

FANTASY ROLEPLAY

THE TALE OF ROSE RED & SNOW WHITE

IT'S A GRIM WORLD & A PERILOUS ADVENTURE



A SCENARIO BY:
MATHIAS STÄHLE

El mundo de Grim Aguarda

Esta es una aventura para Warhammer Fantasy Roleplay que presenta elementos del cuento de hadas clásico en el Viejo Mundo y permite a tus jugadores visitar el mundo de los Hermanos Grimm. La aventura está destinada a jugadores experimentados y puede ser muy exigente para un Director de Juego sin experiencia.

Si vas a ser un jugador en la aventura, debes dejar de leer ahora. Si eres el Director de Juego, debes leer el libro completo de principio a fin, antes de sentarte y tratar de imaginar la historia completa. La aventura puede parecer lineal desde el principio, con muy poca información de fondo sobre el mundo que rodea a los personajes de los jugadores. Esto es intencional.

La historia es bastante sencilla y la mayor parte debe ser familiar para tus jugadores. La aventura puede desviarse por muchos caminos diferentes una vez que llegue al capítulo cinco. Presta especial atención a los diagramas de aventura que aparecen en algunas páginas. Estos diagramas te dan una visión general de cómo evolucionará la aventura, si tus jugadores hacen todo de acuerdo con el plan. Ya que los jugadores rara vez hacen eso, debes estar preparado para improvisar en el marco de la aventura en varios puntos.

En los capítulos cinco y seis se ofrece un amplio trasfondo con motivaciones y agendas para todos los personajes no jugadores principales.

El grueso de la aventura tiene lugar en el pueblo de Teufelfeuer y se proporcionan varios mapas a todo color para hacer que este pueblo rural cobre vida.

Cómo usar este libro

Para utilizar El Cuento de Blancanieves y Rosa Roja, necesitas una copia del libro de reglas de Warhammer el juego de Rol. También será útil una copia de Reinos de la Magia, al igual que de Bestiario del Viejo Mundo. Sin embargo, solo las reglas básicas son esenciales. También necesitarás dados de diez caras, lápices y papel. Todo lo demás está incluido en este libro. ¡A disfrutar!

Mathias Stähle, Marzo, 2008

AVISO LEGAL

Creditos

Escrito por:



Mathias Stähle

mathiasstahle@mathiasstahle.se

ILUSTRACIONES: Miguel Coimbra, Thomas Denmark, Vincent Dutrait, Carl Dyas, David Gallagher, Randy Gallegos, Jon Hodgson, Jean-Baptiste Monge, Mathias Stähle, Franz Vohwinkel, Kieran Yanner and others.

MAPAS: Andreas Blicher, Mathias Stähle.

TESTEADORES: Andreas Engström, Emil Eriksson, Peter Geerhold, Finn Ljunggren, Niklas Sporr and Lasse V.

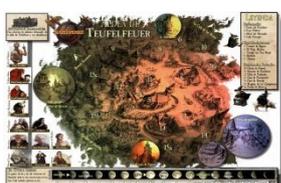
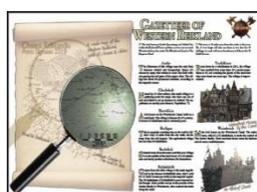
EDICIÓN: Mathias Stähle.

TRADUCIDO POR: ALEJANDRO D. RUBIO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Prólogo.....	4	Capítulo V: La Aldea Maldita.....	18
El Padre de Luto.....	4	El Chico y el Lobo.....	18
La Princesa Perdida.....	5	Tras las Puertas Cerradas.....	20
La Malvada Madrastra.....	5	Érase Una Vez.....	20
El Cazador Sombrío.....	5	Guía de Teufelfeuer.....	22
La Verdad Oculta.....	6	Capítulo VI. Día a día.....	32
Hansel & Gretel.....	6	Calendario de Sucesos.....	32
Se Busca: Aventureros Audaces.....	6	Completando la Aventura.....	38
Jugando la Aventura.....	7	Capítulo VII: Luna Bruja.....	40
Capítulo I: Castillo Grauenburg.....	8	El Bosque Oscuro.....	40
Fábula.....	8	Camino de Guijarros.....	41
El Espejo en la Pared.....	9	El Cuento de Hadas de Gretel.....	42
Capítulo II: A Weissbruck.....	10	La Bella Durmiente y los Siete Enanitos.....	43
Llegando a Weissbruck.....	10	El Ataque de Los Lobos.....	44
Encontrando a Wilhem.....	10	Una Princesa Perdida y Encontrada (Y perdida otra vez).....	44
El Cazador Silencioso.....	11	La Cala de las Brujas.....	45
Historia de Grimm.....	12	La Confrontación Final.....	46
Encuentros en la Carretera.....	13	Epílogo.....	47
Capítulo III: Rechtlich.....	14	Apéndice I: Hechicería.....	48
Trae tus Muertos.....	14	Licantropía.....	48
Oh, hermano ¿dónde os encontráis?.....	15	Brujas y Brujería.....	49
Lobo con Piel de Cordero.....	15	Apéndice II: Mapas y Documentos.....	50
Capítulo IV: A Teufelfeuer.....	16	Resumen de Documentos.....	50
La Carretera a Ninguna Parte.....	16	Resumen de Mapas.....	50
Entra: El Hombre Lobo.....	17		

Mapas a todo color: En la aventura se incluyen tres grandes mapas tipo póster. Vienen en tamaño A3 (no en la traducción) y se ven mejor si se imprimen en cartulina a todo color. Por la presente se otorga permiso para reproducirlos para su uso con la aventura. © 2008 Mathias Stähle. Basado en un mapa de Andreas Blicher. Utilizado en acuerdo con el acuerdo de licencia.



Madre busca el arrepentimiento y abandona tu malvado arte.
Cesa esta maldita maldad y limpia tu necio corazón.
No sea que el mal al que has servido te convierta en esclava.
Y transforme tu cama de rosas en una tumba prematura.

La Plegaria de Ilse

PRÓLOGO

Érase una vez, una joven princesa que se enredó en una inquietantemente familiar. Huyendo de su malvada madrastra, se internó en un bosque oscuro, donde la pobre chica se habría congelado hasta morir, si no fuera por un encuentro casual con Hansel y Gretel.

Los hermanos, que parecían haber caminado por el bosque por siempre, le mostraron un camino a través de la maleza. Pero por desgracia, también le dieron a la niña una capucha para mantenerse caliente, sin saber que su color rojo atraería a los lobos. Si no es por los siete enanitos, nuestra joven princesa habría sido devorada.

Mientras tanto, los padres de la princesa buscaron a la niña desaparecida por todas partes, y así comienza a desarrollarse nuestra historia. Admito que suena familiar. Vamos a presentar los personajes principales del cuento, antes de que esto se salga de control. Incluyen:

- ▶ Un padre de luto
- ▶ Una malvada madrastra
- ▶ Una princesa perdida
- ▶ Un cazador
- ▶ Un leñador pobre
- ▶ Un lobo, tres brujas y siete enanitos.



EL PADRE DE LUTO

Graf Wilhelm von Sponatheim, señor del castillo Grauenburg, está supuestamente afectado por el dolor. Lamenta la muerte de su primera esposa, así como la pérdida de su única hija.

Considerado antes como un bullicioso juerguista, así como el patrón de las mejores cacerías a lo largo del río Reik, el Graf Wilhelm ahora está descuidando a sus nobles duques por una sombría depresión. La primera esposa del Graf, Ingrid Schneeweiß von

Sponatheim, era una belleza imponente de la familia von Schneeweiß. Por desgracia, murió hace diez años dando a luz a su primera y única hija, la princesa Ilse.

Los chismes de la corte todavía afirman que el conde eligió a Ingrid por amor verdadero y que Ilse era más querida para él que las joyas de su corona.

El hecho de que Graf Wilhelm ahora no tenga heredero es un tema a menudo debatido en las cortes nobles de todo Reikland.

LA PRINCESA PERDIDA

Apodada Schneeweiß tras los trágicos sucesos de su nacimiento, la niña fue la alegría de su padre hasta su misteriosa desaparición hace un año. La joven no solo heredaría el título noble y el feudo de su padre un día, sino que también conservó la belleza de von Schneeweiß: "Piel tan clara como la nieve, cabello oscuro como el ébano y labios rojos como la sangre".

Pero al llegar el noveno cumpleaños de Ilse, la princesa desapareció de repente. Los sirvientes encontraron una rueda abandonada en el jardín, donde se había visto jugar a la joven Ilse. Parecía como si hubiera atravesado una de las puertas del jardín, hacia el bosque Reikwald, a pesar de todas las advertencias que su padre había emitido con respecto a las

profundidades sombrías de los bosques. La niña se había ido.

Todos los caballos de los condes y todos los hombres de los condes fueron enviados al bosque, pero regresaron con las manos vacías. Un plebeyo trajo las terribles noticias a la corte. Había encontrado rastros de sangre cerca de un estanque, no lejos de la puerta empedrada por donde presumiblemente se había alejado Ilse, para encontrarse con su destino bajo los viejos árboles.



LA MALVADA MADRASTRA

Se dice que la condesa Frieda Neufrau von Saponatheim no derramó lágrimas cuando desapareció Ilse. Ella es la nueva esposa del Graf.

Forzado a volver a casarse para asegurar un heredero, el Graf Wilhelm sorprendió a todo el mundo cuando eligió a una chica de la, comparativamente pobre, familia de Neufrau; un noble linaje que se cree que está casi extinto desde la Era de los Tres Emperadores.

Sin embargo, Frieda nunca ha dado hijos a su cónyuge. La gente dice que tiene demasiado miedo de perder su apariencia juvenil al tener un hijo. Ella



continúa derrochando su dote en perfumes caros y prendas extravagantes.

Otros dicen que Frieda es una bruja. Esto Solo se susurran en corrillos de voces entre los ancianos, pero todos saben que por las venas de la familia Neufrau corría la hechicería en el pasado.

Con un marido abatido en sus habitaciones privadas, incapaz de cumplir con sus nobles deberes, también se dice que Frieda es la verdadera gobernante de Grauenburg. Ella ha seleccionado un consejo de chambelanes de confianza como sus asesores, y no se sabe mucho sobre ella en las otras cortes nobles de Reikland. Frieda es muy reservada.

EL CAZADOR SOMBRÍO

Fue Wilhelm Grimm quien regresó a la corte con la triste noticia que siguió a la desaparición de Ilse. Ya era el más respetado de los condes, pues una vez había matado a un terrible lobo con un solo virote de su ballesta.

Aunque se lo veía como un hombre cruel, también era intrépido y el mejor rastreador con que podía contar el conde. Las huellas de Ilse terminaron en un rastro de sangre que incluso él no pudo seguir, dijo el cazador a su regreso. Como probablemente ya habrás adivinado, no era sincero.

Esa misma mañana, la condesa le había ordenado a Wilhelm que se llevara a Ilse al bosque y la matara a

cambio de una fuerte recompensa. Le ofreció 30 chelines de plata pura si regresaba con el corazón de la joven.

El cazador aceptó la oferta, y fue él quien atrajo a la joven Ilse a la parte más profunda del bosque Reikwald.



LA VERDAD OCULTA

Estos sucesos tuvieron lugar un año antes de que comience nuestra aventura. La tarea de los PJs al final será encontrar a la joven Ilse, quien, después de todo no murió, en el gran bosque.

Porque al final, Wilhelm no pudo cumplir con su parte del pésimo trato de la condesa. Soltó a Ilse en lugar de matarla.

El cazador entregó la princesa a su hermano Jacob y le pidió que se llevara a Ilse lejos. Wilhelm luego mató a un lechón cerca del estanque y regresó a Frieda con el corazón del animal. Desde ese día, Wilhelm nunca volvió a hablar, temiendo revelar la horrible

verdad de lo que casi había hecho si abría la boca. Llegó a ser conocido como Wilhelm Nunca-habla, y dejó la corte el siguiente invierno.

Mientras tanto, Jacob vagó por el bosque preguntándose qué hacer con la niña. También era un cazador de lobos de renombre, pero no tenía experiencia con niños.

Finalmente, dejó a la niña fuera de la casa de un viejo leñador, y así la pequeña Schneeweiß se encontró con Hansel y Gretel. También juegan un papel importante en este cuento.

HANSEL & GRETEL

Hansel Rosenrot es sin duda el habitante más pobre que vive en la empobrecida aldea de Teufelfeuer; y proviene de una familia tan pobre que sus propios padres una vez trataron de cambiarlo por comida.

Ahora frágil y envejecido antes de tiempo, Hansel es una mera sombra de su antiguo yo. Su cabaña es una choza destartada y es apenas un lugar para que crezca una princesa. Eso sí, Hansel tiene una cualidad redentora, un gran amor por sus parientes más cercanos.

Hansel también tuvo una madrastra, y era tan malvada como la de Ilse cuanto menos. Decidió deshacerse de Hansel y su hermanita Gretel durante la gran plaga que devastó todo Reikland unos 40 años antes de que comenzara esta historia.



Los niños fueron atraídos al bosque y abandonados sin nada más que un bolsillo lleno de migas de pan para alimentarse. Estos recuerdos traumáticos han impedido a Hansel criar una familia propia. Gretel siguió siendo su único pariente de confianza hasta que encontraron a Ilse en su puerta.

Hansel y Gretel ahora cuidan juntos de la joven princesa. Desconociendo su noble herencia, los hermanos pobres están tratando de proteger a Ilse de todos los horrores que acechan en su bosque. Hay muchas cosas por las que alguien vagando por el Bosque de Reikwald debe estar alerta; las brujas una de ellas y los lobos otra.



SE BUSCA: AVENTUREROS AUDACES

Nuestros héroes pronto tendrán que lidiar con todo esto también. Son contratados por la condesa Frieda von Saponatheim, cuando la malvada madrastra se entera de que la joven Ilse sigue viva. Fingiendo cuidar de la hija desaparecida de su marido, enviará a los PJs a una misión secreta para localizar a la princesa perdida y traerla de vuelta a salvo.

En realidad, Frieda quiere terminar lo que empezó hace un año. Solo necesita a alguien que pueda ganarse la confianza de Wilhelm Grimm y llevarla a Ilse. Como DJ, hay varias formas de presentar esta aventura a los PJs.

La forma tradicional es dejar caer una pista, indicando que la condesa está buscando un grupo de aventureros audaces. Otro método es dar a la condesa algo que los PJ quieren: un libro o un raro grimorio que se encuentra escondido en los archivos del Castillo Graenburg. Para poder acceder a ello, los PJs deben hacer un favor a la condesa: encontrar a la princesa perdida.

Sean cuales sean las circunstancias, los PJs se encontrarán en el patio del Castillo Graenburg cuando comience esta aventura, a la espera de recibir audiencia ante la corte. El castillo está situado en la carretera entre Altdorf y Bögenhafen.

JUGANDO LA AVENTURA

Es probable que los jugadores puedan calar la trama al principio de la aventura de forma que sus PJs nunca podrían hacer, por ello, es importante que el DJ establezca un motivo fuerte para los PJs de antemano.

Incluso si tu grupo de juego está hecho completamente de simplones, están destinados a reconocer *el cuento de Blancanieves* de inmediato. Por eso es tan importante darles a los jugadores una razón para jugar junto con los esquemas de la condesa, cuando se la presente en la aventura.

El motivo debe ser lo suficientemente fuerte como para llevar a los PJs a cumplir sus órdenes, a pesar de que se dan cuenta de que es una de las malas.

Dicho motivo es mejor dejarlo en manos de un DJ que conozca a sus jugadores y sus respectivos estilos de juego. Colocar un objeto que los PJs necesitan en manos de la condesa, como se ha sugerido, es una forma de establecer un motivo. La solución monetaria, de ofrecer una recompensa considerable por el trabajo, podría funcionar igual de bien en otros grupos.

Argumento

La aventura comienza cuando los PJs reciben su misión en el Castillo Grauenburg. Luego se convierte en una búsqueda de tres personas diferentes: Primero, los PJs deben localizar a Wilhelm, solo para ser redirigidas a buscar a su hermano Jacob. Finalmente deben encontrar a la princesa Ilse. Al mismo tiempo, tendrán que lidiar con la malvada madrastra y sus secuaces. A continuación, se muestra un diagrama de la evolución esperada de la trama:

DIAGRAMA DE AVENTURA (PARTE: I)

1 Los PJs se proponen encontrar al cazador Wilhelm Grimm. Una vez encontrado, revela la verdad y pide a los PJs que traicionen a la condesa. Si aceptan devolver a la niña ilesa a su padre, Wilhelm dirige a sus héroes a su hermano Jacob.

2 Por desgracia, Jacob no puede ayudar a los PJs. Se está muriendo. Con su último aliento, Jacob explica que dejó a la niña con una pareja de ancianos en el cercano pueblo de Teufelfeuer, unas semanas antes de la llegada de los PJs.

3 En Teufelfeuer, los PJs terminarán en la puerta de Hansel Rosenrot, solo para descubrir que llegan demasiado tarde. Ilse se ha internado en el bosque y los habitantes de Teufelfeuer tienen otros problemas.

El diagrama resume la primera parte de esta aventura. El trasfondo y la prehistoria de estos eventos no serán evidentes para los PJs hasta los capítulos finales. Pero dejemos ese detalle para más tarde, y comencemos la aventura.

A pesar de que la primera mitad de la historia es lineal y directa, al final evolucionará en una trama intrincada. La historia está basada tanto en personajes como en sucesos. Como DJ, te recomendamos leer toda la aventura en una lectura y luego estudiar los capítulos individuales uno por uno.

Notas del diseñador de la misión

Blancanieves y Rosa Roja está destinado a grupos de jugadores experimentados, y funciona mejor con 4-6 personajes, de los cuales al menos la mitad ha completado su primera carrera básica. Es esencial un sacerdote o un mago. Estas páginas solo contienen el marco necesario para jugar la trama central junto con sus historias secundarias.

Si tus jugadores son de los que les gusta desviarse de su curso, es posible que debas preparar algunos encuentros de reserva, para que los caminos y pueblos del oeste de Reikland cobren vida y estén llenos de eventos, como deberían estar.

Cualquier aventura corta como *Una noche agitada en las Tres Plumas* dará el pego. Con todo lo dicho, vamos a continuar con la historia en cuestión. La aventura comienza cuando nuestros héroes, los PJs, llegan al Castillo Grauenburg.

4 Un asesino anda suelto en el pueblo. Los lugareños creen que es un hombre lobo y, a menos que los PJs también traten con el lobo, es poco probable que se ganen la confianza de la gente de Teufelfeuer. Sin la ayuda de los lugareños no pueden encontrar a Ilse.

5 Mientras investigan los asesinatos, nuestros héroes se darán cuenta que el hombre lobo tiene algo que ver con el pasado de Ilse, y que la clave del misterio también está vinculada a la confabulación de la malvada condesa.



CAPÍTULO I: CASTILLO GRAUENBURG



El patio del castillo está repleto de gente cuando los PJs llegan a la escena: campesinos reunidos por el trabajo, burgueses que esperan a la corte del graf para resolver sus disputas, criminales que esperan el castigo y sirvientes que hacen sus tareas diarias.

La gente ya está en la fila para reunirse con el señor del castillo, y debe quedar claro que los PJ tendrán que pasar el resto del día aquí.

No hay mucho más que hacer. Después de un tiempo, un ayuda de cámara se acerca a los PJs, preguntando por sus asuntos. Sus nombres se anotan al

final de una lista extremadamente larga y la fila apenas se mueve. El tiempo de espera es un buen momento para que los PJs se pongan al día con las últimas noticias. La tragedia del Castillo Grauenburg es un tema muy debatido.

Una tirada exitosa de **Cotilleo** revelará todos los sucesos desde la muerte de Ingrid hasta el secuestro de la princesa Ilse, con una excepción. Nadie en el castillo sabe que Ilse está viva. La tragedia ha evolucionado a una fábula, que se transmite de boca en boca. Esta es la versión que se les dirá a los PJs en la cola.

FÁBULA

Es bien sabido que el Graf Wilhelm von Saponatheim es un gobernante ineficaz. Su interés principal solía ser el Shaffenfest anual en Bögenhafen y numerosas cacerías.

Desde la desaparición de su hija, el gobierno del Graf se ha deteriorado aún más. La tragedia del Castillo Grauenburg es ciertamente una historia sombría. Esta es la distorsión de los lugareños a la historia:

- ▶ Todo Reikwaldes sabe que las Trece Brujas de los Bosques deben ser apaciguadas cuando nace un niño, para que la mala fortuna no afecte a la familia.
- ▶ Esto puede hacerse con ofrendas o regalos valiosos colocados en el bosque.
- ▶ Los lugareños afirman que el Graf solo preparó doce regalos, cuando nació Ilse.
- ▶ Doce husos de oro puro fueron llevados a una ensenada de las brujas en el bosque, pero de alguna

manera se olvidó la decimotercera bruja. Su venganza fue rápida.

▶ Lady Ingrid murió al dar a luz, y en el noveno cumpleaños de Ilse, un donante desconocido envió al castillo una compleja rueda.

▶ Ilse estaba jugando con su regalo la mañana que desapareció. La leyenda dice que se pinchó el dedo con el huso y se quedó dormida antes de ser secuestrada. Lo más probable es que fuera envenenada.

El cuento popular es solo un cuento de hadas, sin nada que ver con la realidad. Sin embargo, los PJs no tendrán la oportunidad de saberlo hasta que hayan tenido la oportunidad de hablar con la condesa.

La madrastra de la chica es la única persona en el Castillo Grauenburg que ha comenzado a sospechar que Ilse todavía está viva. Se deja entrar a los PJs a su habitación tras unas horas en la cola, escuchando los rumores del patio.

EL ESPEJO EN LA PARED

Levándose por encima del castillo, la habitación de la condesa Frieda se encuentra en la torre más alta con una vista impresionante del paisaje.

Los PJ serán escoltados por un servicio de ayuda de cámara escaleras arriba cuando llegue el momento, y se les pedirá que esperen frente a una gran puerta de hierro.

Mientras la ayuda de cámara toca, abre la puerta y anuncia la llegada de los PJs, se puede escuchar una voz desde dentro. Es la voz de una mujer susurrando un canto:

“Espejito, espejito: ¿Quién es la más bella de todas? Muéstrame cómo encontrarla, y atarla en la oscuridad...”

El canto se interrumpe y se pide a los PJs que entren.

La cámara de Frieda está vacía, aparte de un gran trono frente a un espejo igualmente grande y descomunal. Ella saluda a los PJs vestida con un espléndido traje rojo y frunce el ceño a cualquier visitante que no lleve ropa de la mejor calidad.

Dado que la condesa tiene una agenda que requiere la ayuda de plebeyos, se contendrá de hacer más declaraciones en este momento.

La Propuesta de la Condesa

Independientemente de las circunstancias que han llevado a los PJs a la cámara de la condesa, ella tiene un trabajo que debe hacer y no puede hacerlo sola. Frieda les pedirá que encuentren a la princesa desaparecida. Esta es la historia que contará a los PJs:

“Durante más de un año, nos ha golpeado la pena por la trágica pérdida de la princesa Ilse. Entró en el bosque de Reikwald hace un año y se la ha creído muerta hasta ahora.

Su cuerpo nunca fue encontrado, pero el mejor cazador de nuestro señor juró que podía leer el rastro en el bosque como un libro abierto: la pequeña Ilse probablemente fue devorada por bestias salvajes.

Desde ese día, la hemos estado llorando. Hasta hace poco, cuando recibimos información que sugiere que Ilse podría estar viva después de todo. Queremos que la encontréis”.

Frieda solo habla en plural mayestático -nosotros. No revelará quién recibió la nueva información o cómo. Si

se le pregunta, se mira al espejo y dice que es confidencial. Cualquier PJ con **Sentir magia** encontrará el espejo muy inquietante, y aquellos que pasen una tirada normal verán rastros de débiles imágenes de un bosque oscuro reflejadas en el vidrio.

Puede identificarse como un *Espejos que todo lo ven*, como se describe en la pág. 205 de **Reinos de la Magia**. Incluso el jugador más ingenuo debería ser capaz de adivinar que es un espejo mágico, con o sin las habilidades adecuadas.

Si los PJs aceptan la propuesta, la condesa le explicará lo que deben hacer.

Manos a la Obra

Frieda sospecha que el cazador al que pagó para matar a Ilse la traicionó, pero, por supuesto, no se lo dice así a los PJs:

“El cazador que juró que Ilse estaba muerta es un hombre llamado Wilhelm Grimm. Por desgracia, dejó nuestro servicio el año pasado, pero todavía debería estar cerca. Queremos que lo localicéis y le preguntéis cómo puede estar tan seguro de que Ilse murió en el bosque. Díganle que nosotros, la condesa, le ordenamos que os ayude a localizar los restos de la niña, para que no pierda la cabeza.

Wilhelm proviene de la ciudad de Weissbruck, y su familia podría saber dónde encontrarlo. También queremos que nos mantengáis informados sobre todo lo que descubráis sobre este asunto”.

Con esas palabras, Frieda hace saber al ayuda de cámara a través de la puerta de que la breve reunión ha terminado. Responderá brevemente a cualquier pregunta restante, antes de despedir a los PJs. Su advertencia final hace eco por las escaleras cuando salen de su torre: *“No nos traicionen, no sea que pierdan su propia vida...”*.



CAPÍTULO II: A WEISSBRUCK

Los PJs deben poder cubrir los 80 kilómetros entre el Castillo Grauenburg y Weissbruck en un par de días. El viaje puede ser tan agitado o plácido como desee el DJ.

En Weissbruck, los PJ deben encontrar a Wilhelm Grimm, pero una tirada o dos de **Cotilleo** deberían darles suficiente información para encontrar al cazador silencioso. La parte difícil es hacer que hable.

LLEGANDO A WEISSBRUCK

Las cenizas y el humo negro se elevan de los tejados de Weissbruck. La ciudad fue devastada por un incendio hace dos semanas y algunas de las brasas todavía están ardiendo. Cualquier lugareño puede explicar que el incendio comenzó en los almacenes por la esclusa del río y se extendió rápidamente.

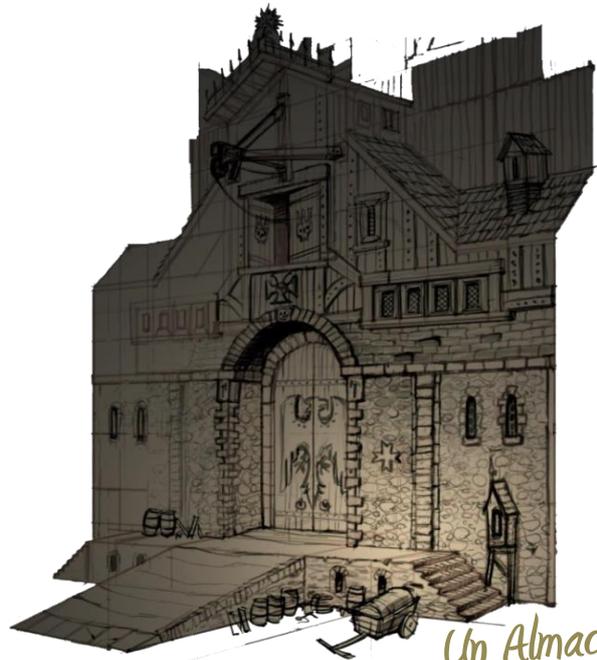
Ahora todo está quemado y sucio, y todos con quien hablen los PJs hablarán tosiendo mucho por el humo. Sin embargo, los negocios continúan como siempre en el puerto.

El fuego no tiene nada que ver con la trama. Establece principalmente el estado de ánimo para el episodio de Weissbruck de la aventura.

Cuando Los PJs empiecen a preguntar por Wilhelm Grimm, se encontrarán con recelos:

“¿Los hermanos Grimm? Se fueron hace años. Er viejo Grimm aún está aquí. Yace a 2 metros bajo tierra en el cementerio. Solo uno de sus hijos viene por aquí ahora. Wilhelm, eso es. Lo llaman Grimm el silencioso, porque nunca habla. También lleva el nombre de Wilhelm Nunca-habla”.

Una tirada Normal de **Cotilleo** revelará que Wilhelm vive en una choza en el bosque, a las afueras de la ciudad. Regresó a la casa de sus padres hace un año, pero no ha pronunciado una sola palabra desde entonces. La gente del pueblo cree que está loco y lo evita.



Un Almacén de Weissbruck

Según ellos, solo habla cuando pelea, y como Wilhelm es un experto espadachín, nadie se preocupa de charlar con él: “El joven maestro Grimm ha enloquecido...”.

ENCONTRANDO A WILHEM

Wilhelm está cortando leña con un hacha de doble filo cuando los PJ llegan a su casa. Les saluda, en silencio, con el hacha en una mano y una ballesta cargada al alcance.

Mientras los PJs caminan hacia el cazador, les arroja un monedero a los pies y escupe al suelo. El monedero contiene 30 chelines. Wilhelm se vuelve a cortar su madera, fingiendo que los PJs no existen. No dice nada, aparte de un extraño gruñido de vez en cuando.

Esta puede ser una escena divertida si se juega de la manera correcta. Obviamente, los PJ querrán hablar

con el cazador, pero Wilhelm se niega a decir nada, ni siquiera su nombre. No importa lo que hagan los PJs, él continuará con sus tareas y una expresión de enojo en su rostro. Solo hay dos cosas que los PJs pueden hacer para que abra la boca:

- ▶ Si los PJs intentan atacarlo, Wilhelm se defenderá y comenzará a hablar al mismo tiempo.
- ▶ Si los PJs mencionan que acaban de llegar del Castillo Grauenburg Wilhelm los atacará, y hablará.

Con independencia del método elegido por los PJs, el efecto será muy similar. Wilhelm está preparado para pelear, aunque sea superado en número. Y como los PJs lo necesitan vivo, tienen las probabilidades en su contra. Esto es lo que pasa:

- ▶ Wilhelm concentra sus ataques en el mejor luchador de entre los PJs. Utiliza su habilidad Golpe conmocionador para eliminar a sus oponentes rápidamente, y luego busca el siguiente mejor luchador.
- ▶ En cada asalto de combate dirá una de las líneas del guion a continuación. Si los PJs pueden hacer que la pelea dure lo suficiente, finalmente obtendrán la historia de Wilhelm.

El discurso de Wilhelm

Cuando Wilhelm se acerca para el primer ataque, murmura entre dientes apretados:

“He estado en silencio durante un año, pero tengo una cosa más que decir: dile a tu malvada condesa que ya no quiero su sangriento dinero. El corazón que le traje era de un cerdo salvaje. Dile eso y déjame en paz”.

Usa las siguientes dos líneas para el segundo asalto de combate y posteriores:

“Cualesquiera que sean las razones por las que tengas que ayudar a esa desdichada bruja, no voy a tolerarlo, mirando ociosamente asesinar a una niña inocente”.

“Derrotarme no te hará ningún bien. Envié a la princesa con mi hermano Jacob. Nunca vas a seguir su rastro”.

EL CAZADOR SILENCIOSO

Los aventureros no son los primeros agentes que han sido enviados desde el Castillo Grauenburg a la búsqueda de Wilhelm. El cazador sabe que la condesa sospecha que él la traicionó.

Es un hombre amable de corazón y se arrepiente de haber sido cómplice de la condesa, aunque solo fue por un par de días. Wilhelm desearía haber tenido el coraje de revelar los malvados planes de Frieda hace un año.

Ahora está seguro de que nadie le creería, aunque lo hiciera. Abandonó la corte y el reino de la condesa para estar a salvo de sus secuaces. Pero de vez en cuando, un par de ellos entran al patio de Wilhelm, despertando viejos recuerdos. Wilhelm ya tiene tres tumbas sin nombres en el patio trasero.

Wilhelm solo detendrá su ataque si los PJs son muy claros en que no quieren dañarle. Si depositan sus armas y pasan una tirada de **Carisma**, el cazador podría llegar a ser razonable.

Sin embargo, esta es una cuestión de buena interpretación más que cualquier otra cosa. Si Wilhelm siente que puede confiar en los PJs o no, se deja solo a juicio del DJ. Siempre que los PJs puedan calmar al cazador, él finalmente recitará la *Historia de Grimm*. Esta es una parte crucial de la trama y la encontrarás en la página siguiente.

¿Y si Wilhelm muere demasiado pronto?

Como diseñador de misiones, me siento tentado a decir: *los jugadores deben aprender a vivir con sus errores* en ese momento. Pero si Wilhelm muere demasiado pronto, la aventura terminará. Sin él es imposible seguir el rastro de Ilse.

Esta escena está destinada a promover la buena interpretación y el uso de habilidades inteligentes sobre la fuerza bruta. Como DJ, tendrás dos opciones si sucede lo inevitable. O dejas que los jugadores fracasen y continúen con otra aventura, o puedes darles una segunda oportunidad, aunque no se lo merezcan. Yo diría que vayas por la primera opción, pero es tu juego y tendrás que decidir.

Una segunda oportunidad

Wilhelm es un simple leñador y no puede leer ni escribir. Pero él y su hermano se comunican con señales secretas de guardabosques. Si sientes que los PJs merecen un empujón en la dirección correcta, puedes dejar que encuentren las runas que Jacob dejó garabateadas cerca de la chimenea en la cabaña, aunque Wilhelm muera.

“He guardado silencio por un año, pero tengo una última cosa que decir...”



WILHELM VRIMM CAZADOR DE LOBOS

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	65	41	43	57	38	33	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Armadura: Cabeza (0), Brazos (0), Cuerpo (1), Piernas (1)
 Armas: Hacha, Ballesta, Daga
 Habilidades: Esconderse, Esquivar, Rastrear, Supervivencia (+10), Percepción (+10), Buscar, Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso.
 Talentos: Disparo infalible, Recarga rápida, Certero, Especialista en armas (Ballesta), Golpe poderoso, Golpe conmocionador.

HISTORIA DE GRIMM

Si los PJ pueden ganarse la confianza de Wilhelm, o si lo derrotan y lo obligan a hablar, revelará la siguiente información. Forzar a Wilhelm a hablar requiere una tirada Desafiante (-10) de **Intimidar** o **Tortura**.

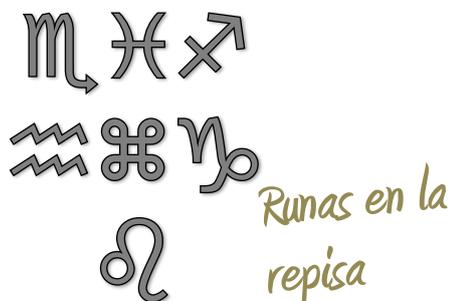
“Solo yo y mi hermano Jacob sabemos lo que realmente sucedió el día que Ilse fue secuestrada en el Castillo Grauenburg. Era la mañana de su cumpleaños, y la condesa me llamó a su habitación. Me dijo: lleva a la princesa a las viejas piedras rúnicas en el bosque de Reikwald y máatala allí. Asegúrate de que su sangre empape el suelo debajo de la piedra y trae su corazón para demostrar que se ha realizado. No me traiciones, no sea que tu vida se pierda.

Hice lo que ella ordenó, pero no podía hacerle daño a una niña inocente. Liberé a Ilse, maté un cerdo y regresé con el corazón del animal a la malvada condesa. Dejé el servicio de la condesa con 30 piezas de plata en el bolsillo, pero nunca pude disfrutarlas por la culpa. Al día siguiente le pedí a mi hermano que buscara a la niña y la llevara a un lugar seguro. No he visto a ninguno de ellos desde entonces. Sin embargo, sé que están bien”.

El Secreto de Wilhelm

En este punto, Wilhelm vuelve a guardar silencio y mira a los PJs. Si los PJs se han ganado su confianza amistosamente, les mostrará la chimenea en su cabaña y continuará la historia. Alguien ha tallado siete runas secretas en la repisa de la chimenea. Forzarlo a revelar la siguiente información requiere otra tirada Desafiante (-10) de **Intimidar** o **Tortura**.

“Mi hermano pasó por casa hace una semana y dejó estos siete signos de guardabosques tallados en la piedra de la repisa de la chimenea”.



Parece que las runas han sido talladas con una sola garra afilada. Pueden ser traducidas por cualquiera que

pueda entender el **Código secreto (Montaraz)**. Wilhelm los interpreta de la siguiente manera:

“Las primeras tres runas mencionan una niña y afirman que está a salvo de cualquier daño. La cuarta y quinta runa dice que la llevaron a través de un río o arroyo y luego la dejaron en una casa o fuerte seguro. Las dos últimas runas son la firma de mi hermano y el letrado de la aldea de Rechtlich. Es un asentamiento al noreste, en lo profundo del bosque.

Supongo que ahí es donde mi hermano se esconde con Ilse. Si no pretenden dañar a la princesa, entonces seguramente debéis ayudarnos a protegerla de su malvada madrastra. La princesa Ilse es la verdadera heredera del Castillo Grauenburg y debe ser devuelta a su padre.

Lo haría yo mismo, pero la condesa adivinaría mis planes si volviera. Ella es una hechicera poderosa y su espejo mágico lo puede ver todo.

Para ustedes es diferente, si la condesa aún confía en vosotros. Podéis encontrar a la niña y traerla de vuelta al castillo, donde la joven Ilse volvería a estar bajo la protección de su padre. Estoy seguro de que la condesa os vigila, pero mientras no le deis una razón para sospechar, es muy posible que os salgáis con la vuestra...”.

Punto sin Retorno

Esperemos que los PJs se hayan dado cuenta de que Wilhelm es uno de los buenos por ahora. Les instará a viajar a Rechtlich con gran prisa y les advierte que no alerten a la condesa de sus nuevos planes.

Según Wilhelm, sus espías están en todas partes, como por arte de magia.

Siendo un simple cazador, no sabe nada sobre el funcionamiento del espejo mágico de la condesa, aparte de los rumores que ha escuchado:

“Cuando mira en su espejo no ve su propio reflejo, sino a otras personas. Y puede viajar a todas partes, tan rápido como vuela un cuervo. Esa mujer es una bruja. Considerad mis palabras”.

Los PJs tendrán mucho en qué pensar durante su viaje: ¿por qué la condesa quiere empapar el suelo con la sangre de Ilse? ¿Por qué cerca de una piedra rúnica? Los PJs tendrán que esperar hasta el capítulo cuatro para obtener las respuestas. Pero nos hemos adelantado. Primero vamos a ver qué pasa en el camino a Rechtlich.

ENCUENTROS EN LA CARRETERA

Aquí hay dos encuentros, destinados a ser utilizados cuando los PJs viajen de Weissbruck a Rechtlich. Ambos dan pistas sobre cosas que vendrán más adelante en la aventura.

El primero ayudará a los PJs a descubrir un poco más sobre el plan real de la condesa. El segundo se ocupa de un peligro más inminente: la plaga.

¡Mira el Espejo!

LUGAR: una posada o una casa donde haya un espejo en la pared.

SUCESO: uno de los PJ tiene una visión mientras mira al espejo. Puede ver una forma fantasmal en el vidrio, mirando por encima del hombro del PJ. Sin embargo, no hay ningún fantasma detrás del PJ, y la aparición solo es visible en el reflejo. Si el PJ tiene **Sentir magia**, se puede escuchar una voz susurrante desde el reflejo. Las palabras se pueden percibir con una tirada Rutinaria (+10) de **Percepción**. Parece que el fantasma está hablando con alguien, pero el PJ solo puede escuchar la mitad de la conversación:

“Sí, puedo verlos, señora. Veo el que tiene (inserta aquí una descripción insultante de un PJ al azar)”.

...

“¿Qué? No, no puedo escucharlos, señora. Pero parecen estar en camino a (inserta aquí el nombre de un pueblo cercano)”.

...

“No señora. No puedo ver a la niña ni al cazador. No veo señales de que la hayan traicionado todavía”.

Ella es, por supuesto, la condesa, que usa su espejo para espiar a sus mercenarios. Puedes repetir el encuentro con pequeñas variaciones, siempre que los PJs tengan acceso a un espejo.

Los Fanáticos

LUGAR: En el camino. Preferiblemente a 30 kilómetros de Rechtlich.

SUCESO: una docena de andrajosos flagelantes marchan por la carretera, azotándose y haciendo rodar una enorme rueda de madera y hierro forjado a medida que avanzan. La rueda tiene tres metros de diámetro; lo suficientemente grande como para dar un golpe aplastante de **Fuerza 5** a cualquiera atrapado en su camino.

Sin embargo, los flagelantes se mueven con tranquilidad, siguiendo a su líder, un fanático enloquecido llamado Victor Wahnsinnigen.

Víctor es un auto proclamado evangelizador que afirma que el dolor es la única salvación capaz de limpiar el alma humana. Él y sus creyentes medio enloquecidos comenzaron su doloroso viaje en Heiligen hace tres días. Están buscando portadores de una terrible plaga que llaman La Bestia Interior. Aparentemente, algunos refugiados portadores de esta enfermedad aparecieron en Heiligen hace un par de días.

Victor ha dicho a sus seguidores que a cualquiera afectado por La Bestia Interior le crecerán pieles y colmillos.

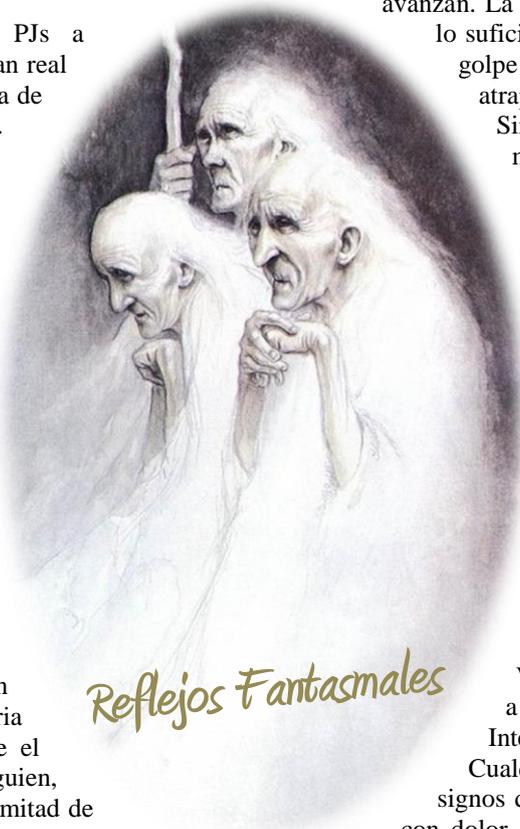
Cualquiera pillado que muestre tales signos de mutación caótica debe ser tratado con dolor de inmediato; para eso es la rueda.

Por ello, los flagelantes exigirán inspeccionar todos los dientes de los PJs antes de que se les permita pasar. Una negativa dará lugar a una pelea a puñetazos con los fanáticos. Usa perfiles de campesinos normales si es necesario.

Los PJs que sigan la corriente a los flagelantes solo tienen que abrir la boca y pasar una tirada *Muy Fácil* (+30) de **Empatía** para apaciguar a estos campesinos pobres y asustados.

Esta escena dará a los jugadores una pista sobre la naturaleza de la enfermedad que se está propagando por todo el vecindario. En el siguiente capítulo se darán más detalles.

Usa el encuentro con Victor y sus flagelantes como un encuentro extraño y divertido. No está destinado a poner a los PJs en una situación de vida o muerte.



Reflejos Fantasmales



El Fanático

CAPÍTULO III: RECHTLICH

En su camino hacia Rechtlich, los PJs recibirán noticias más inquietantes. Se rumorea que hace unas semanas estalló una terrible plaga en Rechtlich, y ahora la mayoría de los habitantes están muertos o muriendo. Otros se han vuelto locos por la fiebre y viven como bestias salvajes en el bosque.

Los PJs pueden escuchar el rumor en una posada o estación de peaje durante su viaje. Rechtlich se encuentra a 80 kilómetros de Weissbruck y los PJs deben poder alcanzarlo en dos o tres días, si viajan a pie. Los horrores de la extraña enfermedad se describen debajo y en el **Apéndice** de esta aventura.

TRAE TUS MUERTOS

Los rumores son ciertos. Cuando los PJs se acercan a Rechtlich, la aldea parece desierta. No sale humo de sus chimeneas y cientos de cuervos vuelan por encima de los tejados. Puede oírse una campana en la distancia.

Una vieja decrepita con un carro de mano camina por la calle principal. Sus gritos son la única voz humana que se escucha en Rechtlich: “¡Traedme a sus muertos! Traedme...”.

Hay una docena de cadáveres cargados en su carrito y ella tiene forúnculos y llagas abiertas por toda la cara. Advierte a los PJs que entren en la aldea: “Para que la bestia no sus coma sus almas y os quite la carne hasta er hueso”.

La vieja decrepita parece ser la única alma viviente que queda en Rechtlich, y si los PJs se atreven a hablar con ella, les contará lo que pasó.

- ▶ El molinero se enfermó hace tres semanas. Primero perdió la cabeza y comenzó a comportarse como un animal. Lo mataron en el acto cuando sus vecinos descubrieron que le había crecido pieles y colmillos.
- ▶ La siguiente semana enfermaron varias personas más. Se convirtieron en lunáticos bestiales y aullaron a la luna antes de morir de fiebre y llagas.
- ▶ Cuando el sacerdote de la aldea, el Padre Lembke, examinó los cuerpos, se puso pálido como un fantasma. La vieja recuerda que repetía una extraña palabra para sí mismo: *Animago*. No sabe lo que significa.
- ▶ Dos docenas de personas han perecido y el resto se han ido al bosque, bajo la guía del Padre Lembke. El sacerdote prometió regresar dentro de un mes y limpiar la aldea con fuego.

Jugando a Doctores

Sin el conocimiento de la decrepita, la Plague de Rechtlich es un brote de licantropía, una enfermedad rara que transforma a sus víctimas en hombres lobo. Los detalles de la enfermedad se dan en el **Apéndice**.

La licantropía es desconocida para casi todos, excepto los Magister que practican el **Saber de las Bestias**.

Un PJ que examine los cadáveres en el carro y supere una tirada *Muy Fácil* (+30) de **Percepción** descubrirá parte de la verdad. Debajo de los forúnculos y las llagas, a algunos de los fallecidos le han crecido garras y colmillos. Uno de ellos incluso tiene los ojos amarillos de un depredador.

Un sanador entenderá que esta es una enfermedad infecciosa con una tirada *Rutinaria* (+10) de **Oficio (Apotecario)** o *Desafiante* (-10) de **Sanar**.

Un magister u otro estudiante de lo arcano podrá identificar la enfermedad como la Licantropía con una tirada *Muy Difícil* (-30) de **Sabiduría académica (Magia)**. La tirada se convierte en *Fácil* (+20) si el PJ ha adquirido el **Saber de las Bestias**.

Por quién doblan las campanas

Nuestros héroes corren el riesgo de ser infectados mientras buscan a Jacob. El solo hecho de pasar no les causará ningún daño, pero tratar con cualquiera de los habitantes de la aldea requerirá una **Resistencia a enfermedades**.

Tanto la vieja decrepita como Jacob están contagiados por la enfermedad. Las siguientes situaciones requerirán una **Resistencia a enfermedades** en esta aventura:

- ▶ Hablar con la vieja decrepita, o Jacob, requiere una tirada *Muy Fácil* (+30) de **Resistencia** para evitar coger la Licantropía. Cada PJ que participe en cualquiera de las conversaciones debe hacer la tirada.
- ▶ Comer o beber algo en el pueblo requiere una tirada *Rutinaria* (+10) de **Resistencia**. Lo mismo ocurre con el manejo de cadáveres o con casi cualquier acto de curiosidad sin sentido en el pueblo.

La Vieja Decrépita



OH, HERMANO ¿DÓNDE OS ENCONTRÁIS?

Si los PJs preguntan sobre Jacob Grimm, la vieja decrepita frunce el ceño y se ríe: “Seguramente ya debe estar muerto o haya ido al bosque a vivir con las bestias”.

La casa de Jacobs es la tercera a la izquierda, en la cima de la colina y encontrar la choza debe ser fácil, siguiendo las instrucciones de la decrepita. Fuera cuelgan pieles de lobo secas y la puerta está ligeramente abierta. El cazador sigue vivo.

Jacob Grimm se está muriendo dentro, cubierto al calor de pieles de oveja, con una fiebre que comenzó hace diez días. La extraña enfermedad se ha cobrado su peaje y está perdiendo la cabeza lentamente. El cazador delira con los ojos amarillos, y las pieles de las ovejas están tan sucias que parecen haber crecido de las llagas en su cuerpo. No muestra ningún otro signo de infección. Sin colmillos ni pieles. Nada.

El Discurso de Jacob

El moribundo Jacob está algo ido, cantando una canción de cuna infantil para sí mismo cuando los PJs entran en la habitación: “Ilse tenía un corderito, corderito...”

No responde a nada de lo que los PJs hagan o digan, ni siquiera a la violencia. La única manera de llamar la atención de Jacob es mencionar a su hermano Wilhelm. Al escuchar el nombre de su hermano, Jacob

comienza a despotricar. Parece creer que uno de los PJs es Wilhelm.

“La princesa ya no está aquí hermano. La llevé a Teufelfeuer, antes de que llegaran los lobos. Ella está a salvo La dejé en la puerta de la antigua... Lo siento, olvidé su nombre. El hombre con las migas de pan que siempre se pierde. Ya no recuerdo su nombre, y mucho menos el mío. No sé qué ha sido de mí. Tengo este ... extraño impulso ... de cazar y matar. Ay, mi fuerza se ha marchitado. Dejadme, no sea que la bestia interior se lleve vuestras almas”.

Interpretando a Jacob

Debería ser imposible lograr que Jacob diga algo que tenga sentido. Por tanto, es bastante fácil de interpretar. Puedes agregar algunos gruñidos bestiales al discurso de Jacobs, para dar interés a todo. Jacob habla con el galimatías de un verdadero loco y su perfil se muestra a continuación.

Sin embargo, es tu deber como DJ asegurarse de que los PJs obtengan al menos dos cosas: el nombre Teufelfeuer y el hecho de que Ilse fue llevada a alguien en esa aldea. Jacob regresará como el hombre lobo en el siguiente capítulo de esta aventura.

LOBO CON PIEL DE CORDERO

“No sé que ha sido de mí. Dejadme, no sea que la bestia interior se lleve vuestras almas...”



JACOB BRIMM CAZADOR DE LOBOS

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44/64*	45	43/63*	43/53*	49/69*	27/17*	29/19*	29/9*
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2/3*	14/19*	4/6*	4/5*	4/6*	0	0	0

Armadura: Cabeza (0), Brazos (0), Cuerpo (1), Piernas (1)
Armas: Naturales*

Habilidades: Escondarse (+10), Esquivar (+20), Rastrear (+10), Supervivencia, Percepción (+10), Buscar, Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso (+20), Nadar. Swim.

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados*, Armas naturales*, Visión nocturna*, Golpe poderoso*, Brioso, Inquietante*.

Reglas especiales: Wilhelm se transforma en un Hombre lobo. Esto le da armadura natural, armas, características modificadas y todos los talentos marcados con un * en el perfil anterior. El hombre lobo solo puede ser dañado por armas benditas o mágicas.

Uno de los últimos actos conscientes de Jacob fue entregar el mensaje secreto a su hermano. Ya había llevado a Ilse a lugar seguro el año anterior. Como hombre lobo, Jacob talló los signos de montaraz en la repisa de la chimenea con sus garras, pero cuando los PJs se encuentran con él, está reducido al lunático citado anteriormente.

Ahora Jacob se convierte en lobo casi todas las noches, pero no sucederá mientras los PJs se queden en Rechtlich. Si los PJs quieren acabar con la miseria de Jacob, pueden matarlo con bastante facilidad, aunque esto requerirá algunas pequeñas modificaciones en la historia.

Jacob debe regresar en el siguiente capítulo, en forma de lobo. A pesar de que es inmune a las armas normales mientras se transforma, es mortal mientras su cuerpo siga siendo humano.

Si los PJs deben matarlo, Jacob deberá ser sustituido por otro hombre lobo en el siguiente capítulo. Eso no es un problema en sí, porque hay muchas bestias en el bosque alrededor de Rechtlich y Teufelfeuer. Aparecerán cuando nuestros héroes continúen su viaje.

CAPÍTULO IV: A TEUFELFEUER



Teufelfeuer se encuentra a solo quince kilómetros de Rechlich, pero la carretera está en mal estado y solo es posible una velocidad limitada. Por lo tanto, debería llevar a los PJs un mínimo de seis horas en llegar a pie o a caballo.

En su camino hacia Teufelfeuer, los PJs se encontrarán con Jacob de nuevo, ahora en forma de hombre lobo. El viaje también es un buen momento para recordar a los PJs la historia reciente de Teufelfeuer. El relato citado debajo, debería dar a nuestros héroes una pista sobre lo que está sucediendo.

LA CARRETERA A NINGUNA PARTE

Teufelfeuer realmente se encuentra en camino a ninguna parte. Un camino embarrado, surcado por ramas caídas, serpentea a través del bosque. Una luz misteriosa y contaminada se filtra a través del dosel por delante, y cuando el sol se pone, una niebla azulada se levanta desde el suelo.

Justo antes del atardecer, los PJs se encuentran con tres patrulleros imperiales que salen de Teufelfeuer. Llaman a los PJs y preguntan por sus asuntos. Independientemente de la respuesta que den los PJs, el consejo de los patrulleros es dar marcha atrás.

Los guardias fueron enviados a Teufelfeuer para advertir a los habitantes de la enfermedad en Rechlich y asegurarse de que ninguno de los refugiados portara la infección fuera de la aldea contaminada.

Aunque todo parecía estar bien por encima, Teufelfeuer es un lugar extraño y es mejor evitarlo, según los patrulleros.

El pueblo tiene una historia extraña. Los patrulleros gustosamente iluminarán a los PJs si uno de ellos pasa una tirada *Fácil* (+20) de Cotilleo.

“Corría el año 2511 cuando el cazador de brujas imperial Hugo Streichholz descubrió evidencias de herejía en Teufelfeuer. Varios de los aldeanos practicaban una vieja y prohibida fe en lo profundo de estos bosques. Creyendo que el bosque estaba gobernado por tres brujas, druidas vestidos de jabalíes, ciervos y lobos sacrificaban cultivos y ganado cada primavera en el Día de Mitterfrühl. Streichholz, siendo algo así como un evangelizador, trató de

mostrarles a los aldeanos los caminos de Sigmar, pero los aldeanos no escucharon su sermón.

Streichholz descubrió pronto que los rituales locales también incluían el sacrificio humano. Cada siete años se seleccionaba a un niño y se llevaba al bosque. Solían llevar a las víctimas a una de las rúnicas prehistóricas que contaminan estos bosques. Los niños fueron sacrificados por druidas disfrazados de bestias salvajes. Los desgarraban con sus dientes y garras para apaciguar a las hechiceras del bosque.

Streichholz vio que la herejía estaba tan profundamente arraigada que quemó toda la aldea hasta los cimientos y persiguió a los aldeanos. Los ancianos murieron quemados en sus hogares. Otros huyeron, gritando en la noche.

Teufelfeuer fue un pueblo vacío durante varios años, y el propio cazador de brujas fue al bosque a cazar a los supervivientes. Nunca regresó. Tampoco los aldeanos. Aunque Teufelfeuer fue repoblado hace un par de años, en 2514”.

Aunque Teufelfeuer es un pueblo diferente, hoy en día sigue siendo un lugar espeluznante, según los patrulleros: *“Lo que sea que ande por estos bosques es mejor dejarlo solo”.*

ENTRA: EL HOMBRE LOBO

Ahora nuestros héroes están obligados a comenzar a especular. Es probable que asuman que el secuestro de Ilse tiene algo que ver con los viejos rituales de Teufelfeuer. Sin embargo, antes de llegar a la aldea, se encontrarán con el hombre lobo.

Si alguien supera una tirada *Difícil* (-20) de **Percepción** o *Normal* de **Sexto sentido** advertirán al lobo antes de que ataque. Unos ojos amarillos los miran desde el bosque. Al menos una docena de lobos ha pillado a los PJs, y su líder es el hombre lobo. En el siguiente asalto, la bestia sale del bosque con un gruñido.

Solo aquellos PJs alertados por sus sentidos estarán preparados para el ataque. Todos los demás serán sorprendidos, y todos los PJs también deben superar la Inquietante apariencia del hombre lobo (ver **WJdR** pág. 99).

La bestia atacará primero al PJ más pequeño y débil. Haz que todos los PJs que entren en combate cuerpo a cuerpo con la criatura realicen tiradas *Desafiantes* (-10) de **Percepción**. Si tienen éxito, reconocerán los rasgos faciales de Jacob debajo de la piel y los colmillos. Sin embargo, nada, salvo el uso de la fuerza bruta, detendrá a la bestia.

Venciendo a la Bestia

La manada de lobos no participa en el ataque, pero aún así se pondrán a prueba las habilidades de combate de nuestros héroes. Si los PJs carecen de ataques mágicos, o un sacerdote que pueda bendecir sus armas, están en serios problemas. Se requieren hechizos como **Arma bendita** o **Encantar objeto** para dañar a la bestia. Cualquier **proyector mágico** también funcionará y, a discreción del DJ, también podría ser suficiente una bendición de **Magia pueril (divina)**.

Sin magia ni bendiciones, los golpes no tendrán ningún efecto sobre la criatura. Las espadas dan en el blanco, causando heridas horribles en el lobo, pero la criatura ignora el dolor y el sangrado. Regenera 1D10 Heridas cada asalto.

Como DJ, debes describir los efectos de los golpes, pero regenerar cualquier herida perdida por el armamento normal. La bestia por lo tanto parece insensible a los daños, y continuará con su ataque hasta que al menos un PJ haya recibido un **Golpe Crítico**. Después de eso, se retira al bosque nuevamente, protegido por su rebaño.

El hombre lobo no es suicida. Si se le reduce a menos de cinco heridas, tratará de escapar, saltando lejos con los talentos de **¡A correr!** y **Brioso**. El lobo puede gastar una **Acción completa** y saltar hasta seis metros (3 casillas) con una tirada de **Fuerza** exitosa.

Esto es suficiente para alcanzar las ramas más bajas de los árboles circundantes. Por lo tanto, puede abandonar el combate sin exponerse a un ataque libre

al retirarse. Si los PJs intentan seguir al hombre lobo huyendo hacia el bosque, la manada de lobos protegerá a su líder. Los lobos de la manada tienen el siguiente perfil:



MANADA DE 12 LOBOS

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
30	0	30	30	57	38	33	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Rastrear, Percepción (+20), Nadar.

Talentos: Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna.

Que Siga el Espectáculo

Una forma efectiva de reproducir esta escena es dibujar un rudimentario mapa de combate que muestre la carretera y la posición de los PJs. El camino y el área abierta entre los árboles deben tener solo entre seis y ocho metros de ancho (3-4 casillas). La idea es crear un sentimiento de desesperación.

Haz que nuestros héroes tiren **Percepción** cada asalto de combate. Con cada tirada exitosa, verán a otro lobo, hasta que se den cuenta de que están rodeados por una manada de lobos. Aunque, mientras nuestros héroes permanezcan en el camino, solo tendrán que enfrentarse al hombre lobo. Si alguno de ellos se adentra en el bosque, también tendrá que lidiar con la manada de lobos.

Una Vez Mordido

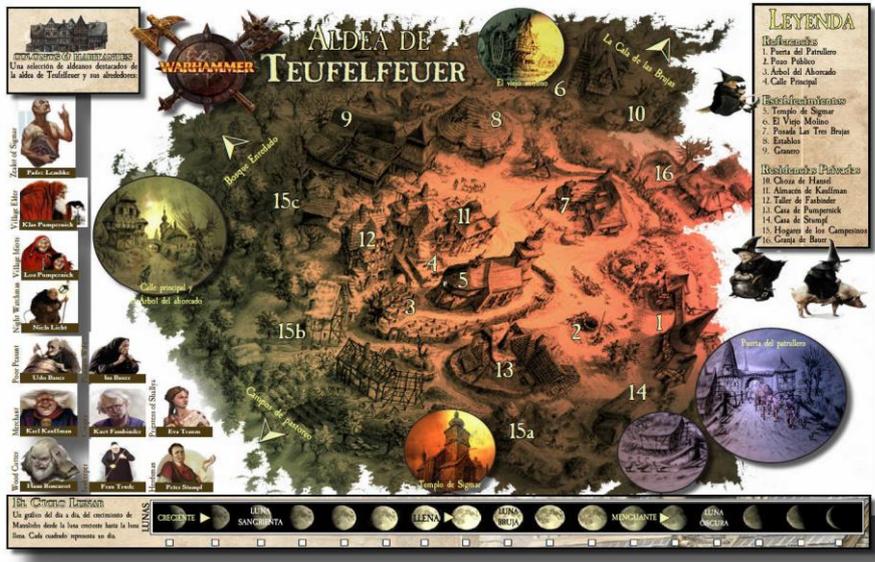
Todos los PJs que estén muy heridos, o peor, por el hombre lobo corren el riesgo de verse afectados por la Licantropía. Esto es también lo que la bestia está tratando de conseguir. Está aumentando su rebaño.

Los PJs probablemente resultarán heridos y necesitarán atención médica cuando se encuentren en Teufelfeuer. Uno o más de ellos podrían verse afectados por la Licantropía y, con suerte, todos han comenzado a darse cuenta de que Ilse no está a salvo en la aldea, como supuso Wilhelm.

Sin embargo, existe un pequeño alivio: fuera de Rechtlich, la enfermedad ya no se propaga como una plaga; solo los mordidos deben estar preocupados, a menos que hayan sido infectados antes.

Cuando los hombres lobo y los lobos se hayan ido, los PJs pueden continuar hasta Teufelfeuer sin obstáculos. Deberían llegar al pueblo durante esa misma noche.

CAPÍTULO V: LA ALDEA MALDITA



Mapa: 2

Da a los jugadores el mapa de Teufelfeuer cuando lleguen al pueblo. El mapa incluye una lista ilustrada de los principales PNJs, así como una tabla que muestra el ciclo lunar. La posición de la luna es importante si uno o más PJ han sido infectados con licantropía. Tacha la primera casilla del ciclo lunar cuando nuestros héroes lleguen a Teufelfeuer. Marca una casilla adicional cada noche siguiente.

Leyenda del mapa. Las personas y los lugares del mapa se describen en las tablas maestras, en las siguientes páginas. Léelos cuidadosamente.

Cuando nuestros héroes lleguen a Teufelfeuer, se verán involucrados en otra trama. Los lugareños están debatiendo un problema de lobos y brujas, y a nadie le importa una niña desaparecida de otra aldea, aunque sea una princesa.

Los PJs no recibirán ninguna ayuda a menos que se ganen la confianza de los aldeanos de Teufelfeuer. Pero involucrarse con los lugareños también los involucrará en las intrigas locales. Nuestros héroes llegan de noche cuando la luna crece hacia llena.

EL CHICO Y EL LOBO

Las casas están cerradas y todas las puertas están trancadas cuando los PJ se acercan al pueblo. Un vigilante se encuentra debajo del arco de la puerta de los Patrulleros, buscando protección contra la lluvia.

Es Niels Licht, el vigilante nocturno. Temblando de frío, dirige a los recién llegados a la posada de las Tres Brujas, si piden alojamiento: “*Todo el mundo está allí esta noche. Esta noche tenemos una reunión en la ciudad sobre los lobos. Lobos y brujas...*”

Desde la posada se pueden escuchar gritos de enojo y voces fuertes.

Gritos de Enojo

Tras la puerta la discusión es aún más fuerte. Todos los habitantes prominentes presentados en el mapa parecen estar allí. Un fanático magullado y agitado está de pie sobre una mesa. A pecho desnudo, agita un libro en una mano y grita enojado a la multitud cuando los PJs entran en la sala principal.

Es el Padre Lembke, el sacerdote de Rechtlich, que acaba de llegar a Teufelfeuer tras un breve encuentro con el hombre lobo. Los PJs oirán la parte final de su llameante discurso: “... y os digo que no fue un perro lo que vi. ¡Salvo que fuera un sabueso del infierno!” Un murmullo de voces de protesta interrumpe al Padre

Lembke, antes de que alguien se dé cuenta de nuestros héroes de pie en la puerta. La discusión se hace más fuerte cuando Frau Trude, la encargada, se apresura hacia sus invitados: “*Oh, olvídenlos. Han estado peleando desde que Peter gritó ¡El lobo! hace tres semanas. ¿Puedo ofrecerles algo caliente y una habitación, o simplemente estáis de paso?*”.

¿Qué es todo esto entonces?

Unas horas antes de que llegaran nuestros héroes, el Padre Lembke tropezó con Teufelfeuer y comenzó a hablar sobre la terrible enfermedad que transforma a los hombres en bestias. El fanático afirma que el bosque ya está lleno de bestias y muestra sus cicatrices para demostrarlo. Pero los aldeanos de Teufelfeuer no parecen creerle. Por eso están debatiendo cuando nuestros héroes entran en la posada.

Los PJs querrán saber dónde está la joven Ilse, pero a nadie le interesa su historia. Todos los que están sentados en el salón de la posada están demasiado ocupados debatiendo la naturaleza de las bestias de los bosques. Es probable que nuestros héroes se involucren en estas discusiones, ya que tuvieron un encuentro desagradable con el hombre lobo. La siguiente escena es un momento de interpretación.

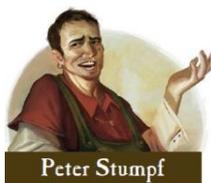
Participar en el debate requiere gritar, y los PJs también necesitarán habilidades sociales para llamar la atención de la pequeña multitud. Como DJ puedes manejarlo de la siguiente manera.

- ▶ Promover la buena interpretación. Simplemente ignora a cualquier jugador que no hable como personaje.
- ▶ Se requiere una tirada de **Carisma** para llamar la atención de la multitud (+30 con **Don de gentes**).

Si los PJ prefieren simplemente escuchar y no llamar la atención, el debate gana fuerza y continuará de todos modos. En ese caso: juega el episodio en segundo plano mientras los PJs regatean con Frau Trude.

Debatiendo sobre la Bestia

La siguiente lista de oradores resume el debate, y como fluirá si los PJs deciden no intervenir. Cada orador se presenta brevemente, junto con su declaración. Utiliza los monólogos como base si los PJs deciden intervenir en el debate.



Peter Stumpf

EL PASTOR golpea su cerveza contra la mesa tan pronto como el Padre Lembke se queda en silencio. Peter está borracho: “¿Dijiste que el lobo caminaba sobre sus patas traseras, como un hombre? Entonces obviamente es el mismo lobo que vi hace casi un mes. Intenté advertiros, pero ninguno de ustedes me quiso escuchar... como de costumbre”.

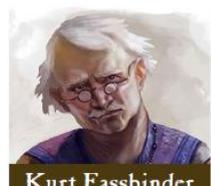
El discurso de Peter se ve interrumpido por las protestas del gruñón Hans Rosenrot, quien abandona la posada cuando un mercader de aspecto adinerado exige atención.



Karl Kauffman

EL MERCADER se ríe y señala a Peter: “¿Y cuántas veces has gritado El Lobo? Más de una docena, y aún no hemos visto ni a un perro en el campo de pastoreo. Basta ya de charla de borrachos. Vamos a ignorar todo el asunto”.

Le siguen gritos de bravo y bien dicho. Sólo se interrumpen cuando un viejo artesano exige atención. Es el tonelero del pueblo.



Kurt Fassbinder

EL TONELERO habla en voz baja y parece asustado: “Es cierto que Peter a veces exagera. Pero estos bosques tienen una historia y, a menos que esté mal informado, fue debido a tales bestias que esta aldea fue abandonada hace tantos años. ¿Pensáis en nuestros hijos?”.

Voces murmurantes susurran que “*nadie recuerda realmente lo que sucedió en aquel entonces*”, cuando un viejo campesino cerca del barril de agua tose y habla. Es interrumpido por su vieja esposa, que trata de callarlo.



Udo Bauer

EL CAMPESINO habla con voz vieja y nudosa: “*Lo suficientemente viejo como para recordar, yo soy. Viví en el barrio cuando sucedió, lo hice. Dijeron que era un hombre lobo el que aterrizzaba estos bosques. Viví en Rechtlich en aquel entonces, yo e Isa. Que yo sepa, el leñador es el único que queda del antiguo pueblo. ¿A dónde fue?*”.

Varias personas comienzan a gritar a la vez, y el campesino queda en silencio. Sale de la posada junto a su esposa. La multitud se dirige a su sacerdotisa.



Eva Traum

LA SACERDOTISA es la siguiente oradora. Se ve enojada: “*Hombres lobo. No hay tales cosas. Estos bosques fueron encantados por las trece brujas de la ensenada de las brujas, y es obvio que ahora han regresado. No todas fueron quemadas. Recordad mis palabras*”.

El vocerío se preocupa ahora por el número de brujas. Cuántas eran: ¿tres o trece? El fanático se sube a la mesa de nuevo.



Padre Lembke

EL FANÁTICO levanta un dedo de advertencia en el aire y dice: “*Olvidáos de las brujas. Los hombres se transforman en bestias en estos bosques. Recordad mis palabras. Vi con mis propios ojos cómo una docena de mis seguidores eran atacados por los lobos salvajes. Ahora los caídos vagan por el bosque con la manada de lobos. No se trata de magia vulgar ni de brujería, nos enfrentamos a un animago*”.

¿Una Última Palabra?

A menos que los PJs interfieran, la reunión del pueblo termina con el segundo discurso del Padre Lembke. E incluso si hablan, no cambiarán el hecho de que los aldeanos estén preocupados y asustados.

La reunión del pueblo no logra nada. Con independencia de lo que digan los PJs, no se decidirá nada concluyente en el salón de la posada. Los dos sacerdotes sigmaritas comenzarán a discutir si había tres, siete o trece brujas, y luego Frau Trude empuja a todos con el palo de su escoba.

Aunque no son nuestros héroes. Son clientes que pagan a pesar de todo, y Frau Trude está dispuesta a cotillear con los extraños. Muy entusiasta, por cierto.

TRAS LAS PUERTAS CERRADAS

Frau Trude cierra de golpe la puerta, a doble pestillo, y ofrece a nuestros héroes una sonrisa irónica: “Perdonadnos. Somos simple gente de campo sin modales”, dice. Mientras pone la cena en la mesa, pregunta qué están haciendo los PJs en Teufelfeuer.

Es dada al cotilleo, pero desafortunadamente no puede ayudarles a localizar a Ilse. Si mencionan su tarea, Frau Trude afirma que a nuestros héroes se les debe haber dado información errónea sobre el paradero de la niña. Solo hay quince familias viviendo en el pueblo y: “Me habría enterado de cualquier nueva llegada. Lo sé todo sobre Teufelfeuer. To-do...”.

¿Dónde está Ilse?

Localizar a Ilse obviamente requerirá algunas investigaciones por parte de los PJs, y la atrevida declaración de la encargada no está lejos de la verdad. Ella puede darles una visión general de todo el pueblo y sus habitantes, desde su oscuro pasado hasta el día de hoy.

A partir de ahora, nuestros héroes podrán rebuscar en Teufelfeuer como quieran, y sus acciones decidirán cómo procederá la aventura. Se proporcionan dos tablas para ayudar al DJ a llevar un registro de las cosas:

- ▶ La Guía de Teufelfeuer contiene una lista de todos los PNJs principales y localizaciones en el mapa. Pasear y hacer preguntas es la clave del misterio.
- ▶ El **Calendario de Sucesos** en el siguiente capítulo muestra lo que sucede en Teufelfeuer, día a día.

Frau Trude podría ser de alguna ayuda para los PJs. El pueblo está lleno de intrigas, para su entretenimiento. Todas las tiradas de **Carisma** son *Fácil* (+20)

cuando se trata con ella. Por lo tanto, es seguro asumir que nuestros héroes podrán obtener mucha información, si deciden pasar la primera noche sentados en su mesa. Pero no todos los secretos.

Usando la Guía

Cada entrada en la guía sigue un formato similar. La información que se encuentra en *Primera Impresión* se puede obtener visitando la ubicación, hablando con los PNJs principales o cotilleando con Frau Trude. La información específica de la trama se encuentra bajo el encabezado de *Detrás de Escena*. Estos secretos deben ser descubiertos a través de la investigación activa. El texto indica lo que hay que hacer. Si juegan sus cartas de la manera correcta, los PJs deberían poder resolver cinco cosas durante su estancia en Teufelfeuer:

- ▶ Ilse terminó en la puerta de Hansel Rosenrot, y ahora está visitando a la hermana de Hansel, Gretel.
- ▶ El hombre lobo está buscando a Ilse, y hay más de una criatura. Se están multiplicando.
- ▶ La única forma de detener a los hombres lobo es terminar lo que el cazador de brujas Hugo Streichholz dejó sin hacer en 2511.
- ▶ Dos o tres de las brujas que vivían en el bosque sobrevivieron a la gran quema de 2511. Una de ellas es la malvada mente maestra de la trama.
- ▶ La mente maestra no es otra que la condesa del Castillo Grauenburg, la malvada madrastra de Ilse.

Esto ya se está volviendo bastante complicado. Tomemos un momento y veamos cómo empezó todo. La historia comienza antes de la historia documentada. Érase una vez...

ÉRASE UNA VEZ

Según la leyenda, cuando los árboles del bosque de Reikwald eran simples retoños, brujas y hechiceros gobernaban la zona donde se encuentra Teufelfeuer hoy. Pero ¿quiénes eran? Hechiceros vulgares y chamanes. Algunos dicen que eran parientes lejanos de los elfos, o simplemente criaturas de una oscura prehistoria.

Los hechiceros y sus brujas, sin embargo, exigieron un terrible precio de los primeros sigmaritas que llegaron a su bosque. Cada año, una niña debía ser sacrificada en un círculo de piedra cercano; de lo contrario, las brujas desatarían las bestias del bosque

sobre los colonos, y así se formó un extraño pacto entre el hereje y el justo. Los aldeanos atraían a una niña al bosque cada Geheimnstag, mientras que sus sacerdotes sigmaritas miraban hacia otro lado.

La sangre de las niñas se derramaba en el círculo de piedra, y las brujas extraían su oscuro poder del suelo empapado.

Con el paso de los años, estos ritos se convirtieron en una fe primitiva; una religión local que sobrevivió hasta que la joven Ingrid Schneeweiß fue llevada al bosque en el año 2502. La niña pertenecía a una de las nobles familias de Reikland.

Sin percatarse de la herencia de Ingrid, las brujas estaban a punto de hundir sus garras en ella, cuando ella gritó en alto:

“Detened esta miserable maldad, demonios del bosque. Pues estoy destinada a gobernar estas tierras un día”.

Las brujas se detuvieron y se relamieron los labios al oír esto. Sabían que la sangre noble o regia, derramada voluntariamente, podía otorgarles poderes aún mayores que la sangre de un simple campesino.

La joven Ingrid fue obligada a realizar un juramento antes de ser liberada. Tenía que prometer casarse con un señor feudal, y regresar al círculo de piedra con su primera hija, una vez que la niña hubiera alcanzado los siete años de edad. Ingrid accedió.

Sin embargo, ten en cuenta que Ingrid era solo una niña en ese momento. No estuvo casada hasta 2511, cuando el conde Wilhelm von Saponatheim del Castillo Grauenburg se convirtió en su cónyuge.

Ingrid no tenía intenciones de cumplir su promesa. El día después de su matrimonio, convenció al cazador de brujas Hugo Streichholz para que visitara Teufelfeuer.

Cuando el cazador de brujas causó estragos en el pueblo, Ingrid se sintió en la certeza de que estaba a salvo. Pero su plan fracasó.

Tres de las trece brujas sobrevivieron al infierno en llamas. Todas juegan un papel importante en esta aventura.

Muerte de Ingrid y el Nacimiento de Ilse

Cuando Ingrid dio a luz a Ilse, las brujas supervivientes planearon su venganza. Se envió al castillo una rueda de oro, con un huso envenenado como regalo anónimo a la condesa y su bebé. Fue este huso el que mató a la condesa Ingrid Schneeweiß von Saponatheim.

Las codiciosas brujas todavía ansiaban la sangre del joven Ilse. La joven les había sido prometida después de todo. Pero la muerte de Ingrid presentaba otro problema.

Los hechizos de magia oscura solo funcionarían si se diera la sangre a las brujas voluntariamente; Como cuando una madre da a su hijo voluntariamente. Por lo tanto, las tres supervivientes decidieron que una de ellas debía convertirse en la madrastra de la pequeña Ilse.

Su principal problema ahora era convencer al conde de que se casara con una bruja, y bajo la luna llena, una de las tres fue elegida como novia bruja.

Sabiendo sorprendentemente poco sobre las costumbres del imperio, las brujas al menos se dieron cuenta de que el señor del Castillo Grauenburg no aceptaría un plebeyo en su corte, y por lo tanto la novia bruja necesitaba una identidad noble. Encontraron una en las ruinas aún humeantes de Teufelfeuer, donde la novia bruja obtuvo un nombre de una tumba de piedra. Más tarde, ese mismo año, hizo su primera aparición en el Castillo Grauenburg bajo el nombre de Neufrau; una familia famosa por sus muchos magister, cuyo último heredero conocido había muerto discretamente en Teufelfeuer en 2491. La bruja pretendía ser una pariente perdida hace mucho tiempo: Frieda Neufrau.

Su magia oscura fue suficiente para cautivar al conde de luto Wilhelm, y así nuestra historia casi ha alcanzado la escena de apertura de esta aventura. Frieda Neufrau se convirtió en la condesa von Saponatheim en 2515. No hace falta decir que fue una pésima madrastra desde el principio.

¿Qué pasa con el Hombre Lobo?

Mientras tanto, Teufelfeuer había sido repoblado por órdenes de los oficiales imperiales en Altdorf. Los primeros pobladores llegaron en 2514. Así que mientras Frieda estaba ocupada jugando a ser condesa en el Castillo Grauenburg, la segunda bruja se había ocupado de restablecer los caminos de la antigua fe en Teufelfeuer.

El culto local a las brujas todavía no tiene muchos seguidores humanos, pero la bruja Teufelfeuer ha comenzado a construir un ejército de bestias al infectar a los habitantes del bosque con la Licantropía. De ahí es de donde vienen los hombres lobo. Peter Stumpf fue el primero en infectarse y el pastor transmitió la infección a Jacob, quien a su vez contaminó todo Rechtlich.

Lo veremos más tarde. Hasta ahora, ninguna de las brujas restantes es consciente del hecho de que Ilse está en algún lugar de Teufelfeuer. A menos que nuestros héroes hayan sido descuidados durante su conversación con su encargada. Porque la bruja de Teufelfeuer no es otra que Frau Trude.

La tercera bruja que sobrevivió a la quema del cazador de brujas en 2511 no lo hizo por mucho tiempo. Tuvo un desafortunado encuentro con Hansel, Gretel y su horno más tarde ese año. Todavía tiene un papel importante en la aventura, pues su casa abandonada en el bosque contiene pistas importantes para los PJs.

La brujería es una tradición en Teufelfeuer



GUÍA DE TEUFELFEUER

1: PUERTA DEL PATRULLERO. Detrás del pequeño arroyo se encuentra la entrada principal al pueblo. Está en gran parte vacía, y el edificio principal se utiliza como almacén por la familia Kauffman. También contiene una pequeña sala de guardia ocupada por Niels Licht, pregonero y vigilante nocturno, que aloja a los patrulleros imperiales durante sus visitas regulares una vez cada dos semanas.

Niels Licht

PRIMERA IMPRESIÓN: Niels es bajo y gordo. Siempre habla en voz alta, ya que es un hábito profesional. Su trabajo incluye varias caminatas cortas a lo largo de la calle principal cada noche, y un grito ocasional de: “¡Son las nueve en punto y todo está correcto!”.

SECRETOS: Sus andanzas lo han convertido en testigo ocular de muchos sucesos extraños. Las tiradas de **Cotilleo** son fáciles (+20) con él. Niels puede revelar lo siguiente:



Niels Licht

- ▶ Nunca ha oído hablar de Ilse, pero ha visto a una chica extraña que visita el pueblo algunas veces. Suele ir al bosque, con cestas llenas de pan y vino. Cuando regresa viene con las manos vacías. No sabe dónde vive. Si se le pide que describa a la niña, dice que ella usa una caperuza roja.

▶ A Niels no le gusta Peter Stumpf, porque el pastor “a menudo se escapa al bosque durante las noches de luna”. Le gusta Frau Trude, porque puede curar verrugas y la enfermedad conocida como Piediondo.

2: POZO PÚBLICO: la única fuente de agua potable de Teufelfeuer, ya que el riachuelo tiene un fluido estancado y fangoso. Es el mejor lugar para esperar si los PJS desean conocer a una persona en particular de Teufelfeuer. Hay un 25% de probabilidades cada hora de que cualquiera de los personajes principales aparezca aquí durante las horas del día.

3: CALLE PRINCIPAL: carretera circular trazada con un cutre adoquinado de piedra. El aguaapestosa y llena de basura fluye por la calle y los aldeanos lo evitan lo mejor que pueden, prefiriendo el puente de arriba.

4: EL ÁRBOL DEL AHORCADO: El viejo sauce debe tener cientos de años. No tiene hojas y está en el cementerio, rodeado de descuidadas tumbas de antaño.

No es evidente de ninguna manera, pero un PJ que está investigando activamente las viejas lápidas puede encontrar aquí dos nombres familiares: la tumba de la familia Schneeweiß y el lugar del último descanso de Frieda Neufrau. Sin embargo, no divulgues esta información a menos que los PJs entiendan el significado de los nombres.

5: TEMPLO DE SIGMAR: El templo es un edificio de piedra en ruinas, con ventanas rotas. Ocasionalmente, se puede ver a través de sus ventanas la luz de una vela. Las estancias de la Hermana Traum se encuentran en el interior, y el Padre Lembke pasa sus días orando cerca del altar.

“Tengo la sensación de que el mal se esconde dentro de nosotros. Debemos buscar en lo más profundo de nosotros mismos para encontrar a la bestia interior...”



LUCIEN LEMBKE - FANÁTICO

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
37/57*	34	33/53*	43/53*	37/57*	37*27*	38/18*	41/9*
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2/3*	14/19*	4/6*	4/5*	4/6*	0	0	0

Armadura: Cabeza (0), Brazos (1*), Cuerpo (1*), Piernas (1*)

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología), Sanar, Hablar idioma (Clásico), Leer/Escribir.

Talentos: Sentidos desarrollados*, Armas naturales*, Visión nocturna*, Especialista en armas (Mangual), Golpe poderoso*, Inquietante*.

Enseres: Libro de oraciones, Garra de lobo, Taparrabo

A pesar de su conocimiento de los hombres lobo, el padre Lembke, sin saberlo, ya está infectado con la Licantropía. Se convertirá en un hombre lobo en unos pocos días.

Antiguo sacerdote, humilde, aunque severo, Lembke quedó profundamente traumatizado por el ataque del hombre lobo que le privó de sus seguidores. De ahí su ferviente cambio de Iniciado a Fanático.

Lembke pasa sus días rezando y atormentándose a sí mismo (se corta con una afilada garra de lobo). Creyendo que de alguna manera ha ofendido a su dios, también está lleno de arrepentimiento. Su estado de ánimo cambia constantemente, y su discurso cambia entre susurros y gritos sin ninguna razón aparente. El conocimiento del padre Lembke sobre los hombres lobo puede convertirlo en una fuente inestimable de información para los PJs.

A pesar de que ambos son sigmaritas, los dos sacerdotes no se soportan el uno al otro. Deben disimular para llevarse bien, lo cual es desafortunado. Juntos serían capaces de resolver gran parte del misterio.

Si visitan el templo, es probable que los PJs encuentren al Padre Lembke arrodillado frente al altar. Un rayo de luz de la ventana rota le hace parecer santo desde la distancia.

Padre Lembke

PRIMERA IMPRESIÓN: el Padre Lembke está obsesionado con el problema del hombre lobo y abordará el tema tan pronto como tenga la oportunidad: *“No me importa lo que digan. Vi al lobo y sé que hay un animago detrás de todo esto”*.

Un animago es un hechicero que puede cambiar su forma a forma humanoide a voluntad, explica el fanático. Cree que esta criatura es responsable de todo lo que está sucediendo en Teufelfeuer en este momento.

El Padre Lembke conoce todos los datos básicos sobre la **Licantropía**, tal como se encuentran en el **Apéndice**, y llegó a esta conclusión cuando vio a las primeras víctimas en Rechtlich hace un mes. Luego condujo a una docena de refugiados la jungla para protegerlos y logró escapar de los lobos hasta hace unos días.

El fanático describe, de una manera muy colorida, cómo él y los refugiados fueron acosados por una gran manada de lobos, dirigida por un hombre lobo que corría sobre sus patas traseras. Todos los refugiados fueron asesinados o arrastrados a la oscuridad. Sólo el Padre Lembke logró huir.

Según el sacerdote huido, el animago debe ser detenido para deshacer la maldición que ha caído sobre Teufelfeuer y Rechtlich.

SECRETOS: Desconocido incluso para él, el Padre Lembke se está convirtiendo en un hombre lobo. Fue herido por la bestia durante el encuentro en el bosque, y ahora trata de ocultar este hecho cortándose con una garra de lobo afilada. Por lo tanto, su autocastigo no es del todo algo religioso. Es parte de su negación psicológica de la verdad, pero el sacerdote tampoco lo sabe.

Si los PJs sospechan que Jacob Grimm es el animago, el Padre Lembke sacude la cabeza. Jacob estuvo entre los últimos en enfermar, y por lo tanto no puede ser el animago. El fanático sospecha que la criatura se esconde cerca de la aldea de Teufelfeuer, y cree que esta es la verdadera razón detrás de todos los problemas de la aldea, recientes e históricos.

Esta es también la razón por la que el Padre Lembke no puede soportar a la hermana Traum. La sacerdotisa, habiendo estudiado las crónicas dejadas por el cazador de brujas Hugo Streichholz, no cree en la teoría del hombre lobo de Lembke. Ella está equitativamente convencida de que hay una bruja se tras el problema.

Hermana Traum

PRIMERA IMPRESIÓN: la sacerdotisa por lo general se suele encontrar en un hueco oscuro, debajo del templo. Se sienta en la vieja cámara del archivo, estudiando la historia de Teufelfeuer a la luz de las velas. Rara vez deja sus pergaminos, excepto para conseguir otra vela. Eva Traum fue enviada a Teufelfeuer con los colonos hace unos siete años, y al igual que los demás, sabía muy poco sobre los terribles eventos que tuvieron lugar allí. Es decir, hasta que encontró algunas notas del diario dejadas por Hugo Streichholz.

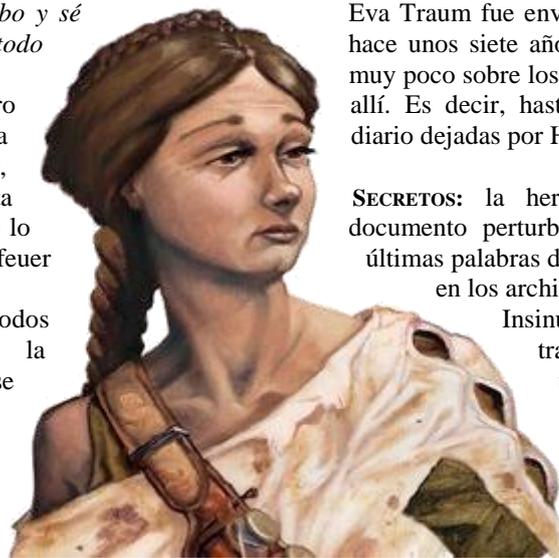
SECRETOS: la hermana Traum ha encontrado un documento perturbador. Una carta que contiene las últimas palabras del cazador de brujas quedó olvidada en los archivos del templo (Ver **Documento 1**). Insinúa que Streichholz nunca terminó su trabajo en Teufelfeuer en 2511, y que una o más brujas quedaron con vida.

Por ello, la hermana Traum cree que las brujas restantes son el problema. Le gustaría convencer a los aldeanos para que salgan a cazar brujas, pero no tiene el carisma de predicación necesario para inspirarlos.

También es muy tímida y, a menudo, parece enojada o irritada. Por lo tanto, se necesita una tirada **Desafiante** (-10) de **Carisma** para revelar sus secretos. Si los PJs pueden convencerla, la sacerdotisa revela su plan inacabado:

- ▶ Alguien debe descubrir a la bruja restante. La hermana Traum sospecha de Gretel Rosenrot, ya que los Rosenrots son los únicos habitantes que quedan del viejo Teufelfeuer. Gretel vive en el bosque.
- ▶ También tiene vagas sospechas contra Isa Bauer, ya que los Bauer vivían en el vecino Rechtlich en 2511. Isa Bauer también ha estado evitando la iglesia últimamente y frunce el ceño visiblemente cada vez que se encuentra a la sacerdotisa.
- ▶ Con la bruja descubierta, debe ubicarse el antiguo altar en La Cala de las Brujas, y la bruja debe ser llevada allí. La carta de Streichholz sugiere que la maldición puede terminar si se vierte la sangre de una bruja sobre el altar.

La hermana Traum no sabe nada de la joven Ilse y cree que habría notado si un nuevo aldeano apareciera de repente. Sin embargo, la familia Fassbinder tiene muchos hijos. ¿Se esconde tal vez Ilse entre ellos?



Eva Traum

6: EL VIEJO MOLINO: Sólo un hilo de agua fluye más allá de la rueda podrida del molino. Todo el edificio ha estado vacío desde la muerte del molinero, Martin Waßermühle, y su familia. Nadie sabe qué les sucedió realmente, pero el pueblo entero pudo escuchar sus gritos en la noche de Hexenstag el año pasado.

Por la mañana, los waßermühle fueron encontrados muertos dentro. Parecía que habían sido atacados por bestias salvajes en su propia casa. Los habitantes de Teufelfeuer han estado evitando el molino desde entonces. Presumiblemente está embrujado.

7: POSADA LAS TRES BRUJAS: Es la única casa de huéspedes en Teufelfeuer, y por lo tanto la mejor. Con una cocina que ocupa la mitad de la planta baja y una sala común lo suficientemente grande para todo el pueblo, Las Brujas también funciona como bar local.

Un puñado de monedas le dará una comida decente. Las camas cuestan un chelín cada una. Solo hay tres habitaciones, con cuatro camas en cada una.

Frau Trude vive en una habitación privada al lado de las habitaciones. Durante el día, siempre se la puede ver barriendo el porche, mientras sus ollas guisan en la cocina. A las horas de la comida, suele estar ocupada.

Frau Trude

PRIMERA IMPRESIÓN: la alegre mujercita es casi tan ancha como alta, sin incluir el sombrero puntiagudo. Es la chismosa número uno del pueblo, y siempre tiene una sonrisa amistosa en su rostro.

SECRETOS: aparte de lo obvio (sombrero puntiagudo, escoba y gato negro), nada dice que Frau trude sea una bruja. Sin embargo, hay signos reveladores de lo evidente.

En primer lugar, sus tareas domésticas se hacen solas, como por arte de magia. No hay sirvientes. Si los PJs se cuelean en la cocina, verán ollas y sartenes moviéndose; cuchillos cortando carne y pan, aunque no haya manos que los sujeten; platos haciéndose solos, y así sucesivamente. No hace falta decir que Frau Trude siempre mantiene su cocina cerrada.

En segundo lugar, sus pequeños hechizos domésticos causan extraños efectos secundarios de vez en cuando: toda la leche se agria, los espejos se agrietan, los animales huyen asustados o acuden en gran número alrededor de la casa, se pueden encontrar extraños ingredientes de hechizos por ahí, etc. Por lo tanto, los PJs pueden sospechar fácilmente que Frau Trude es la bruja jefa.

Si se enfrenta a pruebas tan evidentes, Frau Trude simplemente se encoge de hombros y sonríe: "Aquí suceden cosas extrañas. Esto no es Altdorf, ¿sabes?". Es una abuelita entrañable, e incluso los sacerdotes locales la dejarán escapar con este tipo de magia pueril siempre que sea benévola. Ella hará todo lo posible para ocultar el hecho de que es una hábil lanzadora de hechizos.

Frau Trude es, de hecho, la abuela de la condesa Frieda. Cuando las dos brujas planearon su venganza, Frau Trude se quedó en Teufelfeuer para revivir el culto a la bruja, pero está en contacto constante con su nieta. Así, Frau Trude sabe que los PJs están buscando a Ilse, ya sea que revelen sus asuntos o no. La noche de la llegada de los PJs, se pondrá en contacto con Frieda con un espejo. A partir de este momento, ambas brujas comprenden que Ilse está en Teufelfeuer, aunque no saben cómo llegó allí. Dentro de unos días llegará la condesa, y luego Frau Trude dejará de ser tan abuelita.

Mientras tanto, Frau Trude hará todo lo posible para averiguar qué saben los PJs, e incluso simulará ayudarlos. Si mencionan a Ilse, con mucho gusto compartirá toda su chismosa información sobre sus vecinos para ayudarlos a encontrar a la niña. Después de todo, se supone que las abuelas se preocupan por los niños desaparecidos, ¿no es así? Se da más información sobre el plan a largo plazo de Frau Trude en la entrada de Peter Stumpf, a continuación.

8: ESTABLOS: Aquí se guardan dos caballos de tiro bastante fuertes y hay mucho espacio para los corceles que nuestros héroes eligieran traer. El establo se usa de

manera colectiva, y los visitantes pueden dejar sus monturas aquí por un chelín cada noche.

9: GRAN GRANERO: otro edificio público. Este se usa como área de almacenamiento por todas las familias que viven en Teufel-feuer. Contiene principalmente grano, nabos, heno y otras cosas sin interés.



La abuelita Frau Trude

10: CHOZA DE HANSEL: La cabaña, cerca del antiguo molino, es la más pobre de todo el pueblo. El techo se está cayendo, la chimenea está rota y no se puede ver ganado afuera. La puerta siempre está cerrada.

Un visitante perceptivo notará una muñeca de trapo y algunos otros juguetes simples tirados cerca de una pila de leña afuera. Esto requiere una tirada *Difícil* (-20) de **Buscar**.

Hansel Rosenrot

PRIMERA IMPRESIÓN: Un anciano gruñón, envejecido antes de tiempo. Hansel está en algún lugar mediado los 50 y es el único superviviente del Teufelfeuer original, junto con su hermana que vive en una choza similar, aislada en el bosque.

SECRETOS: A pesar de que su nombre está en la página del título (Rosenrot significa Rosa Roja), Hansel desempeña un papel muy simple en la aventura. Sabe dónde está Ilse. El problema es conseguir que revele su ubicación.

Hansel se niega a dejar entrar a nadie. Conseguir que abra la puerta requiere una tirada *Normal* de **Carisma**. Para evitar que vuelva a cerrarla se requiere otra.

Entablar una conversación informal requiere una tirada *Desafiante* (-10) de **Carisma**, y solo entonces los PJs pueden comenzar a hacer sus preguntas. Cuando los PJs tengan éxito, Hansel les contará lo sucedido:

- ▶ Ilse apareció en su puerta hace un año y, como carecía de familia propia, Hansel la invitó a quedarse. Rápidamente se encariñó con la chica.
- ▶ No sabe de dónde vino, pero sospecha que tiene un “origen algo mejor” que los Rosenrots.
- ▶ Dado que los aldeanos pueden ser muy críticos, Hansel no ha presentado a Ilse a sus vecinos. Aunque probablemente la hayan visto.

▶ La única excepción es la hermana de Hansel. De hecho, la niña fue a visitar a su “abu”, como ella llama a Gretel, hace un par de días. No ha regresado, pero a veces se queda con Gretel durante una semana.

▶ Encontrar la cabaña de Gretel es complicado. Pero Hansel ha marcado un camino seguro a través del bosque con piedrecitas del molino. De este modo, Ilse puede ir y venir a su gusto, sin perderse.

▶ Ilse lleva una capa roja que Gretel hizo para ella. También lleva una canasta con pan y vino para su abu.

Hansel no está interesado en lo que están sucediendo en Teufelfeuer, y hasta ahora no ha estado preocupado por la seguridad de Ilse. Si los PJs insisten en que está en problemas, se preocupará. De lo contrario, se encogerá de hombros y dirá: “*Creedme, hemos conocido peores momentos por aquí*”.

Hansel se muestra reacio a hablar sobre el pasado, pero explicará cómo su propia madrastra intentó deshacerse de él y de su hermana Gretel, atrayéndolos al bosque. Así fue como aprendió el truco con las piedrecitas. Cuando los cazadores de brujas llegaron en 2511, Hansel y Gretel se escondieron nuevamente en el bosque.

Sin embargo, Hansel tiene mala memoria. Y dice que Gretel podría recordar más acerca de “*esos días de antaño*” si los PJs están tan dispuestos a remover recuerdos del pasado.

Retrata a Hansel como un anciano frágil, con una sola cosa por la que vivir: Ilse. Lleva una vida muy simple y no parece entender el mundo que lo rodea. Las preguntas de brujas, condes y castillos solo lo confundirán.

Antes de que nuestros héroes salgan de su cabaña, Hansel les ruega: “*Si encontráis a Ilse, díganle que se abrigue. Ella es todo lo que me queda en este mundo. Todo lo demás se quemó hasta convertirse en cenizas en la gran Quema*”.

Naturalmente, Frau Trude intenta ocultar el hecho de que ella es una bruja. Si los PJs la ponen en una situación en la que no pueda engañar para salir, revelará una parte de la verdad. Esperando así que los PJs le den el beneficio de la duda; Frau Trude afirma que no es más que una hechicera vulgar a punto de resolver el misterio.

Esta es su coartada: dice que algunas de las brujas sobrevivieron a los cazadores de brujas en 2511. Son responsables de los problemas actuales. Frau Trude entonces ofrecerá ayudar a los PJs contra las brujas. Sin embargo, su principal motivo es mantener a nuestros héroes lejos de cualquier pista importante.

Si se le acorrala y ataca, usará su hechizo **Forma del Cuervo en Vuelo** para escapar. Luego tendrá que cumplir su papel en la aventura entrando furtivamente en el pueblo a altas horas de la noche.

“Puedo ofreceros un poco de calor? Seguro que hace frío fuera esta noche. ¿No les parece?”



FRAU TRUDE - BRUJA

HA	HP	F	R	Agj	Int	V	Em
31	37	32	37	41	44	51	42
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	2*	0	0

Habilidades: Charlatanería, Canalización, Carisma, Cotilleo (+20), Sanar, Leer/Escribir, Sentir magia, Oficio (Boticario, Herbolario).

Talentos: Magia vulgar, Saber de las Bestias, Magia pueril (Vulgar), Brujería*.

Enseres: Gato negro, Escoba, Sombrero puntiagudo, Espejo que todo lo ve (Ver Reinos de la Magia, pág. 205).

*Todos los hechizos del Saber de las Bestias derivan de la Brujería de Frau Trude.

11: ALMACÉN DE KAUFFMAN: Ropa, zapatos, cubiertos, velas, telas y otros artículos mundanos llenan la única tienda en Teufelfeuer. Karl Kauffman produce artículos baratos de todo tipo para maximizar sus ganancias. Si a nuestros PJs les interesa hacer algunas compras, pueden encontrar artículos que figuran como Frecuentes o Abundantes aquí. Nada más. Los precios son un 10% por encima de lo normal.

Karl Kauffman

PRIMERA IMPRESIÓN: el hombre más rico de Teufelfeuer es un verdadero mercader. Karl Kauffman ha monopolizado el mercado local y siempre está buscando trabajadores para producir mercancías baratas de todo tipo; bienes que se venderán en los mercados más rentables de Aldorf. Vive en un apartamento encima de su tienda, junto a su esposa Katarina y dos sirvientes.

SECRETOS: Kauffman no está interesado en lobos o brujas. Rumores como esos son malos para los negocios. Ni siquiera se tomará tiempo para hablar con los PJs, a menos que vengan a gastar dinero. Sin embargo, cualquier compra de más de 10 coronas de oro es suficiente para llamar su atención.

- ▶ Kauffman cree que las historias de los hombres lobo son exageradas. Casi nadie visita el templo en estos días, y el mercader asume que los sacerdotes inventaron la historia del lobo para asustar a la gente en su iglesia.
- ▶ Kauffman no sabe nada de Ilse, pero sugiere que podría haber venido con los temporeros, empleados por los campesinos cada primavera.
- ▶ También menciona a Kurt Fassbinder como un posible padrastro. El tonelero tiene más hijos de los que nadie puede contar. Kauffman cree que su adversario los cría como alternativa barata a contratar trabajadores.

La teoría de Karl Kauffman sobre Fassbinder dice más sobre sí mismo que sobre el tonelero. El mercader ha intentado comprar Fassbinder en varias ocasiones y ha sido rechazado siempre. Nunca pierde la oportunidad de desacreditar a su único competidor en Teufelfeuer.

12: TALLER DE FASSBINDER: La casa más animada de Teufelfeuer está rodeada de barriles de todos los tamaños. Los niños de todas las edades corren afuera, jugando o haciendo sus tareas, y todo el taller parece un jardín de infantes.

Kurt Fassbinder es un artesano de la vieja escuela, famoso por haber inventado una vez el hervidor

invertido. Solo produce barriles de la más alta calidad y su artesanía dura toda la vida. Por ello, los barriles de Fassbinder son extremadamente caros (cuestan 3 Coronas de oro cada uno) y el negocio está funcionando muy lento por el momento. El tonelero es viudo, con catorce hijos, siete hijos y siete hijas, quienes le ayudan en su tienda. El orgulloso padre suele estar sentado afuera, ocupado con su oficio.

Kurt Fassbinder

PRIMERA IMPRESIÓN: padre anciano y maestro artesano, igualmente aficionado a sus hijos y sus herramientas de oficio. Envuelto en un rencor de larga duración con Karl Kauffman, el tonelero se retiró a su taller con sus hijos. Es muy aficionado a su familia.

SECRETOS: cuando los PJs se encuentren con Kurt Fassbinder se darán cuenta de una cosa: solo habla de sus hijos. “*La pequeña Lisa acaba de tener su primer diente, el joven maestro Andrew está casi listo para casarse, Julia se cayó de una escalera y se lastimó la rodilla ayer, pero ahora se siente mejor*”, y así sucesivamente.

Si los PJ preguntan al tonelero sobre los últimos sucesos, resultará en una entrevista inversa; una donde el preocupado padre hace preguntas a los PJs, en lugar de hacerlo al revés. No recuerda haber visto a Ilse y está aterrizado por el hombre lobo.

El DJ debe retratar al hombre como un padre preocupado. Haz que exprese todos sus pensamientos sobre la crianza de los hijos y la educación, hasta que los jugadores sientan que están asistiendo a una reunión del AMPA en la escuela.

Si los PJs pueden soportarlo durante un período prolongado de tiempo, pídeles que realicen una tirada *Desafiante* (-10) de **Carisma**. Luego, Fassbinder revela accidentalmente que sabe algo sobre Ilse, mientras se queja de lo ignorantes que son los otros aldeanos cuando se trata de criar hijos.

- ▶ Hace unos meses, Hans Rosenrot le preguntó al tonelero si era normal que una niña de diez años perdiera uno de sus dientes de leche.
- ▶ El leñador también quería saber cómo se hace para consolar a los niños que extrañaban a sus padres (Fassbinder sacude la cabeza ante esta ignorancia).
- ▶ A principios de este año, los dos tontos de la familia de Pumpernick querían saber qué hacía reír a las jóvenes (sacude la cabeza de nuevo).

El tonelero nunca investigó las razones de sus vecinos para hacer estas preguntas. Por lo que sabe, no hay niños ni en la casa de los Rosenrot ni en la de los Pumpernick: “*Y, además, todos los evitan. El leñador es un gruñón y los Pumpernick son... bueno, lo entenderéis cuando os los encontréis*”.

13: CASA DE LOS PUPERNICK: oscuro y de mal augurio, este impresionante edificio se encuentra aislado. Sus habitantes van y vienen como quieren, y los otros aldeanos los evitan. Es la casa del alquimista del pueblo y sus estrafalarios hijos gemelos.

La Familia Pumpernick

PRIMERA IMPRESIÓN: Klas Pumpernick es algo así como un filósofo retraído. Cuando sale de la casa, siempre está absorto en sus pensamientos y rara vez se detiene a responder preguntas.

El alquimista no encaja en Teufelfeuer. Se mudó a la aldea, desde Middenheim, un año después de los primeros colonos y desde entonces ha permanecido solo.

Sus hijos, Harry y Potter, pueden verse a veces en el jardín, practicando acrobacias con atuendos de bufón. Los otros aldeanos creen que su padre los usó para experimentos cuando eran jóvenes. Por lo tanto, se volvieron “*un poco cariñosos*”, como dicen los lugareños.

SECRETOS: Klas Pumpernick está obsesionado con descubrir el secreto de la Piedra filosofal: una sustancia mágica que puede transformar el plomo en oro, entre otras cosas. Hasta ahora no ha tenido éxito.

El anciano tiene un laboratorio en el ático, donde pasa la mayor parte de sus días. Mientras tanto, sus hijos se quedan solos, y en ausencia del cariño paterno, han decidido convertirse en acróbatas ambulantes. Aunque son bastante torpes.

Klas Pumpernick está aislado del mundo exterior y no tiene nada que agregar a las investigaciones de los PJs. Representalo como una personalidad misteriosa, coqueteando con la brujería y las artes prohibidas. Por ello, tiene más probabilidades que la media de ser confundido con un personaje clave en la trama. Pero en realidad son los gemelos los que pueden ayudar a nuestros héroes.

Harry y Potter conocen a Ilse y han hablado con ella varias veces. La única función de Klas Pumpernick en el escenario es confundir un poco a los jugadores. Tratar de hablar con los gemelos en el patio trasero requiere una tirada *Desafiante* (-10) de **Carisma**. Si se falla, Harry y Potter se retirarán dentro de la casa, asustados por la inesperada atención.

No debería ser imposible para los PJs ponerse en contacto con alguno de los Pumpernick, pero es lo suficientemente difícil como para dar a nuestros héroes la impresión de que la familia está ocultando algo.

Llamar a la puerta delantera solo conseguirá que el alquimista la abra. No se alegra de que lo molesten, y se requiere otra tirada *Desafiante* (-10) de **Carisma** para que no cierre la puerta en la cara de su visitante. Si lo persuaden con palabras amables, invitará a los PJs a su laboratorio del ático.

Juguetes en el Ático

Lo único que Klas Pumpernick trata de ocultar es su receta secreta para crear una piedra filosofal. Aunque con mucho gusto mostrará su piedra. Por desgracia, hasta ahora no ha tenido mucho éxito. Los DJ interesados en los secretos de la piedra filosofal encontrarán mucha información en **Reinos de la Magia** (pág. 44-45). El alquimista iluminará sobre tales asuntos a cualquier persona que invite a su pequeño taller en el ático.

En su laboratorio, Klas guarda un trozo de piedra gris en una caja para regalos. La forma y el tamaño de la piedra corresponden a un huevo de gallina, y Klas afirma que es un gran avance en el campo de la alquimia. La piedra filosofal aún no tiene el poder de transformar el plomo en oro, pero funciona al revés.

Si los PJs dan a Klas un objeto de oro, lo transformará en plomo inútil ante sus propios ojos: “*Todo lo que toca la piedra se transforma*”, explica con orgullo.

Siéntete libre de inventar otros experimentos fallidos, para ilustrar la carrera de Klas como un científico loco.

Debería ser obvio para Los PJs que todo su conocimiento es inútil. Pero si los PJ son invitados al laboratorio del alquimista, tendrán la oportunidad de conocer a los gemelos.



El Alquimista

Harry y Potter

Al llegar de Middenheim, los gemelos pronto comprendieron que su padre nunca les apoyaría, una vez que la fortuna familiar desapareció. Al carecer de habilidades útiles propias, decidieron convertirse en acróbatas ambulantes. Su plan es regresar a Middenheim, una vez que hayan perfeccionado sus artes.

Si se les pregunta acerca de Ilse, dirán a los PJs lo que saben de la joven. Ella es la única en el pueblo que habla con Harry y Potter.

A pesar de que son más que un poco tímidos, los dos gemelos podrán contarles a nuestros héroes lo siguiente, sobre su encuentro con Ilse:

- ▶ Una niña que coincide con la descripción de Ilse apareció en el pueblo hace un año. Llegó en compañía de un cazador, al ocaso de una tarde.
- ▶ Escondidos en unos arbustos cercanos, los gemelos observaron cómo el cazador dejaba a la niña fuera de la choza de Hansel Rosenrots.
- ▶ Desde entonces se encontraron con la niña en varias ocasiones. Aparentemente, ella vive con Hansel y su hermana, como su hijastra, y se llama Schneeweiß.
- ▶ Schneeweiß dice ser una princesa de una tierra lejana y parece haber visto bufones antes. Por ello, ha estado aconsejando a los gemelos cómo perfeccionar su excéntrico espectáculo.
- ▶ Una vez les dijo que tenía que huir de casa, porque su madrastra era muy mala. Harry y Potter encontraron esto sorprendente, ya que la madrastra actual de Schneeweiß, Gretel, es una buena mujer que vive en Bosque Enredado. ¿Pudo tal vez Schneeweiß tener una madrastra diferente antes, cuando era una verdadera princesa en una tierra lejana?



Harry y Potter realmente son un poco tontos, pero aún les queda más cordura que a su padre. Deben ser retratados como niños ingenuos y grandotes.

14: CASA DE PETER STUMPF: La casa de los pastores está casi siempre vacía. Como debería ser. Peter Stumpf trabaja en el campo de pastoreo. Su pequeña cabaña está bien mantenida, aunque está cubierta de maleza y hierba alta.

Peter Sumpf

PRIMERA IMPRESIÓN: Todos en Teufelfeuer saben que a Peter le gusta exagerar e inventar historias. Ha venido corriendo a la aldea en tantas ocasiones, gritando “el lobo”, que sus vecinos han perdido la cuenta de sus falsas alarmas. Sin embargo, los aldeanos han perdonado a Peter. Después de todo, es joven y debe ser aburrido pasar tanto tiempo solo en el campo de pastoreo. Peter es considerado como excéntrico más que peligroso. Desafortunadamente, es peligroso.

SECRETOS: Frau Trude fue la única que vio algún potencial en Peter. Ahora es una parte importante de su plan para revivir el culto a la bruja en el pueblo.

Usando sus hechizos de magia oscura, Frau Trude le ha dado a Peter la habilidad de cambiar de forma a voluntad. Él es, por lo tanto, el animago, el responsable de la difusión de la Licantropía en Teufelfeuer y sus alrededores.

La bruja fue a verlo un día particularmente aburrido al campo e hizo una oferta al pastor que no pudo rechazar: “¿No sería genial?”, Preguntó la bruja, “¿si pudieras mostrar a tus vecinos un Lobo real

para variar?”

Peter estuvo de acuerdo y cuando aceptó la poción de Frau Trude se transformó en un Hombre lobo por primera vez. Pero el pastor no es realmente malvado.

“No quiero ser el tipo que dice: te lo dije. Pero los lobos realmente vienen esta vez. Te lo prometo...”



PETER STUMPF = PASTOR

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33/53*	41	36/56*	39/59*	41/51*	27*17*	28/8*	29/9*
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1/2*	11/16*	3/5*	3/5	4/6*	0	0	2

Armadura: Cabeza (0), Brazos (1*), Cuerpo (1*), Piernas (1*)

Armas: Honda, Naturales*

Habilidades: Criar animales, Esconderse, Supervivencia, Movimiento silencioso, Nadar.

Talentos: Sentidos desarrollados*, Suerte, Armas naturales*, Visión nocturna*, Golpe poderoso*, Inquietante*.

Enseres: Libro de oraciones, Garra de lobo, Taparrabo

Peter es algo tan inusual como un hombre lobo amistoso. Nunca mata a nadie, mientras esté en forma animal. Todo lo que siempre quiso hacer fue asustar un poco a sus vecinos, y tal vez arañar a uno o dos con sus garras.

El pastor no sabe nada de la Licantropía, y no entiende que él es el que está propagando la enfermedad en el pueblo. Si se encontrara con uno de los otros hombres lobo, trataría de matar a la bestia.

Un hombre lobo puede dañar a otro sin armas mágicas. Peter también es un peligroso combatiente, a pesar de sus habilidades de lucha relativamente pobres. Puede usar sus **Puntos de suerte** para obtener medias acciones adicionales dos veces al día. Sin embargo, no confundas sus dos PS con los **Puntos de Destino**. Lo último es algo que solo pueden adquirir los PJs.

Frau Trude le ha dicho a Peter que las bestias de antaño están regresando al bosque. Por lo tanto, sería un gran error de los aldeanos no tomar en serio las alarmas de lobo de Peter. El pastor cree que está haciendo una buena acción cuando cambia de forma bajo la inquietante luz de la luna llena y acecha a su propia aldea.

Sin embargo, esto no es algo de lo que Peter hable abiertamente. Si los PJs lo buscan, primero deben ganarse su confianza y no encontrarán a Peter en casa.

Encontrando a Peter

La pequeña cabaña en el pueblo parece desierta y la puerta está ligeramente entreabierta. Hay ropa y platos sucios por todas partes. El pastor no está a la vista.

Un visitante perceptivo puede notar que la ropa está desgarrada y descosida, como si le hubiera quedado pequeña mientras aún la usaba. Algunas de las mantas están cubiertas de pelo y sangre seca.

Para encontrar a Peter, los PJs deben ir al campo de pastoreo, donde el pastor se ha construido una pequeña choza. El campo se encuentra a seis kilómetros de distancia del pueblo y el camino solo permite el movimiento limitado. A continuación se presenta una breve historia para aderezar el viaje.

Ganándose la Confianza de Peter

En medio de un claro, en la cima de una pequeña colina, hay un viejo sauce. Debajo del árbol hay una pequeña choza, construida por el pastor. Un puñado de ovejas perezosas pastan cerca. Aquí es donde Peter pasa sus días.

Es solo un adolescente, tiene 15 años, y ganarse su confianza no es tan complicado como podría parecer. Pasar medio día con Peter escuchando sus historias más bien infantiles hará el trabajo, si los PJs también pasan una tirada *Rutinaria* (+10) de **Carisma**.

El pastor tiene varios problemas que le gustaría discutir con el PJ masculino más viejo: le crece pelos en su pecho, una voz que a veces se convierte en un gruñido, impulsos extraños, etc.

Peter está hablando de problemas de la adolescencia, pero los PJs podrían interpretarlo de una manera más licántropa, en este punto. Trata de expresar la mayor comedia posible si eso sucede. Representa a Peter como un adolescente ingenuo e ignorante de la peor clase. Es inseguro, pero orgulloso de sí mismo al mismo tiempo; ignorante, pero con ganas de impresionar.

Si hay algún PJ femenino y joven en el grupo, Peter intentará torpemente coquetear con ella.

Asumiendo que nuestros héroes pueden aguantar al hombre lobo adolescente, y pasar su tirada de **Carisma**, Peter puede revelar lo que sabe. Dependiendo del tema en cuestión, tiene la siguiente información sobre el problema del lobo:

- ▶ Hay lobos salvajes en estos bosques desde que Peter pueda recordar. Ha tratado de advertir a los otros aldeanos, diciendo que el Padre Lembke tiene razón, pero no lo escuchan.
- ▶ También admite haber exagerado el problema antes. Aunque siempre con la mejor intención. Los lobos se multiplican con cada luna llena.
- ▶ Si los PJ pueden superar una tirada *Muy Difícil* (-30) de **Carisma** en ese momento o si lo engañan con una interpretación inteligente, Peter revelará su verdadero secreto y lo que sabe del papel de Frau Trude en la aventura.

El pastor no mencionará a Frau Trude a menos que la última tirada de **Carisma** tenga éxito. Si lo hace, tiene lo siguiente que decir sobre ella:

Si siguiendo el camino a través del bosque, hacia los campos de pastoreo, los PJs deberán cruzar un pequeño arroyo. Un viejo puente de piedra cubierto de musgo cruza el agua; y en las aguas poco profundas su arco hay una enorme piedra blanca.

Haz que los PJs realicen tiradas *Normal* de **Percepción** al cruzar el puente. Un éxito significa que el PJ se da cuenta de algo inusual en la roca de debajo.

Una inspección más cercana revela que la piedra es la cabeza de algún tipo de gigante. Probablemente un ogro. Dispersos alrededor del cráneo hay huesos igualmente grandes de una criatura que antaño tuvo casi tres metros de altura.

A unos cientos de metros después del puente, el camino se abre a un pequeño claro, donde tres cabras salvajes pastan ociosamente. Se ven gordas y son de tres tamaños distintivos: una pequeña, una mediana y una gigantesca.

Los animales miran con desconfianza a cualquiera que se les acerque, pero son bastante inofensivos.

El cuento de Las Tres Cabras Gruff debe ser suficientemente conocido para que los jugadores se diviertan. El encuentro no tiene otro propósito que mantener la atmósfera feérica de la aventura.

Si los jugadores no reconocen la escena, el DJ puede simplemente sentarse y sonreír ante cualquier teoría que los jugadores puedan tener sobre este encuentro bastante inútil.



- ▶ Es una hechicera y una superviviente de la vieja aldea. Sin embargo, la anciana es una buena persona.
- ▶ Frau Trude ha advertido a Peter que, a menos que pueda asustar a sus vecinos para que se ocupen del problema del lobo, el viejo culto a la bruja volverá a surgir.
- ▶ Fue con el apoyo de las bestias del bosque que las brujas de antaño lograron gobernar Teufelfeuer.

El DJ debe tratar a Peter como un aliado reactivo pero posible de los PJs y promover una buena interpretación. Solo si nuestros héroes pueden ganarse su confianza y convencerlo de la verdadera naturaleza de las cosas en Teufelfeuer, accederá a ayudarlos.

Solo compartirá su conocimiento sobre Frau Trude si siente que los jugadores también confían en ella. El pastor no puede imaginar que la abuelita sea malvada.

15 (A-C): HOGARES DE LOS TRABAJADORES.

Con tan solo unos años, estas casas ya han comenzado a inclinarse, como si estuvieran a punto de caer. Las casas se ven muy pobres. Son los hogares de los trabajadores sin tierra de Teufelfeuer.

Tres familias la viven, pagando el alquiler a la rica familia Kauffman; a cambio de una pequeña parte del campo de pastoreo común y una participación igualmente pequeña en el campo de nabos más allá de la granja de Bauer.

Sus nombres son: Rudel y Herlinde Herz (15a), Wilmar y Birgitta Jaeger (15b), Sebastian y Erica Bauman (15c). Todos tienen alrededor de 30 años y tienen 1D10 niños cada uno.

Aunque ninguno de ellos tiene un papel importante en la aventura, todos desempeñan papeles menores en los eventos que están por ocurrir. Aunque, su destino final es ser cebo de lobo.

16: CAMPO DE NABOS. Con un pequeño huerto, un jardín y un campo de nabos privado, esta es la granja más grande en Teufelfeuer. Es el hogar del anciano Udo Bauer y su esposa Isa. La pareja es conocida por sus disputas violentas y, a menudo, sus gritos se pueden escuchar afuera.

La Familia Bauer

PRIMERA IMPRESIÓN: Udo es verdaderamente venerable. Con más de 70 años sin dientes permanentes, pasa la mayor parte de sus días bebiendo cerveza y evitando a su esposa. Isa es relativamente joven, solo tiene 60 años y comparte un solo interés con su esposo: evitar a su cónyuge.

SECRETOS: Udo Bauer tiene un problema. Acaba de descubrir que su esposa es una bruja. Isa es el único miembro activo del culto a la bruja, y ha comenzado a practicar sus hechizos en casa. Sin saber qué hacer al respecto, Udo se ha retirado a un cobertizo en el patio trasero, donde bebe cerveza y medita. Isa reside en la

cocina, produciendo extraños brebajes con recetas de un viejo libro que obtuvo de Frau Trude.

Isa tiene sus propios problemas. Varios de sus hechizos de magia pueril han fallado, y la temida maldición de Tzeentch ha atraído a numerosos demonios maliciosos a la casa. Los visitantes no invitados son pequeños sirvientes demoníacos, que hacen todo lo posible para complacer a su nueva ama. Por desgracia, Isa no puede controlarlos.

Ahora está aterrorizada de que los demonios escapen de su casa y la delaten como hechicera. Isa se unió al culto solo para obtener ventaja en las peleas domésticas en el hogar y Udo es plenamente consciente de lo que su esposa está haciendo. Él no lo aprueba, pero no hay mucho que pueda hacer al respecto.

Una Casa Dividida

Udo e Isa se mudaron de Rechtlich a Teufelfeuer en 2514. Llegaron con los otros colonos e Isa pronto se hizo amiga de Frau Trude (quien se disfrazó de cocinera de Weissbruck). Así comenzaron los estudios de Isa sobre las artes oscuras.

Frau Trude le ha dicho a su aprendiz que sea paciente y que solo use hechizos simples, pero la paciencia no es una de las mejores características de Isa.

Ahora corre a Frau Trude casi todos los días para obtener ayuda. Mientras tanto, Udo se está enfurruñando en el anexo, con miedo de entrar en su propia casa. Esto creará una situación interesante, si los PJ deciden visitar la granja Bauer.

Cualquiera que se asome a través de las cortinas cerradas puede echar un vistazo a lo que sucede dentro.

La casa solo tiene una habitación y el humo brota de una tetera de hierro negro en el medio.

Un PJ que haya estado husmeando desde fuera puede percibir cualquiera de las siguientes rarezas a través del humo del interior:



- ▶ Un demonio jorobado de tamaño enano, barriendo torpemente el suelo y haciendo tareas simples en la cocina.
- ▶ Un demonio rojo alado, que hace travesuras y pone patas arriba los artículos del hogar solo por diversión.
- ▶ Un demonio con cuernos, metiendo un gran tenedor de hierro en el fuego.
- ▶ Isa, maldiciendo y quejándose de los demonios; o Udo metiéndose furtivamente en la despensa a por otro barril de su preciosa cerveza.

Si es necesario, utiliza perfiles normales para Diablillos (WJdR pág. 229). Estos demonios son más una molestia que una amenaza real. Aunque aún tienen *Temible*. Udo e Isa tienen perfiles de campesinos normales, pero ninguno de ellos está interesado en luchar. Solo quieren resolver su situación doméstica, sin causar ningún problema.

Los PJs encontrarán esto útil si se acercan a la extraña pareja de la manera correcta. Isa podría llevarlos a Frau Trude y Udo les puede echar una mano.

Isa Bauer

Si se enfrentan, Isa se sorprenderá y confesará todo. Admite ser una bruja y haber jugado con las artes oscuras. Sin embargo, tiene demasiado miedo de descubrir a su ama, Frau Trude. Afirma que aprendió sus hechizos de un libro viejo, que encontró en el templo en ruinas al llegar a Teufelfeuer.

Esto es solo parte de la verdad. Fue Frau Trude quien rescató el libro de los archivos del templo y se lo dio a Isa. Si los PJs son la sombra de Isa, pueden averiguar esto espiando a la bruja y su aprendiz.

Isa visita a Frau Trude todos los días para recibir asesoramiento sobre su situación doméstica. A pesar de que trata de ser discreta, tiene una voz aguda que puede escucharse fácilmente desde la distancia.

Un PJ que la siga escuchará la siguiente conversación, con una tirada *Normal* de **Percepción** exitosa (modificada por Oído aguzado).

[I: Isa Bauer, T: Frau Trude.]

I: Debes ayudarme otra vez. Los demonios están destrozando mi cocina.

T: Calla querida. Debes aprender a manejar tus propios problemas. De eso trata la brujería.

I: Pero me diste el libro. Me causaste los problemas cuando me dijiste que lo leyera.

T: Ve a casa y lee el hechizo al revés. Algunas veces eso ayuda. Vete, cariño.

Frau Trude, por supuesto, negará ser una bruja en un cara a cara. Dirá que Isa está loca, o que los PJs malinterpretaron algo. También puede sugerir que Isa es la bruja jefa, para ganar tiempo mientras espera a que llegue su nieta.

Udo Bauer

La reacción psicológica del viejo campesino ante la situación doméstica puede describirse con una sola palabra: Negación. Udo se niega a ver lo que está pasando. En su lugar, busca respuestas del pasado. Es bien sabido que las brujas gobernaron Teufelfeuer antes de la gran quema de 2511. Pero algunas de ellas sobrevivieron a la quema. Según Udo, son ellas quienes están regresando.

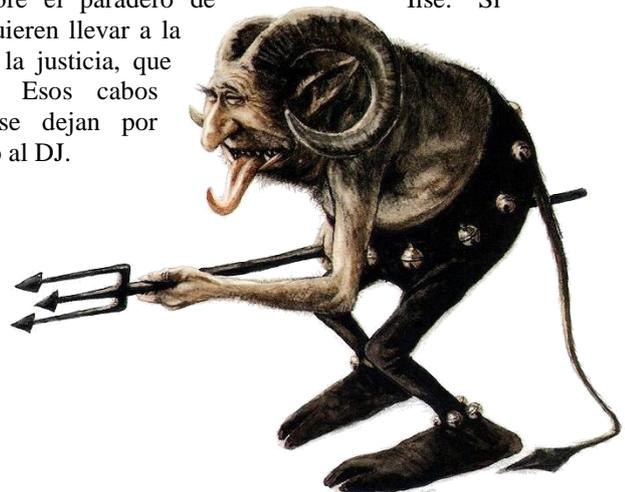
Si los PJs señalan que esto contradice lo que Udo dijo en el salón de la posada la primera noche, se disculpa y dice que es demasiado viejo para recordarlo. Tiene 70 años, después de todo. En lugar de eso, sugiere que Hansel Rosenrot podría saber más, ya que el leñador vivía aquí antes que los demás.

Luego Udo vuelve a su bebida, ignorando a sus visitantes. La clave del éxito aquí es emborracharlo de verdad.

Si uno de los PJs está dispuesto a participar en una competición de bebida, utilizando las reglas de alcohol (WJdR pág. 115), los PJs pueden hacer que Udo hable. Revelará lo siguiente tan pronto como apeste borracho:

- ▶ Frau Trude es la bruja jefa. Esperó en las ruinas cuando llegaron los primeros pobladores, y ella le enseñó a Isa cómo convertirse en bruja.
- ▶ Se está formando un culto a las brujas, con tres brujas. Frau Trude es su maestra, Isa es su aprendiz y una tercera bruja viene a unirse a ellos desde otra aldea.
- ▶ Las tres brujas están criando un ejército de hombres lobo en el bosque. Al mismo tiempo, están planeando vengarse de una princesa.
- ▶ Si se le pregunta sobre la tercera bruja, Udo revelará lo que sabe: es la hija de Frau Trude, quien se casó con alguien de una familia noble hace unos años.

Eso es todo lo que Udo sabe y finalmente se desmayará por beber demasiado. Cuando se despierte, no recordará nada de lo que dijo. Ni él ni su esposa saben nada sobre el paradero de Ilse. Si los PJ quieren llevar a la pareja a la justicia, que así sea. Esos cabos sueltos se dejan por completo al DJ.



CAPÍTULO VI. DÍA A DÍA

La Guía de Teufelfeuer le da al DJ un marco (algo para improvisar) mientras los PJs deambulan por el pueblo, entrevistando a sus habitantes. Pero los aldeanos no están esperando ociosos a que los PJs llamen a sus puertas.

Este es un resumen de las principales actividades en el pueblo, comenzando el día siguiente de la llegada de los PJs a Teufelfeuer. El tiempo exacto de los sucesos se deja al DJ. Todos los sucesos deben ajustarse para que coincidan con los cambios provocados por los PJ.



Documento: Usa el Ciclo Lunar del mapa del pueblo para hacer un seguimiento del tiempo. Los habitantes de Teufelfeuer están muy preocupados por la luna y han inventado coloridos nombres locales para sus diferentes fases.

La fase
Visible de Mannslieb
dura 15-17 días cada mes



CALENDARIO DE SUCESOS

DÍA 1. Los PJs llegan y la lluvia se desvanece antes de que amanezca. Un sol sombrío brilla a través de cielos nublados, y el agua gotea de los techos húmedos durante todo el día. Los dormilones se despertarán con un sobresalto, a mitad del desayuno.

SUCESO PRINCIPAL: “¡Lobo! Un malvado y enorme looobo...”. Los gritos de Peter Stumpf pueden ser escuchados por todos. Los aldeanos todavía tienen sus cubiertos cuando salen corriendo a la calle. La mayoría de ellos regresan a sus casas maldiciendo, cuando ven quién vocea lobo.

Peter está agitado. El pastor estaba a punto de comenzar su viaje hacia los campos de pastoreo, cuando vio a un lobo corriendo sobre sus patas traseras. Dice que sucedió una hora antes del amanecer detrás de la casa de Jaeger (15b), pero nadie le cree.

Algunos aldeanos se paran alrededor del pozo público y sacuden la cabeza, mientras Peter abandona el pueblo. Se está sonrojando y parece avergonzado, y acaba de desaparecer en el bosque cuando Frau Jaeger llega corriendo.

Su marido ha desaparecido, dice. Al parecer, Wilmar Jaeger tiene Diarrea Galopante, pues ha salido corriendo al reservado varias veces cada noche durante los últimos tres días. Pero esta noche no volvió.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Peter no se está sonrojando de vergüenza. Está enojado y asustado. Realmente vio al hombre lobo como describió y por primera vez recibió pruebas de que no es el único de su tipo,

transformándose en un lobo de vez en cuando. Fue a Jacob a quien vio. Ahora Peter se dirige al Campo de Pastoreo, donde se quedará para recordar la aventura. Ha decidido preguntarle a Frau Trude de dónde vino el otro lobo, tan pronto como tenga la oportunidad.

El Marido Descompuesto

Si los PJ se interesan por el marido desaparecido de Birgitta Jaeger, ella repetirá la misma historia de nuevo. Una inspección más cercana del reservado revela que su esposo no desapareció sin dejar rastro. Sus zapatos quedaron en el suelo y la puerta del baño está ligeramente abierta.

Detrás de la dependencia hay una pequeña trampilla para vaciar la olla de la letrina que se ha roto en pedazos. Parece como si hubieran derribado a Herr Jaeger en la letrina desde abajo, mientras se relajaba. No hace falta decir que fue algo desagradable.

Si alguien se preocupa por examinar la pila maloliente tras el reservado y pasa una tirada *Desafiante* (-10) de **Buscar**, encontrará huellas que conducen al bosque. Un rastro de porquería y sangre corre en la misma dirección, lo que implica que Wilmar Jaeger no solo tuvo cagalera, sino que también fue herido y arrastrado fuera del reservado.

Se requiere una tirada *Rutinaria* (+10) de **Rastrear** para seguir al secuestrador de Wilmar. Si el rastreador consigue al menos dos niveles de éxito, puede identificar las huellas como de lobo; aunque solo hay dos patas en lugar de las cuatro normales. Conducen a Bosque Enredado, al noroeste.

Los PJs que sigan el rastro encontrarán a Wilmar Jaeger, magullado y golpeado, yaciendo inconsciente en un arbusto de espino, a kilómetro y medio de la aldea. No puede hablar. Cualquiera que tenga la habilidad de **Sanar** puede decir que está gravemente herido, pero no muriéndose. Al menos no por sus heridas.

Si uno de los PJ pasa una tirada *Difícil* (-10) de **Sanar** se hace evidente que Wilmar tiene una enfermedad infecciosa. Tiene fiebre alta, como resultado de la Diarrea Galopante (WJdR pág. 136) y cualquier PJ que lo toque debe realizar una tirada *Rutinaria* (+10) de **Resistencia** o también contraerá la enfermedad.

Wilmar también tiene Licantropía. Esto solo puede detectarse con una tirada *Muy Difícil* (-30) de **Sabiduría académica (Magia)**, ya que los efectos de la segunda enfermedad aún no son evidentes.

Si los PJs ignoran el incidente del reservado, Wilmar se topará con el pueblo a la hora del almuerzo y se derrumbará en su cama. En cualquier caso, Teufel Feuer estará repleto de rumores sobre lobos y brujas todo el día.

Estos sucesos se ocurrirán de fondo durante el primer día de nuestros héroes en el pueblo,

DÍA 2. La lluvia se detiene tras el atardecer. En su lugar se levanta una fina niebla y Teufel Feuer queda envuelto en una niebla blanca cuando los lobos llegan después de la medianoche. Pasan muchas cosas antes de que salga el sol.

Una docena de lobos de la manada de Jacob llegan después del anochecer. Sus gruñidos y aullidos ocasionales se pueden escuchar durante toda la noche. Las puertas y ventanas están cerradas con pernos por todo Teufel Feuer.

Cualquier persona que se aventure afuera debe hacer una tirada *Fácil* (+20) de **Movimiento silencioso** cada media hora, o enfrentar a 1D10 lobos hambrientos.

Pero incluso si los PJs se quedan dentro, es evidente que algo horrible está sucediendo en el pueblo. A juzgar por los sonidos, los lobos se están reuniendo cerca de la iglesia. Han encontrado una víctima debajo del puente que cruza la Calle Principal.

Cualquiera que esté fuera puede ser testigo de cómo doce lobos saltan sobre el indefenso Rudel Herz (15a) y lo devoran. El campesino será asesinado sin importar lo que hagan los PJ y los lobos se girarán para atacar a los transeúntes descuidados.

La manada recorre las calles toda la noche. Al amanecer, Jacob llega en forma de lobo. Salta entre los tejados del Almacén de Kauffman y el Taller de Fassbinder. Cuando el hombre lobo aúlla a la luna, los lobos se dispersan y se retiran al bosque.

Aunque no es tan evidente como la llegada de Jacob, otro hombre lobo se ha introducido en la aldea

desde el sur. Es Peter, que observa discretamente a su rival, escondiéndose fuera de su propia casa (14). El lobo-Peter luego regresa a los campos de pastoreo con gran prisa.

SUCESO PRINCIPAL: el cadáver de Rudel Herz se encontrará a primera hora de la mañana. Su viuda está llorando con Birgitta Jaeger. Resulta que Herlinde Herz había pasado la noche anterior en la casa de Jaeger, atendiendo las heridas de Wilmar.

Cuando llegaron los lobos, las dos mujeres cerraron la puerta. Rudel se preocupó y salió a buscar a su esposa; encontrándose con una manada de lobos en su lugar.

Su trágica muerte será la comidilla del pueblo durante el resto del día y el cuerpo de Rudel se llevará a las criptas debajo de la iglesia.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Peter se escapa de nuevo a la aldea para hablar con Frau Trude después del amanecer. Viene en forma humana cuando todos los demás están ocupados con la viuda llorona y el cuerpo de Rudel.

Frau Trude le dice al Pastor que esto es lo que sucederá, a menos que los aldeanos comiencen a tomarse en serio el problema del lobo. Un Peter confundido regresa al Campo de Pastoreo; solo Niels Licht lo ve entrar y salir de la aldea, pero el vigilante no se lo menciona a nadie a menos que se le pregunte directamente si ha visto a Peter.

Wilmar Jaeger sigue inconsciente y su fiebre es aún más alta. Ahora es obvio para cualquiera que tiene una enfermedad infecciosa. Un examen cuidadoso muestra que sus ojos se están volviendo amarillos y sus uñas han comenzado a crecer.

Nadie más que el Padre Lembke entenderá el significado de estos síntomas, si los PJs los descubren.

DÍA 3. Un viento frío sopla desde el este durante la noche, despejando los cielos. Los primeros rayos del sol colorean la luna de rojo; La luna de sangre está creciendo y parece que Rudel Herz será enterrado en un día soleado.

SUCESO PRINCIPAL: Niels Licht cava la tumba por la mañana, ayudado por el anciano Udo Bauer. El funeral recorre la Calle Principal, antes de que Rudel Herz descansa en la tierra. Huesos viejos de entierros pasados emergen con las palas. Están chamuscados y rotos, como si hubieran sido quemados.

La hermana Traum lee una oración sobre el cuerpo, para protegerlo de las brujas y la magia oscura. El Padre Lembke trata de consolar a la viuda y a sus hijos, señalando que hay peores destinos que la muerte, ahora que los hombres se transforman en bestias.

El entierro es un evento deprimente, y debe ser representado como tal. Evita las excentricidades humorísticas a toda costa.

La ceremonia dura una hora y luego los aldeanos regresan a sus hogares. Solo Niels Licht deambula por la Calle Principal, gritando las horas mientras camina: “*Son las doce en punto, y todo está perdido. Seguramente estamos condenados...*”.

El pregonero no es el único que está desesperado en Teufelfeuer. Ninguno de los aldeanos habla de ello abiertamente, pero todos los habitantes tienen miedo de salir este día, debido a la Luna de Sangre de la noche anterior.

Una tirada *Muy Fácil* (+30) de **Cotilleo** debería ser suficiente. La cara roja de Mannslieb es un presagio premonitorio y si se derrama sangre en una noche así, las brujas están por todas partes. Según las antiguas leyendas, las brujas de antaño solían salir del bosque en esos días.

El viento toma velocidad por la tarde y llena las calles con hojas secas y rojizas del bosque.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: El funeral es un suceso que atrae a todo el pueblo. Sólo tres personas no se acercan. Son: Peter Stumpf, quien supuestamente está en los Campos de Pastoreo, Isa Bauer, quien tiene que lidiar con sus propios demonios (literalmente hablando) y Klas Pumpernick, que trabaja en su laboratorio.

DÍA 4. Se acerca una tormenta. Cuando cae la noche, los vientos soplan lo bastante fuerte como para limitar el movimiento; las tejas se desprenden de los techos y los árboles viejos están perdiendo sus ramas. Se puede escuchar a los lobos en la distancia y un único sonido de un trueno retumba al curso de la medianoche.

El relámpago incendia un gran pajar fuera de la granja Bauer (16). Nadie parece molestarse y las chispas vuelan al viento durante una hora hasta que el fuego muere. Los fuertes vientos continúan durante el día.

SUCESO PRINCIPAL: La vida continúa en Teufelfeuer con fuego o sin él. Tres patrulleros llegan a la Puerta del Patrullero durante el mediodía. Es la misma patrulla que los PJs se encontraron en su camino hacia el pueblo.

El capitán no está contento de haber tenido que volver. Él y sus hombres se quedan con Niels Licht durante una hora. Intentan evitar cualquier problema.

Si los PJs insisten en que los patrulleros hagan algo, decidirán que tienen que regresar a Altdorf para presentar un informe.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Wilmar Jaeger se despierta durante el día. Por desgracia, no recuerda nada, excepto sentarse, quitarse los zapatos y esperar a que sus entrañas le hagan retorcerse. Sus ojos siguen siendo amarillentos, sus uñas aún más largas y los dientes del campesino también parecen haber crecido.

Mientras Wilmar recupera sus fuerzas, Frau Trude visita a la viuda de Herz al lado. Fingiendo consolar a Herlinde Herz, la bruja le pide un favor a su protegida: “*¿Puede la señora Herlinde llevar una carta a una cabaña cerca de La Cala de las Brujas?*”.

Frau Trude afirma que su hija vive allí sola y ahora está preocupada por la seguridad de su niña. Desde que Herlinde se mudó a Teufelfeuer, no teme a La Cala de las Brujas tanto como los otros aldeanos. Acepta. A partir de este punto, la viuda mantiene la carta de Frau Trude (**Documento 2**) escondida en su vestido.

Si los PJs por cualquier causa visitan a Herlinde y envían sus más sentidas condolencias a la viuda, pueden escuchar esto con una tirada *Fácil* (+20) de **Cotilleo**. Sin embargo, se requiere una tirada *Difícil* (-20) de **Carisma** para convencer a la viuda de que permita a los PJs leer la carta.

Herlinde le dijo que siguiera el arroyo que fluye al norte del pueblo. Encontraría una pequeña cabaña cerca de su origen y le indicó que clavara el sobre en la puerta. Tiene intención de salir en uno o dos días. Antes solo necesita que alguien cuide a sus hijos.

El Plan de Frau Trude

La carta está realmente dirigida a la hija de Frau Trude; La tercera bruja que sobrevivió a la gran quema de 2511.

Se llama Pigsy, y como probablemente ya habrás adivinado, ahora es la madre de Frieda; lo que sería una descripción más apropiada.

Aunque Frau Trude y Frieda no lo saben, Pigsy fue asesinada por Hansel y Gretel unas pocas semanas después de la quema. Las brujas supervivientes ni siquiera han intentado averiguar qué le sucedió a Pigsy desde entonces: Frau Trude tiene miedo de arruinar su coartada de vecina abuelita visitando La Cala de las Brujas; Frieda ha estado demasiado ocupada manteniendo sus engaños en el Castillo Grauenburg.

Por lo tanto, ambas brujas han asumido que Pigsy todavía se esconde en algún lugar cerca de su antigua cabaña, esperando una carta o mensaje.

Si los PJs visitan La Cala de las Brujas, pueden descubrir la verdad fácilmente. Los detalles de tal empresa se detallan en el siguiente capítulo.

DÍA 5. Truenos, relámpagos y una tormenta de granizo que inunda las calles de Teufelfeuer es suficiente para mantener a casi todos en casa la quinta noche tras la llegada de nuestros héroes. Solo dos de los aldeanos se encontrarán fuera de sus hogares esta noche.

Herlinde Herz deja a sus hijos con Birgitta Jaeger y sigue el arroyo hacia el bosque. Sostiene una lámpara de seguridad en una mano y agarra la carta contra su pecho con la otra, mientras desaparece.

La manada de lobos acecha cerca de la aldea, pero ninguna de las bestias acosa a la viuda en su camino. Si los PJs siguen a Herlinde, los llevará a La Cala de las Brujas. Si la detienen o tratan de interrogarla, solo murmurará excusas y regresará a su hogar, retrasando así su viaje unas horas en la noche.

SUCESO PRINCIPAL: Tan pronto como Herlinde Herz abandona el pueblo, la luna sale por encima de las copas de los árboles y, en la casa de al lado, Wilmar Jaeger se levanta enferma de su cama. Se levanta de un salto y se transforma en hombre lobo.

Los gritos de la casa de Jaeger se pueden escuchar en todo el pueblo, mientras Birgitta Jaeger huye a la calle, llevando a todos los niños como corderos delante de ella. A menos que los PJs hayan estado esperando fuera de su entrada, llegarán demasiado tarde para detener al hombre lobo. Sin embargo, un héroe inesperado vendrá al rescate.

Peter Stumpf se ha estado escondiendo en el techo del Granero (9) para vigilar el pueblo. Cuando el lobo-Wilmar salió por la puerta, el lobo-Peter, se lanzó contra la garganta del otro.

La pelea de gruñidos es feroz. Si los PJs están en otra parte, el lobo-Peter será el último lobo en pie. Deambula hacia el bosque, magullado y golpeado después de la pelea. El lobo-Wilmar se transforma lentamente en forma humana, con la garganta cortada y los órganos internos colgando a través de espantosas heridas.

Si los PJ son testigos de la escena, puedes jugar la pelea con detalle. Los hombres lobo son igual de habilidosos, y ambos pueden usar el mismo perfil. Ya que los PJs no tienen forma de distinguir a los dos lobos, no importa a qué lado se unan. El resultado será el que se presenta arriba. En el improbable caso de que

los PJs decidan atacar a ambos lobos, el lobo-Peter se escapará y dejará a nuestros héroes para defender a mujeres y niños.

Tan pronto sale el sol, todos los aldeanos se reúnen alrededor del cadáver.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Herlinde Herz continúa hacia la Cala de las Brujas; Peter Stumpf se apresura a regresar a los campos de pastoreo a lamer sus heridas; Birgitta Jaeger regresa a su casa con todos los niños, el suyo y el de Herlinde.

A menos que los PJs pasen la noche fuera, ella es la única testigo que ve a los dos lobos, luchando entre sí. Si alguien le pregunta, Birgitta volverá a comentar exactamente lo que sucedió. Sin embargo, cuando los otros aldeanos se reúnen alrededor del cuerpo, ella todavía está acurrucada en su cama.



Misterio del Asesinato en la Calle Principal

Estudiemos la escena que se encuentran los aldeanos por la mañana. Ahí está el carpintero Wilmar Jaeger, ahogado en un charco de su propia sangre. Dado que sus restos han vuelto a su forma humana, simplemente parece que ha sido asesinado.

Sus vecinos exigen una explicación y, si los PJs merodeando a hurtadillas, podrían ser fácilmente considerados como los principales sospechosos en este momento.

Si los PJs fueron testigos de la pelea o si hablaron con Birgitta Jaeger, deberían poder limpiar sus nombres con una o dos tiradas de **Carisma**.

Mientras no se resuelva el misterio del asesinato, todos los aldeanos serán extremadamente suspicaces, y todas las pruebas basadas en la **Empatía** serán modificadas en -20.



El Padre Lembke hará todo lo posible por resolver el misterio del asesinato durante el día. Va de puerta en puerta, haciendo preguntas, y por la tarde habrá descubierto la verdad, a menos que los PJs se lo impidan. A continuación, formará una milicia, compuesta por él mismo, Niels Licht y el agricultor Sebastian Bauman. Armados con ballestas, horcas y armas improvisadas, patrullan las calles desde el atardecer hasta el amanecer.

DÍA 6. pasarán muchas cosas antes del amanecer. La tormenta continúa y aumenta en fuerza. Ahora solo es posible la velocidad limitada mientras se camina por las calles de Teufelfeuer. Nadie sale, salvo los tres milicianos mencionados arriba.

SUCESO PRINCIPAL: A medida que el viento aumenta la velocidad, otro grito se hace eco en las oscuras calles de Teufelfeuer. El Padre Lembke se ha convertido en un hombre lobo y está devorando a Sebastian Bauman fuera de la Puerta del Patrullero (1).

Si los PJs se lanzan a la calle, llegarán a la siguiente escena: Sebastian yace herido cerca del pozo (2), el lobo-Lembke está arañando furiosamente la puerta cerrada de la Puerta del Patrullero, y Niels Licht se ha encerrado al otro lado de la puerta. Está disparando virotos al hombre lobo a través de una ventana escaleras arriba.

Dado que Niels no puede herir al hombre lobo y el lobo-Lembke, no puede atravesar la puerta, su batalla resultará en empate. El asedio del hombre lobo a la Puerta del Patrullero durará hasta que lobo-Peter, una vez más, llegue del bosque. Los dos lobos se enfrentarán, como el día anterior, y Peter volverá a salir victorioso.

Haz que algún testigo haga una tirada *Normal* de **Percepción**, para reconocer quienes son realmente los lobos esta vez. Si

los PJs atacan al lobo-Lembke, se enfrentarán a una criatura con emociones en conflicto. El lobo-Lembke intentará matar a los PJs y pelear hasta el final.

Pero la bestia titubeará y rogará a los PJs que pongan fin a su vida durante la pelea. Maneja la situación así:

- ▶ El lobo-Lembke ataca primero a los personajes más débiles, intentando eliminarlos uno por uno.
- ▶ Cada vez que ataca a un nuevo oponente, comienza con la acción Reserva (WJdR pág. 128) y gruñirá “*Por favor, mátame*” antes de que ataque.
- ▶ Los PJs podrán así retirarse, o atacar primero, durante el combate con el lobo-Lembke.

El lobo-Peter sale por patas de nuevo, tan pronto como el Padre Lembke reciba un golpe mortal. Peter también escapará si los PJs lo atacan con armas que pueden dañarlo.

La batalla con el reacio Padre Lembke debería ser un suceso traumático para los PJs si participan. Retratan al lobo-Lembke como un alma atormentada, obligado a luchar contra su voluntad, pero incapaz de resistir el impulso de matar. Cuando la bestia es asesinada, regresa a la forma moribunda del Padre Lembke.

Aprovecha al máximo esta escena y deja que el fanático transmita una pista vital a cualquier PJ que escuche sus últimas palabras. Se susurran con el último aliento de muerte del Padre Lembke:

“Escúchame... ahora sé que estaba equivocado. El animago no es responsable de esto. Las brujas han vuelto. Cuando la sangre del lobo corría por mis venas, escuché una voz en mi cabeza, que me incitó para que entrara en el bosque. Quieren que busque a la joven princesa y la lleve a La Cala de las Brujas antes de que salga la luna bruja. Su noble sangre será derramada, como dice la profecía en el templo. El animago es el único lobo que no pueden controlar. He sido un tonto...”

Estos sucesos atraerán a todos los aldeanos a la calle a la primera luz. Todos se reúnen alrededor del pozo y, si los PJs estuvieran escondidos en sus camas toda la noche, Niels Licht todavía podrá dar un informe como testigo ocular. Los cuerpos del Padre Lembkes y Sebastian son llevados al templo por

una multitud silenciosa. Casi todos los aldeanos participan en la procesión. Los PJs perceptivos pueden notar que Herlinde Herz está ausente de toda la ceremonia.



Herlinde se cuela en la aldea desde el norte durante la marcha fúnebre. Acaba de regresar de La Cala de las Brujas y se apresura a su casa. Herlinde se acurrucará en su casa para recordar la aventura. Lo mismo se aplica a Frau Trude, que vuelve a casa; y Peter Stumpf, que no está a la vista.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Herlinde Herz todavía tiene importantes pistas para los PJs. Ahora puede decirles que Frau Trude envió una carta a alguien en La Cala de las Brujas que vive cerca de una casa abandonada a unos días de marcha hacia el norte.

Peter Stumpf se retira de nuevo a su campo de pastoreo y piensa que la situación ha terminado de nuevo. Desde este momento en adelante, sospecha mucho más de Frau Trude que antes. Si los PJs le preguntan a Peter sobre los lobos, ahora les contará toda la historia (tal como él la conoce), con o sin tiradas de **Carisma**.

A menos que los PJs se queden cerca de la Puerta del Patrullero, están a punto de perderse el suceso más importante del día. Tan pronto como la fiesta funeraria se ha ido, un extraño entra en el pueblo desde la carretera principal. Es una anciana que lleva una cesta llena de manzanas y desde lejos se parece a Frau Trude.

Llega la Condesa

Es la mismísima condesa Frieda, que llega a Teufelfeuer disfrazada por un hechizo de **Doble**. Finge ser una vendedora ambulante que vende manzanas y pregunta cómo llegar a la posada si se encuentra con alguien al entrar en la aldea. Los PJs con **Sentir magia** sentirán un aura antinatural alrededor de la mujer, pero no hay manera de ver a través del disfraz mágico.

Frau Trude, por supuesto, reconocerá a su nieta y dará la bienvenida a la desconocida a su cocina. Mientras el resto de los aldeanos lamentan la muerte de Sebastian Bauman, las dos brujas organizan un sabbat privado en la cocina. Esto es lo que hacen:

► Primero buscan a Ilse. Al estar tan cerca, Frieda puede

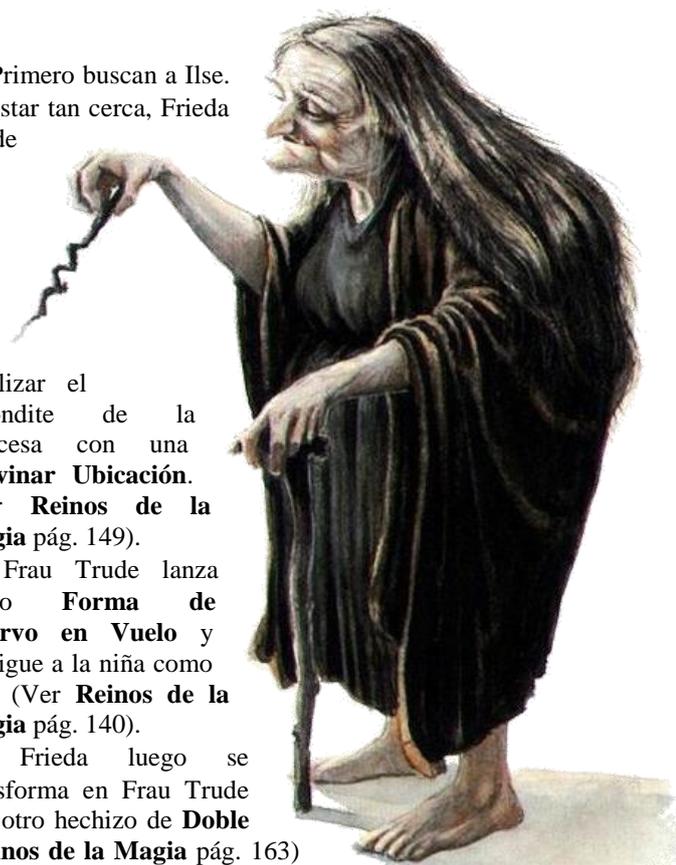
localizar el escondite de la princesa con una **Adivinar Ubicación**. (Ver **Reinos de la Magia** pág. 149).

► Frau Trude lanza luego **Forma de Cuervo en Vuelo** y persigue a la niña como ave. (Ver **Reinos de la Magia** pág. 140).

► Frieda luego se transforma en Frau Trude con otro hechizo de **Doble** (**Reinos de la Magia** pág. 163) para mantener las apariencias en el pueblo.

Si los PJs son testigos de la llegada de la condesa disfrazada y logran escuchar a escondidas en la reunión privada de las brujas de alguna manera, deben darse cuenta de que la aventura está a punto de dar un giro extraño.

Ilse ya no está a salvo y, a menos que los PJs actúen con rapidez, será sacrificada cuando salga la Luna Bruja. Nuestros héroes deben ir a la casa de Gretel en Bosque Enredado para vencer a las brujas.



La Mujer con las Manzanas

Es de suma importancia para el flujo de la aventura que Frau Trude y la condesa Frieda sigan vivas el mayor tiempo posible. Proteger a la condesa no debería ser un problema para el DJ, ya que no aparece hasta ahora. Frau Trude es un PNJ mucho más vulnerable. Un grupo inteligente de PJs debe poder descubrir la herencia de Frau Trude casi de inmediato. Dado que es un personaje crucial durante los días 4-6, se le debe permitir cumplir su parte en la aventura. Usando sus hechizos debería poder escapar con poco esfuerzo.

Pero si se descubre a Frau Trude como bruja, tendrá que acercarse a Herlinde Herz con mayor precaución durante el día 4. Si los PJs la alejan de la aldea Frau Trude permanecerá oculta cerca de la aldea en forma de cuervo. Así, todavía puede infiltrarse en Teufelfeuer por la noche, para ponerse en contacto con Herlinde. Si Frau Trude tiene que elegir entre la carta a Herlinde y su propio bienestar, la bruja pondrá su seguridad primero. Por lo tanto, los PJs pueden perder una pista importante si se enfrentan a Frau Trude demasiado pronto. Sigilo y astucia, no fuerza bruta.

Todo esto significa que Frau Trude seguirá apareciendo en la posada cuando los PJs regresen a sus habitaciones. Está distante, y pasa el resto del día barriendo el suelo del salón.

A medida que cae la noche, Frieda / Frau Trude se retiran a su habitación y conjuran una **Ilusión** de la dama de la tierra, haciendo cosas mundanas (dormir, cocinar, barrer pisos, etc.) antes de que la verdadera Frieda se escape por la puerta trasera. Si los PJ están despiertos, deberían poder oírse, aunque la ilusión de Frau Trude todavía está en el edificio.

La verdadera Frau Trude ya está fuera de la cabaña de Gretel en Bosque Enredado. La verdadera Frieda comienza a caminar hacia La Cala de las Brujas durante la noche.

Los sucesos diarios en Teufelfeuer tienen poco o ningún efecto sobre la aventura después de este punto. De ahora en adelante las brujas son las que deberían preocupar a los PJs. Nuestros héroes deben encontrar a Ilse, si aún no lo han hecho, antes de que salga la Luna Bruja.

DÍA 7. Alcanzando su clima a medianoche, la tormenta se vuelve tan terrible que cualquiera que se aventure afuera debe hacer una tirada *Normal* de **Resistencia** cada hora, o perder una **Herida** por escombros volando. El tiempo peligroso continúa todo el día.

SUCESO PRINCIPAL: los funerales del padre Lembke y Sebastian Bauman deban tener lugar hoy. Ambas ceremonias son canceladas debido al tiempo. Si nuestros héroes permanecen en la posada, aún escucharán a Frau Trude barriendo los suelos todo el día.

Si los PJ interactúan con la ilusión de Frau Trude de alguna manera, la encontrarán fría y distante. Se requiere una tirada Normal de **Inteligencia** para ver a través de la **Ilusión**, ya que Frieda se mantiene activa demasiado tiempo. A la hora del almuerzo, debería ser obvio para cualquier persona que aún esté en la posada

que hay algo sospechoso en ello. Luego, la ilusión de Frau Trude se desvanece en el aire y desaparece, ya que Frieda ya no alimenta el hechizo.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: Frau Trude encuentra a Ilse unas horas antes del amanecer. La bruja envía a Jacob y su manada de lobos a la casa de Gretel para recoger a la niña, y el hombre lobo regresa con su presa en tan solo un minuto. Gretel queda inconsciente dentro.

Frau Trude luego cambia a forma de lobo y corre con la manada hacia La Cala de las Brujas, llegando allí justo cuando Jacob vuelve a su forma humana al amanecer. Mientras tanto, Frieda ha estado caminando a gran velocidad por el bosque y llega al mismo tiempo.

Las dos brujas permanecen en La Cala de las Brujas con su presa hasta que la aventura termina. Jacob está completamente agotado y duerme todo el día. Cuando sale la luna, él se convierte nuevamente en su bestial servidor lobo. La manada de lobos permanece a la escucha, protegiendo a las dos brujas.

DÍA 8. La tormenta se desvanece y la luna llena se levanta por primera vez desde que los PJs llegaron a las afueras de Teufelfeuer. Brilla en un bosque empapado, envuelto en una fina neblina plateada.

SUCESO PRINCIPAL: de vuelta en Teufelfeuer, el padre Lembke y Sebastian Bauman por fin están enterrados. Nada más sucede. Se oyen lobos aullando al norte.

DETRÁS DE LAS ESCENAS: las brujas ahora solo esperan a la Luna Bruja. Cuando se alce sobre el horizonte, sacrificarán a Ilse y completarán su antiguo ritual de sangre.

DÍA 9. El cielo está despejado mientras la Luna Bruja se alza, lanzando su misterioso brillo sobre el bosque. Mannslieb está en su máximo esplendor, suspendida en el horizonte y brillante.

COMPLETANDO LA AVENTURA

Todo lo que los PJs deben hacer para encontrar a Ilse antes que las brujas es hablar con Hansel Rosenrot. En el siguiente capítulo, veremos qué sucede cuando los PJs van a la cabaña de Gretel y luego a La Cala de las Brujas. Ahí es donde terminará la aventura. Pero antes hay algo que decir.

A primera vista, el *Cuento de Blancanieves y Rosa Roja* puede parecer una aventura completamente lineal hasta este punto; un escenario en el que los PJs son tratados como espectadores indefensos, presenciando un drama escrito previamente. Pero en realidad, los PJs tienen múltiples opciones cuando llegan a Teufelfeuer.

Deben separar las pocas pistas relevantes de una carga abrumadora de pistas falsas. Un grupo de aventureros inteligente debería poder descubrir que Ilse está con Gretel en un par de días con un poco de suerte; mientras que una elección desafortunada puede tener al mismo grupo persiguiendo sombras y perdiendo todas las pistas vitales hasta que sea demasiado tarde. La clave del éxito es estar en el lugar adecuado en el momento adecuado.

El trabajo principal del DJ es, por tanto, adaptar la agenda establecida de los PNJs, en correspondencia con las acciones de los PJs. Tomemos los sucesos del día 1 como ejemplo de juego.

No hace falta ser un genio para darse cuenta de que Wilmar Jaeger fue probablemente atacado por un hombre lobo cuando le encuentran magullado y golpeado en el bosque.

¿Y si los PJs matan a Wilmar al verlo para prevenir la propagación de la enfermedad?

Para empezar: no podrá aparecer como el hombre lobo que lucha contra Peter el día cinco. Pero desde el punto de vista de los aldeanos, la desaparición de Wilmar aún sería un misterio sin resolver. Por lo tanto, el DJ solo tendrá que hacer pequeñas modificaciones a los sucesos del día 2-4 si esto sucede. El hombre lobo que lucha contra Peter el día 5 exige adaptaciones más drásticas. En este caso, la criatura tendría que ser reemplazada por uno de sus hermanos sin nombre del bosque.

Deben hacerse modificaciones similares si los PJs deciden acusar a Frau Trude con cargos de brujería, como se ha discutido anteriormente.

El trabajo de DJ no es proporcionarles pistas gratis a los PJs, sino que se les debe dar una oportunidad razonable de averiguar qué hacer. El truco consiste en proporcionar una combinación saludable de información importante y nimia, dando a los jugadores más de un camino para seguir cada día.

Considera el Calendario de Sucesos y la Guía de Teufelfeuer como elementos para improvisar. Ninguno de ellos está tallado en piedra.

El siguiente diagrama de aventura muestra un posible camino que puede llevar a los PJs al éxito. Otros son igualmente posibles. En el siguiente capítulo veremos en detalle la cabaña de Gretel y La Cala de las Brujas.

Ese es el capítulo final de la aventura.



DIAGRAMA DE AVENTURA (PARTE: II)

1 Los PJs llegan a Teufelfeuer y comienzan a preguntar a los aldeanos sobre Ilse. Esto finalmente los llevará a Hansel Rosenrot. Al mismo tiempo, los ataques de lobos presentan un claro y presente peligro a las investigaciones de nuestros héroes. El Padre Lembke aconseja a los PJs que encuentren al líder de los hombres lobo.

2 Seguir el rastro de los hombres lobo llevará a los PJs a Herlinde Herz. La carta que lleva (Documento 2) revela el plan de las brujas para matar a Ilse en luna llena. Si los PJ también han leído la carta de Streichholz (Documento 3), sabrán qué deben hacer para detener el ritual.

3 El rastro del hombre lobo también puede llevar a los PJ a Peter Stumpf. Él puede revelar la verdadera identidad de Frau Trude. Peter también puede demostrar ser un aliado valioso, si los PJs pueden convencerlo de unirse a su causa.

4 Siguiendo las instrucciones de Hansel Rosenrot, los PJs pueden encontrar a Gretel en su cabaña después del día 4. Ella solo puede ayudar a nuestros héroes a llenar los vacíos en la historia en este punto, pero después del día 6 los PJ también pueden encontrar a Ilse con Gretel, por un tiempo.

5 Cuando las brujas secuestran a Ilse en el séptimo día, los PJs deben tener suficiente tiempo para recuperar a la niña; siempre y cuando sepan que Ilse está en La Cala de las Brujas. Si los PJ han jugado bien sus cartas, es posible que ya estén en camino al Castillo Grauenburg con la chica en este momento.

6 La batalla final entre PJs, brujas y hombres lobo debe ser feroz, bien tenga lugar en La Cala de Brujas o en algún otro lugar. Nuestros héroes pueden luego regresar al Graf Wilhelm von Saponatheim con su hija desaparecida.

CAPÍTULO VII: LUNA BRUJA



La aventura llega al final cuando los PJs abandonan Teufelfeuer y se adentran en el bosque. Nuestros héroes deben visitar Bosque

Enredado y La Cala de las Brujas para completar su tarea. Solo así podrán rescatar a Ilse y regresar al Castillo Grauenburg.

EL BOSQUE OSCURO

Enterar en el bosque que rodea Teufelfeuer es una aventura por derecho propio. Este es el camino a la cabaña de Gretel, así como a La Cala de las Brujas, pero todos los caminos son tan retorcidos que se requiere una tirada *Difícil* (-20) de **Rastrear**, para que los PJs no se desvíen de su rumbo. Los PJs perdidos deben pasar 1D10 horas para encontrar el camino de regreso al pueblo.

Cualquiera que deambule por estos bosques se encontrará rodeado de árboles retorcidos y sin hojas. Las copas superiores son tan gruesas que las ramas más bajas han muerto por falta de sol. Solo una espeluznante penumbra llena el bosque durante el día, con niebla en forma de remolino que surge de numerosos pantanos y cenotes.

Se pueden ver en la niebla extrañas formas fantasmales, y los aldeanos de Teufelfeuer creen que son los fantasmas de los pobladores originales, los que murieron en la Quema de 2511.

Los PJs con **Sentir Magia** verán estas figuras fantasmales claramente al entrar en el bosque. Los fantasmas siempre mantienen la distancia y susurran débiles acusaciones a cualquiera que los moleste: *“Asesinos, todos os quemaréis con nosotros. Traidores, uniros a nosotros en nuestras frías tumbas...”*.

Tales vistas perturbadoras requieren una tirada de **Voluntad**, o la pérdida de un **Punto de Locura**. Tratar de hablar con los fantasmas no servirá de nada. No pueden responder. También existe la posibilidad de que los vagabundos en el bosque atraigan la atención de la manada de lobos por cada hora que pasen bajo los árboles. Durante el día la probabilidad es del 20% cada hora. Se eleva al 35% por la noche.

Si sientes que los PJs necesitan un desafío adicional, puedes hacer que se encuentren con un hombre lobo también. Puede ser Jacob o cualquiera de los refugiados de Rechtlich. El número total de lobos / hombres lobo no está limitado en la aventura.

Con todo lo dicho, debería ser obvio que los PJs deberían mantenerse fuera del bosque, a menos que realmente tengan que ir allí.

Hay dos caminos a través del bosque que serán más fáciles de seguir. Estos son:

- El rastro de guijarros de Hansel Rosenrot, que guiará a los PJs por un camino seguro hacia la cabaña de Gretel. Este sendero es de 11 kilómetros de largo, y puede ser recorrido solo con velocidad limitada.
- El camino que sigue el arroyo hasta La Cala de las Brujas. Herlinde Herz puede mostrar a los PJs el sendero a través del bosque. Tiene 16 kilómetros de largo y se puede viajar a una velocidad normal.

CAMINO DE GUIJARROS

Cuando los PJs comiencen a seguir el rastro de Guijarros de El Viejo Molinero en Teufel Feuer, se encontrarán en un pequeño sendero sinuoso, atravesando el bosque como un arroyo seco.

Entre los árboles crecen hongos extraños y plantas desconocidas, aunque la niebla fantasmal y los lobos aulladores mantienen la distancia.

A pocos kilómetros de la pista, hay evidencias de que alguien más ha estado usando el camino recientemente.

- ▶ Una capa roja del tamaño de un niño yace en el suelo. Una inspección más cercana muestra que se ha rasgado.
- ▶ Una cesta con una botella de vino rota y una barra de pan se encuentra al lado de la capa.

Ilse perdió su capa y su cesta cuando fue atacada por un lobo. Sus posesiones perdidas deben alertar a los PJs de que está realmente en grave peligro, y una tirada *Normal* de **Rastrear** revelará rastros de lobo alrededor de los enseres tirados.

Si se supera la tirada por al menos dos niveles de éxito, los PJs también encuentran huellas de un niño humano. Continúan por el sendero, como si el niño estuviera huyendo de algo. Las patas de los lobos apuntan en la misma dirección.

Los rastros de Ilse y el lobo terminan abruptamente a kilómetro y medio del sendero. Allí, yace en el suelo el cuerpo de un lobo grande, con un virote de ballesta sobresaliendo de su cuello. Las huellas de Ilse se desvanecen y otras huellas cubren el suelo.

Una tirada *Desafiante* (-10) de **Rastrear** muestra que estas nuevas huellas han sido hechas por Enanos con botas pesadas, siete enanos para ser precisos. Parece que han seguido al niño todo el camino hasta la cabaña de Gretel desde este punto.

Los PJs encontrarán la cabaña de Gretel a unos pocos kilómetros más adelante en el sendero. El momento de su llegada es importante, cuando decidimos qué sucede allí. Lo más probable es que la casa esté desierta.

La Cabaña de Gretel

La pequeña casa se encuentra a la sombra de un gran olmo, en un claro en el corazón del bosque. Es un pobre hogar de campesinos, aunque se mantiene en buenas condiciones. Todos los rastros desaparecen en el suelo trillado de fuera.

La puerta no está trancada y la cabaña consta de una habitación grande con chimenea, dos camas y una mesa de cocina. Los juguetes y la ropa pequeña muestran que aquí vive un niño de vez en cuando.

Un libro encuadernado en cuero yace abierto sobre la mesa de la cocina. En el título pone: Cuentos de Hadas de Teufelfeuer. Da a los jugadores el Documento 3 si examinan el libro mientras esperan a que regresen los habitantes de la casa. El documento muestra la página que permanece abierta mientras nuestros héroes llegan. Usa la tabla de abajo para decidir si aparecen Gretel o Ilse mientras nuestros héroes leen el libro. Como puedes ver, es posible que los PJs tengan que esperar varios días antes de que lleguen alguien.

Aunque el libro proporciona varias horas de lectura.



¿HAY ALGUIEN EN CASA?

El que haya alguien en casa para recibir a los PJs, dependerá de cuándo lleguen a la cabaña. Usa la siguiente tabla para decidir:

DÍA 1-2. Estos son los días siguientes al ataque del lobo contra Ilse. No hay nadie en casa, y un letrero en la puerta, garabateado con una escritura manual sorprendentemente hermosa, explica que:

Estamos visitando a los siete Enanos
Volveremos en pocos días
Gretel e Ilse

DÍAS 3-5. Gretel regresa, pero Ilse aun está por ahí en alguna parte. Presumiblemente está con los siete enanos. Los PJs tendrán que esperar a Ilse.

DÍA 6. Ilse regresa al atardecer. Se queda dormida de inmediato y los PJs deben esperar hasta la mañana para volver a despertarla.

DÍA 7. Las brujas encuentran el escondite de Ilse una hora antes del amanecer y los lobos atacan la cabaña, como se ha descrito en otra parte. Solo quedará Gretel magullada y golpeada después de este suceso.

EL CUENTO DE HADAS DE GRETTEL

Tarde o temprano aparecerá Gretel. Es una mujer cautelosa, se acerca con cuidado y pregunta qué hacen los PJs en su casa. Representéla como una abuela sobreprotectora; amable pero desconfiada de los PJs. Si nuestros héroes mencionan a Hansel y siguieron su rastro de guijarros, se relajará y los invitará a entrar.

La principal preocupación de Gretel es mantener a Ilse fuera de peligro y con gusto ayudará a los PJs a devolver a Ilse a su padre en el Castillo Grauenburg.

Aunque Ilse no está en casa. La niña estará fuera un par de días, porque Gretel sospecha que alguien quiere hacerle daño a su joven protegida: "Hay brujas por todas partes ¿entiendes?". Gretel compartirá ahora sus conocimientos con los PJs. Esta es su historia:

"Son tiempos problemáticos, pero aquí en Teufelfeuer hemos pasado por cosas peores. Mi primer recuerdo es el día en que nuestro padre nos envió a mí y a mi hermano al bosque, después de que nuestra madre muriera de hambre durante la gran hambruna de 2483. Padre y su nueva esposa no podían darse el lujo de alimentarnos.

Pero en esa época había destinos peores que la inanición. Otros padres cometieron crímenes aún más malvados.

Cada siete años, los ancianos de nuestra aldea escogían a una joven y la llevaban al bosque, donde era asesinada por hombres disfrazados de bestias salvajes. Se hacía para aplacar a las trece brujas del



Gretel Rosenrot

Rosa Roja del cuento de hadas. Fue sacrificada en 2495.

Siete años más tarde, la elegida fue una niña llamada Ingrid Schneeweiß. Era la hija de un noble local, y los ancianos la secuestraron de sus padres a altas horas de la noche. La recuerdo también: De piel tan blanca como la nieve. No es de extrañar que se llamara Blancanieves en el cuento. Más tarde se convirtió en la madre de Ilse".

bosque, lideradas por la malvada Frau Gertrude, por temor a que sus criaturas invadieran nuestra aldea.

Creo que el antiguo culto de las brujas está creciendo de nuevo y que Ilse es su próxima víctima. También creo que he visto a Ilse en algún lugar antes".

En este punto, Gretel muestra a los PJs el Cuento de Hadas del libro, si es que aún no lo han visto. También explica cómo se recopilaron las historias del libro y por qué cree que son ciertas. Mira la entrada en el recuadro llamado Un Cuento de Grim a continuación. Cuando los PJs han leído la historia, Gretel continúa:

"Recuerdo a dos de las chicas que fueron ofrecidas a las brujas. La primera fue Frieda Neufrau. Era una niña traviesa, con el pelo rojo intenso y, por ello, se convirtió en la

DOCUMENTO 3:



Cuentos de Hadas de Teufel Feuer fue escrito por J.W Grimm, quien fue sacerdote de Teufel Feuer antes de la quema de 2511. También fue el padre de Jacob y Wilhelm Grimm, quienes aparecen en la aventura.

El sacerdote sigmarita registró todas las leyendas que escuchó y las transformó en cuentos de hadas. Pero Gretel está convencida de que todo el libro está basado en historias reales. J.W Grimm murió en las llamas de la gran Quema en 2511.

Sus hijos pequeños huyeron con sus madres a Rechtlich y Weissbruck, donde ambos se convirtieron en grandes cazadores de renombre. Si los PJs insisten

en que quieren leer todas las historias del libro, puedes surtirles fácilmente con cualquier número de cuentos de hadas escritos por los verdaderos Hermanos Grimm. Hay una colección completa disponible en línea:

<http://www.pitt.edu/~dash/grimmtales.html>

“Verás, Ingrid no murió en el bosque e Ilse es su viva imagen. De alguna manera Ingrid engañó a las brujas y escapó. Uno hubiera esperado que los ancianos seleccionaran a otro niño en su lugar, pero eso nunca sucedió. Fue como si el culto a la bruja se hubiera marchitado.

Esperamos durante siete años, pero Frau Gertrude y sus secuaces no estaban a la vista.

Luego, después de nueve años, llegó el cazador de brujas. Revolvió cada piedra del bosque, interrogó a cada aldeano y, finalmente, quemó todas las casas. Pero no encontró todas las brujas. Sé a ciencia cierta que al menos una escapó, porque Hansel y yo

encontramos su casa en el bosque cerca de La Cala de las Brujas cuando estábamos escondidos del cazador de brujas.

Tal vez algunas de sus malvadas hermanas brujas también sobrevivieron. Creo que eso es lo que está pasando ahora. Las brujas han vuelto para reclamar su precio, Ilse.

Ya están criando un ejército de bestias para servirles, como en los viejos tiempos; y a menos que puedan ser detenidas, Ilse nunca volverá a estar a salvo. No importa donde se esconda. En este momento está con los siete enanos”.

LA BELLA DURMIENTE Y LOS SIETE ENANITOS

Gretel llevó a Ilse a los Enanos cuando se dio cuenta de que la niña estaba en peligro. Ahí es donde se ocultará Ilse durante la mayor parte de la aventura. Los enanos son amigos de Gretel y viven en una caverna subterránea, cuidadosamente escondida bajo el bosque.

La ubicación exacta de su guarida subterránea es un secreto bien guardado y Gretel no sabe cómo encontrar a Ilse hasta que los Enanos la traigan de vuelta. Por lo tanto, los PJs tendrán que esperar hasta los últimos días de la aventura antes de que puedan encontrarse en persona con la princesa desaparecida.

Justo antes del atardecer del sexto día tras la llegada de nuestros héroes a Teufelfefe, los siete Enanos llegan a la cabaña de Gretel. Ilse está profundamente dormida y los Enanos la llevan adentro sin decir una palabra a Gretel ni a nadie más presente.



Cualquier PJ que presencie la llegada de los Enanos puede identificarlos como un clan de las Montañas Grises con una tirada *Desafiante* (-10) de **Sabiduría popular (Enanos)**. Si la tirada se supera al menos por dos niveles, los PJs también pueden reconocer que el líder enano es un noble.

Los Enanos hacen una silenciosa reverencia a Gretel y regresan al bosque, sin pronunciar una sola palabra.

Gretel inmediatamente envía a Ilse a la cama y dice que la niña debe quedarse adentro hasta la mañana. El bosque es un lugar peligroso y ya se pueden escuchar los lobos aullando en la distancia.

Como hemos visto en el capítulo anterior, Ilse no estará a salvo ni dentro. Si los PJs están ansiosos por moverla demasiado pronto, el próximo ataque de lobo puede jugarse un poco antes. De lo contrario, comienza una hora antes del amanecer del día siguiente.

SIETE ENANOS

Los siete Enanos es un grupo misterioso: silenciosos y serios, trabajan en su mina todo el día. Gretel no puede decirle mucho más a los PJs.

Dirigidos por el príncipe Enano Thirnabor, los siete Enanos llegaron al bosque de Reikwald en busca de una mina enana perdida hace 25 años. No lo han encontrado aún y ahora el bosque oscuro está empezando a pasarles factura.

El príncipe Thirnabor y sus seguidores no son más que sombras de lo que eran. Una vida bajo tierra los ha dejado pálidos y exigüos. Los siete Enanos tienen como único propósito en la aventura mantener a salvo a Ilse hasta el día seis.

Representalos como gente misteriosa del bosque profundo. Si los PJs intentan interactuar con los mineros, todo lo que recibirán serán respuestas tímidas y masculladas. Hablan la lengua enana:

“No tiempo para hablar, el deber vuelve a llamar. De vuelta al hoyo vamos. Ai ho, Ai ho ...”



EL ATAQUE DE LOS LOBOS

Como hemos mencionado anteriormente, Frau Trude y sus lobos llegarán fuera de la cabaña de Gretel el sexto día, según el plan. El momento del ataque está programado para realizarse una hora antes del amanecer del séptimo día, pero esto puede modificarse si los PJs intentan recuperar a Ilse antes.

Si los PJ están en la cabaña cuando ocurre el ataque, están listos para una dura pelea. Aquí está la posición:

- ▶ Frau Trude se esconde afuera con sus hechizos.
- ▶ Lobo-Jacob rompe la puerta y se apresura a agarrar a Ilse. 1D10 lobos en manada detrás de él.
- ▶ Otros D10 lobos rodean la cabaña para evitar que alguien se escape.

Hay tres cosas a tener en cuenta aquí para los PJs atrapados entre la bruja y su presa. Primera, ella no va detrás de los PJs. Tan pronto como Ilse sea capturada, el hombre lobo y la bruja se retirarán de una manera ordenada, protegida por los lobos restantes.



Segunda, debería haber suficientes lobos presentes para que los PJs se den cuenta de que la resistencia es inútil. Si han realizado una investigación exhaustiva, también sabrán que la obra no acaba antes de caer el telón. Ilse no será sacrificada hasta que la

luna bruja salga el día 9. El ritual tendrá lugar en La Cala de las Brujas, y por lo tanto, aún debe quedar tiempo suficiente para salvarla.

Tercera, si los PJs han leído la última carta de Hugo Streichholz (**Documento 1**), es posible que quieran atrapar a las brujas *in fraganti* en La Cala de las Brujas para derramar su sangre en las piedras del altar.

Si los PJs de alguna manera logran mantener a raya a los lobos y escapan con Ilse en este punto, tendrán que lidiar con las brujas restantes en su camino de regreso al Castillo Grauenburg.

El DJ tendrá que configurar la batalla final en el camino de regreso. La lucha épica que se describe en el siguiente capítulo puede usarse como guía. La batalla final descrita en las siguientes páginas solo asume que Ilse es llevada a una piedra rúnica.

Una Pequeña Causa Superior

Ilse es sin duda uno de los principales PNJ de la Aventura. Sin embargo, su papel no debería requerir mucha actuación. Desde un punto de vista dramático, solo tiene un propósito en la aventura: como causa mayor.

La princesa es un cebo para ser usado por el DJ, para atraer a los PJs más y más profundamente en la aventura. Por lo tanto, nuestros héroes no tendrán muchas oportunidades de hablar con Ilse hasta que la aventura casi haya terminado.

Si los PJs no entienden a dónde se llevan a Ilse tras el ataque del lobo, Gretel puede señalarles los hechos obvios. Ahora es el momento de ver qué ocurre en La Cala de las Brujas.

UNA PRINCESA PERDIDA Y ENCONTRADA (Y PERDIDA OTRA VEZ)

La joven señora Ilse es una niña de diez años. Es educada y culta para su edad, y se comporta como una verdadera noble. Debido a su pequeña edad, aún no ha aprendido a despreciar a las clases más bajas de la sociedad imperial.

Ilse estará triste si se entera de que debe dejar a su tía Gretel y al tío Hansel; también dudará en regresar al Castillo Grauenburg debido a su malvada madrastra. Al final, el amor de su verdadero padre convencerá a Ilse para que acompañe a los PJs.

Juega a Ilse como una niña indulgente pero ansiosa. Obedecerá a los PJs y se irá a donde le pidan que vaya, pero al mismo tiempo exige que nuestros héroes la cuiden y la protejan contra cualquier peligro; sean brujas o lobos.

“Has visto a mi padre? Lo extraño mucho, pero tengo miedo de volver a su castillo por mi malvada madrastra...”



ILSE VON SAPONATHEIM = PRINCESA

HA	HP	F	R	Agj	Int	V	Em
17	21	18	16	27	33	29	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	1	1	3	0	0	1

Armadura: Cabeza (0), Brazos (0), Cuerpo (1), Piernas (1)

Armas: Ninguna

Habilidades: Carisma (+20), Escondarse, Etiqueta, Percepción, Leer/Escribir, Movimiento silencioso, Oficio (Hilandería).

Talentos: Suerte

Enseres: Migas de pan, Muñeca de trapo, Guijarros, Ropa campesina

LA CALA DE LAS BRUJAS

Siguiendo el pequeño arroyo a contracorriente, nuestros héroes finalmente llegarán a la oscura y ominosa Cala de las Brujas. Allí los árboles del bosque son viejos y retorcidos, cubiertos de musgo espeso y brotan una gran cantidad de hongos.

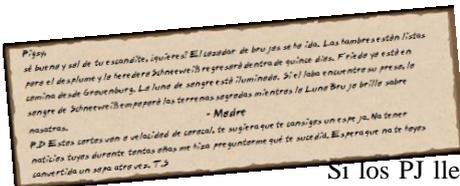
Los dañados y viejos monolitos de piedras salpican el paisaje y cualquiera que pase una tirada *Normal* de **Sentir magia** los reconocerá como Piedra Bruja. Los vientos de la magia son fuertes en el área y todas las tiradas de lanzamiento reciben un bono de hasta +2D10. El lanzamiento de hechizos es más o menos automático aquí.

Por la noche se puede escuchar en el bosque, gruñidos bestiales, aullidos y resoplidos. Si los PJs se atreven a aventurarse hasta el arroyo, finalmente encontrarán una casa abandonada.

La Casa de Pigsy

La casa está en ruinas. El techo se ha derrumbado y la maleza crece hasta la parte superior de la chimenea. Sin embargo, las paredes y la puerta de entrada están intactas. Aquí es donde Herlinde Herz traerá la carta de Frau Trude en el día 5-6.

Herlinde luego clava el sobre a la puerta con un clavo de hierro y corre de vuelta a casa,



Documento 2:
Carta de Madre

temblando de miedo.

Si los PJ llegan aquí antes que Herlinde, todo lo que encontrarán es una casa vacía. Dentro todo es un desastre. Una tetera oxidada se encuentra en medio de la única habitación, y

una enorme chimenea con un horno con rejilla de hierro ocupa toda una pared.

Las olvidadas y antiguas trampas muestran que aquí vivió una bruja antes. Hay un palo de escoba, un sombrero puntiagudo y un grimorio ilegible podrido en el suelo. Una jaula oxidada de tamaño infantil cuelga de una viga rota y hay un esqueleto de gato en la repisa de la chimenea.

Si alguien abre el horno, encontrará dentro los huesos ennegrecidos de un humano. Son los restos de Pigsy, quien fue empujada al horno por Hansel y Gretel en 2511. No se puede encontrar nada de verdadero interés en su antigua cabaña, a excepción de la carta sujeta a la puerta.

Tambores Anunciadores

Cuando los PJs se van, pueden escuchar tambores en la distancia. El sonido parece emanar de una colina tumularia cercana. Sus monolitos apuntan al cielo. Este es el antiguo altar de piedra La Cala de las Brujas y los tambores son golpeados por tres Hombres bestia que sirven a las brujas. Se están preparando para el próximo ritual.

Acercarse a los Hombres bestia sin ser detectados requiere sigilo. Haz que todos los PJs realicen tiradas de **Movimiento silencioso** opuestas a la **Percepción** y **Sentidos desarrollados** de los Hombres Bestia (total: 49%). Uno de ellos golpea el tambor fuera del túmulo, los otros dos están ocupados cocinando a un prisionero humano en un estofado.

Da a los jugadores el **Documento 4** y permite que estudien el mapa con anticipación, si logran acercarse sigilosamente a los guardias. Si los PJs son vistos, los tres hombres bestia atacarán y lucharán hasta la muerte.

Mutados en formas bestiales, estos sirvientes de las brujas no son ni hombres ni animales. Las criaturas custodian La Cala de las Brujas, donde se les permite darse un festín con los desafortunados refugiados que sobrevivieron a la plaga en Rechtlich.

GUTHRAUG KHORNAUR & THRYM – HOMBRES BESTIAS DEL CAOS

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
45/55*	25	40	45	35	29	19	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1/2*	12/16*	4	4	6	0	0	0

Armadura: Cabeza (1), Brazos (1), Cuerpo (2), Piernas (1)

Armas: Gran Arma

Habilidades: Escondarse, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso.

Talentos: Sentidos desarrollados, Amenazador, Armas naturales, Especialista en armas (A dos manos)

Mutaciones: Patas animales, Cuernos, Pelaje grueso.

Enseres: Armas y Armadura de cuero



* Guthraug es el líder de los Hombres Bestia. Tiene un perfil mejor que sus dos seguidores

LA CONFRONTACIÓN FINAL

Independientemente de cuando encuentren los PJs el túmulo en La Cala de las Brujas, los Hombres bestia estarán ocupados haciendo ruido en la cima de la colina. Uno de ellos golpea el tambor, otro atormenta a un puñado de prisioneros magullados mientras el tercero entra y sale por la puerta del túmulo, preparando su comida para la noche.



Mapa 3: Muestra el Mapa del Túmulo a los jugadores cuando escalen la colina. Oculta el interior con un trozo de cartón hasta que los PJs estén dentro.

Si los PJs visitan La Cala de las Brujas antes del día 6, solo los Hombres bestia estarán en o alrededor del túmulo. Frieda será la primera bruja en llegar. Viene antes del amanecer del día 7. De nuevo disfrazada de mujer con las manzanas.

Frau Trude llega justo cuando el sol sale por encima de las copas de los árboles, y Jacob vuelve a su forma humana nuevamente. Los Hombres bestias lo atarán y arrastrarán al túmulo junto con Ilse. Jacob está encerrado en una celda, e Ilse en otra. Las brujas solo dejan salir a Jacob siendo hombre lobo.

La situación en el túmulo depende de la hora de llegada de los PJs. La descripción de abajo tendrá que ser modificada si los PJs visitan el túmulo al principio de la aventura. A continuación, encontrarás una

Leyenda que es válida para los días 7-9 hasta el ascenso de la Luna Bruja.

Al igual que con el resto de esta aventura, los detalles exactos de la confrontación final deben modificarse de acuerdo con las acciones de los Pjs. A continuación encontrarás el resultado preferido de las brujas para la noche.

El Ritual

Ilse será sacada de su celda (5) mientras la Luna Bruja se levanta, justo después del atardecer del día 9. Los Hombres bestia vigilan la sala principal (2) cuando las brujas escoltan a su víctima a la sala del altar (8). Allí atan a Ilse a la enorme losa de piedra con cadenas oxidadas y comienza la invocación de su ritual. Su lanzamiento de hechizos tarda $1d10 + 10$ Asaltos de Combate en completarse. Luego Frieda saca un cuchillo largo y curvo de su túnica y le saca el corazón a la chica.

- ▶ La energía mágica surge a través del aire, y ambas brujas aumentan su característica Mag +1 de forma permanente.
- ▶ El efecto a largo plazo del ritual es que ambas brujas retrasan su envejecimiento en 1d100 años.

A menos que los PJs lo impidan, por supuesto. Para completar con éxito esta aventura se debe detener a las brujas y, como dicen las antiguas leyendas, esto requiere que se derrame la sangre de bruja en la sala del altar. Si los PJs pueden lanzar un golpe mortal a cualquiera de las brujas dentro de la sala del altar, la energía mágica se invertirá.

- ▶ Un viento fuerte aspira el humo y el polvo del altar, y los PJs con **Sentir magia** pueden ver cómo la piedra extrae el poder mágico del entorno como un imán.
- ▶ Todas las bonificaciones de Tiradas de Magia se pierden de inmediato y las brujas se marchitan y mueren ante los ojos de los PJs. Es como si de repente envejecieran cientos de años. Después de unos minutos solo quedarán sus huesos secos.

1 Las runas en los antiguos monolitos muestran que este es un túmulo que se remonta a los días de Sigmar.

2 Huesos secos y rotos de las tumbas de los habitantes originales ensucian el pasaje al montículo.

3 Una olla hirviendo, del tamaño de un hombre, cuelga sobre el fuego humeante. Pueden verse extremidades y partes del cuerpo en la olla burbujeante.

4 Estas cámaras funerarias están siendo usadas ahora como dormitorios por los Hombres bestia. Trapos sucios y paja ensucian las habitaciones.

5 Jacob Grimm está encerrado tras esta puerta mientras está en forma humana. Los Hombres bestia lo arrastran a la luz de la luna todas las noches.

6 Esta es la celda de Ilse. Es una vieja cámara funeraria, con cráneos apilados contra las paredes.

7 Esta cámara la usan los Hombres bestia para almacenar comida. Una inspección más cercana revela que principalmente comen carne humana.

8 Esta sala tiene un antiguo altar de piedra. Ahora es la cámara de sacrificio de las brujas. Originalmente era un templo de un dios pagano, olvidado hace mucho tiempo.

La confrontación final con las brujas está destinada a ser un suceso dramático. De ahí que la cantidad de enemigos sea un detalle crucial. El número mínimo de combatientes enemigos incluye las brujas, el hombre lobo y los tres Hombres bestia.

La situación ideal es un enemigo por cada PJ, sin contar las brujas. Las probabilidades se pueden igualar con los lobos normales de la manada si hay demasiados PJs en el mapa de batalla.

EPÍLOGO

Pelea, pelea, la bruja está muerta. ¿Qué vieja bruja? La bruja malvada. Y así termina esta aventura. Si los PJs han rescatado a Ilse, ahora debería permitírseles cobrar una recompensa considerable por un trabajo bien hecho.

El regreso de Ilse causará una gran conmoción en Castillo Grauenburg y los PJs se irán silenciosamente a una cámara privada, esperando su justa recompensa. Lo conseguirán al día siguiente.

A continuación, un demacrado chambelán entrará en la cámara de los PJs con una expresión ojerosa en su rostro. En tono severo y burocrático, explicará que el Graf está muy satisfecho con nuestros héroes. Pero la familia von Saponatheim quiere pedirle otro favor a los PJs.

Los consejeros del Graf han aconsejado a su Señor que no revele la verdadera historia tras la desaparición de Ilse. Si estos hechos se conocieran públicamente, los antecedentes de la condesa y su papel en el secuestro conducirían a un escándalo gigantesco,

El Graf y su familia, por lo tanto, ofrecen comprar el silencio de los PJs. Esto es lo que ofrecen a cambio:

- ▶ Cualquier acuerdo que Frieda haya hecho al contratar a los PJs aún será respetado.
- ▶ Se pagará una recompensa monetaria de 1,000 Coronas de Oro además del trato original.
- ▶ Los PJs también obtendrán la gratitud eterna de la familia von Saponatheim.

Los PJ recibirán una carta de presentación con el sello del Castillo Grauenburg. Afirma que el portador de la carta es un amigo de la familia del Graf y debe ser tratado en consecuencia.

En lo que respecta al juego, esta carta se puede utilizar para ingresar en nuevas profesiones, ya que proporciona un paso libre hacia los estratos más altos de la sociedad imperial. Si estás jugando una campaña a largo plazo, los PJs también pueden esperar que Ilse herede las llaves de Castillo Grauenburg algún día. Sin embargo, este evento se encuentra a media docena de años en el futuro.

¿Qué pasa con Teufelfeuer?

Sin las brujas, la vida volverá a la normalidad en Teufelfeuer. La maldición de la Licantropía se levantará y cualquier persona afectada volverá a su forma verdadera, tan pronto como la sangre se derrame sobre el altar en el bosque.

Teufelfeuer vuelve a ser un pueblo aburrido y normal, para gran alivio de los desafortunados habitantes.

Nuestros héroes siempre recibirán una cálida bienvenida (sin juego de palabras) en el pueblo y Teufelfeuer se puede usar como base para futuras aventuras, si el DJ lo desea.

Hay una serie de semillas que se han dejado sin preparar en esta aventura. Las historias (supuestamente verdaderas) de los cuentos de hadas de Teufelfeuer, el tesoro enano y el paradero del cazador de brujas Hugo Stereichholz, por ejemplo. Todas ellas pueden ser utilizadas como embriones de futuras aventuras.

Dicho esto, cerraremos el libro en Teufelfeuer.

Luces.

Música.

Telón.



APÉNDICE I: HECHICERÍA

En esta sección encontrarás detalles sobre la enfermedad conocida como Licantropía y reglas para usar con los PJs que enfermen con la horrenda plaga. Estar infectado podría parecer una maldición para la mayoría de los jugadores.

Pero la infección de la licantropía podría ayudar a nuestros héroes contra los poderosos villanos de la aventura. El apéndice también contiene un perfil extendido de la condesa Frieda.

LICANTROPÍA

Temida con justicia, la enfermedad conocida como Licantropía transforma a sus víctimas en bestias salvajes cuando la luna brilla sobre ellos. Es tanto una maldición mágica como una infección y no se conoce ninguna cura.

DESCRIPCIÓN: la Licantropía es una enfermedad de la sangre que se transmite por los portadores conocidos como Licántropos. Cualquier persona que sea herida grave o crítica por las armas naturales de un Licántropo corre el riesgo de ser infectada. En algunos casos, respirar el mismo aliento también puede ser suficiente. Se debe realizar una tirada de **Resistencia** para evitar la enfermedad.

- ▶ La prueba es *Normal* si la víctima está Herida grave.
- ▶ Se vuelve *Desafiante* (-10) si se tiene una Herida crítica.
- ▶ Evitar transmisiones en el aire es *Muy Fácil* (+30).

La enfermedad comienza con fiebre ardiente y rápido crecimiento de cabello, uñas y dientes. El crecimiento antinatural provoca la aparición de llagas abiertas en la víctima. Esto continúa hasta que el personaje infectado muere o sea afectado por los rayos de la luna Mannslieb. La luz de la luna puede ser una bendición que brinda un dulce alivio, así como una maldición que causa transformaciones dolorosas a un Licántropo infectado.

DURACIÓN: Hasta que se alza la luna Mannslieb (normalmente en 2d10 días).

EFFECTOS: un personaje infectado debe realizar una tirada de Resistencia todas las noches o sufrir una penalización de -1d10% a la **Fuerza**, **Resistencia** y **Agilidad**. Si alguna característica llega a cero, la víctima muere. Cuando el Licántropo es afectado por la luz de la luna, sucede algo más.

Un personaje infectado debe realizar una tirada Normal de **Voluntad** en la primera noche de luna tras la infección. Si se pasa la tirada, el personaje se cura y las características perdidas se restauran con un +1d10% cada día subsiguiente.

Si se falla la tirada tiene lugar una horrible transformación en 1d10 *asaltos de combate*.

▶ Si la tirada de Voluntad se falla por más de un 30%, la víctima se transformará en un lobo y se convertirá en un animal sin mente. Este es un cambio permanente y el perfil de los personajes se cambia de inmediato al de un lobo (WJdR pág. 232).

▶ Si solo se falla la tirada de Voluntad, la víctima cambia de forma y se convierte en una criatura durante una noche. Normalmente un Hombre lobo. La transformación dura hasta el siguiente amanecer y hasta entonces la víctima sufre una insaciable sed de sangre. Se requiere una tirada *Desafiante* (-10) de **Voluntad** para recuperar el control de las acciones.

Durante la transformación el perfil del Hombre lobo se modifica de la siguiente manera:

HA	HP	F	R	Ági	Int	V	Em
+10	-	+10	+10	+20	-10	-10	-20
A	H	BF	BR	N	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	+1	-	-	-

El Hombre lobo gana el talento de Armas naturales para representar sus garras y colmillos. Además de eso, las criaturas son virtualmente inmunes a las armas normales. Regenera 1d10 **Heridas** cada Asalto de Combate a menos que sea herido por plata armas benditas o armas mágicas. Sin embargo, la regeneración se detiene si la criatura recibe un *Golpe Crítico*.

La Influencia de la Luna

Después de su primera transformación, un Hombre lobo debe continuar haciendo tiradas adicionales de **Voluntad** cada noche en que la luz de la luna Mannslieb brille sobre la víctima. Modifica esas tiradas de la siguiente manera:

- +10 Cuarto creciente (la fase de crecimiento de Mannslieb dura siete días).
- 20 luna llena (Mannslieb está llena 3 días cada mes).
- +20 Cuarto menguante (la fase menguante de Mannslieb dura otros 7 días).
- +10 La víctima está en una casa, evitando la luna.
- +30 La víctima está bajo tierra.

No existe una cura infalible para la Licantropía. Se cree que el tratamiento con una hierba conocida como Luparia ayuda a las víctimas, pero en realidad solo le da un modificador de +20% a la tirada de **Voluntad**. Una dosis de Luparia es *Muy rara* y cuesta 3 coronas de oro. Debe ingerirse la noche antes de la salida de la luna para que funcione.

Controlando a la Bestia Interior

Un aspecto menos conocido de la Licantropía es que algunos cambiadores de forma pueden aprender a dominar su nueva capacidad de transformación. Se les conoce como animagos (la forma singular es animago) dentro de la iglesia de Ulric y el Colegio Ámbar en Altdorf.

Para controlar la transformación, el Licántropo debe correr un gran riesgo. Cuando él o ella siente que el cambio está a punto de comenzar, el Licántropo debe realizar una tirada *Muy Difícil* (-30) de **Voluntad** para tomar el control del proceso. No se aplican otros modificadores.

► Si se falla la tirada, el licántropo se transformará en un animal sin mente, como puede ocurrir durante la primera transformación. Este es un efecto permanente y cualquier PJ afectado así se eliminará del juego.

► Si la tirada tiene éxito, el Licántropo se convierte en un animago de pleno derecho, con la capacidad de cambiar de forma a voluntad. Solo se requiere una tirada Normal de **Voluntad** y la transformación tiene lugar en 1d10 Asaltos de Combate. Esta metamorfosis se puede hacer a plena luz del día si se desea y el animago también se libera de la influencia de la luna.

La existencia de animagos es un secreto bien guardado dentro de la iglesia ulricana. Allí, los cambiadores de forma son referidos como Hijos de Ulric. También hay rumores de kislevitas animagos capaces de transformarse en forma de oso. Sin embargo, la mayoría de las personas, incluidos los cazadores de brujas imperiales, ven a los hombres lobo como criaturas del caos.

BRUJAS Y BRUJERÍA

Las brujas de esta aventura no son más que simples Hechiceros vulgares. Lanzadores autodidactas de hechizos y aficionadas de las artes oscuras. Aunque Frieda y Frau Trude son Hechiceros vulgares altamente potentes.

Las oportunidades de carrera para tales Hechiceros vulgares exitosos se pueden encontrar en Reinos de la Magia, en las carreras Brujo Brujo Oscuro. Ambas brujas en esta aventura dominaron el talento de **Brujería** (ver Reinos de la Magia pág. 128) y aprendieron una gran cantidad de hechizos.

El arma secreta de las dos brujas es su gran edad. Han podido detener su envejecimiento durante siglos, con sus rituales oscuros y, por ello, han acumulado grandes poderes durante sus vidas análogamente largas.

► Frieda tiene acceso a todos los hechizos del **Saber de la Muerte**. Si usas **Reinos de la Magia**, tiene todos los hechizos de las tres listas de hechizos: Elemental, Mística y Cardenal. También conoce varios hechizos de adivinación del **Saber de los Cielos** e ilusiones del **Saber de las Sombras**.

► Frau Trude conoce todos los hechizos del **Saber de las Bestias**, Elemental, Mística y Cardenal. Su aprendiz Isa está estudiando hechizos del **Saber del Caos**. Las brujas consideran que los Saberes oscuros son demasiado peligrosos para probarlos ellas mismas.

“**E**Spejo, espejo en la pared.
Dime: ¿Quién es la señora de todos? Quién causará tu caída...”



FRAU TRUDE = BRUJA

HA	HP	F	R	Agj	Int	V	Em
31	37	27	31	41	57	59	42
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	2	3	4	3	0	0

Armadura: Cabeza (0), Brazos (0), Cuerpo (0), Piernas (0)

Armas: Daga envenenada

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización (+30 ☼), Carisma, Etiqueta, Sentir magia (+20 ☼), Leer/Escribir, Oficio (Boticario, Herbolario).

Talentos: Afinidad con el Aethyr ☼, Proyectil infalible, Magia pueril (Vulgar), Brujería*.

Enseres: Libro de oraciones, Garra de lobo, Taparrabo

☼ Todos los modificadores de este talento están incluidos en el perfil.

Enseres: Cesta con 10 manzanas envenenadas (cubiertas con Rompecorazones, WJdR, pág. 122), Daga (cubierta con Loto Negro, WJdR, pág. 122), Ingredientes para hechizos.

Saber mágico*: El saber de la Muerte

Hechizos extra*: Ocultar actividad (164), Adivinar ubicación (149), Doble (163), Ilusión (163), Puñales de sombra (165).

Hechizos de combate preferidos: listados en orden de preferencia.

- Ajar miembro (142), Factor de dificultad: 11
- Robar vida (144), Factor de dificultad: 16
- La gélida garra de la muerte (143), Factor de dif.: 16
- Puñales de sombra (165), Factor de dificultad: 22
- Viento de muerte (144), Factor de dificultad: 27
- Fin de la vida (142), Factor de dificultad: 31

* Hechizos del talento Brujería. Número de páginas de Reinos de la Magia.

APÉNDICE II: MAPAS Y DOCUMENTOS

En esta aventura se incluyen varios mapas y documentos. Vienen en los formatos estandarizados Europeos A4 y A3. Aunque son a todo color, todos los documentos se pueden imprimir en monocromo.

Al imprimir una página a color en monocromo es una buena idea aumentar el contraste y aumentar la configuración de claridad de la impresora. Se da permiso para reproducir cualquier parte de esta aventura con fines no comerciales.

RESUMEN DE DOCUMENTOS

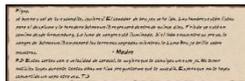
Documento 1 Últimas palabras de Streichholz

Encontrada en el Templo de Sigmar, en el antiguo archivo de Eva Traum, esta carta le dará a las PJs varias claves necesarias. Entre ellas, una pista clara que explica cómo tratar a las brujas de una vez por todas.



Documento 2: Carta de Madre

Se puede encontrar con Sherlinde Herz (día 4-5) o en la casa abandonada cerca de La Cala de las Brujas (día 6 o +); La letra relaciona el nombre de Frieda directamente con los sucesos en Teufelfeuer y le da a los PJs un indicio sobre la importancia de la Luna Bruja.



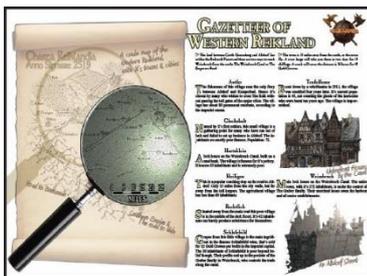
Esperando a ser encontrado en la cabaña de Gretel durante toda la aventura, este es el más enigmático de los documentos aportados. Solo Gretel podrá explicar su significado a los PJs. Se la puede encontrar en su casa desde el día 3 en adelante.

Documento 3: El Cuento de Hadas



Las segundas páginas en la sección de documentos se dejan en blanco intencionalmente, para facilitar la impresión a doble cara.

RESUMEN DE MAPAS



Entrega este mapa a los jugadores cuando los PJs salgan de Castillo Grauenburg. También hay una versión del DJ de este mapa que se encuentra en el interior de la página de la contraportada.



Muestra este mapa a los jugadores cuando lleguen a Teufelfeuer. Esto ayudará tanto al DJ como a los jugadores a realizar un seguimiento de todo lo que ocurre en el pueblo. La carta lunar se vuelve importante si uno o más PJs se han infectado con la licantropía.



Este es el mapa menos útil de la aventura. Imprímelo si usas miniaturas de metal en tu juego. Ignóralo si quieres ahorrar costes de impresión.



Aquí hay una petición humilde, enviada al Tribunal Superior del Templo de La Iglesia de Sigmar, por su leal servidor Hugo Streichholz.

*S*abiendo descubierto un culto de trece brujas practicando las artes oscuras en una arboleda cercana llamada La Cala de las Brujas, creo que he encontrado las raíces del mal, que se esconden bajo Teufel Feuer. Estas brujas serán despachadas rápidamente, y solo quedan tres hasta el día de hoy. Tengo la intención de juzgarlas a todas, dentro de quince días. Sin embargo, no libraré a Teufel Feuer de sus problemas. He encontrado pruebas que muestran que las tradiciones del culto están profundamente arraigadas entre los muchos hechiceros vulgares aldeanos. Según la creencia local, las trece brujas han gobernado estos bosques oscuros desde antes de la llegada de Sigmar. Incluso las bestias del bosque las obedecen, y los que permanecen leales al culto son recompensados con características de bestia. Se vuelven como lobos.

*S*os lugareños rinden homenaje tanto a las brujas como a los dioses de nuestros antepasados, y por ello, se derrama sangre humana para complacer a estas malditas brujas cada siete años. Las jóvenes son llevadas al bosque y asesinadas en un altar de piedra. Así, sus seguidores creen que las brujas dejarán a los aldeanos en paz por otros siete años. La víctima más reciente de esta blasfema herejía fue supuestamente una niña llamada Frieda de la familia Neufrau, aunque otras fuentes hablan de una niña pobre secuestrada de la familia Schneeweiß. Da igual. Las raíces del mal son profundas en estos bosques, por lo que solicito permiso para reducir Teufel Feuer a cenizas, junto con todos sus habitantes heréticos. Todo, por supuesto, en nombre de la misericordia.

Hugo Streichholz

P. D. Para terminar con la magia oscura de las brujas se requiere que la sangre del corazón de una bruja se derrame sobre la piedra del altar en el bosque. Mannslieb está en cuarto creciente. Voy para terminar este repugnante reinado, de una vez por todas. Volveré antes de la luna llena. Si recibe esta carta, sabrá que está hecho. T.S

*Cazador de brujas del 7º
Circulo*

Pigsy,

sé buena y sal de tu escondite, ¿quieres? El cazador de brujas se ha ido. Los hombres están listos para el desplume y la heredera Schneeweiß regresará dentro de quince días. Frieda ya está en camino desde Graenburg. La luna de sangre está iluminada. Si el lobo encuentra su presa, la sangre de Schneeweiß empapará los terrenos sagrados mientras la Luna Bruja brilla sobre nosotros.

– Madre

P.D Estas cartas van a velocidad de caracol, te sugiero que te consigas un espejo. No tener noticias tuyas durante tantos años me hizo preguntarme qué te sucedió. Espero que no te hayas convertido un sapo otra vez. T.S



El Cuento de **Rosa**

Roja y Blancanieves

DOCUMENTO 1

ÚLTIMAS PALABRAS DE STREICHHOLZT



El Cuento de **Rosa**

Roja y Blancanieves

DOCUMENTO 2

CARTA DE MADRE

Se rase una vez una niña llamada Rosa Roja que tenía una voluntad fuerte y férrea, y cada vez que sus padres le decían algo, ella los desobedecía.

¿Cómo podría irle bien?

Un día, Rosenrot les dijo a sus padres: "He oído mucho sobre Frau Gertrude. Algún día quiero ir a su casa. La gente dice que se ven cosas tan asombrosas y que suceden cosas tan extrañas allí que me he vuelto muy curiosa".

Los padres de Rosa Roja lo prohibieron estrictamente, diciendo: "Frau Gertrude es una mujer malvada. Si vas allí, ya no serás nuestra hija".

Pero la niña no prestó atención a sus padres y fue a la casa de Frau Gertrude de todos modos.

Cuando llegó allí, Frau Gertrude preguntó:

"¿Por qué estás tan pálida?"

"Oh", respondió Rosa Roja, temblando todo el cuerpo, "vi algo que me asustó".

"¿Qué viste?"

"Vi a un hombre negro en tus escalones".

"Era un quemador de carbón".

"Luego vi a un hombre verde".

"Era un cazador".

"Luego vi a un hombre de color rojo sangre".

"Era un carnicero".

"Oh, Frau Gertrude, me asusté cuando me miré en tu espejo y no pude verme, pero en cambio vi un demonio con una cabeza de fuego".

"¡Ajá!", gritó Frau Gertrude. "Así que viste a la bruja tal cual es. Te he estado esperando descaído durante mucho tiempo. Ilumina el camino para mí ahora!"

Con eso, se volvió hacia la niña en un trozo de madera y lo arrojó al fuego. Cuando estuvo totalmente resplandeciente, se sentó a su lado y se calentó diciendo: "¡Oa una luz tan brillante!".

Después, otra chica llegó a la puerta de las brujas. Su nombre era Blancanieves, y era completamente opuesta a Rosa Roja: indulgente y obediente. Todos asumieron que iría bien con ella.

Pero un día, Blancanieves se perdió en el bosque. Así fue como terminó en la cabaña de Frau Gertrude.

Cuando llegó allí, Frau Gertrude preguntó:

"Por qué estás tan pálida? ¿Viste algo que te asustó?"

"No", respondió Blancanieves, "no vi nada que me asustara".

"¿No viste al hombre negro afuera?" Preguntó Frau Gertrude.

"Sí, pero solo era un quemador de carbón".

"¿No viste al hombre verde?"

"Sí, pero solo era un cazador". "¿No viste al hombre color rojo sangre?"

"Sí, pero era solo un carnicero".

"Oírme, niña, ¿no puedes ver al demonio con la cabeza ardiente cuando te miras en el espejo?"

"¡No!" Respondió Blancanieves. "Pero si puedes ver esas cosas, observando tu propio reflejo, entonces seguramente arderás".

Al escuchar esas palabras, Frau Gertrude estalló en llamas. Blancanieves se sentó junto al fuego y se calentó diciendo: "¡Oa una luz tan brillante!".

El Cuento de **Rosa**

Roja y Blancanieves

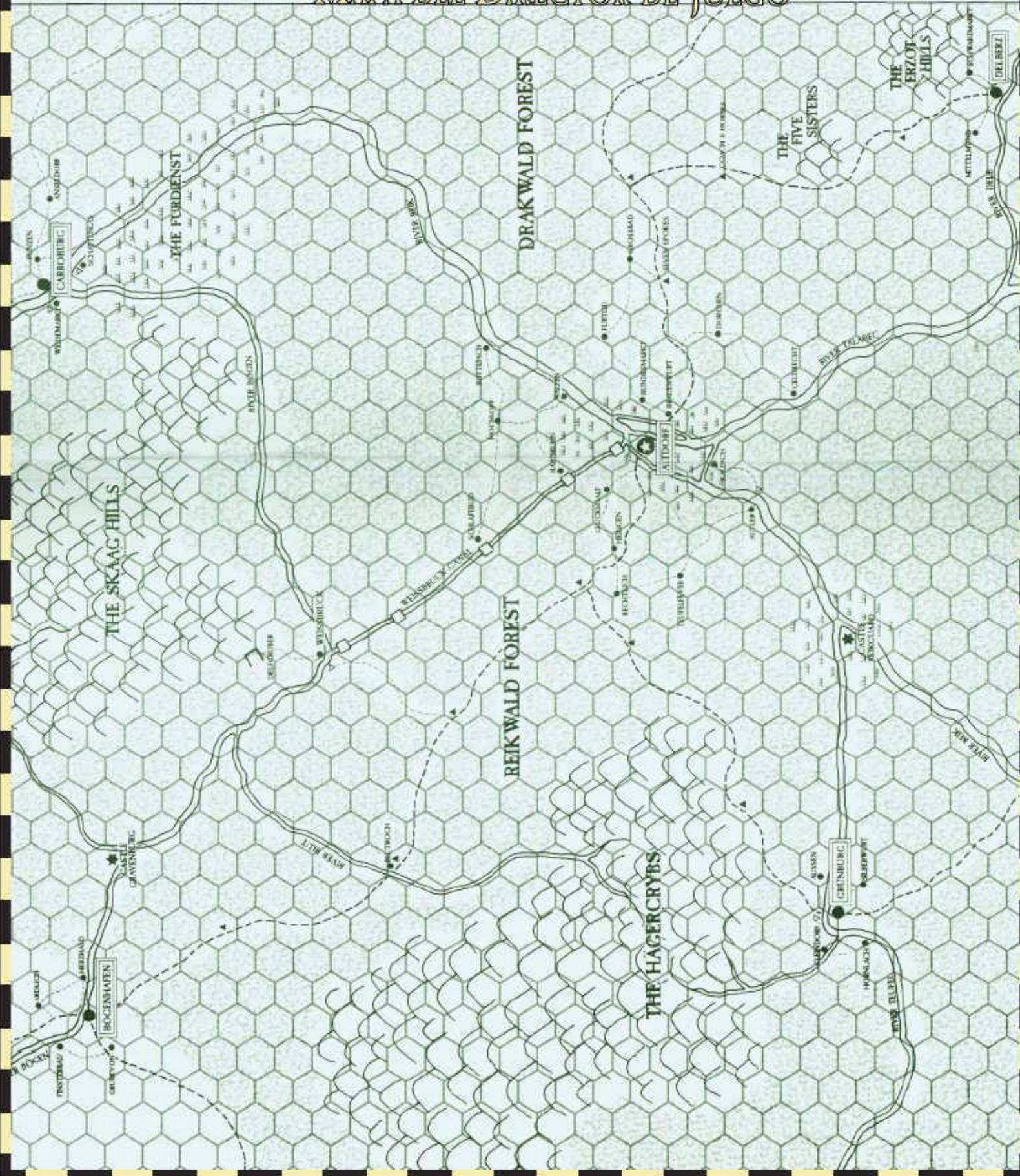
DOCUMENTO 3

EL CUENTO DE HADAS



CIUDAD (+10.000)	PUEBLO (+1.000)	ALDEA(+10)	POSADA	FERRY	ESCLUSA	CASTILLO	MINA	CARRERA	CAMINO	RIO	PANTANO	COLINA	

MAPA DEL DIRECTOR DE JUEGO



EL CUENTO DE GRIM DE ROSA ROJA Y BLANCANIEVES

¿TE ATREVES A ENTRAR EN EL BOSQUE OSCURO?
¡DONDE INCLUSO LAS BRUJAS TEMEN PISAR!



LA PRINCESA PERDIDA

Cuando nuestros héroes son contratados para investigar lo que le sucedió a la pobre niña, descubrirán que el Bosque de Reikwald guarda muchos secretos. Siguiendo los pasos de la princesa perdida, se enfrentarán a brujas, lobos, madrastra malvadas y tal vez incluso a siete enanos, en esta versión de Warhammeresca de un clásico cuento de hadas.

EL PADRE DE LUTO

Se dice que el conde Wilhelm von Saponatheim perdió la mitad de su corazón cuando su amada esposa Ingrid murió hace varios años. Ahora el señor ha perdido la otra mitad también. Su hija Ilse se extravió en el bosque de Reikwald el otoño pasado, y no se la ha visto desde entonces. Pero hay quienes dicen que la joven todavía está por ahí en alguna parte.



ADVERTENCIA: ASUMIR QUE ESTA AVENTURA ES IDÉNTICA AL CUENTO
PUEDE SER PELIGROSO PARA LA SALUD DE TUS PERSONAJES.

