

# *La inquietante misión del mensajero desaparecido*

Francia se encuentra en una frágil paz con Inglaterra. La guerra con España fuerza a Luis XIII a una peligrosa alianza con Carlos I, pero el borbón y sus consejeros temen encontrarse a una guerra en dos frentes que Francia no puede permitirse. Los personajes son convocados ante Monsieur de Treville. Su superior les informa de que Francia se encuentra en un gran peligro. Espías franceses en Inglaterra han enviado informes muy sensibles a sus contactos en la costa de Normandía. Sylvian Tromeur, un noble menor al servicio de Francia, recibió los informes y partió a Caen, pero nunca llegó allí. Treville teme que esos documentos caigan en manos de la corona británica y supongan un casus belli con Inglaterra. Los mosqueteros deben encontrar a Tromeur, recuperar los documentos y descubrir quién es el responsable de estos.

## *Brouillard du matin*

El viaje desde París durará tres jornadas. Tromeur debería haber llegado a París hace una semana, por lo que se teme que esté muerto. Se sabe que Tromeur iba en dirección a Caen pero que nunca llegó. El camino entre el punto de encuentro con los espías y la ciudad es un terreno agreste y con poca vegetación. El cielo está encapotado y el viento arrastra humedad desde el mar. Pueden encontrarse con algún pastor que viva en alguna granja aislada, y puede que alguno informe de que vio a un viajero hace un par de semanas. El único pueblo que se encontrarán en el camino es una pequeña villa costera llamada Brouillard du matin, ubicada en una zona particularmente boscosa cerca de unos precipicios. Los jugadores acertarán si deciden investigar la aldea pues, de hecho, la desaparición del emisario y el destino de los documentos tiene que ver con este lugar.

## *Le Canard sans fête*

Uno de los primeros y más importantes lugares donde investigar es esta taberna, donde también se alquilan habitaciones para los escasos viajeros que pasan por la ciudad. En este lugar encontraremos a Clement Voirin, el tabernero, a Charline, su esposa y a Adele Vilain, una joven camarera de 18 años.

El tabernero se mostrará muy nervioso si le preguntan por Tromeur y negará que haya pasado por el lugar. Interrumpirá cada vez que pregunten a Adele o a su mujer y su comportamiento dejará inmediatamente claro que Voirin sabe algo.

En realidad, Tromeur estuvo en Le Canard sans tête, pasó la noche allí y Voirin se encargó de que se emborrachase y le quitó algunos escudos y uno de sus lujosos anillos. El noble se despertó con una profunda resaca y salió del pueblo sin darse cuenta de lo que había ocurrido. Si vigilan al mesonero, cuando crea que nadie le vigila, se adentrará en la espesura y enterrará el anillo, esperando que los mosqueteros no lo encuentren y recuperarlo luego. Ante la presión o la evidencia el mesonero confesará.

## *¿Una desaparición entre fantasmas?*

Cuando los aldeanos sepan que los mosqueteros investigan una desaparición, Dicher Gestín,

un joven pulcro de aspecto enfermizo, se presentará ante ellos. Es el maestro del pueblo y les ofrecerá una teoría inquietante. Gestin les dice que la de su “amigo” no es el primero que desaparece en esta región. Desde hace cuarenta años -dice-, cuando Aaron y Blandine Tenard, un matrimonio de primos abandonó la ciudad en dirección a Caen, donde nunca llegaron, ha habido un goteo de desapariciones de habitantes de la ciudad que emigraban y de los que nunca se volvió a saber. Otros como ellos pasaron por el pueblo preguntando por amigos y familiares desaparecidos, pero en la ciudad siempre han querido mirar a otro lado y atribuir esa falta de noticias a la desidia de los que abandonan un pueblo perdido de la gracia de Dios. ¿Está Dicher equivocado o algo pasa en los poco frecuentados caminos de Brouillard du matin?

### *Un cura obsesionado y una joven desdichada*

Una de las fuerzas vivas de la localidad es el padre Florian Riou, un sacerdote espigado y desagradable. Un incendiario obsesionado con todo lo que es pagano o heterodoxo. Riou, si se le pregunta, acusará a Mazarine Collard, una bruja que habita en la espesura. La bruja -dice- despierta fuerzas diabólicas para someter a los buenos católicos. Quizá los mosqueteros ignoren sus acusaciones pero desde su púlpito Riou señalará a la bruja como responsable de toda muerte sin explicación o de toda cosecha perdida. Los parroquianos atenderán a sus palabras y puede que el pueblo se levante como turba contra la hechicera. Pero parece que hay una persona que se muestra preocupada por el destino de la bruja. Adele, la joven trabajadora del mesón, se mostró débil y dolorida desde que el grupo llegó a la ciudad, echándose la mano a la tripa frecuentemente. Si alguien la atiende cuando Riou grita desde su púlpito, se verá que se muestra inquieta, e incluso desaparecerá cuando parece claro que el pueblo se prepara para acabar con Mazarine.

En realidad, Adele acudió a la bruja hace una semana para que le realizase un aborto. Mazarine la ayudó y Adele se siente en deuda. Conseguir la alianza de Adele es una forma de poder acercarse a la bruja. Si la ayudan y hablan con ella con respeto y sin amenaza, la bruja -sorprendentemente joven y de una belleza salvaje- les podrá decir que hay algo que se esconde en oscuros agujeros, y que no han de pensar en la magia y en lo demoniaco; el mal no necesita muchas veces nada más que al más simple de los humanos.

Lo que los jugadores decidan hacer ante esta subtrama está plenamente en sus manos.

### *Miradas indiscretas*

Otra fuente se sospecha despertará la alerta de los mosqueteros. Serán varios los hombres, en su mayoría jóvenes, que parecen vigilarles de forma más o menos discretas, mientras realizan sus quehaceres. ¿Quiénes son? Será difícil descubrirlo, quizá deberán seguirles discretamente o sacar sus conclusiones y enfrentarles a ellas. Se trata de un pequeño grupo de marinos de bajura que reciben oro inglés para traer y llevar a espías sin hacer preguntas. Llevan tiempo -desde la alianza entre ambos países- sin llevar ni traer a nadie, pero su actividad es muy comprometida y les puede llevar a un extremo de una soga. Los mosqueteros pueden optar por detener a este grupo o permitirles salir libres si dejan de apoyar a los ingleses. Hacerlo puede ofrecerles una ayuda estratégica e información valiosa, en particular el aparentemente irrelevante dato de que los acantilados tienen multitud de cuevas parcialmente inundadas por las mareas donde es fácil esconderse.

### *Explorando el exterior*

Explorar los alrededores de la pequeña villa puede ser tan revelador como peligroso. Dosifica los indicios y los encuentros para que la historia fluya pero no se precipite. Con tiradas exitosas de Percepción el grupo podrá encontrar un jirón de tela en medio del bosque. Si se acercan, verán que

es un pedazo de ropa en torno a un largo hueso que, con una buena tirada de Medicina, permitirá saber que se trata de un húmero humano. Observándolo con cuidado, verán marcas de dientes, y, sorprendentemente, son mordeduras que parecen humanas.

Si se alejan demasiado o dejan que la noche caiga sobre la zona, podrán verse observados por figuras humanas, pero de actitud salvaje. Poco más podrán distinguir por la distancia.

Si uno de los mosqueteros se queda solo podrá verse atacado por los responsables de la desaparición de los documentos.

Si se mantienen más tiempo explorando y se acercan a los precipicios encontrarán un hallazgo impactante. Tirado entre las rocas estará el cuerpo de Tromeur. Podrán bajar con cierta dificultad pero sin peligro. El cuerpo del mensajero apesta a putrefacción y ha sido casi completamente devorado. Entre sus ropas hallarán un tubo de metal con los documentos ¡Los ingleses no se han hecho con ellos y parece que la muerte de Tromeur no tiene nada que ver con los documentos que portaba!

Pero el hallazgo del cadáver del mensajero viene acompañado de otro hecho crítico; cuando los mosqueteros vuelvan a subir -o si uno de ellos queda aislado- un par de personas, andrajosas y salvajes se lanzarán contra ellos. Sus uñas y sus dientes son sus únicas armas, pero parecen implacables, rabiosos y enloquecidos.

### *El misterio de Brouillard du matin*

La verdad sobre lo que ha ocurrido en Brouillard du matin comienza a tomar forma. Aunque de momento no puedan atar los suficientes cabos, volver a preguntar a Mazarine o indagar con lo visto a los aldeanos permitirá saber algo de la historia.

Hace 40 años, un matrimonio incestuoso, Aaron y Blandine Tenard, abandonó la ciudad con el desprecio de sus conciudadanos, hartos de sus desmanes y comportamientos violentos. Todos pensaron que se habían trasladado a otra ciudad, donde seguramente continuarían con su actitud delictiva y acabarían juzgados y colgados. Pero los Tenard no se habían alejado más de unos kilómetros. Se asentaron en una gran cueva en los acantilados, una cueva que quedaba parcialmente inundada cuando subía la marea. Sobrevivieron de la peor forma posible; asaltaban a los viajeros, les robaban y les devoraban. Perdiendo su humanidad prosperaron y tuvieron descendencia. Sus hijos crecieron y participaron en los ataques de sus padres y, en un paroxismo de aberración, se reprodujeron entre ellos y con sus padres. Tras cuatro décadas los Tenard superan las dos docenas de personas, que como una jauría asaltan a los incautos viajeros. Los caminos de la costa no serán seguros hasta que esta repugnante dinastía conozca el acero o la soga.

### *Limpiando Francia*

Localizar la cueva no será fácil. La mayor ayuda vendrá de mano de los colaboracionistas con los ingleses, hábiles y conocedores de la costa. Serán los únicos suficientemente valientes -o en deuda con los mosqueteros- como para acercarlos a la entrada de la cueva. Mazarine conoce también los secretos de la zona, y podrá indicar dónde se encuentran los caníbales.

La cueva es profunda, sucia y húmeda. El ambiente nauseabundo une los efluvios de la carne putrefacta con el olor a agua estancada y salitre. Cuando los personajes entren todos los Tenard estarán allí y les atacarán y emboscarán usando su conocimiento de las cuevas. El suelo está cubierto de huesos y calaveras y del techo cuelgan miembros semidevorados. En la última, en la más profunda de las cavidades, se encuentra Blandine Tenard, la matriarca, la más humana del clan. Es una mujer desnuda, extremadamente obesa, una mole deformada y grotesca de dientes mellados y sonrisa despreciable. Ella explicará la historia, si no saben todo lo que ocurrió. Tras hacerlo, la repugnante mujer deberá morir; su simple existencia es una ofensa para todo lo humano y sagrado.

**Caníbal**

Constitución 2

Destreza 3

Fuerza 3

Carisma 1

Inteligencia 1

Voluntad 3

Tamaño 0

Movimiento 6

Percepción 4

Iniciativa 4

Defensa 5

*Habilidades*

Pelea 6

Intimidar 4

Supervivencia 7

Sigilo 6

*Arma*

Mordisco 1L

Puño 0L