



THE  
**WITCHER**<sup>®</sup>  
PYRRHA

Aventura gratuita para el día del Rol Gratis

## Créditos

### Autor

Vicente Pons

### Edición y revisión

Eva Vidal e Ismael de Felipe

### Diseño y maquetación

Vanessa García

### Ilustración de Portada

Marek Madej

### Papel rasgado

A-R-T-U-R — Freepik.com

### Ilustraciones Interiores

Ala Kapustka  
Anna Podedworna

Holocubierta Ediciones, S.L.

Este es un producto gratuito diseñado para **The Witcher**, el juego de rol, queda prohibida su comercialización.

Copyright ©2020 R. Talsorian Games Inc. y Holocubierta Ediciones, S.L.

THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A.

THE WITCHER game ©CD PROJEKT S.A. All rights reserved. THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

# Pyrrha

—Duerme. —Él bostezó hasta que le crujió la mandíbula—. Duerme, Ciri.

—Cuéntame un cuento.

—¿Qué?

—Que me cuentes un cuento —rezongó—. ¿Cómo voy a dormir sin un cuento? ¡Pero bueno!

—No sé ningún maldito cuento. Duerme.

—No mientas. Lo sabes. ¿Qué pasa, que cuando eras pequeño nadie te contaba cuentos? ¿De qué te ríes?

—De nada. Me acordé de algo.

~La espada del destino



## Concepto

Esta es una partida para cuatro o cinco personajes con entre 0 y 50 PP cada uno. Está diseñada para jugarse en una sola sesión. La trama está basada en el cuento popular de Caperucita Roja, pero los jugadores deberían descubrir esto por sí mismos.

## Contexto

La acción se sitúa al comienzo de la Tercera Guerra Nilfgaardiana. Los personajes se dirigen al norte, intentando alejarse del frente. Están adentrándose en el corazón del reino de Lyria y Rivia, pero es poco probable que sepan exactamente dónde están. En caso de que algún personaje tenga los medios para determinar su posición, están a medio camino entre las propias ciudades de Lyria y Rivia, en la campiña.

Hace unos días que los personajes han dejado de captar indicios de las fuerzas de avanzadilla nilfgaardianas, de modo que están

un poco menos ahogados en ese sentido. También es cierto que eso lo han logrado a base de duras jornadas de marchas forzadas campo través, por lo que están agotados y empiezan a escasearles los víveres.

## Motivación

La primera motivación que debería introducir a los personajes en esta aventura es la posibilidad de dormir bajo techo y comer caliente por primera vez en mucho tiempo.

Si los personajes se refugian en casa de Ysentrud, esta les pedirá que se impliquen en la misión principal. Lo más probable es que los personajes se involucren por pura humanidad.

Si no reciben la petición de Ysentrud, si la matan o si no llegan a entrar en contacto con ella, seguirán hacia el norte, con lo que los encuentros se producirán con normalidad, y terminarán por alcanzar el pueblo de Belmonte, donde puede que se informen acerca de la situación. En tal caso, quizá decidan implicarse y resolver el misterio (tal vez bajo

la promesa de un pago por parte del alcalde). Si no se informan o no quieren tomar parte en el asunto, siempre pueden seguir su camino hacia el norte y dejarlo todo atrás, ignorando por siempre lo sucedido o las recompensas que les habría deparado esta aventura.

## Aventura

### LA CASA DE LA ABUELA

Es media tarde. Los personajes, agotados tras otro extenuante día cruzando el bosque e intentando alejarse del frente todo lo posible, alcanzan un gran claro. En este se alza una cabaña destartada de pequeño tamaño (aproximadamente 5x4 metros). La madera de sus paredes está podrida en buena parte, cubierta de moho en algunos puntos. Cuenta con una pequeña chimenea de piedra que sobresale del techo de paja a un agua.

En el lado oeste de la cabaña hay unos tramos de valla de madera que en otro tiempo debieron de ser un corral, a juzgar por los restos de heces y el abrevadero casi seco. En los lados este y sur se extiende un área de tierra batida, un huerto descuidado en el que crecen malas hierbas, algunos tubérculos (zanahorias, nabos...) y un par de calabazas. Tres ovejas escuálidas, sucias y posiblemente enfermas, pastan en el huerto plácidamente.

Completa el conjunto un cobertizo abierto y, adosado en la cara sur de la casa, un leñero con poca leña. La puerta de la vivienda se abre al oeste y, junto a esta, hay una ventana con los postigos cerrados. Un camino parte de la puerta y se dirige al nordeste, donde se adentra de nuevo en el bosque.

Es el lugar más acogedor que los personajes han visto en una semana. La perspectiva de entrar, comer algo y dormir bajo techo les provoca un anhelo casi irresistible. Sin duda, también despertará el recelo de alguno de ellos.

Si los PJ buscan indicios de actividad reciente, descubrirán que de la chimenea brota un hilillo de humo. Si se acercan a la casa, verán pisadas en los alrededores (prueba de Advertir/Notar, DO 10); si las examinan (prueba de Supervivencia, DO 14), comprenderán que las huellas más recientes son de hace aproximadamente una hora y que entraban en la cabaña (si superan la prueba por más de 4

puntos, podrán deducir que son de una misma persona, alguien de avanzada edad).

Examinar los huertos (prueba de Cultura, DO 14) revelará que alguien atiende la tierra de forma esporádica y deficiente. Estudiar a las ovejas (prueba de Carisma, Engaño o Persuasión con DO 14 para llegar hasta ellas; prueba de Primeros Auxilios con DO 17 para diagnosticarlas) permitirá saber que el ganado está descuidado, pero no enfermo, que alguien ordeñó reciente y parcialmente a una oveja y que hace tiempo que no se esquila a ninguna de ellas.

Si uno o más PJ se acercan con cautela a la casa para detectar actividad en el interior, deben superar una prueba de Advertir/Notar con DO 10. Dentro se escucha un repetitivo rechinar de madera y el ocasional tarareo de una voz femenina. Si alguien entreabre los postigos discretamente, oirá los mismos sonidos; si falla una tirada de Sigilo (DO 10) o si abre completamente la ventana, los acontecimientos se desarrollarán como si alguien abriese la puerta.

Cuando algún PJ llame a la puerta o la abra directamente, la voz entusiasta de una anciana le invitará a pasar, como si les estuviera esperando. Cuando ve a los recién llegados, la tristeza abate a la mujer, que se columpia en una mecedora delante de su pequeño fuego, con una mohosa manta blanca y marrón sobre el regazo y una damajuana de aguardiente a su lado. La venerable señora está muy delgada, vestida con ropa acartonada por el uso continuado. Tiene las articulaciones doloridas por la artrosis, el pelo cano recogido con un pañuelo y la mirada afable, aunque dispersa.

El entorno acompaña al aspecto de la anciana. La casa está increíblemente sucia: el suelo de madera está pegajoso y podrido, en un rincón hay una cama deshecha y con grandes manchas de orín. Junto a la cama hay una bacinilla rebosante. Una pequeña mesa en el rincón opuesto tiene un plato y cubiertos con restos de un estofado que deben llevar ahí desde el mediodía. En la esquina más alejada de la puerta hay un par de tinajas de agua y un baúl con ropa apolillada. Parches de mugre rellenan los rincones de la estancia. De las paredes cuelgan aperos de labranza y plantas secas (prueba de Supervivencia, DO

14: son plantas aromáticas o comestibles, no hierbas medicinales). Un intenso olor a orín y heces, a hongos y a plantas muertas inunda la cámara.

La anciana, Ysentrud, es amable con ellos y no pone inconvenientes a que entren en su casa y se pongan cómodos. Ni siquiera reacciona mal a la posible presencia de un brujo en el grupo. Les pregunta quiénes son y qué hacen allí, aunque no es algo que le importe demasiado. Enseguida querrá saber si han visto a su nieta, a la que está esperando (por supuesto, no la han visto). Debería haber venido hoy, como cada martes, a pasar el día con ella y traerle cosas del pueblo, pero no ha venido.

Si uno o más PJ se ofrecen a limpiar un poco la cabaña, Ysentrud lo agradecerá de buena gana. Si alguien se ofrece a lavarla a ella (solo lo aceptará si se trata de un doctor o de un personaje femenino), también le dará las gracias, y el PJ tendrá ocasión de examinarla (prueba de Primeros Auxilios, DO 14: tiene artrosis, algún problema de hígado y no come bien, aunque no está desnutrida). Si alguien entabla conversación con ella, contará anécdotas o hablará de cosas cotidianas (el tiempo, las labores del campo...), aunque una prueba de Percepción Humana (DO 14) permite detectar incoherencias, repeticiones y otras muestras de senilidad. A cualquier acto amable o cortés de los PJ reaccionará con una sonrisa alegre, gratitud y aún más afabilidad (*“Ay, hijo, muy amable, antes podía hacer yo estas cosas”*). Tampoco hará ascos a la comida que los PJ puedan ofrecerle.

Los PJ podrán quedarse a dormir, aunque tendrá que ser sobre el suelo, dado que la cama es para la anciana. Tenderse sobre los listones de madera podrida, rodeados de paredes y bajo un techo es, en todo caso, mejor que dormir al raso, con la amenaza que suponen los animales salvajes o las patrullas de exploradores.

A la mañana siguiente, cuando Ysentrud se levanta y ve a sus huéspedes, parece sorprendida. Les pregunta quiénes son y qué hacen allí. A continuación, les pregunta si han visto a su nieta, que tenía que venir a verla. Los jugadores pueden entender fácilmente que la señora padece la enfermedad del olvido. Cuando los PJ declaren su intención de partir, Ysentrud les dirá que al norte está el pueblo

de Belmonte, a un día de viaje, y les explicará cómo llegar. Allí viven su hijo (Ender), su nuera (Anna) y su nieta (Pyrrha). *“¿No la habréis visto por casualidad?”*. Les pide que, si ven a Pyrrha, le digan que su abuela la espera o, si le ha pasado algo, que por favor se lo hagan saber (aunque sea pidiendo a alguien del pueblo que venga a decírselo). Es fácil de reconocer porque *“es una mozalbeta muy monina, con ojos azules, pelo rizado y rubio y siempre lleva una capa roja que le hice yo, con estas manos que se ha de comer la tierra, cuando cumplió quince, el año pasado”*. Si un jugador expresa que algo no le cuadra, puedes permitirle hacer una prueba de Deducción con DO 14: En este mundo, Pyrrha es demasiado joven para ser la nieta de una octogenaria.

## CAMINO A BELMONTE

Ysentrud puede indicar el camino a los personajes. De lo contrario, pueden encontrar los dos caminos posibles por sí mismos. El camino que parte hacia el noroeste es más largo, pero más seguro (es el que Pyrrha solía coger). Rodea una montaña boscosa antes de girar hacia el noreste y dirigirse a Belmonte. El atajo se toma yendo hacia el noreste desde la casa de Ysentrud; cruza un paso entre dos montañas, no es practicable para carros o caballos en algunos tramos, pero sí para personas que viajen a pie.

### El Camino

Por el camino largo se tardan aproximadamente siete horas en llegar a Belmonte. Se trata de una senda vieja y en muy mal estado, casi una trocha (prueba de Supervivencia, DO 14, si la superan se darían cuenta de que nadie la recorre regularmente ya que parece abandonada desde hace mucho). Cuando vira hacia el norte, rodeando la montaña, a unas cuatro horas desde la casa de Ysentrud, los personajes serán atacados por unos lobos (2 más que el número de PJ). Estos les emboscan por ambos flancos, aprovechando los matorrales que bordean el camino. Cuando haya caído la mitad de los lobos, el resto se desbandará a los cuatro vientos y no se reagrupará hasta pasada una hora.

Para las estadísticas de los lobos puedes usar las incluidas en el libro básico de *The Witcher*, el juego de rol, página 270.

Una prueba de Saber de Monstruos (DO 14) permite darse cuenta de que no parece haber ningún macho alfa ni huargo liderando la manada. Una prueba de Advertir/Notar (DO 14) permite localizar la guarida de los lobos; se encuentra a unos cincuenta metros hacia el este, en una cueva natural cuya entrada está casi totalmente cubierta por matorrales (para entrar será necesario arrastrarse o cortar varios arbustos).

La cueva cuenta con una cámara bastante grande (alrededor de diez metros de diámetro) en la que se pueden encontrar huesos de algunas presas de la manada (principalmente corzos, cabras, gatos monteses...), los cadáveres de tres lobos (todos ellos secos y medio momificados), los restos abandonados de un campamento (ceniza de una hoguera, cazos y bolsas ya estropeados...) y los esqueletos resecos de seis humanos aún envueltos en sus ajadas ropas y con sus pertenencias cerca. Una prueba de Advertir/Notar (DO 18) revela que estos restos humanos llevan aquí mucho tiempo, décadas, y que los lobos no recorren esta zona de la cámara. Una prueba de Deducción (DO 14) permite identificar a cinco de ellos como bandidos, cazadores o montaraces y al sexto como el cadáver de una niña.

Entre los restos se pueden encontrar los siguientes objetos aún útiles (el resto está podrido, oxidado o roto): un cuchillo, un arco, una botella de vino tinto, un reclamo para perdices, un símbolo sagrado de Kreve, unos dados y una baraja de Gwent (del ejército del Norte).

El esqueleto de la niña tiene una capa roja, hay un anillo en el suelo (junto a su columna vertebral) y cerca de él hay una cesta de mimbre rota. En su interior aún hay una damajuana de aguardiente, un tarro de miel y una nota reseca (ver al final de esta página).

Tras el encuentro con los lobos y la exploración de la guarida, los personajes pueden continuar su camino a Belmonte. Es posible que los PJ no busquen la guarida, pero pueden volver a buscarla más adelante, tras investigar un poco en Belmonte. En tal caso, los lobos huirán cuando los vean acercarse a la lobera.

### *El Atajo*

Por el atajo cuesta aproximadamente cinco horas llegar a Belmonte. De hecho, tras cuatro horas, desemboca en el camino principal, a solo una hora del pueblo. En algunos puntos es necesario remontar empinadas cuestas pedregosas o deslizarse entre peñascos (prueba de Supervivencia, DO 18). Si se falla el personaje se ha podido torcer un tobillo (-1 a MOV, a Atletismo y a Esquivar/Zafarse hasta que se

*Amada Pyrrha.*

*Debo decirte que esta es la última nota que te escribo al amparo de la noche, la última que te haré llegar con discreción y secretismo. Por fin he reunido el valor de decirle a mi padre lo que siente mi corazón, de enfrentarme a su juicio... ¡y aprueba nuestro amor! Ya no tendremos que escondernos de los demás y podremos disfrutar abiertamente de la alegría que nos da el estar juntos. Mañana mismo lo anunciaremos. ¡Mi madre hasta me ha dado unos anillos para que nos prometamos! Seguro que a tu abuela le hará feliz saberlo.*

*Hasta mañana, mi amor, ya nunca más secreto.*

*Uli*



pueda tener una noche de descanso). Opcionalmente se puede interpretar el fallo de forma que se produzca un retraso o que algún objeto o prenda resulte dañado.

Cuando ya llevan más de dos horas de camino, los PJ oyen un sonido peculiar más adelante. Parece una niña cantando y riendo, así como algún ladrido ocasional. Apenas cien metros más adelante, los personajes llegan a la linde de un claro (de unos quince metros de diámetro) con abundantes flores. Allí hay una joven (que coincide con la descripción de Pyrrha) con una capa roja y una cesta, que ríe, canta, baila y juega con un perro. El perro, un labrador de color gris oscuro, parece contento. Una tirada de Percepción Humana sobre el perro (DO 18) revela que, aunque sus movimientos son propios de estar jugando, no mueve la cola y sus ladridos parecen más lastimeros que alegres; si el resultado de la tirada es 22 o más, se puede llegar a captar que el perro mira de reojo a los jugadores, casi suplicante. La niña parece ignorar totalmente a los PJ. Si un personaje brujo comprueba su medallón, este está vibrando.

Si los PJ intentan comunicarse con la niña, esta no les hace caso (ni les responde ni les mira). Si uno o más personajes entran en el claro, cuando estén a 5 o 6 metros de la pareja, la niña se girará hacia los PJ y el entorno se desvanecerá como si todo fuera un telón ahora rasgado por una monstruosa e invisible garra. En este claro, rodeado de árboles muertos y cubierto de flores marchitas, baila una Dama del Mediodía junto a la que se alza un Hombre Lobo. La Dama del Mediodía lleva una capa roja sobre un vestido blanco. A la altura del abdomen, el vestido tiene una mancha de aspecto líquido a juego con la capa. Ambos atacan a los personajes sin dilación. No es posible razonar con ninguno de los dos seres ni evitar el enfrentamiento salvo huyendo.

Puedes encontrar las estadísticas de la Dama del Mediodía en la página 278 y del Hombre Lobo en la página 294 del libro básico de *The Witcher*, el juego de rol.

Durante el combate, es posible darse cuenta (prueba de Advertir/Notar, DO 14) de que, mientras ataca con sus garras y dientes, ladrando y gruñendo, el hombre lobo llora

de forma incoherente. El enfrentamiento no termina hasta que ambos monstruos estén muertos, en ningún caso se rendirán ni huirán. Terminado el encuentro, se pueden recabar los botines correspondientes a estos tipos de criaturas. No encontrarán pistas concretas (al desvanecerse la Dama del Mediodía, no quedan restos de su capa roja). Solo queda proseguir el camino a Belmonte.

## BELMONTE

El pueblo de Belmonte se compone de apenas quince casas que dan cobijo a unas sesenta personas. Por el nordeste y norte del pueblo discurre un río estrecho, pero de fuerte corriente, que mueve el molino de la localidad. Al sur del pueblo se extienden los bosques que le proporcionan caza, leña y la buena madera con la que comercian sus gentes. En la ribera norte se encuentran los cultivos y hacia el nordeste, río arriba, una pequeña cadena de montes de una belleza inusitada, que dan nombre al pueblo, asciende entre dos montañas.

Entre los edificios del lugar cabe destacar:

- **La posada:** No tiene nombre, es sencillamente “la posada”. Regentada por un matrimonio: Gunter e Inga. Todos la consideran propiedad de Gunter, aunque en realidad la heredó del padre de su mujer. Siempre andan discutiendo, lo que involuntariamente atrae clientes porque anima bastante el ambiente monótono de la vida en el campo y da algo de lo que hablar. Cuenta con tres habitaciones sencillas, para dos huéspedes cada una, en el piso superior, así como la posibilidad de dormir en los establos o en la sala principal tras el cierre. La especialidad de la casa es el pastel de carne de corzo.
- **La ruina:** En la parte norte del pueblo se encuentran los restos de lo que fuera una vivienda cualquiera. Llama la atención que no se haya mantenido el edificio, reconstruido sobre sus cimientos o aprovechado su madera. Era la casa de la familia de Ender, donde tuvo lugar una tragedia hace mucho tiempo (ver *¿Qué Sucedió Realmente?*). Solo los niños juegan entre sus restos abandonados.
- **La casa del alcalde:** La vivienda más grande del pueblo, la única con secciones de piedra y paredes pintadas, pertenece a la familia más rica, que tradicionalmente ha ejercido de gobernantes del lugar. Su actual dueño es Uli, un próspero (para los estándares del lugar) mercader de madera. Si bien el pueblo cuenta con artesanos, estos se limitan a producir objetos de uso cotidiano (herramientas, muebles, clavos, aperos de labranza, cerveza...) no sabrán arreglar ni fabricar armaduras metálicas ni armas más complejas que una lanza o un arco corto. Los vecinos, acostumbrados a sus rutinas diarias y a la habitual ausencia de visitantes, se fijan enseguida en los forasteros, tanto por su condición de extraños como por su aspecto peculiar (y probablemente rudo). Son bastante recelosos y apenas hablan más que de temas superficiales (las cosechas, el clima, indicaciones...) salvo que tengan motivos para hacerlo... normalmente eso es sinónimo de que les inviten a unas cervezas en la posada. En cuanto los personajes interactúen con alguien más de unos segundos, todo el pueblo será consciente de su presencia. Casi como por arte de magia, todos parecerán enterarse de lo que hablen con unos u otros (incluso si lo hacen en privado o con discreción). Si los personajes buscan trabajo o si quieren una recompensa por sus pieles de lobo o por otros trofeos, los vecinos los enviarán a hablar con el alcalde, Uli. No hay rumores de la presencia de monstruos en las montañas o en el paso-atajo. Si preguntan por Pyrrha o hablan de Ysentrud, nadie reconoce esos nombres pero, más adelante, les abordará un hombre mayor (Karl, 59 años, padre del peletero del pueblo), que dice que ha oído que preguntaban por una cría con una capa. Le suena recordar algo al respecto, pero su memoria suele ablandarse remojada en zumo de cebada. Si invitan a un par de cervezas a Karl en la posada, este les contará que cuando él aún estaba enseñando a su hijo el oficio (el niño tendría unos diez u once años, así que él andaría por los veintimuchos), hubo mucho revuelo con una niña que se perdió. *“En principio no era nada especial, ya se sabe, cada varios años acaba perdiéndose algún chaval por lo que sea. Lo que pasa es que a esa*

no la encontraron, ni viva ni muerta. La familia acabó destrozada: la madre mató al padre y luego se mató ella. ¿Han visto esas ruinas de la orilla? Esa era la casa de la familia. Y lo peor es que la moza estaba a esto de casarse. Era un buen arreglo, nada menos que con el hijo del mercader, ya saben, el alcalde. Nada, una desgracia. Pero estas cosas pasan.”

Si los personajes acuden a la casa del alcalde, los recibirá uno de sus hijos. Si ya han tratado con alguien (aunque sea para pedir indicaciones), hablará como si ya supiera quiénes son (“Sí, ya, los forasteros”). Tras hacerles entrar, va a preguntar a su padre y vuelve para indicarles que pueden pasar al despacho.

Uli se muestra más desenfadado y cordial que sus vecinos, aunque recela si ve a un brujo o a un no-humano en el grupo. Es un individuo carismático que se levanta para recibirles, les ofrece una copa si la conversación se alarga y que mira por el bienestar de su pueblo. Ese bienestar incluye evitar que un grupo de tipos duros mate a nadie o prenda fuego a nada, así que se mostrará amable con los personajes.

Lo que suceda en la conversación depende de la ruta que eligieron los personajes.

### *Si los jugadores han ido por el camino y acabado con los lobos:*

Si durante la conversación, los personajes buscan trabajo o le indican que mataron a unos lobos, les dirá que pagará de buen grado una recompensa por traerle pieles de lobo (10 coronas por cada una). Indica que, si se aseguran de que la lobera está destruida, les dará una recompensa adicional de 50 coronas.

En ambos casos, la conversación debería llegar a un punto en el que mencionan a Pyrrha o Ysentrud (por iniciativa propia o tras hablar con Karl); en ese instante al alcalde le cambiará la cara. Al principio no asociará su pasado con que busquen a una *joven* con ese nombre, ni recordará el nombre de la abuela. Tras unos segundos, palidecerá, le temblará la voz y el ánimo le decaerá. Se sorprenderá mucho de que Ysentrud siga viva, pues nadie recuerda haberla visto en mucho tiempo. Se avergüenza de haber dejado que cayese en el olvido. En cuanto a Pyrrha, responde que es imposible, que hace treinta años que desapareció, pero intenta asimilar lo que le cuentan los PJ acerca de que encontraron el cadáver en la lobera, la nota y el anillo.

Llegados a este punto, es posible que los personajes sientan la tentación de coger la recompensa y marcharse sin desvelar ni acabar con la maldición de Pyrrha. Al fin y al cabo, saben cuál fue su destino y Uli les ha pagado 100 coronas por esa información.

Sin embargo, la aventura estaría inconclusa y, para evitar esto, a continuación se incluyen una serie de sugerencias para que los personajes puedan sospechar de la existencia de la maldición, levantarla, terminar la aventura y, de paso, obtener una recompensa mayor (ver el pago que ofrece Uli cuando se entera de que Pyrrha está maldita en el siguiente punto).

**La canción de los niños.** En un momento dado en el que los personajes estén en el pueblo se encuentran un grupo de niños que canturrean lo siguiente mientras agitan un trapo rojo:

*La niña y el perro juegan en el claro, todos los días sin ningún descanso.*

*La niña y el perro bailan sin parar, si no vas con cuidado te pueden mataaaaaaar.*

(Aquí los niños salen corriendo en todas direcciones y uno de ellos, el que tiene el pañuelo, intenta coger a los demás).

Los niños son los hijos de Gunter e Inga. Si más adelante, o en ese instante, los personajes les preguntan por la canción, responderán que hay un claro en el que una niña con una capa roja y un perro muy grande están todos los días jugando... “pero no puede acercarse nadie a jugar con ellos porque son unos tontos”. A cambio de algún objeto brillante o que les llame la atención, los niños accederán a decirles donde encontrar el claro.

**Los supervivientes.** Ese mismo día Uli envía a un grupo de aldeanos a recoger a Ysentrud, pero al haberse adentrado por el atajo, son atacados por Pyrrha y Alexander. Del grupo sobreviven apenas un par de personas e informan sobre las criaturas que habitan en el claro (darán una descripción detallada de la Dama del Mediodía haciendo hincapié en la capa roja). Esto debería ser suficiente para que los personajes se den cuenta de que existe la maldición; si no es así Uli sí que se dará cuenta y les pedirá ayuda (ver recompensa en el punto siguiente).

**Encuentro en el bosque.** Cuando los personajes abandonan el pueblo para continuar su camino, pasan cerca del claro donde Pyrrha y Alexander cumplen su condena eterna. Se produce el encuentro descrito en el punto de El Atajo (a continuación).

Cuando los personajes se van, Uli (casi catatónico) se queda en su despacho bebiendo, reflexionando y, finalmente, llorando.

Al día siguiente, el alcalde los recibe ojeroso, pero más resuelto y centrado. Les cuenta todo lo que sabe respecto a Pyrrha, que desapareció cuando iba a contarle a su abuela que se había comprometido *“siempre afirmó que sería la única que se alegraría sinceramente por ello”* y, en general, toda la información que pudiera tener (Ver *¿Qué sucedió realmente?*). Les hablará de Ender y Anna, los padres de la joven, y el terrible final de ambos.

También les dirá que en el fondo de su corazón siempre sintió que Pyrrha estaba todavía entre ellos y, si los personajes se muestran comprensivos y atentos, incluso podría llegar a admitir que en ocasiones tiene una pesadilla en la que ve a la niña cantando en el bosque, con los ojos apagados y una mueca oscura donde debería estar su tierna sonrisa.

Por otro lado, les enseña un anillo que tiene en un cajón y que es idéntico al que le regaló a ella (y que presumiblemente los personajes tienen en su poder). Les ofrece una recompensa por haber esclarecido lo que pasó o encontrado los restos de Pyrrha (100 coronas y los suministros que pueda conseguirles para su viaje).

En cuanto a Ysentrud, si los personajes no lo han propuesto ya, se ofrece a hacerse cargo de ella, especialmente si le indican que no está en sus cabales. Enviará en cuanto pueda a varias personas a recogerla y la cuidará en su propia casa, como si fuera su difunta madre, el tiempo que le quede. A su esposa Hilda no le hará ninguna gracia, pero es lo menos que puede hacer por la anciana.

### *Si los jugadores han ido por el atajo y se han enfrentado a Pyrrha y el Hombre Lobo:*

Si durante la conversación, los personajes buscan trabajo, les dirá que una manada de lobos está asolando las tierras de alrededor, les pagará hasta 10 coronas por cada piel de lobo y si le traen pruebas de que la lobera ha sido destruida, otras 50 coronas adicionales.

Cuando le cuentan qué han visto por el camino y el enfrentamiento con la Dama del

Mediodía y el Hombre Lobo, y le convencen de que es cierto porque realmente parece una total fantasía, ofrecerá un pago (500 coronas por el Hombre Lobo y 800 por la Dama del Mediodía) si han traído pruebas de su muerte y le han persuadido de ello.

La conversación debería llegar a un punto en el que mencionan a Pyrrha o Ysentrud (por iniciativa propia o tras hablar con Karl). En ese instante al alcalde le cambiará la cara. En un primer momento no asociará su pasado con que busquen a una *joven* con ese nombre, ni recordará el nombre de la abuela. Tras unos segundos, palidecerá, le temblará la voz y el ánimo le decaerá. Se sorprenderá mucho de que Ysentrud siga viva, pues nadie recuerda haberla visto en mucho tiempo. Se avergüenza de haber dejado que cayese en el olvido. En cuanto a Pyrrha, responde que es imposible, que hace treinta años que desapareció, aunque intentará asimilar lo que le cuentan los PJ acerca de la posibilidad de que la Dama del Mediodía sea Pyrrha y que haya estado tantísimo tiempo olvidada y en esa condena eterna, si es que se lo comentan.

Está abrumado por lo que le relatan. Poco después, pide a los personajes que le dejen digerir toda esa información y que se reúnan con él a la mañana siguiente.

Cuando los personajes se van, Uli (casi catatónico) se queda en su despacho bebiendo, reflexionando y, finalmente, llorando.

Al día siguiente, el alcalde los recibe ojeroso, pero más resuelto y centrado. Les cuenta todo lo que sabe respecto a Pyrrha, que desapareció cuando iba a contarle a su abuela que se había comprometido *“siempre afirmó que sería la única que se alegraría sinceramente por ello”* y, en general, toda la información que pudiera tener (Ver *¿Qué sucedió realmente?*). Les hablará de Ender y Anna, los padres de la joven, y el terrible final de ambos.

Por otro lado, les enseña un anillo que tiene en un cajón, y les dice que es idéntico al que le regaló a ella (aunque en este caso no lo deberían tener los PJ en su poder). El día que Pyrrha desapareció lo llevaba consigo para enseñárselo a su abuela. Les ofrece una recompensa si logran descubrir qué le pasó a la niña (200 coronas y los suministros que pueda conseguirles para su viaje). Para esto,

los personajes deberán encontrar la lobera y en su interior el anillo, la capa y la nota de Uli.

También les dirá que en el fondo de su corazón siempre sintió que Pyrrha estaba todavía entre ellos y, si los personajes se muestran comprensivos y atentos, incluso podría llegar a admitir que en ocasiones tiene una pesadilla en la que ve a la niña cantando en el bosque, con los ojos apagados y una mueca oscura donde debería estar su tierna sonrisa. Lo que encajaría con la descripción de la Dama del Mediodía. Los personajes deberían darse cuenta de que se trata de Pyrrha y, probablemente, esté maldita.

Si los personajes sugieren (o lo hicieron en su anterior reunión) que Pyrrha puede haberse transformado en una Dama del Mediodía, la noticia caerá como un mazazo sobre Uli, que les ofrecerá una fortuna (todo un cargamento de madera, que podrán llevar a la ciudad más cercana y venderlo por aproximadamente 1.000 coronas, aunque los carreteros y los carros deben volver a Belmonte) por liberarla de tal destino.

En cuanto a Ysentrud, si los personajes no lo han propuesto ya, se ofrece a hacerse cargo de ella, especialmente si le indican que no está en sus cabales. Enviará en cuanto pueda a varias personas a recogerla y la cuidará en su propia casa, como si fuera su difunta madre, el tiempo que le quede. A su esposa Hilda no le hará ninguna gracia, pero es lo menos que puede hacer por la anciana.

## EL EXORCISMO

Para liberar al espíritu de Pyrrha, es preciso llevar a su abuela el anillo y la nota que se encuentran junto a su cadáver y explicarle que estaba prometida con Uli. No es preciso decirle que su nieta ha muerto o que han pasado treinta años. Esto último no lo tendrá en cuenta (como si no lo hubiese oído o no pudiera asimilarlo), pero lo primero le causará gran impresión. Si los PJ se muestran especialmente bruscos o le presionan al respecto, puede llegar a morir por el disgusto. Esto no afecta a la liberación de Pyrrha.

Si Ysentrud muere antes de enterarse de que su nieta se había prometido, no será posible liberar a Pyrrha, que quedará atrapada para siempre por la maldición.

Solo tras informar debidamente a la abuela, Pyrrha podrá morir. Para ello, deben encontrarla y derrotarla (en el claro), aunque una prueba de Saber de Monstruos (DO 14) permite saber que se puede invocar a una Dama del Mediodía quemando algo a lo que tuviera mucho aprecio (por ejemplo, su capa). En tal caso, no invocarán a Alexander, el hombre lobo, solo a Pyrrha. Al liberar a Pyrrha quedará entre los restos su capa, totalmente restaurada, que servirá como prueba para Uli.

Si derrotaron anteriormente a Pyrrha y a Alexander, estos volverán a estar en perfecto estado, dado que la maldición los restituye. Si no los invocan, volverán a materializarse en el claro al cabo de un día para seguir con su eterno juego.

Para que los jugadores puedan saber exactamente cómo liberar a Pyrrha de la maldición, hay disponibles varias herramientas.

La primera es recalcar en la conversación que tengan los personajes con Uli que fue un auténtico drama la desaparición de la niña, ya que el mismo día que Pyrrha fue a dar la buena noticia de su compromiso a su abuela, fue el día que desapareció, por lo que nunca llegó a contar nada Ysentrud. Con esto deberían de ser capaces de caer en la cuenta de que el espíritu de Pyrrha necesita que su viaje se complete y su abuela sepa de su compromiso.

La segunda es añadir a un personaje adicional al pueblo. Una suerte de anciana venerable que sabe de maldiciones, ungüentos, pócimas y que por unas pocas monedas podría darles algo de información a los personajes. La escena debe ser oscura, una lúgubre cabaña con fuertes olores de hierbas y extraños componentes alquímicos en tarros o colgando de las paredes. Esta anciana, de nombre Aedelheid, les atenderá y después de un pequeño trance solo les dirá *“Debe terminarse lo que se empezó”*. Tras eso no recordará nada y nada más podrá aportar.

Como último recurso, un brujo o personaje con Saber de Monstruos, podría realizar una tirada DO12 para recibir algún tipo de información o guía. En caso de que fallase esta tirada, se puede utilizar la herramienta de “avanzar fallando” y que reciban algo de información, aunque sea incompleta pero que pueda aportar algo de claridad. Por ejemplo, que algunos tipos de espectros necesitan que se termine algo que dejaron a medias antes de morir, o que su destino está unido a ciertos objetos o personas.

En cuanto a Alexander, si lo derrotaron anteriormente, morirá en cuanto Pyrrha sea liberada. Si no lo hicieron, quedará libre de su condena pero seguirá siendo un hombre lobo que busca desesperadamente morir y, para ello, se lanzará al ataque de cualquier persona que encuentre en su vagar. Es muy probable que los personajes no lleguen a saber esta parte pero que oigan hablar de ataques a caravanas y aldeas por parte de una bestia, hasta enterarse de que alguien (un individuo o tal vez una tropa) mató a la criatura.

Resuelta la situación, es posible acudir a Uli para cobrar la recompensa correspondiente y proseguir su camino hacia el norte (o hacia la ciudad más cercana para vender la madera).

## ¿Qué Sucedió Realmente?

Hace treinta años, Pyrrha (hija de Anna y Ender el carpintero) era una joven en edad casadera. Ella y Uli, el hijo del alcalde, estaban sinceramente enamorados y se veían a escondidas, algo tremendamente complicado y peligroso en un pueblo pequeño como Belmonte.

Un día, tras hablar con sus padres y conseguir la aprobación de estos, Uli pudo empezar a cortejar abiertamente a Pyrrha, con la que enseguida se prometió. Eso trajo gran alegría al pueblo y muy especialmente a las dos familias implicadas. Pyrrha era una chica hermosa y bien educada, una buena esposa para el futuro alcalde. Por su parte, la familia de Pyrrha mejoraría mucho social y económicamente.

Cada semana, Pyrrha iba visitar a su abuela Ysentrud, una mujer que vivía en una pequeña granja alejada del pueblo (lo único que le dejó su difunto marido) que se niega a abandonar. La señora se mantenía bien cuidando de su pequeño huerto y su escaso ganado, pero siempre acusaba alguna carencia. Por eso, Pyrrha iba los martes a llevarle lo que necesitase. Pasaba la tarde y noche con ella y volvía el miércoles a Belmonte a seguir ayudando a su familia.

El día que Pyrrha se disponía a comunicarle a su abuela la noticia de su compromiso, fue asaltada por un grupo de bandidos que se había instalado poco antes en una cueva cercana al camino. Ella solo poseía un objeto de valor: un anillo de compromiso que se apresuró a tragar para evitar el robo. Privados de

su botín, los bandidos decidieron rajar su estómago y obtenerlo de todas formas.

Pyrrha terminó entrando en shock y muriendo mientras Alexander, el líder de la banda, la destripaba. Con su último suspiro, lo maldijo. A su vez, las circunstancias de su muerte, estando a punto de casarse, la maldijeron a ella.

Alexander se convirtió entonces en una bestia que reflejaba su salvajismo interior: un hombre lobo. Invadido por la furia, mató a sus hombres (que aún descansan en la cueva). Pyrrha se convirtió en una Dama del Mediodía y se asentaría en un claro cercano a la espera de víctimas sobre las que descargar su frustración. Alexander quedó condenado a bailar con ella eternamente, incapaz de morir ni de recuperar su humanidad o su libertad. Cada noche, cuando la Dama se desvanece, acude a su guarida a descansar.

Unos lobos ocuparon años más tarde la cueva de los bandidos, pero instintivamente se mantenían apartados del rincón en que se produjeron estos hechos. Cuando un miembro de la manada asume el rol de líder, este toma invariablemente a Alexander como un intruso y lo intenta expulsar, lo que conlleva la muerte del cánido. Por eso la manada de lobos carece de un alfa o de un huargo.



La desaparición de Pyrrha provocó gran revuelo en Belmonte. El pueblo llevó a cabo muchas batidas y envió partidas de búsqueda pero no se encontró a la niña. Se asumió que esta había sucumbido a la presión del casamiento y se había fugado. Su madre, obsesionada con las ilusiones que se había hecho de ver prosperar a su familia, fue consumiéndose. Su padre agotó los recursos familiares haciendo lo posible por encontrar a su hija cuando los demás dejaron de intentarlo. Finalmente, cuando la familia se sumió en la ruina y Ender tuvo que dejar de buscar a su niña, Anna, enloquecida, apuñaló a su marido mientras dormía y se suicidó rajándose el vientre y lanzándose al río.

Belmonte quedó afligido por la tragedia pero, como solo puede pasar en algunos pueblos, pronto se dejó de hablar del asunto con la esperanza de que cayese en el olvido. Y así fue para la mayoría de lugareños. Uli no olvidó, pero sí superó su pérdida en unos años; se casó con otra mujer y formó una familia.

Ysentrud fue presa de su senectud y quedó aislada en su pequeña granja. Su presencia, ya casi olvidada antes de la tragedia, pasó a ser ignorada tras la muerte de su hijo y su nuera. Nadie fue nunca a visitarla. Nadie sabe que sigue viva ni cómo. Ella vive en un constante martirio, siempre lamentando que su nietecita no va a verla. Ya nunca viene. Ya nunca vendrá.

### *Dramatis Personae*

**Aedelheid (84 años):** La “bruja” del pueblo que se encarga de proveer de ungüentos y pócimas a la población. Podrá dar más pistas a los jugadores acerca de cómo levantar la maldición de Pyrrha.

**Alexander (54 años):** Líder de los bandidos que asaltaron a Pyrrha. Está atrapado por la maldición. Actualmente es un hombre lobo. Pelaje negro entrecano, lleva algún harapo. Para más información, ver el apartado *¿Qué Sucedió Realmente?*

**Anna (murió con 32 años, ahora tendría 63):** Madre de Pyrrha. Estaba obsesionada con que su hija se fuese a casar con Uli y con la oportunidad que suponía de que su familia prosperase. Cuando Pyrrha desapareció, se fue consumiendo. Culpaba a su marido por perder a su hija y gran esperanza de la familia. Seis

meses después, terminó por matar a su marido mientras dormía y huir al bosque. Poco después se suicidó. Su cuerpo apareció al cabo de dos días en el río.

**Ender (murió con 34 años, ahora tendría 65):** Padre de Pyrrha e hijo de Ysentrud. Carpintero del pueblo. Cuando su hija desapareció, hizo lo posible por encontrarla: organizó batidas, pagó a cazadores y aventureros... eso llevó a la familia a la ruina. Murió asesinado por su esposa.

**Gunter e Inga (26 y 27 años, respectivamente):** Son el matrimonio que regenta la posada del pueblo, que heredaron del padre de Inga. Verles discutir mientras trabajan es una de las pocas diversiones que ofrece Belmonte. Tienen cuatro hijos, Bodo (10), Lotte (9), Erik (9) y Wanja (7) que corretean por el pueblo a todas horas.

**Uli (52 años):** Alcalde y hombre más rico de Belmonte. Antiguo prometido de Pyrrha. Es un mercader de madera y muebles. Sufrió mucho con la pérdida de Pyrrha pero, años después, logró pasar página, casarse (con Hilda [42], la hija del molinero), tener hijos (Uli [25], Agnes [23] y Oddo [19]) y hacerse cargo del negocio familiar. Si le recuerdan la cuestión, se derrumbará. Alto, bien plantado, ropa cara y colorida pero de corte sencillo, pelo castaño y ojos marrones.

**Karl (59 años):** Antiguo peletero de Belmonte, ya retirado. A cambio de unas jarras en la posada, contará lo que recuerda de la desaparición de Pyrrha.

**Pyrrha (murió con 15 años, ahora tendría 46):** Hija de Ender y Anna, nieta de Ysentrud, prometida de Uli. Actualmente, es una Dama del Mediodía. Para más información, ver el apartado *¿Qué Sucedió Realmente?*

**Ysentrud (82 años):** Abuela de Pyrrha. Desconoce lo que ha pasado. Olvidada por el pueblo. Es un misterio cómo sobrevive. Amable, enferma, siempre preocupada por su nieta, que no vuelve.

### **PERFILES**

Para esta aventura se requiere emplear los perfiles de Lobo (pág. 270), Hombre Lobo (pág. 294) y Dama del Mediodía (pág. 278) que se encuentran en el libro básico de *The Witcher*, el juego de rol.