

GARRAS DE HIELO

Por JuanAn Romero-Salazar

UN MODULO PARA

RAWOK

—¿Has conocido alguna vez la sensación del poder, Pichot?. Es un cosquilleo que te atraviesa la garganta, que hace volar tu mente y sentir la realidad como nunca lo habías hecho antes. Un sentimiento de encontrarte por encima de los demás mortales. Una realidad que yo te ofrezco. Prometo servirte Pichot. Prometo colocarte en el lugar que corresponde a tu sangre por derecho. En el sitio de tu padre.»

—Creo que no te entiendo. Además... me resulta extraño un animal como tú que habla con una voz como la de Martinique. Y los animales no hablan.»

—Acércate un poco más. ¿Te parezco bello?. ¿Te agrada mi voz?. ¿No desearías ser acariciado a diario por una voz tan bella como la mía?. ¿No desearías ser acariciado por... Martinique?»

—Pero... eso no estaría bien. Suena sucio. ¿Acariciado por una chica?. ¡Si son todas tontas menos la maestra!. Y esa tiene novio.»

—Veamos. Acércate un poco más y recoge esas hojas secas del suelo. ¿Te importaría borrar el círculo por aquí... y por aquí también?. Decídetes. Toma lo que es tuyo. Toma la herencia de tu padre. Coge su anillo. ¿No oyes su voz llamándote?. ¡Ven de una vez!»

—¿Eso de ahí es mi padre?. Parece que está muerto.»

—Exacto idiota. Está muerto y tú debes tomar su puesto. Debes cumplir lo que tu hermano rechazó, debes...»

—¿Mi hermano?. ¿Quién es mi hermano?. ¡Yo no tengo ningún hermano!»

—¡Claro que sí!. Y está bastante claro que tu hermano es Armand, ¿no?. Pero él te lo quitó todo. Te arrancó el cariño de tu padre, impidió que tuvieses una familia, te arrojó a la calle, robó tu herencia. ¡Y ahora se atreve a quitarte el amor de Emma!. Vengate de él, acaba con todos estos años de humillación. Demuestra que eres mucho más inteligente que ellos. ¿Cuánta gente habla latín en Brizeux?»

—Es cierto, sólo el cura y yo. Y yo lo hablo mejor. Y Emma. ¿Podría tener a Emma sólo para mí?. ¿Para siempre?. ¿Puedo hacerle daño a Armand?. ¿Puedo demostrarles que soy más listo que ellos?»

—Bien pequeño, bien. Claro que puedes. Coge tu cuchillo y arranca el anillo del dedo del cadáver... ¿o te da miedo?»

—Nunca me han dado miedo estas cosas, no es como cuando ves los tebeos. eso sí me da miedo. ¡Ya está!»

—Excelente, mi señor. Borra ahora las partes del círculo que te he dicho...»

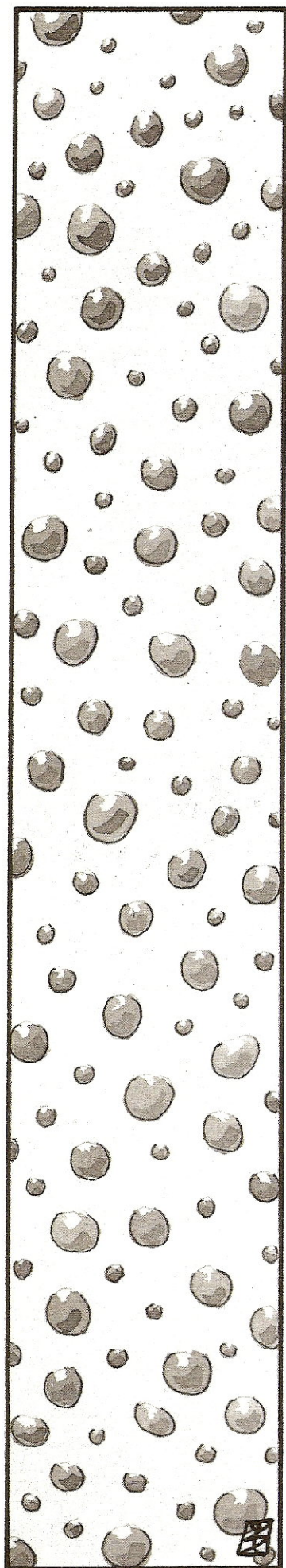
—¿Así?. ¿Podré castigar al padre Descartes?. ¿Podré probar... lo que me has dicho con Martinique?»

—Claro, claro. Sólo deberás tener un poco de paciencia. Ahora repite conmigo: «Yo, Pichot de Brizeux...»

—Yo, Pichot de Brizeux....»

INDICE

Introducción:	
LOS ANTECEDENTES DE GARRAS DE HIELO	8
El Señor del Túmulo: un poco de historia	9
El Señor del Túmulo en Bretaña	10
Los antecedentes inmediatos de Garras de Hielo	11
Cronología de los hechos	13
Capítulo 1	
ENCUENTROS	14
Luft.	15
Cordelia	17
Un hermano desaparecido	19
Datos, pruebas y personalidades	20
La estrategia de la araña	22
Recomendaciones	22
Estación de Austerlitz	23
Capítulo 2	
BRIZEUX. LA TRAMA SE COMPLICA	26
El viaje. Ultimo tramo	27
Un pequeño contratiempo	28
Primeros contactos.	30
Travesuras de posguerra	31
Pichot	32
Datos que cualquiera puede ofrecerles	33
Comienza la acción	34
Más personajes, más situaciones	34
Diaouled ar Menez	36
Otros personajes	37
El ayuntamiento	40
Poemas enloquecidos y listas de demonios	41
Capítulo 3	
BRIZEUX II. ESTO VA A ESTALLAR	44
La autopsia	45
El padre Descartes	45
Máscaras que caen	46
Curiosidades arquitectónicas	48
Exteriores	49
La Colina Negra y las ruinas de la mansión	50
Lemariont	54
Capítulo 4	
BRIZEUX III. DESPOJOS	56
Obituarios	57
Sábado macabro	58
Z.A.K. (Zona de Actividad Korred)	59
Domingo 31. Día del Señor	62
Caos en Brizeux	62
A modo de secuencia final	63
Notas del Diseñador	66
El reparto	68
Características de los P.N.J.	70
Cuadro de pistas	77



Introducción

LOS ANTECEDENTES DE GARRAS DE HIELO

Garras de Hielo es un módulo de Ragnarok pensado para 5 ó 6 personajes de nivel medio, digamos que casi veteranos. Sería conveniente que varios de ellos hablasen francés y uno al menos bretón, aunque esto último no es imprescindible. Resultarán útiles los conocimientos de historia y arqueología, así como las habilidades de relación. Durante el transcurso de la partida los jugadores deberán introducirse en el desarrollo de una antigua historia que puede proporcionarles las claves del misterio que se les irá presentando.

La aventura tiene lugar en una apartada región francesa, concretamente en Bretaña, en un aislado pueblecito del interior montañoso. Uno de los P.N.J. que los jugadores tendrán ocasión de conocer (Pichot) ha realizado un descubrimiento que, además de costarle un precio terrible (su alma), puede suponer el retorno a la Tierra de un demonio de gran poder, el Señor del Túmulo (Cenn Cruaich), adorado hace milenios como un dios por los antepasados de los habitantes de la región.

Y de hecho todo puede ser todavía un poco más complicado. No es precisamente por casualidad que el difunto padre del desventurado Pichot resultase un practicante apasionado de la más negra de las artes. En las ruinas de su mansión, destruida por el fuego años atrás, este personaje, un joven retrasado mental con gran aptitud para los idiomas e hijo de padre desconocido (en lo que a él mismo y a todos sus vecinos respecta) descubrirá el libro oscuro de su padre, su grimoire, custodiado por un demonio menor, un sirviente atado al lugar. Tiempo después, tras lograr traducir este libro, comenzará a dar forma a un antiguo ritual de adoración cuyo fin es dotar nuevamente de poder a una antigua y sangrienta deidad. En esta labor, que lleva a cabo realmente sin conocer su significado, será ayudado-forzado por otros antiguos sirvientes de su padre: tres korreds, los antiguos enanos bretones de las leyendas, demonios del más bajo rango destinados por sus amos a servir a los hechiceros que paguen el terrible precio a la jerarquía infernal. Por cierto, los tres últimos que quedan en toda Bretaña.

Las primeras fases de este ritual serán descubiertas por un arqueólogo que estudia antiguos asentamientos prerromanos de la zona. Tras su secuestro y asesinato por parte de Pichot y de los korreds la desaparición comenzará a ser investigada por su hermana, la joven Cordelia Lancome, quien se pondrá en



contacto, más bien casualmente, con los investigadores de Merrick House.

Así comienza la aventura. El objetivo de los jugadores debe ser interrumpir el ritual de renacimiento del Señor del Túmulo, bien sea descubriendo toda la trama o, más en último extremo, utilizando cierto objeto místico que un dudoso santo utilizara hace ya 1.300 años para acabar con este demonio. Durante el transcurso de las ceremonias los P.J. se verán atrapados en un pequeño valle debido a violentas tormentas de nieve, las Garras de Hielo a que hace referencia el título. Si no consiguen solucionar el problema que tienen entonces entre manos su destino quedará irremediablemente sellado.

Adjuntamos a continuación un artículo del profesor Pavel Klodzinski sobre la adoración del Señor del Túmulo (artículo al que no tendrán acceso los jugadores. Casi todos los datos en él ofrecidos podrán ser, eso sí, descubiertos paso a paso por los P.J.). También puedes encontrar valiosísima información sobre la adoración del Señor del Túmulo en la obra «La Diosa Blanca», de Robert Graves y publicado en Alianza Editorial.

EL SEÑOR DEL TUMULO: UN POCO DE HISTORIA

1. Para comprender cabalmente los misterios de la adoración del Señor del Túmulo debemos remontarnos algo más de dos mil años en el tiempo, así como desplazarnos de la Bretaña francesa a la isla de Gran Bretaña. Fue en esta isla, en una localización todavía no precisada, donde los antiguos pobladores celtas (En realidad no tan antiguos, la segunda oleada de invasores celtas no se instalaría en el país hasta los siglos IV-III a. C. procedentes de la zona de la actual Bélgica y norte de Francia) adoraban a una deidad conocida como el Señor del Túmulo (*Cenn Cruaich* en la antigua lengua céltica inglesa), a quien en ocasiones se referían de forma menos tenebrosa como *Cromm Cruaich* o el Reverenciado del Túmulo.

2. Esta deidad, patrimonio de las tribus conocidas genéricamente como goidels, exigía frecuentes sacrificios humanos y entre ellos el más terrible consistía en la ofrenda, cada cinco años, de una tercera parte de todos los niños nacidos durante ese espacio de tiempo en el seno de las tribus. No conocemos con seguridad qué ofrecía a cambio este ser, pero los testimonios de posteriores historiadores romanos (presentes en el país tras su conquista por el emperador romano Claudio en

el año 43 d. C.) lo describen como un dios viejo, anterior a los mismos celtas y de poco y decadente poder.

3. Es posible que la conquista romana, al acabar con gran parte de sus adoradores, restase poder e influencia en nuestro plano a este ser, o que tales efectos se debiesen a otras causas más remotas y ocultas. Lo cierto es que durante la cristianización de la zona su adoración fue decayendo cada vez más hasta llegar a un punto de casi completo olvido y abandono.

4. Poco se sabe acerca de su sacerdocio. A la luz de los escasos textos que han llegado hasta nosotros podemos afirmar que no se trataba exactamente de druidas, sino de miembros de una hermandad anterior a esta institución céltica, lo que nos permite avalar la hipótesis de un *Cenn Cruaich* de muy remotos y desconocidos orígenes. Un oscuro pasaje del historiador britano-romano Propertio de Eboracum (225-262 d. C.) y uno de los primeros autores cristianos de que se tenga constancia, parece afirmar que no todos los oficiantes de sus ritos eran «hijos de Adán». ¿Se refería a que no eran tal vez humanos? ¿O se limita a estigmatizar, colocándolos figuradamente fuera del seno de la Iglesia primitiva, a unos supuestos adoradores del demonio?

5. El golpe de gracia a la adoración de este ser no vino, contra todas las apariencias, de la religión cristiana, sino de los dioses importados por unos nuevos invasores: los sajones durante los siglos V y VI. La presión ejercida por estos nuevos colonizadores de Inglaterra relegó a las tribus célticas britanas a las regiones más apartadas, como Gales, parte de Escocia (Donde toparán con los pictos y restos de antiguas migraciones germánicas) y la Pequeña Bretaña, la Armórica de los romanos, tras cruzar el canal de la Mancha. Hasta allí llevarían los exiliados no sólo su lengua, el bretón (emparentada estrechamente con el galés o címrico. Ambas lenguas se hablan hoy en día), sino también sus tradiciones y leyendas y, al menos un pequeño grupo en concreto, su propio dios: el Señor del Túmulo, el *Cenn Cruaich*.

6. Poco se sabe también acerca de este exiguo grupo de exiliados, los «portadores del dios muerto» si los identificamos con los sujetos que aparecen en un bajorrelieve de una losa funeraria recientemente descubierta en las cercanías de Brest, aparente punto de desembarco de esta tribu o clan. En la losa aparece la silueta de un



barco largo impulsado por remos, una comitiva de figuras esquemáticas humanas que portan una urna funeraria? y una inscripción en latín: «portadores del dios muerto». La losa fue descubierta por el arqueólogo Antoine Lancome a principios de 1.992.

7. Curiosamente seguimos recibiendo noticias fragmentarias en forma de cuentos, mitos y baladas sobre actividades mágicas o diabólicas en el centro de Inglaterra (zona de Nottingham, Derby y Leicester) atribuibles al parecer a una entidad conocida como Cromm Cruaich. Tales relatos concluyen unos cien años después de la conquista normanda (Sobre el 1.200). Parecen coincidir todos ellos y referirse a las luchas entre dos sistemas religiosos, decrépito ya el uno y herido de muerte el otro: el panteón de los sajones paganos (protegidos por la divinidad Herne el Cazador, el dios astado sajón) contra los achacosos dioses-demonios de los celtas.

8. Sumamente misterioso, pues el Señor del Túmulo se encontraba reposando, muerto de nuevo, en su actual localización de la Bretaña francesa al menos desde hacía cuatro siglos, quizás cinco. ¿Reminiscencias de entidades ligadas a lugares muy concretos de la zona tales como altares, manantiales, rocas, campos funerarios,...? Tal vez nunca lo sepamos. La definitiva cristianización de Inglaterra, que en algunos parajes se demoraría hasta la revolución puritana de Cromwell, acabaría ¿definitivamente? con tales hechos y leyendas. Y esto es todo en lo que respecta a Inglaterra.

EL SEÑOR DEL TUMULO EN BRETAÑA

9. Aproximadamente unos doscientos años después del desembarco narrado en la losa funeraria, más o menos sobre el 700 d. C. (por cierto, no recuerdo que Lancome hiciera ninguna referencia a qué encontró debajo de la losa) un monje irlandés, Eldran de Dunleary, más tarde conocido como san Eldran de Lindisfarne, evangelizaría la Bretaña francesa, muchos de cuyos habitantes habían abandonado el cristianismo para volver a la antigua religión.

10. Podemos suponer que la adoración de Cenn Cruaich así como de otras entidades, ficticias o no, cobró de nuevo importancia durante este lapso de tiempo, pero no tenemos constancia de ello. Lo único cierto es que Eldran, seguido de cerca por una apasionada comitiva de exaltados fieles, se ocuparía de evangelizar a todo salvaje, hereje o pagano que encontrase en su camino. A sangre y fuego, literalmente. Las aldeas que se oponían al bautismo en masa y a la penitencia eran, tras el sermón y la exhortación iniciales, visitadas de nuevo por el santo... junto con sus seguidores armados de teas y espadas.

11. Cierta balada popular y al parecer muy antigua, recogida por el vizconde Hersart de la Villemarqué en el borrador de su libro *Barzaz Brei* (una recopilación de mitos, leyendas y canciones bretonas) nos narra el enfrentamiento entre el santo Eldran y el demonio. Este colérico y celoso santo, importunado al parecer por Satanás, que ha robado varios niños de las aldeas cercanas (¿Cenn Cruaich de nuevo?) sostiene una apasionada discusión con el demonio quien, utilizando una lógica aplastante y quizá demasiado sutil para tan santo e ignorante varón, logra demostrar que tiene mayor derecho que Dios a las almas de los no bautizados hijos de sus adoradores. Esta derrota dialéctica de Eldran va seguida de siete días con sus noches de extática oración del santo, que ruega al cielo el poder necesario para acabar con el demonio. Finalmente encuentra un cáliz bendito en el que consagrará cierta cantidad de agua que le servirá para acabar con el Maligno.

12. Tras esta victoria sobre la encarnación del Mal, Eldran se dirige a la cercana aldea de los adoradores del diablo y, tras cercarla por la noche junto con sus fieles, acabará con la vida de todos los paganos mayores de siete años por medio del fuego y del acero. Y así concluye la leyenda, no se vuelve a conocer ningún detalle más, por pequeño que sea, sobre la adoración del Señor del Túmulo.

Pavel Klodzinski



LOS ANTECEDENTES INMEDIATOS DE GARRAS DE HIELO

La historia comienza para los P.J. durante los primeros meses de 1.993, concretamente a mediados de enero. No obstante todo empezó muchos años antes. Sin necesidad de remontarnos tanto como en el informe de Klodzinski podemos comenzar por 1950. Fue este año cuando Theodore Claude, conde de Brizeux, recibió dos agradables noticias, dos nacimientos: uno el de su hijo legítimo y heredero Armand Claude, y otro, varios meses posterior, el de un hijo ilegítimo, fruto de sus relaciones con una campesina de la zona. Este segundo nacimiento fue mantenido en secreto tanto por el padre como por la madre. La sociedad francesa había cambiado mucho, especialmente tras la guerra y un título nobiliario no garantizaba ya la impunidad de ciertos comportamientos, ni siquiera en esta región tan apartada. Otro motivo añadido para mantener el secreto consistía en la menor edad de la madre de esta segunda criatura. Una palabra en los oídos equivocados y el conde Theodore podría haber dado con sus huesos en la cárcel. La joven madre consintió en guardar el secreto a cambio de pasar a trabajar a la mansión del conde y el niño fue abandonado junto a la puerta de la iglesia del pueblo.

Sin ninguna duda la fama del conde en toda la región era cuando menos perversa. Con su fama de consumado bebedor, librepensador y ateo, destacado libertino de ambiguas tendencias sexuales, probablemente colaboracionista con los alemanes, violento y lleno de deudas, a los atrasados campesinos de la comarca lo último que se les hubiese ocurrido era que se dedicase a la hechicería. ¡Bastantes motivos de murmuración tenían ya!

La historia continúa con una tragedia pocos años más tarde. Durante una noche del invierno de 1.953, un terrible incendio seguido de una gran explosión arrasa por completo la mansión del conde de Brizeux. En la catástrofe fallecieron el propio conde, su joven amante (de casi diecisiete años) y cinco criados. La esposa de Theodore había abandonado la mansión llevándose a su hijo poco tiempo atrás ante los continuos desprecios de que era objeto por parte de su marido.

Transcurren unos años en los que no ocurre nada de interés para nuestra historia. Armand, el hijo mayor y legítimo heredero del

conde, renuncia a su herencia y marcha a vivir a París, donde comienza a estudiar medicina y se relaciona con los grupos maoístas más exaltados del mayo del 68 francés. Más adelante se convertirá en un cirujano de gran renombre, pero sin olvidar jamás sus ideas políticas. Andando el tiempo fundará un reducido grupo terrorista (con nulo apoyo social) que, apoyándose en su fortuna personal, buscará la independencia de Bretaña por métodos violentos. Cuando los P.J. tengan oportunidad de conocerle, será ya como líder de esta banda. Posiblemente le encontrarán en su finca cercana al pueblo de Brizeux. Por lo demás no está en absoluto mezclado directamente con esta historia. Al renunciar a la herencia de su padre renunció a mucho más de lo que él pensaba.

En cuanto al otro hijo, el menor e ilegítimo, podemos decir que fue educado por el párroco del lugar sin que nadie sospechara nunca la verdadera identidad de su padre. Con una edad mental similar a la de un chaval de doce años, Pichot (como le llama la gente del pueblo) se ha convertido en un personaje afable a quien todos tienen cariño y que vive de los trabajos ocasionales que le encargan los aldeanos, ignorante por completo de la tragedia que envuelve su historia.

En cierta ocasión, a finales de 1.992, Pichot, obedeciendo a un extraño impulso, escaló la colina donde se asentaba la mansión de su padre, un lugar que siempre había temido instintivamente. Una vez allí penetró en las ruinas del sótano donde se encontró con un ser, el demonio familiar de su padre, encadenado durante todos estos años en el reducido espacio de un pentáculo mágico. Este demonio consiguió persuadir a Pichot de dos cosas, ambas terribles: de que rompiera el pentáculo y de que recogiera el anillo de su padre, anillo que se encontraba allí mismo, justo en el dedo anular de la mano izquierda del cadáver del difunto conde, jamás recogido, reclamado o enterrado por nadie. La sutileza de la cuestión estriba en que Pichot, al aceptar el anillo de su padre, quedaba fatalmente ligado a la herencia de su progenitor.

Otras actividades que el infortunado Pichot realizó a lo largo de sucesivas visitas a la cripta fueron: recoger el Libro de Alta Magia de su padre y comenzar a estudiarlo (un libro muy antiguo escrito en latín; tarea aparentemente difícil, pero no olvidemos que su mente se encuentra especialmente desarrollada en el área



de comprensión lingüística. Contó además con cierta ayuda), confinar de nuevo al demonio utilizando sus recién adquiridos poderes; contactar con los korreds, otros antiguos sirvientes de su padre... y de generaciones de hechiceros antes que él y finalmente comenzar el desarrollo del ritual necesario para atraer de nuevo a este plano de la existencia al Cromm Cruaich, ceremonial que intentaba completar su propio padre cuando fue detenido por la explosión que destruyó su mansión.

Tal ceremonial consiste básicamente en una serie de ofrendas de sangre que deben culminar con el sacrificio, durante unas fechas señaladas, de la quinta parte de los niños nacidos durante los cinco últimos años. El último sacrificio, que culminará la venida de Cenn Cruaich a la tierra, deberá realizarse la noche del 1 al 2 de febrero, actualmente celebración de la Candelaria, reminiscencia de otra fiesta mucho más antigua y de carácter orgiástico y violento, procedente de los tiempos en que los pobladores de la Europa neolítica adoraban a los demonios servidores de la Triple Diosa.

El arqueólogo Antoine Lancome, especializado en culturas y religiones europeas de los siglos V-XI, descubrió el túmulo y la losa funeraria antes mencionados en el informe de Klodzinski. Llevado por una intuición, comenzó a realizar excavaciones en la zona central de Bretaña hasta descubrir los restos de antiguas edificaciones, objetos y otras pruebas que podrían sustentar su teoría de que amplias zonas de Europa occidental, al comenzar la Edad Media tras el derrumbe del Imperio Romano, volvieron al paganismo hasta que fueron cristianizados de nuevo por misioneros procedentes de Italia, Irlanda y sur de Francia. Aportar algún descubrimiento importante podría consolidar su carrera y en la zona cercana a Brizeux creía haber encontrado ese descubrimiento cuando topó con Pichot y los korreds. Tras su desaparición, su inquietada hermana se pone en su busca. Pero no sólo la hermana de Lancome se encuentra interesada en saber de su paradero. Lancome se encontraba fuertemente endeudado con una cierta persona vinculada al siniestro Nazarius Strauss de Turín. Un agente de ese socio de Strauss intentará unirse al grupo de los P.J. mediante el procedimiento de suplantar la identidad de una compañera de Lancome y una vez dentro del grupo...

¡Todo está ya preparado, que se alce el telón!.

GARRAS DE HIELO

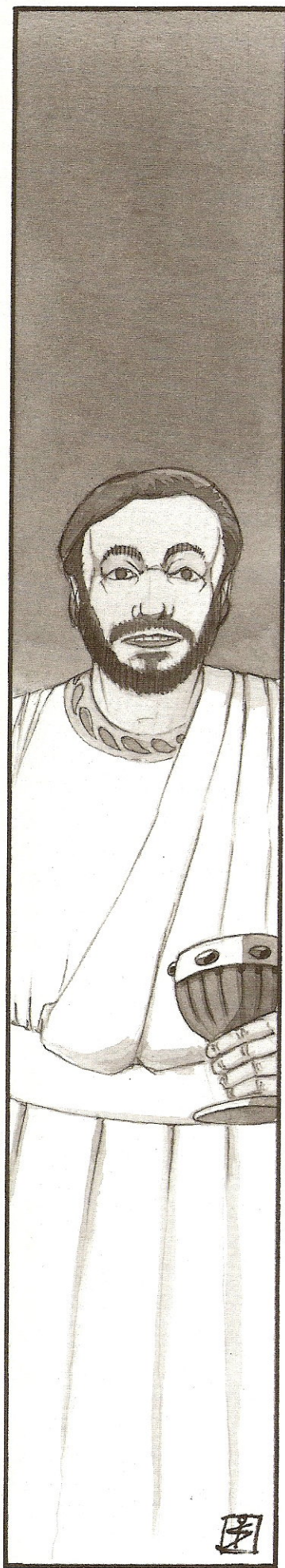
Cronología de los hechos

.....

- **Sábado 23**, invitación a la fiesta de Pombal.
- **Domingo 24**, encuentro con Cordelia.
- **Lunes 25**, probablemente investiguen por París.
- **Martes 26**, probable llegada a Brizeux.
- **Miércoles 27**, aparece el cadáver de Lancome.
- **Jueves 28**, probable visita a la iglesia de Brizeux y ajuste de cuentas con Jeanne por mala y por mentirosa.
- **Viernes 29**, cacería, entierro de Lancome, probable conversación con Clara Belek
- **Sábado 30**, probable muerte de Henry y Dora. Comienzan los asesinatos rituales. Catástrofe en el pueblo.
- **Domingo 31**, continúan los asesinatos y los fenómenos extraños.
- **Lunes 1**, se abre el sepulcro, confrontación final, despedida y cierre.

Capítulo 1

ENCUENTROS



Cuando el profesor Henri Pombal, un famoso antropólogo francés, conocido por sus trabajos sobre las culturas isleñas del Pacífico sur, decidió invitar a sus colegas y amigos a su fiesta de cumpleaños la voz se corrió prácticamente por todo París. La fama de vividor, gourmet y sibarita de este enorme científico (enorme tanto por su valía profesional como por su peso: 160 kilos) había trascendido ya a la comunidad erudita francesa. Los P.J., que se encuentran en París más o menos de vacaciones y alguno de ellos (el D.J. elegirá al más o a los más apropiados según su profesión) gestionando con Pombal la edición de su última obra («Hechicería, Tabú y Ritos de Iniciación en las Islas Trobriand») por parte de Merrick House, recibirán una elegante tarjeta de cartulina en la que se les invita a tal fiesta de cumpleaños. Los P.J. pueden conocerse ya de antemano o trabar amistad en la fiesta. Naturalmente no es necesario que su nacionalidad sea francesa.

Sábado, 23 de enero de 1.993, a partir de las 20:00 se irán reuniendo poco a poco cien personas en el apartamento dúplex que Pombal posee en el barrio de Montmartre, cercano a la iglesia del Sagrado Corazón. En el exterior hace un día realmente desapacible y todo el mundo allí reunido (artistas, antropólogos, historiadores, el equipo de diseño de Ludotecnia, arqueólogos, deportistas, presentadores de televisión, bailarinas, músicos, actores de cine y de teatro, alguna modelo incluida Vanessa Heaven, cantantes, pintores, dos generales, un ministro, varios miembros del alto clero francés, un dentista y los P.J.) parece encontrarse realmente a gusto, reunidos en pequeños corrillos y charlando amistosamente, disfrutando de la música de Glen Miller que interpreta una orquesta que Pombal ha contratado para la ocasión. Un grupo de camareros y camareras, vestidos con los ropajes típicos del siglo XVIII deambula entre los invitados, paseando entre ellos con grandes bandejas provistas de copas con todo tipo de bebidas alcohólicas, zumos de frutas, refrescos, etc.

Pombal no hará su aparición hasta las 21:00, cuando todos comienzan a preguntarse por su paradero. Su entrada no podrá ser más espectacular: la música irá decreciendo lentamente hasta llegar a ser casi inaudible, en ese momento comenzarán a sonar unas trompetas en la habitación de al lado, realizando su entrada un grupo de jóvenes vestidos como los soldados romanos: tras ellos, doce fornidos senegaleses en el más puro estilo romano imperial portan una litera donde reposa el descomunal Pombal acompañado por una jovencita (si le preguntan más adelante la presentará como su sobrina, aunque todo el mundo

HENRI POMBAL

ANTROPÓLOGO

SE
COMPLACE
EN INVITARLE
A LA FIESTA QUE
SE CELEBRARÁ CON
OCASIÓN DE SU DECIMOCTAVO
CUMPLEAÑOS EN SU HUMILDE
APARTAMENTO PARISINO.
SÁBADO, 23 DE ENERO
A LAS 18:00

S E R U E G A
P U N T U A L I D A D

duda de ello) que introduce delicadamente granos de uva en su boca. Siguiendo a la litera aparecen doce jovencitas ataviadas como las ninfas de la antigüedad, esto es, flores y muy poquito más, que comienzan a arrojar pétalos de rosa sobre los asistentes. La fiesta promete y, de todas formas, los miembros del clero hablaban ya de marcharse.

A partir de ahora cada P.J. asistente a la fiesta deberá superar una tirada de voluntad en difícil o arriesgarse a consumir demasiado champagne. Asumimos que los demás atractivos de la fiesta no son peligrosos para la salud ya que no pueden prolongarse durante varios días, único caso en el que su práctica connotaría riesgos; invitamos de todas formas a los sufridos D.J. a que desarrollen a partir de aquí una fiesta lo más desmadrada posible, improvisando juegos, bailes de disfraces, flirteos en oscuros rincones y todo lo que pueda parecer más atractivo a los jugadores. ¡Qué disfruten ahora, total, para lo que les queda! En el caso de no superar esa tirada de voluntad, deberán superar otra tirada, esta vez de constitución, o sufrir los efectos de una poderosa resaca de champagne

(-2 a todas las habilidades y características) durante todo el día siguiente.

Otras tiradas que pueden realizar los jugadores son las de convencer, charlatanería, seducción o carisma en todos los intentos de relación con miembros del sexo opuesto (o no, según sus preferencias). Pueden realizar comentarios sobre sus experiencias profesionales, sus últimos trabajos publicados, los niños, etc.

A partir de las 00:30 la mayoría de los invitados comenzará a retirarse. Para la 1:00 de la madrugada sólo un pequeño grupo de invitados, entre los que se encontrarán los P.J., permanece en el apartamento de Pombal (que recuerda a una selva vietnamita tras ser bombardeada con napalm). Los animadores, las ninfas, los senegaleses y la orquesta se han retirado también y el orondo antropólogo propone una visita a Chez Resi-Luft, un conocido y exclusivo establecimiento especializado en los prohibidos placeres del juego ilegal, de la música en directo y de los goces de la carne (a cambio de dinero, por supuesto). A estas alturas ya habrán resuelto el asunto del contrato de edición del libro de Pombal y como no tienen nada más que hacer por el momento...

RESI-LUFT

Chez Resi-Luft resulta un establecimiento curioso cuando menos. Con su llamativo farolillo rojo en la puerta y sus enormes porteros ataviados con capas y sombreros de copa, pregona bien a las claras lo que podrá encontrarse en el interior: caballeros de smoking de mediana edad o algo más mayores, algunas damas y cierto número de señoritas de compañía ataviadas con los últimos modelos en lencería femenina.

El interior es decididamente lujoso. Todas las paredes se encuentran forradas de madera oscura (¿paneles de roble tal vez?); los suelos son de mármol, cubiertos por grandes alfombras persas. La iluminación es bastante discreta, como si a los presentes no les interesase demasiado ser observados con pleno detalle, quizás tanto para ocultar su edad como su identidad y procede de lámparas aplicadas a las paredes y alguna araña de cristal en el techo. Una suave música se escucha por todo el recinto. Jazz, temas de Louis Armstrong, Duke Ellington, Ella Fitzgerald,... todos los grandes de los años 40 y 50. Enormes cortinajes de terciopelo rojo separan unas salas de otras, apagando las conversaciones del interior hasta convertirlas en ahogados murmullos.



El local se divide en tres pisos, en el primero se encuentra la recepción. Por cierto, la entrada es sólo para socios, todos los que no lo sean deberán rellenar una sencilla ficha de inscripción facilitando el nombre por el que quieren que sean conocidos en el local y pagar quinientos francos. Pombal habrá sido recibido por la recepcionista calurosamente. La secretaria le trata además usando el nombre del P.J. con el que tenga más relación (no olvidemos que se conocen desde hace años; sí el nombre que Pombal facilitó cuando se hizo socio fue el de su amigo, una pequeña diablura). Se aceptan tarjetas de crédito. Además de la recepción, donde pueden depositar sus abrigos, paraguas, guantes, etc., en el primer piso tenemos también el servicio de bar y un pequeño e íntimo restaurante, muy adecuado para aquellas parejas que temen ser reconocidas si son vistas juntas en lugares más públicos.

Todo el segundo piso está ocupado por las instalaciones y mesas de juego, donde los asistentes pueden derrochar su dinero jugando a las cartas y a la ruleta. En el tercer piso podemos encontrar un acogedor salón con piano destinado a audiciones musicales y cierta cantidad de reservados, pequeñas habitaciones donde se puede charlar íntimamente al abrigo de miradas y oídos indiscretos con la agradable compañía de alguna que otra botella de champagne.

Por si alguien lo pregunta: no, en Chez Resi-Luft no hay habitaciones con camas. Aquí se viene a charlar, a jugar y a concertar citas, nada más. La clientela es de bastante categoría y el servicio de seguridad muy efectivo, aunque generalmente poco necesario.

Pocos segundos después de que el grupo de supervivientes de la fiesta de cumpleaños se haya despojado de sus abrigos, entrado en calor y dirigido los primeros vistazos a las camareras y a los camareros (que también los hay, únicamente disponibles para las señoras, éste es un establecimiento serio), todos ellos serán saludados en persona por la propietaria, Madame Resi-Luft, una húngara exilada de su país tras la invasión por las tropas soviéticas en 1.956, que se dedicó en París al oficio más viejo del mundo teniendo la suficiente visión comercial como para retirarse con una pequeña fortuna y establecerse por su cuenta.

Pombal y Resi-Luft charlan amigablemente unos momentos. Al parecer se conocen de los días en que ambos eran estudiantes en Budapest. Todo el grupo será invitado a más botellas de champagne; comienzan a hacerse efectivos ahora las penalizaciones para quienes fallaran la anterior tirada. Para los demás va siendo hora de que realicen otra tirada de voluntad, esta vez en muy difícil, con el mismo procedimiento que antes para el caso de que la fallen.

Serán ya las dos de la mañana cuando comiencen a subir las escaleras del local, las mesas destinadas al juego van a cerrarse temporalmente en atención a la presencia de cierta modelo y cantante (que también estaba en la fiesta de Pombal, por cierto). Aunque la jovencita no es que tenga una gran voz, resulta muy agradable de ver y es muy simpática. Todos esperan pasar un rato agradable, ya habrá tiempo más adelante de apostar en las mesas mientras esperan el desayuno.

Nada más lejos de la realidad. Lo que ninguno de los presentes sabe todavía es que Resi-Luft ha mantenido esta semana una violenta discusión con un comisario de la policía parisina. El tema no inquietaba demasiado a Madame, pero un nuevo juez, recién llegado de Maule, no se ha enterado muy bien de qué iba todo el asunto y ha concedido al comisario Lescot un orden judicial en la que le autoriza a realizar un registro y las detenciones que sean necesarias en Chez Resi-Luft.

Cuando la cantante se encuentre a punto de comenzar su segundo tema todos los asistentes tendrán oportunidad de sobresaltarse: el comisario Lescot ha ordenado a todos sus coches que enciendan las sirenas, un grupo de gendarmes derriba la puerta de entrada con ayuda de un enorme martillo y el propio comisario se dirige a los ocupantes del edificio por medio de un megáfono intimándoles a la rendición.

Exacto estimado D.J., el comisario Lescot no es muy inteligente. Se arriesga a enemistarse con un montón de personalidades sólo por jugarle una mala pasada a Resi-Luft.

Los P.J. se enfrentan a una situación comprometida: los que sean extranjeros corren peligro de verse expulsados del país si son detenidos, además todo el tema es probable que fuese aireado por la prensa si alguno de ellos resulta ser un académico famoso o alguna personalidad conocida. Por otra parte, aquellos

que trabajan para Merrick House se enfrentarían seguramente a una descomunal bronca por parte de sus superiores por la publicidad gratuita, innecesaria y negativa que harían recaer sobre la editorial y el próximo libro a publicar. Además, si Pombal es también detenido es posible que la publicación del libro sufra algún retraso... ¿Se puede salir discretamente del local sin que interfiera la policía?

En efecto, una asustada Resi-Luft que no comprende la razón de tanta estupidez humana dirigirá a los P.J., Pombal y un par de invitados tras a través de una escalera disimulada tras un cortinaje que va a dar al desván del piso superior. Pombal consigue a duras penas hacer pasar su enorme corpachón por la abertura de la puerta, pero Madame no lo consigue. Su cuerpo, más enorme aún que el del antropólogo, les servirá de barricada, pues mientras los gendarmes que les pisan los talones no lo retiren, su retirada estará asegurada.

Ya en el desván podrán observar (percepción en normal) que la única vía de escape posible consiste en las ventanas. A su través podrán ver la cornisa que bordea el edificio a la altura de esta planta (4ª planta-tejado, en total 10 metros hasta el suelo). El exterior está oscuro como boca de lobo, son las 2:30 de la madrugada. Lluve y en este lado del edificio, que parece dar a un callejón sin salida, no se divisa ningún coche de policía, tal vez debido a la ausencia de puertas en esta parte de la fachada.

Queda poco tiempo para evitar su detención. No tendrán ninguna dificultad en abrir alguna de las ventanas y situarse en la cornisa. Esta maniobra la podrán intentar hasta tres personajes a la vez, ya que éste es el número de ventanas. Ahora bien, descender por el canalón es algo bastante más complicado. Es necesario superar una tirada de escalar en normal o de destreza en muy difícil por piso (tres en total, las ventanas de la buhardilla se encuentran al nivel del suelo) para evitar caer. A través de las semicerradas cortinas de los pisos inferiores podrán observar, según vayan descendiendo, graciosas escenas de los arrestos que se están desarrollando en el interior.

Si logran llegar hasta el suelo por sus propios medios y no por pura fuerza de la gravedad y sin sufrir ningún contratiempo, descubrirán que se hayan en el interior de un enorme contenedor de basuras. ¡Por eso el suelo parecía tan blando! Si fallan alguna de las tiradas

podrán intentar volver a agarrarse al canalón con destreza en difícil y seguir intentándolo. Si aún así fallan, caerán sin remedio sobre el montón de basuras, no sufriendo ningún daño real, sólo magulladuras o algún «mal aterrizaje» que supondrá -2 a la destreza durante todo el lunes y -1 el martes.

Pombal, como todo el mundo habrá supuesto, conseguirá que su tramo de canalón se separe de la pared nada más tocarlo, con el consiguiente peligro de aterrizar encima del P.J. que tuviese inmediatamente debajo. Si este P.J. (a determinar aleatoriamente por el D.J., o tras una rápida localización de cada uno) no supera una tirada de destreza en imposible para esquivar lo que se le viene encima, acabará en el montón de desperdicios debajo del antropólogo, sufriendo la penalización durante cuatro días (a -4 el primero, -3 el segundo,...). Unos primeros auxilios realizados en algún lugar algo más a propósito que la cima del contenedor reducirán en un nivel esas penalizaciones. Si Pombal aterriza «en blando» no sufrirá ningún daño.

CORDELIA

Cuando comiencen a recuperarse del golpe recibido podrán observar una escena inquietante que se está desarrollando en este momento bajo la lluvia: dos figuras embozadas sujetan a una tercera, bastante más pequeña, que se debate como una fiera contra sus intentos de mantenerla sujeta. Un momento después la figura más pequeña logra desasirse de uno de sus captores mediante el expeditivo método de morder su mano. Un relámpago ilumina la escena: dos hombres bastante corpulentos, uno de los cuales sujeta todavía a una jovencita vestida con un empapado traje de montar a caballo, el otro esgrime una navaja de grandes dimensiones. Acaban de reparar en su presencia.

Los gritos provenientes del edificio van en aumento, al parecer la redada está llegando a su fin y los gendarmes comienzan a introducir a los detenidos en los furgones. ¿Ayudan a la jovencita? Hagan lo que hagan los P.J., Pombal, bastante enfadado por lo que ve y con su dignidad dolorida por la caída y posterior aterrizaje, se abalanzará sobre los matones, el segundo de los cuales acaba de soltar a la chica y comienza a manejar también una navaja.

La jovencita parece bastante cansada, su traje de montar está hecho jirones y muestra una fea magulladura en la cara, susurrará con un hilo de voz «¡Ayúdenme!» y se desmayará acto se-





guido. Los matones intentarán deshacerse del grupo «*¡Esto no va con vosotros, dejadnos en paz!*». Cualquier combate que se desarrolle a partir de ahora deberá realizarse con una penalización de 2 niveles debido a la poca visibilidad.

Suponemos que los P.J. no tendrán graves problemas para liberar a la criatura, en todo caso ésta puede recuperarse y comenzar a molestar a sus captores, o pueden intentar recabar ayuda de la policía cercana como último recurso. Si los presuntos secuestradores se ven amenazados por armas de fuego comenzarán a correr como alma que lleva el diablo. Al concluir esta escena comenzarán a alejarse también los gendarmes con sus detenidos, quedando los P.J. en el callejón sin ningún impedimento para ir adonde gusten.

En todo caso debe garantizarse siempre que Pombal y al menos uno de los jugadores puedan escapar por los canalones a fin de rescatar a la jovencita. Si el resto son detenidos, serán liberados pocas horas después sin ninguna complicación añadida (después de todo) y con la satisfacción de ver cómo el comisario Lescot recibe una tremenda reprimenda de su superior inmediato: ¡una de las detenidas era nada menos que su esposa!. Lescot será degradado y enviado inmediatamente a dirigir el tráfico en Córcega. Todos los detenidos recibirán sus excusas y una amable petición de que silencien el incidente.

La jovencita, Cordelia Lancome de nombre, parece haber recibido algunos golpes, nada serio en realidad y encontrarse al borde del agotamiento. Si no se ha recuperado en medio de la pelea (porque su presencia fuese necesaria para ayudar a los jugadores), tras unos minutos de atenciones en algún lugar a cubierto de la lluvia podrá comenzar a charlar con ellos.

Cordelia empezará por agradecerles su ayuda. En ese momento reconocerá al profesor Pombal y a uno cualquiera de los P.J. que tenga alguna ocupación académica, sea escritor, historiador o arqueólogo (o algo por el estilo a discreción del D.J.). Cordelia afirmará ser hermana del arqueólogo Antoine Lancome, al que Pombal y el otro personaje que ha reconocido Cordelia conocen desde hace varios años siendo buenos amigos. Los otros P.J. pueden haber oído hablar de Lancome superando una tirada de historia en normal o de inteligencia en muy difícil: es un joven historiador y arqueólogo de la universidad de París, bastante conocido y respetado. Pombal se mostrará muy preocupado y solícito con Cordelia: su sobrina (la de verdad) acude al mismo internado que ella. La jovencita comenzará a relatar su historia:

«Mi nombre es Cordelia Lancome y les agradezco todo lo que han hecho por mí. Me encontraba esta mañana cabalgando por el bosque de Boulogne mientras esperaba el regreso de mi hermano. Debía volver hoy de sus excavaciones ¿saben?, cuando de repente surgieron esos

hombres y me hicieron caer del caballo. Me condujeron a una casa de campo que no podría localizar, pues me vendaron los ojos. Una vez allí me esperaba un hombre que me preguntó por el paradero de mi hermano. Yo no sabía nada y así se lo dije. Me encerraron en una habitación, pero logré escapar. Intenté despistarles durante varias horas y al final casi me habían atrapado de nuevo cuando llegaron ustedes. Gracias otra vez, pero temo que algo malo pueda haberle pasado a mi hermano. Hace una semana que no tengo noticias suyas; solicité unos días de vacaciones en el internado para poder estar junto a él y no ha regresado. Esto no es propio de él. Seguro que le ha sucedido algo. ¿Me ayudarán?

Como ya habrán podido notar, Cordelia se encuentra bastante alterada. No sabe quiénes eran esos hombres ni qué querían de su hermano. Intentando calmarla, Pombal prometerá inmediatamente ayudarla (y lo mismo debería hacer el personaje que conoce a su hermano, que después de todo es amigo suyo). Para los demás no supone ninguna complicación ya que se encuentran de vacaciones y el contrato relativo al libro de Pombal ya está ultimado.

UN HERMANO DESAPARECIDO

Cordelia indicará que ella en realidad se dirigía al apartamento de su hermano, para esperarle allí, recibir alguna comunicación o encontrar alguna pista que pudiese informarle de su paradero. Hace varios meses que no han estado juntos, pues debido a sus investigaciones Antoine debió pasar fuera de casa las fiestas de Navidad y ella ha permanecido en el internado desde entonces. Los padres de ambos murieron hace tiempo y no les queda ningún otro pariente vivo. Cree recordar un comentario de su hermano en el que se hacía referencia a Bretaña y a un pueblecito donde esperaba encontrar algo importante, no sabe el qué.

Con todas estas indicaciones, pueden ponerse camino del apartamento de Antoine Lancome. Cordelia busca bajo una maceta que adorna el pasillo de entrada y abre la puerta con la llave que allí encuentra. El apartamento da la impresión de haber sido arrasado; los muebles se encuentran desplazados de su lugar, los libros y documentos de Antoine están desperdigados por el suelo, el papel de la pared aparece rasgado en varios lugares, las alfombras han sido retiradas, etc.

Con una tirada de inteligencia en normal podrán darse cuenta de que todo apunta a un registro y no a una lucha. Percepción en difícil les indicará que el registro ha sido realizado de forma chapucera, aunque exhaustivamente, quizá debido a que quien lo realizó contó con todo el tiempo que necesitaba. No encontrarán señales de lucha. Si la categoría de éxito de esta tirada ha sido superior a 3 podrán encontrar otro dato: un reloj digital (de los que utilizan placas con los números y las fechas, no cuarzo líquido) que se ha detenido al caer al suelo, muestra una hora, las 15:30 y una fecha, la del viernes 23. Cordelia les recuerda que el viernes 23 era la fecha en la que su hermano le comunicó telefónicamente que iba a regresar. Por otra parte, un examen de la cerradura de entrada les permitirá (percepción en normal) encontrar señales de que ésta ha sido forzada.

Según Cordelia su hermano le habría comentado casi como una broma que mantenía en su casa un escondite para sus notas más importantes, en previsión de que algún colega avisado pudiese «pisarle» algún proyecto. No, no sabe dónde puede encontrarse tal escondite, pero resulta obvio que los que registraron el apartamento (si es que eran los mismos que la secuestraron a ella) tampoco lo encontraron, ya que buscaron su involuntaria colaboración al día siguiente.

En caso de que continúen con el registro podrán encontrar, en el dormitorio de Antoine, una colección de libros sobre historia del arte encuadernados artesanalmente en cuero. Entre otros títulos quizás (inteligencia en normal, historia o historia del arte en fácil) les llame la atención uno: «*Rembrandt y la Escultura Holandesa del s. XVII*». Como Rembrandt no fue escultor sino pintor, es posible que el título les intrigue. Un examen más detenido y descubrirán que la encuadernación de cuero puede separarse, revelando en su interior una serie de documentos y una pequeña llave. La llave pertenece con toda seguridad a una taquilla (inteligencia en difícil: «*ese tipo de llave, ese número... ¡Pertenece a las taquillas de la estación de trenes de Austerlitz!*»). Con tan elevado número de libros en toda la casa resulta bastante normal que éste en particular haya pasado desapercibido ante los ojos de unos matones casi analfabetos. El escondite de la encuadernación puede superar cualquier inspección que no se dirija concretamente a ese libro en particular.



De entre la media docena de papeles que encuentran pueden interesarles los siguientes:

-La fotografía de una estela funeraria de piedra con diversos grabados sobre ella y una inscripción, al parecer en latín (latín en normal, dice: «*Dei mortui transvectores. Portadores del dios muerto*»).

-Una hoja con anotaciones manuscritas: *aldea de Brizeux, Eldran, Cenn Cruaichy* y el bosquejo de un plano muy general que indica algún lugar del interior de Bretaña, al norte de la ciudad de Lorient (geografía en difícil, o en normal sólo para los personajes franceses). Una última anotación: «*El cáliz puede ser la clave*».

-Una copia en papel carbón de un documento. Parece un préstamo de 100.000 francos que un tal Monsieur Blaque hizo a Lancome y que vencía precisamente el día 23.

-La copia de una carta, la original fue al parecer enviada a la directora del proyecto de investigación de Antoine en la universidad de París- X Nanterre, Evelyne Platagean, en la que se queja de la escasez de fondos para sus investigaciones, escasez que le hace suponer cierta falta de interés en su proyecto.

-Otra carta, ésta personal, de una amiga de Lancome, Michelle D'Abouisson, disculpándose por no haber podido acudir a la cita que tenían concertada antes del inicio de sus excavaciones en Bretaña, excavaciones que debían haber realizado juntos. Una enfermedad africana (unas fiebres) le han impedido acompañarle... en la carta indica que acudirá lo antes posible.

Cordelia ha oído a su hermano hablar varias veces de esa tal señorita D'Abouisson, a la que no conoce personalmente. Su hermano y ella se conocieron hace un año en Egipto y cree que son algo más que buenos amigos. El hecho de que guardase su carta en ese escondite así parece probarlo. (Es posible que decidan buscar más información en los álbumes de fotografías de Antoine; pues bien, todas son fotos de grupo. De ninguna de esas imágenes podrán deducir quién es Michelle).

Es ya domingo 25 de enero, 6:00 de la mañana. Cordelia se queda dormida, agotada, en uno de los sofás y lo mismo le ocurre a Pombal sobre una alfombra. Los P.J. deben decidir el curso futuro de su actuación. Según lo que saben hasta ahora Antoine Lancome ha



La foto de la estela

desaparecido en el curso de una de sus investigaciones, posiblemente en Bretaña. No saben detrás de qué se encontraba exactamente, aunque una de las notas hacía referencia a un cáliz.

DATOS, PRUEBAS Y PERSONALIDADES

Para investigar sobre los datos que tienen necesitarán acceder a una buena biblioteca. El nombre del pueblo donde investigaba Lancome así como su situación y la forma de llegar a él son datos que sólo podrán encontrar buscando en planos bastante precisos. Consultar el nombre del pueblo en una enciclopedia (en la misma casa de Lancome, por ejemplo) les indicará que se trata de un pueblo de 400 habitantes situado en el interior de Bretaña, en el departamento (equivalente a una provincia) de Morbihen. Localizado en un valle bastante aislado, su población se dedica mayoritariamente a la ganadería y agricultura. Se destaca la existencia de un gran bosque en sus cercanías (Brokeliand) y de diversos monumentos megalíticos. Es una zona pobre y deprimida. Consultando un mapa (archivos y bibliotecas en fácil) podrán deducir la ruta más sencilla para llegar hasta allí: en tren desde París hasta Rennes, otro tren de Rennes a Lorient y desde allí en coche hasta Brizeux. En

total 12 horas de viaje; 8 horas tan sólo si realizan todo el viaje en coche, con el inconveniente de que si no conduce más de una persona por turnos el conductor sufrirá una penalización a su destreza de -1 durante todo el día siguiente debido al cansancio acumulado.

Sobre Eldran (archivos y bibliotecas en difícil) pueden encontrar los siguientes y escuetos datos: *Santo de origen irlandés. Evangelizó zonas paganas del norte de Francia alrededor del s. VII atribuyéndosele la conversión de diversas tribus celtas de Bretaña.*»

Sobre Cenn Cruaich, utilizando este nombre aisladamente no encontrarán absolutamente nada. La solución sería relacionarlo de alguna forma con los sistemas religiosos paganos que los celtas de Gran Bretaña llevaron a la Bretaña francesa y todavía no tienen los datos suficientes para ello. Por si sufren la tentación... Pavel Kłodzinski no ha publicado aún su artículo sobre el particular y además no se encontrará localizable durante el resto de la aventura, lo sentimos.

Durante el domingo no podrán localizar ni al señor Blaque, el presunto prestamista de Lancome, ni a la señorita Platagean. Sin embargo sí tienen la posibilidad de pedir informes sobre ellos.

De **Michelle D'Abouisson**, si se interesan por ella, no tienen de momento ninguna información. Podrán recabarla mediante preguntas en la universidad de París -X, Nanterre. Allí, en los archivos (archivos y bibliotecas en fácil, o en la entrevista con Platagean) podrán encontrar, sin ningún problema, los siguientes detalles: Historiadora, 28 años, residente en Amiens, especializada en historia y arqueología de la zona del norte de Africa. Su curriculum con una lista no demasiado larga de artículos publicados, la indicación de que se encuentra trabajando en un proyecto sobre un libro de historia de las religiones. Su dirección de Amiens y su número de teléfono. Si llaman allí, un contestador automático con un mensaje destinado a un tal Antoine les comunicará que no se encuentra en casa en estos momentos, que se dirige directamente a París a encontrarse con él.

En el caso de **Evelyne Platagean** resultará fácil, una simple llamada a algún colega de alguna universidad de París... o despertar a Bombal. Cordelia la conoce de vista y si cualquiera de los P.J. es francés y tiene algún título académico

en historia también la conocerá. Es una profesora de mediana edad, competente y bastante famosa que ha escrito varios libros hasta ahora, colaborando con los más prestigiosos investigadores franceses. Dirige diversos proyectos de investigación, entre ellos el de Lancome. A partir del lunes podrán entrevistarse con ella en su despacho de la universidad; les contará todo lo que sabe sin necesidad de que insistan demasiado. Lancome necesitaba dinero para llevar a cabo ciertos estudios en una apartada zona bretona, sin embargo comenzó a dudar de su seriedad e incluso de su estado mental cuando comenzó a hablarle de ritos mágicos, santos y sacrificios... Le recomendó unas vacaciones y por supuesto le denegó la subvención. En realidad no sabe con certeza qué buscaba Lancome, parecía muy excitado y hablaba de un cáliz y algo de un tesoro. Reconoce no haberle prestado demasiada atención.

Monsieur Blaque resultará algo más difícil de localizar puesto que no tienen ningún dato más sobre él, excepto su nombre. En realidad se trata de un individuo bastante peligroso, un socio del anciano turinés Nazarius Strauss. Hechicero, anticuario, prestamista y relacionado mediante sus oscuros negocios con gente del hampa. Negoció un préstamo de 100.000 francos con Lancome para que éste pudiera seguir con sus investigaciones y en estos momentos espera cobrar los 150.000 que se le deben y sacar todo el partido que pueda de los posibles descubrimientos, sobre los cuales sus agudos sentidos ya le han prevenido. En estos momentos no se encuentra en París y no hará acto de presencia en esta historia. Será su secretaria Jeanne Dupuis y algunos de sus hombres los que intenten hacer efectivo el cobro de la deuda.

Si ya han hablado con Evelyn, pueden sospechar que se trata de un prestamista. Si además tienen algún contacto en la policía parisina les ofrecerán la información anterior obviando los datos de hechicero y socio de Strauss que, en cambio, sí obtendrán con una llamada a Merrick House, donde además el Grupo XIII les encargará como misión localizar a Lancome. Si han pedido algún tipo de informes acerca de Blaque, la voz al otro lado de la línea (cualquiera de los altos cargos de Merrick House que conozcan, al azar) vacilará unos momentos antes de contestar y parecerá muy preocupada cuando lo haga, recomendándoles extremen las precauciones.



LA ESTRATEGIA DE LA ARAÑA

La actividad de mademoiselle Dupuis y de sus hombres (tres, los dos que ya conocen y su chófer personal; en caso de que hayan eliminado permanentemente a alguno utilizarán los sustitutos necesarios hasta volver a ser tres) se limitará a la zona de París, donde procurarán seguir discretamente a los jugadores en todos sus desplazamientos. Los P.J. podrán realizar una tirada de percepción en imposible cada hora (en tiempo de partida, no en tiempo real) para caer en la cuenta de que les siguen e intentar huir. De momento no intentarán ninguna acción hostil.

Jeanne Dupuis intentará a toda costa obtener la máxima información posible que obre en manos de los P.J. Para ello intentará unirse a su grupo (donde nadie la conoce). Ha reconocido a Pombal (de quien fue alumna durante una temporada en la Sorbona) al comenzar a seguirles y sus conocimientos de historia y arqueología son bastante respetables. Aprovechará uno de los documentos que sus hombres se llevaron del apartamento de Lancome, el borrador de una carta que había enviado a su compañera D'Abouisson en la que le invitaba a realizar juntos los estudios que tenía proyectados en ciertos lugares de Bretaña, así como sus investigaciones sobre la propia mademoiselle D'Abouisson, para hacerse pasar por esta persona e integrarse entre los P.J. Pasará por alto un pequeño pero muy importante detalle, desconocido para casi todo el mundo, que tendrá su importancia más adelante: una pequeña fobia.

Jeanne se presentará a los jugadores en cualquier momento a partir, lógicamente, de que hayan podido ser observados por ella y sus hombres. Unas horas después de tal instante aprovechará cualquier situación lógica (su presencia de nuevo en casa de Lancome, el regreso al apartamento de Pombal, la visita a la universidad, ya sea ésta realizada el domingo o el lunes, etc.) para contactar con ellos presentándose como Michelle D'Abouisson. Simulará que reconoce a Cordelia (a la que vio cuando sus empleados la secuestraron, sin embargo Cordelia no tuvo el dudoso honor de conocerla) a partir de fotografías y de lo que su hermano pudo contarle y les enseñará el borrador de la carta de Lancome haciéndola pasar por la definitiva (son prácticamente iguales y no habrá ningún problema en absoluto para que los P.J. se lo crean). Jeanne ha investigado en lo posible la relación de Lancome y Michelle, también la personalidad

y los trabajos de esta última; dada su capacidad para fingir, no deberá tener ningún problema en ser aceptada y en que no sospechen (si es que ello es posible debido al carácter ciertamente paranoico de los jugadores de Ragnarok) de su historia.

Recomendaciones

Jugar un módulo con un personaje «traidor» puede resultar tan fascinante como peligroso. La idea original y más jugosa para aprovechar esta situación reside en aprovechar este personaje y que el D.J. lo ofrezca al más infame de sus colegas para que lo represente, ofreciendo cualquier tipo de excusa tonta, si llega a ser necesario, para explicar que uno de los jugadores se incorpore más tarde a la aventura. Personalmente, todas mis partidas suelen comenzar con diferencias desde varios minutos hasta una hora en el momento de incorporación de todos los P.J., es decir, que no todos «entran a la vez», sino en grupitos por lo menos. Si esta solución no te atrae o no puedes llevarla a la práctica, la salida más conveniente es utilizar tal personaje como P.N.J. La partida perderá en brillo pero resultará quizás más segura.

Sea como sea, el personaje de Jean/Michelle no sabrá más de lo que se ha narrado hasta ahora (de lo contado sobre ella, evidentemente, no de todo en general). Tras integrarse en el grupo se comportará de manera natural, ayudando en lo posible a los jugadores, pero guardándose para sí toda la información que pueda parecerle interesante para sus fines.

¿Cuáles son estos fines?. Recuperar el dinero de su jefe, hacerse con cualquier documento u otro objeto interesante (sospecha que puede haber magia o algún tipo de relación con lo oculto en esta historia) y aprender lo más que pueda. Como ya se ha dicho, se comportará como uno más de los personajes, apareciendo como más obtusa de lo que realmente es (bien poco) desempeñando el papel de joven guapa, intrépida, activa y un poco tonta. No asumirá jamás ningún riesgo personal directo, alegando cuando sea necesario su precario estado de salud (las fiebres africanas) y no cejará ante nada para hacerse con cualquier objeto o dato interesante que puedan hallar los jugadores. Dispone de una serie de oscuras habilidades que mantendrá en secreto... hasta que lo crea conveniente. Si descubre que los personajes trabajan para Merrick House, bien, al acabar la historia intentará «despacharlos», uno a uno o en grupo. En principio, desconociendo este detalle no les



matará, si no se ve obligada a ello; pero si lo descubre... accidentes inexplicables, un ataque de «los malos», etc. e irá acabando con ellos de manera imaginativa. Eso sí: siempre después de que hayan descubierto lo máximo posible.

La auténtica Michelle no hará acto de presencia, pues ha sido interceptada en una estación de ferrocarril y enviada de vuelta a Amiens con una nota falsa de Antoine. No olvidemos, para hacer más creíble este encuentro, que Jeanne conoce a Pombal, pero no se da la recíproca: Pombal no la conoce, fue simplemente una más de sus alumnas. En caso de dificultad para amañar el encuentro entre Jeanne y los investigadores Pombal siempre regresará a su apartamento antes de salir para Bretaña y Jeanne se presentará allí si no queda otro remedio. Aparecerá desolada, desvalida y muy preocupada porque Antoine no se ha puesto en contacto con ella. Recomendando encarecidamente a un D.J. cuidadoso que procure no reírse con esta parte de la historia, es posible que los P.J. sospechen... demasiado.

En diversos momentos a partir de ahora se indicará cuándo pueden sospechar los personajes de Jeanne y cómo se comportará ésta ante determinadas situaciones.

ESTACION DE AUSTERLITZ

Quizás Jeanne se haya incorporado ya al grupo, quizás no. De todas formas los P.J. acudirán a la estación de trenes de Austerlitz y allí utilizarán la llave que han encontrado. Dentro de la taquilla hay una cajita metálica forrada de terciopelo negro con un cerradura muy resistente (muy difícil de abrir, no tienen la llave). En la cajita encontrarán un disco de unos diez centímetros de diámetro tallado en piedra verde. El objeto presenta unos grabados en su superficie: dos círculos concéntricos y cinco signos indescifrables para ellos.

Este disco es el objeto que Lancome encontró bajo la lápida cuya fotografía encontraron en su casa. Se trata de un símbolo mágico que permite (junto con otros elementos: una poción y su nombre) atraer y retener a un demonio menor servidor del Cromm Cruaich). Los dibujos de la superficie del disco representan el esquema que ha de copiarse en el lugar donde se desea que aparezca el demonio y de donde no podrá salir. El objeto en sí no es mágico, útil ni necesario para tal ritual; lo único imprescin-

dible es copiar el dibujo sobre el lugar elegido. Tal dibujo es el que encerraba al demonio que liberó Pichot inadvertidamente y que dio comienzo a toda esta historia.

En ese momento harán acto de presencia tres individuos vestidos de negro y con apariencia siniestra. A dos de ellos ya los conocen pues fue a los que se enfrentaron en el callejón cuando intentaban secuestrar de nuevo a Cordelia, el tercero es el chófer personal de Jeanne Dupuis y quien llevará la voz cantante:

«Quisiera disculparme por el malentendido de hace unas horas, debido únicamente a la estupidez de mis empleados. Me presentaré: mi nombre es Joachim Goldberg y trabajo para una persona con la que el señor Lancome mantiene ciertos tratos económicos. Creo que en estos momentos tienen ustedes en sus manos algo que pertenece a mi patrón y que desea recuperar...»

En principio Goldberg y sus ayudantes esperarán a ver las reacciones de los jugadores. Se encuentran en un lugar público, transitado y donde hasta el momento ninguno de ellos ha llamado la atención. Si los P.J. se niegan a entregarles el disco, mostrarán que los tres van armados con pistolas dotadas de silenciador (Sig Sauer P225). No tendrán ningún inconveniente en comenzar un tiroteo aquí o donde sea oportuno, pero siempre con las intenciones de hacerse con el contenido de la cajita y de limitar la capacidad operativa del grupo (intentando acabar con los personajes que parezcan más violentos o mejor armados) para facilitar la actuación de su jefa Jeanne. Recurrirán a la intimidación antes que a la fuerza bruta y a la fuerza bruta antes que a las pistolas.

Es un buen momento para incluir una escena de persecución entre ambos grupos (esperemos que no se decidan por entablar un tiroteo allí mismo y sin moverse siquiera del sitio). La estación de Austerlitz se encuentra abarrotada de personas que parten de viaje o acaban de llegar en estos momentos, gente que espera, mozos con carros de equipajes, maletas, etc. Existe un puesto de policía en la propia estación por lo que puede ser bastante arriesgado emprenderla a tiros. Lo más oportuno será, como ya se ha dicho, comenzar una persecución entre los P.J. que huyen y los tipos que les persiguen. Tal persecución puede extenderse al exterior utilizando vehículos y terminará cuando los investigadores den esquinazo a los delincuentes, cuando consigan llamar tanto la aten-



OBSTACULOS DIVERSOS (ESTACION)

Tirada	Suceso	Característica y Dificultad
1-2	Viajero con maletas que se interpone arteralmente en el camino	Destreza en Fácil
3-4	Mozo con carrito de equipajes (con motor) que aparece repentinamente	Destreza en Normal
5-6	Grupo de turistas octogenarias armadas de paraguas y bolsos	Destreza en Normal
7-8	Varias decenas de japoneses bloquean el paso, están sacando fotos a algún elemento de interes turístico	Destreza en Normal
9-10	Adorable perrito dobermann con el bozal a punto de desprenderse	Destreza en Difícil
11-12	Carrito con docenas de jaulas conteniendo valiosas palomas mensajeras. Si, las jaulas son muy frágiles	Destreza en Difícil
13-14	Escaleras hacia arriba. Casi no las ves y pueden hacerte caer	Destreza en Difícil
15-16	Idem, pero hacia abajo	Destreza en Difícil
17-18	Obras en la estación. Vallas, socavón, cañerías al descubierto	Destreza en Muy Difícil
19-20	Repentinamente llegas al borde del andén. Estás a punto de caer y parece que llega un tren	Destreza en Muy Difícil. Si se falla, nueva tirada para esquivar el tren. Se recomienda mentir al jugador: Sólo parecía que venía un tren, en realidad era por la vía del otro lado

OBSTACULOS DIVERSOS (CARRETERA)

Tirada	Suceso	Habilidad y Dificultad
1-2	Semáforo en rojo	Conducir en Fácil para saltárselo
3-4	Coche de autoescuela	Necesario adelantamiento
5-6	Peatón que cruza alegremente la calzada	Conducir en Normal
7-8	Dirección prohibida. La señal que advertía de ello ha desaparecido o no es visible	Conducir en Normal
9-10	Camión-trailer delante que obliga a reducir la velocidad	Necesario adelantamiento
11-12	Embotellamiento fatal	Necesario abandonar el coche
13-14	Carretera en malas condiciones. Zona de baches	Conducir en Difícil
15-16	Curva muy cerrada	Conducir en Difícil
17-18	Aunque parezca increíble: un carro cargado de gallinas	Conducir en Difícil
19-20	Paso a nivel... y se está bajando la barrera	Acelerar y Conducir en Muy Difícil. Volvemos a recomendar mentir piadosamente en caso de fallo

ción que intervenga la policía, cuando acaben con los malos, los malos con ellos o en el caso de que estos consigan hacerse con la caja. (Por cierto: los hombres de Dupuis no saben qué hay dentro de la caja, una excelente idea sería arrojarla o entregársela... vacía pero cerrada. Esta posibilidad sólo puede darse si han sido capaces de abrir inmediatamente la caja tras descubrir el contenido de la taquilla. Ah, y su coche se encuentra en el aparcamiento de la estación, en su parte trasera, lugar donde estará también el vehículo de los P.J. si no han dicho lo contrario).

Si Goldberg se hace con la caja y su contenido, ya se haya integrado Jeanne o no en el grupo, aprovechará la primera ocasión tenga para, disimuladamente, dejar el disco al alcance de su jefa. Este será el primer indicio por el que podrán sospechar de su nueva compañera, que llevará a partir de entonces el extraño objeto en su bolso.

Adjuntamos unas pequeñas tablas que pueden ser de ayuda a la hora de representar las persecuciones en la estación o en el exterior. Las

tablas indican posibles obstáculos que ambos grupos pueden encontrarse a lo largo de sus locas carreras así como el nivel de dificultad que tendrán las tiradas destinadas a superarlos. Fallar una de tales tiradas supondrá quedar detenido durante ese asalto (y quizá alguna otra consecuencia a juicio del D.J.). Los automóviles perderán diez metros con respecto a sus perseguidores y existe la posibilidad de accidentes, posibilidad que se resuelve normalmente con una segunda tirada sobre la misma habilidad y nivel de dificultad. Las reglas a utilizar son las contenidas en Ragnarok, páginas 52 y siguientes. Una posibilidad más de acabar con estas persecuciones será que pasen de corta a larga distancia. En ese caso se considerará que han dado esquinazo a los matones.

En la representación de la mayoría de las persecuciones que se pueden dar en una partida de rol no se utilizarán planos, dada la casi total imposibilidad de saber cómo, cuándo y dónde va a tener lugar esa persecución. Si embargo en ocasiones sí que se facilitarán esos planos, al tratarse de escenas que hacen referencia a lugares muy concretos. Bien, éste no es el caso. Las persecuciones serán completamente libres, pudiendo los personajes moverse por el interior de la estación completamente a su gusto y lo mismo a la hora de elegir una carretera.

La dirección de la carretera que siguen los vehículos en persecución supone un pequeño problema añadido: no se trata de una sola, sino de varias vías que se entrecruzan. Sería conveniente que el D.J. tuviese preparado un sencillo esquema, quizás copiado de la red viaria cercana a su domicilio para mayor facilidad o del mapa de su ciudad, para emplearlo en las diversas partidas adaptándolo a las circunstancias.

Al finalizar la persecución y tras realizar todas las entrevistas que crean oportunas, los P.J. estarán ya en situación de dirigirse a Brizeux. Tras varias horas de viaje llegarán a Lorient (ya se ha indicado antes cuántas horas, dependiendo si utilizan el tren o el automóvil. Sería también posible ir en avión hasta Rennes u otra ciudad cercana, pero realmente no vale la pena en términos de ahorro de tiempo excepto si disponen de un avión privado). Pueden realizar consultas en la biblioteca de Lorient sobre los siguientes temas:

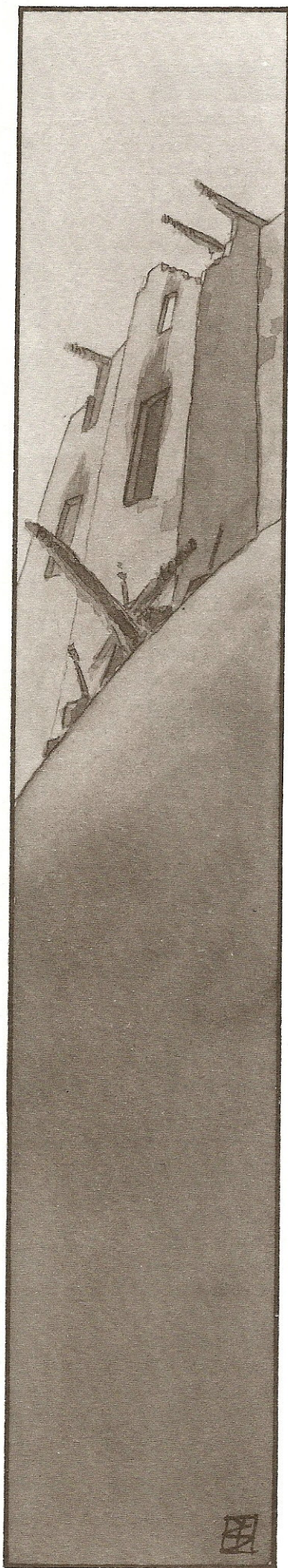
-**San Eldran.** Archivos y bibliotecas en normal para recoger toda la información dispersa. Ob-

tendrán los datos que se relatan al principio sobre el origen de este santo y su evangelización de buen o mal grado de las zonas paganas de Bretaña durante una época no muy bien determinada alrededor del año 650. Con una categoría de éxito de 1 ó más, sabrán también, como dato curioso, que su cuerpo no fue hallado tras su muerte, no quedando ninguna reliquia suya para venerar.

Si la C.E. es de 2 ó superior sabrán además de la leyenda que le vincula con la expulsión del propio Satanás de la zona. Esto se concreta dando a conocer a los jugadores el relato de la leyenda que se resume en el prólogo: sabrán así sobre el demonio que se llevaba a los hijos de los habitantes paganos, los rezos de Eldran, la aparición del sagrado cáliz y la expulsión del demonio. En concreto los jugadores tendrán acceso a la información de los párrafos del trabajo de Pavel Klodzinski numerados del 9 al 12 exceptuando el nombre propio del demonio, a quien en la leyenda se identifica con el propio Satán. Rogamos que no se entreguen directamente como fotocopia, pues hacen alusión a algunos temas que no deben conocer, sino como un extracto leído por el propio D.J. obligando a los jugadores a que tomen notas de dichos datos, como si realmente se encontrasen en una biblioteca.

- **Cromm Cruaich.** Si obtienen un resultado crítico o si desean profundizar en el tema de los cultos paganos en Bretaña durante esa época, habrán sido capaces de relacionar el tema que les ocupa con el dios Cromm Cruaich y su traslado desde Gran Bretaña (automáticamente, sin necesidad de otra tirada). Podrán encontrar una revista de arqueología donde aparece una fotografía de la lápida que descubrió Lancome (la revista estará disponible también si preguntan por los descubrimientos que Antoine hizo públicos antes de su expedición actual). La información será únicamente que Cromm Cruaich, el Reverenciado del Túmulo, era el nombre de un dios-demonio de los celtas britanos que posiblemente fue adorado también en Bretaña por los descendientes de esos celtas en su emigración y la posible asociación de ese demonio con el demonio de la leyenda de Eldran. No existirá ningún dato sobre los sacrificios de niños, eso deberán descubrirlo más adelante.





Capítulo 2

Brizeux.

LA TRAMA SE COMPLICA

Al llegar al departamento de Morbihan pueden comenzar con otro tipo de investigaciones, por ejemplo:

¿Leyendas extrañas y peculiares de la zona?. Pues sí: existe la de los enanos que bailan por la noche en las encrucijadas, las ancianas que se convierten en lobo gracias a un pacto con el diablo, los fantasmas de los niños fallecidos sin bautizar que rondan los bosques, el gran jabalí que ataca a los cazadores poseído por el demonio, el espectro de un hombre santo que camina siempre hacia atrás, la muerte que vaga por las colinas bajo la forma de una hermosa joven extraviada... ¿Desean más?.

Los relatos sobre las leyendas resultan, como se puede ver, bastante genéricos y nadie, absolutamente nadie les contará ninguna de ellas en su totalidad, limitándose a referirles de qué tratan. Esta postura se mantiene en las ciudades debido a que ya no creen en ellas y en el campo por todo lo contrario, especialmente entre la gente mayor. La forma en que responda un interlocutor cualquiera a este tipo de preguntas será completamente aleatoria. (Recomendamos arrojar 1D20, cuanto mayor sea la cifra obtenida mejor se «enrollará» el interlocutor. La tirada se modificará a juicio del D.J. según las habilidades de relación que hayan empleado y el resultado obtenido). Como regla general, si los jugadores se presentan como estudiosos, historiadores o recopiladores del folklore local, la gente confiará en ellos, mientras que si comienzan directamente hablando de una desaparición o dan a entender que investigan fenómenos extraños nadie les dedicará mucho tiempo.

Para interpretar el relato de esas leyendas recomendamos imaginación al D.J., puedes adaptar cuentos que conozcas, inventarlos, copiarlos, etc. No resultan importantes para el desarrollo de la acción y sólo damos cuenta de ellos para crear ambiente y completar la trama. El hecho de que puedan o no estar relacionados con la historia que contamos depende enteramente de los jugadores y de su imaginación. En principio las únicas historias **directamente** relacionadas con los hechos que nos ocupan son las narradas en la introducción. Y efectivamente, si algún personaje dispone de un abuelo o pariente anciano que resida en la zona podrá recibir más información, lo mismo que si acuden a una biblioteca (pero en ese caso el número de leyendas que encontrarán será igual a 3D20).

EL VIAJE. ULTIMO TRAMO

Finalmente los P.J. conseguirán acercarse a este apartado pueblecito. Para ello habrán podido utilizar su o sus propios automóviles, o tal vez alquilar alguno en Lorient o en cualquier otra localidad. Concretamente en Lorient fue donde Antoine Lancome reunió todo el material que necesitaba para su expedición y alquiló un 4x4 en un establecimiento de la ciudad. Existen cinco locales de alquiler de automóviles y en uno de ellos (Chez Fernández) el dueño les puede facilitar información sobre un joven de París que hace tres semanas alquiló allí un coche para transportar equipo variado; el tipo se dirigía a Brizeux, una aldea (no se atreve a llamarle pueblo) aislada del interior. Si lo desean puede incluso dibujarles un mapa indicando cómo llegar hasta allí. No está muy lejos, teniendo en cuenta el mal estado de las carreteras y la nieve... unas dos horas de viaje.

Debemos decir que cualquier tipo de mapa resultará completamente inútil, el grupo se perderá en este último tramo del camino un total de 1D20/4 veces, redondeando hacia abajo, debido a la inexistencia de señalización, a la nieve caída que oculta las señales más características del terreno y al mal estado de las carreteras, que pueden confundirse perfectamente con senderos para el ganado o caminos de cabras. Cada vez que se extravíen añadirán una hora más de viaje, excepto si algún P.J. utiliza la habilidad de orientación y supera una tirada en muy difícil. En ese caso volverán al camino correcto en tan sólo quince minutos.

Anochece a partir de las seis de la tarde y desde ese momento las posibilidades de perderse se doblan (es decir, se multiplica por dos el número de las que queden por aplicar). Para conseguir orientarse el nivel de dificultad queda establecido en imposible. El riesgo de sufrir algún accidente no debe descartarse totalmente y queda al completo arbitrio del D.J., aunque recomendamos no matar a nadie todavía excepto si ha comenzado la partida con un muy elevado número de jugadores. (Sistema conocido como Regla Malthusiana de J&F o Navaja de Igor).

Nota de J&F: Probablemente esto no le interese a nadie, pero la formulación exacta de la Regla Malthusiana es la siguiente: *Es posible jugar una partida con un número ILIMITADO de P.J. (y cuando digo ilimitado quiero decir exactamente eso: ILIMITADO) siempre y cuando la primera escena de dicha partida se produzca en el vestíbulo de un edificio. El D.J. preguntará «Bien.*

Acaba de llegar un ascensor. ¿quién monta?». A continuación, un meteorito caerá sobre el edificio y todo personaje que se encuentre fuera del ascensor quedará pulverizado instantáneamente.

Como ya hemos dicho más arriba, el comportamiento de Jeanne/Michelle será completamente normal, expresando de cuando en cuando, lo mismo que Cordelia, su preocupación por Antoine, pero sin llegar a ser plomiza. Sus intenciones de sonsacar todo lo que pueda a este grupo («¿serán de la Merrick?») le lleva a viajar con ellos sin esperar ayuda de sus agentes; además los colaboradores de la infiltrada son al parecer demasiado torpes para seguirles a tanta distancia y permanecerán en París esperando el regreso de su jefa pues podrían poner en peligro toda la operación. De todas formas, cultivar la sana paranoia de que quizá les sigan no estará de más tampoco: «Ese coche... ¿no lleva demasiado rato detrás de nosotros?».

Una posibilidad de no extraviarse sería utilizar un helicóptero. Lamentablemente, las condiciones atmosféricas resultan tan adversas que la utilización de un aparato de este tipo sería poco menos que suicida. El tiempo va empeorando a marchas forzadas y se vaticina un temporal procedente del ártico.

El panorama que les rodea se reduce al tramo de carretera que puedan ver y al denso bosque que la rodea a ambos lados. Abundan los precipicios y a pesar de que la mayor altura de toda la zona no alcanza los cuatrocientos metros, las colinas dibujan abruptos y peligrosos desfiladeros recorridos por torrentes, ahora helados, por los que resultaría mortal despeñarse. La niebla, la llovizna y la creciente oscuridad (cualidades de la campiña circundante que se reiterarán incesantemente a lo largo del módulo) otorgan un carácter irreal al paisaje.

Ahora sí; lo que en principio iban a ser tres o cuatro horas de viaje se habrán convertido en ¿?, pero llega el momento en el que consiguen divisar un cartel donde pueda leerse «**BRIZEUX. 400 HAB.**». Percepción en normal para descubrir otra inscripción, mucho más pequeña, realzada a mano bajo la primera:

**«Mezh ha spont war ar
bourc'biz. Diwallmad
ker Baris».**



Bretón en normal (Como regla lingüística simplificadora cualquier texto bretón puede ser comprendido por un personaje que domine el galés, pero con dos niveles más de dificultad. Si en vez de leer se trata de hablar o comprender a un interlocutor, los niveles añadidos de dificultad serán tres pasándose así por ejemplo de normal a imposible. Esto último sólo durante los dos primeros días si se habla continuamente, a partir de entonces la penalización será de dos niveles en todos los casos).

Nota de los editores: *Sí: ya sabemos que el porcentaje de jugadores que al crear un personaje incluya el galés como habilidad es ridículo en términos estadísticos. La cuestión de los idiomas minoritarios en cualquier aventura es bastante problemática, de modo que te sugerimos la siguiente regla a la hora de manejar un diccionario: una tirada sobre la media entre percepción e inteligencia, con éxito permite traducir una frase por turno. Un tirada fallida supone que el personaje necesitará un número de turnos igual a la categoría de fracaso por frase. Evidentemente, la dificultad de la tirada dependerá de la dificultad del texto a traducir. Si el resultado es de un 3 ó menos directo en el dado, los P.J. necesitarán el número de turnos que indique la categoría de fracaso para terminar la traducción... pero además la traducirán de forma incorrecta..*

El texto de la pintada se traduciría por:

«Vergüenza y temor a todo burgués. París estate alerta».

Parece una consigna política bastante revolucionaria ¿no?

UN PEQUEÑO CONTRATIEMPO

Comenzará a nevar; ligeramente al principio, fuertemente cinco minutos más tarde. La temperatura desciende hasta cinco grados bajo cero. No se ve prácticamente nada del camino que tienen ante ellos cuando se dan cuenta de que avanzan por una angosta garganta. En efecto, la estrecha carretera discurre entre dos paredes verticales, dos colinas con fachadas rocosas cortadas a pico durante casi quince metros. Todavía no se divisa el pueblo...

En ese momento podrán percibir un ruido atronador, que va creciendo en intensidad y parece dirigirse a ellos; sentirán al mismo tiempo una fuerte vibración: se trata de una avalancha

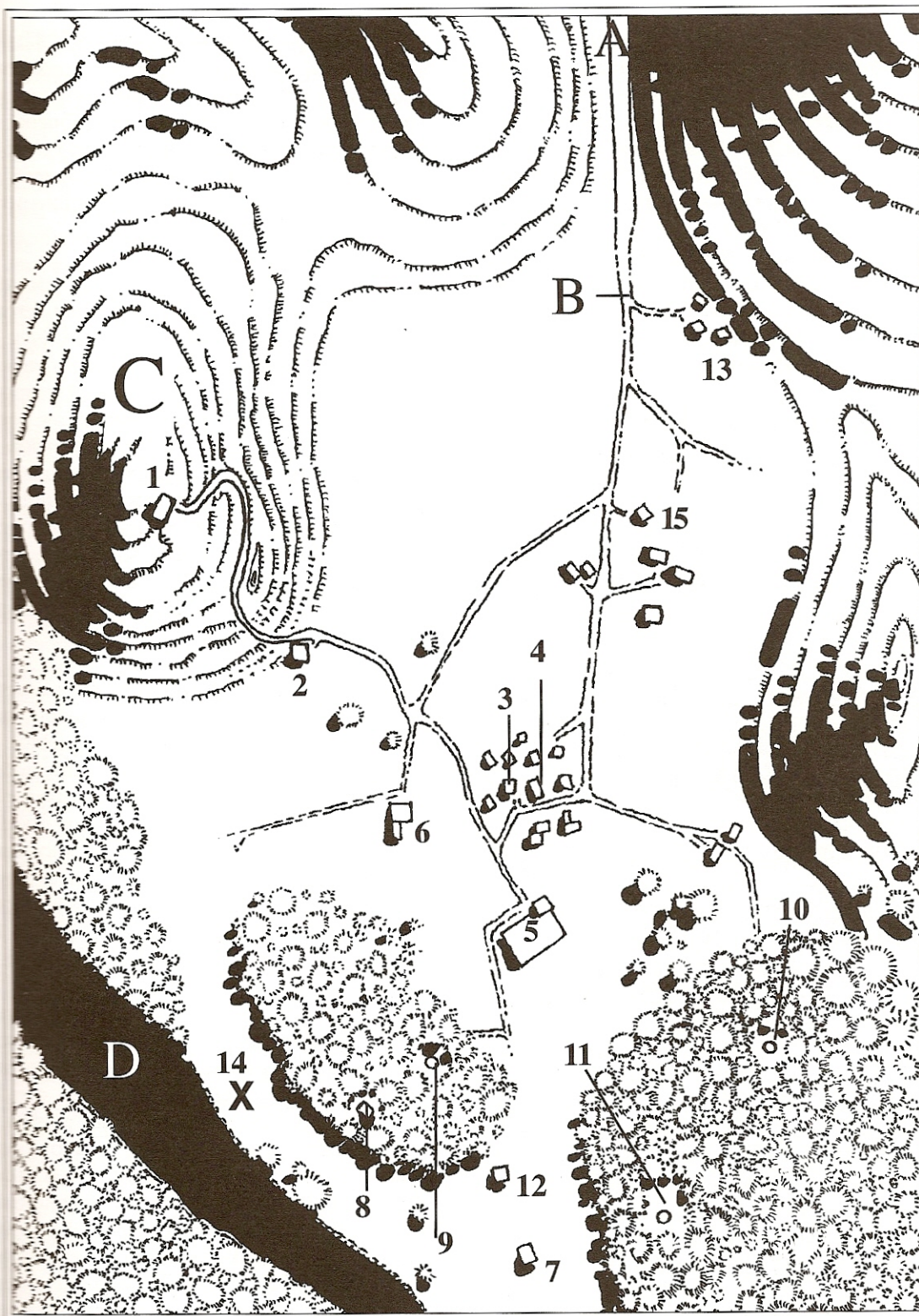
de rocas, nieve y troncos derribados que se precipita hacia ellos desde una de las cimas cercanas; un peligroso desprendimiento (natural, por cierto) que golpeará su coche haciéndolo volcar y arrastrándolo contra una de las paredes. El automóvil quedará inutilizado y los jugadores más o menos aislados. Si viajaban utilizando más de un vehículo las consecuencias serán las mismas: todos quedarán semienterrados en la nieve, bloqueando el camino. Los investigadores han tenido mucha suerte, pues podrían perfectamente haber muerto aplastados; además pueden recuperar todas sus pertenencias de los maleteros con una hora más de trabajo. Sólo los objetos extraordinariamente frágiles (a juicio del D.J.) habrán sufrido daños. Y el pueblo no puede estar lejos.

Intentar trepar por las paredes rocosas de las colinas resulta imposible a causa de la nieve caída. Sería mejor caminar directamente hacia Brizeux siguiendo la carretera. Unas decenas de metros más adelante observarán ya cómo el camino va descendiendo y a su salida de las colinas (unos 500 metros) aparece el pueblo. Cesa de nevar cuando a lo lejos escucharán un bramido atronador. Pueden percibir una sombra enorme, tal vez un animal del tamaño de un caballo pequeño, que pasa corriendo en la lejanía perdiéndose entre los árboles de un bosque cercano. Tirada de estrés (-3/x1), los acontecimientos comienzan a agotar a todo el grupo y pueden percibir un cierto «mal agüero» en todo este asunto.

No deben preocuparse, por lo visto la nevada no ha cruzado la línea de colinas y el suelo del valle donde se encuentra Brizeux se encuentra bastante despejado de nieve. Un campesino que conduce un carro hasta el pueblo se encontrará con ellos en una de las curvas del camino y tras saludarles amablemente se ofrecerá a llevarles a Brizeux.

El campesino, Julian Kadaoudal, puede hablarles de Antoine Lancome, un simpático joven (para ser de París) que realizaba excavaciones en la zona. Por lo visto lleva unos cuantos días desaparecido y la gente del pueblo le está buscando. No, todavía no han avisado a la policía de la capital: en primer lugar porque la desaparición sólo se constató dos días atrás (Lancome solía pasar varios días aislado en el bosque o en las colinas) y además porque no es costumbre. Promete presentarles a un vecino suyo propietario del único taller de reparaciones del lugar, el señor Etienne Ribadeux, un buen hombre, aunque su padre era francés.





Plano de Brizeux

A: Carretera de acceso
 B: Comienzo del camino rural
 C: Colina Negra
 D: Río

1: Ruinas de la mansión del Conde
 2: Granja Rougon
 3: Albergue
 4: Ayuntamiento
 5: Iglesia y Cementerio
 6: Escuela y casa de E. Desfauges
 7: Granja de A. De Brizeux

8: Ruinas de la Capilla
 9 y 10: Círculos de piedras
 11: Pozo
 12: Cabaña de Pichot
 13: Aldea deshabitada de Ludu
 14: Lugar donde aparece el
 cadáver de Armand
 15: Casa y taller de Ribadeux

Sobre la avalancha: «*Sas cosas pasan a menudo, claro que ustedes, viniendo e la ciudad no starán acostumbraos*». Sobre el animal o lo que fuese: «*Hombre, han visto a la Grande!*»; y soltará una risita sin decir nada más. Su respuesta a cualquier otro tipo de cuestiones será, invariablemente, «*no sé nã d'eso*». La última de las colinas camino de Brizeux se halla coronada por una serie de ruinas ennegrecidas. Interrogado sobre el particular, Julian contestará: «*¡Uuuuyyy! ¡El caserón del seño conde! El cielo le castigó por sus pecaos*» y, tras santiguarse, tampoco añadirá nada más.

PRIMEROS CONTACTOS

Ha sido un día agotador. Después de tanto viaje los investigadores se encontrarán cansados, empapados, contusionados... Por cierto: tirada de constitución en normal para todos ellos, un fallo implica una gripe descomunal (-1 a la destreza durante cuatro días y -2 en todas las tiradas que impliquen actividad intelectual, percepción, todo tipo de conocimientos, etc. La medicación sólo impedirá que la gripe se convierta en pulmonía). Su alojamiento se encuentra en el único albergue del pueblo, el ALBAN KOZH (Bretón en normal: el Viejo Alban), situado enfrente del ayuntamiento, en la plaza mayor.

En estos momentos el local está regentado por una simpática pareja, el joven Alban Kermadec (nieto del viejo) y su esposa Marie. Ambos tienen dos encantadores niños de 2 y 4 años que corretean por el local. Les recibirán muy amablemente, preocupándose por su estado de salud. Marie saldrá a avisar al alcalde que la hermana y la prometida de Lancome (así se ha presentado Jeanne/Michelle. Cordelia hará risas: «*¿Prometida? Eso le dice a todas...*») están aquí. Alban puede realizar una serie de primeros auxilios a los P.J. que lo soliciten; añadirá que de todas formas en Brizeux tienen suerte, pues el hijo del viejo conde posee una clínica completa en su finca de las afueras, siempre dispuesta para el uso de cualquiera que lo necesite.

Alban Kermadec y su esposa no podrán darles muchos detalles sobre su búsqueda de Lancome. Conocían a Antoine, les cayó estupidamente desde el primer día, pero no llegaron a estar mucho tiempo juntos ya que el marchó enseguida a alojarse en una casona semiderruida del extremo sur del pueblo y además pasaba mucho tiempo en el bosque. En realidad comenzaron a buscarle hace sólo dos días. Debe de haberle ocurrido algún accidente porque no

se ganó ninguna enemistad, excepto... (Alban o Marie dejarán de hablar por el momento, bajo ningún concepto reanudarán esta conversación pretextando mucho trabajo y que realmente no querían decir eso, sino cualquier otra cosa). Su habitación es una cualquiera del albergue, no queda nada suyo, se lo llevó absolutamente todo a su nuevo alojamiento.

Sólo compartirán el albergue con una pareja de ancianos (alrededor de los setenta años) que también proceden de París y se encuentran de vacaciones en la zona. No parecen estar demasiado preocupados por el temporal que se avecina (repetido incesantemente por la radio y la televisión) ya que su intención es permanecer en el pueblo hasta la primavera, momento en el que marcharán a Noruega. Sí, desde luego que adoran los climas fríos; por lo demás son bastante reservados. No conocieron a Antoine más que de pasada, al cruzarse con él en los desayunos de los dos primeros días que pasó en el albergue.

Poco tiempo después de que se hayan instalado en el albergue de los Kermadec hará acto de presencia el alcalde del pueblo, un individuo calvo, bastante mayor (también tendrá unos setenta años). Le falta el brazo izquierdo, amputado a la altura del codo por una granada alemana en 1944, cuando ayudaba a los americanos desembarcados poco antes en las playas de Normandía a echar de su país a los invasores alemanes. Fue condecorado por el propio De Gaulle y jamás se desprende de su medalla.

El alcalde, de nombre Nolwen Montjarret, tras las presentaciones ofrecerá sus condolencias a Cordelia y a la supuesta Michelle en primer lugar, para pasar después a hacerlo con los investigadores. Los gendarmes del pueblo (sí que avisaron a los agentes del pueblo, lo que Julian quiso decir es que no avisaron a la policía de la ciudad) y un grupo de quince voluntarios rastrean con perros la zona de las colinas. Ayer acabaron de registrar el bosque y han encontrado varias piezas del equipo de Antoine. No desea adelantar acontecimientos, pero teme que pueda haber sufrido algún accidente. Les indicará con mucho gusto cuál era la casa donde se alojaba Antoine; está un poco alejada del centro del pueblo, donde se encuentran ellos en este momento. Las llaves están depositadas en el ayuntamiento, a su disposición en cualquier momento.



TRAVESURAS DE POSGUERRA

En realidad, tanto el alcalde como los otros dos honorables miembros de la tercera edad que se hospedan en el Viejo Alban son héroes de guerra. Durante la ocupación Montjarret dirigía la red de la resistencia en toda la zona central de Bretaña; los otros dos, Henri Lamarque y su compañera Dora Drax (bueno, ese era su nombre de resistente, pero le gustaba tanto que al final se cambió el suyo original) eran sus contactos en París. En esa ciudad conocieron al viejo conde Theodore Claude, un ardiente admirador de los nazis cuya pasión fue dando paso al más discreto cambio de chaqueta según las cosas iban mal dadas para los alemanes.

El conde se hizo con una pequeña fortuna en diamantes con anterioridad a su salida de París, donde en los últimos tiempos ofreció informaciones secretas a los aliados, a cambio de un precio, por supuesto. Este papel de espía a favor del bando vencedor le garantizó el no ser molestado tras la victoria aliada y que nadie pusiera mucho interés en aclarar el asunto de los diamantes. Nadie excepto Henri y Dora. Unos años después y tras arreglar otras cuentas pendientes particulares, acudieron junto con Nolwen y tres compañeros más a la mansión del conde, dispuestos a hacerse con su parte del botín. Jamás olvidarán lo que allí vieron; imágenes que les han mantenido encerrados desde entonces en una institución psiquiátrica de Basilea, donde Nolwen les internó.

Montjarret fue el único que salió sano y cuerdo de aquella mansión, a la que no volverá por nada del mundo y por más que ya no exista. El mismo se ocupó de instalar aquella misma noche las cargas que destruyeron aquel hogar de impiedad, esperando que por siempre jamás. Sus otros acompañantes fallecieron en el empeño, devorados por *algo* que no alcanzó a ver.

Nolwen teme que Lancome haya cometido alguna imprudencia al investigar donde no debía y se encuentra bastante preocupado por todo este asunto. Una tirada de intuición en muy difícil (secreta desde luego) de todo personaje, a realizar la primera vez que converse con el alcalde, permitirá descubrir su honda y sincera preocupación por el asunto. Si se logra una categoría de éxito de 4 ó más se percibe que en realidad Nolwen Montjarret teme algo.

Henri y Dora pasean todas las mañanas por el bosque a partir de las 11; por la tarde acuden a las colinas a eso de las 3 y hasta las

cinco. Si los P.J. desean investigar en su habitación la cerradura es normal; en el bolso de viaje de Dora pueden encontrar dos cosas interesantes: los certificados que garantizan sus altas médicas en el Instituto para la Salud Mental Rutger Maria Brandauer de Basilea desde hace un par de meses y un subfusil Sten Mark II desmontada, una auténtica reliquia que tendrá algo así como cincuenta años, pero que se encuentra en perfecto estado. Una cerilla colocada disimuladamente junto a la hoja de la puerta (en su exterior, naturalmente) sirve de comprobación a esta pareja de que nadie ha entrado en su habitación. Para descubrirla es necesaria una tirada de percepción en difícil.

Las intenciones de Henri y Dora son muy básicas: desean volver a las ruinas de la mansión de la colina con o sin Nolwen, pero preferiblemente con él. La llegada de Antoine primero y de todos estos entrometidos después hace que su ritmo de actuación cambie. Antes no tenían demasiada prisa para localizar los diamantes; ahora sin embargo están dispuestos a volver, solos de ser necesario, a la mansión. La terapia ha conseguido borrar por completo todos los recuerdos de lo ocurrido allí hace tantos años. Estos recuerdos sólo aflorarán bajo hipnosis o al descender al sótano de la mansión donde se encuentran todavía las joyas. Ambas situaciones les supondrán acabar tan mal que sufrirán sendos infartos mortales; están ya muy cascados los pobres. Si toman conciencia de que los P.J. les observan con demasiado interés o han entrado en su habitación, intentarán acabar con ellos, uno por uno o en grupo, mediante emboscadas... efectivamente: en el bosque. Si uno de ellos resulta herido se retirarán; si alguno de ellos muere, el otro adoptará una actitud enloquecida (si un D.J. cuidadoso con la salud de sus jugadores lo permite) y atacará a los jugadores (o a quien, o a lo que haya acabado con su camarada) en el más puro estilo berserker.

En realidad, y aunque los jugadores quizás no lo supongan en un primer momento, tras comenzar a sospechar de ellos, estos tres individuos pueden ser de gran ayuda para ellos. Una conversación civilizada, dejando caer que tal vez sepan algo más de lo que parece, puede granjear a los P.J. la ayuda y colaboración de estos tres personajes, que además relatarán toda su historia. Henri y Dora no colaborarán si no se les garantiza los diamantes, aunque están dispuestos a repartirlos con los investigadores (una cuarta parte para los P.J. y el resto para ellos). Nolwen no quiere ni oír hablar de los diamantes



y no acudirá, bajo ningún concepto, a las ruinas de la mansión.

PICHOT

Otro personaje interesante será el mozo que les suba las maletas: el propio Pichot. A primera vista, incluso a segunda, no podrán deducir su carácter de siervo del demonio, de poseído por el Cromm Cruaich; entre otras cosas porque esta posesión no funciona «a tiempo completo», ni se manifiesta de la forma tan escandalosa a la que estamos acostumbrados por las películas. Los únicos efectos de esta posesión son:

-La inflexible voluntad de llevar a cabo la misión de resucitar a su Señor

-La pérdida de su alma, pérdida que conlleva el curioso efecto secundario de hacerle completamente inmune a todo tipo de ataque o exploración mágica (con la excepción de ciertos hechizos propios de los niveles más elevados de la magia divina que nadie podrá emplear en esta partida por carecer de nivel para ello); los ataques físicos le causan únicamente la mitad del daño normal, excepto los realizados con armas especialmente bendecidas para la lucha contra el Maligno, armas que le causarán el daño normal. Sólo otras criaturas o personas en conexión con el Mal (como Jeanne) pueden reconocer a este personaje como «algo más» de lo que parece y esto únicamente como intuición o presagio. Esta protección sólo permanecerá mientras el demonio encerrado en la cripta de la mansión del conde permanezca allí.

Pichot puede entrar en la iglesia y en otros recintos sagrados (el cementerio por ejemplo), pero no puede recibir los sacramentos, ni el agua bendita, orar o participar en ningún rito. Si se le obliga o se le rocía con agua bendita entrará en un estado de excitación creciente que culminará en una réplica exacta de un ataque epiléptico. Caso de continuar tal actitud sobre este personaje, la posesión llegará a ser completa y adoptará sus tintes más extremos y dramáticos: Pichot intentará acabar con el exorcista, ya sea éste involuntario o conocedor de su diabólica situación, con todos los medios a su alcance y sin importarle los posibles testigos quienes, de todas formas, serán las próximas víctimas. Además, en cualquier situación de peligro recibirá la ayuda de uno de los *korreds*, los demonios menores sirvientes de su padre, en el espacio de 1D20x2 asaltos.



PICHOT

Aparentemente Pichot es una persona de unos cuarenta años, muy amable y cariñosa, servicial y con la edad mental de un chaval de doce años. Su capacidad para los idiomas supera con mucho la media de las personas normales, pero sólo otro P.N.J. conoce esto: la maestra del pueblo. Se gana la vida mediante pequeños trabajos que realiza para los habitantes de Brizeux en sus granjas o casas. Tiene una cabaña en el bosque, aunque los inviernos suele ser invitado a pasarlos en el albergue, en cuya taberna trabaja varias horas (no obstante jamás prueba el alcohol); en la escuela, donde se ocupa todos los días de la limpieza y de encender la estufa o en el taller de reparaciones de Etienne Ribadeux, el mecánico. Esas personas que le dan trabajo en invierno, junto con el padre Descartes que le cuidó de pequeño, son sus mejores amigos.

Cualquier personaje que tenga un mínimo detalle amable con él encontrará al día siguiente un pequeño e inesperado regalo: nueces recogidas en el bosque (en la despensa de una ardilla), una talla de madera, piedras de colores del río, un bonito cráneo de comadreja, etc. No sabrá quién es el responsable del regalo hasta que lo pregunte a los dueños del albergue o al propio Pichot, que lo reconocerá ruborizado.

En su cabaña del bosque (custodiada permanentemente por un *korred*) oculta el libro de su padre, también su anillo y los textos de latín que le prestó la maestra. Si alguno de los

P.J. pregunta en el pueblo cómo llegar hasta allí y decide hacer una visita no autorizada será atacado desde la espesura por un *korred* (estos seres y su modo de actuar se describen más adelante) que avisará mágicamente a Pichot. El hijo bastardo del conde llegará antes de que pasen cinco minutos (hechizos de nuevo) y tomará cartas en el asunto procurando pasar desapercibido. Si aún así el grupo parece poderoso y decidido a entrar, permanecerá oculto; cuando alguien cruce el umbral la cabaña estallará en llamas. Todos los objetos antes descritos están a buen recaudo en una caja metálica.

Nota sobre Jeanne/Michelle: *Esta es una de las oportunidades en las que los P.J. podrán sospechar de Jeanne. Al aparecer Pichot en escena ella sentirá algo así como una descarga eléctrica. El D.J. debe procurar que esto no se relacione directamente con Pichot o con una experiencia sobrenatural, explicándolo como una corriente de aire frío, un calambre con un electrodoméstico mal aislado, etc. y siempre algo después de que Pichot abandone la escena, o cuando haya delante más desconocidos. Percepción en muy difícil o intuición en imposible (tirada secreta y por lo tanto sin posibilidad de ser modificada); quien la supere sabrá que algo le pasa a Jeanne/Michelle. Lo que pasa en realidad es que ha reconocido la maldad existente en Pichot; maldad que anida en él desde que cometió la imprudencia de aceptar la herencia de su padre, siquiera fuese simbólicamente al coger el anillo de su dedo y prestar oídos a los planes de su demonio sirviente.*

Nota sobre el paso del tiempo: *Las actividades siguientes suponen que los personajes dedicaron el lunes 25 a investigar en París y el martes 26 a realizar el viaje hasta Brizeux, llegando al pueblo realmente tarde. Los contactos con los demás P.N.J. deberían comenzar a tener lugar a partir de la mañana del miércoles 27, pero por supuesto no hay ningún problema para que un D.J. cuidadoso los amolde al ritmo de sus personajes. Eso sí, habrá una serie de acontecimientos con las fechas predeterminadas. Atento, son además los más interesantes.*

Datos que cualquiera puede ofrecerles

A partir de sus primeros contactos con los habitantes del pueblo habrán comenzado a surgir una serie de temas sobre los que cualquier habitante del pueblo podrá hablarles:

-El viejo conde, Theodore Claude. Era un depravado y un libertino y Dios sabe qué más. Despilfarró en francachelas toda su fortuna y la dote de su mujer, que acabó separándose de él y llevándose a su hijo. En 1.953 una misteriosa explosión destruyó su mansión, muriendo casi todos sus criados. Fue algo bastante intrigante, pues esa noche había recibido invitados forasteros de los que nunca más se supo. Su cadáver no apareció.

Si siguen interesados en el tema recibirán un dato adicional: el administrador del conde, su persona de más confianza, Charles Rougon, no murió aquella noche. No se encontraba en la mansión. Ahora vive en una casa que era propiedad del conde, pero que nadie se ha molestado en reclamar. Vigila las tierras del viejo Theodore como si aún viviera y no permite que nadie se acerque a las ruinas. El y sus hijos forman una familia muy poco recomendable y peligrosa, un clan envuelto en el secreto y probablemente en el pecado.

Este dato les será ofrecido si se interesan por el particular o si manifiestan su deseo de acudir a las ruinas de la mansión, que además gozan de una fama siniestra en el pueblo.

-El hijo del conde, Armand de Brizeux. Vive en una finca, herencia de su madre, a las afueras del pueblo. Es un médico de gran renombre en París, un cirujano de fama mundial. Ultimamente pasa sus vacaciones en el pueblo, junto con algunos amigos. Un tipo sensacional, muy afable y simpático, dispuesto siempre a ayudar a todos. Posee una pequeña clínica privada en su granja donde atiende gratuitamente a todo aquel que lo solicite.

-«La Grande», el animal que causó aquel ruido horrible y de tan mal presagio coincidiendo con su llegada a Brizeux. Es toda una leyenda, una hembra de jabalí del tamaño de un novillo, muy vieja y de gran fiereza. Hasta ahora nadie ha conseguido cazarla; ni siquiera encontrarse cara a cara con ella. En cierto sentido muchos piensan que es sólo una leyenda más de cazadores. El hecho de que unos forasteros la hayan visto supondrá una especie de victoria moral de los más viejos sobre los jóvenes, que empiezan a mostrar cierto desapego por las tradiciones. También es una fuente de inquietud para todos. Se cree que es un presagio de malos acontecimientos.



-**Antoine Lancome**, ¿pudo ganarse alguna enemistad?. En principio no; llegó a ser bastante querido por todos. Si embargo uno no puede nunca fiarse de los Rougon, que son capaces de disparar a cualquiera que penetre en lo que ellos denominan «*sus tierras*», las fincas del difunto conde que nadie reclamó a su muerte y que ahora, después de tantos años de ser ocupadas por ellos...

También está el cura, el padre Descartes, a quien no parecía hacer gracia la labor de Antoine. Alguna vez se le oyó discutir con el joven arqueólogo, negándole todo permiso para excavar «*en lugar sagrado*». Y para finalizar, el propio alcalde tampoco parecía muy convencido de que aquello fuese a traer nada bueno. De todas formas el alcalde Montjarret es el hombre más respetado del pueblo. Nadie hablará jamás directamente en su contra; «*sus razones tendría*»; pase lo que pase todo el pueblo estará siempre del lado del alcalde, como una piña.

COMIENZA LA ACCION

Miércoles 27. Por la mañana no sucederá nada interesante. Tanto los gendarmes del pueblo, Georges y Picaud, como un grupo de voluntarios han salido muy temprano a rastrear de nuevo la zona para encontrar a Antoine. Pichot, que conoce estupendamente bosques y colinas, ha marchado también. En el caso de que su intención fuese salir con ellos los gendarmes no lo permitirán; con las condiciones meteorológicas que existen no resultaría conveniente dado que ellos no conocen la zona.

Pueden pasar el día investigando por su cuenta, charlando con la gente del pueblo o dedicándose a pasear y ver el paisaje; ellos deciden y realmente todavía no existen motivos para apresurarse.

MAS PERSONAJES, MAS SITUACIONES.

Ofrecemos ahora algunos de los personajes con los que podrán conversar. Para todos ellos la regla básica de aproximación será la siguiente: están ansiosos por ofrecer su ayuda y contarán todo lo que sepan, necesitando sólo un poco de tiempo y buenas maneras en el primer contacto. La actitud preocupada de los P.J. por Lancome (y no su interés desmedido por las leyendas de la zona, por ejemplo) les ayudarán bastante, así como poder iniciar una conversación en bretón. Vamos, que la única dificultad será romper el hielo. No será necesario (ni posible) que con-

versen con todos en el mismo día; probablemente sus entrevistas comenzarán el miércoles 27 antes de que el cadáver de Antoine sea hallado, pero esto no tiene por qué ser necesariamente así. ¡Ah!, los que no hagan mención a algún tema en particular (por ejemplo a haber visto *korreds* en el bosque) será que no poseen ningún dato sobre ello, o como mucho lo que repite todo el mundo.

La cantidad de P.N.J por metro cuadrado en este módulo te puede parecer un poco alta. Quizás tengas razón, sufrido D.J., pero ten presente que no deben obligatoriamente interrogar a todos y a cada uno de ellos. Sin embargo esta fase de encuesta y recogida de datos, si la realizan exhaustivamente, puede llevarles a solucionar el enigma que oculta Brizeux... sin necesidad de disparar un solo tiro en todo el módulo. Todas las entrevistas, datos y pistas falsas deberán ser suficientes para mantener ocupados a los jugadores hasta el viernes 29, fecha en la que empezarán a ser asesinados ritualmente los niños del pueblo menores de cinco años.

Los desplazamientos por toda la zona resultan difíciles y no tendrán posibilidad de utilizar ningún automóvil (léase la conversación con Ribadeux un poco más abajo) por lo que una media de tres entrevistas por día es más que satisfactoria.

Etienne Ribadeux, mecánico, propietario del único taller de reparaciones de toda la zona. Habla muy poco bretón. Por un módico precio está dispuesto a rescatar sus automóviles utilizando un tractor de gran potencia para arreglarlos más tarde; dispone también de dos coches que puede alquilarles, pero más adelante pues en estos momentos la nieve habrá bloqueado los pasos de las colinas. Efectivamente, se encuentran aislados; no deben preocuparse, es algo que pasa unas cuantas semanas al año durante el invierno. Circular en coche dentro del valle es casi imposible, sólo las calles del centro del pueblo se parecen remotamente a una carretera. Pueden alquilar caballos o un carro, o ir andando (para desesperación de Pombal) que es lo que hace todo el mundo.

Sobre el desprendimiento que sufrieron opina que pudo ser perfectamente natural. Además, aunque hubiese algo turbio alrededor de la desaparición de Lancome (personalmente sospecha de los Rougon pero no, no tiene pruebas), nadie sabía que iban a venir. Tardará



un día completo desde que se lo pidan en llegar hasta las colinas y volver con los coches, tarea en la que le ayudará su hijo de quince años. Una vez rescatados tardará cinco días en repararlos.

Julian Kadaoudal, el campesino que les acercó al pueblo en su carro. Este simpático vejete permanece todos los días en la taberna del albergue (la única del pueblo) después de la comida y hasta las ocho de la tarde. Allí se reúne con sus amigos, recuerda viejos tiempos, juega a las cartas y bebe unos vasos de sidra. Normalmente todos acaban entonando unas alegres canciones bretonas, pero ahora nadie está de humor para ello.

El primer día que entablen conversación con él no añadirá nada nuevo a lo que ya ha dicho o a la información general que todo el mundo conoce. Pero si desean conocer más detalles sobre algo en particular, este hombre resulta ser un pozo de sabiduría; sólo deben tener paciencia con él, invitarle a sidra y tirarle de la lengua (a ser posible alguna señorita). Cada ocasión que hablen con él ofrecerá aleatoriamente una de las siguientes informaciones (únicamente una por día):

—¿El bosque?. Un lugar muy interesante; yo mismo iba de joven, con la moza que luego sería mi mujer... A retozar, ya saben, ... je, je. Pero dejé de hacerlo poco antes de la boda y no por las reprimendas del cura, no; sino porque un día nos tropezamos con algo en el bosque, algo que tenía patas de cabra, pero que se reía como una persona y tenía unos ojos ardientes. Mi padre me comentó que había visto a uno de los criados del conde, pero no añadió nada más. En el pueblo podrán encontrar a más gente que los ha visto, les llaman Diaouled ar Menez o diablos de las montañas, korreds, enanos malignos».

—¿El cura?. No me fio de los cuervos. El de ahora lleva veinte años aquí y no juega mal a las cartas para ser un cura. ¡Y además francés!. Veinte años y ni siquiera sabe decir los buenos días en bretón. Todos ellos guardan un tesoro en la iglesia; sí, sí, lo mismo el anterior cura y el que estuvo antes que él y el otro, ... Tienen algún tipo de secreto, me lo contó mi abuelo...».

—¿El joven Lancome?. Un tipo raro, todo el día con sus piedras y su pala a cuestas, haciendo agujeros como un topo... El también retozaba en el bosque, je, je... No, no he dicho nada...».

—¿El viejo conde?. Un tipo raro. Antes de la guerra, de su mansión solían salir humos extraños y fétidos. Químicas los llamaba él. No se dejaba ver mucho por el pueblo, la verdad. Un tipo con suerte para las mujeres, claro que siendo conde yo también la hubiese tenido. Estaba obsesionado con la idea de tener un heredero, al final lo tuvo, pero no le sirvió de mucho, ya verán ustedes por qué. No sé qué pudo producir la explosión. Algún experimento».

Armand de Brizeux, el hijo (legítimo) del conde. Toparán con él nada más traspasar la verja de su granja. Vestido como un campesino y acarreando paladas de estiércol (para proteger las semillas de su huerto) es probable que le confundan con uno de sus mozos de cuadra. Parece encontrarse de un humor excelente, humor que disimulará en cuanto se entere de quiénes son y a qué han venido.

Tras invitarles a pasar al salón se disculpará un momento y regresará un cuarto de hora después, recién duchado y envuelto en una elegante bata. Mientras tanto podrán servirse lo que deseen del mueble bar o comer algo si lo prefieren. Una anciana señora muy bien vestida borda en una de las esquinas del salón. Está bastante sorda. Si entablan cualquier tipo de conversación con ella que sobrepase los límites de la más estricta cortesía aparecerá un joven por una puerta oculta tras unos pesados cortinajes; tras dirigirles una mirada mortal, como si le hubiesen ofendido seriamente, conducirá respetuosamente a la anciana dama a otro lugar. Percepción en difícil: el bolsillo trasero de los vaqueros de ese joven abultaba exactamente igual que un revólver. Curioso.

Armand se encuentra muy contento porque acaba de recibir una estupenda noticia: va a ser padre. Su amante, Emma Desfaurges, la maestra del pueblo, se encuentra embarazada de tres meses. Ambos revisaron juntos los análisis y no cabe ninguna duda. La relación es un asunto que mantiene en secreto pues opinan que no le interesa a nadie.

Armand tiene algo más que ocultar. Durante su estancia en París contactó con algunos elementos del terrorismo europeo y con el ala más radical y minoritaria del independentismo bretón. Hace poco más de dos años fundó un grupo terrorista, los DIAOULED AR MENEZ o diablos de las montañas, nombre tomado de las leyendas de su pueblo, caracterizados por el uso indiscriminado de explosivos en sus atentados.



No son todavía muy conocidos, pero la policía mantiene un completo dossier sobre sus actividades, aunque no tiene todavía muchos datos sobre los propios componentes, cuyas identidades se desconocen. En estos momentos la banda (seis miembros activos contando a Armand y a Emma) se encuentra en Brizeux, Emma en su casa junto a la escuela y los otros cuatro (quizás ya hayan podido ver a uno) en la granja de Armand. Están preparando su próximo golpe y permanecen ocultos ante la posibilidad de que la policía se encuentre tras su pista.

De Brizeux camina con una pronunciada cojera. Dentro del ligero aturdimiento que le producirá la visita de tanta gente a su casa, algo a lo que no está acostumbrado y menos aún cuando sus compañeros de célula terrorista se encuentran con él y menos todavía el mismo día que ha recibido la noticia de que va a ser papá...; dentro de ese aturdimiento decimos, justificará el no haber acudido a la búsqueda de Antoine por esa misma cojera, que se debe según él a un aparatoso accidente de equitación. Debería haberse inventado una excusa mejor; en realidad la herida de su pierna la causó el disparo de un gendarme durante un enfrentamiento reciente entre su grupo y la policía. Además, como cualquiera podrá asegurarles, Armand odia los caballos con toda su alma; jamás fue capaz de aprender a montar uno.

Charlará amigablemente con los investigadores acerca de aquellos puntos que deseen y que puedan, razonablemente, ser relacionados con la desaparición de Lancome. Así, por ejemplo, lograr que hable directamente de su padre ha de resultarles casi imposible; pero si por ejemplo le preguntan sobre la situación de las tierras de la familia ocupadas ahora por los Rougon, admitirá que hizo dejación completa de los bienes, títulos y todo tipo de posesiones que pudiesen corresponderle al morir su padre, no aceptando nada en absoluto. Mencionará incluso que al cumplir veintiún años subió a la colina donde se encuentran las ruinas de la mansión familiar y gritó desde allí, a los cuatro vientos, su declaración de no aceptar nada que hubiese tenido que ver con su padre. Algo nervioso admitirá que en ese momento casi pudo sentir los huesos del conde removiéndose bajo él, debajo de toneladas de piedras y escombros (*¡eso sucedió realmente!*) y salió corriendo de allí. No sabe a qué pudo deberse la explosión. Ni siquiera se lo imagina.

¿Sus motivos?. Bueno, él se autodefine como políticamente de izquierdas y la fortuna de su padre se levantó gracias al sudor de

incontables generaciones de campesinos a los que explotó. Y hay algo más, es cierto que sí aceptó la herencia de su madre, pero también influían aspectos personales: odiaba a su padre por todo el daño que les hizo a él y a su madre cuando todavía vivía; y con la fortuna de su madre ha podido llevar adelante proyectos muy interesantes...

Antoine Lancome y él habían llegado a hacerse muy buenos amigos, charlaban juntos de historia, antiguas tradiciones, política, etc. Sabe que investigaba restos arqueológicos en torno al culto de un antiguo demonio, el Cromm Cruaich o Cenn Cruaich (bretón en muy difícil o galés en difícil: el Reverenciado del Túmulo o el Señor del Túmulo) adorado en la zona hasta que, hace unos 1.200 años, un santo acabó con tal demonio y sus adoradores, todo a la vez. No conoce nada más sobre el particular.

En relación con su desaparición, opina que se trata de un accidente. No se toma en serio las opiniones (si se las mencionan) de supuestas enemistades con los Rougon o incluso con el cura. De hecho le parece ridículo.

Su pequeña clínica particular, que les invitará a visitar, está situada en la antigua bodega de la granja. Una estimación aproximada revelará a los P.J. que ha debido costar muchos millones. Tiene un equipo médico completo y muy moderno, preparado casi para cualquier eventualidad. Armand lo presentará como su pequeña contribución a la causa del pueblo trabajador de esta zona tan aislada.

DIAOULED AR MENEZ

Si le preguntan por la inscripción del cartel que daba la bienvenida al pueblo la explicará como obra de uno de los jóvenes del pueblo, cuyo único futuro estriba en la emigración; lo que por cierto es verdad. Pero deben tener cuidado, demasiadas preguntas pueden hacer que sospeche de sus intenciones. Ha reconocido a Pombal, pero si se extralimitan en su interrogatorio, manifiestan abiertamente que dudan de él, son vistos más adelante merodeando por la casa o abordan a la gente del pueblo demasiado claramente pidiendo informes sobre él... reunirá a su grupo y quizá hasta 1D20/2 (hacia abajo) jóvenes del pueblo (que le idolatran) y les tenderá una emboscada, pues no puede estar seguro de que no sean policías. La táctica de la emboscada será rodearles bien armados, conducirles a un lugar apartado del bosque y una vez allí hacerles confesar por **todos** los medios posibles quiénes son y qué pretenden.

Convencerle de la verdad no resultará difícil. Es evidente que los P.J. no saben nada sobre sus actividades secretas, pero con sus camaradas la cosa será bastante más complicada; Emma se mostrará también comprensiva y proclive a creerles, así como los jóvenes del pueblo, pero los otros cuatro... Debe hacerse creer a los P.J. que se arriesgan a un fusilamiento sumario, cosa que es verdad, una posibilidad muy real. La táctica de todo el grupo consistirá en no dar jamás a conocer su identidad como Diaouled, identidad que además desconocen los jóvenes del pueblo, dejando pensar a los jugadores que estos tipos son los guardaespaldas de Armand.

Cualquier barbaridad por parte de los jugadores, como, por ejemplo, matar a la anciana Clara, incendiar la granja, acabar con alguno del grupo, secuestrar a Armand «para que hable» y no habrá interrogatorio que valga: serán atacados por el resto de los Diaouled, por sorpresa y sin piedad. Mala suerte.

Si esto no sucede, pero sí que han tenido algún «roce» con la banda, Emma o el propio Armand les explicarán que tal paranoia se debe a las numerosas amenazas de secuestro que el doctor recibió en el pasado (más bien era él y su banda quienes enviaban tales amenazas) y seguirán actuando más o menos normalmente, intentando reducir al mínimo indispensable su posible relación con los P.J. Pueden creérselo, como explicación no es mala y además no tienen ninguna prueba de que esto no sea así. Ahora bien, si siguen sospechando de que algo sucio se oculta tras esa fachada de aparente respetabilidad... ¡Ellos mismos!. Es un camino que como sospecha no está mal, pero de ahí a intentar ellos solos desarticular un comando terrorista... mejor lo dejan para la policía en cuanto acaben el módulo. ¿O quizás no?

Y como dato añadido por si ocurren estas peligrosas posibilidades: habrán caído en la cuenta de que existe cierta relación entre la maestra, Emma, y Armand.

OTROS PERSONAJES

La anciana dama es **Clara Belek**, la más antigua doncella de su madre, que le cuidó de pequeño y a la que quiere con locura. Por eso le molesta tanto que puedan incomodarla y ha dejado instrucciones estrictas a sus hombres para que nadie la moleste. Clara es la única persona que conoce la historia de la amante del viejo conde y que sabe que Pichot es hermanastro de Armand.

Si consiguen entablar conversación con ella deberá ser cuando Armand no esté en casa, algo que suele ocurrir normalmente todos los días (1D20, de 1 a 16 es así) a partir de las 7:00 p.m., momento en el que abandona la granja para pasar la noche con Emma, la maestra. Aparte de faltar Armand de casa deberán dar esquinazo también a los cuatro integrantes del grupo terrorista que permanecen en la granja. Estos no saben nada de lo que pueda pasar en el pueblo, lugar donde nadie les conoce; a efectos únicamente de completar todos los datos que puedan ser necesarios ofrecemos en el apartado destinado a los P.N.J. una descripción de los mismos.

Cuatro peones con sus familias trabajan también en la granja, pero residen en el pueblo. No les será difícil contactar con ellos o entablar conversación; deberán ser muy discretos, estas personas sólo contarán de su patrón lo que conoce todo el mundo e incluso esto deberá serles preguntado de forma indirecta, nunca como preguntas sobre el propio Armand. Desconocen quiénes pueden ser sus invitados y aunque les parecen un poco raros; después de todo son de la ciudad. Aparte de estos detalles pueden desvelarles también la identidad de la dama que vieron en el salón, nada más.

Hablar con Clara Belek puede convertirse en una ardua tarea. En realidad esta señora está un poco harta de los solícitos cuidados de Armand y dará palique a cualquiera que se lo solicite. La verdad es que lo que sabe, aunque poca cosa, es de capital importancia. Bajo ningún concepto debe permitirse que los P.J. consigan descubrir antes de que comiencen los asesinatos de los niños lo que esta pobre mujer está deseando contar a todos: que Pichot es el hijo ilegítimo del viejo conde y de una joven criada, que al renunciar Armand a la herencia de su padre (en el sentido amplio de aceptar sus obras y su maldad) teme que Pichot sí la haya aceptado; que el conde era un criminal, un brujo con un pacto con el diablo, un pacto que no llegó a concluir. Todas estas cosas las conoce por su amistad de muchos años con la madre de Armand, la esposa del conde, muerta el año pasado. Los investigadores podrán conseguir llegar hasta ella y estar a punto de ser descubiertos, etc. Clara les citará en una esquina de la granja para otro momento más adecuado (como muy pronto el viernes 29); más adecuado para ella y para el correcto desarrollo de la historia.



Emma Desfaurges, la maestra del pueblo. Sostiene un apasionado idilio con Armand al que conoció hace un año, cuando fue destinada a Brizeux como castigo. Sus superiores del instituto de Lyon donde impartía clases opinaron ante ciertos comportamientos suyos que se merecía una muy larga temporada en algún pueblecito apartado para que aprendiese lo que significan conceptos tales como «respeto a los superiores», «disciplina en las aulas», y «ser consecuentes con el sistema educativo». Esta revolucionaria de las aulas topó en Brizeux con un alma gemela, Armand, quien la introdujo en su banda. Todavía no ha participado en ningún atentado y, a diferencia del resto de sus camaradas, le repugna la idea de matar.

Pueden encontrarla a diario en la escuela, de donde apenas sale. Vive en un edificio bastante deteriorado, la mitad inferior del cual se utiliza para dar clases a la veintena de chavales de todas las edades de Brizeux y las aisladas casas de los alrededores. Aunque hasta ahora el tiempo ha sido fatal y el valle se encuentra aislado del exterior, las comunicaciones dentro del propio valle son todavía normales y todos los críos acuden diariamente a la escuela. Sus edades están comprendidas entre los cinco y los dieciséis años.

La primera vez que la vean la sorprenderán en el salón de su casa, confortablemente instalada junto a la chimenea, envuelta en una bata varias tallas demasiado grande (percepción en normal: idéntica a la que llevaba el conde al salir de la ducha). Bebe una infusión medicinal y lee un cuaderno que se apresurará a ocultar en cuanto perciba a los jugadores. Está muy resfriada y por eso apenas sale de casa, tampoco les habrá oído llegar y la puerta de su hogar siempre se encuentra abierta.

Sobre Antoine y los demás temas puede contar lo mismo que les contó Armand y añadir un solo dato más: uno de los críos mayores de la escuela hizo cierto comentario sobre que había visto a Armand en el bosque con alguien. Se trataba del hijo de Ribadeux, el mecánico.

Con Pichot le unen vínculos de sincero cariño. Es consciente de que su retraso mental, de haberse tratado correctamente cuando era niño, podría haberse corregido, ya que se debe en su opinión más a causas de origen psicológico que a razones físicas o genéticas. Procura desarrollar su inteligencia y su cultura lo máximo posible y le ha prestado algunos de sus libros

de latín (concretamente los dedicados a latín medieval), idioma que Pichot aprendió por su cuenta y como un secreto en la casa parroquial utilizando los libros del padre Descartes sin que éste se diese cuenta.

Entre sus libros se halla, como se dirá más adelante, un volumen bastante antiguo dedicado al folklore local que detalla la forma de acabar con los *korreds*. También una libreta con anotaciones de los libros prestados, tanto suyos como de la escuela. Aparece que Pichot tiene en su poder una serie de libros que tratan sobre latín medieval. No hará ninguna mención a la existencia del libro de leyendas; realmente pertenece a la escuela y ella desconoce su existencia, ella no lo ha leído. Sobre estos datos se trata más adelante, en la sección denominada Z.A.K. (Zona de Actividad Korred) dentro del último capítulo.

Ya hemos dicho que se encuentra embarazada de tres meses (percepción en milagroso la primera vez que la vean o medicina en imposible. Esta tirada se realizará de forma secreta por el D.J. por cada uno de los personajes, con ciertas excepciones: Jeanne/Michelle tirará también pero guardándose para sí lo que pueda descubrir. Cordelia no tirará, la vida en el internado la mantiene algo al margen de ciertos temas. Pombal tampoco, es demasiado despedido. Si algún personaje se da cuenta del estado de Emma se le comunicará sólo a él). Este dato puede ser de capital importancia más adelante.

En la mesita junto a su cama guarda una carpeta con recortes sobre las actuaciones del grupo terrorista de Armand, un revólver que no funciona y algunos cuadernos como el que leía cuando entraron los P.J.: varios tratados sobre teoría y práctica de la revolución (Mao, Che Guevara,...); sobre explosivos y armamento casero, así como material revolucionario de diversa índole: panfletos, publicaciones clandestinas, etc.

Recordemos, si los jugadores han quedado intrigados por el cuaderno que leía Emma y deciden investigar más adelante en su casa, que Emma apenas sale y que casi todas las noches recibe la visita de Armand.

Etienne Ribadeux hijo, el chaval de quince años del mecánico. Si tras hablar con Emma deciden conversar con él sobre con quién vio a Antoine en el bosque es posible que no esté disponible: puede que se encuentre ayudando a





su padre a traer al pueblo el vehículo averiado de los P.J. El amable y sufrido D.J. deberá comprobar cuándo pidieron los jugadores a Etienne que recuperara su automóvil (si es que lo hicieron). Como ya se explicó, el mecánico y su hijo tardarán un día entero en volver al pueblo con su tractor y el coche de los jugadores.

Este joven, que luce un aparatoso vendaje en la cabeza, se mostrará en principio remiso a hablar de lo que pudo ver hace casi dos semanas en el bosque. Un regalo de algún objeto imposible de conseguir en el pueblo (un walkman, tabaco de importación, un reloj de oro,...) serán el único camino de abrir su boca. Está algo asustado, y no es para menos:

«Estaba yo dando una vuelta con la escopeta, por si encontraba al jabalí ese que dicen los viejos (mira a su padre, que parece enfadado), ya saben, cuando hay nieve es súper fácil seguir sus huellas. Y en un claro del bosque encontré al tipo ese de París dándose el gran lote con la hija de Rougon, Martinique. Fue algo así como hace quince días. Me quedé mirando un rato y cuando me cansé decidí venir para casa, que ya había amochecido. Fue entonces cuando lo vi, feo como Satanás, un hombrecillo de metro cuarenta, muy ancho de espaldas y con una larga barba. Sus ojos brillaban como ascuas. Me disparó con una bonda, se rió y se marchó a toda prisa. Atardido, caí al suelo y me desperté cuando el señor Antoine me arrojó agua a la cara; me

vendó y me acompañó a casa. Martinique ya no estaba con él. Padre me dijo que no contara nada de esto...»

Etienne padre asiente. Siempre ha sentido por estos aldeanos el sentimiento de superioridad del francés, por muy aldeano que sea a su vez. Aconsejó a su hijo que no dijera nada por miedo al ridículo y para no enemistarse con los Rougon. ¡Bueno se pondría su padre si se enterase!. ¿O ya se habrá enterado?. Guardan todavía el proyectil que el hombrecillo, (*«un vagabundo?»*) lanzó al chico: una punta de flecha. Geología en fácil: es de sílex, la piedra con la que los hombres primitivos construían sus herramientas.

Jeanne/Michelle hará todo lo posible por hacerse con esta punta de flecha, un material que presenta un leve rastro mágico, claro para ella como la luz de una vela en una noche oscura. Si nadie se interesa en el objeto intentará cambiárselo a Etienne hijo cuando crea que nadie la vea ofreciéndole cualquier cosa a cambio. Cualquier cosa literalmente, pero creemos que con un beso bastará. Su conducta será idéntica con cualquiera que haya pedido la punta de flecha. Es su capricho; además está bien claro que Antoine se la pegaba con una pelandrusca del pueblo, ¿no?, pues ella bien puede hacer lo mismo. (Surge aquí otra ocasión en la que los jugadores pueden seguir sospechando de Jeanne/Michelle. Y surge una idea

perversa también... «liar» a Jeanne/Michelle con uno de ellos promete como argumento).

El padre Descartes, no aparecerá hasta bien entrada la tarde del miércoles 27. Está muy ocupado ayudando en las labores de búsqueda de Antoine. Más adelante podrán hablar con él. Tiene muchos datos interesantes que ofrecer.

EL AYUNTAMIENTO

El alcalde les ofreció toda la ayuda que estuviese en sus manos. Si acuden al ayuntamiento de Brizeux antes del anochecer del miércoles 27 (ya sabes, cuando hallen el cadáver de Antoine escena que se relata más adelante) no encontrarán al alcalde Montjarret ni al gendarme Georges Picaud, todos ellos ocupados en la búsqueda de Antoine Lancome.

En la casa consistorial, un pequeño edificio de piedra negra, oscuro y maltratado por el paso del tiempo, viejo de al menos dos siglos, les recibirá **David Rucq**, un menudo y tímido hombrecillo de sesenta años. Rucq es una fuente de información perfecta sobre asuntos tales como: la familia Rougon, el viejo conde y su última noche, los individuos que moran en el bosque y ciertos emplazamientos misteriosos de ruinas en toda la zona.

Rucq ofrecerá sus lamentaciones a Cordelia por la desaparición de Antoine. Pretextará tener mucho trabajo (eso no es cierto, en Brizeux apenas hay asuntos que competan al ayuntamiento. Simplemente es muy tímido y le costará comenzar a responder a sus preguntas).

David Rucq conoció a Lancome y llegó a interesarse por su trabajo. El personalmente le concedió permiso para realizar excavaciones bajo diversas casas abandonadas en las afueras del pueblo. Según Antoine resultaban vitales para probar sus teorías, pero no sabría decir por qué. Indicó también a Lancome otros lugares interesantes que podría investigar: los dos círculos de piedras que se encuentran en el bosque, la vieja capilla abandonada, la «aldea maldita» de Ludu y los restos de la mansión del conde Theodore. Pichot solía guiarle en todas sus excursiones.

Puede añadir que los dos círculos de piedras coronan sendos túmulos y fueron excavados hace ya muchos años por el conde a quien también «le dio» una temporada el capricho de la arqueología. De esta manía temporal surgió una consecuencia práctica: la conducción

de agua de Brizeux deriva de un manantial que encontró mientras buscaba no sabe qué túmulo. Conoce esos datos porque acudió a él a comprar ciertos terrenos donde pretendía excavar. No cree que encontrase nada importante, poco después abandonó tal ocupación.

Sobre los monumentos citados: los círculos de piedras son unos monumentos megalíticos de una antigüedad calculada en tres mil años. La vieja capilla, situada también en el bosque, era según Antoine el templo original de Brizeux y databa de antes de la conquista romana. Un edificio realmente muy antiguo. La aldea maldita es un grupo de casas pertenecientes a la parroquia de Brizeux, pero situadas lejos del pueblo. Sólo vivía una familia allí y un desprendimiento de rocas acabó con ellos el año pasado al sepultar su casa. Una tragedia en efecto, murieron cinco personas.

Y sí, él sabe algo más sobre tragedias en el pueblo. También sabe algo sobre la noche en la que una violenta explosión destruyó la mansión del conde. Pero atención: **sólo** revelará este dato si le preguntan expresamente sobre ello. Reconocerá su suerte, él debería haber acudido aquella noche a la cena que el viejo Theodore había preparado para sus invitados, entre ellos el alcalde Montjarret, pero se encontraba enfermo y no pudo asistir. El alcalde regresó seriamente afectado, lo que era natural ya que había perdido a varios de sus amigos en la catástrofe. Su versión hablaba de un accidente en el laboratorio del conde, algo muy probable: Theodore se enfrascaba en arriesgados experimentos y sus conocimientos de química eran muy limitados. David no ha reconocido a Henri y Dora, los ancianos del hotel, como dos de los invitados de aquella noche. Ha pasado mucho tiempo y sólo trató algunas horas con ellos.

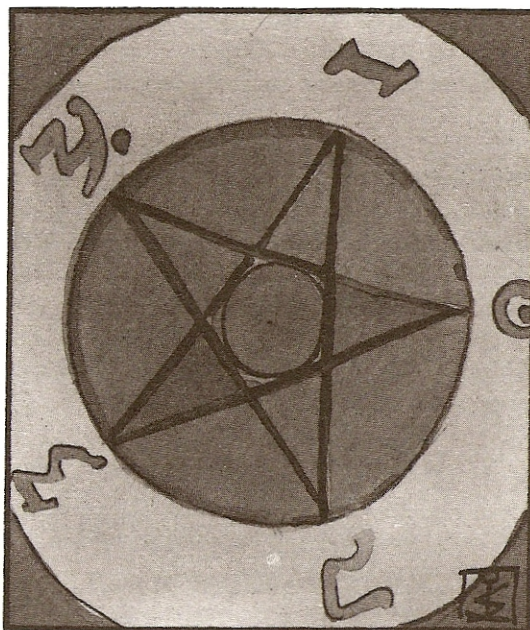
Sobre los Rougon, esa familia con tan mala fama, no puede añadir demasiado a lo ya dicho por el Armand (y si hablan primero con Armand, éste no podrá añadir demasiado a lo dicho por David) salvo que, legalmente, las tierras que ocupan son ahora suyas de verdad pues han pasado más de veinticinco años sin que ninguna protesta sobre ello llegara a los tribunales. Legalmente eso se denomina adquisición de la propiedad por usucapión. Tienen por eso todo el derecho del mundo a impedir a los extraños la entrada en sus tierras. El viejo Rougon tiene mal carácter y sus hijos son unas bestias, excepto la bella Martinique.



Les ofrecerá las llaves de las casas que investigó Antoine en sus excavaciones y les conducirá también al salón principal. Allí, sobre una chimenea se encuentra el retrato al óleo de un elegante personaje. Un individuo de unos cincuenta años, vestido de negro y con expresión distante. El propio conde Theodore Claude de Brizeux. El cuadro lo realizó el mismo conde (es un autorretrato) y presenta algunas características curiosas: el conde ofrece en la imagen la palma de su mano izquierda al espectador. En su dedo anular porta un anillo de extraño diseño y... No se pueden apreciar más detalles; décadas de humo de la chimenea han oscurecido el cuadro hasta hacer irreconocibles partes del mismo.

Si entienden algo de arte (alguna profesión relacionada o historia en difícil para conocer el procedimiento) y les interesa saber algo más siempre pueden limpiarlo. David les dará permiso para ello, sólo necesitan agua, jabón, trapos finos y paciencia durante tres o cuatro horas. Al final descubrirán con claridad que el artista también plasmó las líneas de la mano (parapsicología en normal, denotan a una persona solitaria, cruel y entregada al mal). De la cadena del reloj del conde pende un círculo de plata con un dibujo grabado, un dibujo exactamente igual al del pentáculo de la estación de Austerlitz. Tras el conde, en una mesa, verán dibujados un libro, un frasquito, un péndulo y un pergamino enrollado en el que puede verse una sola letra: una **L** mayúscula.

Según David la gente del pueblo se alegró mucho cuando el conde prometió regalarles el sistema de conducción de agua. Claro que a cambio pagaron sin rechistar unos alquileres sustanciosamente aumentados por el uso de sus tierras. Para celebrar la ocasión regaló también este cuadro al ayuntamiento. No es demasiado malo. La esposa del conde regaló además (él cree que como broma de mal gusto) un volumen de poesías manuscritas por su marido. La condesa quemó poco después de la muerte de su marido el contenido de una caja fuerte repleta de libros y pergaminos. Sólo perdonó a ese; según la oyó decir: *«El único no demasiado impío. Si alguien desea saber alguna vez por qué odié realmente a ese hombre que el infierno me impuso que lea el libro»*. Que él sepa, durante todos los años que lleva en la vitrina, nadie lo ha leído jamás.



POEMAS ENLOQUECIDOS Y LISTAS DE DEMONIOS

David les dejará solos un rato, debe comprobar si el teléfono del ayuntamiento funciona o sigue averiado (efectivamente: es el único teléfono del pueblo. No funciona desde hace tres días debido a que la línea ha quedado cortada en varios puntos por las nevadas. Por si eso fuera poco la zona en la que se encuentran no está cubierta por ningún sistema de telefonía móvil, es una zona de sombra total para emitir señales radiofónicas. Sólo pueden recibirse las señales más potentes, como las de algunas emisoras de radio y de televisión). El teléfono sigue averiado y así seguirá hasta dentro de una semana.

Mientras tanto pueden dedicarse al librito de poesías. Contiene trece solamente, el resto de las hojas están en blanco (de verdad, pero si se lo quieren llevar para comprobarlo pueden hacerlo, mientras no lo rompan...). De esas trece una puede interpretarse claramente como un himno al poder de Satanás, otra hace mención al infierno y a sus glorias, la tercera celebra el sacrificio de los inocentes para ganar méritos ante el maligno, la cuarta y las tres siguientes ensalzan todos los pecados descubiertos hasta ahora por el hombre, la novena expresa el deseo de todo personaje poderoso de tener un heredero que continúe su tarea, la décima incide de nuevo sobre ese mismo tema, la undécima puede entenderse como una burla sangrienta sobre cierta esposa mogigata, la duodécima trata sorprendentemente de débil al propio diablo y la decimotercera afirma que los santos que jamás entraron en el cielo y los cálices que

descendieron de él son lo más peligroso para los planes de los diablos muertos. Realmente el conde debía de estar como un rebaño...

Pero existe también un decimocuarto texto. No es una poesía sino una lista de trece nombres extraños que no corresponden a ningún idioma conocido por los jugadores. Parapsicología en muy difícil por cada uno de ellos: pueden reconocerlos como nombres de demonios de la tradición medieval. No son demonios mayores, los más conocidos, sino seres infernales de rango intermedio. Los nombres son:

**ABGRUND, BARBAREI,
EINHER, FLUNKER,
HAGESTOLZ, KONGIUS,
MISCHBAR, PUTZBAUMWOLLE,
SCHIEF, VERSIEKEL,
ZUNUTZE, LEMARIONT.**

Y debajo de esta extraña lista una inscripción en corrupto latín medieval:

***«Omnis Veneratum Serviunt.
Etiam Tunc Unus Venitus.
Basiliscus.
Sacerdos Custodiat Armam
Adversus Illum.»***

Traducida (latín en difícil) dice así:

***« Todos sirven al reverenciado.
Sólo uno ha venido.
El pequeño rey.
El sacerdote guarda
el arma contra él».***

La lista hace referencia a los demonios servidores del Cromm Cruaich, antiguos espíritus malignos que sobrevivieron a su amo al pasar a servir a otros demonios o incluso a magos. El conde los invocó en busca de poder. Lemariont el basilisco, el pequeño rey, fue el único que acudió. Este demonio acabó con varios de los invitados de Theodore la noche en que ardió la mansión, tentó a Pichot a aceptar su herencia y causó el derrumbamiento de la aldea de Ludu. Ahora es el espíritu maligno que alienta en sus actos a Pichot. Acabando con este demonio el hijo del conde perderá toda su protección mágica.

¿Cómo se acaba con el demonio?. Ciertamente el pergamino que guarda el padre Descartes, como dice el texto latino, detalla el proceso. Para la expulsión son además necesarios algunos elementos: el trazado del pentágulo mágico (hasta ahora habrán podido ver dos ejemplos), un filtro mágico (hay dos ya preparados en las ruinas de la mansión), recitar un conjuro (en el pergamino) y decir finalmente el nombre del demonio. Será fácil deducirlo de la lista, Lemariont es el único que no aparece en orden alfabético; el pergamino del cuadro presenta la inicial **L**; en las ruinas de la mansión verán de nuevo grabada esta letra y lo mismo en la aldea abandonada de Ludu.

No queda nada más por descubrir en el ayuntamiento, pueden retirarse.



ABGRUND, BABAROT, EINIGER,
FLUNKER, HAGESTALZ, KONGHUS,
MISCHBAR, PUTZBAUMWOLLE, SCHAF,
VORSICKER, ZUNDTZE, LEMARIONT.

"Omnia Veneratum Servient.
Etiam Tunc Unus Venitus
Basiliscus.
Sacerdos Custodiat Animum
Adversus Illum"



Capítulo 3

Brizeux II.

ESTO VA A ESTALLAR

Miércoles 27, son casi las seis de la tarde, anochece. Un rumor comienza a extenderse por el centro del pueblo. La gente comienza a salir de sus casas. En este momento harán acto de presencia ante los P.J. el alcalde Montjarret, el padre Descartes y Pichot. Este último viene llorando. El padre Descartes ofrece sus condolencias a todos y especialmente a Cordelia: ha sido hallado finalmente el cuerpo de Antoine Lancome. Está muerto y es necesaria una identificación. Montjarret se ve en el penoso deber de pedir que alguno de ellos le identifique.

Precedidos de campesinos portando antorchas y linternas acudirán al lugar donde Henri y Dora Drax encontraron el cuerpo mientras paseaban. Antoine está tendido bajo un grupo de árboles muy cerca del río, en la linde del bosque. No hay ninguna duda, se trata de Lancome (obligada tirada de estrés para familiares y amigos). Todavía no ha podido determinarse la causa de su muerte, pero el doctor Armand de Brizeux ya ha sido avisado, él realizará su autopsia. Si alguien se fija en el rostro de Antoine observará que presenta una palidez nada natural y pese al frío que hace, sus labios están completamente blancos, no azules. Parece (percepción en difícil, medicina en normal) haber muerto hace poco. Como es natural Jeanne/Michelle y Cordelia parecen desoladas, sin embargo la primera resulta incapaz de llorar por alguna razón.

Los gendarmes Georges y Picaud, a quienes todavía no conocerían, se les acercarán ofreciéndoles sus condolencias y narrarán lo siguiente:

«La pareja de forasteros encontró el cadáver hará casi una hora. Podemos afirmar sin ninguna duda que esta zona ya había sido reconocida por nosotros, así que pensamos iniciar una investigación criminal. Por favor, no abandonen el valle. Les mantendremos informados. Lamentablemente creemos que el paso de todo el mundo ha arruinado las posibles huellas».



Percepción en difícil o el propio Pichot lo anunciará: sí que queda un rastro bastante claro cerca del río, parecen huellas de pezuñas, tal vez de... ¿un jabalí? Un jabalí... ¿MUY GRANDE?.

LA AUTOPSIA

Comenzará esa misma noche en la granja de Armand, éste autorizará a un máximo de dos P.J. a estar presentes en la misma si lo desean. El gendarme Picaud, el alcalde Montjarret y el secretario Rucq asistirán también. Seis horas después estarán listos todos los resultados:

Lancome murió desangrado. Presenta una herida a la altura del muslo izquierdo que desgarró completamente la arteria femoral. Eso pudo causarle el desangramiento mortal. El problema de que no hubiese sangre en los alrededores de donde se halló el cuerpo puede resolverse teniendo en cuenta que el río pasa muy cerca (esta posibilidad la apuntará el mameluco de Picaud), la corriente bien pudo arrastrar la sangre. Lancome presenta también rastros en las muñecas de haber permanecido atado algún tiempo e indicios de haber tomado, o de haber sido obligado a tomar, gran cantidad de tranquilizantes. Numerosos moratones y señales de abundantes golpes. Una herida superficial en la cabeza que el doctor no sabe exactamente a qué puede ser debida será relacionada inmediatamente por cualquiera que haya hablado con el hijo de Ribadeux con la que este muchacho sufrió a manos del misterioso hombrecillo del bosque.

Armand de Brizeux no sabe qué pensar de todo esto. No le parece una muerte natural, pero lo cierto es que el ataque de un jabalí explicaría la extraña herida que atraviesa el muslo de Antoine. Georges y Picaud, los más bien inútiles representantes de la ley en este pueblo, opina que todo se debe a un accidente que implicaría al famoso jabalí. Esta teoría tiene cierto apoyo entre la gente del pueblo. Pero no explica las huellas de ataduras y sobre eso todo el mundo cree implicados a los Rougon. Se ha hecho público el relato del hijo de Ribadeux sobre Antoine y Martinique Rougon y bastantes piensan que pueda tratarse de alguna venganza. El gendarme piensa (por una vez) que es demasiado pronto para detener a nadie, pero sin duda interrogará a los Rougon.

Lo que en realidad ha sucedido es lo siguiente: Lancome conocía la historia completa de Eldran y del Cromm Cruaich. Un artículo suyo sobre el particular no hubiese podido distinguirse

del trabajo de Klodzinski que inicia este libro. Pichot y los *korreds* temieron que pudiese encontrar el cáliz sagrado utilizado por Eldran para expulsar al Cromm Cruaich hace tanto tiempo y por eso le secuestraron hace siete días. Le mantuvieron prisionero en un refugio subterráneo cercano a la vieja capilla del bosque y acabaron con él poco después de la llegada de los P.J. con un cuchillo de enano, un arma con el filo fabricado de hueso afilado. Su sangre ha pasado a convertirse en la primera ofrenda al renacimiento del Cenn Cruaich.

EL PADRE DESCARTES

Será ya jueves 28 cuando puedan hablar con este sacerdote. Parecerá sumido en tristes pensamientos cuando se acerquen a él. Se encuentra disgustado tanto por la muerte de Antoine, de la que tiene oscuros presagios, como por el hecho de haber discutido con él antes de su muerte. Sabe que bajo su iglesia se oculta un extraño secreto que se ha transmitido tradicionalmente entre los curas de la localidad. Su antecesor en el cargo le reveló que el puesto de sacerdote de Brizeux implicaba una gran responsabilidad puesto que ellos eran los guardianes de una de las puertas del infierno. Una puerta por la que algún día volvería el propio Maligno. El demonio sólo podría ser derrotado con la ayuda del que descansa bajo la iglesia. Ciertamente existe una cripta bajo el suelo del templo, pero nadie ha estado ahí desde hace más de mil años. El sentido mismo de esa leyenda se ha perdido para todos los sacerdotes implicados desde hace muchos siglos. Sin embargo la tradición persiste. Les invitará a acudir al templo, donde puede sentirse un poco más sereno, para charlar si así lo desean.

El padre Descartes no revelará nada de esto todavía. Sólo se mostrará dispuesto a hablar de ello con los P.J. cuando dé comienzo el ritual que implica la matanza de niños de la localidad. De momento no puede añadir demasiado a lo que quizás probablemente sepan ya. Sí, ciertamente discutió con Lancome, éste pretendía realizar excavaciones nada menos que en el cementerio y en la propia iglesia y no podía permitirlo. Pero su posible enemistad no llegó más allá. En realidad no llegaron a tratarse demasiado, excepto por un detalle que comentará a última hora, cuando los investigadores se encuentren a punto de marcharse: Lancome le entregó una carta en cierta ocasión en que se encontraron en el bosque, poco antes de desaparecer. Violentamente ruborizado y al parecer muy avergonzado murmurará que se le olvidó



entregársela al secretario del ayuntamiento que una vez cada semana viaja a la ciudad llevándose el correo de todo el pueblo. Se encontraba muy distraído persiguiendo un zorro con su escopeta. Espera que no sea nada que hubiese podido ayudar. De todas formas, si la hubiese enviado no habrían podido leerla: se encontraría ahora en un buzón de París. No quería entregarla a nadie pues albergaba la vana esperanza de que Lancome no hubiese muerto, pero en estas circunstancias... les invitará a una batida de caza que comenzará el viernes a las 6:00 a.m. (sí, las seis de la mañana) con el fin de acabar con el jabalí. El no está convencido de que fuese el causante de la muerte de Antoine (se inclina más a considerarlo un crimen pasional). No, jamás ha visto enanitos en el bosque.

La carta dice lo siguiente:

«Querida Cordelia:

Creo que estoy a punto de encontrarlo. Estimo que la leyenda es verdadera en este punto. Eldran existió realmente y creo que la antigua aldea de los exiliados britanos es la propia Brizeux. Pero hay algo siniestro en torno a todo esto. Me vigilan. He llegado a percibir la imagen de unos ojos como ascuas en medio de la noche. Claro que debemos admitir que si partes de la leyenda son realidad ¿por qué no toda ella?. Así que probablemente el Cenn Cruaich descansa todavía en el túmulo que le edificó su tribu; túmulo donde en verdad vivía hasta que Eldran lo exorcizó. ¡Debo encontrar ese cáliz!. Un artefacto místico equivalente quizás al Santo Grial. Estoy sobre la pista correcta, seguro.

Los ojos pertenecen a los korreds, sin duda. El viejo conde estaba complicado profundamente en este asunto y seguramente los utilizaba como criados. Realizó sus propias excavaciones hace años y no me cabe ninguna duda de que intentó resucitar al Reverenciado. Encontró los tres túmulos, sin duda. Yo sólo he descubierto dos hasta ahora. No le sirvió de mucho de todas formas. Al menos inició el ritual, pero no llegó a la parte de la ofrenda final. Los goidels le ofrecían la tercera parte, ¡nada menos que la tercera parte cada cinco años!. Debe de haber sido una deidad realmente sangrienta, pero no más que las mayas o aztecas.

Bueno hermanita, pensarás que esta carta es bastante rara. Te lo explicaré todo a mi regreso. ¡Vamos a hacernos ricos con el libro que escribiré sobre todo esto!. Podré pagar finalmente el préstamo de Blaque. He conocido además a

una persona maravillosa, te hablaré de ella en otra carta. ¿Sabes algo de Michele?. ¿Se ha recuperado ya?. Siento que no haya podido venir. No hubiese resultado, de todas formas. Ni lo nuestro ni las excavaciones. Para una persona con fobia a la nieve este ambiente puede tener efectos desoladores, de verdad.

Hasta pronto hermanita.»

Nueva tirada de estrés para Cordelia, por favor. Y otro pequeño detalle: si han encontrado ya el librito de poemas del conde y traducido las frases en latín, sabrán que el padre Descartes guarda un arma contra Lemariont. El "arma" consiste en un pergamino que Theodore entregó al anterior sacerdote para que se lo guardase sin darle mayor importancia; más que nada como medida de precaución contra el demonio. Reza así:

«Serán necesarios el filtro de la planta molly; el sagrado pentáculo del rabbi Josías de Hildesheim; el nombre de la propia bestia y la siguiente oración:

¡Oh espíritu de tinieblas, hijo de Sheol!. Abandona este lugar y no vuelvas jamás a él. Obedece, por el poder de Adonai Elohim. Obedece, por el poder de Adonai Jehová. Obedece, por el poder de Adonai Sabaoth. Húndete en el sombrío inframundo del que procedes y perece frente al poder del eterno dominio. ¡Vete!. ¡Vete!. ¡Vete!.

Tras declamar esta oración con voz recia y voluntad que no desfallezca, repítase tres veces su nombre para ordenarle acto y seguido que se retire. Espero haber traducido bien la fórmula de Josías...»

MASCARAS QUE CAEN

Todo un conjunto de revelaciones. Tenemos que ronda la zona un demonio que puede ser llamado en cualquier momento, el Cromm Cruaich. Vive en un túmulo y los celtas goidels le ofrecían la tercera parte de no se sabe qué cada cinco años. Tiene unos servidores, llamados korreds, con ojos llameantes. (Como explicación, dos de los túmulos están vacíos. Estas tumbas de jefes celtas fueron saqueadas hace cientos de años. La enorme carroña del Cromm Cruaich fue enterrada en el tercero y este túmulo, que sí fue descubierto por el conde, fue disimulado por el mismo Theodore excavándolo hasta hacerlo desaparecer. En su lugar brotó un manantial que es el que abastece de agua al



Querida Cordelia:

Creo que estoy a punto de encontrarlo. Estimo que la leyenda es verdadera en este punto. Eldrán existió realmente y creo que la antigua aldea de los exilados britanos es la propia Brizeux. Pero hay algo siniestro en torno a todo esto. Me vigilan. He llegado a percibir la visión de unos ojos como ascuas en medio de la noche. Claro que debemos admitir que si partes de la leyenda son realidad ¿por qué no toda ella?. Así que probablemente el Cenn Cruaich descansa todavía en el túmulo que le edificó su tribu; túmulo donde en realidad vivía hasta que Eldran lo exorcizó. ¡Debo encontrar ese cáliz!. Un artefacto místico equivalente quizás al Santo Grial. Estoy sobre la pista correcta, seguro.

Los ojos pertenecen a los Korreds, sin duda. El viejo conde estaba complicado profundamente en este asunto y seguramente los utilizaba como criados. Realizó sus propias excavaciones hace años y no cabe ninguna duda de que intentó resucitar al Reverenciado. Encontró los tres túmulos, sin duda. Yo sólo he descubierto dos hasta ahora. No le sirvió de mucho de todas formas. Al menos inició el ritual, pero no llegó a la parte de la ofrenda final. Los goidels le ofrecieron la tercera parte, ¡nada menos que la tercera parte cada cinco años!. Debe de haber sido una deidad realmente sangrienta, pero no más que los mayas o aztecas.

Bueno hermanita, pensarás que esta carta es bastante rara. Te lo explicaré todo a mi regreso. ¡Vamos a hacernos ricos con el libro que escribiré sobre todo esto!. Podré pagar finalmente el préstamo de Blaque. He conocido además a una persona maravillosa, te hablaré de ella en otra carta. ¿Sabes algo de Michelle?. ¿Se ha recuperado ya?. Siento que no haya podido venir. No hubiese resultado, de todas formas. Ni lo nuestro ni las excavaciones. Para una persona con fobia a la nieve este ambiente puede tener efectos desoladores, de verdad.

Hasta pronto hermanita.

A. Lancman



pueblo. Sin efectos secundarios por el momento). Hay algún tipo de ritual de por medio... y ¡Michelle debería tenerle fobia a la nieve!. Hasta ahora eso no ha sido así y las fobias no se desvanecen de la noche a la mañana.

Pueden aprovechar esta oportunidad. Jeanne, la falsa Michelle, no habrá entrado en la iglesia, alegando que esos sitios la deprimen (es cierto, pero por razones más bien siniestras). Los P.J. han dado con la última clave que pueda llevar al desenmascaramiento de esta malvada. Si su personaje es interpretado por un jugador «traidor» será interesante ver qué pasa entre el grupo y Jeanne/Michelle. Como regla básica Jeanne, al ser descubierta, intentará explicar todo como una broma privada: Antoine se refería a la cocaína. Ella realmente le tiene fobia a la cocaína. ¿No cuela?

Jeanne, pensando en agradar a su jefe y obtener una sabrosa recompensa en forma de hechizos, ha soportado hasta lo indecible a este grupo de imbéciles; lleva algunos días hablando sin parar con un montón de pueblerinos y cuando se encontraban a punto de encontrar algo interesante (ha sentido gran poder a la espera de que alguien con ambición lo canalice), ¡héte aquí que la descubren por una estupidez que se olvidó de comprobar!. ¡Una fobia!. ¡Aquella vaca estúpida de Michelle era fóbica a la nieve!. No puede creérselo. Menos mal que esta mañana, cuando nadie la veía preparó algunos hechizos y además tiene a mano su segura Beretta 25. Acabará con ellos y seguirá ella sola. Quizás perdone a ese morenazo que le gusta tanto, pero lo duda.

Querido y sufrido D.J. ¿no querían algo de acción?. Pues la siguiente escena está muy clara. El único interrogante es: ¿lo ve todo el cura y los demás habitantes del pueblo o se llevan a Jeanne Dupuis a un sitio apartado?

CURIOSIDADES ARQUITECTONICAS

En el ayuntamiento David Rucq les hizo entrega de un manojo de llaves. Las llaves pertenecen a tres casas apartadas del centro del pueblo, abandonadas hace años, donde Lancome realizó algunas excavaciones.

Las tres casas poseen características comunes: están abandonadas, son de dos pisos y carecen de tabiques en el interior, parecen haber sido reconstruidas decenas de veces sobre el mismo emplazamiento (lo que es cierto) y poseen una

trampilla bajo una losa en lo que debía ser el lugar de la chimenea. En dos de las casas esa trampilla estará abierta. En el suelo de la única habitación que forma la planta baja aparecen indicios de excavaciones, pero ningún hallazgo excepto trozos sueltos de cerámica. En la tercera la trampilla no sólo estará perfectamente disimulada con la losa en su lugar, encontrarán también una perforadora desmontable (un instrumento carísimo según Pombal), numerosos pozos y una caja de madera con restos que Antoine acumuló: monedas de oro, plata y cobre (unas cien de cada, bastante valiosas), trozos de cerámica, dos vasijas de barro completas con su decoración, trozos de tejido, figurillas de barro representando un dragón, restos de un yelmo con cuernos; la empuñadura de una espada, unos pendientes de plata y varias puntas de flecha de bronce, hierro y sílex. La pieza más curiosa será sin duda un puñal de plata completo y en perfecto estado con una cruz grabada en su hoja. Es un arma mágica capaz tanto de dañar a las criaturas de las sombras como a las normales, pero no causará ningún daño a los Elegidos de la Luz. (Claro que todo esto sobre el puñal no se relatará a los jugadores de buenas a primeras; que lo descubran ellos). También hay un cuaderno de notas muy maltratado por la humedad, percepción en difícil para encontrarlo, está dentro de una de las vasijas de barro. Junto a esta tercera casa está el 4x4 de Lancome.

En el cuaderno de notas sólo existen listas de las piezas encontradas hasta el momento. La última página ofrece una lista de lugares:

LA COLINA NEGRA, LOS TRES TUMULOS (¿DONDE ESTA EL TERCERO?), LA VIEJA CAPILLA, LAS TRES CASAS, LUDU, LA IGLESIA,...

Sin duda que Lancome no los eligió por su interés turístico. Es una relación de todos los lugares que investigó o debía investigar. Hay además otra anotación:

«Para protegerme del Reverenciado ya sé qué debo hacer aunque todavía no dispongo de su ayuda. Es curiosamente a sus sirvientes a quienes no sé tratar. Tengo la esperanza de que en algún lugar del pueblo, quizá en alguna persona, esté oculto ese conocimiento pues creo que vigilan mis pasos. Alguien está llevando a cabo el Ritual de Invocación, ¿pero quién?, ¿el hijo del conde?. Las muertes de Ludu no fueron accidentales. ¿Y todas esas eles?»



Las demás páginas están arrancadas y el tipo de papel es igual al de la carta que el cura les entregó. Es probable que utilizase ese cuaderno como librito de notas por ejemplo para redactar los borradores de lo que pensaba escribir. Como estudios de los antiguos rituales Lancome sabía descifrar ciertas señales relativas al desarrollo de esos mismos ritos (huellas de danzas en ciertos claros del bosque, sangre esparcida de animales, piedras dispuestas de manera peculiar, etc.) y llegó a la conclusión de que alguien invocaba de nuevo al Reverenciado. Lamentablemente su vida se truncó en ese punto.

Los pasadizos. Los túneles de las casas sin hallazgos comienzan como simples pozos (de los de extraer agua) y siguen como túneles a una profundidad de siete metros. Son estrechos y rezuman agua y barro fétido. Una obstrucción acaba con ellos antes de poder recorrer veinte metros. Hay abundantes señales de que alguien ha estado recientemente allí intentando reabrirlos. Ardua tarea, un equipo de diez personas, trabajando incesantemente tardaría cuatro días al menos para hacerlo y nadie del pueblo se dedicaría a ello ni por todo el oro del mundo. El restante promete ser más interesante, añade a todas esas características el concluir en una puerta de roble macizo, dura como la piedra y encajada en un recio dintel de granito. No tiene cerradura ni tampoco (a primera vista) mecanismo alguno que permita su apertura excepto... excepto tal vez un bajorrelieve del dintel que ofrece a la vista una extraña muesca alargada donde quizás deba depositarse un objeto que active algún mecanismo oculto (tirada de mecánica o de abrir cerraduras en difícil).

Recorriendo los pasadizos habrán podido observar una cosa (percepción en normal o arqueología en fácil): esta parte del pueblo es considerablemente más antigua que el resto y el subsuelo se encuentra plagado de vestigios de antiguos muros de piedra. Además, ¿se les ha ocurrido señalar la dirección de los pasadizos de las tres casas? (cartografía en normal para calcularlo). Los tres apuntan hacia la iglesia y el de la puerta pasa además por debajo del cementerio.

La iglesia. Arqueología, arquitectura o ingeniería en normal. Una grieta que afecta a la estructura recorre el templo en su totalidad. Puede ser bastante peligrosa si en algún momento ocurre un temblor de tierra, una fuerte contracción de origen térmico o una gran vibración. Según el

padre Descartes «siempre ha estado ahí» y nadie se preocupa por ella. Sería carísimo, por no decir ruinoso, eliminar esa grieta. Nueva tirada para corroborar que el edificio fue edificado sobre cimientos muy antiguos, posiblemente sobre otro edificio anterior.

EXTERIORES

Pasamos ahora a describir otras localizaciones interesantes en los alrededores de Brizeux. Posiblemente los P.J. pueden haberse dado una vuelta ya por esos lugares, lo que te obligará a avanzar y retroceder a menudo por el texto. No te preocupes, los cuadros de pistas, personajes y lugares te ayudarán a que desempeñes dignamente tu papel. Recuerda que al ser la estructura de este módulo bastante abierta los P.J. pueden ir adonde quieran y hablar con quien quieran sin seguir ningún orden. Deberás adecuar por lo tanto las respuestas y actitudes de los P.N.J. a lo que haya ocurrido. Supone bastante más trabajo, pero te aseguramos que podrás dirigir varias veces este módulo con distintos grupos de jugadores: ¡las aventuras no se parecerán lo más mínimo las unas a las otras!. El «desorden» en las actuaciones de los personajes no tiene demasiados efectos secundarios. Sólo en ocasiones; si intentan, por ejemplo, enfrentarse con Lemariont antes de saber cómo expulsarle, habrá problemas. Tampoco podrán abrir la puerta de roble del subterráneo sin la llave que está en la cripta y algún que otro efecto por el estilo. Entre estos tres pasos la secuencia correcta aparece lógica: las pistas del ayuntamiento llevan a la iglesia y al padre Descartes, de allí a la cripta, de la cripta a la puerta de roble y de la puerta de roble a matar al malo: fin. Si crees que el módulo mejorará introduciendo algunos cambios o eliminando ciertas partes ¡adelante!. Pero luego nos cuentas qué hiciste y qué pasó.

Ludu, la aldea maldita. También son ganas de exagerar con el nombre que le pusieron los campesinos. Es un simple barrio de Brizeux, alejado como un kilómetro del centro del pueblo y situado en las estribaciones de la barrera de colinas que encierran el valle aislándolo del exterior.

Este pequeño grupo de quince casas se demostró como económicamente inviable allá por los años veinte y fue decayendo de manera más rápida que el resto de la zona. En 1992 sólo una familia habitaba Ludu. Coincidiendo con la entrada de Pichot en el subterráneo, Lemariont fue liberado y su primera malignidad consistió en aplastar la casa de esa familia con sus



moradores dentro. Pichot volvió a encerrar a Lemariont, esta vez en el ámbito algo menos opresivo de toodo el subterráneo (comparemos, se había pasado cuarenta años en un pentáculo...).

El paisaje es bastante parecido a las imágenes de la luna que emite la televisión: polvo negruzco y muy fino, un terreno donde nada crece, ausencia completa de animales y sonido, excepto el aullido del viento. Los restos de la casa sepultada no tiene mucho que ofrecer... excepto una **L** (inicial de Lemariont, por supuesto) grabada como por un dedo de fuego en una roca cercana. El sentimiento de malignidad es tan fuerte en torno a esa piedra que todos los personajes cercanos deberán realizar una tirada de estrés (-2/x1).

Los túmulos del bosque, coronados por los círculos megalíticos. Originalmente tres. Tan recubiertos por la maleza que sólo eran distinguibles las piedras que recubrían dos de ellos. El tercero (donde reposaban los despojos del Cenn Cruaich) no tenía círculo de piedras y fue excavado por el conde hasta convertirlo en un pozo de regulares dimensiones de donde parte la conducción de agua de Brizeux. La sangre de Lancome fue cuidadosamente recogida y arrojada a ese pozo.

Los túmulos eran originalmente colinas artificiales donde se enterraba a los jefes de las tribus. Han sido saqueados varias veces, utilizados como refugio, nuevamente como tumbas, etc. Ahora son pequeños montones de piedras recubiertos de tierra y vegetación con algunas piedras verticales (y varias horizontales: las que se cayeron) sobre ellos. Absolutamente nada más.

La antigua capilla del bosque, los jugadores pasarán cerca de este lugar por su propia voluntad o cuando se realice la escena de la cacería del jabalí (relatada más adelante). Sólo permanecen en pie los restos de las cuatro paredes hasta una altura de dos metros en la zona mejor conservada. Las piedras son realmente enormes. Cualquiera puede comentarles que se cree que ese edificio fue la iglesia original de Brizeux, edificada hace más de mil años por el santo que evangelizó la zona: san Eldran. Otra leyenda dice que debió ser abandonada ante los continuos asaltos que sufría por parte de las fuerzas del mal. Es cierto que sus muros aparecen ennegrecidos, como consumidos por incontables incendios y que una de las paredes presenta tres

largos y profundos surcos paralelos; huellas de ¿enormes garras?

Percepción en difícil: a unos cinco metros del lugar, bajo un matorral, se abre la entrada de una pequeña cueva cuya existencia sólo es conocida por Pichot (y que no ha revelado ni revelará a nadie). En ella estuvo secuestrado Lancome durante varios días hasta que se decidió qué hacer con él. Pueden encontrar un viejo saco de dormir, envases de cartón de píldoras tranquilizantes (robadas de la clínica de Armand), cuerdas y el carnet de identidad de Lancome.

LA COLINA NEGRA Y LAS RUINAS DE LA MANSION

En la cima de la colina conocida como Colina Negra reposan los restos de la mansión del conde de Brizeux, destruida en 1.953 por las cargas explosivas que Nolwen Montjarret se encargó de diseminar con suma pericia. Nadie del pueblo, excepto Pichot y Armand, ha vuelto jamás hasta aquí. Ni siquiera Lancome llegó nunca a venir. Es un sitio temido supersticiosamente y del que todavía los campesinos jurarían que surgen apagados murmullos y extraños sonidos.

Existen dos caminos para llegar hasta la cima. El primero supone atravesar las tierras de los salvajes Rougon y es el que antiguamente se utilizaba para ir a la mansión siendo bastante fácil. El segundo resulta más complicado, pero evita miradas indiscretas. Implica escalar la colina por su cara posterior (setenta metros de altura y siete tiradas de trepar en difícil. Cada una de ellas ocupa diez minutos de tiempo; un fallo significa que debe realizarse una tirada de destreza con la misma dificultad para agarrarse a algo, un nuevo fallo y confiamos que se hayan asegurado con cuerdas. De noche el nivel de dificultad sube a muy difícil). Cualquiera del pueblo, Pichot incluido, puede indicarles la situación de los dos caminos, intentando desanimarles para que hagan ese tipo de locuras, recomendándoles prudencia y que vayan armados. Pueden incluso guiarles... hasta el inicio de la colina. La recomendación más sugerida será la de escalar.

Los Rougon. Una familia extraña. No, no esperéis el típico clan de degenerados que han revertido al animalismo a causa de las uniones consanguíneas. Ni hablar. Marc Rougon, el padre, sirvió como administrador al conde durante muchos años y sólo por casualidad se encontraba con su familia, en su granja al pie de la colina



negra, la noche de la explosión (sí, como el secretario del ayuntamiento). Desde entonces se ha dedicado a disfrutar de las tierras del conde (ahora legalmente suyas) y a defender celosamente su intimidad. Su esposa murió hace algunos años y vive tranquilamente disfrutando de los placeres del campo. Tiene tres hijos que quizás resulten algo más violentos de lo normal debido a las carencias de su educación, pero no son mala gente y en ningún modo asesinos. Su única hija, Martinique, lleva de cabeza a todos los mozos de la región y comenzó un romance con Lancome. Ahora desea vengar su muerte y ha convencido a su padre de que ayude a los forasteros.

Martinique aparecerá en el entierro de Lancome, ceremonia que tendrá lugar el viernes 28 al atardecer. Esta pequeña guía asume que hablarán antes con ella y su familia (probablemente el jueves 27), pero no es necesario que ocurra así. Esto es sólo por imponer algo de orden.

Marc Rougon, un anciano de vieja estirpe bretona, conserva aún parte del vigor de su juventud. Posee ciertos conocimientos sobre lo oculto, pero su postura vital es la de no actuar si no está directamente en peligro su vida o la de su familia. Sobre el tema que nos ocupa sabe todo lo relativo a los manejos del conde con las ciencias ocultas, sabe también que un demonio ronda por los subterráneos y sólo por los subterráneos. Esa es una de las razones por las que trata de impedir que nadie cruce sus tierras para llegar a las ruinas; es una especie de policía de la zona. Conoce las leyendas sobre los *korreds*. De hecho se hartó de verlos mientras servía al conde. Sabe que son espíritus malignos menores atados a la tierra de Bretaña pero ignora cómo tratar con ellos (repetimos que esta información se halla en un libro de la biblioteca de Emma, la maestra del pueblo). Conoce de su malignidad y le basta para no mezclarse con ellos. Tanto él como sus hijos han podido ver un par de veces a Pichot rondando por la zona; no saben por qué motivo, pues nadie más suele venir; excepto una pareja de viejecitos a los que recuerda como invitados de aquella noche hace cuarenta años. Su memoria es prodigiosa, los vio durante unos momentos antes de volver a su casa para cenar.

Desconoce por completo que Pichot sea el hijo del conde, aunque sí sabe que éste tenía una amante (bueno, una más permanente que las demás) y que tuvo incluso la desfachatez de instalarla en su propia casa sin importarle los sentimientos de la condesa. Tampoco tiene noticia alguna del Cromm Cruaich. Supone que la muerte de Lancome fue obra de los *korreds*, que últimamente andan muy activos. Ha comenzado incluso a plantearse el acabar con ellos, pero la situación debe degenerar mucho para que pase a la práctica; un asalto contra su casa sí podría decidirle.

Intentará convencer a los P.J. de que abandonen el valle en cuanto se retire la nieve del paso, instándoles a que no vayan bajo ningún concepto a las ruinas. Si se ponen muy pesados les contará la verdad: *«Pero ya saben que una peligrosa criatura merodea por la zona? ¡Dios nos asista, creo que se trata del mismo demonio!»*. Finalmente les dará permiso, qué remedio, y sus hijos les guiarán, ofrecerán apoyo material y cubrirán su retirada. No les acompañarán a ninguna otra parte y se mantendrán a respetuosa distancia de las ruinas. Puede utilizarse como medio para encarrilar discretamente las investigaciones de los jugadores, por ejemplo: *«¿Ya han hablado ustedes con David Rucq? Creo que dispone de datos interesantes sobre algunas actividades del conde»*.

Existe otras posibilidades de entrar en contacto con esta familia. Una es que el grupo sea divisado por los tres hijos mientras se dirigen a la colina. De día y utilizando el camino principal existe un 75% de posibilidades de que ello ocurra (1 a 15 en 1D20), de noche sólo un 50% (1 a 10). Por el camino que pasa por la cara difícil de la colina las probabilidades de ser descubiertos bajan al 30% de día (1 a 6) y al 10% de noche (1 a 2). Poco después de ser divisados los Rougon acudirán a su encuentro disimuladamente.

Si van por el camino principal les cerrarán el paso bien parapetados tras una cerca de piedra de metro cincuenta de altura. Si van por detrás esperarán a que salgan de la cripta para encañonarlos, si salen, y llevarles ante su padre. Dispararán una serie de tres disparos de aviso, que siempre pueden ser malinterpretados y a partir de ahí intentarán convencer a los intrusos de que se vayan, intentando en lo posible no herir y mucho menos matar a nadie. Si alguno de ellos es herido, todavía podrán hablar con Marc; pero si uno de sus hijos muere no accederá a



ello, denunciándoles ante los gendarmes («¿Qué hacían ustedes en una propiedad privada y con todas esas armas?»). Sólo un abogado muy hábil podría sacarles del embrollo y tal vez ni aún así. Se arriesgan a diez años por muerto.

Martinique sí que intentará vengarse de cualquiera que haya matado a uno de sus hermanos (sólo al asesino) y maneja la escopeta tan bien como ellos.

Una ayuda más, si Marc Rougon les cree dignos de ello por las obras y palabras que han presentado ante él puede hacerles dos valiosos regalos que distrajo de la colección de su antiguo patrón: una espada mágica (pág. 198 Ragnarok) y un pequeño libro manuscrito con los hechizos del primer nivel de magia cristiana (pág. 212) redactados en latín medieval. Este latín difiere bastante del clásico siendo necesarios diccionarios especializados para su traducción. Se tardarían dos semanas en traducirlo. Cree que Emma, la maestra dispone de varios libros sobre el tema.

Las ruinas de la mansión. Bueno, al fin tenemos a los jugadores en esta localización. Si se han dirigido directamente hacia aquí sin enterarse bien de qué pasa... tendrán problemas. También puede variar mucho la historia según sus relaciones con el resto de los P.N.J. ¿Qué ha pasado con Henri y Dora? Quizá incluso hayan muerto ya (un poco más adelante se relata esta posible escena). ¿Tienen ya aprendido el ritual del exorcismo y conocen el nombre del demonio?

Sea como sea, la cima de la colina está cubierta de restos de paredes derruidas, rocas, escombros, etc. Percepción en difícil para encontrar una posible entrada al subsuelo: un montón de nieve sucia oculta una estrecha abertura (puede agrandarse con picos) que revela, cinco metros más abajo, un suelo de quebradas losas de granito negro. Explosivos en normal o percepción en difícil: este lugar no fue destruido por una explosión, sino demolido a conciencia con una serie de cargas bien colocadas.

Si descienden por la abertura se encontrarán dentro de una oscura y amplia estancia (20x10 metros), probablemente una bodega en otros tiempos. El suelo está cubierto de escombros, hojas muertas, algún que otro cadáver de animal, etc. Pueden percibir un apagado zumbido que surge de las profundidades. Sólo para el D.J.: son las forjas de los *korreds* situadas

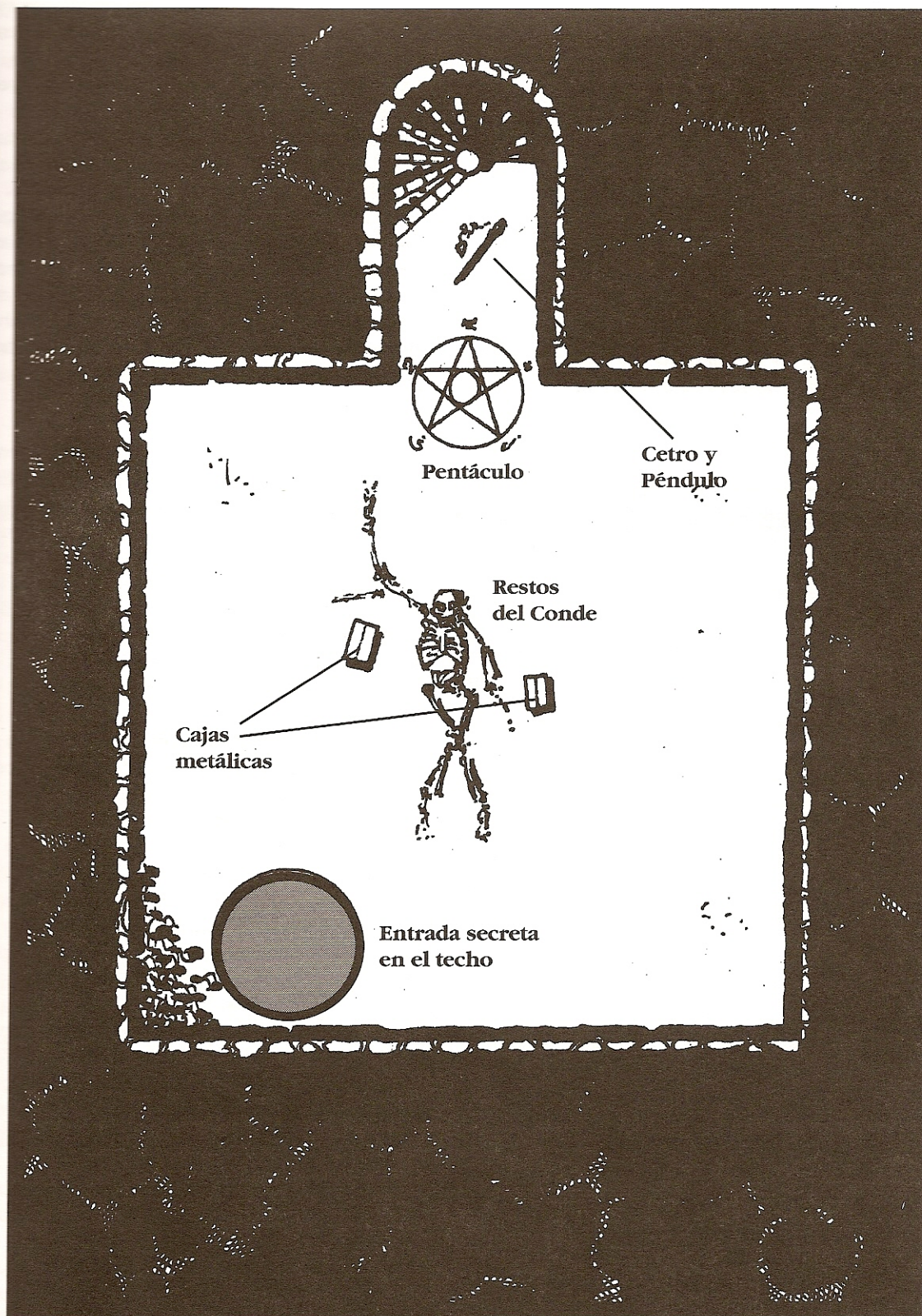
en el mismísimo infierno, que no está tan lejos de la superficie como la gente cree. La verdad es que ni siquiera se encuentra bajo tierra aunque algunas de sus entradas sean subterráneas. Aquí dentro hace muchísimo frío, tirada de constitución en difícil para soportarlo; fallar significa sufrir los efectos de un ataque de congelación de potencia 20 (como si se tratase de daños en combate sin armas).

En el centro de la estancia yace el cadáver (todo él huesos y algo de carne apergaminada) del conde Theodore Claude asesinado, mejor dicho ejecutado, de un balazo entre los ojos hace cuarenta años. Lo del balazo lo dejamos para aquel personaje que tenga a bien examinar su cadáver. Percepción en fácil para descubrirlo y en normal para detectar que le ha sido seccionado un dedo de la mano izquierda. Si han visto limpio el cuadro del ayuntamiento, aquel donde portaba el anillo; el corte es reciente. Cerca de su cuerpo hay otros huesos diseminados así como dos cajas metálicas. Una tiene los cerrojos forzados (percepción en normal o abrir cerraduras en fácil: hace poco tiempo y utilizando un objeto punzante, tal vez un cuchillo), la otra parece intacta.

La caja forzada es un estuche de seguridad para libros de gran valor (inteligencia en difícil o archivos y bibliotecas en normal). La otra es un joyero que contiene medio millón de francos suizos en diamantes y dos tubos de ensayo con un líquido parduzco dentro. El líquido es el filtro de planta *molly* necesario para la expulsión de Lemariont. Sólo es preciso el contenido de uno de ellos; si alguien ingiere el contenido del otro resultará inmune a todo ataque mágico durante un día completo. Claro que esto es difícil saberlo, parapsicología en imposible para haber oído hablar de esta poción.

Al fondo del subterráneo se abre una puerta. Ante ella hay dibujado un pentáculo en el suelo. Cuando se acerquen a cinco metros del pentáculo (partes de uno de los dos círculos han sido borradas) o cuando intenten coger el joyero percibirán un desagradable olor a azufre y escucharán la voz de mujer más sensual que jamás hayan oído. Si miran hacia la dirección de la que proviene la voz... brutal tirada de estrés -15/x4. Una criatura del tamaño de un perro pastor alemán, con forma de gallo y cola de serpiente. ¡Un basilisco!. ¡El pequeño rey! (eso significa literalmente «*basilisco*»).





LEMARIONT

Este ser dista mucho de tener una personalidad gentil a pesar de su bella voz. Se burlará sin cesar de los investigadores que hayan descendido (y todavía se encuentren en pie) abalanzándose sobre cualquiera de ellos, al azar. Ataca mediante una serie de movimientos que tienen lugar a lo largo de dos asaltos. En el primero saltará sobre el objetivo que tenga más cerca; su dificultad para lograrlo es normal mientras que para esquivarlo la dificultad es difícil; para lograr esquivarlo la categoría de éxito de la víctima debe ser superior a la del demonio. Cualquier intento de atacar al demonio mientras se encuentre aferrado a las ropas de un personaje tendrá un nivel de difícil o muy difícil (si el personaje atacado se debate como un loco). Un ataque que falle en estas condiciones tiene un 50% de posibilidades (1 a 10 en 1D20) de acertar al propio compañero. En el asalto siguiente Lemariont besará en la boca a la víctima, introduciéndole una gomosa y putrefacta lengua con la consistencia de un enorme gusano hasta las profundidades de su estómago, sacudiendo sus entrañas con un ataque de potencia 30.

Durante todo el tiempo Lemariont no dejará de recitar chanzas y relatos obscenos con su excitante voz. Su objetivo principal no es acabar con estos humanos que han invadido su morada, sino evitar que puedan llevarse el joyero con las pociones. Tregar por una cuerda lleva un turno entero para conseguir salir de la cripta (recordemos que Lemariont no puede salir ni tiene ningún poder sobre el exterior). La dificultad de subir por la cuerda sería, dadas las condiciones, difícil.

Si acaban con él mediante la fuerza bruta se disolverá en medio de una llamarada... para volver completamente regenerado en 1D20 segundos. El único método de eliminarle consiste en realizar el exorcismo. Para ello es necesario completar el pentáculo semiborrado; inteligencia en muy difícil o parapsicología en normal si no han visto el original o la reproducción del cuadro más destreza en normal, dos asaltos (uno para reconocer el dibujo, el segundo para completarlo). Destreza en normal si ya conocen el diseño y un solo asalto. El dibujo puede completarse mientras un voluntario se presta a recibir el beso de Lemariont.

En cuanto esté completo el pentáculo el demonio será compelido por una fuerza irresistible a penetrar en él. Cualquier ataque que estuviese realizando queda cancelado. Durante los siguientes asaltos, hasta que acaben el exorcismo atacará únicamente con su proyección de frío (efectos ya descritos). Recitar la oración mientras se le arroja el líquido de la poción para luego nombrarle y conminarle a marcharse lleva exactamente tres asaltos. Si al cabo de estos no ha sido expulsado (falta algún elemento de la ceremonia o esta no ha sido llevada a cabo con la suficiente seriedad), Lemariont sale de nuevo del pentáculo y comienza otra vez a atacar. El pentáculo habrá quedado roto de nuevo y para volver a introducirlo en él será necesario completarlo nuevamente.

Tras el pentáculo, en el dintel de la puerta, hay dos objetos en el suelo. Percepción en difícil para divisarlos y nueva tirada para reconocerlos. Uno es un péndulo, como el que aparecía en el cuadro del ayuntamiento. El otro es una especie de cetro dorado. Si llegan a cogerlo podrán ver que es de plomo, pesa cerca de los quince kilos y es posible (inteligencia en normal) que encaje perfectamente en el bajorrelieve de la puerta de roble del pasadizo bajo el cementerio.

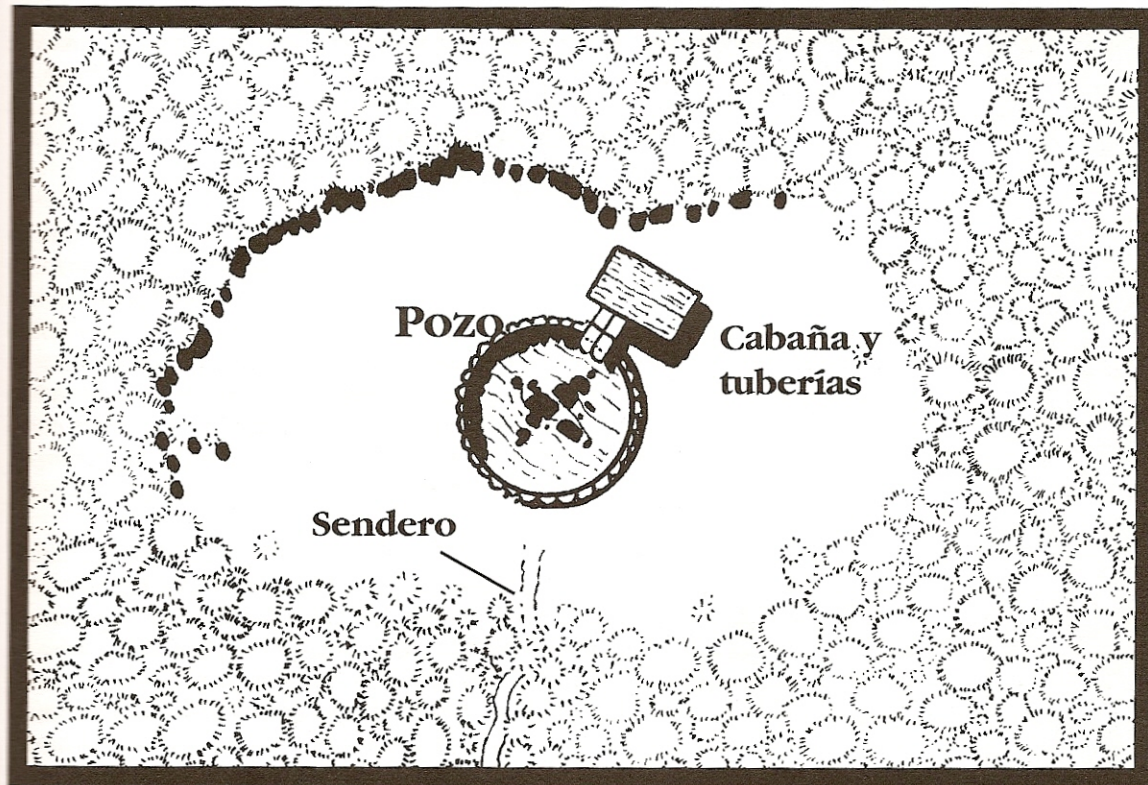
De modo que los objetos a recoger son: el cofre, el péndulo y el cetro. De los tres sólo este último les será imprescindible para concluir su misión. Pueden intentar dividir la atención de Lemoriant que intentará defender primero el joyero y luego el cetro. O hacer varios viajes hasta tener todos los objetos necesarios para expulsarlo, etc. El péndulo era utilizado por el conde para localizar fuentes de energía mágica como los túmulos. Cualquier personaje que desee utilizarlo deberá situarlo sobre un mapa bien sea éste dibujado a mano, o sobre el suelo, o comprado, o de cualquier otro tipo. Tras concentrarse cinco minutos, tendrá que superar una tirada de esencia a nivel difícil y el péndulo comenzará a moverse en la dirección donde se encuentre el foco más potente de energía. En este caso el péndulo oscilará sobre la iglesia y sobre el claro del bosque donde se encuentra el pozo que sirve de tumba al Cromm Cruaich. En ese pozo no podrán descubrir nada hasta que la resurrección de este demonio mayor no haya comenzado. Da lo mismo que buceen en él o



que lo vuelen con explosivos; la expresión «los despojos del Reverenciado» nos tememos que apunta más al sentido místico del término (trazas de energía) que al físico (una enorme carroña de algo similar a un dragón).

Recordemos también que la protección mágica de Pichot depende de la presencia de Lemoriant en la cripta.

Si tras conseguir su exorcismo deciden investigar un rato... no queda mucho donde hacerlo, únicamente la escalera de caracol que desciende a los infiernos, pero es una escalera para demonios así que cualquiera que la use no llegará jamás a ninguna parte mientras baje. Emplee el tiempo que emplee, como en una escalera mecánica muy veloz por la que se circule en sentido contrario. Para volver sólo es necesario desandar el camino andado.



Capítulo 4

Brizeux III. DESPOJOS

V iernes 29, 6:00 a.m. Gran parte de los habitantes de Brizeux se concentra en la plaza del pueblo armados con escopetas y acompañados por sus perros de caza. Su objetivo es acabar con el enorme jabalí de una vez por todas. Es posible que este animal no haya matado a Lancome, lo saben, pero su deseo es lograr una cierta normalización en el ambiente que les rodea. Un ambiente que empieza a desquiciarse: ¿Quién de ellos es el asesino? ¿Por qué razón mataron a Lancome?

La consideración de que puedan gozar los P.J. en el pueblo en el futuro cercano depende de la actitud que tomen ante la cacería. Puede resultar una actividad peligrosa, pero si no participan en ella se les considerará poco menos que «*gallinas marichicas de ciudad*» y nadie volverá a tomarles en serio. Sólo encontrarse seriamente enfermo o herido, o ser mujer (así son las cosas en este pueblo) les permitirá liberarse de la prueba. Pombal, si sigue vivo o su salud se lo permite, se encontrará encantado de participar: «*¡Como en las Trobriand, como en Borneo, ja, ja, el espíritu del cazador vuelve a la superficie, ja, ja. Adelante, compañeros, la sangre y la caza nos esperan...!*».

Nieva intermitentemente. Los cazadores se repartirán en grupos de cuatro. Los P.J. que lo consideren oportuno podrán participar también, se les entregará un arma y se les asignarán unos compañeros. Al azar, dos de los componentes del grupo serán los acompañantes del padre Descartes y de Pichot, que no va armado. Los demás P.J. que participen serán distribuidos también al azar. Durante las seis horas que durará la cacería (no está programada para seis horas, simplemente a las seis horas de comenzar ya habrán acabado con el jabalí) sólo participará activamente el personaje que acompañe al padre Descartes y a Pichot, los demás se limitarán a ver grandes trozos de bosque a no ser que expresen su intención de hacer alguna otra cosa.



Los improvisados cazadores que acompañan al cura, a su manada de perros de caza y a Pichot podrán aprovechar la situación para continuar charlando con estos. En principio tanto los perros como Pichot se mostrarán extrañamente evasivos, como si no les apeteciera hablar con ellos. Pichot responderá con generalidades de crío pequeño a cualquier pregunta que le realicen, incluida la de: *«Nos han contado que te vieron merodeando por la colina negra. ¿Qué buscabas por allí?»*. Los perros no responderán a ninguna actividad inquisitorial. Al padre Descartes se le puede convencer para que ofrezca más detalles acerca de lo que sabe (suponiendo que ya hayan hablado con él), aunque en principio tampoco se encuentra muy deseoso de charlar sobre los sucesos recién acaecidos. A juicio del D.J. se pueden poner en su boca informaciones que pudieran haber sido explicadas más atrás como propias de otros personajes, pero con los que no hayan hablado todavía.

Tras una larga caminata el grupito llegará a las inmediaciones de la capilla derruida del bosque. Si no han estado allí todavía, Descartes será el guía ideal para contarles las leyendas del edificio. Pueden encontrar también el escondrijo donde tuvieron retenido a Lancome. Pichot no perderá ninguna oportunidad de escuchar subrepticamente todo lo que puedan decir: ha decidido comenzar a actuar esta misma noche para llevar a cabo la última fase del ritual, los asesinatos de los niños. También piensa acabar con este grupo de entrometidos, con mayor rapidez si cabe si es que ya han expulsado a Lemariont.

Al mediodía, después de comer, el padre Descartes propondrá jugar una partidita de póker par amenizar la sobremesa. Si alguno de los dos incautos acepta (¿pero es que su apellido no les hace sospechar?) comenzará una disputada serie de cinco partidas *«a 100 francos cada una, para las misiones...»*. La habilidad a utilizar será la de juegos de azar en nivel normal. Las partidas se resuelven como una serie de tiradas, una de cada participante, sobre la antedicha habilidad. Quien obtenga la mayor categoría de éxito ganará el bote. En el momento en que Descartes pierda dos partidas comenzará a hacer trampas, percepción en difícil para darse cuenta. Sólo podrá hacer una trampa por partida y sus efectos son de rebajar el nivel de dificultad en un grado.

Si es descubierto alegará que todo es *«para mayor gloria de Dios y sustento de sus misiones»* e intentará convencerles de que donen ese dinero a la parroquia. Es sincero: el dinero sí es para las misiones.

Enfrascados en estas diversiones oirán ladrar a los perros, rugir a Pichot y bramar a un enorme animal que se abalanza sobre ellos: Tirada de estrés (-2/x2). El inmenso jabalí ha sido al fin encontrado; bueno, al revés... Es un enorme animal de sucio pelaje, tuerto y plagado de antiguas cicatrices. Como decíamos acomete contra ellos. Tirada de destreza en normal para coger las escopetas y tenerlas a punto. La velocidad del jabalí es tal (*«¡Santo Dios, es enorme!»*) que sólo tendrán tiempo de realizar un ataque cada uno antes de que los ataque. De todas formas viene siendo acosado por los perros que le quitan un punto de vida por asalto y empezará por el cura.

Por exigencias del guión se permite que ante una situación desesperada (a punto de que sólo quede Pichot con vida) se permita la llegada de refuerzos. Si el cura agoniza, llamará urgentemente a su lado al P.J. más cercano y le revelará su secreto como guardián de una de las puertas del infierno, le deseará suerte y, tras ofrecerle sus bendiciones, expirará. Esa tarde en la iglesia de Brizeux habrá un ataúd más además del de Lancome (o quizás algún otro).

Al azar, otro grupo de P.J. habrá dado con una de las guaridas del jabalí, en realidad jabalina, donde se ocultaban siete jabatos.

OBITUARIOS

La tarde de ese día, viernes 29, se dedicará al entierro del cadáver de Antoine Lancome y de las otras posibles víctimas hasta el momento, víctimas en las que habrán estado muy interesados los agentes Georges y Picaud. Reina sin embargo un ambiente de discreta alegría por la captura y muerte de «la Grande». Kadaoudal suspirará apesadumbrado y morirá esa misma noche de pena: sus tiempos ya han pasado. todo el mundo le verá sumamente deprimido. Pero no será el único que muera esa noche, aunque sí el único que lo haga por causas naturales. *«Esto no traerá ná güeno, ná güeno»*.

Todos los P.N.J. descritos hasta ahora y muchos más se reunirán en el templo. Martinique Rougon se acercará a los P.J. y les ofrecerá su ayuda, les muestra también una escopeta de cañones recortados que lleva bajo el abrigo. Sus



ojos llamean con expresión de odio. A partir de ahora, si la aceptan no se separará de ellos. Pichot permanecerá discretamente cerca de la puerta y desaparecerá en los bosques tan pronto como el servicio acabe. Ya habrá anochecido y cualquiera que le busque expresamente deberá obtener una tirada de percepción en muy difícil para localizarle, no siendo posible seguirle.

Los campesinos, más concretamente el padre Descartes si sobrevivió (si no lo hizo no habrá ceremonia religiosa, no quedan más curas, sino un simple entierro civil en el cementerio a cargo del alcalde Montjarret) o Alban Kermadec, el encargado del albergue, habrán clavado la cabeza de la enorme bestia en la puerta del Viejo Alban tras pasearla en lo alto de una pértiga por todo el pueblo.

Sábado macabro

Este día estará plagado de sorpresas desagradables. De madrugada lo primero que oirán será el grito de Cordelia: al ir a llamar a la puerta de Henri y Dora para pedirles prestada una revista que le interesaba, la joven Lancome descubrió sus cadáveres degollados y mutilados (tirada de estrés -4/x2, por favor). Sin embargo en la habitación no hay ni una sola gota de sangre. El suelo está embarrado y cubierto de huellas similares a las dejadas por un jabalí, la ventana ha sido rota desde el exterior pero nadie habrá oído nada. La sensación de una posible actividad de lo sobrenatural en la habitación es tan intensa que todos ellos sentirán erizarse los cabellos de su nuca y encogerseles el estómago. Nueva tirada de estrés para todos los presentes (y tranquilos que esto no acaba aquí). Esta escena sólo ocurre, naturalmente, si los viejecitos no fueron convencidos antes de ir a las ruinas y no murieron allí del infarto.

Nuevo chillido de pánico, esta vez desde la puerta de la entrada, acompañado de un rugido comparable al de un animal pero que proviene de la garganta de Alban Kermadec. El joven matrimonio se encuentra arrodillado junto a la puerta. Allí, donde estaba clavada la cabeza de la enorme jabalina aparecen ahora las cabezas cortadas de los dos hijos del matrimonio. Tirada de estrés -5/x3, conocían a los niños de jugar con ellos y eran adorables. Y tranquilos, que esto sigue. No, nadie habrá visto ni oído nada. Tras intentar tranquilizar a los desolados padres, mientras se concentra la gente frente a la puerta y algún alma caritativa hace desaparecer las cabecitas, los gendarmes se acercarán a ellos. Desean hablar un momento algo alejados del

tumulto. Recaban su ayuda para investigar otro tema. ¿Pueden acompañarles al bosque?. En ese momento, mientras Georges habla con ellos y Picaud subía las escaleras del albergue para tranquilizar a los padres en la medida de lo posible, se escuchará una explosión, dos detonaciones y una violenta llamarada comenzará a destruir el edificio.

Alban y su esposa se han suicidado, tras abrir las bombonas de gas que utilizaban para cocinar (similares a las de butano) y prender fuego a la cocina, Alban ha disparado un tiro a la cabeza de su esposa y otro a la suya propia muriendo inmediatamente. El torbellino de llamas ha alcanzado además al gendarme Picaud, al que verán salir del infierno en el que se ha convertido el albergue en pocos segundos como una antorcha humana. Morirá al cabo de pocos minutos. Tirada de estrés -2/x2, no se puede hacer nada por él. El incendio consumirá rápidamente el edificio. Dada la carencia de medios del pueblo, los esfuerzos de todos irán destinados a impedir que las llamas se propaguen a los edificios colindantes, lo que conseguirán al cabo de cuatro horas de trabajo.

Armand de Brizeux, que pasaba por allí tras firmar el certificado de defunción de Julian Kadaoudal les echará una mano y les comunicará la noticia de la su muerte. Al acabar, el gendarme Georges, con la cara arrasada por las lágrimas como todos los habitantes del pueblo, pedirá a Armand y a los P.J. que le acompañen hasta una zona del bosque. Allí, junto a uno de los círculos de piedras, podrán ver los cuerpos mutilados de los dos niños (ya han visto sus cabezas, no es necesario que tiren de nuevo para estrés) en el centro de un círculo de letras del alfabeto mágico dibujadas con su sangre. La tierra removida y la nieve sucia y manchada de sangre revelan multitud de pisadas como de jabalí y huellas de pies humanos calzados con botas (como las que lleva cualquiera del pueblo). Percepción en imposible permite cuantificar el número de asistentes a tan macabra ceremonia: tres tipos distintos de huellas como de jabalí o cabra y un solo ser humano.

Pero eso no es todo, un poco más allá podrán ver el cuerpo tendido de otro ser humano. Es uno de los invitados de Armand de Brizeux, el joven al que pudieron ver en casa del doctor custodiando a Clara Belek. (Un cadáver es un cadáver, tirada de estrés -2/x1). Su cuello ha sido retorcido hasta quedar mirando directamente hacia atrás, muriendo en el proceso, claro. Cerca

de él puede verse una ametralladora Uzi con el cargador vacío y numerosas señales de impacto en los árboles cercanos. Al parecer no le sirvió de nada. Numerosas huellas de jabalí de nuevo.

-¡Korreds!(susurrará Armand), había oído hablar de ellos y creo que leí algo en uno de los viejos libros de la escuela, pero jamás pensé que...».

El gendarme Georges se encarará con Armand, cree haber descubierto el carácter de las actividades de de Brizeux y sus compañeros. Sabe sin embargo que le es imposible llevar ahora a cabo su detención. Con su compañero muerto y sin saber cuántos terroristas hay en la granja y en medio de esta situación... *«Apelo a lo que de humano pueda quedar en ti Armand. Sin duda esto es obra de una bestia mucho peor incluso que vosotros. Ayúdeme ahora. Cuando todo esto acabe prometo que intentaré detenerles a usted y a toda su banda, aunque muera en el intento. ¡Pero ayúdeme ahora a detener a estas alimañas, por el amor de Dios!».*

El terrorista murió al tropezar casualmente con la comitiva de Pichot, korreds y los niños prisioneros. Apenas tuvo tiempo de reaccionar cuando unas zarpas de enorme fuerza retorcieron su cuello. Sus balas no causaron ningún efecto a los demonios.

Los P.J. deberían tener claro ahora el significado de la expresión que utilizó Lancome al describir la ofrenda que los goidels realizaban ante el Cromm Cruaich: ¡la tercera parte de todos los niños nacidos en los últimos cinco años!. Conseguir el asesinato ritual de ese número de niños, probablemente dentro de cierto plazo que desconocen, parece ser el objetivo del asesino. Tanto Armand como Georges conocen este número exacto: quince niños (uno el del propio Georges), luego la tercera parte son cinco críos y ya han muerto dos.

Por cierto, ¿han conseguido hablar con Clara Belek?. No es imprescindible, pero eso les permitiría dirigir sus sospechas hacia Pichot y quizás buscar su cabaña del bosque, lugar donde se encuentra ahora.

Z.A.K.

(ZONA DE ACTIVIDAD KORRED)

Con tanto ajeteo es muy posible que ya sea media tarde, o quizá más, del sábado día 30 de enero. No es un mal día para dirigir sus sospechas contra Pichot. Tal vez debido a la conversación con Clara Belek, tal vez debido a que hayan hablado con Emma (en el siguiente párrafo describimos qué puede pasar con Emma) o tal vez porque hayan caído en la cuenta de que ha desaparecido del pueblo. Como ya se dijo, su cabaña está permanentemente vigilada por un *korred*, seres de los que hablamos en este mismo apartado. Los otros dos se dedicarán a seguir adelante con los sacrificios rituales. Pichot es para ellos, digamos que sustituible. No arriesgarán más que a uno de los suyos para defenderle, los otros dos continuarán adelante con la ceremonia. Ceremonia que concluye, como nosotros ya sabemos, la medianoche del lunes día 1 de febrero. Al describir al personaje, bastante más atrás, ya señalamos cómo se defendería. Añadamos que intentará despistar a los P.J. apareciendo como un ser desvalido e inocente, muy asustado, que ha desaparecido del pueblo por miedo a que acaben con él.

Emma Desfaurges, en su colección de libros (realmente, en el puñado de libros que pertenecen a la escuela) hay uno bastante antiguo que trata sobre algunos temas de interés. De todas formas será necesario obtener una tirada de percepción en difícil para encontrarlo mientras ayudan a Emma a encontrar sus libros de latín medieval, hasta que recuerde que se los prestó a Pichot. Esto último lo comentará como quien no espera que la crean en absoluto. Intentará ensalzar su deseo de superarse, su gran inteligencia y su fabulosa capacidad para los idiomas.

En el libro de leyendas encontrarán la descripción de los *korreds*, a los que se moteja de malignos sirvientes del diablo y de los hechiceros que tienen pactos con él. Son unos seres avariciosos y malvados, violentos y muy dotados de gran fortaleza física a los que sólo se puede dañar mediante encantamientos (la magia sí les afecta) o utilizando armas metálicas o consagradas (no, sumergir los cargadores de los subfusiles en agua bendita no vale). Suelen atacar a sus enemigos utilizando unas peculiares hondas que lanzan pequeñas puntas de flecha de piedra, mediante la magia o usando la fuerza bruta. Su fiesta mayor se celebra el día de la Candelaria, 2 de febrero. Esa noche bailan en las encrucijadas y ante los círculos de piedras. ¿Más claro?.



Estas bestezuelas se convertirán a partir de ahora en la pesadilla de los investigadores, cada vez que crucen por el bosque o pasen por las colinas u otras zonas desoladas (recuerda: a partir del sábado 30), existe un 60% (1 a 12 en 1D20) de posibilidades de que los *korreds*, los dos que están libres al menos, les ataquen disparándoles desde la espesura un proyectil cada uno antes de desaparecer de nuevo.

Emma no quiere ser comprometida ahora que el gendarme Georges ha descubierto a la banda de Armand. Este pretende acabar con el policía y también con los P.J. cuando todo esto acabe para ocultar su rastro. Luego le echaría la culpa al sicópata o grupo de sicópatas que actúa por allí; pero de momento colaborará. Una disimulada entrevista entre Emma y Armand y el doctor sugerirá a la maestra que no se acerque a él ni a su grupo para evitar verse comprometida. Debe procurar cerrar bien las puertas y ventanas y dormir con el revólver bien a mano, procurará que alguien del pueblo venga a hacerle compañía.

Anochecer del sábado 30. El pueblo es un auténtico caos. Todos los hombres caminan por las calles armados con escopetas y dirigiendo desconfiadas miradas a su alrededor. nadie confía en nadie y los propios P.J. podrán darse cuenta de que son observados con cierta acritud y sospecha. Comenzarán a oírse gritos airados exigiendo que se vayan del pueblo (¡qué más quisieran!). Martinique procurará defenderles ante los pueblerinos y lo mismo harán el alcalde Montjarret y el gendarme Georges. Si quieres ponerles las cosas un poco más difíciles comienza un tumulto en serio, de esos que pueden acabar en linchamiento y libérales en el último momento empleando a Armand y sus asesinos o a los hermanos de Martinique.

Todo el mundo comienza a refugiarse en sus casas y a clavar las contraventanas de madera. Las familias se encierran en sus hogares a pasar la noche como buenamente puedan. Los P.J. serán invitados por Montjarret a pasar la noche en su casa.

¿Han acabado ya con Pichot y uno de los *korreds*? ¿Y con Lemariont? ¿Han penetrado en la cripta donde reposa Eldran? Pues que se vayan aplicando, ya queda menos.

La cripta bajo la iglesia. Con el cetro de plomo y únicamente con él podrán traspasar la puerta de roble que cruza bajo el cementerio y lleva al cuerpo momificado de Eldran y al cáliz. Una vez

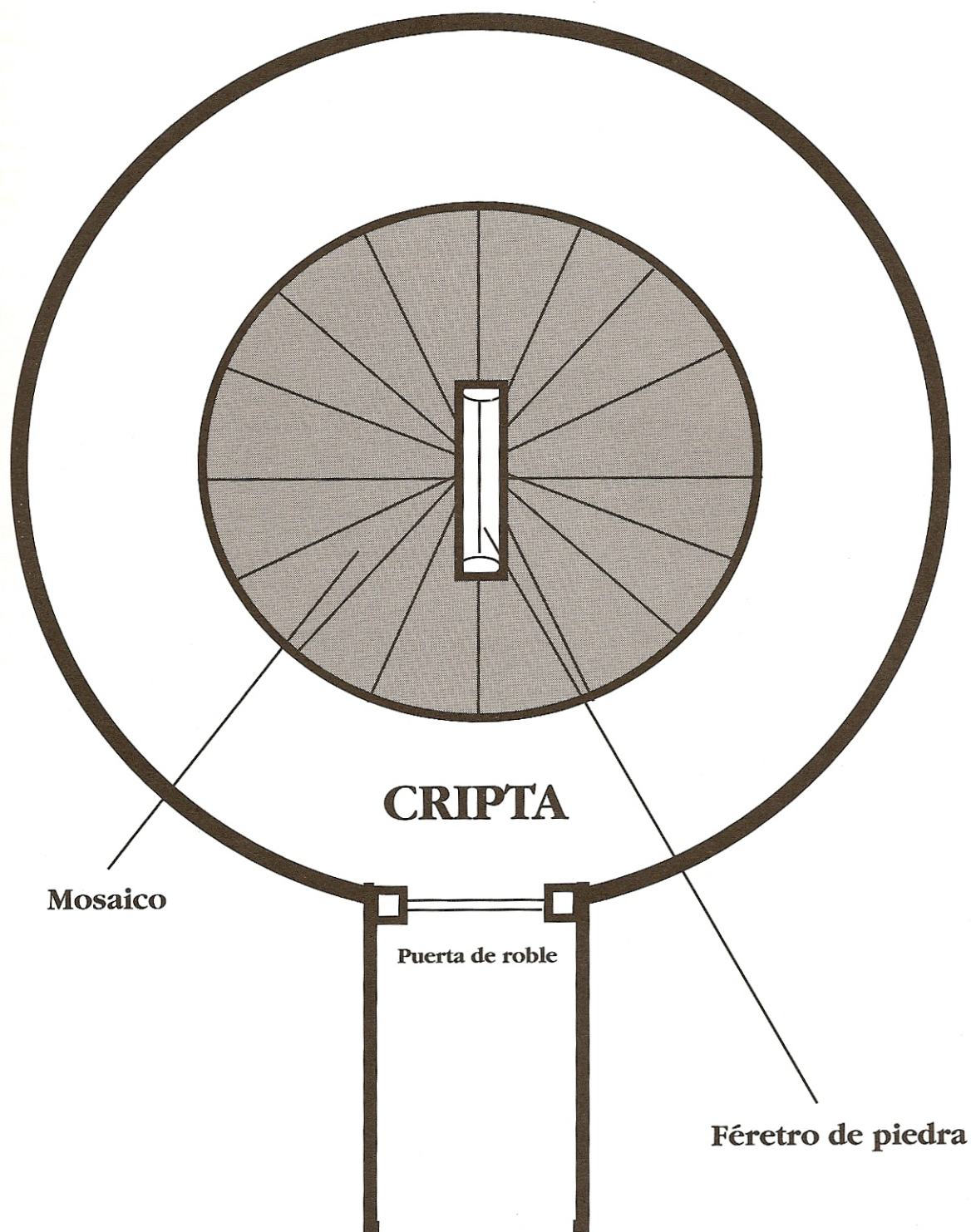
que hayan conseguido el cetro en el subterráneo bajo las ruinas de la mansión del conde podrán volver al pasaje que parte de la casa donde Lancome acumulaba sus hallazgos. Al llegar a la puerta de roble acomodarán el cetro en la muesca del bajorrelieve, el peso del cetro hará desplazarse un engranaje y... la puerta girará abriéndose. Tras ella aparece una estancia circular que brilla con un ligero resplandor azul.

- *«Se trata de un campo mágico que ralentiza casi totalmente los efectos del paso del tiempo; este recinto permanece todavía como cuando fue edificado por Cosmas Dierai de Constantinopla en el siglo VII. Cosmas edificó la tumba del santo Eldran siguiendo las órdenes de un ángel y enterró la llave en una colina cercana al acabarla. Otra cerradura puso también a la tumba, un reloj que sólo permitirá la apertura del sepulcro en fechas muy señaladas.»*

La voz procede de uno de los P.J., al azar. Sin embargo no parece que esté hablando él, tiene los ojos en blanco y se mueve mecánicamente. ¡Está poseído! No, no es necesaria una tirada de estrés para nadie: un extraño sentimiento de tranquilidad les invade. El personaje poseído se recuperará inmediatamente. En el centro de la cripta se levanta una tumba de piedra con una cruz y un cáliz grabados en ella. La luz azul parece irradiar de ese punto. En torno a ella, en el suelo, aparece un mosaico realizado con piedrecitas de multitud de colores. El mosaico es circular, está adornado con antiguos caracteres astronómicos que muestran (astronomía en normal, astrología en muy difícil o inteligencia en imposible) las fases de la luna, el transcurrir de las estaciones, meses y años, la hora del día y de la noche y la fecha correcta. Una sensación inquietante: ya que el calendario juliano modificado que utilizamos hoy en día se comenzó a utilizar mucho después del siglo VII,... o la voz miente o ese reloj dibujado se actualiza a sí mismo. Corrección: no está dibujado con piedras de colores. ¡Funcional!

Efectivamente, el extraño reloj funciona, se actualiza a sí mismo y está protegido, como el mecanismo de la puerta, por el fulgor azul. Una de las líneas, que podría ser equivalente a la que marca las horas en un reloj normal, acaba de moverse de forma casi imperceptible. Otra serie de líneas apuntan hacia un conglomerado de signos. Nuevamente con las tiradas antes expresadas podrán descubrir que esos signos representan una fecha: el 2 de febrero, día de la Candelaria, conmemoración de un antiguo fes-





*Cella subterránea, de estilo bizantino,
atribuida a Cosmas Dierai. (s. VIII)*

tival céltico instituido sobre una celebración mucho más antigua.

Las líneas y los símbolos representan el único momento posible de apertura del sepulcro: el día 1 de febrero, momentos después de la medianoche. Hasta entonces todos sus intentos de abrir el sepulcro por cualquier medio no tendrán efecto alguno.

DOMINGO 31. DIA DEL SEÑOR

Amanece, que no es poco. Al menos debería amanecer, pero ninguno de los gallos canta. La oscuridad sigue con su dominio sobre el pueblo. Una muy ligera luz mortecina consigue filtrarse a través de la densa capa de nubarrones negros que cubre el cielo. Los más ancianos susurran en las calles que se acerca el fin del mundo. Los más jóvenes aparecen preocupados por la posibilidad de alguna explosión nuclear. De repente una serie de gritos estremece la oscuridad crepuscular: Montjarret, que había acudido al domicilio del gendarme Georges para comenzar una búsqueda de los posibles asesinos por el bosque, ha descubierto los cuerpos sin vida y desprovistos de sangre (para salpicar las piedras) del policía, su mujer y el padre de ésta. Su hijo pequeño ha desaparecido. Otro tanto ha ocurrido con la familia de otro habitante del pueblo: todos han muerto, los padres, el abuelo y tres niños de corta edad pero mayores de cinco años. Falta la hija menor, de sólo tres. Si acuden al otro círculo de piedras en el bosque, la descripción será similar a la del día anterior.

Una nueva calamidad se abate ante la aterrada población: se desata una violenta nevada que cubre el suelo con veinticinco centímetros de nieve en apenas quince minutos. Un poco más adelante la nevada se convierte en tormenta. Uno de los rayos caerá sobre el campanario de la iglesia. Los que se encuentren mirando hacia allí podrán observar cómo, casi a cámara lenta, la grieta de la iglesia se hace visible desde el exterior, recorre el templo como una herida sangrante y... la iglesia se derrumba en medio de un ensordecedor estrépito. Si el padre Descartes no había muerto ya, lo hará ahora. Todos estos hechos suponen tirada de estrés -8/x5. Si esto no son fenómenos paranormales potencialmente peligrosos,...

La anomalía de este «día del Señor» no acaba ahí. Tras la caída de la iglesia todos podrán escuchar un suave sonido como un silbido, como un suspiro. Los cielos comienzan a abrirse. Cesa la tormenta, comienza a fundirse

la nieve y a brotar rozagante vegetación en todos los rincones. Aumenta la temperatura. Parece que la primavera ha hecho su aparición repentinamente, de golpe, pero no por ello de forma menos antinatural. La razón de todo esto: el Cromm Cruaich necesita súbditos, adoradores y no cadáveres. El primero de los dones que piensa conceder a los supervivientes de su ira mañana, cuando regrese, es el de la primavera perpetua a esta aldea, el lugar donde se refugiaron los últimos de sus fieles. Claro que antes debe sobrevenir el caos.

CAOS EN BRIZEUX

Por lo visto resta un único sacrificio de niños para despertar al Cromm Cruaich. Los P.J. deberían saber esto y quizás también Armand y el difunto Georges si lo comentaron ante ellos. Estos a su vez han podido comunicarlo al resto de la gente. Si es así Armand y Montjarret tomarán una decisión: se ordena a todos los habitantes de la zona que se reúnan en Brizeux. Grupos de hombres armados parten a avisar a las familias que viven en granjas apartadas dentro del valle, del que aún no se puede salir y al que ahora no llega ninguna emisión de radio ni televisión. El resto se agrupa en la plaza del pueblo con más gente armada apostada en las esquinas. Se pedirá a los P.J. que colaboren en estas tareas. Acabarán al anochecer, con todos los habitantes del valle congregados en torno a la plaza de Brizeux. Son unos trescientos cincuenta entre hombres, mujeres y niños. Todos están aterrados.

Montjarret se dirige al pueblo explicándoles que una banda de asesinos, probablemente sicópatas adoradores de Satán de esos que rondan por regiones apartadas, como en las películas yanquis, ha elegido este pueblo para cometer sus fechorías. Deben agruparse todos hasta que las carreteras queden desbloqueadas o arreglen la línea telefónica y puedan pedir ayuda a la ciudad. De momento todos los niños menores de doce años pasarán a residir indefinidamente en el ayuntamiento, custodiados por quince hombres armados. El resto de las personas deberá dirigirse a sus casas y no salir de ellas bajo ningún concepto. Todos deben permanecer con las escopetas a mano. Se ruega a las familias que viven aisladas que se alojen con sus parientes o amigos de Brizeux mientras dure la crisis. Eso es todo.



Si nadie del pueblo conoce nada acerca de la cuota de sacrificios, la escena anterior no se desarrollará completamente, pero el alcalde sí que exigirá que todos los menores de doce años queden custodiados en el ayuntamiento. Cuando todo acabe, Montjarret les pedirá que sigan en su casa. Armand se retirará con Emma.

Los P.J. tienen libres el resto del domingo 31 y el lunes día 1. Si tiene alguna duda de donde aparecerá el Cromm Cruaich, lo que resultaría muy razonable, pueden utilizar el péndulo sobre un mapa del valle: apuntará hacia el túmulo que excavó el conde convirtiéndolo en un pozo. Si acuden allí observarán algo aterrador (sólo si acuden a partir del día 31): el agua del pozo se ha convertido en sangre. Al regresar al pueblo constatarán que el agua que mana de todos los grifos y fuentes no es tal, sino sangre. Tirada de estrés -5/x3. Si no acuden al pozo por medio del péndulo pueden tener también en cuenta las palabras de David Rucq. El conde excavó en tres lugares y Lancome hablaba de tres túmulos; dos fueron hallados, el tercer lugar que el conde excavó era el propio pozo.

A MODO DE SECUENCIA FINAL

La aventura llega a su conclusión. Los dos *korreds* restantes necesitan de un último niño para sacrificar, pero todos están a buen recaudo en el ayuntamiento. ¿Todos? No, no todos; queda el hijo no nacido de Emma y Armand. La noche del domingo 31 al día 1, la misma noche en la que se abrirá el sepulcro revelando a Eldran y al cáliz, la misma noche en que comenzará a hervir la sangre del pozo y a manifestarse el monstruoso dragón que es el Cromm Cruaich, Emma y Armand serán atacados por los dos enanos como mínimo. Si Pichot y el otro servidor todavía viven, también por ellos.

De no impedirlo nadie Armand será asesinado y Emma conducida al pozo de sangre, donde será descuartizada y su hijo nonato ofrecido al Señor del Túmulo. Veinticuatro horas después, el Cenn Cruaich renacerá enseñoreándose de esta región para ir aumentando su poder progresivamente.

Si tampoco se le detiene en ese lapso de tiempo hasta el día de la Candelaria su resurrección será completa. Se adueñará de las mentes de todos los descendientes de sus antepasados, de todos los que tengan ascendencia bretona, quienes guiados por Montjarret ani-

quilarán al resto, incluidos los investigadores. Más tarde el pueblo volverá a una relativa, primaveral y demoníaca tranquilidad.

Para acabar con esta amenaza serán posibles varias soluciones:

-Acabar con Pichot y los tres enanos antes de que puedan realizar el sacrificio final.

-Acabar con el Cromm Cruaich después de que empiece a manifestarse, pero antes del día de la Candelaria. Momento en el que pueden acabar con él por medios físicos. Esto supone acabar también con Pichot y los *korreds*.

-Esperar a que se levante el sello del sepulcro de Eldran, recoger el cáliz, consagrar en él agua del río (el resto se ha convertido en sangre), acabar con sus sirvientes y eliminar al Reverenciado. Dada la potencia del cáliz, éste es el camino más seguro.

Si los P.J. han estado en la cripta, sabrán cuándo se ha abierto el sepulcro de Eldran, siendo llamados a la misma por una voz interior. Una vez dentro de la cripta sólo deberán arrastrar sobre sí misma la tapa del sepulcro. Dentro verán la momia de un personaje ataviado con una túnica que sujeta un cáliz entre sus manos. Al intentar coger el cáliz, el cadáver abrirá sus ojos, incorporándose. Ahora sí, tirada de estrés -5/x3. Ninguna aureola de santidad rodea a este resucitado. Una voz cascada de siglos les hablará:

«Os lo suplico, tened piedad de mi pobre alma. Lleva mil doscientos años vagando entre el cielo y el infierno. Fui demasiado malvado para ser admitido en el paraíso y excesivamente religioso para ser arrojado al infierno. Esta es mi última oportunidad de realizar méritos para salvarme. Ayudadme... ¿Me permitiréis que os ayude?»

Los personajes que contesten inmediatamente que sí a este ser se verán rodeados por el brillo azulado, que se intensifica. Todas sus heridas corporales o enfermedades quedarán sanadas por completo. Eldran se descompondrá adoptando la forma de una radiación azulada que los recorre uno a uno para introducirse finalmente en el cáliz. Un pensamiento se impone en sus mentes: deben utilizar el cáliz para consagrar agua y ya sabrán que sólo resta pura el agua del río (el cauce de este río no está conectado con el pozo de donde toma su agua el pueblo). Si todavía desconocen cuál es el paradero exacto del Cenn Cruaich, una voz



procedente del cáliz se lo indicará: Es Eldran, por supuesto, que les conducirá a través del bosque hasta el pozo. El antiguo túmulo excavado por el conde de Brizeux.

Los servidores del Reverenciado se les opondrán ante el pozo. No atacarán abiertamente, pues temen el poder del cáliz. Así que prepararán una emboscada ocultos entre el anillo de árboles que rodea el pozo. Habrán trepado a uno esperando atacarles cuerpo a cuerpo cuando estén a su alcance. (Percepción en imposible para detectarles a diez metros, en muy difícil cuando se encuentren a ocho, en difícil cuando estén a seis y en normal cuando se encuentren justo debajo de ellos). Del señor del Túmulo solamente percibirán por el momento súbs delirantes rugidos y la sombra de su cabeza bajo el agua... demasiado rojiza. Tirada de estrés -8/x2. Las intenciones de sus servidores serán acabar con ellos, desde luego, pero en primer lugar con el portador del cáliz o cualquiera que pueda recogerlo si es que se ha caído por muerte súbita de su antiguo poseedor. Como los seres malignos no pueden soportar el contacto de esta reliquia (tal contacto equivale a un ataque de potencia 40) su objetivo será acabar con cualquiera que lo posea. Si arrojan el agua del cáliz contra uno cualquiera de estos enemigos, la potencia del cáliz aumentará a 100, pero quedará vacío, claro, hasta que lo llenen de nuevo de agua. (Una idea es que derritan algo de la nieve restante todavía no fundida por la anormal primavera. Esto en el caso de que hayan desperdiciado toda su agua. Podrán conseguir hasta un máximo de tres litros en seis asaltos).

Al acabar con estos servidores del maligno Cromm Cruaich comenzará a manifestarse. Esto sucederá posean o no el cáliz siempre que acaben con los esclavos que defienden el pozo: la entidad ha sentido el peligro. El cáliz comenzará a vibrar, el aura azul lo abandona y les rodea de nuevo. La voz de Eldran les comunica la nueva fase del ritual: todos ellos deberán beber un sorbito del agua bendita por el cáliz. Los efectos serán los siguientes:

-Primero: los jugadores que superen una tirada de esencia en normal serán de ahora en adelante inmunes a los ataques mágicos del Señor del Túmulo quien, por otra parte, no se digna a utilizar otro tipo de ataques demasiado mundanos.

-Segundo: aquellos que no superen esta tirada son susceptibles de caer bajo el control mental

del Cenn Cruaich (evidentemente todas estas tiradas deben mantenerse en secreto). Cada asalto posterior a que hayan bebido, Cromm Cruaich puede elegir (y de hecho elegirá) emplear este control en lugar de utilizar un hechizo para conseguir nuevos adeptos. El jugador o los jugadores en cuestión deberán superar una nueva tirada de esencia en normal. Si ahora tampoco la superan se convertirán en fervientes servidores de la maligna entidad que acecha en el pozo atacando inmediatamente a sus compañeros, preferiblemente al poseedor del cáliz.

Si ningún personaje supera la primera tirada tras beber del agua... bien, como era en secreto... permite a quien mejor haya desempeñado su papel una ayuda especial de Eldran: los efectos serán idénticos a los de haber obtenido el resultado necesario.

Tras el paso de diez asaltos desde la muerte del último servidor, los rugidos procedentes del pozo se habrán intensificado hasta el punto de que los P.J. comenzarán a sangrar de nariz y oídos. Una forma inmensa y renegrida comienza a salir del pozo. ¡El Cromm Cruaich se manifiesta ante ellos! Una forma reptiliana, poseedora de un hediondo aliento y de una horrenda cabeza adornada por mortales hileras de afilados dientes. Tirada de estrés -15/x7. Si no la superan, que lo paguen (después de todo es uno de los aspectos del Maligno, algo maltratado por el tiempo, pero demonio mayor al fin y al cabo).

Este es el momento crucial. Si alguno de ellos sobrevive a tan espantosa visión deberá arrojar el cáliz, lleno de agua contra las fauces de tan enorme y vil carroña. Los efectos serán espectaculares. Suponemos que cualquier tirada, excepto un fallo crítico (un 1), tendrá como resultado un impacto que conseguirá hervir al dragón dentro del pozo de sangre. Sus chillidos, espasmos y coletazos causarán que una enorme ola de sangre hirviendo salpique a todos los personajes que no superen una tirada de destreza en difícil (potencia 25). La tierra continúa temblando. Una enorme grieta se abrirá bajo el pozo de sangre, tragándose en su interior de insondable sima a dicho pozo y a su ocupante. Las llamas del infierno crepitan en su interior.

Nueva tirada de destreza en normal, esta vez para evitar ser arrastrados a la sima infernal que reclama a su hijo Cromm. Los personajes que fallen podrán intentar otra tirada para agarrarse a algún saliente. Tirada de fuerza en



normal y podrá salir por sus propios medios. Aquellos que no superen esta tirada... en próximos suplementos describiremos cómo es realmente el infierno.

La naturaleza acabará recuperando su normalidad. La apocalíptica sima se cerrará sobre sí misma tragándose, esta vez para siempre, al maligno Reverenciado del Túmulo. El invierno volverá a Brizeux y los supervivientes de este pueblo podrán intentar rehacer sus vidas, posiblemente en otro lugar.

Si no lo consiguen, los descendientes de los antiguos britanos adoradores del Reverenciado (todos los bretones de Brizeux) revertirán a su estado de adoradores del Maligno, creando un centro de paganismo entre las colinas bretonas,

manteniendo en secreto este centro de iniquidad mientras extienden sus redes por toda Bretaña primero, por toda Francia después, por toda... Y aquellos que hayan muerto tragados por la sima del Infierno podrán disfrutar de la maravillosa experiencia de ser torturados (sus almas) por el demonio Cenn Cruaich... ¡Hasta el Día del Juicio Final!

Si lo consiguen, podrán sentir la satisfacción del deber cumplido y alardear de sus experiencias en un artículo de circulación restringida para Merrick House. La donación del cáliz aumentará su prestigio ante la Iglesia católica. Finalmente habrán conseguido la liberación del alma atormentada de Eldran, éste conseguirá un pequeño don para ellos: todos los trastornos síquicos que puedan sufrir se verán rebajados en un grado.

NOTAS del DISEÑADOR

Garras de hielo es un módulo muy especial. Comenzó como una excusa para comprarme música bretona a fin de ambientar la partida y se ha convertido en una de las aventuras que hasta ahora más veces he dirigido (**Nota de Igor:** *¿Y el plaitêstin de Semilla, qué?*). Los resultados son sorprendentes. Ante las posibilidades de la sección de la historia dedicada a la investigación, posibilidades para el desarrollo de los personajes, para el ROL y el frenetismo de la parte final, todas resultan radicalmente distintas. En la primera murieron todos, (**Nota de J&F:** *¡Eso es falso y además es mentira! ¿Cómo que no podía matar a la vieja esa que vive con la mierda terrorit-tas esos?*) en la segunda Cordelia y una investigadora acabaron con el Cromm Cruaich utilizando el cáliz sin mayor problema, en las demás...

La mayor parte de la acción se desarrolla en una zona apartada, atrasada y rural de la Bretaña francesa. Ese tipo de zonas no están tan lejos de lo que podamos conocer, pero quizás os hablo un poco de Bretaña:

Es una zona fantástica, la península que sobresale al NO. en los mapas de Francia: sí, esa que tiene en el extremo norte a la aldea de Astérix. Está dividida en cinco departamentos y tiene una población de cerca de tres millones de habitantes. Gran parte de ellos descienden de los emigrantes celtas que huyeron de la vecina isla de Gran Bretaña durante las invasiones sajonas. Todavía hoy un millón de personas conoce el idioma bretón, estrechamente emparentado con el galés.

Bretaña fue primero un reino independiente de Francia, pasó por ser un ducado relativamente autónomo al estilo de Provenza o Borgoña y quedó vinculada a Francia en el siglo XV. Desde entonces ha existido una cierta tensión latente entre la comunidad bretona y la francesa. Esta tensión ha venido tradicionalmente causada por la diferencia lingüística: como todos los hablantes de idiomas minorizados, los bretones han sido tradicionalmente ridiculizados por los franceses quienes siempre les han tratado de rústicos e ignorantes. Este mismo siglo, hasta fechas muy cercanas a la segunda guerra mundial, era todavía habitual ver en las tabernas de la zona letreros con la leyenda: «*Se prohíbe escupir en el suelo y hablar bretón*». Otras fuentes de problemas han venido siendo el tradicional atraso de la zona, dedicada a la pesca, agricultura y ganadería, así como la oposición de los habitantes, históricamente apegados a opciones políticas bastante tradicionalistas y conservadoras, a diversas políticas del gobierno de París.

Por el contrario nunca ha existido un abierto sentimiento separatista. Los bretones se encuentran muy orgullosos de ser franceses y es así como se sienten, aunque el idioma de casi la mitad de los habitantes de Bretaña sea el bretón.

El renacimiento de la cultura céltica en general durante la década de los setenta incidió en la recuperación de su folklore, tradiciones, leyendas, etc. Durante el siglo pasado ya se dio una corriente cultural de este tipo, como también sucedió en Inglaterra, Escocia, o sin ir más lejos en nuestro propio país, como por ejemplo en Andalucía, Cataluña, Galicia o Euskadi. Sin embargo quizá sea este «segundo renacimiento» el más importante.

Existen diversos grupos radicales surgidos al amparo de este renovado interés en la personalidad de Bretaña. La mayoría se encuentran agrupados como asociaciones culturales y ciertamente pocos de sus integrantes propugnan la utilización de la violencia para conseguir la independencia de su nación,



una idea que, en realidad, defiende un porcentaje insignificante de la población. Lo que se defiende consiste más bien en objetivos culturales o de desarrollo económico. Lo más parecido a la actividad terrorista pueden ser los contactos que los más izquierdistas de estos grupos mantienen con organizaciones terroristas de toda Europa, relaciones en las que, como mucho, llegan a proporcionar alojamiento a sus correligionarios.

En realidad podemos decir que la situación política, económica o cultural de esta región se asemeja mucho más al caso de Galicia que al de Euskadi o Cataluña.

Si te interesa este tipo de música o deseas ambientar con propiedad la aventura te recomiendo que te hagas con alguna cinta de Alan Stivell, Bleizi Ruz, los verdaderos Diaouled ar Menez o incluso Gwendal. Esos increíbles músicos irlandeses que son los Chieftains dedicaron una de sus más recientes obras al folklore bretón: el disco Celtic Wedding. Maravilloso, en serio.

En caso de que desees leer algo sobre el tema bretón o céltico en general puedes encontrar gran variedad de libros. Citaré algunos: el «Barzaz Brei» del vizconde Hersart de la Villemarqué publicado en España como «El Misterio Celta» por las Ediciones de la Tradición Unánime (José de J. Olañeta editor) o el denso y profundo «La Diosa Blanca», de Robert Graves, publicado en Alianza Editorial. Libro donde por cierto encontrarás la leyenda del Cromm Cruaich (¿o creías que la había copiado vete tú a saber de dónde?). También la «Guía de Campo de las Hadas y demás Elfos», el «Misterio Celta» de W.B. Yeats,...

Otras bandas sonoras que funcionan de maravilla con el ambiente de la historia son Twin Peaks, Aliens, El Cuarto Protocolo, Traición sin Límite, El Cabo del Miedo,... No sugiero ninguna marca de cerveza para ambientar la partida, probablemente sepáis de eso más que yo y además en Bretaña lo verdaderamente típico es la sidra.

Y antes de que se me olvide, procura mantener el ambiente de secreto y paranoia del módulo comunicando a cada jugador y sólo a él lo que haya podido descubrir.

Y nada más, bueno sí: Cenn Cruaich se pronuncia KEN KRU AIJ. Divertíos.

JuanAn Romero-Salazar y el equipo médico habitual



EL REPARTO

- **Belek, Clara:** Anciana ex-sirvienta de la familia de Brizeux que actualmente vive con Armand de Brizeux.
- **de Brizeux, Armand:** Médico y peligroso terrorista fundador de la banda Diaouled ar Menez, además de hijo (legítimo) del conde de Brizeux.
- **Descartes, padre:** Sacerdote del pueblo de Brizeux y guardián de una de las entradas del infierno (aunque él no acaba de estar muy seguro...)
- **Desfaurges, Emma:** Maestra de Brizeux y amante secreta de Armand de Brizeux.
- **Drax, Dora:** Ancianita residente en el Viejo Alban. Miembro de la resistencia hace ya unas cuantas décadas, está dispuesta a recuperar los diamantes que se ocultan en la cripta bajo las ruinas de la mansión de los de Brizeux.
- **Dupuis, Jeanne:** Secretaria personal de uno de los acólitos de Nazario Strauss. Hechicera. Suplantará a Michelle D'Abouisson, presunta prometida del amigo Antoine Lancome.
- **Georges:** Uno de los dos gendarmes del pueblo.
- **Grande, la:** Inmensa jabalina portadora de oscuros presagios... (¿no os suena la frase?).
- **Kadaoudal, Julian:** Campesino y primer habitante de Brizeux que conocerán los aventureros cuando les "rescate" tras el alud.
- **Kermadec, Alban:** Propietario del albergue (único) de Brizeux. Casado con:
- **Kermadec, Marie:** Esposa del propietario del albergue.
- **Lamarque, Henri:** Ex-miembro de la resistencia y amigo de toda la vida de Dora Drax (véase).
- **Lancome, Cordelia:** Estudiante y hermana del desaparecido Antoine Lancome.

• **Montjarret, Nolwen:** Alcalde de Brizeux y antiguo miembro de la resistencia, amigo de Dora Drax y Henri Lamarque.

• **Picaud:** Uno de los gendarmes del pueblo.

• **Pichot:** Tonto del pueblo e hijo bastardo del conde de Brizeux. Será quien ponga en marcha toda la tragedia...

• **Platagean, Evelyne:** Historiadora parisina y directora de los trabajos de Lancome.

• **Pombal, Henri:** Bon vivant y antropólogo de reconocido prestigio, acompañará a nuestros aventureros y puede que hasta llegue a serles útil.

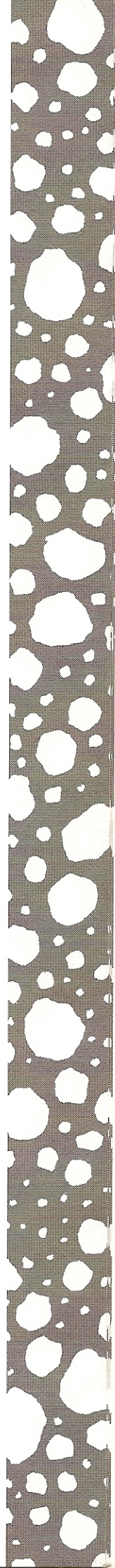
• **Ribadeux, Etienne:** Mecánico de Brizeux y padre de:

• **Ribadeux, Etienne jr.:** Hijo del anterior, estudiante mediocre y víctima (sin saberlo) de un ataque Korred. Será quien les comunique que entre Lancome y Martinique Rougon hay algo más que una mera amistad.

• **Rougon, Marc:** Antiguo administrador del conde de Brizeux y actual propietario de sus tierras. Padre de:

• **Rougon, Martinique:** Encantadora muchachita enamorada de Lancome.

• **Rucq, David:** Secretario del ayuntamiento de Brizeux y auténtica mina de datos.



Por orden de aparición...

HENRI POMBAL , 50 Años

Características

FUE:5 DES:3 INT:7 CAR:6 CON:7
VOL:7 PER:5 ESE:5

P.VIDA: 7

P. CORAJE: 7

P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (4), Archivos y bibliotecas (6), Burocracia (7), Convencer (4), Buscar (5), Charlatanería (5), Liderazgo (4), Historia (6), Arqueología (6), Antropología (7), Idioma nativo /Francés (7), Idioma extranjero /Inglés (7), Primeros Auxilios (5)

Modelo propuesto para este personaje: Luciano Pavarotti

CORDELIA LANCOME , 17 Años

Algo pijilla la «titi» (imagínate, jura por Snoopy)

Características

FUE:2 DES:6 INT:5 CAR:8 CON:4
VOL:5 PER:6 ESE:5

P.VIDA: 4

P. CORAJE: 5

P. LUZ: 5

Habilidades

Archivos y bibliotecas (2), Arqueología (2), Biología (2), Charlatanería (3), Geografía (2), Física (2), Química (2), Montar a caballo (7), Saltar (4), Nadar (4), Tregar (5)

Modelo propuesto para este personaje: Brenda (de «Sensación de vivir»)

JEANNE DUPUIS, 28 Años

Características

FUE:3 DES:6 INT:6 CAR:4 CON:4
VOL:6 PER:7 ESE:5

P.VIDA: 4

P. CORAJE: 6

P. LUZ: 9

Habilidades

Combate sin armas (3), Abrir cerraduras (3), Armas de fuego /Armas cortas/ (4), Robar bolsillos (4), Archivos y bibliotecas (5), Burocracia (5), Convencer (5), Frialdad (6), Sigilo (4), Buscar (4), Conducir /Coche/ (3), Intuición (4), Seducción (6), Ciencias ocultas (6), Historia (5), Idioma extranjero /Inglés (6), Idioma nativo /Francés (6), Lenguaje mágico (4), Reconocer objetos mágicos (2)

Magia

Primer nivel: Todos los hechizos de Magia Aurea

Objetos especiales

Medalla de la Estrella Negra: Este poderoso objeto es capaz de anular cualquier hechizo de primer o segundo nivel lanzado contra su poseedor una vez al día, necesita ser expuesto a la luz de la luna durante una hora para recargar su oscuro poder

Modelo propuesto para este personaje: La madrastra de Cenicienta

EVELYNE PLATAGEAN , 40 Años

Características

FUE:3 DES:4 INT:6 CAR:4 CON:5
VOL:6 PER:6 ESE:4

P.VIDA: 5

P. CORAJE: 6

P. LUZ: 4

Habilidades

Archivos y bibliotecas (6), Burocracia (5), Convencer (5), Buscar (4), Charlatería (4), Liderazgo (6), Historia (7), Economía (6), Arqueología (7), Idioma nativo/ Francés (7), Idioma extranjero / Inglés (4)

Modelo propuesto para este personaje: Tu profesora de historia favorita

MATONES

(Incluyendo a Joachim Goldberg)

Características

FUE:6 DES:4 INT:2 CAR:2 CON:6
VOL:4 PER:4 ESE:4

P.VIDA: 6

P. CORAJE: 4

P. LUZ: 4

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas improvisadas (4), Armas de cuerpo a cuerpo (4) Secuestrar pijas (-2), Armas de fuego / Arma corta (4), Idioma nativo /Francés (3), Idioma extranjero /Inglés (2)

Equipo

Sig Sauer P225
Navaja

Modelo propuesto para estos personajes: los iraníes de *«Cuando llega la Noche»*

JULIAN KADAUDAL , 75 Años

Características

FUE:3 DES:3 INT:3 CAR:5 CON:3
VOL:4 PER:4 ESE:4

P.VIDA: 3

P. CORAJE: 4

P. LUZ: 4

Habilidades

Conducir carro (5), Armas de fuego / Escopeta/ (3), Idioma nativo /Bretón (4), Idioma extranjero /Francés (3)

Modelo propuesto para este personaje: Tu abuelo favorito

ALBAN KERMADEC, 30 Años

Características

FUE:4 DES:4 INT:4 CAR:5 CON:5
VOL:5 PER:5 ESE:4

P.VIDA:5

P. CORAJE:5

P. LUZ:4

Habilidades

Charlatanería (5), Cocinar (4), Electricidad (3), Convencer (4), Armas de fuego /Escopeta/ (3), Idioma nativo /Bretón (4), Idioma extranjero /Francés (4)

Modelo propuesto para este personaje: Woody Harrelson (el camarero de *«Cheers»*)

MARIE KERMADEC, 25 Años

Características

FUE:3 DES:4 INT:3 CAR:6 CON:4
VOL:5 PER:5 ESE:4

P.VIDA:4

P. CORAJE:4

P. LUZ:4

Habilidades

Charlatanería (5), Cocinar (6), Cuidar niños (5), Idioma nativo /Bretón (4), Idioma extranjero /Francés (4)

Modelo propuesto para este personaje: Tu prima favorita



PICHOT, 43 Años

Características

FUE:5 DES:4 INT:6 CAR:5 CON:6
VOL:6 PER:5 ESE:7

P. VIDA:8

P. CORAJE:8

P. LUZ:12

Habilidades

Combate sin armas (5), Armas de cuerpo a cuerpo (4), Correr (5), Sigilo (5), Supervivencia (5), Buscar (4), Orientación (4), Idioma nativo /Bretón (4), Idioma nativo /Francés (4), Idioma extranjero /Latín (4), Idioma extranjero /Inglés (3), Lenguaje Mágico (4)

Magia

Primer Nivel: Todos los hechizos de Magia Aurea

Segundo Nivel: Mal de ojo, Visión Verdadera, Don de lenguas, Provocar inconsciencia

Objetos especiales

Cuchillo de mango negro. Ocultos en su cabaña del bosque (en una caja metálica bajo el suelo): **Anillo Brizeux**, puede utilizarse para guardar hasta un máximo de 40 P. de luz de su portador. En estos momentos almacena 25. **Grimorio Brizeux**, contiene los tres primeros niveles de Magia Aurea y está redactado en latín medieval.

Notas

Mientras Lemariont no sea expulsado de las ruinas de la mansión Brizeux, Pichot resulta inmune a todo tipo de ataque mágico y los ataques físicos sólo le causan la mitad del daño normal (excepto las armas bendecidas o mágicas). Uno de los *korreds* actúa permanentemente como su guardián.

Modelo propuesto para este personaje: Antonio Resines

NOLWEN MONTJARRET, 70 Años

Características

FUE:5 DES:4 INT:6 CAR:5 CON:6
VOL:6 PER:5 ESE:7

P. VIDA:6

P. CORAJE:6

P. LUZ:7

Habilidades

Armas de fuego /Arma corta (4), Armas de fuego /Escopeta (4), Montar animales (3), Conducir coche (4), Convencer (5), Liderazgo (5), Primeros auxilios (4), Idioma nativo /Bretón (5), Idioma extranjero /Francés (6), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: John Wayne algo viejito

HENRI LAMARQUE, 5 Años

Características

FUE:3 DES:4 INT:5 CAR:4 CON:5
VOL:4 PER:5 ESE:7

P. VIDA:5

P. CORAJE:4

P. LUZ:7

Habilidades

Armas de fuego /Arma corta (4), Armas de fuego /Subfusil (4), Conducir coche (4), Convencer (5), Liderazgo (5), Primeros auxilios (4), Idioma nativo /Francés (6), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Kirk Douglas o Burt Lancaster en «Dos tipos duros»



DORA DRAX, 70 Años

Características

FUE:2 DES:3 INT:4 CAR:3 CON:4
VOL:3 PER:4 ESE:6

P. VIDA:4
P. CORAJE:3
P. LUZ:6

Habilidades

Armas de fuego /Arma corta (4), Armas de fuego /Subfusil (4), Conducir coche (4), Convencer (5), Charlatanería (5), Liderazgo (5), Primeros auxilios (4), Idioma nativo /Francés (6), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Miss Marple con pistola

ETIENNE RIBADEUX, 40 Años

Características

FUE:8 DES:5 INT:4 CAR:3 CON:7
VOL:3 PER:4 ESE:6

P. VIDA:7
P. CORAJE:3
P. LUZ:6

Habilidades

Combate sin armas (8), Abrir cerraduras (5), Armas de fuego /Escopeta (4), Mecánica (5), Buscar (4), Conducir Coche (5), Idioma nativo /Francés (4), Idioma extranjero /Inglés (3)

Modelo propuesto para este personaje: El herrero de los cómics de Astérix

ETIENNE RIBADEUX jr., 15 Años

Características

FUE:3 DES:5 INT:3 CAR:4 CON:4
VOL:3 PER:4 ESE:6

P. VIDA:4
P. CORAJE:3
P. LUZ:6

Habilidades

Armas de fuego /Escopeta (3), Mecánica (3), Buscar (4), Conducir Coche (3), Idioma nativo /Francés (3)

Modelo propuesto para este personaje: Cualquier compi de clase de 1º de BUP

**GEORGES 40 Años/
PICAUD 42 Años**

Características

FUE:4 DES:5 INT:3 CAR:4 CON:4
VOL:3 PER:4 ESE:6

P. VIDA:4
P. CORAJE:3
P. LUZ:6

Habilidades

Armas de cuerpo a cuerpo (6), Armas de fuego (6), Combate sin armas (7), Conducir (5), Derecho (4), Idioma nativo /Francés (4), Idioma extranjero /Inglés (4)

Modelo propuesto para estos personajes: Hernández y Fernández (de los cómics de Tintín)

PADRE DESCARTES, 60 Años

Características

FUE:5 DES:5 INT:6 CAR:4 CON:4
VOL:5 PER:4 ESE:6



P. VIDA:4
P. CORAJE:5
P. LUZ:6

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (6), Charlatanería (7), Convencer (7), Idioma nativo / Francés (6), Idioma extranjero /Latín (5), Teología (5), Armas de fuego / Escopeta (4)

Modelo propuesto para este personaje: Antonio Ferrandis

ARMAND DE BRIZEUX, 43 Años

Características

FUE:5 **DES:**5 **INT:**7 **CAR:**4 **CON:**6
VOL:7 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:6
P. CORAJE:7
P. LUZ:6

Habilidades

Armas de cuerpo a cuerpo (6), Armas de fuego /Pistola (4), Armas de fuego / Escopeta (3), Armas de fuego /Subfusil (3), Conducir (3), Conocimiento de la vida (5), Criminología (5), Derecho (4), Primeros auxilios (7), Archivos y Bibliotecas (4), Burocracia (4), Frialdad (5), Sigilo (6), Liderazgo (7), Medicina (8), Historia (6), Idioma nativo /Francés (6), Idioma nativo /Bretón (5), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Mickey Rourke

EMMA DESFAURGES, 28 AÑOS

Características

FUE:3 **DES:**5 **INT:**5 **CAR:**4 **CON:**4
VOL:4 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:4
P. CORAJE:4
P. LUZ:6

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (4), Conocimiento de la vida (4), Historia (5), Mitología (4), Primeros auxilios (3), Armas de fuego /Armas cortas (2), Idioma nativo / Francés (6), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Ana Obregón

TERRORISTAS

Características

FUE:5 **DES:**4 **INT:**4 **CAR:**2 **CON:**5
VOL:5 **PER:**4 **ESE:**5

P. VIDA:5
P. CORAJE:5
P. LUZ:5

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas de fuego /Pistola (4), Armas de fuego /Subfusil (4), Explosivos (4), Conducir coche (5), Sigilo (5)

Modelo propuesto para estos personajes: Demasiados por desgracia

CLARA BELEK, 85 Años

Características

FUE:2 **DES:**2 **INT:**4 **CAR:**4 **CON:**2
VOL:5 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:2
P. CORAJE:5
P. LUZ:6

Habilidades

Bordar (7), Cocinar (6), Charlatanería (5), Idioma nativo /Francés (6), Idioma nativo /Bretón (5)



P. VIDA:4
P. CORAJE:5
P. LUZ:6

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (6), Charlatanería (7), Convencer (7), Idioma nativo / Francés (6), Idioma extranjero /Latín (5), Teología (5), Armas de fuego / Escopeta (4)

Modelo propuesto para este personaje: Antonio Ferrandis

ARMAND DE BRIZEUX, 43 Años

Características

FUE:5 **DES:**5 **INT:**7 **CAR:**4 **CON:**6
VOL:7 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:6
P. CORAJE:7
P. LUZ:6

Habilidades

Armas de cuerpo a cuerpo (6), Armas de fuego /Pistola (4), Armas de fuego / Escopeta (3), Armas de fuego /Subfusil (3), Conducir (3), Conocimiento de la vida (5), Criminología (5), Derecho (4), Primeros auxilios (7), Archivos y Bibliotecas (4), Burocracia (4), Frialdad (5), Sigilo (6), Liderazgo (7), Medicina (8), Historia (6), Idioma nativo /Francés (6), Idioma nativo /Bretón (5), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Mickey Rourke

EMMA DESFAURGES, 28 AÑOS

Características

FUE:3 **DES:**5 **INT:**5 **CAR:**4 **CON:**4
VOL:4 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:4
P. CORAJE:4
P. LUZ:6

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (4), Conocimiento de la vida (4), Historia (5), Mitología (4), Primeros auxilios (3), Armas de fuego /Armas cortas (2), Idioma nativo / Francés (6), Idioma extranjero /Inglés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Ana Obregón

TERRORISTAS

Características

FUE:5 **DES:**4 **INT:**4 **CAR:**2 **CON:**5
VOL:5 **PER:**4 **ESE:**5

P. VIDA:5
P. CORAJE:5
P. LUZ:5

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas de fuego /Pistola (4), Armas de fuego /Subfusil (4), Explosivos (4), Conducir coche (5), Sigilo (5)

Modelo propuesto para estos personajes: Demasiados por desgracia

CLARA BELEK, 85 Años

Características

FUE:2 **DES:**2 **INT:**4 **CAR:**4 **CON:**2
VOL:5 **PER:**4 **ESE:**6

P. VIDA:2
P. CORAJE:5
P. LUZ:6

Habilidades

Bordar (7), Cocinar (6), Charlatanería (5), Idioma nativo /Francés (6), Idioma nativo /Bretón (5)



Modelo propuesto para este personaje: La abuelita Paz

DAVID RUCQ, 63 Años

Características

**FUE:5 DES:5 INT:6 CAR:4 CON:4
VOL:5 PER:4 ESE:6**

P. VIDA:5

P. CORAJE:5

P. LUZ:6

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (6), Charlatanería (7), Convencer (7), Idioma nativo / Francés (6), Idioma nativo / Bretón (5), Historia (5)

Modelo propuesto para este personaje: José Sazatornil «Saza»

MARC ROUGON, 70 Años

Características

**FUE:4 DES:5 INT:6 CAR:4 CON:4
VOL:5 PER:4 ESE:6**

P. VIDA:4

P. CORAJE:5

P. LUZ:6

Habilidades

Economía (5), Burocracia (6), Derecho (6), Armas de fuego /Escopeta (5), Idioma nativo /Bretón (5), Idioma extranjero /Francés (5)

Modelo propuesto para este personaje: Paco Rabal

MARTINIQUE ROUGON, 19 Años

Características

**FUE:3 DES:6 INT:5 CAR:6 CON:4
VOL:6 PER:6 ESE:6**

P. VIDA:4

P. CORAJE:6

P. LUZ:6

Habilidades

Charlatanería (5), Seducción (5), Armas de fuego /Escopeta (3), Idioma nativo / Bretón (5), Idioma extranjero /Francés (4)

Modelo propuesto para este personaje: Michelle Pfeiffer a los 19 años

HERMANOS ROUGON

Características

**FUE:5 DES:4 INT:4 CAR:2 CON:5
VOL:5 PER:4 ESE:5**

P. VIDA:5

P. CORAJE:5

P. LUZ:5

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas de fuego /Escopeta (6), Conducir coche (5), Sigilo (5)

Modelo propuesto para estos personajes: Esos primos que tienes en el pueblo...

LA GRANDE

Características

**FUE:10 DES:3 INT:1 CAR:1 CON:9
VOL:1 PER:3**

P. VIDA:15

Habilidades

Amochar, ataque equivalente a la acometida (6). Se trata de un típico ataque sin armas. La tabla a utilizar, para simplificar, es la del codazo humano.



LEMARIONT

Características

FUE:20 DES:15 INT:30 CAR:0 CON:35
VOL:25 PER:40 ESE:30

P. VIDA:35

Habilidades

Ataque especial (8). Este nivel se utiliza para la primera fase del ataque: el salto sobre su víctima, la segunda fase es automática. Conoce todos los idiomas

Magia

Todas sus habilidades mágicas se dedican a la protección que dedica a Pichot excepto el ataque de congelación

KORREDS

Características

FUE:10 DES:2 INT:2 CAR:0 CON:12
VOL:20 PER:10 ESE:10

P. VIDA:12

Habilidades

Sigilo (8), Combate sin armas (6), Honda (4). Sólo hablan bretón (3), aunque entienden el francés

Magia

Primer nivel: Todos los hechizos de Magia Aurea

Su naturaleza demoníaca sólo permite que sean dañados mediante la magia o utilizando armas mágicas o sagradas. Una excepción son las armas blancas: sí que les afectan

CROMM CRUAICH (a.k.a. CENN CRUAICH)

Características

FUE:100 DES:75 INT:200 CAR:0
CON:200 VOL:120 PER:100 ESE:1000

P. VIDA:200

Habilidades

Todas las que desee y le permita su enorme y negruzco cuerpo de dragón

Magia

Todos los hechizos conocidos de Magia Aurea

Puede acabarse con él desde que comience a manifestarse en forma física dentro del pozo (del que además no podrá salir aún durante varios días hasta que no haya ganado el suficiente poder). Sus defensas consistirán entonces en los *korreds* supervivientes así como Pichot si todavía no lo han liquidado. Todo tipo de armas pueden herirle o acabar con él de forma más o menos permanente (mientras no se realice de nuevo el ritual), pero es muy posible que resulte un contrincante demasiado duro puesto que todavía no dispondrán del cáliz.

Mediante la utilización del cáliz, tal tarea de expulsión de este ser puede facilitarse bastante. Dado que los portadores de este objeto sagrado son inmunes a los ataques mágicos y que el dragón estará atado al pozo, sólo resta evitar los intentos de sus sirvientes para defenderle. Recordemos que a partir del momento en que puedan disponer del cáliz Cromm Cruaich será inmune a los ataques físicos, pero no así a los mágicos.

<i>Honda Korred</i>	Bocajarro	D. Corta	D. Media	D. Larga	POT
	-----	3/10 m.	10/50 m.	50/75 m.	20

CUADRO DE PISTAS

Ofrecemos ahora un pequeño resumen con las localizaciones o personajes que pueden ser de más interés para los jugadores así como los datos u objetos que encontrarán.

-Apartamento de Lancome: cartas, notas y llave de una taquilla. Esto nos lleva a la entrevista con Evelyne y a conseguir la piedra con el pentáculo. También a ser perseguidos por unos matones

-Chez Fernández: datos sobre Lancome

-Albergue de Brizeux: generalidades y encuentros varios (Dora y Henri, Montjarret, Pichot,...)

-Henri y Dora pueden ponerles en antecedentes sobre los diamantes. Montjarret profundizará en los datos sobre el conde

-En la cabaña de Pichot, en el centro del bosque, hallarán el anillo talismán de su padre y su grimorio

-Granja de Armand de Brizeux, allí entrarán en contacto con Armand y posiblemente con los terroristas. Clara belek quizá les hable sobre los dos hijos del conde

-Escuela de Brizeux y hogar de Emma. Datos sobre los terroristas, pistas sobre Pichot, embarazo de Emma, un libro que describe a los korreds, relación entre Armand y Emma

-Ayuntamiento de Brizeux: un cuadro del conde y su libro de poesía. Datos sobre los túmulos, acerca de los Rougon y quizás también del alcalde

-Iglesia de Brizeux: conversación con el padre Descartes, carta de Lancome, pergamino de expulsión de Lemariont

-Casas abandonadas: pasadizos. El coche de Lancome, sus hallazgos, cuaderno de notas que puede conducirles a: Ludu, los túmulos, la capilla del bosque

-Granja Rougon: más información sobre el conde y su mansión

-Cripta de la mansión del conde: péndulo, cetro de apertura del sepulcro de Eldran, diamantes, Lemariont

-Sepulcro bajo la iglesia: cáliz y Eldran



Serán necesarios el filtro de la planta molly; el sagrado pentáculo del rabbi Josías de Hildesheim; el nombre de la propia bestia y la siguiente oración: "Oh espíritu de tinieblas, hijo de Sheol!. Abandona este lugar y no vuelvas jamás a él. Obedece, por el poder de Adonai Elohim. Obedece, por el poder de Adonai Jehová. Obedece, por el poder de Adonai Sabaoth. Húndete en el sombrío inframundo del que procedes y perece frente al poder del eterno dominio. ¡Vete!. ¡Vete!. ¡Vete!."

Tras declamar esta oración con voz recia y voluntad que no desfallezca, repítase tres veces su nombre para ordenarle acto y seguido que se retire. Espero haber traducido bien la fórmula de Josías...

MERRICK  HOUSE inc.

