe donde esconderse y como moverse manteniéndose un paso delante de ellos. No atacara incluso si tiene la oportunidad de matarlos uno por uno. Pero recordara esta trasgresión, e ira tras los PJ donde sea en la oportunidad posible más próxima.

La casa esta bien amueblada y llena de caros (aunque polvorientos) muebles. Abajo, hay una sala-recibidor, un comedor, un salón de estar, una habitación para la servidumbre, y una cocina. Arriba hay tres dormitorios y el estudio de Jean-Françoise. Si los PJ buscan puertas secretas en el estudio, encontraran un pequeño espacio oculto detrás de una biblioteca. En este oculto lugar hay una capa negra color bermellón (o burdeos, si lo prefieres) con capucha y una máscara de un lobo (el atuendo de la Hermandad).

Les Parties de Chasse (Las Cacerías)

SUCEDE: ENTRE LOS DÍAS 25 Y 27 DE NOVIEMBRE.

Del **25 al 27 de noviembre**, se efectuaran por orden del Duque Samuel Duboise, sendas cacerías. Inteligentemente encargará la dirección de las mismas al Comte de Morangies, de esta forma, si algo sale mal tendrá a quien echarle las culpas, y él saldrá ileso de las críticas.

Las cacerías serán una buena oportunidad para conocer en profundidad a los hijos del Conde de Morangies: Jean-Françoise y Marianne: el primero acudirá a dirigir las cacerías en nombre de su padre (ya que es muchísimo mejor cazador que él), y la segunda a participar en ellas, como buena jinete y dama rebelde que es; y a algunos de los ciudadanos más respetables de Rayure.

Mani et les Nomades (Mani y los Nómadas)

El primer día de cacería será duro para Mani. Los nómadas eisenos tendrán un altercado con él, llegando a las manos. Le provocarán continuamente. Este encuentro debe servir para acrecentar el odio entre ambas partes. A la caída de la noche, el Duque Samuel Duboise du Arrent dará órdenes al capitán Duhamel de instalar el campamento y que se ocupe de la organización de las guardias. Jean-Françoise indispuesto regresará a la hacienda Morangies antes del anochecer. No ocurrirá nada destacable por la noche.

La Chasse (La Caza)

El segundo día transcurre perfectamente, sin encuentros ni incidentes. No ocurre nada que resaltar en este día. Por la noche, la luna estará en su punto más bajo, casi luna nueva. La luna no puede verse.

Le Loup Blanc et L'abbaye En Ruine (El Lobo Blanco y la Abadía en Ruinas)

El tercer día entrarán en el peligroso y aterrador Bosque de Lockhorn, donde se supone que reside la bestia. A partir de este punto el DJ debe efectuar un control de encuentros al azar una vez cada hora. Además, mientras los PJ cabalgan por el bosque, hay una probabilidad acumulativa de un 1 en 1d10 de que cada PJ se meta en una amplia charca de arenas movedizas.

En este último día de cacería realizaran la batida más extensa, tanto por territorio como por duración, prácticamente 20 horas, hasta tal punto que al atardecer darán con un enorme lobo blanco, al

que confundirán con la bestia (mira el Elemento Variable “Le Loup Blanc”). Durante la persecución, Marianne de Morangies se adelantará al grupo y perseguirá al lobo blanco a través de un pequeño sendero que ofrece un paso relativamente fácil a través de los horribles y retorcidos árboles y la hedionda maleza hasta llegar a unas ruinas perdidas de una antigua abadía en el bosque... Grègoire de Fronsac llegará al lugar al trote instantes después a lomos de su caballo. Ella haciéndose la despistada simulará tener un accidente con su caballo. Será entonces cuando tengan un idílico y romántico encuentro, interrumpido por la llegada de su déspota y opresor hermano, Jean-Françoise de Morangies quien herirá de gravedad al lobo blanco de un certero disparo de pistola.

Tan pronto las tropas regresen a su cuartel, se sabrá que, durante la cacería, el mismo día 27 de noviembre por la tarde, la bestia había atacado en Saint-Colombe, matando a cinco muchachas, una mujer y cuatro niños. En esta ocasión Jean-Françoise no tiene nada que ver con las muertes, y ha sido una de sus hambrientas víctimas convertidas en hombres-lobo. El terror en la población aumenta hasta tal punto que el obispo de Mende dedicará una carta pastoral a esta desolación pública, y ordenará orar a todo lo largo de la diócesis, con el fin de pedir a Dios que enviara un nuevo San Jorge, asegurando de antemano de la veneración de todo el país.

Las Petites Filles de Lèbre (Las Niñas de Lèbre)

SUCEDE: EL DÍA DE 29 DE NOVIEMBRE.

Dos niñas de Lèbre se encuentran jugando frente a la casa de sus padres cuando la Bestia de Lockhorn, llegando de improviso, se lanzará sobre una de ellas y la prensará salvajemente entre sus colmillos. La otra pequeña, queriendo defender a su hermana, saltará sobre la espalda del monstruo, que huirá con la pequeña agarrada a su lomo al ver como los aldeanos acuden a los gritos de auxilio de las pequeñas.

Será demasiado tarde... La cabeza de una de las niñas ya esta separada de su cuerpo, y si siguen los rastros de la bestia encontrarán a la otra con el rostro completamente despedazado.

Parte Dos: Diciembre Siniestro.

Une Nouvelle Mesure (Una Nueva Medida)

SUCEDE: EL DÍA DE 1 DE DICIEMBRE.

El día 1 de diciembre Duque Samuel Duboise du Arrent anunciará una gran cacería con el objetivo de dar caza a la bestia. El capitán Duhamel, será quien la dirija dando la orden en setenta y tres parroquias: cerca de doce mil hombres responderán a su llamado; señores de toda la región se pondrán a la cabeza de sus campesinos y este formidable ejército entrará en campaña días después. La Gran Cacería tendrá lugar el 5 de diciembre, así que los PJ tienen varios días para prepararse para un evento de tal magnitud.

Le Héros Pasteur (El Héroe Pastor)

SUCEDE: POR LA MAÑANA, EL DÍA 3 DE DICIEMBRE

En este periodo de incertidumbre y antes de la celebración de la Gran Cacería tendrá lugar un incidente que conmoverá a todo el país de Montaigne:

Andrés Portefaix, un joven pastor de doce años del cercano pueblo de Chanaleilles, cuidaba el ganado cerca del río Sineuse acompañado por cuatro amigos y dos amigas, más pequeños que él. Por temor a la bestia, los niños estaban armados con garrotes en cuyos extremos habían clavado hojas filosas. De repente, una de las niñas gritó: la bestia acababa de surgir de un matorral, a unos pasos de ella. Andrés Portefaix agrupó a todos, los más fuertes adelante. El monstruo les anda rondando con el hocico espumante. Los pequeños valientes, apretujados unos contra otros, se persignan e intentan defenderse a palos, pero la bestia, abalanzándose, toma a uno de los niños por la garganta y se lo lleva: era el pequeño Panafieux, de ocho años. Heroicamente, Portefaix se lanza a la persecución de la fiera, la ataca a cuchillazos obligándola a soltar a su presa. Joseph Panafieux se libra de la bestia, aunque pierde una mejilla, que la bestia devora de tres mordiscos en el mismo lugar. Acicateado su apetito, ataca una segunda vez al aterrorizado grupo, derriba a una de las niñas y de un mordisco le arranca un pedazo de labio a uno de los muchachos, Jean Vévrier, a quien agarra por el brazo y se lo lleva. Otro de los niños, atemorizado, grita que hay que sacrificar a Jean y aprovechar para huir. Pero Portefaix dice que salvarán a su compañero o que también ellos morirán. Todos lo siguen, incluso Panafieux, sin una mejilla y cegado por la sangre; valerosamente, todos atacan a la bestia, intentan reventarle los ojos o cortarle la lengua, la acorralan en un cenagal, donde al hundirse, suelta al niño. Portefaix se coloca entre ella y su amigo, le golpea el hocico con el palo, el engendro se echa hacia atrás, se sacude y huye.

El informe de esta hazaña será enviado de inmediato a Monseñor Jean-Pierre Améris a Mende, quien a su vez lo enviará al rey. Éste decidirá que a cada uno de los siete pequeños campesinos se le asignen 300 soles del tesoro de la corona, y que los gastos de la educación del joven Portefaix sean pagados por el Estado montaignense. Meses más tarde, será internado en la Congregación de los Frailes, en Montpellier.

Toda Montaigne sabrá de este épico combate por medio de gacetas, endechas e imágenes. Si la fama de Andrés Portefaix es inmediata, la de la bestia crecerá aún más. Con el fin de liberar Arrent, se ofrecerán los héroes de todos los puntos del reino, principalmente de Aur y de Sices du Sices. Hasta el más insignificante cazador de alondras soñará con ser quien diera el tiro perfecto, más aún cuando el rey prometa una recompensa de 1000 soles al feliz cazador que triunfe sobre el invencible y misterioso animal. Aun la gente timorata prestará interés a esta desgracia pública, e imaginará las estrategias más prudentes. Uno propondrá la descabellada idea de fabricar mujeres artificiales, con el objeto de clavarlas en postes en los linderos de los bosques frecuentados por la bestia. Era muy simple: un saco de piel de oveja para simular el cuerpo; otros dos, más alargados, representando las piernas; sobre "el cuerpo" estaría colocada una vejiga, simulando el rostro y rellena de esponjas empapadas de sangre fresca y mezcladas con tripas envenenadas, con el fin de "forzar a la bestia voraz a tragar su propio fin". Otro propondrá elegir a veinticinco hombres intrépidos y disfrazarlos con pieles de león, de oso, de ciervo y cierva, de ternero, de cabra, de jabalí y de lobo, todos con un gorro de algodón provisto de hojas afiladas. Cada uno de los disfrazados debía llevar además un botecito con doce onzas de grasa de cristiano o cristiana, mezclada con sangre de víbora. Un tercero inventará una máquina infernal, compuesta por treinta fusiles a cuyo gatillo debía atar treinta cuerdas, las cuales funcionarían con las contorsiones y convulsiones de un becerro de seis meses, provocadas por el pánico al ver a la bestia.

Mientras se ingenian las fantasías, la bestia continuará sus destrozos: despedazará a un muchacho de catorce años, Jean Châteauneuf, de la parroquia de Grèzes; se celebrará una misa en la iglesia del pueblo en memoria de la víctima, y al día siguiente, al anochecer, como el padre de Châteauneuf compungido y cabizbajo se encontrará en la cocina llorando, cuando la bestia acudirá a observarlo a través de la ventana, colocando sus patas delanteras sobre el marco de la misma. Châteauneuf jurará que podría haberla agarrado de las patas, mas no se atrevió.

La Grande Partie de Chasse (La Gran Cacería)

SUCEDE: EL DÍA DE 5 DE DICIEMBRE.

La comarca estará cubierta por las tempranas nieves de invierno, por lo que será relativamente fácil rastrear a la bestia siguiendo el rastro de sus huellas, hasta tal punto que cinco campesinos de Malzieu lograrán dispararle. La bestia caerá dando un gran aullido, pero se levantará enseguida desapareciendo como endemoniada en el interior del pantano de Malzieu. Nuevamente Jean-François de Morangies desaparecerá durante algún tiempo hasta regenerar por completo sus heridas.

Al día siguiente (6 de diciembre) se encontrará el cuerpo de una jovencita de catorce años, cuya cabeza había sido cortada de un mordisco. Las autoridades, sin ningún tipo de escrúpulos harán del cadáver un señuelo; y lo colocarán en un buen lugar, rodeado de hábiles tiradores, todos bien escondidos, pero la inteligente bestia desconfiará y ya no aparecerá.

El desaliento será inmenso. Estas cacerías infructuosas, las exigencias de los dragones, los gastos que su estancia representará para los campesinos, arruinarán al país que, además, se paralizará al grado de que la gente ya no se atrevía a llevar el ganado al pastoreo y los mercados permanecían desiertos. Nadie podrá prever el final de esta calamidad.

La Maison des Prostituée (La Casa de Citas)

SUCEDE: LA NOCHE DEL 7 U 8 DE DICIEMBRE.

La noche del **7 o 8 de diciembre** Thomas d'Apcher invitará a Grègoire de Fronsac ha hacer una visita a la casa de alterne (prostíbulo) de la ciudad de Rayure. Allí Grègoire de Fronsac conocerá a la misteriosa Sylvia. Si acuden antes de estas fechas será el DJ quien decida si Sylvia se encuentra en el prostíbulo o no.

Debido a los últimos acontecimientos políticos en Montaigne la Iglesia Vaticana ha perdido poder, y no puede actuar con dureza a través de la Inquisición tal y como le gustaría. Por ello han mandado a su mejor espía a Arrent. Haciéndose pasar por prostituta (e incluso condesa vodaccia) ha logrado intimar con la mayoría de nobles de la ciudad, y enterarse de algunas cosas acerca de la conspiración que se está tramando en Rayure en contra de la familia imperial. Actualmente ejerce de amante de Monseñor Jean-Pierre Améris, lo que le sirve para enterarse de jugosos e interesantes rumores. Sus sospechas acerca de una revolución en Charouse son fundadas, y cree que la familia Morangies tiene mucho que ver en ello. Lo que desconoce es que pinta la Bestia de Lockhorn en todo esto.

Como ha hecho con el resto de personalidades de Rayure seducirá a Grègoire de Fronsac, quien no se podrá resistir a sus terribles y atractivos encantos, con la única intención de sonsacarle información. Como suele ser habitual en estos casos ambos acabarán practicando el sexo en una enorme y confortable cama con dosel.

Depende de cómo actúe Grègoire de Fronsac y si comparte o contrasta lo descubierto por él con Sylvia, podrá encontrar en ella una aliada (o una enemiga) en el futuro. Ganarse la plena confianza de Sylvia es prácticamente imposible, aunque no estaría de más intentarlo.

Le Fântome (El Fantasma)

SUCEDE: LA NOCHE DEL 9, 10 U 11 DE DICIEMBRE.

Muchos de los criados de la familia d'Apcher dice haber visto lo que creen que es un fantasma (se trata del fantasma de Emmanuelle) en la mansión. Todas estas apariciones ha tenido lugar a altas horas de la madrugada, y por toda la hacienda. Todos los testigos coinciden en que el espíritu se presenta como una oscura y espectral figura de una joven muchacha vestida con ropas blancas. No tienen duda alguna de que se trata de un fantasma. A menudo mientras limpian las habitaciones observan como los objetos cambian de sitio e incluso una doncella presenció como la bañera se llenaba de agua ella sola.

Todos coinciden en que el punto focal del fantasma es la habitación de Grègoire de Fronsac. Casi todos los días escuchan allí cosas raras cuando el señor no se encuentra presente. A veces sólo son golpes, pero en ocasiones un estremecedor gemido flota en las escaleras, helando la sangre de aquellos que la escuchan. Una vez, una doncella, que iba por el pasillo se desmayó al oír el gemido justo al otro lado de la puerta.

Este encuentro sucederá una noche del **9, 10 o 11 de diciembre**. Grègoire de Fronsac se despierta al oír un ligero tamborileo en su ventana. Si Grègoire no hace nada, el ruido suena en la ventana de Mani, o hasta que algún corazón valiente se acerque a la ventana a ver qué ocurre.

Pegada a la fachada del edificio, flotando en el aire, se encontrarán al fantasma Emmanuelle. Comienza a hablar, pero su voz débil es ahogada por el funesto ulular del viento. Se mueve y hace gestos como si quisiera que el PJ abra la ventana.

Cuando lo haga susurrará: “La Dama corre peligro... el viajero la ama. Debéis proteger a la Dama.”.

La Fête des Dèguisements (La Fiesta de Disfraces)

SUCEDE: LA NOCHE DEL 12 DE DICIEMBRE.

Le Comte de Morangies organiza, como cada año el **12 de diciembre**, una fiesta para conmemorar el aniversario de la familia Morangies. Este año han decidido hacer una fiesta de disfraces. La totalidad de la nobleza y burgueses de la provincia de Arrent, incluido el Duque Samuel Duboise, acudirá a la misma en la hacienda Morangies.

Uno de los PJ, de camino a la hacienda Morangies verá por casualidad como un individuo, amparándose en la oscuridad de la noche, desaparece saltando por encima de uno de los muros de la mansión Morangies. Se trata de Carlo, el zíngaro que busca venganza, pero esto no se sabrá hasta avanzada la fiesta.

La Fiesta de disfraces comenzará a las 21:00 horas. En el patio interior de la hacienda hay un gran bufete, un baile dentro de la mansión y un grupo de artistas deleitan con sus dotes a los asistentes de la fiesta. La presencia armada de los soldados de la ciudad (dragoneros) se hace ver con facilidad.

En la entrada a la hacienda hay un pequeño pelotón de guardias privados que mantienen el acceso principal bien protegido. No está permitido tener ningún tipo de armas en la fiesta. Si es vista alguna será retirada de inmediato y luego devuelta a su propietario.

Los invitados se van presentando uno a uno a los anfitriones. El mayordomo Pascuale los va presentando. Explota este punto, ya que de esta forma conocerán a prácticamente la totalidad de los asistentes, de fácil manera.

Sobre las 21:30 aparece en la fiesta Marianne, la hija menor del conde, radiante y sensual, acompañada de su dama de compañía. Marianne es una mujer bellísima, con una apariencia casi divina (ventajas: belleza peligrosa y aspecto). Va vestida con un impresionante vestido rojo, que deja a la imaginación adivinar que hay tras de él. Su mayor preocupación en la fiesta es evitar a Paul Le Bihan que ha sido invitado por su padre, y que la ha intentado cortejar infructuosamente desde que la vio por primera vez.

El DJ debería permitir que los Héroes se codeen con los PNJ pertinentes y amplíen los argumentos políticos que elijan. La sección de “Intriga cortesana” de las páginas 87-92 del suplemento Montaigne puede usarse para facilitar cualquier actividad política que tenga lugar en Rayure. El DJ debe sentirse libre para iniciar sus propios argumentos (rivalidades, romances, etc.) durante ese tiempo.

La fiesta continúa. Actores, malabaristas, acróbatas y tragafuegos harán la delicia de los asistentes. Bailes con jóvenes, juegos de destreza, juegos de azar, comida, bebida, todas estas cosas están a disposición de los PJ para que pasen una agradable velada.

Los Héroes están conversando con diversos nobles cuando una bella dama entra en el salón principal. Se trata de Sylvia. Es alta, mide casi 1,70m y su rizado pelo negro cae más allá de sus hombros. Tiene la pinta de una veterana treintañera y aún conserva toda su belleza. Lleva un impresionante. Vestido de noche negro, rematado con un bellissimo collar de perlas naturales. En su mano lleva un enorme abanico negro que refulge con diamantes. Las conversaciones a su alrededor se detienen mientras avanza entre la gente y el mayordomo la anuncia como “Dama Sylvia Giuliani”. Grégoire de Fronsac con una tirada de Percepción a DF 20 podrá reconocerla como la prostituta de la casa de citas, el resto necesitará una tirada a DF 25 o incluso 30 (dependiendo del trato que hallan tenido con ella).

Los nobles montaignenses pueden estar familiarizados (a discreción del DJ) con Giuliani y sus costumbres, o incluso haberse encontrado con ella en algún momento. Lo que todos ignoran es que realmente Sylvia es una espía de Ciudad Vaticana que está investigando en la provincia de Arrent. De otro modo, hace falta una tirada de Ingenio + Rumores, DF 15 (interpretada, si es posible), para conseguir cada una de las siguientes informaciones del resto de los asistentes:

1. Giuliani es condesa de Mondavi (una provincia de Vodacce) y es famosa por sus causas filantrópicas.
Falso, no es condesa.

2. Su única concesión a su posición es su apariencia. A pesar de sus medios, que ahora son modestos, aún viste a la moda y lleva joyería cara. En estos tiempos, sólo gasta dinero en ropas. *Verdadero, ya que en Vodacce ser mujer no es nada, y además ni siquiera es noble.*
3. Su collar es una antigua herencia familiar, que ha pasado de madres a hijas durante siglos. *Verdadero.*
4. Cuando apenas tenía catorce años obligaron a casarse con un hombre cinco veces mayor que ella, y que a su muerte se trasladó de inmediato a Montaigne. *Falso.*
5. Tuvo que huir de Vodacce al desafiar sus rígidas leyes al aprender a leer y escribir, y falsificar la firma de su marido. *Falso.*
6. Envenenó a su difunto marido para quedarse con sus propiedades y riquezas. Le apodan la Viuda Negra. *Falso, aunque maneja venenos con asiduidad.*
7. Es la amante secreta del obispo de Mende Monseñor Jean-Pierre Améris con quien mantiene relaciones sexuales con asiduidad. *Verdadero, forma parte de su estrategia.*
8. Maneja la magia Porté. *Falso.*
9. Es una espía castellana. *Falso (a medias).*
10. Es peligrosa y pertenece a las Hijas de Sofía. *Verdadero.*

Entrada la medianoche se pondrá en marcha un juego que sirve como clímax para la velada. El juego se llama “Caza del Zorro”, una combinación de coger, escondite y gallina ciega. Le Comte de Morangies ha escondido una cola de zorro en algún lugar dentro de la hacienda de Morangies. El primero que la encuentre se convierte en “zorro”, mientras que los otros invitados se convierten en “cazadores”. Si el zorro le devuelve la cola a Le Comte de Morangies en el salón principal, él o ella, gana. Cualquier que toque la cola puede ser “cogido” por cualquier otro, que entonces consigue la posesión de la cola y se convierte en zorro (y necesita ser discreto sobre ello para que el resto de los cazadores no lo capture). Esto producirá un montón de gazmoños juegos verbales mientras los jugadores intentan descubrir dónde está la cola y quién la tiene, la cola es lo suficientemente pequeña como para que alguien pueda esconderla entre sus ropas, aunque requiere cierta maña (la capacidad de Disfráz u Ocultar ayuda). El “zorro” además moverse además con sutileza en el salón principal, pues cualquiera que se apure o se mueva con demasiada rapidez se descubrirá. Coger alguien que no tiene la cola te descalifica.

Una vez se ponga en marcha el juego, el grupo se disgrega para buscar la cola del zorro; los Héroes pueden dividirse del modo que prefieran: algunos puede que deseen retirarse con ciertos PNJ para relacionarse política y/o románticamente.

Con la caza del zorro en su apogeo, Marianne de Morangies hará un gesto a Grègoire de Fronsac para que le siga. Grègoire y Marianne aprovecharán un despiste de la dama de compañía consiguiendo escabullirse hacia el jardín trasero. Sin embargo, su hermano mayor, Jean-Françoise de Morangies, se percatará del gesto y decidirá seguir a la pareja desde la lejanía. En el fondo él está enamorado de su propia hermana y evita siempre que puede que los hombres apuestos se acerquen a ella. Una vez ocultos en una esquina oscura del jardín, lejos de los otros invitados, Marianne le preguntará: “¿Estas disfrutando de la fiesta de mi familia?”.

Mientras Mani podrá ver al ladronzuelo (se trata de Carlo) por unos instantes entre la gente como se dirige también hacia el jardín trasero de la hacienda momentos después.

El jardín esta levemente iluminado y se pueden ver a las parejas paseando por los exteriores del laberinto de setos que hay en su interior en busca del zorro. Si uno se aleja de la entrada y se dirige al laberinto, se pueden oír los lejanos suspiros de algunos amantes.

Si Grégoire de Fronsac intenta sobrepasarse con Marianne (un simple intento de beso bastará) esta con un ataque de ira lo dejará solo, no sin antes asestarle una bofetada y se marchará de vuelta a la fiesta, pero se perderá en el laberinto del jardín tardando en regresar al salón principal un poco mas de lo normal.

Este será el momento preciso en el que Carlo intente asesinar a Jean-Françoise de Morangies. De ninguna de las formas debe suceder. Es de suponer que Grègoire de Fronsac o Mani al oír los gritos lo impidan. Sino serán los guardias quienes logren impedirlo a tiempo. Jean-Françoise resultará herido.

Cuando las cosas se calmen el Duque Samuel Duboise du Arrent pedirá a los PJ ayuda para encontrar al causante. Ellos han sido testigos de excepción. Si han tenido problemas con la ley debido a algún elemento variable los resolverá moviendo un par de hilos en la alcaldía.

Esa misma noche Jean-Françoise de Morangies tendrá un encuentro privado con Karl Konrad, el líder de los nómadas eisenos. El asunto empeora drásticamente. Jean-Françoise le hace saber de la existencia de Carlo a Kart Konrad, que haga todo lo posible por encontrarle y asesinarle. Posiblemente él sepa cosas acerca de la Hermandad de los Lobos ya que ha ido directamente a asesinarle a él, y no a otro. Si los PJ logran salvarle puede ser una gran ayuda.

Durante toda la mañana siguiente no dejan de asistir personas a la mansión Morangies para interesarse por lo ocurrido el día anterior y para interesarse por la salud de Jean-Françoise de Morangies.

La condesa se ha vuelto histérica y esta parapetada en una de las habitaciones del piso superior. No deja de chillar ni de romper todo lo que hay a su alcance. No recibirá a nadie, y si algún incauto se atreve a entrar puede que se lleve un buen golpe con los objetos que vuelan por la habitación. No soporta la idea de que un criminal haya intentado asesinar a su primogénito en su propia casa.

Marianne esta completamente indiferente a lo ocurrido y no parece afectada en lo mas mínimo por el intento de asesinato de su hermano. Le odia profundamente, y en el fondo desea que hubiera sido exitoso. Si Grègoire logra conversar con ella en privado podrá percatarse fácilmente de ello. El DJ debe aprovechar este momento para que Grégoire se gane la confianza de Marianne y está le cuenta cosas acerca de su familia, y en particular acerca de su opresor hermano; además, puede ser el momento ideal para iniciar una bonita e imposible historia de amor.

Carlo una vez huya se esconderá en los bosques, cerca del refugio del ermitaño. Se encuentra herido (maltrecho). Esperará a curar sus heridas (tardará tres días), y de noche acudirá a rescatar a sus hijos del orfanato, para abandonar la ciudad de Rayure y regresar a Vodacce, su país natal.

Karl Konrad movilizará a todos sus hombres (todos ellos nómadas eisenos), por orden de Jean-Françoise de Morangies, en busca de Carlo por los bosques. Su intención es encontrarle y darle muerte.

Parte Tres: En el Bosque de Lockhorn.

La Fôret de Lockhorn (El Bosque de Lockhorn)

Suponiendo que los héroes hayan agotado las vías de investigación y hayan tenido éxito, tendrán dos importantes pistas, una que apunta a una “la familia Morangies” que obliga a actuar con suma precaución y otra peligrosa relacionada con el misterioso “bosque de Lockhorn”. Sea como fuere deberían corroborar ambas pistas.

Si quieren indagar aún más podrían informarse sobre los hechos que acontecieron en Arrent hace treinta años, y si sacan una tirada de Ingenio + Documentación ó Ingenio + Historia, DF 30 tal vez se den cuenta de que hace treinta años también hubo varias muertes misteriosas de la Bestia de Lockhorn, aunque en esta ocasión no fueron tan violentas ni sangrientas, ni duraron tanto. En realidad el culpable en esta ocasión si que fue un enorme lobo (aunque las gentes lo desconocen). También conocerán la historia acerca de la desaparición en el Bosque de Lockhorn de Lydia du Montaigne, la hija del Empereur. Bien, llegados a este punto, los héroes deberían estar viajando por fin rumbo al Bosque de Lockhorn.

Saber datos sobre el Bosque de Lockhorn requiere una tirada de Historia a dificultad 20, y revela pocos datos pues es un bosque poco transitado: tiene un asentamiento de leñadores en sus lindes que viven en precarias condiciones puesto que los monstruos que habitan el bosque los asaltan con frecuencia. Antiguamente había una abadía de monjes amaerenses pero abandonaron el lugar ante la avalancha de criaturas sobrenaturales provenientes de Eisen que acechan amenazadoramente en el bosque.

La carretera que conduce al Bosque de Lockhorn avanza por un terreno herboso durante casi dos kilómetros antes de entrar en el bosque. El camino es lo bastante ancho como para que pasen dos carros uno al lado del otro. Esta ligeramente habitado en sus lindes, por pequeñas poblaciones de leñadores, pero muy pocos se aventuran en sus profundidades. El bosque se vuelve más denso y profundo a medida que los PJ se adentran en él, pero ni siquiera la zona más al oeste ha sido despojada de su verdor por las operaciones de tala. Los leñadores han tenido mucho cuidado de no estropear el entorno, e incluso han plantado otros árboles jóvenes, que terminarán creciendo para reemplazar los árboles que han sido talados.

A unos tres kilómetros al norte del borde del bosque, el sendero termina bruscamente. Esto señala el punto más lejos en el que los hombres han talado árboles. A partir de ahí los PJ se hallan a sus propios medios. Tendrán que abrirse camino entre densa maleza y árboles de tamaño mediano a grande separados unos de otros entre tres y cuatro metros. La lluvia es muy frecuente y abundante en la zona, así que el bosque está siempre húmedo y el musgo crece fuerte en los árboles.

El bosque es el hogar de muchas clases de animales, desde ardillas hasta grandes ciervos. Los PJ pueden darse cuenta, sin embargo, de que no hay casi animales grandes, especialmente si en el grupo se encuentra Grègoire de Fronsac, un experto naturalista. Esto se debe, evidentemente, a la acción de los depredadores y criaturas malignas del bosque de Lockhorn, en particular, sus lobos negros.

Aparte de las consabidas manadas de lobos (pág. 154-155 Guía del DJ), en el peligroso Bosque de Lockhorn se pueden encontrar Kobolds (pág. 120 Eisen y pág 88 La Ciudad de Freiburg), Lobos Negros (pág. 113 Montaigne), Ecos (pág. 114 Montaigne), Demonios del Bosque (pág. 114 Montaigne). Cada hora que pasen dentro del bosque habrá un 30% de que suceda un encuentro peligroso de la siguiente tabla de encuentros:

D10 ENCUNTROS EN EL BOSQUE

- 1-4 Manada de Lobos
- 5-7 Kobolds
- 8 Ecos
- 9 Lobos Negros
- 10 Demonios del Bosque

Le Campement Zíngaro (El Campamento Zíngaro)

SUCEDE: DE NOCHE, ENTRE EL 30 DE NOVIEMBRE Y 4 DE DICIEMBRE

Es de suponer que los PJ registrarán cada palmo de la provincia en busca de la Bestia de Lockhorn. Incluso querrán investigar a los zíngaros a quienes la población culpa de sus desgracias. Este encuentro únicamente sucede de noche en cualquier bosque de Arrent (aunque es recomendable que sea el de Lockhorn).

El tiempo comienza a perder significado para los PJ cuando los grises días sin sol se transforman en negras noches sin luna. Cada noche el cielo se oscurece y se enfurece, pero todavía no llueve. Cuando ocurre este encuentro, el amanecer está cerca. A lo lejos, los PJ ven una luz. Esta misteriosa luz procede de una fogata en el centro del pequeño campamento zíngaro. Si se acercan podrán ver claramente un colorido vagón gitano, dos yeguas viejas, un oso amaestrado, tres niños graciosamente vestidos, y una madura mujer. Instantes después, dos hombres armados se harán visibles. Uno es viejo, delgado y enclenque, el otro joven, robusto y fuerte. Estos se acercarán junto al fuego. La noche es fría. Entonces el hombre viejo levantará la vista, y dirigirá la mirada de su ojo bueno sobre los PJ. El anciano es tuerto. El hombre sonreirá y hará movimientos con su mano marchitada, invitando a los PJ a unirse a su grupo.

Ahora, con los sucesos cada vez más horribles que están ocurriendo en Arrent, y que muchos les culpan a ellos de las desgracias, este pequeño clan circense vodaccio ha decidido mudarse, y mucho más ahora que tienen conocimiento de la Gran Cacería organizada. La familia Lucciano se encuentra aquí con el claro objetivo de advertir a los PJ (aunque incluso los zíngaros pueden desconocer este hecho al comienzo de este encuentro), sin embargo, muchas de las pistas que encuentren les harán sospechar de ellos a lo largo de la aventura.

De los siete (u ocho dependiendo si Giacomo sobrevivió al ataque del comienzo de la aventura) zíngaros del campamento, tres son niños pequeños: Luigi, Mario y Laura. El viejo Salvatore, el anciano zíngaro ciego de un ojo por culpa del garrazo de un oso, es el líder de esta pequeña prole. Son oriundos de Vodacce, y llevan medio año en Arrent (coincidiendo su llegada con las primeras muertes de la bestia, que casualidad), vagando de un lado a otro. Su esposa, Sofía, una mujer rolliza con pelo rojizo y ojos chistosos, también es casi tan vieja como él. Su hijo, Carlo, es un hombre joven fuerte de pelo negro y un bigote mostacho. Los tres niños pequeños son sus hijos (La madre ha muerto). Carlo conduce los caballos, y está ansioso en alejarse la mayor distancia que pueda de Rayure. La prima de Carlo, la sensual Emmanuelle, deberá captar la atención de los PJ. No será difícil dada su extrema belleza y que los encantadores ojos negros y los labios rojos de esta joven mujer pueden poner a un hombre en llamas. Es la hija de Giacomo, el hermano de Salvatore. Recuerda que Emmanuelle y su padre conocieron a los PJ al comienzo de la aventura (ellos eran los agredidos). Si Giacomo murió ella vestirá de riguroso luto. Ella está dotada con el poder para ver el futuro, y ha sido su visión la que ha predicho la reciente tragedia de la provincia de Arrent. Ella permanece oculta, en silencio, en el interior del vagón hasta que Salvatore le indique que salga.

Esta familia zíngara pertenecen a un antiguo clan circense: la familia Lucciano. Hasta hace unos meses trabajaban en el desaparecido Circo Majestad.

Salvador, junto con su hermano Giacomo, eran los domadores de fieras del circo. Tenían un número circense que ensalzaba la armónica convivencia que puede existir entre los seres humanos y los animales, con el cuerpo de bellas bailarinas del Circo Majestad y unos enormes osos negros.

Sofía era conocida como la muñequita viviente. Realizaba un finísimo acto de contorsionismo, ejecutado magistralmente.

Carlo era el acróbata familiar, y hacía pareja artística con su fallecida esposa (murió recientemente). Ambos danzaban en un trapecio sencillo, que oscilaba a varios metros de altura, ejecutando diferentes saltos y suertes en el aire, impulsándose desde él.

Emmanuelle realizaba un espectacular acto de aros, muestra de la gracia, la elegancia y la habilidad femenina.

Si los PJ se acercan a este clan de manera amistosa, Salvatore responderá en los mismos términos, aunque Carlo permanecerá en todo momento distante y se esforzará en ocultar su deseo de expulsar (e incluso atacar) a los forasteros. Si los PJ evitaron la muerte de Giacomo serán incluso más amables de lo habitual, e intentarán resolver algunas de las dudas que les presenten.

Si los PJ preguntan a los zíngaros acerca de la Bestia de Lockhorn, Salvatore y su esposa contarán a los PJ que los cazadores están completamente equivocados. "La Bestia descansa en el lugar más impensado y seguro". Murmurando, Carlo agregará, "Es mejor permanecer en los bosques, y apartarse de Rayure". Salvatore rehusará a decir algo más al respecto. Su esposa, Sofia, asentirá con la cabeza y añadirá "Hablar de maldad es como invitarla a cenar."

Salvatore invitará a los PJ a unirse con su familia para la cena y compartir el fuego hasta la mañana siguiente. "Quizás," dice con un brillo en su ojo, "haya incluso tiempo para la fortuna." Después de cenar, cuando los niños se marchen a la cama, Emmanuelle surgirá desde atrás del vagón con una baraja de naipes en sus manos.

La puerta en la parte posterior del vagón se abrirá para mostrar una mujer joven excepcionalmente bien formada con ojos grandes, expresivos y oscuros. Sus pequeños senos se pueden discernir a través de su blusa. Sus manos blancas y largas no hacen más saludar a los presentes. Ella sonreirá tímidamente, luego se ubica cerca, al lado del fuego. "Ella", proclama Salvatore orgullosamente, "es mi hermosa sobrina Emmanuelle".

Emmanuelle mirará a cada uno de los PJ mientras la luz de la fogata se refleja en sus grandes ojos negros. "El problema de la Bestia de Lockhorn comenzó cuando le lance las cartas de Sorte a una tranquilo joven. Él acostumbraba a recoger setas en el bosque, y un día me pidió que le echará las cartas", explica con tristeza. "Vi claramente como la muerte rondaba sobre él, y cómo tras él vendrían más muertes". Se trataba de Jules LeBlanc la primera víctima de la Bestia de Lockhorn.

"Si lo desean, Emmanuelle les dirá su fortuna."

"Quizás esto pueda ayudar a terminar con la maldad" Tomará un mazo de cartas y retira todas las cartas excepto las ases, las figuras, los tres, cuatros y los seis. Cuando la adivinación de la fortuna comienza, deja que los PJ mezclen y corten las cartas. A cada PJ se le pide que toque las cartas.

"¡El viajero los ha llamado!, jadea sudorosa Emmanuelle. Cada miembro de su familia hace apresuradamente un gesto protector. "La muerte caminará con la tormenta venidera, y ustedes deben encontrar la manera de hacerla descansar. De lo contrario, la lluvia se convertirá en sangre! Los ahogará, a ustedes y a todos los ciudadanos de Arrent"

Salvatore meterá rápidamente su esposa e hija en el vagón. "La fortuna es sin cargo para ustedes", agregará el hombre rápidamente y visiblemente asustado. "Ahora es el momento para descansar después de las aventuras de hoy. Sean nuestros invitados y duerman al lado del fuego."

Nada de lo que hagan los PJ evitará que Salvatore y su familia se retiren. Solo Carlo permanecerá afuera, sentado arriba en el asiento del conductor del vagón con una pesada capa sobre él para protegerse de la fría noche. Tiene los ojos cerrados como si durmiera, pero en realidad permanece atento de guardia.

Cuando los PJ acampen por la noche, verán la silueta de Emmanuelle en la puerta principal del carro. Ella les hablará en voz baja, casi susurrándoles, pero los PJ podrán oírla claramente. "Cuidado con el viajero", les dice. "Cuidado con su sangre". (Esta es una pista importante; asegúrate de decir las palabras lentamente así los jugadores recordaran esta pista.) Entonces cerrará la puerta y desaparecerá tan misteriosamente como hizo acto de presencia.

Las palabras finales de Emmanuelle se referirán evidentemente a Jean-François de Morangies (el viajero) y su familia. Ella les otorgará una bendición de Espadas ("Conflicto") (pág. 220-221 Guía del Jugador). Si los PJ montan guardia, en algún momento el guardia se duerme, no importa como el o ella trate de evitarlo. Cuando el PJ se despierta, se encuentran solos. No hay ni rastro de la familia zíngara.

Si los PJ deciden luchar con los zingaros en cualquier momento durante el encuentro, Emmanuelle pondrá una maldición de Espadas ("Conflicto") sobre ellos (pág. 220-221 Guía del Jugador): "Hasta que la sangre sea lavada por vuestros brutales actos", proclama, "vos seréis peores espadachines." Nótese que el ataque (y posible muerte) de un inocente de la familia zíngara es un acto malvado, además de sufrir la maldición, los PJ perderán reputación.

Le Bûcheron ivrogne (El Leñador Borracho)

SUCEDE: A CUALQUIER HORA DEL DÍA, ENTRE EL 30 DE NOVIEMBRE Y 4 DE DICIEMBRE

Si rastrean el bosque en busca de la bestia, caminan por los senderos, o permanezcan a la vista de ella, podrán encontrar a un hombre solitario que se tambalea lentamente por el sendero en dirección hacia los PJ. Lleva la cabeza baja, y parece no saber ni dónde se halla ni qué está haciendo. Cada pocos segundos deja oír un sollozo o un suave lamento de desesperación.

Se trata de Christophe Grandperret, uno de los hermanos Grandperret, que se establecieron hace un par de años como leñadores en el Bosque de Lockhorn. Está visiblemente trastornado, y recientemente ha ahogado sus penas con lo que le quedaba del contenido de su bota de vino, lo cual le ha vuelto descoordinado y más lento aún. Está visiblemente borracho.

Christophe, sin reparar en la presencia de los PJ continuará sendero adelante, a menos que estos le detengan físicamente. No les hablará a menos que uno de los PJ consiga persuadirle de que lo haga. Una tirada de Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 15 servirá para que Christophe responda a preguntas sencillas y ofrezca voluntariamente información. Esto, en resumen, es lo que sabe:

“Yo y mis tres hermanos intentábamos resolver el misterio que rodea Arrent y el Bosque de Lockhorn. Yo estaba explorando los bosques al noroeste del poblado (de leñadores, se entiende) cuando vi un enorme lobo con brillantes ojos rojos, como inyectados en sangre. Lo perseguí durante un rato hasta que lo perdí de vista. Cuando regresé a nuestro campamento, mis hermanos habían desaparecido. No pude hallar ningún rastro o signos de lucha. He buscado durante cinco días en el bosque..., y ahora debo regresar a mi hogar y comunicarles a mis padres la pérdida de sus hijos”.

Christophe no acompañará voluntariamente a los PJ, y si éstos consiguen de algún modo forzarle a ir con ellos, escapará a la primera oportunidad. Su espíritu y moral esta completamente rota, y lo único que le preocupa es regresar a su casa en el poblado de leñadores sito en el Bosque de Lockhorn con sus malas noticias (este poblado se encuentra identificado en el mapa con un cuadrado negro).

La Fraternité des Loups Se Joint (La Hermandad de los Lobos se Reúne)

SUCEDE: LA NOCHE DEL DÍA 4 DE DICIEMBRE.

Ante la insistencia por parte de los PJ por desvelar la conspiración que se está llevando a cabo en Arrent. Jean-Françoise de Morangies convocará a la Hermandad de los Lobos en las ruinas del Bosque de Lockhorn para la **noche del 4 de diciembre**. La noche antes de la Gran Cacería. Las ruinas deben encontrarse en la parte más frondosa y profunda del bosque, y pocas personas se atreven a adentrarse hasta allí, de ahí que sea un lugar seguro.

Los integrantes de esta reunión privada son, entre otros Jean-Françoise de Morangies (el líder de la hermandad), Le Comte de Morangies, Le Comtessa Beatrice de Morangies, el Sr. Laffont, el Sr. Moncan, Henri Sardis (el párroco), Karl Honrad (la mano derecha de Jean-Françoise, y líder de los nómadas eisenos); y al menos otros 15 nobles y burgueses de Arrent, junto con el resto de nómadas.

Comienza la discusión.

Desde que Henri Sardis de su opinión, la Hermandad ha decidido que hay que tomar medidas determinantes contra Grègoire de Fronsac y su acompañante. Piensan que si mantienen su posición actual, cuando llegue la Revolución, Montaigne acabará en manos castellanas, ya que están convencidos de que les ayudarán desde dentro.

La reunión de esta noche es para decidir qué hacer y cuando. Se incluye a los nómadas eisenos porque gozan de la confianza, de momento, entre la Hermandad bien porque han sido designados por el propio Jean-Françoise o bien van a ser la carne de cañón (Eso viene determinado por cómo se hayan desarrollado las escenas anteriores). Una vez terminados los preliminares, cada uno de ellos irá exponiendo su opinión al respecto. Habrá un debate entre todos, sobre las acciones a seguir en un futuro inmediato.

- Jean-Françoise considera que la mejor manera es una acción directa del tipo de los tumultos de 1585, pero con un mayor control. La Bestia de Lockhorn debe seguir matando para que L'Empereur pierda

el control y los nervios, y envíe sus mejores tropas a la provincia de Arrent, dejando Charouse debilitada.

- Le Comtessa Beatrice de Morangies opina que lo mejor sería una acción directa y liquidar a L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV. Eso haría que la familia Montaigne se peleara entre ellos para ocupar el puesto de León. Aduce además, que los tumultos se escapan al control de cualquiera y que los de 1585 le costaron la cabeza a su bisabuelo. Pide venganza.
- Por su parte Henri Sardis cree que una solución sería encontrar los refugios de los rebeldes y espías castellanos en Charouse y hacerles llegar la información, para que sean ellos quienes hagan el trabajo sucio, luego se los elimina (ya que saben donde van a estar) y se matan dos pájaros de un flechazo.

Al final de la reunión, todos los nobles mezclarán sus sangres como símbolo del compromiso que les une. Esto va encaminado a que, cuando caiga Charouse, la familia Montaigne no podrán hacer nada salvo mandar a sus chiquillos a la guillotina y muchos de ellos se rebelarán y, así, empezará la revuelta anarquista por esta parte del mundo. La decisión sobre el futuro de la familia Montaigne y la Conspiración a realizar queda a discreción del DJ. Y puede ser parte de futuras aventuras. Lo que sí que debe quedar claro son las decisiones que se tomarán a corto plazo sobre su método de actuación en Arrent:

1. En primer lugar se decidirá exterminar y aniquilar a los zingaros, destruyendo por completo su campamento. Pondrán especial interés en asesinar a Emmanuelle dada su capacidad de magia Sorte, y dejar libre su oso amaestrado por el bosque, no sin antes herirlo para que sea mucho más peligroso (de esta forma distraerá la atención de muchos).
2. Ha llegado hasta sus oídos la existencia de un espía del vaticano en Arrent (se trata de Sylvia, pero ellos lo desconocen) que está investigando los sucesos, y que puede echar a perder la Revolución. Su intención es intentar averiguar de quien se trata y hacerlo desaparecer. Las sospechas recaen en primera instancia sobre Grègoire de Fronsac.
3. De momento, hasta no saber si se trata del espía vaticano, no actuarán en contra de Grègoire de Fronsac y Mani, salvo que comiencen a hacer demasiadas preguntas sobre la familia Morangies y la Hermandad. De todas formas si esto ocurre Jean-Françoise tiene libertad para realizar lo que considere oportuno.

Le Jugement (El Juicio)

SUCEDE: LA MAÑANA DEL DÍA 10 DE DICIEMBRE.

De todos los rumores, el que más fuerza cobrará será el que acusa a Antoine Chastel, un joven de carácter asocial que vive aislado en los bosques desde los 19 años criando perros asilvestrados y otras alimañas, y que se le ha visto en los últimos meses varias veces en compañía de los zingaros.

El 10 de diciembre, los nobles inician el contraataque consiguiendo convencer subterfugiantemente a cientos de campesinos exaltados de que los verdaderos culpables de las muertes es Antoine Chastel y los zingaros. Han sido juzgados como culpables, y deben cumplir la condena. Por eso se dirigían antorchas en mano, sin ningún tipo de control, hacia el campamento zingaro para capturarles o en su defecto matarles.

Cuando estos hechos lleguen a oídos de los PJ será demasiado tarde. El Conde de Morangies ha conseguido por fin la excusa que necesitaba para poder atacar impunemente a los zingaros. Al final, aunque por otros motivos, se va a llevar a cabo la sugerencia de Jean-François de Morangies en la última reunión de la Hermandad de los Lobos, aunque sin ningún tipo de control.

Desde aquí de deja a discreción del DJ cómo se desarrollan los acontecimientos. Los disturbios deben ser masivos, y debe arder por completo todo el campamento de los zingaros. Debe haber algunos muertos por cada parte, para que haya rencillas posteriores. Pero, al final, los PJ deberán llegar a un acuerdo entre todos los contendientes (cosa ardua y difícil). Salvatore, Sofía y Emmanuelle fallecerán en el desafortunado ataque. Los tres niños serán hechos prisioneros, y llevados a un orfanato (al fin y al cabo son víctimas inocentes de las actividades de sus padres). El único que logrará sobrevivir a la masacre será Carlo quien huirá a ocultarse en los bosques. El oso herido, tal y como se decidió en la reunión de la noche anterior, será liberado por el bosque.

Le Village des Bûcherons (El Poblado de los Leñadores)

Antes o después los personajes han de dar con el poblado de leñadores. Atrás quedó el denso bosque de coníferas y ahora la vegetación es algo más dispersa que en las zonas inferiores. Cuando se acerquen los PJ será necesaria una Tirada de Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 20, para que les dejen acceder al poblado. Los leñadores están haciendo guardia armados en la entrada. No se fían de nadie, y menos si es forastero.

En un momento inicial los hombres no querrán que los PJ pasen a la fortaleza temerosos de que les quiten las escasas riquezas obtenidas o incluso la propia vida, pero si declaran que vienen de Rayure y son hombres de L'Empereur enseguida les abrirán las puertas y les preguntarán por sus familiares en la ciudad.

Dentro del recinto se alza una cantidad considerable de chozas hechas de ramas y troncos atados con cuerdas, y una estructura de troncos semiestrozados ocupa un lugar destacable entre dos rocas enormes; estos son los restos de lo que fue la cabaña de Edouard Tonord antes de que la destruyeran las bestias.

Todos los hombres del poblado son leñadores fornidos y trabajadores, algunos de ellos acompañados por sus hijos. Les preguntarán qué es lo que les trae por aquí. Es el momento de que los PJ comenten los malos tiempos que corren en la provincia de Arrent, y las desgracias que la acontecen. Los hombres parecen pesados, y un hombre entre ellos, dirá en voz alta: “Es cierto, esto es una locura. Mañana mismo empaquetaré mis cosas y volveré a Rayure junto con mi hijo. No pienso perder mi vida a manos de la bestia por madera que cuesta más el sacarla de la tierra que lo que vale. No voy a permitir que mi familia muera de hambre mientras yo busco una quimera que me costará la vida”.

Ninguno de los restantes aclamará la idea de su vecino. Si los personajes hacen un intento de convencer a los hombres con un discurso elocuente, puede que lo consigan si superan con éxito una tirada de Ingenio + Diplomacia ó Ingenio + Oratoria, DF 20, aunque los acontecimientos recientes les nubla el entendimiento. Si tienen éxito se unirán 1d10+3 hombres a la idea de su compañero y acordarán marchar mañana mismo a la salida del sol. Si el jugador lo interpreta bien y es ciertamente emotivo, mencionando las penurias de sus familias, puedes reducir la dificultad en un nivel.

A estas alturas los Héroes haciendo las preguntas oportunas pueden obtener la siguiente información de personas distintas:

1. Los hombres que hay dentro de la empalizada son los supervivientes de los leñadores que vinieron de la aldea y sólo quedan veintisiete de los cincuenta y dos que subieron.
2. Enseguida que llegaron cada uno asentó su cabaña donde le pareció bien y empezaron a caer los hombres como moscas, uno tras otro, víctimas de los ataques de una terrible bestia. Cuando sus vecinos querían darse cuenta el difunto estaba destrozado o su cadáver simplemente no se encontraba. Todo estaba roto, destrozado e inservible. Nadie oía más que un rumor dado que en un principio los campamentos estaban bastante lejos unos de otros.
3. La bestia sólo ataca por la noche y nadie que la haya visto ha sobrevivido para contarlo.
4. En las escenas de los ataques no se han encontrado huellas ya que el terreno es pedregoso, pero en las orillas de un riachuelo cercano se han visto unas huellas enormes de cinco dedos que no corresponden más que a alguna criatura de leyenda. Cada huella mide por lo menos 30cm de largo por 15cm de ancho.
5. Desde que nos agrupamos tras la empalizada los ataques han cesado aunque la bestia todavía ronda el campamento. Se la puede oír moverse en la oscuridad. Pero no se muestra a la luz de las hogueras que iluminan por la noche el perímetro.
6. La bestia parece que viene de un pequeño y brumoso valle situado a un día de camino en el interior del bosque. Es el único valle que salpica la montaña solitaria y el viejo Edouard Tonord dice haber evitado siempre el valle ya que en su interior habitan espíritus de la naturaleza y demonios que se han enfurecido con la presencia de tantos humanos en las montañas. La realidad es que Edouard sabe de la existencia de las minas de oro, y no quiere compartir su hallazgo.
7. El primer hombre que murió fue Honoré Guyot, el cual fue en busca de oro a las montañas del interior del Bosque de Lockhorn ya que no creía en las historias de Edouard Tonord. Nadie volvió a verlo y su cadáver fue encontrado boca abajo, destrozado y ensangrentado en el riachuelo cercano a su campamento a la mañana siguiente, junto a unas enormes huellas evidentemente no humanas. Honoré Guyot deja viuda y cuatro hijos, el mayor de siete años.
8. Nadie se esperaba que tras las burlas contra el viejo acerca de su mina de oro en las cercanías de la montaña solitaria durante cuarenta años fuese a encontrarla ahora. Desde entonces nadie se ha vuelto a burlar del viejo y ahora se le mira con respeto pues por la noche les enseña técnicas para cribar pepitas en el cauce de los arroyos, de entre la tierra excavada o enseña como apuntalar una galería dentro de la montaña para evitar un derrumbamiento.
9. Nadie a excepción del viejo Edouard Tonord ha visto a la bestia y ha salido con vida.
10. Los nómadas eisenos tienen su campamento cerca de la montaña solitaria, y se les ha visto ocasionalmente en compañía de perros asilvestrados y lobos. Son muy peligrosos, y suelen hacer guardia para que nadie se acerque a su campamento (y por extensión, la montaña solitaria y las ruinas de la abadía).

Le Ermite (El Ermitaño)

SUCEDE: EL DÍA 13 DE DICIEMBRE (DESPUÉS DE LA FIESTA DE DISFRACES).

Atravesar apresuradamente el bosque de Lockhorn no debería ser bueno, y es un buen momento para crear tensión con unos lobos negros o alguna otra criatura, sin embargo, estos combates deben ser breves, la verdadera lucha está en la cabaña del ermitaño o a la vuelta. Una gárgola les seguirá volando desde la lejanía, tirada de Percepción, DF 30. Tras andar casi una hora por un desdibujado sendero, los PJ llegarán a la choza del ermitaño sin mayor problema, al oeste de la montaña central del bosque de Lockhorn.

La destartalada cabaña tiene ocho metros de alta por trece de larga. Las contraventanas están cerradas, y se pueden ver marcas de garras en la madera. Incluso se puede apreciar algunas de sus bisagras en el suelo que se supone que han saltado fruto de la fuerza. De la chimenea sale algo de humo (lo que indica que recientemente había fuego). Está prácticamente en ruinas y es evidente que has sido atacada recientemente. La puerta cuelga entreabierta de uno de sus goznes y varios tablones han sido arrancados de las paredes. Dentro hay muy pocos muebles: una cama, una silla rota, una mesita y una librería. El centro de la estancia está desalojado de muebles, y en el suelo se ve un enorme charco de sangre, pero ni rastro del ermitaño.

Si los personajes se acercan a la cabaña con cuidado y en silencio es posible que tengan una oportunidad de no ser percibidos y de esta manera evitar el encuentro simplemente pasando de largo, aunque no sería extraño que si no se molestan en dar un amplio rodeo, las feroces criaturas sin duda seguirán su rastro hasta su campamento. El oso herido y furioso tardará cuatro minutos en llegar a la casa, momento que los personajes pueden emplear en tenderle una emboscada o escapar del lugar. En el momento en que entren en combate con el oso (algo casi inevitable si siguen rondando por la zona) este empezará a emitir unos agudos chillidos presa de la excitación.

El oso (que incluso podrán identificar como el de los zingaros con una tirada de Percepción, DF 15) una vez liberado acudió a la choza del ermitaño en busca de comida. Conocía el camino perfectamente porque Carlo había estado en varias ocasiones aquí. Elías no tuvo más remedio que defenderse del hambriento oso, hiriéndole de una certera estocada.

Elías es algo más que un ermitaño extravagante. En realidad es un antiguo espadachín castellano que se había instalado en lo más profundo del bosque de Lockhorn años atrás huyendo de sus enemigos en Castilla, y pensando que en un lugar tan aislado y peligroso nunca le buscarían. Elías no tiene nada de valor en la choza excepto sus libros. Uno de ellos es un diario en el que el espadachín cuenta la historia de su vida.

En el exterior de la casa hay huellas que se que vienen y van al sudeste. La lluvia las ha borrado bastante, pero todavía puede distinguirse el rastro alejándose hacia unas accidentadas colinas que se adivinan en el horizonte (Tirada de Ingenio + Rastrear, DF 20).

El rastro de huellas se extiende a través del bosque, para acabar en las colinas. Los PJ salen del bosque y se encuentran en una zona de riscos. No se ve ningún rastro de vida en la zona, pero en uno de los riscos puede apreciarse la abertura de un pequeño túnel.

Cuando los PJ investiguen la entrada del túnel, Elías saltará desde lo más alto del risco, cayendo sobre ellos, rapiere en mano. Carlo al percatarse de la presencia de los PJ saldrá del túnel herido varios turnos después con la intención de detener el combate.

Una vez resuelto el malentendido, y si los PJ no actúan violentamente, el ermitaño se presentará como Elías. Aparenta unos cuarenta años e irradia un aura de paz. Les caerá bien inmediatamente.

Es conveniente que los PJ se interesen por él. Sería conveniente que en el incidente en el que el castellano demuestre su habilidad con la espada o aplique sus artes curativas. Por ejemplo, si alguno de ellos tiene una herida de algún tipo o un trastorno o fobia temporal, Elías le mirará a los ojos y dirá “déjame aligerar la carga que te aflige”, y le curará.

Después comenzará el viaje de regreso a Rayure.

La Embuscade (La Emboscada)

SUCEDE: COMO CONTINUACIÓN DEL ERMITAÑO.

Llegados a este punto de la aventura, la Hermandad de los Lobos ve en Grègoire de Fronsac y Mani una gran amenaza para sus intereses. Se están inmiscuyendo demasiado en sus asuntos. Tal y como se acordó en la reunión de días atrás Jean-Françoise ha firmado sus sentencias de muerte. Por ello, lo tienen todo preparado, y de regreso a Rayure, en el camino del interior del bosque, han tendido una peligrosa y letal emboscada a nuestros esforzados personajes.

El plan es que un grupo de nómadas eisenos ataque como si fueran salteadores. En algún lugar del camino, de regreso a Rayure, empezarán a silbar disparos a su alrededor. Las balas golpearán los árboles cercanos o zumbarán por encima de sus cabezas sin alcanzarles. Mientras los PJ luchan por ponerse a salvo, de los árboles surgirán un grupo de encapuchados que empuñan pistolas y tienen una pinta muy poco amistosa.

Habrán cuatro salteadores por cada miembro del grupo, además de su líder, que les dirige desde atrás. Usa las estadísticas de PNJ de los nómadas eisenos; los salteadores huirán si son incapacitados más de la mitad de sus filas. El ataque lo dirige Gustaf Konrad, el hermano de Karl.

En el momento de la confusión, una gárgola se llevará volando a Carlo y todo habrá acabado. A dónde irá la gárgola, y quien la dirige o está detrás de ella queda a discreción del DJ.

Pero claro, así es demasiado fácil.

Nadie ha contado, al parecer, con la manada de lobos salvajes que merodea por el oscuro bosque. Son muchos. Están enfurecidos y hambrientos. Llevan días sin comer. Vienen aullando.

La escena debe ser de confusión total. Los caballos se desmandarán y cada personaje saldrá disparado hacia un lado, montado a medias, por el bosque. Habrá que hacer chequeos de Maña + Equitación, DF 20 para evitar los golpes con las ramas bajas de los árboles, hasta que por fin, se caigan de los caballos. Los caballos huirán al galope presos del pánico y será necesaria una Tirada de Ingenio + Adiestramiento Animal, DF 30 para que regresen.

Entonces empieza la caza.

Por lo que saben, deben estar todavía demasiado lejos de Rayure.

Los lobos les persiguen. El bosque está lleno de aullidos. En esta escena esta diseñada de tal forma que su objetivo es que los chequeos los pasen con dificultad. Los PJ han de pasar miedo. Deben hacer decenas de chequeos de Maña + Sigilo, Ingenio + Supervivencia, Maña + Equitación, ... chequeos para todo, para orientarse, esconderse, no morir de miedo...Y, sobre todo, presión, mucha presión. No hay que darles tiempo para pensar. Oirán aullidos, ramas que se parten, verán sombras que se mueven...

Cada uno de ellos estará solo. Y solo deberá llegar a la ciudad más cercana porque el tiempo apremia. Los lobos no se detendrán a no ser que entren en la civilización.

Queda a discreción del DJ el que todos lo consigan, yo recomendaría que sí, aunque alguno va a tener un problema la próxima vez que pase por un bosque (una fobia, no estaría mal).

Nota: Tened en cuenta que cuando se hacen muchos chequeos, se falla más. Se trata de que pasen miedo y se lo pasen bien jugando, no de matarlos. Alguno de ellos debería tener un encuentro de uno o dos asaltos con un grupillo pequeño de lobos.

Sólo permitiría que los cazaran si pifian algún tiro de esconderse o sigilo. Aún en este caso, lo encontrarían y deberían despistar a una manada de lobos hambrientos...

Le Campement Eiseno (El Campamento Eiseno)

Su lugar se ubica en el mapa en el interior del Bosque de Lockhorn en la montaña central. Los PJ conseguirán encontrar el campamento de los nómadas eisenos con alguna dificultad.

Si llegan al campamento después de la escena de “La Emboscada”:

Las aves carroñeras alzan el vuelo cuando los PJ llegan a los restos de un pequeño campamento. Hay cuerpos esparcidos por doquier, cuya vida les ha sido arrancada mediante terribles garrazos. Los cadáveres están literalmente destripados. Los muertos son, sin duda alguna, los nómadas que han conocido días atrás. No ven signo alguno de vida, sólo un hoy para hacer fuego (que está ya frío) y los cadáveres de los nómadas eisenos.

Encuentran cinco cuerpos. Si investigan las posibles causas de su muerte, o les registran podrán deducir que: Tres murieron por múltiples heridas de garras y mordiscos, uno tiene la cabeza seccionada del cuerpo de un descomunal garrazo, y el quinto fue muerto por una puñalada por la espalda.

Aparte del hoyo para el fuego y los huesos de un pequeño animal que debió ser la última comida de los nómadas en este campamento, no hay nada más que encontrar aparte de otros dos juegos de huellas, uno que regresa en dirección a Rayure y que debe corresponder a la Bestia de Lockhorn, y otro de pisadas humanas que indica que alguien vino del bosque al campamento.

En el campamento se pueden encontrar diversas jaulas donde se encuentran diversos perros salvajes y lobos que supuestamente adiestraban para el combate.

L'Abbaye En Ruine (La Abadía en Ruinas)

El rastro de la Bestia de Lockhorn no es fácil de seguir por el bosque, debido a que las huellas desaparecen rápidamente en el suelo húmedo (llueve constantemente). Aún así si logran realizar exitosamente una tirada de Ingenio + Rastrear, DF 30, las ramas rotas señalaran cerca de la montaña solitaria un sendero a través de la vegetación. Si lo siguen los PJ llegan a unas antiguas ruinas sin darse cuenta hasta que, atravesando unos espesos matorrales, surgen a un claro apartado. Allí, semienterrados entre la frondosa vegetación, hay unos edificios de piedra pertenecientes a una época anterior. Se trata de las ruinas de la Abadía de Saint-Etienne.

Se puede ver claramente un edificio de piedra, decorado con pilares blancos y una pesada puerta de piedra maciza que impide el paso. Si revisan los alrededores de la puerta podrán ver que la puerta ha sido abierta recientemente por el rastro que se puede descubrir en el suelo (Tirada de Percepción, DF 15).

El Templo del Lobo

El antiguo Templo del Lobo es en realidad un templo construido en la antigüedad y que se encuentra protegido por una hermandad fanática de nobles renegados, en combinación con algunas criaturas sobrenaturales del Bosque de Lockhorn. Con la caída del Imperio de Carleman (pág. 54 Guía del Jugador) este maléfico templo llegó a quedar olvidado y perdido para todos excepto para unos monjes amaerenses que continuaron explotando las minas de oro en la zona, y alentando el culto al Lobo.

La adoración del lobo ha tenido lugar aquí durante siglos en el más absoluto secreto, hasta la llegada a Rayure (desde Eisen) de la familia Morangies sobre 1100 AV, que fueron quienes adivinando su inmenso poder lo utilizan para sí mismos.

La Hermandad de los Lobos sigue acudiendo al Templo regularmente, y son los responsables de las desapariciones en la zona, y encuentran las excavaciones prácticamente paralizadas. Sólo un considerable esfuerzo por parte de Jean-Françoise ha vuelto a poner en marcha a los esclavos.

1. **Escaleras:** Si logran abrir la puerta, en el interior del edificio podrán encontrar unas escaleras que bajan hacia la entrada del templo subterráneo. Estas escaleras tienen a mano derecha una barandilla desvencijada por el paso del tipo. Son de piedra muy desgastada por la erosión de la humedad y están llenas de musgo muy resbaladizo por lo que es difícil bajar (Tirada de Maña + Equilibrio, DF 15). La caída es de unos 15 metros y le produce 5g5 puntos de daño. Esta entrada permite el acceso al templo mediante varios tramos de escaleras desgastadas por los siglos de uso.
2. **Antecámara:** Esta sala tiene una entrada en forma de arcada y cuatro columnas. La luz ilumina esta estancia filtrándose por un agujero en el techo, y esto les permite ver en cada una de las esquinas, estatuas de hombres-lobo en actitud desafiante. La sala está hecha de tal forma que la atención se concentra en el centro. En ésta sala se halla una gran esfera de cristal sobre un gran pedestal de mármol; cuando esta es iluminada por la luz de la luna refleja sendos rayos de luz hacia las estatuas haciendo que cobren vida.
3. **Cámara de Adoración:** La sala está completamente llena de ojos. Se trata de pintura en la pared, suelo, techo, etc. que representan grandes ojos. Si iluminan verán como los ojos forman parte de cabezas de lobos pintadas en distintas posiciones.

4. **Pasillo con Trampa:** Cuando uno de los PJ pise una determinada piedra en el suelo de esta zona se activará una trampa Hoja Segadora, surgiendo de la pared izquierda una enorme y afilada guadaña, barriendo todo el pasillo a una altura de 1 metro. (Pág. 195 Guía del DJ).
5. **Nichos:** Esta es una estancia sin luz en forma alargada. Hay un olor bastante nauseabundo y desagradable (Tirada de Brío, DF 15) para no vomitar y sufrir las penalizaciones como si estuviera maltrecho (los 10 en el dado no repiten). Si encienden alguna luz podrán ver 8 filas de nichos con 4 nichos de piedra cada una. Todas están cerradas con una pesada losa. Podrán incluso leer los nombres de algunos de los muertos en ellas. Si se registran los nichos podrán encontrar joyas por valor de 4000g. Sin embargo al abrir un nicho se libera un espíritu de locura. Sólo las cuatro últimas están ocupadas y sus habitantes son zombies (pág. 162-163, Guía del DJ).
6. **Sala de Reunión:** Este inmenso salón de 11x7 metros con el techo en bóveda y las paredes llenas de bajorrelieves de figuras extrañas y demoníacas se encuentra iluminado por una gran lámpara en el techo. En la pared norte se ven cuatro troneras uniformemente repartidas y al fondo de la sala hay un gran altar con 5 sillas y una gran puerta de roble. En la pared de detrás del Altar hay una puerta secreta (Tirada de Percepción, DF 25), y a los lados dos puertas visibles. Este es el lugar donde se reúne periódica y furtivamente la Hermandad de los Lobos.
7. **Biblioteca:** Es una sala semi-triangular, con dos estanterías repletas de libros sobre Ocultismo e Historia escritos su mayoría en théano e incluso algún idioma mucho más antiguo y olvidado. En el centro de la sala hay una mesa y una silla. Encima de la mesa hay una lámpara encendida, un pergamino en blanco y una carta idéntica a la que se puede encontrar en el despacho de Henri Sardis en la Iglesia de Saint-Etienne.
8. **Foso:** Se accede a esta estancia a través de una puerta secreta. En esta habitación puede verse un foso de dos metros de ancho. Está totalmente oscuro y completamente inundado de agua. Un chequeo de Maña + Equilibrio, DF 15 permite evitar el resbaladizo borde. Si se falla la tirada, se caerá a su interior. El agua en principio parece completamente quieta pero un chequeo de Percepción, DF 20 permite fijarse en minúsculas oscilaciones que no dejan de turbar su superficie. El desafortunado que caiga o sea arrojado al pozo pronto se dará cuenta de en su interior habita un monstruo de las ruinas (pág. 158-159, Guía del DJ). Nosotros aconsejamos tentáculos, armadura y respiración subacuática, pero el DJ puede decir cambiarlo según sus preferencias.
9. **Bóveda del Tesoro:** Esta estancia semi-triangular se guardan los objetos que más veneran los sectarios, así como sus túnicas y máscaras con las fauces de lobo. Su valor es de 6000g.

Las Ceremonias

Los días múltiplos de cinco (5, 10, 15, 20, 25 y 30) de cada mes realizan ceremonias en el nivel inferior (secreto) del templo a partir de medianoche. Además, en noches de luna llena los nobles se reúnen para participar en una celebración aún más macabra si cabe. Durante estas noches, los sectarios celebran un sacrificio humano, cuyo corazón es arrancado y comido entre todos.

Si los Héroes se aventuran en el templo durante una de estas ceremonias, los sectarios cortarán en seco sus rituales. Los nobles se retirarán con rapidez a la seguridad de los pasadizos subterráneos con el objetivo de regresar a sus haciendas, mientras que Jean-Françoise de Morangies y sus secuaces y matones se enfrentarán con los Héroes en una lucha encarnizada.

Parte Cuatro: La Bestia de Lockhorn.

Dédution Et Réminiscence (Deducción y Reminiscencia)

Las cosas se irán poniendo cada vez peor. El distrito entero alrededor de Arrent se encontrará paralizado con el miedo. Nadie se atreverá a entrar en los bosques para conseguir leña y los pastores no se atreverán a sacar a sus manadas a pastar. Se intentará utilizar trampas para lobos sin ningún éxito. También probarán con carne envenenada esparcida en los campos y en las lindes del bosque, y si bien muchas fieras morirán por esta causa, nada pasará con la bestia, que seguirá asolando la región.

Entre quienes han visto a la bestia -cazadores o víctimas y también científicos de la época- harán innumerables teorías sobre la naturaleza de la misma. Al principio, la mayoría de la gente le adjudicará una identidad normal, considerándola un gran lobo que había bajado de Les Somme Blancs. Luego, otros creerán que puede tratarse de una hiena, un oso, un enorme mono, o la mezcla estafalaria de un león y un tigre. Pero ninguna descripción calzará con estas ideas, y finalmente se desecharán. Los expertos indicarán que se está luchando contra un ser anormal o desconocido...

Le Grand Chasseur (El Gran Cazador)

SUCEDE: 14 DE DICIEMBRE

En ese entonces, habitaba en Dore, al norte de Montaigne y cerca de la frontera con Ussura, un viejo noble llamado Denneval, cuya reputación como cazador de lobos era grande: aseguraba que a lo largo de su vida había cazado mil doscientos setenta lobos. Las hazañas de la bestia de Lockhorn le quitaban el sueño. Denneval decidió emprender el viaje a Charouse, consiguiendo presentarse ante L'Empereur ofreciendo sus servicios, que fueron aceptados. Juró a su Majestad que mataría a la bestia y que la traería a Charouse disecada, para que todos los Señores de la Corte fuesen testigos de su triunfo. El Emperador le deseó buena caza prometiéndole una gran recompensa y Denneval se puso en marcha.

Tres días después, el 14 de diciembre, llegará a Saint-Flour con su hijo, dos picadores y seis perros enormes. Para no fatigar a sus perros, viajaban sin correr prisa, de ahí que tardarán más de lo habitual en llegar, lo que la bestia aprovechará para devorar a bastantes niños, a razón de uno por día.

Teniendo Rayure como cuartel general, Denneval comenzará sus preparativos con una fría lentitud; quiere estudiar cuidadosamente la insólita presa que se preparaba a cazar. Al verlo tan meticuloso, los campesinos se consumirán de impaciencia; empezarán a recuperar la confianza perdida con el anuncio de este hombre providencial enviado por el Emperador, y no dudan que al primer disparo los librarán de la bestia. Pero Denneval no tendrá prisa alguna, explorará detenidamente la región, recogerá aquí y allá los rastros de la fiera, y constatará que en terreno plano sus saltos tenían una extensión de veintiocho pies. De ahí concluirá: "No es nada fácil matar a esta bestia." Por otro lado, sus perros se han quedado en camino y debe esperarlos antes de comenzar la caza. Además, Denneval no quiere rivales, y rotundamente da a entender que no hará nada si Duhamel y sus dragones no se retiran. Habrá discusiones e intrigas a este respecto. El tiempo pasaba y la bestia no ayunaba: el 15 de diciembre devoraba, en Ally, a una mujer de cuarenta años; el 8 del mismo mes, cortaba la cabeza de un niño de diez años, en Fayet; el 16, en Ruines, se comía a una muchacha de veinte años; el 17, en un cobertizo de Malevieillette, despedazaba a una niña de cinco años. Daños parecidos ocurrían el 18, 19 y 20 en lugares tan distantes que nadie podía explicarse la velocidad con que se desplazaba (debido a que en realidad hay

más de un hombre-lobo, y no sólo Jean-François sale de caza). Este eterno vagabundear inspiraba tanto terror en toda Montaigne que, habiéndose producido ciertos accidentes similares en los alrededores de Charouse, se publicó por todo el país que la bestia de Lockhorn causaba estragos en Aur y en Sices al mismo tiempo. Sin embargo, Denneval muy tranquilo pretendía actuar sin rivales. Duhamel se obstinará en no abandonar el lugar... ¡Mientras tanto, la bestia seguía comiendo gente! Será inútil pormenorizar los altercados entre el normando y el dragón. Como es de suponer, el normando triunfará. Duhamel se retirará con sus soldados y abandonará la región, muy contrariado por haber cedido ante su adversario. Ahora nadie duda que, teniendo el terreno libre, el temible cazador de lobos acabará con la bestia.

Desgraciadamente se equivocarán, durante dos intensas semanas intentará cazarla sin lograrlo; los diez mil campesinos que habían salido en su búsqueda, mataran sólo a una pobre lobita de apenas 40 libras de peso, en cuyo cuerpo encontrarán unos trapos sucios y piel de liebre. En vano Denneval echó mano de recursos en extremo indignos de su gran fama; en vano envenenará un cadáver que expondrá como trampa en los alrededores de un bosque donde la presencia del monstruo había sido señalada. La Bestia de Lockhorn despedazará el cadáver, se lo comerá vorazmente y no le pasará nada. Después de diez semanas de búsquedas y emboscadas, se darán cuenta de que las personas, las balas y el veneno lo tenían sin cuidado. Denneval se quejará constantemente de estar mal secundado: los campesinos se burlarán de él diciendo que es incapaz de matar a un simple conejo. Los ánimos se crisparán, incluso el tono de la correspondencia oficial se tornará áspero y se le reprochará al dorianio cuidar demasiado sus pasos, su honor y sus perros.

Finalmente será relevado por Beauterne (o si lo prefieres muerto violentamente a manos de la Bestia de Lockhorn).

L'Arrivée de Beauterne (La Llegada de Beauterne)

SUCEDE: EL DÍA 28 DE DICIEMBRE

Serán buenos momentos para la bestia. La lista de sus matanzas es aterradora. En Clause, devorará a una doncella que comulgaba por primera vez, Gabrielle Péliissier, a quien acomodará tan meticulosamente la cabeza cortada, la vestimenta y el sombrero, que cuando descubrieron sus restos pensarán que simplemente dormía. También matará a un vaquero de doce años. En Ventuejols degollará a una mujer de cuarenta años, y luego a dos muchachas, a quienes les chupará toda la sangre y les arrancará el corazón. No hay aldea de Arrent cuyos registros parroquiales no inscriban varios siniestros de este tipo: "Acta de sepultura del cuerpo de... devorado por la bestia feroz." Siempre vigilada, acorralada, fusilada, perseguida, envenenada, hambrienta, volvía a aparecer cada día. De lejos, agazapada cerca de un matorral, se le veía sentarse y hacer señas con sus patas delanteras, como si se mofara de sus futuras víctimas. El escándalo de sus hazañas será tal que cruzará los mares. Los avaloneses, sintiéndose muy seguros en su isla, se burlarán y mofarán hasta la saciedad del terror de Arrent. Incluso una gaceta londinense anunciará jocosamente que una tropa francesa de 120 mil hombres había sido derrotada por el feroz animal.

Era demasiado; el honor del país estaba en juego. L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV, que hasta entonces no se conmovía fácilmente, entenderá que había que actuar sin dilación, el honor de Montaigne estaba en entredicho y le pedirá al señor Antoine de Beauterne, como favor personal, que se traslade de inmediato a Arrent, y consiga traer a Versalles los restos embalsamados del monstruo, para exponerlos en el Museo de Ciencias Naturales. Con esta estrategia, esta vez, la gente se tranquilizará: la bestia iba a perecer puesto que era el deseo de Su Majestad. Antoine, su hijo, sus criados, sus guardias, sus valets y sus sabuesos llegarán a Rayure el 28 de diciembre. Empezará por despedir a Denneval, e

impedir la intromisión en sus investigaciones a Grégoire de Fronsac, a quien relevará al mando de la misma con una orden firmada por el propio L'Empereur. Luego contratará una veintena mozos para transportar sus maletas y cuidar sus perros. Actuaba como gran señor, seguro de que para vencer sólo bastaba su presencia. Al saberlo, la bestia le lanzará un desafío. A plena luz del día, se llevará a una noble anciana, Margarita Ourtamoer, mientras hilaba con una rueca en un campo cerca de Broussoules, y la abandonará ya muerta después de haberle arrancado la piel del rostro. En su calidad de porta-arcabuz del rey, de lugarteniente de sus cazas y de caballero de Saint-Louis, Antonio quiso permanecer impasible; organizará algunas exploraciones sin ningún resultado.

Le Duel Sauvage (El Duelo Salvaje)

SUCEDE: LA NOCHE DEL DÍA 29 DE NOVIEMBRE

Después de hablar con los aldeanos durante días y haber experimentado los sucesos de arriba, los PJ estarán cerca de relacionar a Jean-Françoise de Morangies con algunos de los males de la provincia. Incluso si ellos no han logrado discernir o adivinar esta relación, Jean-Françoise piensa que si la han hecho. Además, cree que la única manera de mantener a salvo la Hermandad de los Lobos es eliminar a los PJ.

Si Grégoire de Fronsac ha logrado seducir a Marianne de Morangies (o viceversa), la noche del **29 de diciembre**, Jean-Françoise tendrá un enfrentamiento violento por celos con su hermana menor quien resultará muerta en la disputa. Presa del odio Jean-Françoise intentará asesinar a Grégoire de Fronsac, la persona quien logro separarle de su hermana.

Enfurecido Jean-Françoise sigue al grupo alrededor del pueblo. Su objetivo es tomarlos uno por uno, por lo que ataca cuando tenga la mejor oportunidad para sorprender a un personaje individualmente. Si no se presenta ninguna buena oportunidad, atacará desesperadamente cuando los PJ entren a una zona deshabitada o una calle poco transitada en Rayure. En primera instancia Jean-Françoise se lanza primero contra Grégoire de Fronsac (para eso es el protagonista), intentándole sorprender con su habilidad de Emboscar. Luego su atención se vuelve hacia Mani, aunque luchara con cualquiera que se interponga en su camino. La Bestia revelará su rostro trastornado por la locura y unos ojos encendidos por el fuego de la insania. Ese fuego claramente lo esta consumiendo, calcinando lo que queda de su mente y humanidad. Jean-Françoise esta completamente loco. "No deberían haber venido a Rayure", sisea la Bestia. "Y no deberían haberla alejado de mi", grita atacando con sus garras a Grégoire. "¡Ustedes han forzado esta confrontación! ¡Dejen que la sangre moje mis labios al sentir el sabor de la muerte de Grégoire de Fronsac!". Jean-Françoise de Morangies luchara hasta morir. Durante la pelea, Karl Konrad, Jean Coverdale y Henri Sardis llegaran convenientemente si Jean-Françoise necesita ayuda.

Le Secret de la famille Morangies (El Secreto de la Familia Morangies)

En algún momento, los PJ sabrán que los Morangies (a excepción de Marianne) están lejos de ser personas normales. El DJ debe elegir una situación apropiada para los PJ sean testigos de las "raras" habilidades de los Morangies. Podría ocurrir cuando los PJ observan a los Morangies robando una tumba, o si les ven con sus máscaras de lobo acudiendo a una de sus reuniones en el bosque, o podría ocurrir si los PJ se meten furtivamente en la mansión, observando en secreto a la familia. Los PJ deberían observar a uno o más miembros de la familia transformándose en hombres-lobo. Estas pistas deberían ser suficientes para informarles a los PJ que los Morangies no son lo que parecen.

La familia toma cada precaución para asegurarse de que los lugareños no sepan que ellos son hombres-lobo. Sólo dejan la hacienda de día y cuando es estrictamente necesario, y cuando lo hacen, se aseguran que nadie les siga. En la hacienda, ellos mantienen su fachada cuando que alguien les visita o comienza a trabajar en su propiedad.

Las familias de sirvientes que trabajan para los Morangies también son hombres-lobo. Esto es necesario para proteger el secreto. En una ocasión emplearon a personas normales pero tuvieron que deshacerse de ellas cuando su secreto fue descubierto (esto es precisamente lo que le pasó a Carlota).

Opcional: La condición de los Morangies es el resultado de la magia Pyeryem, o de su linaje eisenio (a discreción del DJ).

Enfrentándose a la Familia Morangies

Si los PJ deciden hacer una visita a la familia, ellos son recibidos en la casa principal por una sirviente. La mujer lleva un vestido negro simple, y parece normal salvo por una mirada embotada en sus ojos. Ella conduce a los PJ a una sala de visitas.

Después de aproximadamente diez minutos, los PJ se reúnen con el Conde de Morangies. Él atiende cortésmente a los PJ, pero si solamente charlan o hacen preguntas de la familia Morangies o algún miembro de la Hermandad de los Lobos, él les pide que se retiren. El Conde les explica secamente que él está ocupado y tiene muchos asuntos comerciales que necesitan de su atención. Él camina hacia la puerta delantero mostrándoles la salida a los PJ. Si los PJ se resisten, él tira de la sogá de una campanilla cercana. El sonido llama a 20 de los guardias más fuertes de la familia, llegando en menos de dos asaltos. Ellos no atacarán a menos que los PJ ataquen primero.

Si los PJ entran al mausoleo de la familia de Morangies, que se encuentra en el interior de la hacienda, descubrirán que muchas tumbas no contienen los cuerpos. Hace mucho tiempo que no fallece (o es enterrado) nadie de la familia Morangies en el mausoleo familiar. La más reciente es Claudine, madre de Le Comte de Morangies que murió hace más de 30 años.

Chasse À La Bête (Cazar a la Bestia)

SUCEDE: 6 DE ENERO

Pase lo que pase y llegados a este punto la aventura se precipitará a su final pese a que los PJ no hayan logrado dar captura a la Bestia de Lockhorn. La aventura concluirá de la siguiente forma:

Debido a los repetidos e innumerables fracasos de Antoine de Beauterne los campesinos, sin miramientos, afirman que es mucho más caro y sin embargo no lograba hacer más que los otros. Se sorprenderán también cuando, después de muchos días de vacilaciones y juergas, lo vean partir, con todo su equipaje, hacia una zona de Auvergne donde la presencia de la bestia jamás había sido notada. Llegará hasta el bosque de la Abadía de las Chazes, donde había muchos lobos. El 10 de enero se encontraba allí, al acecho, cuando vio venir hacia él un animal enorme con el hocico abierto y los ojos ensangrentados.

¡Era la bestia! Antoine disparó, la bestia cayó; la bala había penetrado en su ojo derecho; sin embargo, se levantó, pero una segunda bala alcanzó su cuerpo; la bestia rodó, muriendo en el acto.

Antoine y todos sus guardias se abalanzaron. La bestia pesaba ciento treinta libras, medía cinco pies y siete pulgadas de largo; tenía pies y dientes enormes. Además, era un lobo, un simple lobo que llevaron triunfantes a Saugues, donde el cirujano Boulanger se encargó de realizar la autopsia. Llamaron a siete u ocho niños que no hacía mucho habían visto a la bestia y que, severamente interpelados por el señor porta-arcabuz, declararon que la reconocían. De inmediato, se procedió a levantar un acta, y el señor Ballainvilliers, intendente de Auvergne, escribió a Su Majestad una carta entusiasta, para agradecerle el haberse dignado a socorrer al fiel pueblo de Arrent.

Le Embaument (El Embalsamamiento)

SUCEDE: 7 DE ENERO

El cadáver de la bestia, transportado sin demora a Clermont, fue disecado y enviado a Fontainebleau, donde se encontraba la Corte. El rey se rió de la simplicidad de los inocentes campesinos, cuya superstición había transformado a un simple lobo en una bestia apocalíptica. Sin embargo, por haber librado para siempre al reino de esa pesadilla, Antonio fue nombrado Gran Cruz de la Orden de Saint-Louis, y recibió mil soles de pensión. Su hijo obtuvo una compañía de caballería, sin contar la fortuna que ganó por exhibir en París a "La bestia de Arrent". Diez años más tarde, continuaban presentándola en las ferias de provincia. Así, oficialmente estaba muerta y no se habló más del asunto.

Excepto en Arrent... Había ahí incrédulos que aseguraban, con todo respeto, que el señor Antonio era sólo un embaucador que, por cumplir con premura las órdenes del rey, seguramente había matado una bestia, mas no a la verdadera. Sin embargo, la bestia ya no se aparecía, quizá por adulación cortesana, pues la gente aseguraba que la volverían a ver muy pronto. En efecto, la volvieron a ver. Durante las primeras nevadas del año siguiente se llevó a una niña de Marcillac; su segunda víctima, de quien sólo dejó las dos manos, fue una mujer de Sulianges. Los párrocos volvieron a inscribir en los registros parroquiales: "Sepulté en el cementerio de la aldea, los restos de... devorado por la bestia feroz que recorre el país." En efecto, a partir del 1 de enero de 1690 se dejó ver todos los días. Era ella, no había duda. Como antes, se llevaba diariamente a un niño o una mujer; como antes, venía por las tardes a la aldea a apoyar sus patas en el marco de las ventanas y a mirar por las cocinas. No era un lobo, todo Arrent lo habría atestiguado bajo juramento; desde hacía dos años, en la región habían matado a 152 lobos y los campesinos no podían estar equivocados.

Elementos Variables

Las situaciones o encuentros descritos a continuación están diseñados para tener lugar entre los cuatro Puntos Clave de la aventura. No resultan imprescindibles para la trama principal pero proporcionan una gran cantidad de intriga y misterio para la partida. Son ideales para añadirle acción a la misma en aquellos momentos en el que el ritmo decaiga drásticamente. Todos ellos están de algún modo conectados con la idea principal, bien directamente a través de las acciones de los Héroes, o indirectamente como obstáculos para su misión u objetivo final. Los PNJ con los que se hayan encontrado durante la aventura en la provincia de Arrent pueden hacer su aparición en estos encuentros. He proporcionado sugerencias sobre dónde se pueden incluir, pero el lugar que ocupen está totalmente sujeto a la voluntad del DJ. Puedes utilizar tantos o tan pocos como desees y situarlos donde lo consideres apropiado. Algunos

encuentros puede que necesiten ciertos reajustes, dependiendo de dónde los sitúes al final. Cada incidente solo se producirá una vez.

Además, le he asignado un valor numérico a cada encuentro, basado en la dificultad o peligro del mismo. Una amenaza particularmente mortal tendrá una puntuación alta (el máximo es 5), indicando que los Héroes inexpertos podrían tenerlo difícil para sobrevivir. Un encuentro menos peligroso tendrá una puntuación menor, sugiriendo que los Héroes particularmente poderosos quizás prefieran saltárselo. Una vez más, los que uses serán decisión tuya.

1. *Le Ours Noir* (El Oso Negro)

Cuando los PJ se encuentren con este enorme oso, que está hambriento, él estará haciendo trizas un tocón de árbol en busca de hormigas. Una oferta de comida (como casi de todo) hará que les deje el paso libre. Todo ruido fuerte o movimiento repentino provocará un ataque (un 80%) o la huida del oso (otro 20%). Recuerda que los osos negros pueden trepar a los árboles.

DIFICULTAD: 2

2. *Le Loup Blanc* (El Lobo Blanco)

Este individuo solitario fue expulsado de su jauría y al estar solo le ha sido imposible cazar, por lo que está muerto de hambre y atacará de inmediato, si bien huirá si resulta gravemente herido (es decir, recibe al menos dos heridas dramáticas).

DIFICULTAD: 1

3. *Le Pont* (El Puente)

Su lugar se ubica en el mapa en el interior del Bosque de Lockhorn, al sur de la montaña central, en la zona marrón.

Los restos del puente permanecen débilmente a ambos lados del barranco. La distancia hasta el margen opuesto es de más o menos 30 metros, y el río corre a 15 metros por debajo del nivel del puente. Los pilares de ambos lados se mantienen de forma excelente, y construir un puente de repuesto no debe ser terriblemente difícil, sólo gastar tiempo.

Si los aventureros intentan cruzar el río sin el puente, necesitaran, casi seguramente, usar magia. Pueden concebir el descenso por una cara (Maña + Escalar, DF 15), cruzar el río a través (Músculo + Nadar, DF 15) y volver a escalar por la otra cara (Maña + Escalar, DF 20), que esencialmente lo que los aldeanos harán cuando empiecen a reconstruir el puente. Obviamente, aún así, este plan es peligroso, y cualquiera que falle un chequeo de Músculo + Nadar, DF 20 cruzando el río será arrastrado 4d10 pies aguas abajo cada turno, hasta que recupere el control.

DIFICULTAD: 2

4. Arenas Movedizas

Las arenas movedizas están en cualquier parte del bosque donde haya suficiente humedad. Situadas cerca de uno de los senderos que atraviesa el bosque, ocupan un espacio de tres metros de radio. La hojarasca caída de los árboles circundantes recubre las arenas movedizas haciéndola prácticamente indistinguible del resto del lugar también alfombrado de hojas (Tirada de Percepción, DF 25). Los que fallen se habrán metido en las arenas movedizas sin darse cuenta a no ser que intenten esquivarlas mediante un movimiento desesperado con una Tirada de Ingenio + Saltar, DF 30. Los que consigan descubrirlas a tiempo han podido notar algo en el último momento, pero no han tenido tiempo de avisar a sus compañeros.

Cuando se cae en unas arenas movedizas es difícil que pueda evitar ser enterrado. Debe hacer una tirada de Músculo contra una DF de 20 cada turno o comienza a asfixiarse. Si alguien desde el exterior le ayuda con alguna cuerda o algún objeto donde agarrarse reducirá la DF a 15.

Una vez sumergido en las arenas movedizas usa las reglas de ahogamiento (pág. 175 Guía del DJ). En pocas palabras, el Héroe puede aguantar la respiración durante un número de asaltos igual a su Brío. Después, por cada turno que pasa sin aire sufre tres dados de heridas (al final de la fase 10).

DIFICULTAD: 3

5. La Troupeau de Loups (La Manada de Lobos)

Una manada de lobos, compuesta por 3 grupos de cuatro ejemplares, acosan a los Héroes. La caza escasea en el bosque, y los lobos frecuentan los caminos, aventurándose incluso a atacar a los hombres que los circulan. Si los Héroes intervienen con decisión tomarán a los lobos por sorpresa. Estos, en principio les plantarán cara, pero abatidos dos grupos de ellos, los restantes se darán a la fuga.

DIFICULTAD: 2

6. Les Corbeaux (Los Cuervos)

Los PJ oyen por delante unos fuertes graznidos y les llegarán un terrible olor a carroña. Un peñasco de regulares dimensiones sobresale del suelo, creando un claro donde sólo crecen el musgo y las zarzamoras. Una docena de cuervos hambrientos ocupan el claro, aparentemente peleándose por algo, pero dejan de hacerlo cuando advierten la presencia de los PJ. Uno de ellos, de gran tamaño, con una envergadura de 1,20 m avanza hacia los PJ graznando. Parece que va a atacar.

Es difícil que los PJ lleguen a encontrar el nido de los cuervos (que el DJ puede situarlo donde quiera en el bosque), pero pueden llegar a adivinar su situación mediante la astucia, la intimidación o siguiendo a la bandada sin despertar sus sospechas. Los restos medio devorados de una mujer yacen en el claro. La Bestia de Lockhorn lo mató cerca del río cuando fue a lavar. Después la jauría de lobos comió hasta hartarse, y dejaron el resto a los carroñeros.

En el nido de los cuervos los Héroes podrán encontrar diversas piedras Domae (pág. 56-57, La Fecha del Cielo). Por todos es sabido que los cuervos tienden a coleccionar objetos brillantes, y estas reliquias son sus favoritas.

DIFICULTAD: 1

7. La Patrouille (La Patrulla)

Karl Honrad ha montado en cólera a sabiendas de que Grégoire de Fronsac está investigando en el bosque y ha enviado patrullas para localizarle y hacerle prisionero, con orden de no volver sin conseguirlo. Los nómadas eisenos, actúan diseminados en pequeños grupos, rastreando las vías de acceso a la montaña solitaria. Montan pequeños pero briosos corceles. Cuando sorprendan al grupo, atacarán si dilaciones lanzando sus gritos de guerra. Cada patrulla está compuesta por 2 grupos de cuatro jinetes, sus respectivas monturas y 2 grupos de cuatro perros asilvestrados.

DIFICULTAD: 3

8. La Trappe (La Trampa)

El miembro de la expedición que encabece la marcha, caerá en una trampa para cazar a la Bestia de Lockhorn. Situada en medio de uno de los senderos que atraviesa el bosque, ocupa un espacio de un metro de radio. La hojarasca caída de los árboles circundantes recubre la entrada a un profundo pozo de unos seis metros de profundidad, que hace que el agujero sea prácticamente indistinguible del resto del sendero también alfombrado de hojas (Tirada de Percepción, DF 25).

La trampa consiste en un foso con estacas de 6 metros de profundidad. La tirada para intentar esquivar la trampa será de Ingenio + Equilibrio, DF 25. Cuando se activa, todos los que se encuentren a menos de 3 m deben lograr una tirada de esquivo o caer, sufriendo cuatro dados de daño, con una herida dramática por cada 5 puntos que les falten para pasar la tirada de herida.

DIFICULTAD: 2

9. La Danse des Garous (La Danza de los Hombres-Lobo)

Después de que oscurezca: Nadie, ni siquiera Vicent, va al cementerio durante la noche. Las supersticiones acerca de que los cadáveres se levantan por la noche son fuertes en esta zona. Si los PJ lo visitan de noche, se encontraran con dos hombres-lobo. Los hombres-lobo están abriendo la bóveda sellada más reciente; la de Eric si los PJ permitieron su entierro (lo más normal); sino la de otra víctima si los PJ detuvieron el sepulcro de Eric. Si los PJ se detienen a mirar el desentierro, deberán lidiar con el recientemente liberado así como con los hombres-lobos. Si los PJ actúan antes de que la bóveda sea abierta, solo lucharán con los hombres-lobos.

Ambos hombres-lobos huirán si reciben dos o más heridas dramáticas o si son ahuyentados de alguna forma. Si las criaturas escapan, una dejara un trozo de tela, el sastre de la aldea podrá identificar después. Si los PJ vencen una de estas criaturas, cualquiera de la ciudad, podrá identificarlo como

Alphonse, el hijo de Gerard el herrero. Si los PJ vencen al otro hombre-lobo, también, la podrán identificar como Carlota, la hija de Zenaida. La única conexión entre ambos es que los dos eran sirvientes en la hacienda Morangies en el momento de su desaparición.

Si los hombres-lobos resultan ser demasiado para los PJ, Henri Sardis vendrá y ahuyentará con sus rezos a las criaturas antes que el grupo sea muerto.

DIFICULTAD: 3

10. *La Mort Infâme (La Muerte infame)*

El grupo se dirigirá, tras hacer un descanso, hacia los complicados caminos entre raíces, debiendo ir a pie. Los recios troncos parecen amenazantes garras en la niebla, aumentado este efecto por la penumbra creada aquí por las espesas copas de los árboles. Además, hay un silencio, una calma que amenaza un evento desagradable. Las ardillas se alejan al paso de los PJ y comienzan a oírse aullidos de lobos en todas direcciones cual jauría infernal. Los aullidos suenan lejanos, aunque transmiten nerviosismo al percibirse de todas direcciones más allá de la insondable niebla. Comienza a oscurecer aunque ya de por sí la penumbra es grande, y el grupo se encontrará en la mitad de un nudoso camino.

Cuando menos lo esperan, el grupo es emboscado por una criatura humanoide y peluda de apariencia canina. Debido al camino, la mitad del grupo se encuentra en una mala posición y no puede intervenir salvo que realice algún tipo de maniobra, a juzgar por el DJ.

La criatura, cubierta por fino y largo pelo negro, presenta dos ojos casi humanos y unos colmillos muy afilados. Es lo más parecido a un hombre lobo y es ciertamente robusto. La criatura aprovechará la emboscada para observar atentamente a Thomas d'Apcher, con intenciones de agarrarle, pero no hará nada. En los siguientes asaltos se encargará de defenderse (y atacar) a los PJ, mientras el perplejo Thomas d'Apcher no sabe qué hacer.

El lobo huirá cuando le hieran o se sienta amenazado. Recuerda que no puede ser eliminado fácilmente, aunque sí dado por muerto erróneamente. Thomas d'Apcher pedirá vehemente que no abusen de su hipotético cadáver.

Tras el combate, los aullidos cesan y la tranquilidad vuelve.

DIFICULTAD: 4

11. *Le Nomade ivrogne (El Nómada Borracho)*

Un joven nómada eiseno borracho, llamado Hans Mühleg, arrollará a uno de los aventureros y luego le insultará. Está tan borracho que se peleará con cualquiera. Si le hieren, correrá a llamar a los miembros de su clan de bárbaros para descuartizar al aventurero que le ha atacado. Los nómadas de la banda tienen las mismas características que él cuando no está borracho.

DIFICULTAD: 3

12. Le Combat (La Pelea)

Las patadas y puñetazos volarán en todas las direcciones y los Héroes se verán arrollados antes de poder hacer nada. Tendrán un 30% de hacerse golpear. Por el momento no se utilizarán armas, pero hay un 10% de probabilidades por asalto de que alguien desenfunde un arma una vez iniciada. Cuando esto ocurra se convertirá en un verdadero combate. Transcurridos 10 asaltos llegarán los guardias de la ciudad (dragones) y apresarán a todo aquel que puedan.

DIFICULTAD: 2

13. Le Marchand (El Mercader en Peligro)

Los Héroes oirán a alguien pidiendo socorro. Un momento después, dos hombres manchados de sangre saldrán de una pequeña calle, con unas dagas ensangrentadas en la mano. También llevan rapiers y pistolas. Son unos asesinos. Atacarán a cualquiera que intente cortarles el paso y solo los PJ podrán intentar detenerles. Si intentan socorrer a la persona que pide ayuda, la encontrarán muy pronto; se trata de un rico mercader. Si no consiguen practicarle los Primeros Auxilios el desgraciado morirá en 1d6 asaltos más tarde. Si los héroes consiguen salvarle, el mercader les ofrecerá una recompensa de 1d100 soles. Los guardias llegarán en 1d10+6 minutos.

DIFICULTAD: 2

14. Le Passage étroit (El Callejón)

Un paso estrecho entre viviendas rústicas de dos plantas en una calle empinada, con escalones en su extremo final (no se vislumbra lo que hay arriba debido al ángulo de visión). En las viviendas pueden distinguirse estrechos balcones. En uno de ellos una mujer con poca ropa observa al grupo. Los portales de las viviendas son oscuros y sucios, y en uno (de los 4) descansa un perro negro pequeño.

Para hacer la situación menos sospechosa, uno de los rufianes que va a atacar al grupo, estará en mitad de la calle, y comenzará a avanzar hacia ellos. Podrías aprovechar esta situación y comentar las posiciones en la calle de los PJ, asumiéndoles por defecto en el centro, comentando que la persona que viene en dirección opuesta se siente amedrentada y se pega a la fachada para no interponerse en el camino de los PJ.

EL ATAQUE: Son 6 rufianes: 1 puede ir con los PJ; 1 es el de la calle; 2 son los encargados (a una señal de la mujer) de empujar el barril, y otros 2 salen de los portales, a ser posible cuando el grupo los atraviese, para salir por la espalda (sorpresa).

BARRIL: Los rufianes han colocado arriba, al final del callejón, un gran barril de agua con remaches metálicos. Se lanzará cuando ya estén cerca de los escalones para dar poco tiempo a reaccionar. Los PJ deberían lograr una tirada exitosa de Maña + Rodar ó Maña + Saltar, DF 20 para no recibir 4g3 de daño.

Resuelto el combate, debería haber parecido que los rufianes meramente pretendían atracarles. Son sumamente violentos, y si alguno que quedara vivo, lo matarían para no dejar cabos sueltos de su

delito. Además, meterá prisa al grupo para no llamar la atención de los guardias. Si hacen prisionero a algún rufián y si los PJ se las ingeniaran para interrogarle porque sospechan de algo, lo único que saben es que se les pagó por unos hombres desconocidos (Jean Coverdale ó Kart Honrad, a decisión del DJ) para eliminarlos con la promesa de apropiarse de todo lo que el grupo llevara. Las únicas instrucciones que llevaban eran las de eliminarlos.

DIFICULTAD: 3

15. Le Séquestre (El Secuestro)

Los PJ que recorren las calles de Rayure por la noche observarán mendigos, ociosos y damas de la noche recostados en portales dedicándose a sus asuntos.

Una alta e imponente belleza enfundada en una oscura capa larga se acercará al grupo, ofreciendo información. Se acercará sensualmente al PJ más apuesto o al más ansioso y bloqueará su camino, mirándolo a los ojos y tendiendo una mano hacia él. “¿Tienes tiempo para una muchacha que sabe cosas?” “¿Estas interesado en lo que tengo que decirte?” Se cual sea la respuesta, avanza unos pasos, envuelve con sus brazos al PJ y se aprieta contra él dejando entrever sus delicados senos a escasos centímetros de su cara. “Escúchame nadie más debe ver esto”, susurra, acercándose más a él y abriendo lentamente su mano derecha.

Pincha al PJ en la parte de atrás del cuello con un anillo de su mano derecha. Pídele al jugador que realice un chequeo de Brío. Si el PJ falla su tirada, sus compañeros verán a la sensual muchacha abrazarlo y susurrarle algo, y luego derrumbarse sobre ella.

La muchacha parecerá tambalearse bajo el peso del PJ (en realidad es muy fuerte), y luego depositarlo suavemente en el suelo, al tiempo que mira preocupada a su alrededor, como si buscara ayuda, y dice con urgencia: “¡Gentil señor! ¡Gentil señor! ¡Despierte, por dios!... ¡que alguien llame a un médico!”

Los PJ que se acerquen verán que la muchacha agita preocupada una mano sobre el rostro del PJ, no que le esté robando. En realidad está extrayendo una daga untada de veneno de una bota, al amparo de su túnica, mientras permanece agachada junto al PJ caído.

Todos los PJ presentes en este momento, excepto el golpeado, serán blanco de una silenciosa andanada de 14 dardos de ballesta envenenados con XXXX lanzados por otros miembros de la banda, que dispararán desde portales, ventanas de sótanos, ventanas superiores y tejados de todo su alrededor.

En el siguiente turno, la propia muchacha intentará clavar su daga a cualquier PJ que se incline sobre el caído, a menos que el PJ declare específicamente que está atento. Luego huirá al interior del callejón más cercano y desaparecerá por una puerta que uno de sus secuaces atrancará tras ella, tras lo cual buscará una ventana superior desde donde pueda usar con ventaja su ballesta.

El DJ debe tener en cuenta en todo momento que la intención de los asaltantes es intentar anular o retener a todos los PJ, no asesinarlos.

DIFICULTAD: 3

16. Le Gargoyles (Las Gárgolas)

El ataque ocurrirá por la noche. Las gárgolas se lanzan en picado como si fuesen auténticos pedazos de roca.

Su ataque estándar consiste en agarrar a su presa con sus extremidades inferiores, elevarlo por los aires y dejarlo caer para que se estrelle contra el suelo. Suma 10 a la DF de un Héroe para ser Golpeado para que una Gárgola lo aprese de este modo, momento en el que lo izará hasta una altura de al menos treinta metros antes de soltarlo. Los Héroes astutos se agarrarán como locos a las piernas de la gárgola, es necesaria una tirada opuesta contra la Mañana del monstruo y el Músculo del Héroe cada turno que quiera seguir agarrado. Si el Héroe consigue un aumento con éxito, bajará lo suficiente como para soltarse sin peligro (a escasos metros del suelo). Un Héroe arrojado desde una altura de treinta metros o más morirá al tocar el suelo a no ser que saque una tirada de Maña, DF 20 (una rama providencial detendrá su caída). Además de este peligroso ataque, las gárgolas poseen dientes y garras para desgarrar a su presa.

Derrotar a las gárgolas es tarea difícil, aunque se retiraran si resultan gravemente heridas (reciben más de la mitad de su daño).

DIFICULTAD: 4

17. La Caravana des Marchands (La Caravana de Mercaderes)

Los PJ ven de lejos tres carromatos volcados y unos cuantos caballos muertos. Cuando los PJ se acercan pueden distinguir a cuatro hombres que están registrando los restos. Los hombres son rudos y fuertes, llevan vestimenta sencilla y armas poco sofisticadas (garrotes). No verán a ningún mercader, vivo o muerto, pero es obvio que los hombres están saqueando los restos de la caravana.

Los campesinos no fueron quienes atacaron a esta caravana, sino que se la encontraron en su estado actual y decidieron “recuperar” lo que pudieran de entre los restos. No saben quiénes fueron los atacantes o que les sucedió a los mercaderes pero ven a los PJ como unos ladrones que quieren robarles su hallazgo.

Los cadáveres llevan muertos por lo menos medio día, ya que los animales de carroña y han empezado a roerlos. Cualquier Héroe que consiga una Tirada de Percepción, DF 15 también se percatará de que las heridas son de armas de filo, de buena calidad, y no de los garrotes romos de los campesinos.

DIFICULTAD: 1

CAPÍTULO TRES: PERSONAJES

PNJ Principales

Grégoire de Fronsac

Heroe (Protagonista)

Características: Músculo 3, Maña 2, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 28

Ventajas: Condecoración (Naturalista de L'Empereur), Lingüista, Vodaccio (L/E), Montaignense (L/E), Theano (L/E), Castellano (L/E), Eiseno (L/E), Vendelio (L/E), Universidad, Amigo en la Corte (2, Hubert Michel du Gloyure, pág. 62-63 de la Guía Rilaciere), Reflejos de Combate, Miembro de la Sociedad de Exploradores.

Arcano: Hombre de Mundo (virtud)

Trasfondo: Perseguido (Inquisición Vaticana)

Cazador: Desollar 1, Pescar 1, Rastrear 1, Señales del Camino 1, Supervivencia 2, Sigilo 1.

Naturalista: Zoología 4, Botánica 3, Documentación 2, Embalsamar 3, Diseccionar 2, Ilustrar 2.

Erudito: Matemáticas 1, Filosofía 1, Historia 2, Astronomía 2, Teología 1, Leyes 1, Filosofía Natural 2.

Marino: Aparejos 1, Equilibrio 1, Nudos 1, Tregar 2, Nadar 1, Clima 1.

Doctor: Diagnóstico 2, Primeros Auxilios 2, Cirugía 2, Veterinaria 2, Examinar 2, Dietista 2.

Cortesano: Bailar 1, Etiqueta 2, Moda 1, Oratoria 2, Rumores 1, Labia 2.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 1, Finta 1, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 1.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 2, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 1, Parada (Cuchillo) 2.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 1, Recargar (Armas de Fuego) 1.

Atleta: Esprintar 1, Juego de Piernas 1, Tregar 2, Lanzar 1, Caídas 1, Preparación 1.

Jinete: Equitación 2

Mani

Heroe (Protagonista)

Características: Músculo 2, Maña 4, Ingenio 3, Brío 2, Donaire 3.

Reputación: 13

Ventajas: Dureza, Entorno Nocturno, Reflejos de Combate, Sentidos Agudos, Montaignense (L/E).

Arcano: Naturista (orgullo)

Trasfondo: Obligación (3, Grégoire de Fronsac)

Cazador: Rastrear 4, Sigilo 3, Trampas 2, Emboscada 2.

Espía: Seguir 2, Leer Labios 1, Sinceridad 2, Veneno 1.

Doctor: Diagnóstico 1, Primeros Auxilios 2.

Chiricauwa (Aprendiz): Acometida 1, Finta 2, Ataque Felino (cómo Repuesta) 2, Empuñadura 1.
Hacha: Ataque (Hacha) 3, Parada (Hacha) 3.
Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 1, Parada (Cuchillo) 1, Lanzar (Cuchillo) 3.
Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 1, Recargar (Armas de Fuego) 1.
Atleta: Esprintar 3, Juego de Piernas 3, Tregar 3, Lanzar 1, Caídas 2, Preparación 2.
Lucha: Agarrar 3, Luxación 2, Abrazo de Oso, 2, Liberarse 2.
Jinete: Equitación 2, Maniobras Montadas 1.

Jean-Françoise de Morangies

Villano

Características: Músculo 4, Maña 4, Ingenio 4, Brío 4, Donaire 4.

Reputación: 86

Ventajas: Comisión (General), Voluntad Indómita, Noble, Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Ussuro (L/E), Gremio de los Espadachines (Valroux), Academia, Reflejos de Combate, Dureza., Universidad.

Arcano: Arrogante (Defecto, pág. 144 Guía del DJ).

Cazador: Sigilo 3, Supervivencia 3, Rastrear 3.

Cortesano: Bailar 4, Etiqueta 4, Moda 4, Oratoria 4, Política 4.

Comandante: Estrategia 4, Táctica 4, Liderazgo 4, Logística 4, Arengar, 3, Emboscar 4.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 3, Filosofía Natural 2, Teología 3, Ocultismo 5.

Espía: Soborno 4, Ocultar 3, Criptografía 4, Falsificación 2, Interrogación 4, Leer los Labios 3, Seguir 4.

Arqueólogo: Documentación 3, Conocimiento Syrneth 3, Examen de Reliquias 2, Conocimiento de Trampas 2

Valroux (Experto): Parada Doble 4, Finta 5, Floritura 4, Explotar Debilidad (Valroux) 4.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Parada (Esgrima) 1.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 4.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 2, Puñetazo Doble 2, Gancho 1.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 5.

Jinete: Equitación 3, Montar 2

Jean-Françoise de Morangies es el líder de la Hermandad de los Lobos. Es joven, pero su piel es áspera y llena de marcas que él dice que proceden de una rara enfermedad hereditaria. En realidad su aspecto se debe a que murió en 1660 debido a los ataques de un hombre-lobo en su campaña al mando de la 18º Brigada de Infantería en Eisen durante la Guerra de la Cruz.

Es un hombre corrupto y excesivamente competente, que tiene una perversa tendencia a eliminar los problemas usando la violencia. Es una persona excesivamente nerviosa, y en seguida pierde los papeles. Tiene celos de cualquier hombre que se acerque a su hermana, de la que está profundamente enamorado.

Se sabe también que es un afamado explorador aficionado ala caza mayor, y que ha regresado a Rayure hace medio año, después de unas interesantes y fructíferas excavaciones en las Islas Thalusias y en Ussura. Lee “Los Domae” (pág. 55-56 La Flecha del Cielo).

Evidentemente Jean-Françoise de Morangies es la verdadera Bestia de Lockhorn. Es un malvado licántropo (hombre-lobo), y como tal ha de ser tratado.

Aspecto: Jean-Françoise es un apuesto hombre de estatura alta, con melena de cabello rubio (casi albino). Luce un fino bigote que le da un aire de distinción. Viste elegantemente en todo momento a pesar de que no viste a la moda (sus ropas estaban de moda hace 4 o 5 años) y se preocupa de que siempre esté impecable. Posee una voluntad de hierro y mucho orgullo, unidos a la confianza de poder derrotar a cualquier adversario. El hecho de que prosiga con la conspiración a pesar de la dura y difícil oposición es indicativo de su resolución.

Le Comte Auguste de Morangies

Villano

Características: Músculo 3, Maña 3, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 86

Ventajas: Comisión (Conde), Noble, Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Ussuro (L/E), Gremio de los Espadachines (Valroux), Academia, Universidad.

Arcano: Cobarde (Defecto, pág. 144 Guía del DJ).

Cazador: Sigilo 2, Supervivencia 2, Rastrear 2.

Cortesano: Bailar 4, Etiqueta 4, Moda 4, Oratoria 4, Política 4.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2, Filosofía Natural 1, Teología 3, Ocultismo 3.

Espía: Soborno 4, Ocultar 3, Criptografía 4, Falsificación 2, Interrogación 3, Leer los Labios 2, Seguir 2.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 2, Floritura 2, Explotar Debilidad (Valroux) 2.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 1.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 2, Puñetazo Doble 2, Gancho 1.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3.

Jinete: Equitación 2, Montar 2

Permanece en un segundo plano, dejando que sea su hijo a quien le tiene en realidad miedo quien figure de forma prominente y dirija la hermandad. Ansía que su familia recupere la posición social de la que antaño disponía, e incluso espera poder vivir en la Corte con su hijo como Empereur.

Aspecto: Es orondo, y débil de salud. Tiene el pelo canoso y las facciones arrugadas por el paso del tiempo. Tose con frecuencia debido a una bronquitis mal curada. Tiene una sonrisa que se descubre falsa a todos ojos.

La Comtessa Beatrice de Morangies

Villano

Características: Músculo 3, Maña 3, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 86

Ventajas: Comisión (Conde), Noble, Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Ussuro (L/E), Gremio de los Espadachines (Valroux), Academia, Universidad.

Arcano: Cobarde (Defecto, pág. 144 Guía del DJ).

Cortesano: Bailar 4, Etiqueta 4, Moda 4, Oratoria 3, Política 3.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2, Filosofía Natural 1, Teología 2, Ocultismo 2.

Espía: Soborno 4, Ocultar 3, Criptografía 4, Falsificación 2, Interrogación 3, Leer los Labios 2, Seguir 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 2.

Jinete: Equitación 1.

Marianne de Morangies

Heroína

Características: Músculo 2, Maña 5, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 58

Ventajas: Voluntad Indómita, Noble, Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Gremio de los Espadachines (Valroux), Belleza Peligrosa, Aspecto.

Arcano: Seductora (treta)

Cazador: Emboscar 3.

Cortesano: Bailar 4, Etiqueta 5, Moda 5, Oratoria 3, Rumores 3.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 3, Teología 3.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 3, Finta 3, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 2.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3.

Jinete: Equitación 4, Montar 2

Marianne es la única hija del Conde de Morangies. Es una joven extremadamente bella, que sabe utilizar su encanto como arma y escudo. En su infancia tuvo como compañeros de travesuras a Thomas d'Apcher y Gavin Duboise (quien fue su primer gran amor). Thomas desde entonces está profundamente enamorado de ella y suele habitualmente meterse en líos por ello. Su padre (Auguste de Morangies) la ha ignorado totalmente en los últimos años, y ocasionalmente puede vérsela cabalgando por las afueras de Rayure, sin importarle en ningún momento el peligro que eso entraña. Es una excepcional amazona, extremadamente rebelde, y habitualmente desatiende los consejos de sus padres y tutores. No le gusta que le den órdenes.

Aspecto: Marianne tiene 18 años. Delgada, dulce y vestida siempre de forma sensual y favorecedora, aunque sin caer en lo chabacano. Marianne tiene una larga melena rubia y una sonrisa encantadora. Es arrebatadoramente hermosa, y ha aprendido a enfatizar su aspecto y encanto en favor de otras habilidades. Es pálida y delicada. Su rostro es perfecto, sus grandes ojos azules hacen las delicias de sus admiradores y sus labios carmesíes los más deseados de Rayure. Si a esto añadimos su escultural figura hace de ella una mujer hermosísima.

El Capitán Duhamel

Héroe

Características: Músculo 4, Maña 3, Ingenio 4, Brío 4, Donaire 3.

Reputación: 56

Ventajas: Comisión (Capitán), Montaignense (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración.

Arcano: Victorioso (pág. 173 de la Guía del Jugador)

Cazador: Emboscar 3, Sigilo 1, Rastrear 1.

Comandante: Estrategia 3, Táctica 3, Liderazgo 4, Emboscar 3.

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 2, Moda 2, Oratoria 4, Política 3.

Valroux (Experto): Parada Doble 4, Finta 4, Floritura 4, Explotar Debilidad (Valroux) 4.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Parada (Esgrima) 1.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 1, Parada (Cuchillo) 4.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Juego de Piernas 3, Puñetazo Doble 2, Gancho 2.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 4

Jinete: Equitación 3, Montar 2

El capitán Duhamel es considerado un veterano lleno de cicatrices de muchas batallas. Aunque, la verdad es que no exhibe ninguna. Ha visto a lo largo de su vida mucha muerte y horror, y mantiene todo profundamente oculto en su subconsciente. La suya es una fría apostura, con sus rasgos enérgicamente tallados y su expresión impasible, similar a una estatua de mármol.

Este veterano de guerra no habla mucho. Valora el silencio en sí mismo y más aún en otros. Cree a ojos cerrados en la superioridad del ejército montaignense respecto a los de otras naciones. Es el auxiliar mayor de los Dragones de Rayure.

En campaña, el capitán Duhamel es hábil, valiente, lleno de recursos, consciente y muy competente. Es observador en grado sumo y tiene los sentidos muy agudos, incluso con relación a otros soldados, así como una prodigiosa memoria. Exuda un aura de tranquila confianza que anima a aquellos que están en su misión de muchos. Cuando trata con soldados novatos, es incansable. Sus exigencias siempre son grandes y nunca parece satisfecho. Le desagradaban las misiones de entrenamiento, pero les concede su importancia. A veces se enfoca en lo trivial, reprendiendo a los soldados que tienen un hilo suelto en sus capas, corrigiendo su pronunciación o llamándoles la atención por un quebrantamiento de la etiqueta.

Cuando el capitán Duhamel habla, lo hace de una forma seca y caballeresca, usando un inmaculado lenguaje con un marcado acento montaignense. Su máximo empeño es quitarse los PJ de encima manteniéndoles alejados de Arrent. No le satisface nada la idea de que estén allí, cuestionando implícitamente su habilidad para resolver el caso, y no dudará en proclamarlo. En un primer momento se negará a facilitar cualquier información que no sea de dominio público referente a la provincia, a sucesos pasados o a la presente situación. Sin embargo, si los PJ consiguen convencerle con Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 20, no intentan intimidarle y actúan con corrección tratando de no despreciarle ni a él ni a su trabajo, se volverá con el paso del tiempo más amigable, hasta el punto de ofrecerles su ayuda.

Sus metas incluyen promocionar la causa montaignense y su superioridad en cualquier ocasión, y entrenar a los soldados novatos para convertirlos en un equipo de lucha estrictamente regimentado y eficiente.

Aspecto: Duhamel es alto y fornido. En raras ocasiones va bien afeitado. Es apuesto y muy eficiente en su trabajo (en contra de lo que ocurren en la película de Christophe Gans).

Henri Sardis

Villano

Características: Músculo 2, Maña 2, Ingenio 5, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 56

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Ordenado, Universidad, Memoria Fotográfica.

Arcano: Engañoso (Treta, pág. 149 Guía del DJ)

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 2, Moda 2, Oratoria 5, Política 3, Diplomacia 4, Rumores 5, Sinceridad 5.

Doctor: Diagnóstico 3, Primeros Auxilios 3, Cirugía 2.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 3, Filosofía Natural 2, Teología 4, Ocultismo 3.

Espía: Soborno 2, Ocultar 3, Criptografía 4, Falsificación 2, Interrogación 4, Leer los Labios 3, Seguir 2, Sigilo 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 1, Parada (Cuchillo) 4.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 4

Jinete: Equitación 2.

Henri Sardis es el párroco de Rayure y tiene a su cargo la Iglesia de Saint-Etienne. Se trata de un hombre de edad, constitución robusta, y gran carisma. A su alrededor siempre hay un aura de misterio. Henri tiene especial facilidad para la intriga, una lengua como una daga envenenada, y una personalidad vil y traicionera. Pocos le han ofendido y han vivido para contarle. A Henri le gustan las acciones encubiertas, y tiene a Jean Coverdale como el ejecutor directo de sus órdenes y deseos.

Desde su temprana juventud le han fascinado los misterios de la Teología y el Ocultismo y ha intentado redescubrir los secretos largo tiempo olvidados del Imperio de Carleman. Se convirtió en participante importante de las insanas actividades de los Morangies cuando se enteró de la existencia de seres no humanos con aparentes poderes sobrenaturales, y la existencia de ruinas Syrneth en Arrent (en los subterráneos de las ruinas de la Abadía). A pesar de su extraña obsesión, Sardis es un hombre inteligente, muy por encima de los Morangies; su mente le dice que coopera con ellos sólo en su propio interés.

Henri Sardis recibe un Aumento Libre cuando usa Respuestas Ingeniosas. Además, recibe dos dados Guardados por cada Dado Dramático gastado cuando usa Respuestas Ingeniosas. Cuando aumenta un Arte Marcial usando Dados Dramáticos, sólo recibe un dado guardado por cada dos gastados.

Aspecto: Henri se acerca a los 55 años. De cara esquelética y cabello fino y canoso. Su mirada intensa provoca respeto e incluso miedo en todas las personas a su alrededor. Siempre viste las ropas vaticanas, y lleva un crucifijo de enormes dimensiones. Habla pausadamente y sus ojos tienden a moverse con rapidez durante las conversaciones vigilando cada esquina por si surgen sus enemigos. Sus manos se mueven lentamente con tranquila precisión y recuerda a la perfección todo lo que ve.

Monseñor Jean-Pierre Améris

Villano

Características: Músculo 2, Maña 2, Ingenio 5, Brío 3, Donaire 4.

Reputación: 75

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Ordenado, Universidad, Memoria Fotográfica.

Arcano: Controlado (Treta, pág. 148 Guía del DJ)

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 2, Moda 2, Oratoria 5, Política 4, Diplomacia 4, Rumores 5, Sinceridad 5.

Doctor: Diagnóstico 3, Primeros Auxilios 3, Cirugía 2.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 3, Filosofía Natural 2, Teología 5, Ocultismo 2.

Espía: Soborno 5, Ocultar 4, Criptografía 4, Falsificación 4, Interrogación 4, Leer los Labios 4, Seguir 3, Sigilo 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 2.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 4

Jinete: Equitación 2.

Monseñor Jean-Pierre Améris es el obispo de Mende. A pesar de que no son buenos tiempos para la iglesia vaticana en Montaigne tiene todavía demasiado poder en Arrent debido a que posee una extensa red de espías e informadores con el objetivo de enterarse puntualmente de cualquier cosa que ocurra en la provincia, sobre todo si tiene que ver con la familia Duboise o la aristocracia. Él habitualmente usa esta información en su propio beneficio, normalmente vendiéndola o chantajeando a las partes interesadas. De esta forma ejerce un poder mayor que cualquier persona en Arrent, salvo el Duque Duboise. A pesar de pertenecer al clero es extremadamente frívolo, lascivo y lujurioso. Por muchos es sabido su afición insana hacia las mujeres y el sexo. Hace tiempo que se ha fijado en la joven y atractiva Marianne de Morangies y esta esperando el momento para chantajear a su familia con su boda. Mientras se contenta con su amante Sylvia Guliani, condesa de Mondavi (él desconoce que se trata de una espía de la iglesia vaticana enviada a Arrent para investigarle a él, entre otros). Mantiene una guardia personal de al menos treinta mercenarios que le hacen el trabajo sucio y le protegen diariamente. Es evidente que tiene muchos enemigos. Aunque parezca increíble desconoce la existencia de la Hermandad de los Lobos, aunque no tardará mucho en descubrirlo.

Aspecto: Monseñor Améris es excesivamente gordo, un poco más alto que el promedio de Théah, y calvo, con una perilla morena y espesas cejas negras. Su rostro está surcado por arrugas debido a su avanzada edad, cercana a los 65 años. En muchas ocasiones muestra cierto aburrimiento y letargo cuando se le presenta algo que no está relacionado directamente con sus objetivos políticos o religiosos.

Thomas d'Apcher

Héroe

Características: Músculo 2, Maña 3, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 24

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Ordenado, Universidad, Noble.

Arcano: Altruista (pág. 171 de la Guía del Jugador).

Cortesano: Bailar 3, Etiqueta 2, Moda 2, Oratoria 2, Política 2, Diplomacia 2, Rumores 3, Sinceridad 3.

Cazador: Desollar 3, Emboscar 2, Rastrear 3, Señales del Camino 3, Sigilo 3, Supervivencia 3.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 2, Filosofía Natural 2, Teología 2.

Mercader: Contabilidad 2, Mayordomo 3.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 1, Finta 2, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 1.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Juego de Piernas 3, Puñetazo Doble 2, Gancho 2.

Atleta: Esprintar 3, Juego de Piernas 3, Lanzar 2, Preparación 3, Trepar 3.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 4

Jinete: Equitación 4, Montar 2.

Thomas, es el primogénito y único hijo del Marqués Bernard d'Apcher, un próspero noble local. Apenas era un niño (tenía 5 años) cuando su madre murió víctima de la peste amarilla. Desde su más tierna edad, todo lo que desea son las aventuras. Ha crecido cazando, desde ciervos y faisanes hasta lobos y osos enloquecidos. Adora este deporte con todo su corazón, y lo ve como una diversión. En su infancia era compañero de travesuras de Gavin Duboise y Marianne de Morangies, de la que está profundamente enamorado de ella desde entonces, pero es lo suficientemente tímido como para no tomar jamás la iniciativa. Conoce a la perfección la provincia de Arrent y sus recovecos por lo que será una gran ayuda para los Héroes. Thomas quiere ser naturalista (un buen gancho para ganarse la confianza de Grégoire de Fronsac), y su mayor ilusión es poder trabajar como tal para L'Empereur. Ansía el valerse por sí mismo (no depender de su padre, a quien idolatra) y ver todo lo que el mundo pueda ofrecerle. Desea viajar desde El Espejo al Mar del Comercio, visitar lugares exóticos como las islas Thalusias, hablar con todos los nativos, e investigar ruinas Syrneth.

Aspecto: Thomas es un apuesto joven montaignense de dieciocho años de cabello liso y castaño y ojos cálidos y marrones. Cuando está tranquilo, brilla su inteligencia natural y su carisma. Siempre está sonriendo. Cuando está preocupado no deja de chaquear sus dedos, gesto que refleja la inmadurez que algunos le atribuyen.

Sylvia Guliani

Villana/Heroína

Características: Músculo 2, Maña 4, Ingenio 5, Brío 4, Donaire 4.

Reputación: 30.

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Gremio de los Espadachines, Acento Montaignense, Amigo en la Corte (2), Voluntad Indomable, Noble, Belleza Peligrosa, Aspecto.

Arcano: Brillante (Treta, pág. 148 Guía del DJ).

Cortesano: Diplomacia 4, Etiqueta 3, Moda 3, Sinceridad 4, Oratoria 4, Política 3, Rumores 5, Seducción 5.

Criminal: Juego 2, Charlatán 2, Abrir Cerraduras 3, Robar Bolsillos 3, Prestidigitación 4.

Espía: Disfraz 5, Criptografía 4, Falsificación 3, Chantaje 3, Seguir 5, Sigilo 5, Ocultar 2, Leer Labios 4, Lenguaje de Gestos 2, Venenos 4.

Mercader: Contabilidad 2, Mayordomo 3.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 2. Teología 4, Ocultismo 3.

Aldana (Aprendiz): Finta 2, Floritura 1, Respuesta 3, Explotar Debilidad (Aldana) 2.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 3.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Jinete: Equitación 3, Montar 2

Se trata de una ambiciosa e inteligentísima mujer cuya meta es convertirse en la primera dirigente de Vodacce, su país natal. Es la hija ilegítima de Giovanni Villanova. Durante los últimos cuatro años ha sido espía del Vaticano y ha trabajado directamente a las órdenes de la Inquisición. Precisamente por este motivo se encuentra en Rayure, por mandato directo de la Inquisición, para investigar las extrañas maniobras y estrategias de Monseñor Jean-Pierre Améris, Henri Sardis, y la familia Morangies. Este es su secreto.

Es una maestra del disfraz, del envenenamiento, y extremadamente culta. Habla agradablemente y con precisión, y frecuentemente usa palabras ampulosas y pomposas. Se hace pasar por condesa de Mondavi, cuando realmente no lo es.

Sylvia pertenece además a las Hijas de Sofía, una hermandad femenina secreta de mujeres vodaccias dedicada a conseguir la igualdad entre sexos. Creen que las mujeres deberían ser capaces de manejar el poder, la propiedad privada y dirigir naciones, igual que sus contrapartidas masculinas hacen. En la Théah de 1668 estas ideas son madera para la hoguera, y por lo tanto Sylvia esta jugando a dos bandas (Inquisición-Hijas de Sofía). Su vida es esta llena de peligros, y está marcada por la traición, el miedo y un intenso secretismo. Jamás se da por vencida, y siempre consigue lo que quiere.

Aspecto: Sylvia tiene una larga cabellera morena y rizada. Mide cerca de 1,70m, y tiene una constitución esbelta y atlética. Sensual hasta límites insospechados. Provoca el morbo desmedido en los hombres a quienes encandila con sus encantos. Tiene unos enormes y preciosos ojos oscuros, unos sensuales labios carnosos, unas bellas y gráciles facciones, y cuenta con una belleza deslumbrante que muy pocas cortesanas poseen. Usualmente lleva un velo tupido decorado con perlas negras, lo que impide que nadie vea nunca su cara (de ahí que le sea fácil también hacerse pasar por prostituta en Rayure). En la película la interpretaba Monica Belucci, no hay más que decir.

Denneval

Héroe

Características: Músculo 4, Maña 3, Ingenio 3, Brío 4, Donaire 3.

Reputación: 32

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Dureza, Reflejos de Combate.

Arcano: Cruel.

Cazador: Desollar 5, Emboscar 5, Rastrear 5, Señales del Camino 4, Sigilo 4, Supervivencia 4.

Erudito: Historia 2, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 3.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 3, Floritura 2, Explotar Debilidad (Valroux) 2.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Atleta: Esprintar 4, Juego de Piernas 4, Lanzar 2, Preparación 3, Tregar 4.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 5, Recargar (Armas de Fuego) 5

Jinete: Equitación 3, Montar 1.

Es un joven, aunque ya veterano maestro cazador de lobos. En su rostro hay varias cicatrices que indican claramente la dureza de su profesión. Es alto y musculoso, con un cuidado bigote gris y piel oscura y curtida. Viste en todo momento ropas con pieles de animales. Para él sus perros de caza son lo más importante. Su alma esta muerta, vacía de sentimientos o conciencia, e incluso del menor sentido del bien y del mal. Disfruta cazando y matando animales salvajes, esto le hace sentirse vivo y útil, y no ve en ello nada malo.

Aspecto: Denneval es un hombre muy grande y musculoso. Su larga melena blanca y sus cicatrices por rostro y cuerpo son signos distintivos. Normalmente está muy serio, y jamás se da el lujo de divertirse, sobre todo si tiene alguna cacería o trabajo entre manos.

Antoine de Beauterne

Héroe

Características: Músculo 4, Maña 4, Ingenio 4, Brío 5, Donaire 3.

Reputación: 76

Ventajas: Comisión (Comandante-General Jefe), Montaignense (L/E), Eiseno (L/E), Castellano (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración, Acento Montaignense, Dureza.

Arcano:

Comandante: Artillería 3, Arengar 4, Cartografía 3, Artillería Naval 3, Estrategia 4, Táctica 5, Logística 4, Liderazgo 4, Emboscar 3.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 2.

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 2, Moda 2, Diplomacia 4, Oratoria 5, Rumores 4, Política 4.

Valroux (Experto): Parada Doble 5, Finta 4, Floritura 3, Explotar Debilidad (Valroux) 4.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 4, Puñetazo Doble 3, Gancho 2.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3

Jinete: Equitación 4, Montar 2

Aspecto: Antoine es un hombre muy alto de robustos y anchos hombros. Lleva su pelo moreno cortado al estilo militar. Rara vez aparece sin su espada familiar, que tiene grabado en su hoja el lema de la familia, “Sangre y Honor”.

PNJ Secundarios

Duque Samuel Duboise du Arrent

Villano

Características: Músculo 2, Maña 3, Ingenio 5, Brío 2, Donaire 3.

Reputación: 66

Ventajas: Comisión (Gobernador), Montaignense (L/E), Eiseno (L/E), Castellano (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración, Acento Montaignense.

Arcano:

Comandante: Artillería 2, Arengar 3, Cartografía 2, Artillería Naval 2, Estrategia 4, Táctica 5, Logística 4, Liderazgo 4, Emboscar 4.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2.

Cortesano: Bailar 3, Etiqueta 4, Moda 4, Diplomacia 4, Oratoria 5, Rumores 4, Política 5.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 2, Floritura 2, Explotar Debilidad (Valroux) 1.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 2, Puñetazo Doble 2, Gancho 1.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3

Jinete: Equitación 3, Montar 2

El Duque Samuel Duboise no pretende realizar ninguna cosa para bienestar de sus ciudadanos porque ello carece totalmente de interés para él. Su única preocupación consiste en acumular el máximo de riqueza posible y quedar bien ante el Empereur. Con este fin, exige a la gente de la ciudad y a los comerciantes que la visitan unos impuestos tan altos como lo permita la economía de la ciudad. Lleva varios años dirigiendo Arrent con mano dura. Es muy amigo del General Joseph Moncan. No presta especial atención a aquellas cosas que le rodean que no le reporte pingues beneficios, de ahí que no conozca los planes y artimañas de los Morangies, a quienes desprecia habitualmente en público. Viaja constantemente a Charouse para la mayoría de las reuniones de sociedad en la Corte por lo que en muchas ocasiones no se encuentra en Arrent. Se rumorea que trafica con reliquias Syrneth en la frontera con Eisen, y que el obispo de Mende le ayuda.

Aspecto: Samuel Duboise tiene cincuenta y ocho años, es delgado y poco atlético, con una aguda perilla que le hace parecer muy astuto. Siempre lleva peluca. Es extremadamente arrogante que sólo piensa en sí mismo. Vive rodeado de un lujo desacerbado que nadie más en Arrent puede permitirse, y le encanta hacer gala de él. Se le puede ver vistiendo las ropas más caras y a la última moda, sombreros ostentosos y una gran variedad de cara joyería. Mantiene una guardia privada en su hacienda de al menos cincuenta soldados de los dragones de Rayure que le protegen diariamente.

General Joseph Moncan

Villano

Características: Músculo 3, Maña 4, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 46

Ventajas: Comisión (Comandante-General), Montaignense (L/E), Eiseno (L/E), Castellano (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración, Acento Montaignense, Reflejos de Combate.

Arcano:

Comandante: Artillería 2, Arengar 3, Cartografía 2, Artillería Naval 2, Estrategia 4, Táctica 5, Logística 4, Liderazgo 4, Emboscar 4.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2.

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 3, Moda 3, Diplomacia 3, Oratoria 4, Rumores 4, Política 5.

Valroux (Experto): Parada Doble 4, Finta 4, Floritura 4, Explotar Debilidad (Valroux) 4.
Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Parada (Esgrima) 3.
Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.
Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Juego de Piernas 3, Puñetazo Doble 2, Gancho 2.
Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3
Jinete: Equitación 3, Montar 3

Es el comandante general de las tropas de Arrent. Joseph creció bajo la sombra de la Guerra. Su padre era un famoso militar al servicio de L'Empereur. Desde pequeño fue instruido para suceder a su padre, y pronto comenzó a amar la instrucción militar. Tenía un inmenso talento, así que su aprendizaje fue inusualmente breve y ascendió dentro del escalafón militar con mucha más rapidez de lo normal (posiblemente gracias a los contactos de su padre). Después de la Guerra de la Cruz se retiró de la vida militar, y actualmente vive, disfrutando de su retiro en la campiña montaignesa en Arrent. Es la máxima autoridad después del Duque Samuel Duboise du Arrent en la provincia, de quien es amigo y consejero personal. El capitán Duhamel responde directamente de él.

Aspecto: Joseph es un hombre de gran talla y de unos cincuenta y cinco años con pelo encanecido. Posee una aguda y penetrante mirada. Viste impecablemente a la última moda traída de la Corte de Charouse. Valora demasiado su amistad con Samuel Duboise, y es capaz de hacer cualquier cosa por él.

Sr. Laffont - síndico de Mende

Villano

Características: Músculo 2, Maña 3 Ingenio 4, Brío 3, Donaire 2.

Reputación: 46

Ventajas: Comisión (Síndico), Montaignense (L/E), Castellano (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración, Reflejos de Combate.

Arcano:

Comandante: Artillería 2, Arengar 3, Cartografía 2, Artillería Naval 2, Estrategia 4, Táctica 5, Logística 4, Liderazgo 4, Emboscar 4.

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2.

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 3, Moda 3, Diplomacia 3, Oratoria 4, Rumores 4, Política 5.

Valroux (Experto): Parada Doble 4, Finta 4, Floritura 4, Explotar Debilidad (Valroux) 4.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Parada (Esgrima) 3.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Juego de Piernas 3, Puñetazo Doble 2, Gancho 2.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 4, Recargar (Armas de Fuego) 3

Jinete: Equitación 3, Montar 3

Tanto su descripción como su aspecto queda a discreción del PJ, de esta forma podrá introducir algún PNJ de su creación en la aventura. Hemos puesto las características que consideramos que debería tener al menos.

Marqués Bernard d'Apcher

Villano

Características: Músculo 2, Maña 3, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 2.

Reputación: 34

Ventajas: Montaignense (L/E), Eiseno (L/E), Castellano (L/E), Gremio de los Espadachines, Condecoración, Acento Montaignense.

Arcano:

Erudito: Historia 3, Matemáticas 2, Filosofía 2, Documentación 2.

Cortesano: Bailar 2, Etiqueta 3, Moda 3, Diplomacia 3, Oratoria 4, Rumores 4, Política 5.

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 2, Floritura 2, Explotar Debilidad (Valroux) 1.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 2, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 2, Parada (Cuchillo) 3.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 2, Puñetazo Doble 1, Gancho 1.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 3

Jinete: Equitación 2, Montar 2

El Marqués d'Apcher es una persona piadosa verdaderamente bondadosa, que frecuentemente tiene auténticos accesos de compasión; en su interior se siente dolido de ver como su gente cae bajo el yugo del Duque Samuel Duboise y el Conde Armand de Morangies. Las rivalidades entre nobles le importan poco, y siempre está muy por encima de todo tipo de disputas políticas. Es extremadamente honesto y recto, que ya no está en lo mejor de la vida (y es consciente de ello), y a que a veces se muestra arrogante en el trato con otros nobles.

Dirige una pequeña célula de Librepensadores (la facción más moderada del Rilasciere) cuya sede (edificio) está en la propia hacienda d'Apcher, sin duda alguna, un lugar seguro. La sede tiene a su disposición una surtida Biblioteca de libros prohibidos, historias secretas y diarios olvidados o cosas que las autoridades prefieren no saber. Bernard cree que las leyes y los gobiernos son males necesarios que al final se deberán extirpar. Posee firmes ideales y cree de verdad en la causa de la sociedad. Sabe que tiene mucho que perder si los Librepensadores alcanzan sus metas. Pero siente que las ventajas de semejante sacrificio (para ellos y el resto de la sociedad) bien vale todo a cuanto debe renunciar (entre otros su rango nobiliario). (Pág 24-25 de la Guía Sociedades Secretas de Théah, libro Dos: Rilasciere)

Bernard d'Apcher se lleva mal con la mayoría de las familias nobles de Arrent, y en particular con la familia Morangies. Gran conocedor de parte de los chanchullos y negocios ilegales por parte del Duque Samuel Duboise. Intenta mantenerse al margen de la política en todo momento pasando completamente desapercibido en las reuniones de sociedad. Lo último que quiere es meterse en líos. Lo más importante para él es su hijo, a quien aprecia e intenta educar basándose en la moral y la ética.

En su hacienda mantiene una guardia privada de una veintena de hombres (sin contar a los 4 o 5 miembros de los Librepensadores que están a su cargo, y que quedan a discreción del DJ).

Aspecto: Bernard es un hombre bajo y rechoncho, extremadamente compasivo.

Jean Coverdale

Villano

Características: Músculo 2, Maña 4, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 3.

Reputación: 30.

Ventajas: Montaignense (L/E), Gremio de los Espadachines, Acento Montaignense, Reflejos de Combate, Voluntad Indomable.

Arcano: Brillante (Treta, pág. 148 Guía del DJ).

Criminal: Juego 4, Charlatán 2, Abrir Cerraduras 4, Robar Bolsillos 4, Prestidigitación 4.

Espía: Disfraz 3, Falsificación 2, Chantaje 3, Seguir 4, Sigilo 4, Ocultar 3, Leer Labios 3, Lenguaje de Gestos 2, Venenos 3.

Jinete: Equitación 2, Montar 2

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 2, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 2.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Cuchillo: Ataque (Cuchillo) 4, Parada (Cuchillo) 2.

Jean es un tipo altanero y presuntuoso. Ya a los 25 años era un experto en los engaños y en la traición. Para él es sorprendentemente fácil mentir, le apuñalaría a un amigo por la espalda por unos pocos soles, y sería capaz de robarle a una ancianita simplemente para matar el tedio. A Jean le gustan las acciones encubiertas, y es experto en el sigilo, la oscuridad, y las muertes rápidas y crueles. Jean trabaja a las órdenes de Henri Sardis.

Dragones (soldados estándar)

Matones

Nivel de Amenaza: 2

Armas Comunes: Mosquetes (Armas de Fuego)

DF para ser golpeados: 15

Habilidades: Ataque (Armas de Fuego) +1

Éstos son los soldados estándar que se pueden encontrar en casi cualquier rincón de la provincia de Arrent. Su capitán es Duhamel. Los soldados van vestidos con el uniforme montaignense estándar: azul marino con el emblema del Rey Sol. Dependiendo de su rango llevan más o menos condecoraciones. Debido a los acontecimientos recientes en la provincia sus ropas son prácticas y sencillas. Casi todos los soldados portan mosquetes con bayoneta.

Noble Estándar

Características: Músculo 1, Maña 2, Ingenio 3, Brío 2, Donaire 3.

Reputación: +/- 30

Ventajas: Montaignense (L/E), Théano (L/E), Eiseno (L/E), Gremio de los Espadachines, Acento Montaignense, Voluntad Indomable, Noble.

Arcano:

Cortesano: Diplomacia 4, Etiqueta 3, Moda 2, Sinceridad 4, Oratoria 4, Política 3, Rumores 4.

Cazador: Emboscada 3.

Mercader: Contabilidad 2, Mayordomo 3.

Erudito: Historia 4, Matemáticas 3, Filosofía 2, Documentación 2.

Jinete: Equitación 4, Montar 2

Valroux (Aprendiz): Parada Doble 2, Finta 2, Floritura 1, Explotar Debilidad (Valroux) 2.

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Parada (Esgrima) 2.

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Juego de Piernas 3, Puñetazo Doble 2, Gancho 1.

Armas de Fuego: Ataque (Armas de Fuego) 3, Recargar (Armas de Fuego) 2

Karl Konrad y otros secuaces eisenos

Secuaces

DF: 20

Características: Músculo 4, Maña 3, Ingenio 2, Brío 2, Donaire 3.

Tirada de Ataque: 5g2.

Daño: 3g2.

Habilidades: Ataque (Pelea Sucia) 3, Juego de Piernas 3, Emboscar 4.

Jean-Françoise de Morangies ha reunido un grupo de hombres vigorosos que cumplen sus órdenes sin rechistar. Como la mayoría de ellos han participado incluso en algunos de los rituales de la Hermandad, no tendrán ningún reparo en apalear o incluso matar a los Héroes. Si Jean-Françoise y los eisenos sospechan que los Héroes son una amenaza directa, comenzarán a realizar actos violentos contra ellos, para asustarlos hasta que salgan de la provincia o acabar con ellos de una vez por todas.

Estas estadísticas representan a los duros secuaces eisenos que aparecen durante la aventura. Las estadísticas pueden usarse para Karl Konrad, su hermano, sus primos y cualquier secuaz eisenos de Jean-Françoise que aparezca a lo largo de la aventura.

Nómadas Eisenos

Matones

Nivel de Amenaza: 3

Armas comunes: Hachas (grandes) ó Pistolas.

DF para ser golpeados: 20

Habilidades: Emboscar 3, Juego de Piernas 3, Rastrear 3.

Estos son los nómadas que comandan Karl Konrad y su familia. Carecen de un buen entrenamiento en el combate, pero lo suplen a base de corazón y ferocidad. Forman un grupo andrajoso y maloliente vestidos con pieles de animales y ropas roídas. Sus rostros están desencajados por el sufrimiento, pero sus ojos encierran una fuerza que contradice su apariencia descuidada. Golpean con

rapidez y se mueven con la eficacia de los grandes lobos. Los habitantes de Arrent (inclusive los dragones) han aprendido a tenerles miedo y respeto. En el encuentro de “La Emboscada” será un grupo de ellos quienes actúen como salteadores.

Zíngaros

Matones

Nivel de Amenaza: 2

Armas comunes: Espadas ó Pistolas.

DF para ser golpeados: 25

Habilidades: Juego de Piernas 4, Tregar 3, Saltar 3, Circo 4.

Los zíngaros y los PJ son forasteros en la provincia de Arrent. Son oriundos de Vodacce y pertenecen a un antiguo clan circense. Claramente no tienen oportunidades de mezclarse en la sociedad de Rayure y es improbable que adopten su particular religión o costumbres. Por lo tanto, los nobles de la comarca piensan que deben ser eliminados, pero sutilmente, para así no despertar las iras del Emperador.

Gárgolas

Matones

Nivel de Amenaza: 4

Armas Comunes: Garras (Pequeño)

DF a ser golpeado: 25 (15 en el suelo)

Habilidades: Juego de Piernas 2.

Habilidades Especiales: Las gárgolas pueden volar.

Kobolds

Matones

Nivel de Amenaza: 3 (4 si tienen alas)

Armas Comunes: Garras y dientes (Pequeños)

DF a ser golpeado: 20 (25 si tienen alas; 15 si tienen alas pero están posados)

Habilidades: Emboscada 3, Juego de Piernas 3, Rastrear 3.

Bestia Dracheneisen

Villano

DF a ser golpeado: 15

Características: Músculo 8, Maña 3, Ingenio 3, Brío 5, Donaire 3.

Tirada de Ataque: Garra 4g3, Mordisco 6g3.

Daño: Garra 4g2, Mordisco 4g4.

Habilidades: Esprintar 2.

Nivel de Miedo: 4

Descripción:

Esta criatura parece un pequeño (2,5m – 3m de largo) drachen. Las excavaciones en las minas de oro la liberó y ahora vaga por las grutas. Está hambriento y atacará a cualquiera que se le acerque.

Habilidades Especiales:

La bestia puede pasar a través del dracheneisen (trabajado o no) como si fuese aire. Esto significa que la armadura y el armamento dracheneisen son inútiles contra él. Además, durante una Acción puede sumergirse en las paredes y aparecer por otra pared a espaldas del Héroe y, en su próxima Acción, atacar por la espalda. El único modo de evitar esto es combatir espalda contra espalda. La bestia debe emerger de la pared en su próxima Acción después de introducirse allí así que no puede esconderse indefinidamente.

Extras

Mercier

El cazador más intrépido de Arrent. Alto y ancho de hombros, con una constitución de roble. Tiene el pelo oscuro, ojos duros como el acero y una prominente cicatriz en su mejilla derecha debido al brutal garrazo de un lobo. Todos sus intentos por dar caza a la Bestia de Lockhorn han sido infructuosos. Actualmente vive en una solitaria cabaña en el Bosque de Paulhac.

“Mano de Dios” Bourjois

El nombre real de Bourjois es Philippe. Se trata de un trampero de 57 años, compañero de Eric Rochant desde mucho tiempo atrás, y fue quien encontró el cadáver de Eric en las cercanías de su casa. Desde tragedia, Bourjois dice haber recibido la llamada de Dios, ha cambiado de nombre y se ha hecho predicador (profeta), con lo cual se pasa la mayor parte del tiempo anunciando “¡el fin del mundo! ¡Cuando las criaturas del abismo surgirán para llevarse a los réprobos!” Los de la ciudad de Rayure creen que el hecho de encontrar el cadáver de Eric Rochant fue demasiado para su salud mental. Bourjois se volvió loco al ver a Jean-Françoise de Morangies, en forma de hombre-lobo, destrozando a Eric, tras lo cual él huyó al bosque. Bourjois cree que los pecados de Eric hicieron que el diablo acudiera a llevárselo. Si los PJ consiguen estar a solas con Bourjois y sacar una tirada de Eric, describirá lo que vio.

Paul Le Bihan

Este joven comandante, ahora desposeído de su título de noble por mandato real, ha luchado contra Eisen en la frontera con Montaigne. Es orgulloso y arrogante, pero justo y con unas dotes de mando y habilidad para la estrategia militar extraordinarias. Es un hombre alto, no demasiado musculoso, de apariencia ante la cual han caído las más nobles damas de Rayure (excepto Marianne de Morangies, evidentemente). A pesar de su actual condición social se comporta con dignidad.

Doctor Alan Roussignol

Alan Roussignol es el único médico en Rayure que posee un hospital, subvencionado por la familia Duboise, pero ya no practica la medicina puesto que ha perdido la mayor parte de la vista. La gente de la región le admira y confía plenamente en él.

Es una autoridad en folklore local, y conoce todas las leyendas e historias de la región. Cree en lo sobrenatural. Como quiera que el doctor Roussignol tiene 60 años, no puede ayudar los PJ físicamente, aunque lo haría de buen grado si fuera más joven.

Armand Lagrange

Armand sabe que la familia Morangies esta mezclada en algo turbio, pero no sabe exactamente en qué. Él trabajo para ellos durante algunas semanas y quiere averiguar lo que ocurre. Si los PJ utilizan acertadamente con él las Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 15 se unirá al grupo.

Conoce historias acerca de hombres lobo en relación con las pérdidas de ovejas, como casi todo el mundo por aquí, pero él está convencido de que se debe a lobos o a perros asilvestrados. También ha oído rumores acerca de seres extraños en el bosque, pero sabe poco de ello y recomendará preguntar a Juan de Ramos en la posada de las Siete Cruces.

Gwalen Vingard (Cadwalon)

Caballero abnegado de la Orden de la Rosa y la Cruz. Joven impetuoso y atolondrado, sigue el código de la Orden a rajatabla. Noble, compasivo y generoso, este descendiente de eisenos guarda el orgullo de los Cadwalon más admirados y, por su valentía y arrojo, es el más considerado por la nobleza en Eisen.

Antoine Chastel

Antonie tiene 23 años de edad y es un cazador que vive en soledad lejos de la civilización en los bosques con la única compañía de sus perros asilvestrados y lobos a quienes entrena y amaestra. Existen muchos rumores acerca de su persona, y muchos le señalan como el artífice del amaestramiento de la Bestia de Lockhorn causante de las atroces muertes.

Gavin Duboise

Gavin tiene 21 años de edad y es, o era, el hijo menor del Duque Duboise du Arrent. Antes de llegar a la mayoría de edad, escapó de casa para no volver jamás. En su infancia tuvo como compañeros de travesuras a Thomas d'Apcher y Marianne de Morangies. Este adorable proscrito se ha convertido en la esperanza del pueblo de Rayure, que ve en él a alguien que puede hacer ver al Duque Samuel Duboise la terrible situación que vive su provincia. Se ha convertido en un héroe local. A modo de Robin Hood, es el conservador de la justicia auténtica y dirige una banda de bandidos que asaltan a los ricos para dárselo a los pobres.

Louis Montbard

Louis es un hombre alto y delgado, de cabello rubio oscuro que ya le empieza a escasear, y unas lentes de cristal grueso que propenden a resbalarle nariz abajo. Un extraño personaje para la sociedad arrentana.

Joséphine de Chessé

Joséphine es honesta y orgullosa de su misión en la vida. Es una joven natural de Rayure, que esta bien educada y que ha viajado por todas las partes de Théah. Es atractiva, pero no sigue el prototipo de la rubia sosita tonta. Es una consumada espadachín. De fuerte constitución y musculosa. Su aspecto es siempre bueno y habitualmente lleva pendientes de aros.

Richard Dindo

Richard es un hombre pequeño, redondo, y de cabello blanco habitualmente despeinado. Sus ropas están arrugadas y siempre va mal afeitado. El único defecto de Richard es lo que le gusta chismorrear. Los PJ que sean cortesés con él, y logren hacer una tirada de Respuestas Ingeniosas (Encanto), DF 15, podrán enterarse de la vida y milagros de prácticamente cualquier ciudadano de relevancia de la ciudad, ¡e incluso es posible que lo que les diga sea verdad!

Pierre Salvadori

Pierre es un hombre grande, de apariencia bonancible, pero que deja intranquilos a aquéllos con los que tiene trato. Intenta dar la impresión de que es estúpido, pero una tirada de Sinceridad permite descubrir que no lo es en absoluto. Prefiere quedar en segundo plano, y a veces recorre las calles de la ciudad de forma subrepticia.

Jean-Paul Masson

Jean-Paul se hace pasar por médico sacamuelas, pero en realidad sólo tiene 2 niveles en Primeros Auxilios, y por lo general se gana la vida curando a los campesinos y haciendo abortos clandestinos. Ejerce de curandero cuando en realidad no lo es (es un fraude), y perjura que sus poderes se los ha otorgado dios (blasfemia). Si algún PJ resulta herido en esta zona, es posible que le lleven a su casa para le atienda.

Marcel de Broca

Marcel es un estudiante universitario y tiene toda la pinta. Lleva el pelo liso peinado a la última moda, usa el argot de más actualidad, confía mucho en sí mismo y va elegantemente vestido. Es un joven bien proporcionado, y luce bigote a la moda. Habitualmente exuda un tufo a perfume. Amistoso y extrovertido, conversa con facilidad.

Juan de Ramos

Es un veterano de la Guerra de la Cruz. Tras su licencia decidió abrir la posada de las Siete Cruces en Rayure. Se trata de un hombre jovial y maduro, que sin embargo sigue manteniéndose en una forma excelente a pesar de ser un posadero. Juan es un castellano que sirvió en su juventud en los tercios. Es un consumado espadachín, y nadie se atreve a llevarle la contraria. Es sumamente testarudo y temperamental.

Elías, el ermitaño

Es un diestro espadachín que ha estado al servicio de Castilla durante años. En una de sus disputas con el Cardenal Esteban Verdugo tuvo que huir de Castilla ocultándose en el Bosque de Lockhorn. Puedes utilizar como sus características las mismas que Andrés Bejarano (en la Guía de Castilla).

Otros

Se pueden introducir otros PNJ de otras aventuras y guías oficiales. De hecho nosotros lo recomendamos y más si esos PNJ son viejos conocidos de los PJ debido a aventuras e historias pasadas. Algunos de los que por la trama pueden hacer acto de presencia en la aventura son:

- **Cardenal Esteban Verdugo, y el Malvado:** Simplemente por su relación con la Inquisición. Pueden estar investigando a Grégoire de Fronsac, a Monseñor Jean-Pierre Améris, a Henri Sardis o las muertes de la Bestia de Lockhorn. *Aparecen en la Guía de Castilla.*
- **Hubert Michel du Gloyure, y Arnaud Maximilien du Charouse:** Por su pertenencia a la Sociedad de los Librepensadores. Pueden ser grandes amigos del Marqués d'Apcher, o incluso de Grégoire de Fronsac. *Aparecen en la Guía El Rilasciere.*
- **El Vagabundo, y Andrés Bejarano:** Por su pertenencia a la Sociedad de Los Vagabundos. Pueden estar en Arrent buscando al ermitaño Elías. *Aparecen en la Guía de Castilla.*
- **Cardenal Erika Durkheim:** Por su pertenencia a la Iglesia Vaticana, y condición de cardenal puede tener relación directa con Monseñor Jean-Pierre Améris, y sus oscuros y traicioneros planes. *Aparece en la Guía de Montaigne.*
- **Dominique du Montaigne, y Montegue du Montaigne:** Por su condición de hija del Empereur puede estar en Arrent debido a las recientes muertes en busca de nuevas y definitivas pistas acerca de la desaparición de su hermana Lydia tiempos atrás en el Bosque de Lockhorn. *Aparece en la Guía de Montaigne.*

CAPÍTULO CUATRO: APÉNDICES

Lo que Dicen los Aldeanos

Las pistas siguientes, verdaderas o falsas, pueden obtenerse de las esporádicas conversaciones con los ciudadanos de Rayure que sean abordados. Han sido divididas en grupos cronológicos para controlar un poco la difusión de los rumores según el transcurso de la aventura.

Rumores del 19 de Noviembre al 30 de Noviembre

1. De los nueve que murieron súbitamente, siete han sido sepultados en ataúdes sellados por orden de Henri Sardis. *(Verdadero.)*
2. Doce ciudadanos están desaparecidos. *(Verdadero. Esto lo ha hecho Bestia de Lockhorn)*
3. Carlota, la hija de la anciana Zenaida, y una de las desaparecidas, ha sido vista por su madre caminando frente al cementerio. *(Verdadero.)*
4. Hace seis meses, Jules LeBlanc el campesino, cayó muerto, y la noche después de su entierro se levantó como un demonio. *(Verdadero en parte, fue como hombre-lobo.)*
5. Todos los asesinatos y desaparecidos han tenido lugar por la noche. *(Verdadero.)*
6. Todas las víctimas han sido mujeres y niños. *(Falso.)*
7. Todas las víctimas han sido asesinadas cerca del Bosque de Lockhorn. *(Falso.)*
8. Un enorme lobo, del tamaño de un pony, ha sido visto huyendo de algunos (uno) de los asesinatos *(Verdadero.)*
9. La criatura endemoniada incluso ha estado acechando las calles de Rayure por las noches. *(Verdadero, se trata de Jean-Françoise que regresa a su residencia después de la caza.)*
10. La gente que vive cerca del cementerio dice ver criaturas y seres que entran en él amparándose en la oscuridad de la noche para alimentarse de los cadáveres. Creen que alguno de estos seres ha sido el culpable de las desapariciones. *(Verdadero.)*

Rumores del 1 de Diciembre al 12 de Diciembre

1. Una serie similar de asesinatos tuvo lugar hace 30 años. *(Verdadero, pero en esa ocasión se trataba de un enorme lobo, aunque las gentes lo desconozcan.)*

2. Los zingaros le dijeron a Zenaida que el fin de Montaigne se aproxima rápidamente. *(Verdadero.)*
3. Henri Sardis trabaja para la familia Morangies. *(Verdadero en parte, es su consejero espiritual.)*
4. El párroco Henri Sardis va frecuentemente al bosque desde que suceden las muertes. *(Verdadero.)*
5. Todos los asesinatos ocurrieron en luna llena. *(Falso.)*
6. Un asesino escapó recientemente de la prisión y él es el asesino. *(Falso.)*
7. Hay más víctimas que los dirigentes de la ciudad conocen, y ocultan. *(Verdadero.)*
8. Se han encontrado huesos roídos y tumbas abiertas en el cementerio. La gente dice oír gruñidos por la noche, como de animales salvajes. En Rayure se empieza a hablar de brujería y el diablo. *(Falso, a medias.)*
9. Los culpables de las muertes son los zingaros que habitan en el bosque. *(Falso.)*
10. El culpable de las muertes es una bestia salvaje amaestrada por Antonie Chastel. *(Falso.)*

Rumores del 12 de Diciembre al Final

1. La Bestia de Lockhorn ha atacado el poblado de leñadores del Bosque de Lockhorn asesinando a gran parte de sus habitantes. *(Verdadero.)*
2. Jean-François de Morangies ha tomado subterfugiamente el control total de los negocios de la familia Morangies. *(Verdadero.)*
3. Un viejo cuya visión es considerada deficiente jura que vio a uno de sus amigos ser raptado por una hermosa mujer. *(Falso.)*
4. El cementerio local fue saqueado justo antes de que los hombres empezaran a desaparecer. *(Falso.)*
5. En las últimas tres semanas, los ciudadanos saben de nueve muertes "súbitas" que han ocurrido *(Verdadero. Esto lo ha hecho la Bestia de Lockhorn.)*
6. Cultistas leales al Demonio están operando en la provincia de Arrent. *(Falso, en realidad son la Hermandad de los Lobos.)*
7. Un nuevo culto esta creciendo en la zona. Ellos pueden ser los responsables. *(Verdadero en cierta forma, se trata de la Hermandad de los Lobos.)*
8. Dominique du Montaigne, la hija menor de L'Empereur tiene pensado realizar una visita a Rayure a finales de diciembre. *(Verdadero.)*
9. Un pastor de Ventuejols asegura haber visto juntas a más de una bestia. *(Verdadero.)*

Concluyendo la Aventura

Clímax y Consecuencias

El principal objetivo de los personajes debe ser encontrar y dar captura a la Bestia de Lockhorn (derrotar a Jean-François de Morangies), y evitar el mayor número de muertes en la provincia de Arrent como les sea posible. Aunque los PJ pueden tener que matar o incapacitar a todos los miembros de la Hermandad de los Lobos a fin de conseguirlo, puede que no sea necesario aniquilar a toda oposición.

Finales alternativos

Los jugadores de rol son a veces más ingeniosos de lo que aparentan, y tal vez, el grupo puede llegar al meollo del misterio enseguida. En semejante caso, debes estar preparado para alterar los sucesos de la aventura un poco, para mantener a los jugadores en un clímax emocionante, tanto como sea posible.

La Conspiracy en Charouse (Conspiración en Charouse)

La táctica más obvia es decidir que Jean-François de Morangies (o incluso Henri Sardis) logre huir y pueda continuar con la Conspiración en Charouse. Son fanáticos y harán todo lo posible para que siga adelante. Es lo ideal para una futura aventura de intriga, espionaje y asesinatos en la Corte.

Retour Au Arrent et Jean Chastel (El Retorno a Arrent y Jean Chastel)

Arrent suplicaba que vinieran en su ayuda pero sus lamentos no tuvieron eco. El intendente de la provincia no quería caer en desgracia volviendo sobre un asunto que Charouse daba, desde hacía mucho, por terminado. Volver a hablar de la bestia hubiese sido, de alguna manera, contradecir al rey o, por lo menos, insinuar que lo habían engañado. ¡Atreverse a molestar a Su Majestad por algunos pobres campesinos de más o de menos! ¿Qué cortesano habría osado correr ese riesgo? La bestia estaba muerta, el señor Antonio la había matado: eso era lo definitivo, ya no había que remover el asunto. La bestia continuaba atacando a la población.

El 19 de junio de 1670, después de una larga peregrinación a Notre Dame-des-Tours, a donde acudieron todas las parroquias de la región, el marqués de Apcher, uno de los señores de Arrent, a sabiendas de que el capturado por Beauterne era un fraude, organizó una batida. Entre los cazadores se encontraba un hombre rudo, de nombre Jean Chastel, de sesenta años, nacido a principios de siglo en Darmes, cerca de la Besseyre-Sainte-Mary. Era un hombre robusto y piadoso a quien toda la región estimaba por su escrupulosa honestidad y buena conducta. Pensando acertadamente que se trataría de una bestia poseída, tras numerosas oraciones y ayunos, hará fundir dos medallas marianas de plata (que mostraran a la Santísima Virgen con el Divino Infante) para convertirlas en una peculiar bala (de plata). Jean Chastel se encontraba ese día apostado en la Sogne-d'Auvert, cerca de Saugues. Tenía en la mano su fusil, cargado con dos balas benditas. Estaba recitando sus letanías, cuando vio venir hacia él a la Bestia, la verdadera. Tranquilamente cierra su libro de oraciones, lo coloca en su bolsillo, se quita los lentes, los acomoda en el estuche. La bestia no se mueve, espera. Chastel se prepara, apunta, dispara; la bestia queda inmóvil. Los perros corren al escuchar el disparo, la derriban, la desgarran. Está muerta. Enseguida, su cuerpo es transportado a caballo al castillo de Besque. Allí lo examinan, es sin duda la Bestia, no es un lobo. Sus patas, sus orejas, su enorme boca indican que se trata de un monstruo de una especie

desconocida. Al abrirlo, en sus entrañas encuentran el hueso del hombro de una jovencita, sin duda aquella que en la antevíspera había devorado en Pebrac. Exhibieron los restos de la bestia por todo el lugar, luego los pusieron en una caja, y Jean Chastel partió hacia Charouse con el triunfal y embarazoso trofeo. Allí no faltarían los sabios que diagnosticaran qué podía ser este animal fantástico. Se comprobaría que el señor Antonio se había burlado del rey. Por desgracia, el viaje se efectuó durante los calores de agosto; al llegar, la bestia estaba en tal estado de putrefacción que se apresuraron a sepultarla sin que nadie tuviera el valor de examinarla. Así que nadie sabría jamás lo que era la Bestia de Arrent. Sin embargo, Chastel fue presentado al rey, quien se burló de él. El buen hombre siempre sospechó que había sido víctima de una intriga palaciega, y como no era capaz de protestar, bajó la cabeza y regresó a Arrent, donde el recaudador de impuestos le otorgó como gratificación 72 soles.

Pero Arrent fue menos ingrato que Charouse: Jean Chastel se convirtió en héroe, y su nombre, después de siglo y medio, es conocido por todos. Un escritor local le dedicó un poema épico que consta de no menos de 360 páginas y cuya elaboración duró veinte años. Ahí, la muerte del monstruo se relata pintorescamente y se aprecia al intrépido cazador: "Apuntando su fusil, la bala sale, y la bestia/ Vomita mares de sangre. De su conquista seguro;/ Al ver inútil todo esfuerzo, todo grito,/ 'Bestia, no devorarás más', Chastel grita."

El arma que liberó a Arrent fue conservada como reliquia. Es una escopeta de dos cañones; la culata de vieja madera, esculpida copiosamente, lleva una placa de plata sobre la cual se grabó este nombre glorioso: Jean Chastel. Hoy, esta escopeta pertenece al señor cura Pourcher. Es necesario agregar que en la Sogne-d'Auvert, algunos aseguran que en el mismo lugar donde se dio muerte a la bestia "la hierba no crece desde entonces", además está siempre rojiza, y ningún animal quiere comer esa hierba maldita.

Recompensas

Al acabar el escenario, los PJ tendrán conocimiento de que la Hermandad de los Lobos es una organización monstruosamente maléfica, dedicada a la destrucción de Montaigne. Los PJ obtendrán la victoria si logran erradicar en Arrent la Hermandad de los Lobos. El premio en este caso será 10 puntos de experiencia. Además, si logran derrotar, matar o hacer prisionero a Jean-François de Morangies obtendrán 8 puntos de experiencia adicionales; y si logran desvelar la trama antes de fin de año recibirán 5 puntos de experiencia más.

Los PJ deberían saber que los tentáculos de la organización son muy largos y que, como quiera que cualquiera de los nobles se haya podido escapar, es casi seguro que esté planeando vengarse de ellos. Tan solo por eso, deberían ir tras de él. La obtención de un nuevo trasfondo relacionado con esto sería apropiado. Además, es bastante probable que sepan de la existencia de una célula de la Hermandad de los Lobos en Charouse. El identificar a los miembros puede ser el inicio de nuevas aventuras en la Corte.

Da a los personajes tanta recompensa como creas que merecen. Esto puede alinearse desde nada – si han fracasado debido a la mala suerte o a decisiones no juiciosas- hasta una decente cantidad de dinero (soles) e incluso alguna condecoración (o título nobiliario) otorgado por L'Empereur (con el consiguiente aumento de la reputación), y la eterna gratitud de la gente de Arrent.

Hombres-Lobo

Algo de Historia

Durante los siglos XV y XVI, los hombres lobos, como se les llamaba, fueron un tema recurrente, ya que una verdadera psicosis reinaba entonces entre el campesinado y numerosos individuos acusados de "licantropía" (capacidad de transformarse en lobos) fueron juzgados y condenados por los tribunales por haber cometido asesinatos de carácter canibalesco bajo la apariencia de lobos.

Gilles Garnier, hombre lobo y canibal

...Puesto que nadie, en esa época, dudaba de la existencia de los hombres lobos, en los que se veía una manifestación del diablo, personas muy sabias disertaban sobre los casos registrados. Pierre Magnor, rector de la Universidad de Charouse, no muestra escepticismo alguno cuando comenta el siguiente testimonio: una campesina habría visto a su marido vomitando el brazo y la mano de un niño que habría devorado mientras su cuerpo había tomado la forma de un lobo...

...Los anales judiciales registran muchos procesos de los cuales comparecen personas sospechosas de ser hombres lobos. En 1521, en Montaigne, dos campesinos, Burgo y Vicente, fueron juzgados bajo esta acusación. Sin embargo, uno de los procesos más famosos se desarrolló en el Franco Condado en 1574, cuando se juzgó a un hombre llamado Gilles Garnier, acusado de haber asesinado a muchas personas, entre ellas a varios niños, y de haberlas devorado después de transformarse en lobo. ¿Cuáles fueron las pruebas presentadas? ¡Las de haber ofrecido de esa carne a su mujer! A través de un pacto con el diablo, Garnier adquirió la capacidad de transformarse en lobo. Muchos testigos cuentan en el proceso haber tenido conocimiento de este pacto. El mismo acusado reconoce haber utilizado un ungüento mágico para cubrir su cuerpo antes de atacar a sus víctimas. El proceso contra Garnier es muy similar a aquellos en que se juzgaba a hechiceros o brujas y el culpable era condenado a la pena habitual en los casos de hechicería: a la hoguera.

El Folklore y la Licantropía

En la época medieval théana, la licantropía era considerada como otra actividad de los brujos, atribuyéndoles entre otras cosas, el poder realizar metamorfosis en si mismos, transformándose en lobos que recorrían Theáh aterrorizando a la gente. Se creía que asesinaban y devoraban a los viajeros, obedeciendo las órdenes de su satánico amo, con el fin de hacer el mal a la humanidad. Inclusive se creía que algunos licántropos eran en realidad demonios menores.

Unos pocos hombres lobo cuyos instintos sanguinarios fueron excepcionalmente intensos, llegaron a ser considerados el mismo diablo. Aun cuando el hombre lobo no fuera un brujo transformado, se le asociaba con la brujería, se contaba acerca de brujas montadas sobre hombres lobo durante sus reuniones maléficas. Para muchos, un brujo podía convertirse en hombre lobo únicamente a través de un pacto con el diablo, se creía que comúnmente tales "brujos" solo contaban con el poder de transformarse en lobos. Muchas de las leyendas actuales de los hombres lobo provienen de esta época de oscurantismo.

Durante la noche, las actividades de un hombre lobo son, desde luego cazar, matar, y comerse a sus víctimas. Algunos cuentos de hombres lobo describen que sus intenciones son las de matar y comerse a los rebaños de corderos o animales similares; sin embargo, la licantrópía esta estrechamente relacionada con el canibalismo (véase por ejemplo, la historia original de caperucita roja, para entender la relación canibalismo - hombrelobo).

Aunque estas bestias humanas no poseen gustos especiales, se cree que prefieren la carne tierna de los niños. La licantrópía es también asociada a sucesos o actividades en la que el hombre es víctima de las circunstancias, o de terceros.

Existen innumerables formas de convertirse en un hombre lobo sin la necesidad de hacer un pacto con el diablo. En Vodacce se cree que cualquier persona que haya nacido durante la luna llena o que duerma a la intemperie durante un viernes de luna llena, son propensos a convertirse en hombres lobo. En Eisen, crece una flor que según las creencias populares, al comerse produce la licantrópía. Beber agua que se encuentre dentro de las huellas de un lobo verdadero o de un estanque donde haya bebido una manada de lobos o comerse un cerebro de un lobo verdadero son algunas formas -según las creencias populares todavía vigentes en Théah- de convertirse en un hombre lobo. Por accidente o por voluntad propia.

Los malvados y criminales al morir – según un científico y estudioso anónimo del siglo XVI-, adquieren la forma de un lobo al morir, o pueden adquirirla al ser maldecidos por un sacerdote, permaneciendo en tal estado por siete años.

También existen muchos remedios populares para curar a hombre lobo de su mal o al menos alejarlo. En Avalon se cree que el centeno, la ceniza, el muérdago y los árboles de abeto son una buena protección. Otros dicen que el agua es efectiva también, esto puede tener su base en la relación licantrópía-hidrofobia, pues un lobo real rabioso rehuye al agua corriente.

Según el cronista montaignense Claude Seignolle, este folklore esta basado básicamente en historias de sacerdotes que maldecían a los criminales, y estos por la maldición se transforman en hombres lobo. Otros cronistas aseguran que estas leyendas son basadas en casos de posesión demoníaca. Todos estos casos de folklore están tan arraigados dentro de nuestra civilización que es difícil decir donde esta el limite entre realidad y fantasía.

Nuevo Monstruo: Hombres-Lobo en Séptimo Mar

Villano

DF a ser golpeado: 30

Características: Músculo 6, Maña 4, Ingenio 4, Brío 4, Donaire 3.

Tirada de Ataque: Zarpas 5g4, Mordisco 4g3 (ver abajo, licantrópía).

Daño: Zarpas 5g4, Mordisco 4g3 (ver abajo, licantrópía)

Habilidades: Rastrear 3, Sigilo 2, Saltar 4, Emboscada 3, Juego de Piernas 2, Tregar 3.

Favores: Ataque (Mordisco 4g2), Aullido, Oído Agudizado, Olfato Agudizado, Silencio, Sin Miembros Prensiles (Favores, pág. 217 de la Guía del Jugador).

Nivel de Miedo: 4

Descripción:

Los licántropos suelen tener dos formas; la del humano y la híbrida. La forma híbrida posee rasgos del animal al que se asemeja, y posee también rasgos humanos. La forma híbrida es del tamaño del animal, y no del humano. Algunos licántropos presentan una tercera forma, que se corresponde únicamente con la del animal, sin ningún rasgo humano.

Cualquier criatura que haya sido mordida por un licántropo, pero no muerta, puede contraer su licantrópía (se contagia por la saliva). La probabilidad de que esta licantrópía pase a la víctima es mayor cuanto más fuerte sea el licántropo auténtico. Cada herida dramática infligida aumenta en un 10% las probabilidades de contagiarse.

Para extirpar la maldición es necesario lanzar un conjuro o realizar un ritual adecuado durante una noche de luna llena, aunque este sistema no es infalible. Esta aflicción sólo puede ser extirpada a los licántropos infectados.

Los licántropos auténticos tienen absoluto control sobre su cuerpo, pueden cambiar de forma a voluntad, y no sufren alteraciones con las fases de la luna o la oscuridad. Estas situaciones sólo afectan a los licántropos infectados. Éstos son humanos por el día y suelen cambiar de forma al llegar la noche y con la luna llena.

Un licántropo infectado que adopta la forma híbrida ve como se incrementa su fuerza a la vez que pierde el control de sus actos. Los deseos de matar y cazar se hacen muy fuertes. Al regresar a la forma humana, suelen tener amargos recuerdos de los actos realizados.

En la forma híbrida o de animal, los licántropos sólo son heridos por la plata o armas mágicas, ya que los demás objetos producen heridas que curan muy rápido (a razón de 2 heridas dramáticas por día de descanso total, o 1 herida dramática por día). Se pueden herir a los hombres-lobo mediante armas normales, pero nunca de muerte. A uno le pegan una docena de tiros a quemarropa en plena transformación, sólo para que quede inconsciente y retome a su forma humana. Incluso en su forma humana también regenera las heridas muy rápidamente. Si llega a quedar inconsciente, un licántropo entra en un estado de coma, similar en todos los aspectos a la muerte. Tan pronto como regenere una herida dramática, despertará del coma, pudiendo continuar como si nada hubiera pasado.

El grupo de los licántropos artificiales es bastante más complejo. Sólo algunos miembros de ciertas hermandades pueden ser honrados con el objeto mágico causante de su licantrópía. Cuando tocan el objeto se transforman en un licántropo, y pueden volver a la forma humana cuando lo deseen siempre que lleven el objeto.

Añadir que un licántropo muerto vuelve a la forma humana independientemente de su estado al ser muerto.

Habilidades Especiales:

Los Licántropos ignoran los 10 primeros puntos de Daño (heridas superficiales) de cualquier ataque que no sea efectuado con armas o balas de plata. Esto hace que el ataque este por debajo de 1 punto de Daño, literalmente resbala por la dura piel del animal.

La Licantrópía de la criatura tiene una naturaleza mágica, y si alguna persona queda infectada por la misma queda neutralizada si el licántropo que la infectó resulta muerto (con armas de plata, se entiende). Los Héroes que consigan acabar con alguno y vuelvan con pruebas consistentes de ello recibirán 10 puntos de Reputación por cabeza y 10 más si la Enfermedad comienza a esfumarse.

Nueva Habilidad: Naturalista

Los naturalistas son aquellas personas que por profesión o estudio se dedican a la historia natural, y en particular, a analizar y clasificar a los animales según su género, especie, morfología y comportamiento.

Capacidades Básicas

Botánica: La botánica es una rama de la biología dedicada al estudio del reino Vegetal. Identificación, clasificación, conservación y propiedades medicinales de las plantas, hierbas y frutos.

Documentación: pag. 137 de la Guía del Jugador (*Habilidad Erudito*)

Zoología: La zoología es una rama de la biología dedicada al estudio del reino Animal (Animalia). Puede describirse, a grandes rasgos, como una serie de esfuerzos encaminados a analizar y clasificar a los animales, según su género, especie, morfología y comportamiento.

Capacidades Avanzadas

Disecionar: Saber cómo dividir en partes un vegetal o un cadáver para su examen e investigación es muy importante en tu profesión. Esta Capacidad se complementa con la de Embalsamar. Con la Capacidad de Disecionar sabes realizar la disección o análisis de una animal o planta.

Embalsamar: Estás especializado en preparar con sustancias balsámicas o antisépticas un cadáver (usualmente animal) disecándolo para evitar su putrefacción.

Examinar: pag. 137 de la Guía del Jugador (*Habilidad Doctor*)

Ilustrar: Eres sumamente diestro en realizar con precisión y detalle ilustraciones, dibujos y esquemas de anatomías y morfologías de la vida animal o vegetal. La ilustración es componente gráfico necesario que complementa o realza un texto científico, y por ello has aprendido a manejar el carboncillo y las tintas con soltura.

Veterinaria: Disciplina que estudia las enfermedades de los animales. Un animal, especialmente un caballo o una vaca, suele ser la posesión más valiosa de la familia. Si enferma o resulta herido, la familia está en apuros. Con la habilidad para diagnosticar y tratar a estas pobres bestias te conviertes en un importante miembro de cualquier comunidad a la que pertenezcas.

La Hermandad de los Lobos

Una nueva organización fraternal, llamados así mismos, la “Hermandad de los Lobos”, se ha instituido en Rayure, captando como miembros a gran parte de la crema de la sociedad montaignense de la comarca, entre la cual se encuentran varios respetables líderes de la comunidad, tanto políticos como religiosos.

La orden se reúne periódicamente en el Templo del Lobo de noche en los subterráneos de las ruinas de la abadía en el interior del bosque de Lockhorn los días múltiplos de cinco (5, 10, 15, 20, 25 y 30) de cada mes.

Los PJ deberán descubrir por sí solos la presencia del mal dentro de la sociedad de Rayure, pudiéndolo hacer por diversos medios. Si los investigadores se mueven con excesiva lentitud a juicio del DJ, éste puede hacer que el Marqués d'Apcher les informe de sus sospechas.

La Conspiracy (La Conspiración)

Se trata de una conspiración de las altas esferas de Montaigne. Muchos nobles están descontentos con la política llevada por L'Empereur León y están planeando una revuelta en el que derrocarlo a él y a su familia. Los Morangies junto con Henri Sardis dirigen desde Arrent la conspiración, y la están financiando con el oro que extraen de las minas cercanas a las ruinas de la abadía, en la que trabajan con mano dura los eisenos.

Jean-Françoise de Morangies, un hombre-lobo, es el líder de la revuelta, y gracias a su “don” planea dividir la opinión en Montaigne. La diabólica sociedad secreta ha desatado la bestia durante los últimos meses sobre la Arrent para asegurarse la incondicional sumisión de su atemorizada gente, y socavar e incluso llegarse a replantear la autoridad del monarca. Conforme el prestigio del Rey Sol vaya disminuyendo y cuantas más tropas envíe a Arrent menos protegido estará en su residencia de Charouse, momento que aprovecharan para asestar el golpe definitivo. Ellos han sido los culpables, entre otras cosas, de la desaparición de Lydia du Montaigne (la hija del Empereur) en el Bosque de Lockhorn, y del centenar de muertes y desapariciones en Arrent.

Jean-Françoise de Morangies, oscuro e introvertido, se ha alejado del mundo y sus influencias bajas y corruptas. En lugar de ello, ha centrado su gran intelecto en crear una gran conspiración con la cual espera vengarse de aquellos que se opusieron a su familia en el pasado. Todos sus esfuerzos están dedicados a la obtención de su meta, aspirar a llegar a convertirse en el nuevo monarca de Montaigne, desde donde desencadenar el caos sobre el condenado y desprevenido mundo. ¡El triunfo de ese día está cerca!.

BIBLIOGRAFÍA

Comentarios

Para la creación de esta compleja aventura nos hemos basado en la leyenda de la Bestia de Gévaudan y en la película del Pacto de los Lobos. Además, muchos de los nombres que aparecen en la aventura (excepto Rayure) pertenecen a pueblos y villas de provincias francesas. He elegido estos nombres debido a que en la Guía de Montaigne no aparecen muchos destacables, y para el transcurso de la misma necesitaba mencionar unas cuantas poblaciones y aldeas. He elegido muchos de los pueblos donde la bestia de Gévaudan hizo estragos. Por lo demás, cualquier parecido con la realidad de lo relatado en esta aventura es pura coincidencia.

Cómo trasfondo histórico nos hemos basado en documentos encontrados en internet y en libros acerca de la leyenda de Gévaudan. Así mismo para la realización de los mapas hemos utilizado el Atlas de Forgotten Realms y el Adobe Photoshop 6.

Así mismo pido perdón a aquellas personas que puedan sentirse heridas por los fallos de traducción al francés ya que no tengo ni idea del idioma y me he limitado a traducirlo con un diccionario.

Agradecimientos

A Fray Agustín Capdeville por su teoría doctrinal acerca de la bestia de Gévaudan; a Lucille Barrac por su documentación e imágenes; a Mathew O'Connor por su investigación acerca del caso; a Elisete Krumenahuer por la documentación aportada; a Christophe Gans por dirigir la película de “El Pacto de los Lobos” (la verdadera fuente de inspiración); a Carlos Chevallier Marina por su artículo elaborado en la revista “Más Allá de la Ciencia”; a Georges Lenôtre por su artículo en la Jornada Semanal; a Pili Abeijón por su opinión personal en la página “El Archivo del Crimen” acerca de la leyenda de la bestia de Gévaudan y la historia acerca de Gilles Garnier; a Jennifer Wick, John Wick y Kevin Wilson por diseñar el juego de rol de Séptimo Mar; a la lista de correo de “Los Vagos” por resolverme algunas dudas y proporcionarme diverso material para Séptimo Mar; a la Asociación Ludere Aude por organizar el concurso In Summo Ingenium; a Raquel Tenorio (Karel) por realizarme las ilustraciones de la aventura; a Ricardo Sanz (Grégoire de Fronsac) y a Javier Gracia (Mani) por interpretar a los Héroes en el play-testing de la partida; y finalmente al club de rol “El Espejo del Tiempo” que durante los últimos quince años me ha apoyado en todas mis partidas y proyectos.

EL PACTO DE LOS LOBOS

Durante el reinado de L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV, en 1668, se produjeron unos hechos en su reino que le obligaron a tomar medidas sorprendentes: La Bestia de Lockhorn, una especie de lobo de proporciones y hambre desmedida, estaba matando a decenas de personas (según cuentan más de cien). Esta extraña criatura de leyenda que algunos consideraban un dragón, e incluso el mismísimo diablo, aterrorizaba a los campesinos y leñadores, cobrándose constantemente las vidas de los habitantes del lugar y dejando constantemente a su paso decenas de cadáveres mutilados.

En medio de una guerra con los castellanos, y como el mal parecía no acabarse, L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV decide mandar al Caballero de Fronsac, un experto naturalista recién llegado de las colonias, a la provincia de Arrent, para intentar cazar (o acabar) como fuera con la bestia que estaba matando a sus súbditos. Le acompaña un misterioso indio nativo de las colonias que le salvó la vida en el pasado (Mani). Cuando ambos llegan a la región de Arrent, Fronsac no manifiesta un entusiasmo desbordante y se muestra abiertamente escéptico y receloso ante la verdadera existencia de un monstruo.

Pero cuando el naturalista y su compañero comienzan a investigar qué sucede, emerge poco a poco a la luz una historia bastante más compleja que el hecho de atribuir las muertes a un lobo, por grande que este fuese. Una Conspiración en las altas esferas está por descubrir.

Con lo que no contaba el Caballero de Fronsac era con que se iba a enamorar de la hija del noble del lugar, el Conde de Morangies, a cuyo amor, por su categoría social nunca podría aspirar... Marianne de Morangies.

Las muertes continúan, y Fronsac comienza a crear el retrato de la bestia. No es un monstruo ni un lobo, se trata de un animal salvaje amaestrado para matar. Pero los lugareños están convencidos de que las muertes son obra del diablo. Mientras tanto, Jean-François, hermano de Marianne, movido por los celos que le provoca la relación de Fronsac con su hermana, consigue separarlos. Una bella y misteriosa dama llamada Sylvia, que por el día es una condesa y por la noche trabaja en un prostíbulo, se ofrecerá a consolar a Fronsac en esos duros momentos. Tras otro horrible asesinato, el L'Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV, visiblemente preocupado, envía a Antoine de Beauterme, para que personalmente supervise la captura de la bestia. Al cabo de poco tiempo proclama que la misión ha sido un éxito. La bestia ha muerto. Pero Fronsac se da cuenta de que Beauterme simplemente ha matado a un lobo cuando es requerido para el embalsamamiento de la bestia. Pero el L'Empereur no puede permitir que su poder sea cuestionado por más tiempo y convence al científico para que participe en el engaño.

En el contexto de una decadente sociedad feudal, sin embargo, no tardará en encontrar indicios interesantes que le adentrarán en una historia que va camino de socavar la autoridad del monarca.

Amor y odio, justicia y violencia se unirán en una aventura para acabar con la Bestia de Lockhorn... sea lo que sea.

José Carlos de Diego Guerrero