

Da mesi la regione del Gévaudan viene flagellata dagli attacchi della misteriosa "Bestia": dopo aver letto molte storie su quegli orribili avvenimenti, non hai esitato ad accompagnare il capitano Duhamel e i suoi "*Dragons*", nel 1764, per tentare di uccidere la creatura.

Pensavi che la caccia sarebbe stata molto più facile, ma ti sbagliavi: la spedizione fu un fiasco e il Re fece sostituire Duhamel nell'Aprile 1765 da Martin Denneval, un famoso cacciatore di lupi e da suo figlio. Dopo essere rimasto nel Gévaudan hai partecipato alle battute di caccia dei Denneval, ma anche con loro la Bestia non fu trovata. Il Re, dopo esserne stato informato, l'8 Giugno del 1765 fece sostituire i due cacciatori con il suo Gran Portatore di Archibugio: François Antoine. Di nuovo prendesti parte alla caccia, che anche in quell'occasione si rivelò infruttuosa...eppure gli avvistamenti della Bestia e le segnalazioni di attacchi erano continui.

Le cose cambiarono il 20 Settembre 1765: durante una battuta di caccia vicino all'abbazia di Chazes, Antoine uccise un lupo di grandi dimensioni; in molti pensarono che potesse essere la Bestia, ma qualcosa non ti convinse. Resi partecipi dei tuoi dubbi gli altri cacciatori, che in cambio ti ripagarono con una coltellata. Stranamente, Antoine e i suoi uomini ripartirono per Parigi molto presto per mostrare la "Bestia" al Re.

Tu, invece, rimanesti nel Gévaudan per continuare la caccia: sapevi che la Bestia era ancora viva e che Antoine era solo un impostore.

Finalmente in questa notte, il 26 Gennaio 1766, hai avuto fortuna: in una locanda di Apcher hai incontrato Georges, un

contadino proveniente da un paese a est: Mordrac. Quest'uomo ti parla di attacchi alle greggi e della scomparsa di una ragazza. Per te, non ci sono dubbi: la Bestia è qui e stavolta non vuoi perderla.

IL RITORNO DELLA BESTIA

REGOLE

Sei Jacques "Lascar" Noircoeur, un avventuriero che ha girovagato in Africa e in Francia nel 1700 alla ricerca del pericolo, del brivido e della fortuna. I tuoi passi ti hanno portato nella Francia meridionale, nel famigerato Gévaudan, conosciuto per le stragi compiute dalla terribile Bestia.

Probabilmente dovrai combattere; per far ciò utilizzerai il sistema di combattimento descritto in seguito.

Per giocare devi iniziare dal paragrafo 1 e dopo dovrai scegliere il paragrafo che ti ispira di più tra quelli proposti. Attenzione! Esistono dei paragrafi nascosti!

Adesso, devi completare la tua Scheda: è il riassunto delle capacità, livello di salute e oggetti posseduti da Lascar.

Attributi

Combattività: tira un dado e scrivi il risultato sulla Scheda. Ciò rappresenta la maestria di Lascar nel combattimento.

Salute: tira di nuovo il dado e moltiplica il risultato per 2; scrivi il risultato sulla Scheda. Questo indica la salute fisica di Lascar (non puoi superare questo valore durante l'avventura.)

Talenti

Lascar ha viaggiato molto e ha fatto mille mestieri. Per rappresentare la sua esperienza, scegli un Talento (saranno descritti successivamente).

Inventario

Lascar inizia l'avventura con una spada, una pistola, un cavallo, uno zaino contenente una corda e una ricarica per la pistola.

Hai anche 10 Monete nella Borsa.

COMBATTIMENTI

Se incontri degli esseri ostili, dovrai combatterli per continuare l'avventura. Ecco come si fa:

Attacco: Lancia un dado e aggiungi il risultato alla tua Combattività e fai lo stesso per il nemico. Nel caso di risultati uguali si rilanciano i dadi.

Danni: Quello che ha il risultato più alto vince e deve lanciare un dado per calcolare i Punti di Salute (PS) persi dal nemico.

Fine: Il perdente è quello che non ha più PS.

Armature: Le armature "bloccano" i danni: se hai "x" punti di Armatura, il risultato del danno fatto dal nemico (cioè il suo lancio di dado) sarà ridotto di "x".

Pistola: Potrai utilizzarla quando ti viene proposto: in quel caso, assicurati di avere una Ricarica per poterla utilizzare ancora (una Ricarica serve per un solo utilizzo).

LA VITA E LA MORTE: Quando Lascar arriva a 0 PS, muore. In questo caso, devi ricominciare l'avventura dall'inizio (e perdi anche tutti gli oggetti trovati).

Puoi recuperare dei PS persi (ma non puoi andare oltre il totale di partenza) utilizzando alcuni oggetti (ma non durante il combattimento).

Potrebbe esserti chiesto di consumare un Pasto durante l'avventura: se non ne hai, perderai dei Ps a causa della fame.

Bevande Speciali	PS recuperati
Elisir	5
Intruglio	3

TALENTI

Cacciatore: Puoi seguire le orme e puoi domare gli animali.

Ladro: Sai fare tutti i "lavori" dei ladri.

Guaritore: Sai aiutare una persona ferita, ma ti serve del materiale.

Maestro d'Armi: Puoi rilanciare un tiro d'attacco, se sbagliato (ma devi accettare il nuovo risultato ottenuto) e infliggi 2 danni in più.

Tiratore Scelto: Potrai scegliere delle opzioni speciali quando ti viene chiesto di utilizzare un'arma da fuoco.

INVENTARIO

Gli oggetti che puoi raccogliere sono scritti *così*.

Puoi mettere al massimo 10 oggetti nello Zaino.

Puoi indossare solo un'Armatura.

ACQUISTI

Per comprare degli oggetti, devi sottrarre il loro prezzo dal tuo numero di Monete in Borsa. Se non hai abbastanza Monete per comprare qualcosa, non lo puoi fare.

Avvertenze

Questo racconto-game è liberamente ispirato a fatti reali che si sono svolti in una zona centro-meridionale della Francia del '700.

Ti invito a non imitare le azioni descritte in questa storia.

Il sistema monetario della Francia di quel tempo è stato volontariamente semplificato.

Scheda

Attributi

Combattività:

Salute:

Equipaggiamento

Armatura:

Zaino:

Borsa:

Talento Scelto :

1

Il viaggio fino a Mordrac è stato lungo: con Georges, hai cavalcato per buona parte della giornata e ora mancano solo due ore al tramonto. Non conosci questa parte del Gévaudan e scopri i suoi paesaggi incontaminati, dove le foreste sembrano oceani e le montagne dell'Auvergna ti fanno pensare alle bibliche mura di Gerico. Georges sta cantando, come ha fatto per la maggior parte del viaggio. Continuate così per un po' e verso l'inizio della sera, quando Venere illumina il cielo, arrivate a Mordrac.

Il paese è composto da vari edifici di pietra; tra queste, noti una locanda e una chiesa che circondano una piazza. Guardi l'orizzonte e vedi che ci sono degli atri paesini vicini, a una o due leghe. Georges smette di cantare e dice:

«Io vivo in uno dei villaggi che vedi laggiù, ma non ti posso dare ospitalità: ho troppi bambini e poco spazio. Dovresti chiedere alla locanda.»

Ringrazi e domandi a Georges di parlarti un po' di più di Mordrac. Il contadino fa una smorfia e dice:

«Non c'è niente da dire... prima dei nuovi attacchi della Bestia, qui non si svolgeva niente di importante...»

Georges ti saluta e ti lascia sulla piazza deserta: fa freddo e potresti gelarti se non ti muovi. Cerchi una stalla per il tuo cavallo e vedi che in quelle della locanda ci sono ancora dei posti liberi. Senza esitare, ci porti il tuo animale, lo sistemi e ti dirigi verso la porta della locanda, da dove proviene un suono stridulo e spaventoso. Vai al [17](#)

2

Con un'incredibile forza, la vecchia ti spinge indietro e fischia fortissimo. Dopo pochi secondi, arriva un animale che non avresti mai pensato di vedere lì: una scimmia pelosissima, dalle grandi fauci e che ti sta dando la carica! Vuoi combattere la scimmia (44), vuoi spararle (7) o hai il talento “Cacciatore” (51)?

3

«Eh, se il sindaco paga bene, potrei farci un pensiero!» dici.

«Dobbiamo parlare domattina con un tale, Ferdinand Lecuistre: un intermediario tra il sindaco e il marchese di Apcher. Dato che il sindaco è partito per parlare con l'intendente, è Lecuistre che comanda qui, fino al suo ritorno. Sarei contento di averti sotto i miei ordini!»

«Concretamente: cosa si deve fare e quanto si guadagna?» chiedi.

«Semplice: facciamo delle ronde in città e delle battute in campagna. Se un contadino avvista la Bestia, andiamo e proviamo a trovarla e ucciderla. Il marchese è pronto a pagarci 50 Monete al giorno... a persona, intendo!»

La cameriera arriva e ti dà *una chiave con un'etichetta rossa*: dice che è quella della tua camera situata al piano di sopra. Ti porta un piatto di carne in umido: mangi rapidamente, più per necessità che per gusto. Il sapore della pietanza è davvero orribile, ma preferisci aver qualcosa di caldo nella pancia. I militari bevono vino e giocano a carte. Alexandre dice:

«Se vuoi seguirci, partiamo domani mattina, alla preghiera di Terza.»

Rispondi che li seguirai sicuramente: non rifiuti mai un lavoro ben pagato. Ti alzi, saluti la decina di soldati, lasci il pianoterra della locanda e ti dirigi verso le scale.

Vai al [36](#)

4

La strada fino alla montagna "*De l'homme mort*" è stata molto lunga e faticosa: hai cavalcato attraverso boschi, valloni e colline, luoghi privi di sentieri battuti. Arrivi al crepuscolo in un minuscolo paesino ai piedi della montagna e speri di trovarvi una locanda o, semplicemente, un fienile dove dormire.

La pioggia inizia a cadere mentre arrivi all'altezza di una piccola casa, dove vedi una vecchia donna dare del pane bagnato a un grosso gatto nero. La signora si accorge di te e ti fissa a lungo. Ti presenti e chiedi se c'è una locanda o se puoi chiedere ospitalità a qualcuno.

«Qui non c'è la taverna: se volete dormire, venite da me!»

Accetti l'offerta della signora ([48](#)) o vuoi chiedere altrove ([32](#))?

5

Ti sembra che due ore siano passate: la pioggia è diventata un vero diluvio e il temporale è sempre più forte. Ti sembra di essere nel bel mezzo di una tempesta sull'Atlantico. Visto che Thierry non è un gran chiacchierone e che il tempo non si calma, ti addormenti.

Vieni svegliato da un potente tuono, seguito da urla e nitriti; prendi le tue armi (se hai un'armatura, indossala) ma non vedi più Thierry. Esci e corri verso il fienile: il tuo cavallo, il mulo e Thierry sono stati sbranati. Ti si gela il sangue quando senti ringhiare dietro di te; ti giri di scatto e vedi un orribile animale: lungo almeno tre metri, la pelliccia rossiccia con delle strisce nere, le fauci simili a quelle dei lupi e gli occhi gialli: è la Bestia del Gévaudan!

Hai il Talento “Tiratore Scelto” (49) o “Cacciatore” (40)? Vuoi combattere ugualmente contro la Bestia (18)?

6

Ti dirigi verso la bottega del maniscalco: è una casa un po' più grande delle altre, con una porta di legno su cui è stato inchiodato un pezzo di pergamena con su scritto "Chiuso per lutto". Nonostante ciò, decidi di bussare lo stesso. Dopo qualche istante, la porta si apre e vedi un uomo di mezz'età con i baffi grigi e l'aria sconvolta che ti chiede:

«Ma chi siete? Cosa volete?»

«Sono Noircoeur; il taverniere mi ha parlato di voi: sono qui per aiutarvi.»

«Ah, il vecchio Norbert... i suoi amici sono anche miei amici! Entrate Noircoeur... non badate al disordine.»

Entri in una grande stanza riscaldata da un camino con il fuoco acceso. C'è un tavolo da lavoro con tutti gli utensili e vedi molti oggetti fatti da Ganelon: attrezzi, cose di uso quotidiano e anche delle armi. Chiedi all'uomo:

«Parlatemi della scomparsa di vostra figlia.»

«Eh...» sospira Ganelon «L'avevo inviata in un paesino, a due leghe a sud-est. Un tipo mi aveva ordinato del materiale per il lavoro dei campi. La mia povera figlia non è più tornata: ho avvertito il sindaco Morve, ma le ricerche sono state tutte inutili... non c'è traccia del corpo. Abbiamo subito pensato alla Bestia perché aveva già aggredito degli animali al pascolo. Come sapete, questa vile creatura preferisce prendersela con le donne e i bambini.»

Hai un fazzoletto ([28](#))? Se non ce l'hai, vai al [30](#).

7

Impugni la pistola e spari alla scimmia che corre verso di te. Purtroppo, il tuo tiro non è stato buono: l'animale si muove troppo rapidamente per essere centrato correttamente. Bestemmi quando vedi quell'essere balzare su di te, prima di buttarti per terra a causa dell'impatto e del suo peso. Provi a difenderti, ma la scimmia è più forte e capisci che tutto è perduto, vedendo le sue grandi fauci avvicinarsi al tuo collo.

8

Aspetti un lungo istante prima che il contadino metta il saltimbanco fuori combattimento. La gente che lo supportava esulta e se ne va.

Corri verso il saltimbanco che è ridotto molto male: non reagisce e perde tanto sangue. Con autorità chiedi alla gente attorno a lui di portarti delle bende, un cuscino, del vino e dell'olio. Delle donne ubbidiscono, dandoti tutto il necessario. Inizi a pulirgli le ferite per potergli mettere le bende dopo. Per

fortuna, qualcuno ha portato una busta di erbe medicinali che gli fai ingerire.

Dopo alcuni minuti, il paziente riprende un po' i sensi; lo aiuti ad alzarsi e a camminare verso la porta della città. Vi seguono delle persone, probabilmente degli altri artisti, fino ad un accampamento; una donna ti aiuta a portare il paziente dentro una roulotte.

Stendi il saltimbanco su una panca e la donna ti dà una mano; le chiedi come mai c'è stata la rissa. Lei dice:

«Una storia stupida: abbiamo comprato una gallina da un contadino, ma ci hanno chiesto più soldi del dovuto quando hanno visto che siamo gitani. Mio marito e l'altro si sono arrabbiati ed è finita male; per fortuna voi eravate qui.»

«Rita...» bisbiglia il ferito «Dagli qualcosa per ringraziarlo...»

La donna cerca qualcosa in una borsa di tessuto. Il gitano riprende:

«A voi interessa la Bestia, vero?»

«Sì.» rispondi. «Come lo sapete?»

«Noi siamo tutti un po' indovini...»

Non sai cosa rispondere e aspetti il seguito.

«Uscite da Mordrac, ma non andate nei paesini... andate verso i Tre Monti; lì c'è la vecchia Marta.... una delle nostre, che ha avuto una pessima vita e che ha maledetto queste terre invocando la Bestia. Se volete uccidere l'animale, dovrete anche ammazzare Marta...andate a Sud-Est!»

Dici che hai capito e lo ringrazi. La donna ti dà *un amuleto*. Ringrazi ed esci di casa. Torni nel centro di Mordrac, prendi il tuo cavallo ed esci trotando dal villaggio, dirigendoti verso Sud-Est.

Vai all'[11](#)

9

Ti alzi dalla tua sedia e ti dirigi verso un tavolo libero al centro della locanda. Infilo rapidamente e con precisione una mano dentro una borsa di tessuto, che appartiene ad un tipo seduto al bancone e ne tiri fuori *un fazzoletto*: è uno di quelli che le ragazze portano per lavorare nei campi. Ti togli lo zaino, ci riponi il fazzoletto dentro e ti siedi al tavolo.

Pochi istanti dopo, la cameriera arriva e mette un piatto di carne in umido sul tavolo; poi ti dà *una chiave con un'etichetta rossa*. Ti dice che è quella della tua camera, che troverai al piano di sopra. Mangi in fretta, più per fame che per gusto perché la carne ha davvero un pessimo sapore. Dopo aver finito ti alzi, lasci il pianoterra e sali le scale di legno che portano alle camere.

Vai al [36](#)

10

L'indomani mattina, ti svegli sentendo le campane della chiesa suonare. Ti vesti, prendi il tuo zaino e scendi al pianoterra, dove vedi la cameriera che sta mangiando insieme al ragazzo gobbo. La donna si alza e va in cucina, lasciando il giovane che ti fissa, ridendo stupidamente. Ti siedi a un tavolo e mangi un pezzo di pane e una ciotola di zuppa alle cipolle che la

cameriera ti ha appena portato. Mastichi in silenzio, ti alzi e dici che forse tornerai a dormire lì per la notte. La signora ti chiede 4 Monete per i pasti e la camera. Paghi ed esci dalla locanda.

Oggi, il cielo è coperto e il vento è molto freddo. Guardi la piazza: vedi poca gente che parla, la chiesa, un grande palazzo con lo stemma del marchese di Apcher, un emporio e la bottega del maniscalco. Noti che è possibile andare più lontano e avventurarsi nelle viuzze.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), nel palazzone ([39](#)), all'emporio ([14](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente ([54](#))? Se invece hai accettato l'offerta di Alexandre, vai al [46](#).

11

I Tre Monti sono molto lontani: hai cavalcato per due giorni e non hai chiuso occhio. Mangi un Pasto, oppure perdi 5 PS. Cavalchi ancora un giorno e vedi le montagne; questo ti infonde coraggio e ti fa continuare la strada fino al crepuscolo. È già notte e la pioggia inizia a cadere sempre più fitta. Su una collina, vedi una capanna col camino acceso; vuoi raggiungerla al più presto ma non ci vedi molto. Hai una lanterna? Sì ([42](#)). No ([29](#)).

12

Stai guardando la facciata della chiesa: è molto sobria e non ci sono né bassorilievi né statue. Decidi di visitarla. Spingi il portone e t'imbatti in un uomo basso, quasi pelato e con una corona di capelli grigi, sporchi e arruffati, che cammina con un

bastone. È vestito con un saio nero e sporco. Ti scusi e l'altro dice:

«Visibilmente non mi conosci, figliolo: sono padre Gérard, il parroco di questo paese... il mio è un lavoro difficile! Ma tu chi sei?»

Ti presenti brevemente. Il prete risponde:

«Eh, ancora uno che vuole dare la caccia a quel diavolo di Bestia... Oggi è il tuo giorno fortunato: il mio confessore mi ha dato una penitenza e devo essere caritatevole con il primo che incontro... e il Cielo sa che non è da me!»

Trattieni una risata: il clero non ti è mai stato simpatico. Padre Gérard fruga nella sua bisaccia e ne estrae una *bottiglia di elisir*. Ringrazi l'ecclesiastico, che ti dice:

«Dammi retta, la Bestia è pericolosa. Se veramente vuoi trovarla, vai a sud est! La vecchia strega zingara c'entra sicuramente, in questa storia.»

Il prete se ne va. Decidi di seguire il suo consiglio: torni alla scuderia della locanda, prendi il tuo cavallo e lasci Mordrac, dirigendoti verso Sud-Est.

Vai all'[11](#)

13

Vedi le ferite sui cadaveri e capisci che la creatura che li ha attaccati è un canide di grosse dimensioni. Alexandre e i suoi uomini scrutano la foresta, con le armi in mano. Guardi davanti a te e sorridi quando vedi delle orme nel fango. Dici agli altri che vuoi seguire la creatura; Alexandre ti risponde che puoi

farlo, ma da solo: non può permettersi di rischiare la vita di altri soldati.

Scendi da cavallo ed entri nella foresta, seguendo le orme: cammini nella selva buia e silenziosa per più di un'ora. La creatura ha lasciato dietro di sé tante tracce: puoi seguirle senza problemi. Noti che non sono di un lupo: sono di un cane, ma questo l'avevi già capito vedendo i terribili morsi sui cadaveri. Le orme sono molto profonde: devono essere di un esemplare di grandi dimensioni, come un mastino.

Ti sei avventurato ancor più nella foresta, quando ti fermi di colpo e ti nascondi dietro una roccia coperta di muschio: vedi un grosso animale a quattro zampe, dal pelo grigio sporco e con la massiccia testa coperta da una protezione di cuoio; anche il suo grosso corpo è rivestito dallo stesso tipo di "armatura".

Osservi bene e capisci che è davvero un grosso cane: avevi ragione. L'animale sta mangiando una carcassa e un uomo gli sta vicino. Vuoi prendere l'uomo di spalle (47) o sparare al cane (55)?

14

Attraversi la piazza e ti dirigi verso una casa con la scritta "Emporio", fatta con del carbone su una tavoletta di legno. Spingi la porta, facendo suonare una campanella stridula; entri e ne scopri l'interno: ci sono vari scaffali con tanti articoli, dei salami appesi al soffitto, delle damigiane di acquavite, delle bottiglie di vino, degli attrezzi agricoli e delle casse di legno non ancora aperte.

Un ragazzo arriva dietro al bancone, dopo aver chiuso una porta dietro di sé. Il giovanotto senza barba ha i capelli neri, delle lentiggini e uno sguardo da furbacchione.

«Salve straniero! Sono Mathieu: venditore di vino, carbone e di tutto quello che serve! Come posso servirvi?»

Esiti un po' e Mathieu dice:

«Mi sembrate un viandante...forse dei Pasti (2 Monete l'uno), delle Ricariche per pistola (5 Monete l'una) o una Lanterna con olio (10 Monete) possono interessarvi?»

Vuoi chiedere della Bestia (20) o hai un fazzoletto (35)? Oppure puoi uscire e andare in chiesa (23), nel palazzone (39), nelle viuzze (22) o parlare con la gente (54).

15

Metti tre Monete sul bancone, le fai scivolare verso il taverniere, che si precipita per prenderle...ma tu, veloce come un fulmine, ci metti di nuovo la mano sopra; poi, guardi l'uomo negli occhi e dici:

«So che puoi dirmi di più... ci sarà qualcosa d'interessante che varrà tre Monete, no?»

Il taverniere sbuffa, ti fa cenno di avvicinarti e ti dice a voce bassa:

«Avrete sicuramente saputo che del bestiame è stato ucciso dalla Bestia, ma c'è dell'altro: una ragazza, Marie-Vérité Rougastel è scomparsa due settimane fa. Questa giovinetta doveva andare in un paesino, distante due leghe, per portare degli utensili fatti da suo padre Ganelon, il maniscalco.

Nessuno ha più rivisto Marie-Vérité... Così abbiamo pensato alla Bestia.»

Chiedi se la scomparsa della ragazza fosse avvenuta prima o dopo i nuovi attacchi. Il taverniere riflette e risponde:

«Per quanto ricordi, è successo dopo che la mucca di mio cugino Chombier si è fatta sbranare... credo due giorni dopo.»

Domandi dove abiti Ganelon e se puoi fargli visita.

«Basta passare alla sua bottega domani mattina; vive nella sesta casa sulla piazza, non potete sbagliare.»

Lasci che l'uomo prenda le Monete. La cameriera ti porta il tuo piatto di carne di montone in umido, accompagnato da patate e sedano. Mangi più per necessità che per gusto: la cucina è davvero pessima. Ti alzi e il taverniere ti dà una **chiave con un'etichetta rossa**. Lasci la sala, dirigendoti verso le scale che portano al piano superiore, dove ci sono le camere.

Vai al [36](#)

16

Aspetti un lungo momento prima che il saltimbanco metta il contadino fuori combattimento. La gente che lo supportava esulta e tutti se ne vanno.

Corri verso il contadino, che è messo molto male: non reagisce e sta perdendo tanto sangue. Con autorità chiedi alla gente attorno a lui di portarti delle coperte, delle bende, un cuscino, del vino e dell'olio. Delle donne ubbidiscono e ti portano tutto quello di cui hai bisogno. Metti il contadino in una posizione migliore e inizi a pulirgli le ferite, per applicargli le bende

dopo. Per fortuna, qualcuno ha portato una busta di erbe medicinali che gli fai ingerire.

Dopo qualche lungo minuto, l'uomo riprende un po' i sensi e lo aiuti ad alzarsi e a camminare fino a casa sua. Vi seguono sua moglie e due bambini piccoli.

Arrivati davanti alla casa, situata a pochi metri dalla piazzetta, la donna ti fa entrare e insieme mettete il povero contadino su una sedia di legno. I bambini chiudono la porta. Chiedi come mai c'è stata la rissa. La moglie dice:

«Una storia stupida: abbiamo venduto una gallina ai gitani, ma loro volevano pagare di meno. Mio marito e il gitano si sono arrabbiati ed è finita male; per fortuna voi eravate qui.»

«Mireille...» bisbiglia il contadino «dagli un po' di cibo...»

La donna lascia la stanza e va nella piccola cucina, cercando qualcosa. Il contadino riprende:

«Voi... non siete di qui... siete venuto per... la Bestia, vero?»

«Sì.» rispondi.

«Ah...so dove ha la tana... sono bracconiere e ho perso mio fratello a causa di questo mostro...»

Non sai cosa rispondere e aspetti il seguito.

«Uscite da Mordrac, ma non andate nei paesini... dirigetevi alla montagna "*De l'Homme Mort*" a Nord. Capito?»

Dici di aver capito e ringrazi il contadino. La donna arriva con un cesto contenente ***1 Pasto***. Ringrazi la famiglia ed esci di casa. Torni nel cento di Mordrac, prendi il tuo cavallo ed esci dal villaggio al trotto, dirigendoti verso Nord. Vai al **4**

Vedi che una civetta viva vi ci è stata inchiodata: l'animale si contorce dal dolore e ulula in modo orripilante. Spingi la porta della locanda, provando ad ignorare l'animale agonizzante ed entri.

Appena metti piede nel locale, senti già gli sguardi degli avventori: degli uomini radunati attorno a un tavolo e un tipo seduto da solo al bancone, che ha interrotto la sua conversazione con il taverniere appena ti ha sentito entrare. Vedi un ragazzo magrissimo, gobbo e claudicante che sta spazzando per terra e una donna bassa, irsuta e pallida che porta dei boccali di legno al tavolo. C'è un silenzio di morte e ogni tuo passo è amplificato dall'eco.

Chiudi la porta e vai al bancone, dicendo che hai messo il tuo cavallo nella stalla e che vuoi dormire lì per qualche notte.

«Va bene, abbiamo ancora delle camere libere.» dice il taverniere con l'occhio mancante «Se avete fame, potete sedervi e mia moglie vi porterà qualcosa.»

Ringrazi e dai un'occhiata agli altri clienti: quelli del tavolo sono militari; riconosci uno dei *Dragons* tra loro. Il tipo del bancone è barbuto, alto e largo. Il ragazzo continua ancora a spazzare e la donna risponde in modo volgare alle battute dei militari. Vuoi vedere i militari al tavolo ([31](#)), parlare con il tipo vicino ([43](#)) o con il taverniere ([50](#))?

18

Con tutto il tuo coraggio, attacchi la Bestia e speri di entrare nella leggenda!

	Combattività	Salute	Armatura
Bestia del 7 Gévaudan		12	2

Se vinci, vai al [26](#)

19

Al canto del gallo ti risvegli e vedi che la signora sta preparando qualcosa da mangiare. Il ricordo della strana zuppa ti fa rabbrivire e ti aspetti il peggio. Vedendo che sei sveglio, la donna ti saluta e dice che hai parlato della Bestia nel tuo sonno. Poi, ti guarda e inizia a parlare:

«Se vuoi davvero lottare contro la Bestia, non devi cercare qui; ma verso i Tre Monti. So che dei cacciatori hanno visto qualcosa di strano nella nostra montagna, ma non è la Bestia.»

Le chiedi come fa a saperlo.

«La zuppa di ieri sera addormenta e fa parlare. Non sono una *masca*, cioè una strega, ma una guaritrice. La Bestia non è un vero demone, ma è malvagia. I Tre Monti hanno qualcosa di speciale e so che quell'essere vi ha fatto la sua tana... se hai il coraggio per incontrarla, vai a scovarla.»

Ringrazi per le informazioni, ma rimani un po' perplesso. La vecchia lo vede e sorride prima di darti un *amuleto* e una bottiglia di *elisir*.

Fate colazione e la signora dice che ha già preparato il tuo cavallo. Ringrazi di tutto, esci di casa, sali in groppa e ti dirigi verso i Tre Monti, che spuntano all'orizzonte. Parti al trotto sotto il cielo coperto.

Vai all'[11](#)

20

«Parlami della Bestia.» dici, fissando Mathieu negli occhi.

Il ragazzo ha un singhiozzo, poi risponde a voce bassa:

«Una brutta faccenda questa... molti degli allevatori dei paesini qui intorno hanno perso del bestiame a causa di questo mostro. Pensavamo tutti che *monsieur* Antoine avesse spedito la Bestia all'inferno, ma sbagliavamo... è tornata e abbiamo paura. Voi siete venuto per ucciderla?»

Rispondi che non hai mai creduto al "trionfo" di Antoine e che vuoi trovare e uccidere la Bestia. Mathieu riflette e dice:

«Ho saputo di un nuovo attacco stamattina, in un piccolo villaggio a tre leghe a est. Un ragazzo è venuto per comprare della polvere per fucili, il necessario per fare delle trappole e anche del materiale per curare le ferite. Fate un giro in paese e cercate un giovane chiamato Thierry: immagino che partirà prima di mezzogiorno.»

Ringrazi Mathieu e lo saluti, prima di uscire dall'emporio.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), oppure nel palazzone ([39](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente ([54](#))?

21

Partite da Mordrac e vi dirigete verso il paesino di Thierry. Purtroppo, il vecchio mulo del ragazzo è molto lento e il viaggio sembra ancora più lungo. Dopo aver percorso una lega e mezzo, sentite un potente tuono e la pioggia inizia a cadere fitta. Decidete di fare una sosta aspettando che il temporale passi. Per fortuna, vedete una vecchia fattoria abbandonata che vi servirà da riparo. Lasciate i vostri animali in un fienile in pessimo stato ed entrate dentro casa.

Riuscite a fare del fuoco, dopo aver sfasciato dei vecchi mobili e sentite che la pioggia s'intensifica.

Vai al [5](#)

22

Lasci la piazza e ti dirigi verso le viuzze che la circondano. Visto che è ancora presto, non incontri tanta gente e non c'è niente che possa interessarti: nessuna locanda, niente negozi... La gente di Mordrac sembra solo lavorare nei campi, andare nell'unica locanda e basta.

La monotonia del luogo è rotta da grida e rumori di rissa che provengono da una piazzetta a qualche metro di distanza; corri e vedi due uomini: uno simile ad un qualsiasi contadino del Gévaudan e un tipo dalla pelle un po' scura, vestito come un saltimbanco. Se ne danno di santa ragione, incoraggiati dai rispettivi compagni. Se hai il talento “Guaritore”, aspetta la fine della rissa. Vuoi aiutare il contadino ([16](#)) o il saltimbanco ([8](#))?

Se non hai il talento “Guaritore” puoi tornare nel centro: vuoi andare in chiesa (23), all'emporio (14) o parlare con la gente in piazza (54)?

23

Ti avvicini alla chiesa: è un solido edificio di pietra con un portone di legno. Alzi gli occhi e vedi che è stato costruito nel 1353. Spingi il pesante portone ed entri nella navata: la chiesa è debolmente rischiarata da poche candele; non ci sono statue o rappresentazioni di santi e noti un grande crocefisso di legno dietro un semplice e spoglio altare. Le panche sono vecchie e noti che la scaletta che porta al pulpito è molto parlata.

Non vedi nessuno e il silenzio è pesante. Guardi attorno a te e non scorgi niente d'interessante. Senti dei passi e il loro rumore ti fa fare un piccolo salto: ti giri e vedi una sagoma bassa e molto magra a qualche metro da te.

«Benvenuto nella mia chiesa, straniero. Sono padre Gérard: parroco di questo pezzo d'inferno.»

Ti presenti e senti il prete sghignazzare:

«Immagino che sei venuto per rinviare la Bestia da dove è venuta... ma come si può uccidere un flagello di Dio? Il nostro vescovo ha fatto pregare la Francia intera, ma sembra che non sia servito a molto.»

«Sapete qualcosa sulla Bestia, padre?» chiedi.

«Non molto: i contadini si lamentano per il bestiame perso e una ragazza è sparita... povera Marie-Vérité... ma se vuoi andare a caccia, fatti in giro e chiedi di un tale Thierry. È il

nome di un ragazzo che viene da un paesino a Est: è venuto a pregare qui, un po' prima.»

Ringrazi il prete ed esci dalla chiesa. Una volta tornato in piazza, noti un gruppetto di persone che parlano tra di loro; in mezzo c'è un ragazzo: sarà Thierry?

Vai al [54](#)

24

Hai perso altri 4 PS; se sei ancora vivo, continua a leggere.

Sono giorni che sei in cella e il tuo secondino non è un tipo molto loquace. Giorno e notte pensi alla fine che possono aver fatto Alexandre e i suoi soldati: avranno ucciso la Bestia o non saranno sopravvissuti alla lotta?

Rifletti, guardando attraverso la finestra, quando senti che qualcuno sta aprendo la porta sbarrata della cella: ti giri di scatto e vedi un uomo ben vestito, con una parrucca incipriata e profumata, accompagnato dal tuo secondino e da un soldato armato. L'uomo ben vestito dice:

«Sono Ferdinand Lecuistre, rappresentante del...»

«So chi sei, bastardo!» rispondi.

Il secondino e l'altro soldato ti prendono a pugni e ti gettano per terra. Lecuistre prosegue:

«Mi scuserete per la brutalità dei miei uomini, ma la cosa era necessaria.»

«E perché? Sono venuto a chiedere aiuto per salvare gli uomini che hai assoldato per uccidere la Bestia, ma i tuoi soldati mi hanno rinchiuso qui senza motivo! Che cosa vuol dire?»

Lecuistre sghignazza e dice:

«Tutta questa storia è solo un inganno...esiste una Bestia, è vero... ma quella che il tuo povero amico e i suoi uomini hanno incontrato era solo una mia creazione.»

«Cosa?» chiedi, incredulo.

«Per riassumere, ti posso dire che mi sono approfittato degli attacchi della vera Bestia per ottenere quello che volevo: ho messo i miei soldati alla testa di Mordrac e posso fare quello che mi pare. La morte di Alexandre fa parte del mio piano: faccio parte di un gruppo di potere che vuole vendicare i nostri avi, ingiustamente perseguitati un secolo fa.»

«Cosa?»

«Il Re Sole non ha visto di buon occhio il modo in cui i nobili locali trattavano il loro popolo... molti potenti furono arrestati, altri furono torturati... è stato un duro colpo per noi. Con l'aiuto di altri uomini importanti, abbiamo deciso di beffarci del suo discendente, il Re attuale, grazie ad un mostro inarrestabile che neanche il suo miglior cacciatore è riuscito a uccidere!»

«Sei pazzo, Lecuistre!»

«Oh, davvero? Sai che questa “Bestia” ha scatenato gli istinti più oscuri di alcune persone? La scomparsa della ragazza è dovuta a un pazzo furioso che uccide solo per il suo piacere: ha aspettato il ritorno della Bestia per non essere sospettato! Lo so perché conosco bene quest'uomo... la Guerra dei Sette Anni ha generato più mostri di me!»

«Cosa farai adesso?»

«Niente! La mia “Bestia” ha già ucciso Alexandre e i suoi soldati, che avevo assoldato per poterli intrappolare; sto prendendo il controllo della regione e farò anche uccidere il Marchese di Apcher... E tu, ti sei trovato nel posto sbagliato nel momento sbagliato. Addio, caro amico...»

Lecuire ti gira le spalle e i suoi due uomini ti minacciano con le loro spade. Tutti e tre escono e chiudono la porta della cella. Rimani all'interno e capisci che ci rimarrai per sempre.

25

L'indomani mattina, avvolgi il corpo dell'animale in un lenzuolo, che leghi con la tua corda. Carichi la creatura sul tuo cavallo e torni a Mordrac, dopo un lungo e penoso viaggio: l'animale ha iniziato a decomporsi.

Arrivi a Mordrac alla fine del pomeriggio e ti rechi direttamente al palazzone con lo stemma del Marchese: ti accoglie un soldato che ti porta dal sergente Lionel Domart. Parli con l'ufficiale, che vuole vedere la Bestia; scendete all'ingresso del palazzo e Domart ordina a due soldati di portare il "pacco" all'interno.

Il sergente ti chiede di slegare la corda e scopri la carogna: la puzza è insostenibile. Gli spieghi che è un animale africano, ma che non capisci come abbia potuto arrivare fin lì. Il sergente spiega che nella vicina Ardèche c'è una fiera annuale, in cui vengono mostrati degli animali esotici; probabilmente questa belva, una iena, è scappata e ha voluto stabilirsi nella montagna. Domart ti congeda, ma ti chiede di non lasciare Mordrac fino a nuovo ordine.

Una settimana dopo, un soldato viene a prenderti alla Locanda di Mordrac e ti chiede di seguirlo. Entrate nel palazzone e incontrate un tale Lecuistre, che rappresenta l'intendente e che ti dà 100 Monete per ricompensarti dell'uccisione della Bestia. Ti chiede di lasciare il Gévaudan e di non raccontare questa storia a nessuno. Capendo che sei minacciato, accetti i soldi e ti sbrighi a partire.

Decidi di dirigerti verso Parigi e non tornare mai più indietro.

26

La Bestia si rimette in piedi: le sue ferite si stanno curando da sole! Rimani di stucco e non credi a quello che vedi. Sei terrorizzato dalla creatura e lei pare capirlo; ti sembra pure che questo le piaccia...

L'animale ti fissa, passa dietro di te e fugge via. Ti giri e lo vedi correre sempre più veloce verso l'orizzonte. Non sai più cosa pensare e neanche in cosa credere. Rimani nella casa per la notte e l'indomani mattina torni a Mordrac, deciso a lasciare quelle terre maledette per sempre.

Vai all'[Epilogo](#)

27

Mostrici il fazzoletto e dici che, probabilmente, appartiene alla ragazza scomparsa. Il soldato ti fa entrare e ti consiglia di andare a parlare con il sergente Domart, al secondo piano. Entri e un altro soldato arriva per farti da scorta. Attraversate tutti e due un lungo corridoio e salite le scale fino al secondo piano, dove il militare bussa a una porticina. Una voce ti ordina di

entrare; il soldato ti apre la porta, ed appena entrato si chiude subito dietro di te.

Nella stanza c'è un tipo in armatura leggera che sta leggendo delle carte: è di costituzione media, ha i capelli neri e degli occhi blu che ti fanno uno strano effetto.

«Sono il sergente Lionel Domart, della compagnia incaricata di difendere Mordrac. Chi siete e cosa volete?»

Ti presenti, parli del tipo strano della locanda e dai al sergente il fazzoletto. L'uomo guarda il pezzo di tessuto, poi lo mette sulla sua scrivania, prima di dirti:

«Farò parlare il taverniere e ritroverò il tipo che mi avete descritto... non permetto che una ragazza sparisca senza che il suo rapitore venga castigato. Ma voi non siete di queste parti: cosa venite a fare qui?»

Spieghi che dai la caccia alla Bestia dalla spedizione di Duhamel in poi e che vuoi essere il primo a trovarla e ucciderla. Domart ride di cuore e dice:

«Lasciate stare, Noircoeur. Solo un gruppo di militari può uccidere un tale mostro! Apprezzo il vostro coraggio. Queste sono per ringraziarvi per la segnalazione!»

Domart ti dà una borsa che contiene 20 Monete, poi ti chiede di lasciare la stanza. Lo saluti, esci dal palazzo e torni in piazza.

Vuoi andare in chiesa?([23](#)), girovagare nelle viuzze ([22](#)), dirigerti all'emporio ([14](#)) o parlare con la gente in piazza ([54](#))?

Tiri fuori il fazzoletto che hai rubato ieri sera al tipo della locanda e lo mostri a Ganelon.

«Questo era suo?» chiedi.

«Perdinci!» esclama Ganelon «Sì, è il fazzoletto che Mathieu le ha regalato! Ma dove l'avete trovato?»

«Ve lo dirò dopo. Questo fazzoletto è intatto: se la Bestia avesse attaccato vostra figlia, sarebbe strappato e macchiato di sangue. C'è sicuramente una speranza per lei!»

Ganelon stringe il pezzo di tessuto, piangendo. Riprendi:

«Portatemi subito presso un'autorità: il sindaco non c'è, ma ci sarà qualcuno che potrà far arrestare un uomo, no?»

«Dovete vedere il sergente Domart. Andate al municipio: immagino che sarà lì. Ma dove avete trovato il fazzoletto?»

«Su di un tipo strano incontrato in taverna.»

Ringrazi Ganelon e lo saluti. Prima che tu parta, l'uomo ti chiama, ti mostra una cassetta di legno e dice:

«Grazie... Così potremmo ritrovare Marie-Vérité! Accettate questo regalo da parte mia.»

Ganelon mette le mani nella cassetta e ne tira fuori una piccola corazza: è simile a quelle degli ufficiali di cavalleria, benché non sia bella come le loro. Accetti il regalo e te la metti subito sotto la camicia.

Puoi scrivere sulla Scheda che hai una **Corazza** che dà 4 Punti d'Armatura. Esci dal negozio del maniscalco e vai in piazza.

Vuoi andare in chiesa (23), nel palazzone (39), all'emporio (14), nelle viuzze (22) o parlare con la gente in piazza (54)?

29

Continui ad avanzare nella notte: la luna è nascosta da pesanti nuvole e un temporale è appena iniziato. Il tuo cavallo impazzisce e ti getta per terra, prima di fuggire via al galoppo; cadi, rompendoti una gamba. Odi ringhiare attorno a te e capisci cosa ha spaventato il tuo cavallo: senti la puzza di un animale selvatico... Finalmente, hai incontrato la Bestia del Gévaudan.

30

«Avete delle cose da dirmi sulla Bestia?» chiedi.

«Non tante... è venuta nella regione e ha fatto delle stragi. Il buon Re ha mandato i suoi soldati, che non hanno fatto niente. Poi è arrivato il suo miglior cacciatore, che ha ucciso la Bestia. Adesso, sono sicuro che quel mostro sia tornato sotto forma di spettro per vendicarsi di noi... La mia povera Marie-Vérité è stata la prima vittima... Ci sono in mezzo fantasmi e malefici e c'è solo una persona responsabile!»

«Chi sarebbe?»

«La vecchia iettatrice... non so come si chiama, ma so che nelle montagne vive una donnaccia che ha venduto l'anima al maligno per poterci tormentare con delle fatture! Se la Bestia è tornata, sarà colpa sua!»

«Sa dove si trova quella strega?»

«Sui Tre Monti, a sud est. Ma vi avverto, Noircoeur... Questa donna è più pericolosa della Bestia stessa!»

«Bene... farò delle domande alla vecchia!»

Stai per uscire ma, prima che tu metta la mano sulla porta, Ganelon ti chiama. Ti giri e lo vedi con una *lanterna con olio* in mano e te la regala. Ringrazi, lasci la bottega del maniscalco, vai a prendere il tuo cavallo e parti verso sud-est.

Vai all'[11](#)

31

Ti avvicini al tavolo e vedi il gruppo di uomini che, prima, era agli ordini del capitano Duhamel. Uno di loro, un tuo amico chiamato Alexandre, ti guarda ed esclama:

«Lascar Noircoeur! Siediti con noi! Cosa diavolo ci fai qui?»

Spieghi che non hai mai creduto alla storia della morte della Bestia, che hai perlustrato una grande parte della regione alla sua ricerca e che vuoi saperne di più sugli attacchi vicino a Mordrac. Alexandre sorride, ti mostra la decina di uomini a tavola con lui e dice:

«Guarda, questa storia della Bestia è una benedizione! Abbiamo lasciato il reggimento di Duhamel perché non pagava bene. Ci siamo uniti e siamo stati ingaggiati dai nobili e anche dai proprietari terrieri per proteggerli dalla Bestia! Non sai quanto siano pronti a spendere!»

Chiedi ad Alexandre se sa qualcosa sugli attacchi. Lui risponde:

«Ho sentito parlare di assalti ai buoi, ma niente di più... Di recente abbiamo fatto da scorta a un nobile che andava a Saint-Flour, una città a nordest. Siamo arrivati a Mordrac stamattina perché il sindaco ci vuole per proteggere il villaggio. Vuoi unirti a noi?»

Accetti l'offerta di Alexandre (3), vuoi parlare al tipo del bancone (43) o vuoi parlare al taverniere (50)?

32

Hai percorso tutte le cinque case del paesino: la persona più simpatica che hai incontrato è stata la vecchia di prima. Decidi di lasciare quel postaccio e di progredire verso la montagna, nonostante la pioggia si faccia sempre più fitta.

Dopo mezz'ora di viaggio, inizi a salire sulla montagna, seguendo una pista battuta. Ringrazi il Cielo quando vedi un rifugio abbandonato: doveva essere utilizzato dai cacciatori prima dei primi attacchi della Bestia.

Entri spingendo una pesante porta e scopri l'interno della stanza: una grande sala con un camino, un tavolo e un mobile con degli utensili da cucina. C'è una porta nel fondo della stanza: l'apri e vedi che è un dormitorio con dei piccoli letti che nessuno utilizza da tempo. Torni nella sala principale e ti accorgi di una piccola porta dall'altra parte: aprendola trovi delle vivande conservate in boccali di vetro, della carne sotto sale e della legna secca sotto una coperta.

Decidi di mangiare e di dormire lì.

Finita la cena, scegli di coricarti in uno dei letti, dopo aver bloccato la porta con una sedia: se qualcuno vorrà entrare, il

rumore ti avvertirà. Vai nel dormitorio, lasci la spada e la pistola a portata di mano e sprofondi nel sonno.

Nel cuore della notte, un potente tuono ti risveglia: hai appena fatto un terribile incubo e sei zuppo di sudore. Odi dei rumori che provengono dalla stanza principale; prendi la pistola in una mano, la spada nell'altra (se hai un'armatura, l'indossi). I passi si avvicinano: senti un potente respiro e una puzza di bestia selvaggia: sarà stata attirata dall'odore del cavallo. Balzi verso il fondo della stanza, punti la pistola verso la porta e ti metti in guardia.

Una forte risata echeggia in tutto il rifugio e questo non ti fa stare tranquillo. D'un colpo, vedi la porta del dormitorio frantumarsi e ti ritrovi di fronte ad una belva che non avresti mai pensato di vedere: una iena. L'animale ti fissa, ringhiando e mostrandoti le zanne. Spari e la ferisci alla zampa, ma ringhia ancora e ti balza addosso!

	Combattività	Salute	Armatura
Iena	5	8	0

Se hai vinto, vai al [25](#).

33

La Bestia urla: il suo terribile verso echeggia in tutta la regione. Non ce l'hai fatta a domarla; la creatura gratta il suolo con i suoi artigli e ringhia, mostrandoti le zanne. La Bestia sta per attaccare: stringi la tua spada e balzi verso di lei!

Vai al [18](#)

34

La scimmia fa un verso spaventoso che echeggia in tutta la montagna e poi corre verso di te, con le fauci spalancate!

Capisci che non ci sono altre soluzioni: devi combattere!

Vai al [44](#)

35

«Riconosci questo?» chiedi a Mathieu.

Il ragazzo fissa il fazzoletto e inizia a tremare, poi piange. Aspetti un po' per dare il tempo a Mathieu di ricomporsi. Quest'ultimo dice:

«Lo riconosco, eccome! Questo è il fazzoletto che avevo offerto a Marie-Vérité qualche anno fa... Volevo sposarla. Aspettavo che fossimo più grandi per chiedere la sua mano a suo padre. Ma dove l'avete trovato?»

«Su di un tipo losco incontrato nella locanda. Dove posso trovare una qualsiasi autorità per farlo arrestare?»

«Andate al municipio e parlate al sergente: il sindaco non c'è e il rappresentante dell'intendente ha messo Mordrac sotto la protezione di un gruppo di soldati.»

Ringrazi Mathieu, lo saluti ed esci dall'emporio.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), oppure nel palazzone ([39](#)), o vuoi andare nelle viuzze ([22](#)) oppure vuoi parlare con la gente in piazza ([54](#))?

36

Dietro di te, senti la risata del ragazzo che sta spazzando. Preferisci non farti caso e sali le scale. Arrivato al piano, vedi varie porte con dei cerchi colorati dipinti su ognuna. Ti dirigi verso quella contrassegnata di rosso: metti la chiave, la giri, poi entri nella tua camera.

La stanza è molto piccola: c'è un letto con un materasso di paglia, una coperta vecchia e sporca, un tavolino di legno tarlato con una brocca di terracotta piena d'acqua. C'è una finestra col vetro sporco e grossolano che filtra la luce del quarto di luna.

Chiudi la porta a chiave, ti stendi sul letto e ti addormenti: domani sarà una lunga giornata.

Vai al [10](#)

37

Mostrami il tuo amuleto e spiegami come l'hai ottenuto. La vecchia annuisce e ti fa entrare nella sua sporca e disordinata capanna, poi dice:

«Sono Marta. Adesso dobbiamo parlare della Bestia, Lascar Noircoeur.»

Vai al [41](#)

38

La scimmia si agita ed emette versi acuti e snervanti, prima di scappare nella foresta. Senti un debole applauso: è la vecchia. Quest'ultima ti dice che è davvero impressionata dalle tue doti

di cacciatore e ti invita a seguirla nella sua capanna: te lo sei meritato.

Vai al [53](#)

39

L'edificio è una grossa casa con due piani e molte finestre. Visto che c'è lo stemma del marchese, deve essere un palazzo ufficiale; la presenza di due soldati armati ti fa capire la sua importanza. Ti avvicini alle guardie e chiedi di passare; uno dei soldati ti domanda perché vuoi entrare nel municipio. Hai un fazzoletto con te ([27](#))? Oppure vuoi andare in chiesa ([23](#)), per le viuzze ([22](#)) o parlare con la gente in piazza ([54](#))?

40

Hai domato molti animali, tra cui delle belve africane. Anche se non sai a quale specie appartiene la Bestia, provi a farle capire chi comanda. Con tutto il tuo coraggio, fissi gli occhi gialli senza pupille della creatura e provi a sostenerne lo sguardo, sperando che non ti trasformi in una statua di sale.

Lancia un dado due volte: il primo punteggio sarà quello della Bestia, il secondo sarà il tuo. In caso di punti uguali, rilancia.

Il punteggio della Bestia è più alto ([33](#))? Il tuo punteggio è il migliore ([56](#))?

41

Rimani di stucco quando Marta pronuncia il tuo nome. La vecchia ridacchia e dice:

«Noi zingari vediamo delle cose che voi non vedete. Ti osservo da quando sei arrivato a Mordrac e ho letto nel tuo cuore. Sei

venuto per la Bestia e meriti di conoscere la verità. Tutto è iniziato molto tempo fa, quando ero una giovane gitana: mi sono innamorata di un tale Chastel che faceva il contadino, in un paese non molto lontano da qui. Anche lui era molto innamorato e sono rimasta incinta pochi mesi dopo il nostro primo incontro. Purtroppo, le nostre famiglie erano contrarie a un matrimonio, ma il mio amato voleva far nascere ugualmente nostro figlio. Dopo il parto, la famiglia di Chastel ha preso il bambino, Jean, e mi hanno cacciata via. Sono tornata dalla mia famiglia, ma anche loro mi hanno ripudiata. Allora sono fuggita in queste montagne, vivendo come un'eremita: gli animali sono la mia famiglia e mi guadagno da vivere vendendo fatture e pozioni alla gente.»

Chiedi cosa c'entra la Bestia. Marta risponde:

«La Bestia è reale: non è un animale e neanche un demone. Sono una *masca*, una strega e ho capito di cosa si tratta. Da sempre, la gente di queste parti è privata di ogni diritto ed è oppressa dalle tasse; non ha futuro e sarà schiava per sempre. Tutta la frustrazione, la rabbia e la volontà di ribellarsi ha avuto una ripercussione nella magia: questi sentimenti sono diventati vivi ed hanno creato un essere autonomo, che compie quello che i contadini non farebbero mai.»

«Volete dire che la Bestia è stata creata dai sentimenti negativi della gente e che uccide per questo?»

«Sì, sembra una follia, ma è così. Dato che la sua origine è magica, è impossibile abbatterla. Ma sono riuscita a fare qualcosa: una notte, tornavo da Mordrac e mi sono ritrovata di fronte alla Bestia. Stavo per essere uccisa, ma sono riuscita a

scappare grazie alle mie doti magiche, dopo aver pugnalo quel mostro. Una volta tornata a casa, ho preso quel pugnale ed ho maledetto la Bestia: adesso, può essere uccisa, ma solo dal figlio di una *masca*.»

«Così, sperate che vostro figlio possa uccidere l'animale: se lo farà, avrete lavato il vostro onore perduto.»

«Esatto. So che Jean fa il guardacaccia: spero che avrà voglia di trovare e uccidere la Bestia.»

Sentite dei rumori sospetti fuori dalla capanna: Marta ti fa cenno di tacere, poi guarda dalla finestra e trattiene un grido. Ti dice a voce bassa:

«Non avremmo dovuto parlare della Bestia: è qui fuori... Sei il figlio di una strega?»

«Non ho mai conosciuto mia madre, ma posso provare lo stesso!»

Con le armi in pugno ti rialzi, esci dalla capanna e vedi la creatura che cercavi: un orribile animale. Lungo almeno tre metri, la pelliccia rossiccia con delle strisce nere, delle fauci simili a quelle dei lupi, degli occhi gialli... È la Bestia del Gévaudan!

Hai il talento “Tiratore Scelto” (49)? Hai il talento “Cacciatore”(56)? Vuoi combattere ugualmente la Bestia (18)?

42

Accendi la tua lanterna, la prendi in mano e prosegui la tua strada fino alla capanna. Dopo qualche minuto, sei arrivato a destinazione: scendi da cavallo e bussi alla porta.

Una donna vecchia, bassa, irsuta, vestita male e che puzza di tabacco ti apre, ti guarda male e ti chiede chi sei e cosa vuoi.

Hai un amuleto (37)? Non ce l'hai (2)?

43

Ti avvicini al tipo al bancone: ha i capelli folti e una barba irsuta; sta bevendo un boccale di birra e gira la faccia verso di te. Nascondi la tua sorpresa vedendo che ha il volto sfregiato da una grande cicatrice che parte dall'arcata sopracciliare destra per finire sull'altra guancia, vicino alla bocca. Noti i suoi occhi azzurri, che contrastano col grigio scuro dei capelli e della barba.

«Che vuoi?» brontola l'uomo.

Dici che sei arrivato poco fa e che vuoi conoscere meglio Mordrac. Il tipo scoppia a ridere, attirando l'attenzione di tutti; senti mormorare dietro le tue spalle. L'uomo ti guarda divertito e dice:

«Tu sei un bel comico, straniero! Qui non c'è niente tranne la follia e la morte... Hai fatto bene a venire, se vuoi finire nella pancia della Bestia!»

Tutti i clienti della taverna ridono di cuore; preferisci non rispondere: sei andato fin lì per trovare la Bestia, non per finire in carcere. Vuoi parlare con i militari (31), oppure con il taverniere (50) o hai il talento “Ladro” (9)?

44

Impugni la tua spada per combattere la scimmia, ma è troppo rapida per te: con un'incredibile potenza, ti balza addosso e

l'impatto ti butta a terra. Provi ad alzare il braccio, ma l'animale è troppo pesante. La scimmia ringhia, prima di morderti la carotide con forza. Muori sul colpo.

45

Ti fai avanti, interrompendo la conversazione della gente; guardi il ragazzo e dici:

«Sei tu, Thierry?»

«Sì, ma voi chi siete?» chiede lui.

«Lascar Noircoeur; sono sulle traccie della Bestia e vorrei che tu mi portassi nel tuo villaggio.»

Il ragazzo esita, ma dopo qualche istante dice:

«Va bene, io parto tra poco. Se volete accompagnarvi, siete il benvenuto.»

Le altre persone ti guardano, sbigottite. Lasci il gruppo e vai a prendere il tuo cavallo nella scuderia della locanda. Poco meno di un'ora dopo, ritrovi Thierry, salito su un mulo carico di sacchi. Uscite da Mordrac e vi dirigete a passo lento verso Est.

Vai al [21](#)

46

Vedi i soldati già a cavallo. Ti precipiti nella scuderia e prepari il tuo animale; salti in groppa prima di raggiungere Alexandre e gli altri. Il capo dei mercenari ti vede e sorride:

«Lascar, stavamo per partire senza di te!»

Sorridi e non rispondi; lui riprende:

«Stamattina dobbiamo andare alla residenza di caccia dell'intendente, dove ci aspetta Lecuistre. Lui ha troppa paura della Bestia per venire, quindi andiamo noi. Sei pronto a partire?»

Rispondi affermativamente con un cenno di testa e uscite tutti da Mordrac, sollevando un nuvolone di polvere. I vostri cavalli trotano per circa due leghe a nord-est; seguite un sentiero, che attraversa una zona del bosco. Dopo qualche minuto di corsa, senti delle urla che provengono dalla fine della fila. Ti giri e vedi che tre cavalieri stanno lottando contro qualcosa, provando a controllare i loro cavalli impazziti. Alexandre si gira e ordina agli altri di aiutare i cavalieri: con orrore vedi che i tre sono già morti e i loro animali fuggiti via. Ti avvicini ai corpi e vedi che sono orribilmente mutilati. Alexandre ordina agli altri di fermarsi, di rimanere a cavallo e sparare sulla prima cosa che si muove. Hai il talento “Cacciatore”(13) o vuoi lasciare il gruppo e avvertire Lecuistre (52)?

47

Hai visto cosa può fare il cane, quindi preferisci utilizzare l'astuzia ed evitare un contatto diretto con lui... Ma sai che un animale non è mai pericoloso quanto il suo padrone. Lasci il tuo nascondiglio e segui un sentiero che ti permette di passare dietro l'uomo e l'animale senza farti vedere. Sei preoccupato per il fiuto del cane, ma quest'ultimo è troppo occupato a divorare il suo pezzo di bue.

Dopo qualche minuto, arrivi dietro l'uomo che guarda il cane mangiare; la pistola del tipo è per terra. Prendi la tua in mano e la punti sulla schiena dell'uomo, che fa un piccolo grido di

sorpresa; il cane smette di mangiare e ringhia. Ordini al tipo di farlo stare tranquillo e gli chiedi chi è e che cosa ci fa lì. Capendo che non scherzi, l'uomo risponde:

«Mi chiamo Maurice; lavoro per *monsieur* Lecuistre.»

Gli ordini di dirti di più. Maurice sbuffa, poi continua:

«Lecuistre fa parte di un potente gruppo che vuole vendicarsi dei reali e si serve della sua influenza sull'intendente per aumentare il suo potere personale; con la storia della Bestia, ha già sfidato e ridicolizzato il Re. Continua a far uccidere gente e bestiame per poter mettere i suoi uomini fidati e i suoi soldati in tutta la zona: Mordrac è governata da un suo sergente. Dove c'è stato un attacco, Lecuistre fa governare il posto dai suoi soldati.»

Chiedi perché ha fatto assalire gli uomini di Alexandre.

«Ordine di Lecuistre: Alexandre è un militare troppo efficace e quindi pericoloso. Deve essere eliminato.»

Ordini a Maurice di uscire dalla foresta e di tenere sotto controllo il cane. Dopo una lunga traversata, uscite dalla selva: tieni il tipo sotto la minaccia della pistola. Ritrovate Alexandre e i suoi soldati: la "Bestia" ringhia ma Maurice gli ordina di tacere. Alexandre ti viene incontro e gli spieghi tutta la situazione. Il militare ascolta e guarda Maurice, prima di dire:

«Grazie Lascar. Adesso, portiamo questo tipo e il suo dannato cane direttamente all'intendente. Ci vorrà un po' di tempo per raggiungerlo, ma la faccenda è troppo importante.»

Vedi gli uomini di Alexandre che stanno legando le mani di Maurice, prima di metterlo su un cavallo, con uno dei soldati.

Tutti guardano il cane con la sua armatura di cuoio e le punte metalliche. Alexandre dice:

«Uccidiamolo, è una bestiaccia. Lascar, prendi queste, te le sei meritate!»

Alexandre ti dà una borsa con 100 Monete! Accetti volentieri e saluti il tuo amico, che ha ordinato ai suoi uomini di sparare al cane, nonostante le proteste del suo padrone.

Sei tornato a Mordrac e ci sei rimasto per una settimana: non hai più sentito nominare gli attacchi della Bestia. Hai poi saputo grazie a un mercante ambulante che Lecuistre è stato giustiziato per tradimento e che tutti quelli al suo soldo subiranno la stessa sorte. Hai visto le truppe dell'intendente scacciare la guarnigione dei soldati stabilitisi nel comune di Mordrac e tutto è tornato come prima. Tutti hanno saputo della "Bestia" domata da Maurice, il nipote di Lecuistre. Tutto sembrava finito. Sei partito da Mordrac, alla ricerca di nuove avventure, ma hai sentito nominare nuovi attacchi attribuiti alla Bestia... e se avessi sbagliato qualcosa?

48

Ringrazi la signora: metti il tuo cavallo al riparo in una capanna vicina alla casa , che non hai visto prima. Segui la donna all'interno della baracca: c'è solo una stanza, a malapena riscaldata da un piccolo camino, un tavolo con tre sedie, una credenza messa molto male e un letto in pessimo stato. La donna riscalda dell'acqua in cui mette delle radici che non conosci e dell'acquavite puzzolente. Guardi dalla finestra e vedi la pioggia intensificarsi. La signora ti chiede cosa ti ha spinto lì e le spieghi tutto.

Dopo qualche minuto passato in silenzio, la donna prende un mestolo e ti versa una scodella dell'improbabile zuppa. Anche se puzza di piedi, la bevi in silenzio e ti sforzi di sorridere alla vecchia. Dopo aver finito una seconda scodella, la donna si alza, prende una coperta e ti mostra un povero materasso di fieno vicino al camino. La ringrazi e lei spegne il fuoco, lasciando solo delle braci incandescenti; poi ti augura la buonanotte.

Vai al [19](#)

49

Con tutta la calma, prendi la pistola e la punti sulla Bestia. Hai già sparato a un leone quando eri in Africa: non potrà essere peggio!

Il mostro ti fissa negli occhi e sembra capire le tue intenzioni; premi il grilletto e la pallottola parte a tutta velocità verso la bestia che non fa in tempo ad evitarla. Il proiettile la colpisce esattamente tra gli occhi ed esce dall'altra parte della sua testa, facendo schizzare sangue e pezzi di ossa.

L'animale cade, sollevando una nuvola di polvere.

Temi una tanatosi, un bluff comune nel regno animale. I minuti passano e pensi che la Bestia sia davvero morta.

Vai al [26](#)

50

Rimani al bancone e fai cenno al taverniere di avvicinarsi a te: parli a voce bassa perché non vuoi che il barbuto che ti sta

vicino possa sentirvi. Chiedi all'oste di parlarti un po' di Mordrac e della gente importante che vi abita.

«Siamo più o meno in cento a vivere a Mordrac; non conto i paesini senza nome che sono sparsi intorno. C'è il sindaco: Bertrand Morve, ma è dovuto andare dall'intendente per fare un rapporto sul ritorno della Bestia. Padre Gérard è il curato...un tipo esaltato, convinto che la fine del mondo è vicina e che la Bestia sia un flagello divino. Se avete bisogno di qualcosa, c'è l'emporio di Mathieu, che vende di tutto.»

Dai un'occhiata in giro e vedi che gli altri clienti parlano tra di loro. Chiedi al taverniere di raccontarti della Bestia.

«Ah... il reggimento di *Dragons* è venuto e si sono impadroniti di tutto, dicendo che era un volere del Re. Per mesi, non hanno fatto niente altro che mangiare gratis e saccheggiare i campi... hanno fatto più danni della Bestia! Ora sono partiti tutti, tranne questi qua al tavolo: hanno disertato e sono divenuti mercenari. Poi, è arrivato *Monsieur* Antoine che ha sparato al primo lupo, prima di tornare a Parigi. Adesso ci sono nuovi attacchi e nessuno ci aiuterà.»

Il taverniere ti manda un messaggio con gli occhi e capisci al volo: non vuole dirti troppo, non senza niente in cambio almeno... Vuoi dargli delle Monete (15), parlare con il tipo vicino a te (43) o parlare con i militari (31)?

51

La scimmia corre verso di te, emettendo versi terrificanti. Con tutta la calma, resti immobile e fissi gli occhi dell'animale: sai che sono terribili predatori e che è inutile provare a combattere.

Ti concentri sullo sguardo della scimmia che interrompe la sua corsa: ha capito che la stai sfidando. Lancia due dadi: una volta per te, una volta per la scimmia; poi compara i punteggi. Hai il punteggio migliore (38) o quello più basso (34)?

52

Parti al galoppo, lasciando Alexandre e i suoi soldati lottare contro la creatura. Il tuo cavallo attraversa la campagna come una freccia; dopo qualche minuto vedi un palazzo su una collina. Questo ti ridà coraggio e spingi il tuo animale a galoppare ancora più velocemente verso l'edificio: sarà sicuramente la residenza di caccia, dove Lecuistre ti sta spettando.

Arrivi nel cortile: delle guardie accorrono, fucili alla mano; uno di loro ti ordina di scendere da cavallo e di presentarti. Ubbidisci, dicendo che accompagnavi Alexandre e gli altri uomini assoldati da Lecuistre, i quali stanno subendo un attacco della Bestia ed hanno bisogno d'aiuto.

Il capo delle guardie ti scruta dalla testa ai piedi e ordina a tre soldati di portarti nelle celle. Si avvicinano a te e tu ti difendi dicendo che la vita di altri uomini è in pericolo e che non menti. Il capo delle guardie ti gira le spalle, due soldati ti prendono per le braccia e un terzo ti sferra un violento e doloroso pugno nella pancia; questo ti toglie il fiato e perdi quasi i sensi (Perdi 3 PS). Non puoi opporli quando i soldati ti strappano lo zaino e ti portano nel carcere, nel sottosuolo del palazzo.

Ti svegli dopo un po': c'è una guardia armata davanti alle sbarre e la cella ha una piccolissima finestra sbarrata, che ti

permette di vedere il cortile da dove sei arrivato; c'è un "letto" fatto con un mucchio di paglia avvolta in un lenzuolo sporco, una panca di legno tarlato e vari graffiti sui muri.

Vai al [24](#)

53

La vecchia ti fa entrare nella sua capanna sporca e disordinata. Ti dice che, normalmente, solo quelli che hanno un amuleto possono entrare: è il simbolo di chi cerca la verità; ma la tua abilità è tale da meritare il suo rispetto. Poi aggiunge:

«Sono Marta; è tempo di parlare della Bestia, Lascar Noircoeur.»

Vai al [41](#)

54

Attraversi la piazza e ti avvicini discretamente a un gruppo di cinque persone che stanno parlando. Sei sorpreso quando vedi che l'attenzione è tutta su un ragazzo di appena vent'anni. Senti che stanno parlando di un attacco della Bestia in un paesino situato a Est. Aspetti in silenzio e rifletti sul da farsi. Sai chi è Thierry ([45](#))? Oppure vuoi andare in chiesa ([23](#)), nel palazzone ([39](#)) o nelle viuzze ([22](#))?

55

Prendi la mira con la massima concentrazione e premi il grilletto: la detonazione e la puzza di salnitro allertano i sensi del cane, che guarda nella tua direzione. Il proiettile parte a grande velocità e percorre la distanza tra te e la creatura in pochissimo tempo. Purtroppo, la pallottola colpisce la testa del

cane, ma la resistente protezione indossata dall'animale rende il tuo tiro inutile. Il cane ulula prima di darti la carica: il bestione di un quintale corre verso di te rapidamente, mentre provi a scappare attraverso il sottobosco. La corsa dura pochissimo, perché il cane con l'armatura ti balza addosso e ti ritrovi schiacciato sotto il suo peso. Ti manca il fiato e l'ultima cosa che vedi sono le sue fauci che si chiudono sul tuo viso.

56

Anche se non sai a che razza appartiene la Bestia, hai individuato i suoi punti deboli. Quando la combatterai, se il risultato non ti piacerà potrai rilanciarlo per sapere i danni che infliggi, ma in questo caso dovrai accettare il nuovo risultato.

Vai al [**18**](#)

EPILOGO

Hai lasciato il Gévaudan il giorno dopo il tuo incontro con la Bestia. Hai accompagnato un mercante ambulante e sei andato a Parigi, deciso a dimenticare tutto. Hai trovato un lavoro come guardia del corpo per un negoziante di stoffe e le cose vanno alla grande. Ma, nel mese di settembre 1767, mentre stavi nella tua taverna preferita, senti una notizia clamorosa: la Bestia del Gévaudan è stata uccisa da un guardiacaccia chiamato Jean Chastel. Vai subito a vedere l'uomo che ha detto ciò: è un soldato originario di Mende che ha saputo la notizia mentre stava a casa sua, due settimane prima. Quando gli chiedi chi è Jean Chastel, il soldato risponde:

«Un vecchio di più di cinquant'anni... ha ucciso la Bestia con delle pallottole benedette! È molto ironico, perché tutti lo chiamano "*de la masca*", cioè il figlio della strega!»

Lasci stare il soldato e finisci il tuo boccale di birra: questa storia della Bestia è decisamente troppo strana per te...