

AMBER KELLMAN

Treinta y un años, periodista. Trabajaba en la *Gaceta de Bangor*. Hermana gemela de Ray Kellman. Tras una ruptura sentimental con Carmen Peabody, sufrió una depresión. Su amigo Erik Miller le dio consejo terapéutico. Para retomar su vida, decidió ser madre.

Su cuerpo fue encontrado el 12 de octubre en su bañera con las venas cortadas.

JACOB FOISSARD

Cuarenta y tres años, dueño de La Cabaña del Francés. Piensa que las leyendas que circulan por Austen no son buenas para el negocio. Él y su mujer siempre están atareados con el mantenimiento de los bungalós o cuadrando las cuentas. La pareja forma un buen equipo, aunque el trabajo le impide dedicar mucho tiempo a sus hijos.

EDDIE Y BRANDON FOISSARD

Doce años, hermanos gemelos. Les encantan los videojuegos y las chokolatinas. Tienen mucha imaginación y sus travesuras son bien conocidas por los vecinos de Austen.

Eddie y Brandon son los típicos gemelos, uno comienza la frase y otro la termina. Conocen bien el pueblo y a sus habitantes. Les gusta jugar a observar a los clientes sin ser vistos.

ABUELA MAGDA FOISSARD

Ochenta y siete años, anciana senil. Padece alzhéimer, mezcla recuerdos pasados con los más recientes.

Según ella, en los años ochenta hubo varias desapariciones de senderistas. Algunos cuerpos fueron encontrados despedazados, cerca del bosque. Según las noticias, fueron atacados por un oso, pero ella cree que fueron los fantasmas del bosque. Asegura que ella los vio.

Conoce algunas leyendas del bosque. Según ella: «En el bosque, los árboles viajan deprisa».

Conoció al padre Flaherty, el antiguo párroco de St. Paul; aunque ella lo confunde con el párroco actual. Dice que alguien envenenó al perro del religioso, Queequeg. El padre Flaherty se lo contó en una de sus visitas a la iglesia de St. Paul.

BRUNO WACHOWSKY

Compañero de Amber en la *Gaceta de Bangor*. Este personaje intervendrá telefónicamente cuando el *game master* crea que los jugadores necesitan avanzar en la investigación. Si los personajes llaman a su número de teléfono, responderá el buzón de voz.

Bruno llamará a los *personajes jugadores* cuando sea el momento oportuno en la trama. Amber le pidió que investigara cualquier noticia interesante relacionada con Austen. Y compartirá con los *personajes jugadores* toda esa información, adjunta en el correo electrónico (**ayuda de juego 5**).

DAN BESSETTE

Setenta y dos años, mecánico. Es el dueño del Taller Bessette y uno de los miembros de Los Hijos de Amaltea. Fue el encargado de sabotear el vehículo de Amber durante su visita a Austen.

En su taller tiene una escopeta de dos cañones siempre a mano. Le cuesta dominar su mal temperamento.

PIERRE ANDERSON

Veinticinco años, ayudante de la gasolinera del Taller Bessette. Viste camisetas de grupos de heavy metal. Es bastante reservado, pero le gusta hablar con las chicas jóvenes que pasan a repostar. Es un gran consumidor de marihuana y saca algún dinero con la venta de sustancias ilegales. Le gusta su trabajo porque es la tapadera perfecta para vender droga a los turistas.

Si nota que la información que tiene sobre Amber es valiosa para los *personajes jugadores*, la usará para beneficiarse. También puede ser coaccionado, usando su miedo a perder el trabajo o a acabar en la cárcel por venta de drogas.

FRED WINTER

Cuarenta años, gerente de Austen Sport. Luce una sonrisa falsa en una cara de buen chico. Sigue la vieja doctrina del vendedor de coches usados. Se repeina con gomina y huele a repelente de mosquitos.

A pesar de ser bastante paleta, le gusta decir la última palabra. Usa refranes para reafirmar sus discursos, aunque muchos se los inventa.

SHEYLA CAMPBELL

Cuarenta y dos años, jefa de policía de Austen. Embarazada de siete meses. Investiga los extraños sucesos que ocurren en la ciudad desde la fuga del retoño corrupto. Tiene algunos indicios de que un grupo de vecinos practican la religión de wicca en el pueblo. Pero según ella, no alteran el orden ni hacen daño a nadie.

Es bastante taimada y suele tener antojo de tarta de frambuesas en el momento menos indicado.

DONALD DUCHAMP

Treinta y un años, ayudante de policía. Es miembro de Los Hijos de Amaltea. Su padre fue jefe de policía y miembro de la secta durante los años ochenta.

Siempre lleva botas de *cowboy*. Se considera una persona muy inteligente, aunque su coeficiente intelectual es bastante mediocre. Se ocupará de llevar a Mervyn a la **Capilla del Ciervo** cuando Neville se lo ordene.

Usa su autoridad en su beneficio, y le gusta dejar claro que él es la ley en Austen; aunque no sea del todo cierto.

MERVYN

Cincuenta años, vagabundo. Su cordura está bajo mínimos. En su delirio, piensa que todos los problemas que tiene se deben a su color de piel. Mervyn cree que es negro, aunque en realidad es un hombre blanco de ojos claros y pelo cano.

Cualquiera se daría cuenta de su alcoholismo y su locura.

Le gusta exagerar y contar historias. Se siente a gusto siendo el centro de atención. La interpretación de este personaje debería generar empatía, para crear dilemas morales en los jugadores cuando llegue la escena del ritual de sangre.

PADRE BOUCHARD

Cincuenta y tres años, párroco de St. Paul. Llegó hace treinta años a Austen para seguir el trabajo de su predecesor, Arnold Flaherty, sin mucho éxito (los vecinos de Austen no son muy religiosos). Le gusta la apicultura y es bastante despistado.

Durante su entrevista con los *personajes jugadores*, el padre Bouchard comenta anécdotas sobre apicultura. Estos son algunos ejemplos:

- Según Einstein, si las abejas desaparecieran del planeta, los humanos solo sobrevivirían cuatro años más.
- En los noventa había unos cinco millones de colmenas solo en Estados Unidos. Hoy día quedan menos de la mitad.
- La extinción de las abejas es debida al descenso de zonas habitables, los incendios, las especies invasoras, los pesticidas y la pérdida de diversidad genética... aunque puede haber un elemento que escapa a la fórmula.
- En los últimos años, las abejas se comportan de manera extraña. Parecen desorientadas, como si hubieran perdido su brújula interna. Algunos le echan la culpa al cambio climático, aunque podría haber algo divino en todo esto.

ARNOLD FLAHERTY

Murió a los cuarenta y tres años de edad, en el incendio de 1987. Antiguo párroco de St. Paul. Autor de *Folclore y leyendas de los pobladores nativos de Norteamérica*. En realidad, fue asesinado por Los Hijos de Amaltea porque estos descubrieron sus investigaciones sobre la secta.

Parte de los archivos de su investigación están en manos de su sobrina, Geraldine Flaherty.