

EL LOBO

MUNDO INTERNAL



Por Jorge Coto Bautista "Tiberio"

En la apartada comarca de Los Oscos, un lobo ha irrumpido en una casa y ha devorado a una anciana. La historia se vuelve especialmente trágica cuando el cuerpo despedazado es descubierto por la pequeña nieta de la víctima.

En pleno verano y sin noticias, un suceso tan dramático es recibido casi con alborozo por los medios de comunicación más sensacionalistas que se han lanzado sobre la comarca como buitres sobre un cadáver todavía caliente. Tanta alarma social ha asustado a los grupos ecologistas que ven peligrar la recuperación de lobos en la Cornisa Cantábrica.

Los pocos habitantes de Santa Eulalia de Oscos sobrellevarán atónitos la invasión de foriatos de ambos pelajes. Pero ellos saben que hay algo más de fondo en todo esto. Algo mucho más oscuro.

El **Lobo** es una aventura de Jorge Coto Bautista "Tiberio" ambientada en **Mundo Infernal**, un entorno de juego de terror y aventuras en la actualidad.

Para jugar esta aventura es necesario disponer de una copia de las reglas de **Savage Worlds** como las que pueden descargarse gratuitamente de www.htpublishers.es.



SWHS-02



Historias salvajes 02:

El lobo

CRÉDITOS:

Desarrollado y escrito por:

Jorge Coto Bautista ("Tiberio")

Edición:

HT Publishers

Corrección:

M. Alfonso García

Diseño y maquetación:

M. Alfonso García

Portada:

Adrian Río

Ilustraciones y fotografías interiores

Carolina González, Jorge Coto Bautista y Lord Zsezse
Works (© 2013)

Probadores

Pedro Pablo Calvo Morcillo, M.^a Cruz Rodríguez Hernández "Belth", David Gutiérrez Torrejón "Guty", Sirio Sesenra (afortunado amotinado de los *sandboxes* que por fortuna embaucó a la reencarnación de la princesa de Troya para que fuese la mujer de su vida) y Sara S. Ferrero.

Dedicatoria

"A Cruzy Matabestias, por siempre"

CONTENIDOS:

Introducción	2
---------------------	---

La trama principal	3
---------------------------	---

Los personajes	5
-----------------------	---

Cuentos	7
----------------	---

El entorno	10
-------------------	----

<i>Dramatis Personae</i>	15
---------------------------------	----

Apéndices	17
------------------	----

Santa Eulalia	17
---------------	----

Alrededores de Santa Eulalia	18
---------------------------------	----

El <i>Kindermärchen</i> (Interior 1)	19
---	----

El <i>Kindermärchen</i> (Interior 2)	20
---	----

ISBN: 978-84-944682-0-9

Depósito legal: AS 03595-2015

"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability or suitability for purpose of this product."

La trama principal

¡El marco!

Esta aventura transcurre en Santa Eulalia de Oscos, un pequeño pueblo de un centenar de habitantes. Toda la trama debe transcurrir a lo largo de un único día en el juego.

¡Abrahel!

Abrahel es el nombre de uno de los primeros ángeles caídos. Se reveló junto a Luzbel contra el mandato de Dios y fue desterrado al Infierno. Durante la Edad Media recorría el mundo de los humanos, tratando de corromper a los más sencillos e ignorantes. A principios del siglo XIX, una *meiga* gallega llamada Maruxa consiguió tenderle una trampa y atraparle en un sencillo libro de cuentos infantiles.



El demonio había sido encerrado en el libro, y Maruxa trató de destruirlo. Pero los demonios como Abrahel son criaturas difíciles de derrotar por completo y este pudo vengarse desde su encierro. El libro se esfumó en la nada y treinta años después se materializó en la habitación de la nieta de Maruxa. Por entonces la *meiga* ya estaba muerta, así que jamás llegó a enterarse de la maldición que había desencadenado sobre su familia. Fue una suerte para ella.

¡Hans Scheider, su hija y su nueva esposa!

Hans Scheider es un informático de Hannover. Hace cinco años, durante un largo viaje, se durmió mientras conducía, provocando un accidente de tráfico que acabó con la vida de su mujer y su hijo mayor. Nunca ha podido perdonárselo. Hace cuatro años decidió abandonar una Alemania perdida y se marchó con Ana, la única hija que le quedaba. Ribadeo le sonaba suficientemente lejos y allí decidió asentarse.

En Ribadeo conoció a Adela Martín, una gallega de armas tomar que encontró simpático a ese alemán tan tímido. La cosa terminó en boda y el nuevo matrimonio se trasladó a Santa Eulalia de Oscos.

Adela ha tratado de querer, en serio, a Ana como si fuera su hija; lo ha intentado con todas sus fuerzas. Pero lo cierto es que no ha sido capaz de tenerle más que un cierto cariño. Se siente culpable por ello, pero nunca se lo ha dicho a nadie.

¡El libro!

Seguramente tú, avisado lector, ya habrás comprendido qué es lo que va a suceder.

Adela Martín es descendiente de Maruxa. Y de hecho, de niña, fue víctima de la maldición del libro, si bien no lo recuerda más que de una forma muy difusa. Y, ahora, Ana Scheider es su nueva víctima. A Abrahel le importa poco que la pobre Ana no sea descendiente de la *meiga* Maruxa, no es una cuestión de sangre, sino de influencia.

Un día de aburrimiento, la pobre Ana, que ahora cuenta con 8 años, subió al ático a buscar algo con lo que jugar. Allí encontró los libros en alemán de su padre, que no tendrían el más mínimo interés para ella si no fuera porque su padre le tiene prohibidísimo mirarlos. Y entre ellos, destacaba uno grande con unas letras enormes, *Kindermärchen* se llamaba. Su fascinación aumentó al abrirlo y encontrarse con unos preciosos dibujos

Hans sigue hablándole a su hija en alemán con la intención de que no olvide el idioma y lo cierto es que ha tenido un cierto éxito pues, aunque Ana no lo lee con la misma soltura que el castellano, sí domina el idioma suficiente para sumergirse en el *Kindermärchen* que, claro está, resulta tremendamente atractivo para las niñas como ella. Ya se ocupa Abrahel de ello.

¡Blancanieves!

Cuando el alma inocente de Ana empezó a leer el libro, Abrahel se relamió de placer. El demonio reunió su odio adormecido después de tantos años y empezó a saborear lentamente la tierna psiquis de la pobre niña, estableciendo un lazo místico. Ahora, la imaginación de la niña, influenciada en gran medida por los cuentos del libro, se convierte en realidad. Y lo hace de una forma retorcida y cruel.

La primera víctima de este cambio fue Adela, su madrastra, cuyo sentimiento de culpabilidad la volvió vulnerable. Para justificar su fracaso al amar a su hijastra, el inconscien-



te de Adela empezó a culparla de infinidad de faltas imaginarias. Muy rápidamente, el suave cariño que Adela sentía hacia Ana se transformó en rencor y el rencor en odio. Hasta el punto de llegar a tratar de asesinarla.

Influenciada por el poder de Abrahel, Adela frotó una manzana con setas que ella sabía que eran venenosas (*Amanita vinosa*) y, hace un par de días, se la dio a Ana para que esta la comiera. La dosis que la pobre niña consumió es suficiente como para haber matado a un adulto, pero Abrahel no quería terminar el juego tan pronto, así que decidió evitar lo peor. La niña se quedó en coma.

Ahora Ana está en el hospital de Jarrio, acompañada de su padre, que está sumergido en un gran estado de desesperación. El demonio Abrahel aprovecha el estado de inconsciencia de la niña para hacerla soñar muy rápidamente y acelerar sus efectos. Debido a ello, gran parte de los cuentos están reproduciéndose en la realidad, con epicentro en el libro.

Los personajes

¡Modo competitivo!

Nosotros hemos probado esta aventura de dos maneras, tanto asumiendo que los personajes son aliados desde el principio como introduciendo motivos para que desconfíen y compitan entre sí hasta que llega un momento en el que comprenden que están obligados a colaborar. Como Director de Juego puedes elegir cualquiera de estas dos opciones, según las preferencias de tu mesa. La primera opción es más sencilla de jugar y de dirigir, mientras que la segunda le añade profundidad a la partida.

¡La prensa!

Los medios de comunicación acudirán a “cubrir la noticia”, con una actitud que suele compararse con la de los buitres, pero no resulta justo para tan nobles aves. Entre estos periodistas puede haber algún PJ. En nuestras partidas de prueba, la mayoría de periodistas han sido gente que se veía obligada a hacer un trabajo sensacionalista pero que no les gustaba; aún así creemos que un personaje que se lance a la inmundicia de forma activa y sincera puede ser también bastante divertido de jugar. Si has optado por jugar esta partida de un modo colaborativo, los PJ pueden pertenecer todos a la misma cadena. Quizás uno sea el cámara, otro el maquillador, otro el presentador, etc. En cambio si prefieres optar por el método competitivo y tienes varios personajes periodistas, sería mejor si cada uno perteneciese a una cadena distinta y todos ellos han acudido como avanzadilla para recabar información. En realidad ellos hacen el trabajo sucio para que sus compañeros en las tertulias y telediarios puedan apuntarse los tantos.

Por otra parte, si alguno de tus jugadores tiene ilusión por jugar con algún personaje famoso de la tele, no te cortes en permitirse. ¡Será divertido!

Si ninguno de tus jugadores pertenece a la prensa, aun así puede ser divertido que esta aparezca en forma de PNJ. Interpretálos como gente sedienta de noticias morbosas a los que no les importe lo más mínimo pisotear los sentimientos de sus entrevistados ni entorpecer una investigación criminal con tal de arañar un par de puntos a la audiencia. La idea es que resulten especialmente odiosos.

¡La pasma!

Los lobos están muy extendidos en todo el norte peninsular, pero el último ataque mortal a un ser humano se produjo en 1974, cuando una loba hambrienta atacó y mató a un niño de 3 años en una aldea de la provincia de Orense. Incluso en este caso aislado, hay que decirlo, hubo investigaciones apuntando a que el autor del ataque podría haber sido un perro asilvestrado y que la loba –que finalmente fue cazada– sólo tuvo la mala suerte de estar cerca. Y, como decíamos, se trataba de un niño pequeño, para buscar un ataque de lobos a personas adultas hay que remontarse a los años cincuenta donde dos guardias civiles murieron en extrañas circunstancias y también resulta discutible que fuera a causa de un ataque de lobos.

En estas circunstancias, que un lobo mate a una mujer adulta –aunque fuera una anciana– es algo suficientemente extraño como para que la Policía Nacional se vea obligada a investigar. En especial si tenemos en cuenta que la muerte no se produjo en mitad de un bosque sino en la propia casa de la anciana.

Se ha enviado a uno o más detectives (junto a un equipo de policía científica) a la zona. La Guardia Civil local tiene instrucciones de colaborar en lo posible.

Si alguno de los jugadores pertenece a este equipo, puedes indicarle que las hipótesis de partida que se barajan son las siguientes:

- **Un asesinato:** No puede descartarse la posibilidad de que en realidad el ataque de lobo sea una hábil forma de camuflar un crimen.
- **Un ataque de perro:** Los ataques de perro son muchísimo más frecuentes que los ataques de lobo. Es posible que se haya producido un ataque imprevisto y que haya gente interesada en fingir que fue un ataque de lobo para salvar a su mascota, pues el animal debería ser sacrificado.
- **Un ataque de lobo:** Incluso aunque al final las cosas resulten ser como parecen, el lobo deberá ser perseguido y capturado, algo que la Policía Nacional espera hacer con la colaboración de la Guardia Civil y cazadores locales. Es importante capturar al lobo y analizarlo porque pudiera ser un caso de rabia, enfermedad que se considera erradicada del norte peninsular y que no sería nada agradable encontrarse de nuevo.

Si en tu partida sólo hay un personaje de la Policía Nacional, lo mejor es que sea un detective, siendo el resto del equipo un grupo de PNJ a sus órdenes.

Si has decidido optar por la opción competitiva, puedes dividir a los jugadores de la pasma entre la Policía Nacional y la Guardia Civil, creando un conflicto de competencias (la Policía Nacional considera que es asunto suyo porque están investigando un asesinato, mientras que la Guardia Civil considera que el ataque de un animal salvaje pertenece a sus propias atribuciones y, por lo tanto, los nacioales no pintan nada aquí). Piensa en los enfrentamientos entre policías y FBI de las películas norteamericanas.

¡Los verdes!

La recuperación del lobo en la cornisa cantábrica es una de esas pocas noticias agradables que los ecologistas reciben periódicamente. Después de llegar a considerarse la extinción del lobo ibérico como algo inevitable en los años cincuenta, hoy existe una población sana y diversa que ha permitido rebajar su calificación de “especie en peligro de extinción” a, simplemente, “especie amenazada”. El caso del lobo y del oso pardo es citado internacionalmente como un buen ejemplo esperanzador. El problema es que la mejoría se ha basado, sobre todo, en el éxito al convencer a la población local para que dejara de verles como animales perniciosos. Ni qué decir tiene, todo este avance puede venirse abajo si, de pronto, las noticias retratan constantemente al lobo como un animal peligroso para el ser humano.

Para evitarlo, algunos ecologistas se han movilizado muy rápidamente con la intención de hacerse oír por la prensa y para tratar de evitar la posibilidad, nunca descartable, de que los lugareños salgan en masa y hagan una carnicería de lobos en la comarca.

Si has optado por la versión más competitiva de esta aventura los ecologistas te serán especialmente útiles ya que serán vistos como una gran molestia tanto por los jugadores pertenecientes a la pasma como por los periodistas.

¡Personajes locales!

En nuestras pruebas de juego ha dado buen resultado tener al menos un jugador que conozca la zona. Un guardia civil, por ejemplo, puede llevar varios años destinado a la comarca. O uno de los jugadores podría ser guarda forestal local, o incluso cualquier otro vecino de Santa Eulalia. Tampoco te preocupes mucho por el tema, en todo caso.

Cuentos

Estos episodios están pensados para que puedas incluirlos fácilmente en mitad de la partida. Ninguno de ellos es imprescindible y, de hecho, son redundantes ya que su función es la de que, en algún momento, los jugadores se den cuenta de que son cuentos infantiles. Esta aventura funciona como un gran puzzle; está diseñada para que haya un momento mágico en el que los jugadores de pronto comprendan que todo lo que están viendo son cuentos infantiles. Para ello deben aparecer varios de ellos, pero no es necesario que aparezcan todos; utilízalos a placer cuando veas que la aventura empieza a flojear. ¡Recuerda que la partida debe ser frenética!

¡Pistas falsas!

Cada vez que tus jugadores hablen con algún lugareño aleatorio podrás aprovechar para proporcionarles información relacionada con alguno de los cuentos que quieras introducir en tu aventura. Pero también puedes mezclarlos con información falsa. Aquí tienes algunas sugerencias:

- El **diaño burlón** pertenece a la mitología local y quizás pueda interesar a tus jugadores. Si no conocen la historia, puedes proponerles que saquen el móvil y consulten la Wikipedia, al fin y al cabo es lo que harían sus personajes. Otra leyenda, que encaja peor pero podría ser útil, es la **Güestia**.
- El **lobisome**. Esta leyenda resulta especialmente interesante si vas a utilizar el cuento de *¡La bella y la bestia!*, ya que es muy probable que tus jugadores confundan a la bestia con un hombre lobo y, de paso, le achaquen a él la muerte de Evalinda. Existe una pregunta clave que, en algún momento algún jugador te hará, y que servirá

para descartar esta pista. Esa pregunta es ¿en qué fase de la luna estamos? La respuesta es “cuarto creciente”.

¡El traje nuevo del emperador!

Hace dos días, durante un sueño, a Luis Lojo se le apareció la Virgen María. Desde entonces, ha visto la luz. Y ha visto tanto la luz que se ha quedado deslumbrado. Ahora, Luis, se dedica a predicar la palabra del Señor.

Cuando interpretes a Luis piensa en los telepredicadores americanos, repite mucho expresiones del tipo “Jesús estará contigo”, “conviértete hermano”, “arrepíentete pecador y serás salvo”, etc. Ni qué decir tiene que Luis es un personaje bastante cansino, pero inofensivo; puedes hacerle aparecer de vez en cuando, cuando lo veas divertido, en mitad de la calle, en la taberna, en mitad de un interrogatorio a otra persona... Puedes relacionarlo también con lo que esté pasando en la aventura, achacándolo todo a un castigo de Dios por los pecados de los PJ.

En cuanto lo consideres oportuno, puedes desencadenar el final de este cuento, haciendo que los personajes escuchen gritos y cánticos lejanos. En el bosque, a un centenar de metros del pueblo, está el resto prácticamente enterrado de un antiguo castro celta. Allí, Luis Lojo está haciendo una ceremonia bastante particular en la que se mezclan las arengas con las canciones. En un momento dado, Luis empezará a gritar que no necesita ropa porque María le cubre con su pureza y se desnudará mientras varios de la aldea empezarán a gritar que sí, que ven como la Virgen María le cubre con una blanca túnica. Como habrás adivinado no hay ninguna vestidura virginal, sino que sus feligreses lo

afirman porque no quieren quedar como los menos virtuosos. Bastará que algún personaje señale que el predicador está desnudo para que todo se desmorone. Los feligreses bajarán la cabeza avergonzados y se retirarán mientras Luis se tapaná sus partes, rojo de vergüenza.

Si ninguno de tus jugadores se anima a des-
tapar el pastel puedes dejarlo correr sin más
o puedes hacer que, como en el cuento origi-
nal, sea una niña del lugar la que lo denuncie.
Luis Lojo sentirá el golpe, pero nada más
cambiará. Si los PJ vuelven a encontrárselo
verán que sigue convencido de su sueño y si-
gue predicando la salvación en Cristo.

¡La bella y la bestia!

María Arango es una chica joven, guapa y simpática. Pero esta descripción no le hace justicia, de hecho, la verdad es que es realmente hermosa. Anastasio García, por su parte, es un hombre mayor, feo, malhumorado y de aficiones más bien molestas. A todas luces un amor semejante sería imposible.

Pero, ¡ay!, el amor no conoce de fronteras. Ni si quiera la de la edad, el físico, la inteligencia o la simpatía... Para sorpresa del pueblo entero (y consternación de los padres de María) hace dos días ambos anunciaron su compromiso de matrimonio. Ni qué decir tiene que este asunto fue la comidilla de toda la comarca hasta que un lobo otorgó, cruelmente, otros motivos de los que hablar.

Pero existe un secreto mayor todavía, un secreto sólo conocido por María y Anastasio. Y es que este, a veces, se transforma en una horrible bestia. Cuando esto sucede, Anastasio trata de encerrarse en su casa, donde libera inofensivamente su furia destrozándolo todo. Si no puede, se esconde entre la hojarasca esperando que nadie lo vea. Para su desgracia, no es muy silencioso y sólo es cuestión de tiempo que alguien, ¿alguien ha dicho un PJ?, se lo encuentre. Deberá ser,

eso sí, después de la escena del claro del lobo (consulta *¡El claro del lobo!*)

Si un personaje se encuentra con Anastasio, este tratará de huir o, si está muy cerca, quizás libere su furia y trate de atacarle. Bastará que reciba una cantidad de daño importante para que se transforme otra vez en ser humano y se quede hecho un ovillo lloriqueante.

¡Los tres cerditos!

Miguel, Ángel y Roberto Fernández son tres hermanos que, quizás, destacan por su falta de higiene. Los dos primeros han perdido recientemente sus casas, embargadas por el banco y ahora viven los tres en la casa de Roberto, en el pueblo. Roberto se pasa el día recriminándoles el haber cogido hipotecas tan caras.

¡Pedro y el lobo!

Esta historia es especialmente apropiada si algún jugador pertenece a la pasma.

Pedro César se aburre mucho en este pueblo y le ha parecido divertido empezar a utilizar su móvil para gastar bromas telefónicas. Su sistema consiste en hacer llamadas de número oculto desde distintas partes de los alrededores del pueblo afirmando que está siendo atacado por un lobo gigantesco, para luego desaparecer de allí sin dejar ningún rastro.

Más les vale a los jugadores atender a todas estas llamadas, porque en el momento en el que decidan mandarle a paseo y recordarle que tienen otras cosas mejores que hacer, Pedro será realmente atacado por un lobo (no necesariamente el mismo que ataco a Evalinda) y Abrahel se apuntará una muerte más.

¡La gallina de los huevos de oro!

José Ramón Sánchez es un productor televisivo de gran éxito. Tanto éxito que sus programas llenan la mitad de la parrilla de Antena Cinco. Debido a ello está enormemente forrado. Tanto que no se corta lo más mínimo en

hacer uso y abuso de su dinero, lo cual puede convertirle en un personaje particularmente odioso para los jugadores. Si un PJ es guardia civil, es probable que José Ramón aparque mal y pague su multa como quien compra un chicle. Si los PJ están buscando alojamiento es posible que José Ramón alquile todas las habitaciones disponibles para su equipo. Si un PJ es un policía y le pide que se aleje de la casa de Evalinda, es posible que José Ramón trate de sobornarle torpemente, etc.

En un momento dado, se verá a José Ramón tener una acalorada conversación telefónica y luego se pasará el resto de la historia lloriqueando en la Sidrería Santalla o la Taberna de Antonio, diciéndole al que quiera escucharle (bueno, y al que no quiera también) que le han dicho que han abusado demasiado de su formato, ya no le interesa a nadie y que le han despedido. Si este cuento te parece más difícil de pillar que los demás (lo es) puedes añadir, como quien no quiere la cosa, la expresión *“matar la gallina de los huevos de oro”*.

¡El flautista de Hamelín!

El pueblo está siendo invadido por ratas. No es algo de lo que se hable mucho porque, narices, hay muchas otras cosas importantes de las que hablar, pero esto no es normal. Son ratas grises y grandes, muy feas, más parecidas a las ratas de alcantarilla de las grandes ciudades que a los pequeños ratones de campo que pueblan la zona.

Las ratas aparecerán de todas partes, al abrir un armario, al cruzar una calle, al entrar en un dormitorio... constantemente. No te cortes en incluirlas en cualquier momento que no venga al caso. En mitad de una pelea pueden saltar encima de alguien. En plena persecución puede cruzarse una rata en el camino. De hecho, es especialmente interesante sacarlas en momentos en los que los jugadores no puedan pensar mucho en la rata porque tengan otras cosas más urgentes a las que dedicarse.

No tienen por qué tener interacción real con los personajes (aunque también pueden atacarles, claro), pero el mero hecho de que menciones que aparece una rata y se va corriendo saliendo de escena en seguida, hará que los jugadores se mosqueen. Especialmente cuando lo hagas por quinta o sexta vez.

La trama dará un giro más oscuro, si cabe, al llegar al pueblo una furgoneta rotulada como: “ASTURIANA DE DESRATIZACIÓN S.A., ASDESA”. Se trata de una empresa con un sistema revolucionario, a base de ultrasonidos, y que garantiza unos resultados espectaculares contra todo tipo de ratas. Discutirán los términos con el alcalde en el ayuntamiento, así que lo más probable es que los PJ simplemente vean la furgoneta a lo lejos, y luego recorriendo, lentamente, todo el pueblo. El resultado será innegable, efectivamente las ratas saldrán huyendo para no volver.

Sin embargo, Pablo García, excelentísimo señor alcalde, no lo verá con los mismos ojos y querrá regatear el precio a pagar por los servicios de los chicos de ASDESA. Estos se marcharán, visiblemente enfadados, y desaparecerán... por unas horas.

Cuando menos se lo esperen, todo el pueblo será inundado por la música de un circo. Una furgoneta con brillantes colores y un altavoz externo hace un llamamiento para que todo el mundo se venga al circo gratis. Los niños del lugar, no acostumbrados a este tipo de visitas, saldrán corriendo hacia la furgoneta y, si nadie lo impide, serán raptados por la gente de ASDESA con la idea de forzar al alcalde a pagar lo prometido.

Si Pedro César (consulta *¡Pedro y el lobo!*) sigue vivo, puede ser uno de los niños raptados, lo cual dará un margen en el que dejará de gastar sus bromas, haciendo más probable que sobreviva a esta aventura.

El entorno

¡Santa Eulalia de Oscos!

Santalla d'Ozcos, como la llaman los lugareños, es una de las principales poblaciones de la comarca de Los Oscos, alcanzando la cifra de 159 habitantes. Al igual que sucede en toda la comarca, el viajante que no conozca la zona se sorprenderá por la perfecta integración de las viviendas en el paisaje, construidas con materiales locales entre los que destacan los negros tejados de pizarra. Y por la abundancia de los bosques de castaños, que crecen por todas partes.

Los lugareños viven principalmente del turismo rural o de sus pensiones, ya que el envejecimiento es endémico en la población. Todos ellos entienden el castellano, si bien muchos hablarán con un fuerte acento. Incluso alguno de los más mayores puede que tenga dificultades al expresarse en castellano y harán uso de constantes palabras en *la fala* (eonaviago). Si quieres interpretarlo pero no conoces bien la zona –y pidiendo disculpas a los lugareños– puedes pensar en el acento y el idioma gallego como referencia.

El pueblo crece en torno a la carretera AS-27 que le sirve como elemento vertebrador y se extiende frente al río Agüeira, afluente del río Navia.

¡La casa de Evalinda!

El primer sitio obvio donde, probablemente, acudirán tus jugadores será la casa de Evalinda, la víctima del ataque del lobo.

La casa está un poco alejada del pueblo, encima de una colina. Es una casa típica de piedra con tejados de pizarra, de una sola planta. La zona ha sido acordonada por la policía, que está todavía examinando la escena del crimen. Si alguno de tus jugadores es detective, proba-

blemente le estén esperando para que tome las pistas necesarias y de la orden de levantar el cadáver. Si ninguno de tus jugadores pertenece a la pasma, lo lógico es que no les permitan entrar, pero también es cierto que tienen pocos efectivos y están muy ocupados con lo suyo, así que no será complicado colarse. Con el riesgo de que los detengan, claro. Si no pueden, o no se atreven a hacerlo, tampoco sufras. Las pistas que aquí aparecen pueden parecer muy importantes pero toda la aventura es bastante redundante, así que en realidad se puede resolver aunque no se visite la casa de Evalinda.

En la casa se encuentran, a no ser que alguno de ellos sea un jugador, dos policías, el médico que examinó en primer lugar a la anciana y certificó que estaba muerta, una detective y una agente de la policía científica.

Puedes dejar a tus jugadores entretenerse un rato en la escena del crimen si os resulta divertido, pero recuerda que no estás jugando a *La llamada de Cthulhu* (¡gran juego, por cierto!) sino a *Savage Worlds*, así que tampoco permitas que la partida se estanque en una escena de investigación; deja que un par de tiradas exitosas de Notar o Rastrear o algún comentario del tipo “miro los alrededores de la casa” sirvan para obtener las siguientes pistas:

- La anciana está sobre su cama, toda la habitación está salpicada de sangre, cuyo penetrante olor apesta la casa entera.
- Tiene múltiples heridas producidas por una mandíbula grande, podría ser de un lobo de gran tamaño, pero también podría ser de un mastín.
- La puerta de la casa está rota como si hubiera recibido un poderoso empujón. Lo cierto es que no era una gran puerta y el pestillo que la sostenía no se ve muy sóli-

do, pero aun así debería haber sido capaz de contener los empujones de un lobo.

- Cerca de la puerta hay una cesta volcada, en su interior hay un trozo de empanada y fruta diversa. La dejó caer Alicia, la nieta de Evalinda, al entrar en la casa y encontrarse el panorama.
- Hay visibles huellas de la anciana y de un lobo de gran tamaño en su carrera hacia la casa. Las huellas del lobo pueden seguirse hasta el bosque cercano pero en seguida se difuminan entre los helechos y la hierba y se vuelve imposible buscarlas.
- Los personajes que pertenezcan a la pasma podrán interrogar a la niña, Alicia, sin problema, pero los padres tratarán de evitar que sea entrevistada por periodistas. En realidad, la pobre está todavía en estado de shock y no se encuentra en condiciones de dar información relevante a nadie. Sus padres, que están con ella, están discutiendo con la policía porque quieren llevársela a Avilés (donde viven), lo que harán en cuando les sea posible.

¡Apartamentos rurales Antroxu!

Se trata de un antiguo molino de río con tres edificios anexos reconvertidos en apartamentos rurales. Cada uno de ellos (hay tres disponibles) tiene sesenta metros cuadrados, con dos dormitorios, cocina y baño. Se puede alquilar cada apartamento por 140 € la noche.

Los apartamentos son gestionados por un matrimonio (Xuan Arango y Elsa Muñoz) y su hija, María que es posiblemente una de las personas más hermosas que hayan visto nunca los jugadores (consulta *¡La bella y la bestia!*). Son gente agradable y amable, viven en el propio molino, e intentarán ante todo que la estancia de sus huéspedes sea agradable.

¡La taberna de Antonio!

Se trata de una casa rural, rústicamente decorada con distintos avíos tradicionales del

campo colgados en las paredes. Es el bar de pueblo de toda la vida y, en él, es donde se puede encontrar a los lugareños con mayor facilidad. También es buen lugar donde obtener información genérica sobre el pueblo y sus habitantes, incluyendo, claro está, todas las *¡Pistas falsas!* que sea razonable introducir. Miguel, Ángel y Roberto Fernández (consulta *¡Los tres cerditos!*) frecuentan el lugar.

¡Hotel rural Casa Agapita!

Agapita es una anciana de edad indefinida, que sigue gestionando con gran vitalidad un hotel elegante y con bonitos acabados en madera. Las habitaciones son espaciosas, tienen dos camas y cada una de ellas cuesta 90 € por noche. La mala noticia es que el hotel está completo y repleto de PNJ, principalmente periodistas que han venido a cubrir la noticia del “lobo asesino”.

Además de Agapita, el hotel cuenta con cuatro empleados, entre los que destaca Lorenzo, un joven espabilado que, quizás, pueda ser de utilidad a los jugadores.





¡La iglesia de Santa Eulalia!

La iglesia que dio nombre al pueblo está en el centro del mismo. El párroco es un señor de avanzada edad, llamado Manolo (Manolín por los lugareños), de aire bonachón y ánimos pausados.

Él no sabe nada sobre lo que está pasando en realidad en el pueblo, pero es probable que los jugadores acudan a él en busca de información. Se mostrará escéptico ante las posibles explicaciones sobrenaturales, particularmente con las *¡Pistas falsas!* Y se mostrará comprensivo con Luis Lojo (consulta *¡El traje nuevo del emperador!*); no simpatiza con sus métodos, pero al final cree que todos los caminos hacia Dios son válidos.

¡El ayuntamiento!

El ayuntamiento de Santa Eulalia se encuentra al lado de la iglesia. Es un edificio de tres plantas con un gran reloj. Allí suele encontrarse el señor Pablo García, perteneciente a IU y actual alcalde de la población. Es posible que algunos jugadores, particularmente los periodistas, quieran hablar con él. El alcalde juega su papel en *¡El flautista de Hamelín!*

¡La casa de Anastasio!

Anastasio García es el hermano mayor del alcalde, un hombre jubilado, cazador de profesión. Es improbable que los jugadores le encuentren en su casa.

En el caso de que entren en ella, la encontrarán absolutamente revuelta y desordenada. Un ojo poco experimentado pensará que alguien ha entrado y lo ha revuelto, en cambio un experto detective podrá llegar a la conclusión de que, en cierta manera, este es el estado natural de la casa. En la cama pueden encontrarse algunos pelos plateados que parecen de un lobo o un oso, sin embargo, si algún experto los examina no sabrá determinar su origen. Si se les realiza un análisis de ADN, la conclusión será realmente sorprendente... Son pelos humanos. Anastasio es uno de los protagonistas de *¡La bella y la bestia!*

Al lado de la casa de Anastasio hay un hórreo al estilo gallego, donde existen posibilidades de encontrar a Anastasio desnudo y acurrucado. Acaba de sufrir una de sus transformaciones; había tratado de llegar a su casa pero vio a los PJ y por eso se refugió en el hórreo. Pero, lógicamente, no va a contarles esta historia, sino que reaccionará de muy malos modos ante una invasión tan flagrante de su propiedad.

¡La casa Scheider!

Los jugadores no lo saben, pero esta casa es el epicentro de toda la maldición que se cierne sobre Santa Eulalia. En ella viven (o vivían hasta hace un par de días) Hans Scheider, su mujer Adela Martín, la hija de Hans (Ana), y Príncipe, el perro de la niña.

Hans y Ana estarán en el hospital de Jarrio (consulta *¡El hospital de Jarrio!*) y en la casa se

encuentran sólo Adela y Príncipe. La casa tiene dos plantas y un altillo; si los jugadores la registran no encontrarán nada de particular importancia salvo en el altillo, donde se encuentra el libro abierto de par en par en el suelo.

- Adela Martín es una mujer fuerte, al estilo que se crían en el norte. Aunque quizás a los jugadores se lo parezca, en realidad no es la villana de esta historia (tal honor le corresponde a Abrahel) y lo cierto es que no es una mala persona. De hecho, algo en su interior lucha contra lo sucedido, pues Adela se siente tremendamente culpable por su criminal actuación. Los jugadores la encontrarán distante y fría, y ella tratará de quedarse sola en cuanto pueda. De vez en cuando, cuando la conversación derive hacia algo que pueda estar lejanamente relacionada con su hijastra, Adela desviará inconscientemente su mirada hasta una bicicleta rosa que se encuentra apoyada al lado de la puerta de la entrada. Si es presionada, y la aventura se encuentra suficientemente avanzada, puede derrumbarse y confesar su intento de asesinato.
- Príncipe es un perro pequeño, saltarín y muy nervioso. Romperá a ladrar histéricamente en cuanto algún jugador se acerque a la casa. Todas las conversaciones con Adela se verán afectados por la presencia del perro que no parará de ladrar y reclamar atención de los jugadores. Periódicamente, Adela soltará un “¡Cállate, Príncipe!” que, evidentemente, no servirá de nada, pero resultará útil a la hora de proporcionarle a los jugadores el nombre del perro. Esto es importante ya que la aventura se resuelve con esta pista clave.
- El libro es bastante grande y pesado, al estilo de los códices antiguos. Está escrito en alemán y su título, en grandes letras doradas reza: *Kindermärchen*, lo cual podría traducirse al castellano como “cuentos infantiles”. Aunque ninguno de los personajes hable alemán podrán identificar fácilmente los distintos cuentos gracias a las ilustra-

ciones que acompañan a cada relato. Las ilustraciones, si bien son bonitas, transmiten un cierto mal rollo y aire oscuro. Si algún PJ empieza a pasar páginas encontrará ilustraciones relativas a los cuentos que hayas ido introduciendo en la aventura y, al final del libro, encontrarán una gran página con una cuadrícula en la que se ven dibujos de distintas niñas. La cuadrícula no está completa (cuando se complete, Abrahel será libre), afortunadamente le quedan todavía cerca de una docena de espacios vacíos. La última niña que aparece dibujada es, ya lo habrás supuesto, Ana. Y la penúltima, aunque esto es más difícil que lo averigüen, es Adela de niña.

¡El claro del lobo!

En algún momento de la aventura que veas demasiado tranquilo, después de que los jugadores hayan visitado la casa de Evalinda (consulta ¡*La casa de Evalinda!*!), los jugadores se enterarán de que el lobo ha sido cazado.

Anastasio (consulta ¡*La casa de Anastasio!*) fue la primera persona que encontró a la desdichada Alicia junto a su difunta abuela. Es un hombre seco y adusto, pero tiene su corazoncito, y desde entonces ha estado buscando al lobo; lo encontró hace nada, abatiéndolo de un certero disparo. Llevará a los personajes hasta donde se encuentra el animal para que puedan examinarlo.

- Anastasio es un hombre de pocas palabras. Tiene unos 70 años, es cazador jubilado, bajito, con el pelo lacio y blanco. Anastasio participa en la trama ¡*La bella y la bestia!*
- El lobo es un animal de gran tamaño, pero dentro de los estándares aceptables de forma natural. No tiene síntomas de rabia (y un análisis en laboratorio confirmará que está sano). En realidad, el pobre depredador es otra víctima de Abrahel; él hacía su vida normal de lobo hasta que la influencia del demonio le empujó a atacar a Evalinda.

¡El hospital de Jarrio!

El hospital de Jarrio se encuentra en Navia (a una hora en coche desde Santa Eulalia). Es el lugar más cercano con capacidad para tratar a Ana y allí fue trasladada. Sin ser inmenso, tiene un cierto tamaño ya que allí se da servicio a gran parte del occidente asturiano. La niña se aloja en la tercera planta, habitación 301.

- Hans Scheider es un hombre cuarentón, rubio y con barba de tres días. Da una sensación bastante desaliñada y, de hecho, se encuentra emocionalmente en una situación lamentable. Teme mucho por su niña. Después de la muerte de su anterior familia, sería una muy cruel broma del destino perder también a Ana. Se ha pasado los últimos dos días pegado a la cama y está tan centrado en la pequeña que ni siquiera ha llegado a enterarse de todo del incidente del lobo.
- Ana Scheider es una niña de ocho años. Aunque clínicamente está en estado de coma, sus ojos se mueven como si se encontrara en un sueño profundo y constante. Más allá de ello, la niña está estable, respirando con normalidad y con sus constantes vitales intactas.
- Adrián Rodríguez es el médico que se está ocupando de la niña y se encuentra abso-

lutamente desorientado. Si los jugadores le dicen que ha sido envenenada con toxinas de setas, le hará un análisis de sangre y encontrará hemolisina en ella (una proteína presente en algunas setas y que resulta tóxica para el cuerpo humano); sin embargo los síntomas de la niña no cuadran con los que debería haber producido la seta (no tiene convulsiones, ni hemorragias ni ninguno de los síntomas clásicos). Lógicamente, el doctor Rodríguez no sabe que Abrahel está obrando su magia sobre la niña. El demonio no quiere que muera, en realidad sólo necesitaba que Adela tuviera la intención y cometiera el acto de intentar envenenarla para extender su poder sobre ella.

- Príncipe será llevado en algún momento con su ama; sólo es cuestión de tiempo que los jugadores caigan en que esta es la solución evidente. Lógicamente, no se pueden introducir animales en el hospital, así que los jugadores tendrán que hacer uso de su autoridad policial (si la tienen) o introducirlo a escondidas. Cuando el chucho se encuentre ante su pequeña ama saltará feliz sobre ella y empezará a lamerle la cara. En ese momento, Ana se despertará, liberada de su maldición. Si alguno de los personajes se lleva consigo el libro *Kindermärchen*, este se desvanecerá en cuanto dejen de estar atentos a él.



Dramatis Personae

La pasma

Usa este perfil para todos los agentes de la ley que necesites representar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6.

Desventajas: Juramento (al cuerpo).

Equipo: Uniforme (de acuerdo a su especialización), pistola (12/24/48, 2d6, CdF 1, 1,5 kg, Mun. 17, AP 1, semiautomática), porra (FUE+d4, 0,5 kg) o maletín científico.

Capacidades especiales: Elige una.

- **Guardia civil:** Rastrear d4, Supervivencia d6, Sigilo d6.
- **Policía científica:** Conocimiento (Inglés) d6, Conocimiento (especialización científica u otro idioma) d6, Investigar d8; reduce Disparar y Pelear a d4.
- **Policía nacional:** Callejear d6, Forzar Cerraduras d4, Sigilo d6.

La prensa

Usa este perfil para los periodistas desplazados a Santa Eulalia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d8, Conducir d4, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d4.

Desventajas: Arrogante o Curioso.

Ventajas: Alerta.

Equipo: Smartphone, cuadernillo de notas o tableta, credenciales periodísticas.

Los verdes

Usa este perfil con aquellos ecologistas que han acudido a Santa Eulalia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (un oficio normal no relacionado) d6, Notar d6, Pelear d4, Provocar d6, Sigilo d4.

Desventajas: Juramento (defender la naturaleza del abuso humano).

Ventajas: Fuerza de Voluntad.

Equipo: Ropa de calle, pancarta (trátala como un arma improvisada mediana si hay lío).

Lugareño

Usa este perfil para todos aquellos habitantes de Santa Eulalia que necesites representar y no tengan un perfil específico.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (Santa Eulalia) d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d4. Si deseas que el Extra resalte en algún campo específico puedes asignarle d8 en una habilidad. Por ejemplo, un vendedor (como Luis Lojo) tendría d8 en Persuadir.



Abrahel

Se trata de un demonio muy poderoso, capaz de alterar la misma realidad. Ha transformado su atadura al libro de cuentos en una ventaja. Abrahel no puede manifestarse de forma física (salvo como el libro) y los héroes no tienen forma de enfrentarse a él, así que no tiene sentido proporcionarle un perfil y lo trataremos más como un peligro medioambiental que como un adversario convencional. Este uso del demonio es puramente opcional y la aventura funciona igual de bien se utiliza o no.

Eso no quiere decir, sin embargo, que el demonio se deba quedar de brazos cruzados mientras los personajes desbaratan sus planes si no quieres. Abrahel tiene dos formas de entrometerse en la investigación: la primera es la ventaja Vínculo, utilizando sus propios benis para facilitar la resistencia de cualquier PNJ

de la aventura. La segunda es su capacidad de usar *Marioneta* para obligar a un personaje a comportarse de acuerdo a un cuento (consulta a continuación).

Capacidades especiales:

- **Marioneta:** Abrahel puede usar este poder con su Espíritu (1d10) como habilidad arcaica. Dispone de 20 PP para su uso. Solo puede utilizarlo para obligar a al afectado a actuar como haría un personaje de cuento; por ejemplo, a una madrastra que siente celos hacia su hijastra para que envenene una manzana. La capacidad solo permite incitar al personaje a comportarse de acuerdo al cuento, pero la víctima debe cumplir todos los demás requisitos necesarios (ser “madrasta” o “cazador”, por ejemplo).
- **Vínculo:** Gracias a esta ventaja, Abrahel puede gastar sus propios benis (2) para ayudar a un “personaje de cuento” a interpretar su papel.



Adela Martín

La madrastra.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Ordenadores) d8, Investigar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Supervivencia d6.

Desventajas: Manía (Celos de su hijastra), Tozudo.

Ventajas: Mando, Temple.



Anastasio García

El cazador.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Conducir d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d8, Supervivencia d6, Tregar d4.

Desventajas: Anciano, Manía (enamorado de María Arango).

Ventajas: Leñador, Puntería.

Equipo: Ropas de cazador; durante la escena ¡*El claro del lobo!* llevará también rifle de caza (Dist. 30/60/120, 2d10, CdF 1, 5,5 kg, Mun. 1, FUEMín d8, PA 2, Pen. Movimiento), canana de munición.

Capacidades especiales:

- **La Bestia:** Anastasio siempre ha sufrido ataques de ira, que desahogaba contra el mobiliario y sus pertenencias. La influencia de Abrahel ha hecho que en los últimos días, estos ataques le *transformen* en algo más grande, fuerte y peludo. Además del aspecto visual, trata esta transformación como la furia que genera la ventaja Berserk. Durante la transformación también disfruta de la ventaja Frenesí Mejorado. Si se consigue causarle una o más heridas, la transformación finaliza (consulta ¡*La bella y la bestia!*).

Pedro César

El gracioso.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4.

Habilidades: Nadar d4, Notar d6, Provocar d6, Sigilo d6, Tregar d4.

Desventajas: Joven, Manía (gastar bromas pesadas).

Ventajas: Rápido.

Equipo: Smartphone.

Pablo García

Excelentísimo alcalde de Santa Eulalia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d6, Disparar d4, Intimidar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6.

Desventajas: Avaricioso (menor), Exceso de Confianza.

Ventajas: Carismático, Conexiones.

Equipo: Smartphone, muda de ropa bonita.

Trabajador de ASDESA

Desratizadores profesionales a jornada completa.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Plagas) d8, Notar d6, Pelear d4, Rastrear d6.

Equipo: Uniforme de ASDESA (ropa oscura con máscara durante el secuestro). Cuchillos y bastones (FUE+d4), furgoneta.

Apéndices

Entrega estos mapas y ayudas de juego a tus jugadores como atrezo durante las partidas para ayudarles a sumergirles en la atmósfera de *El Lobo*.

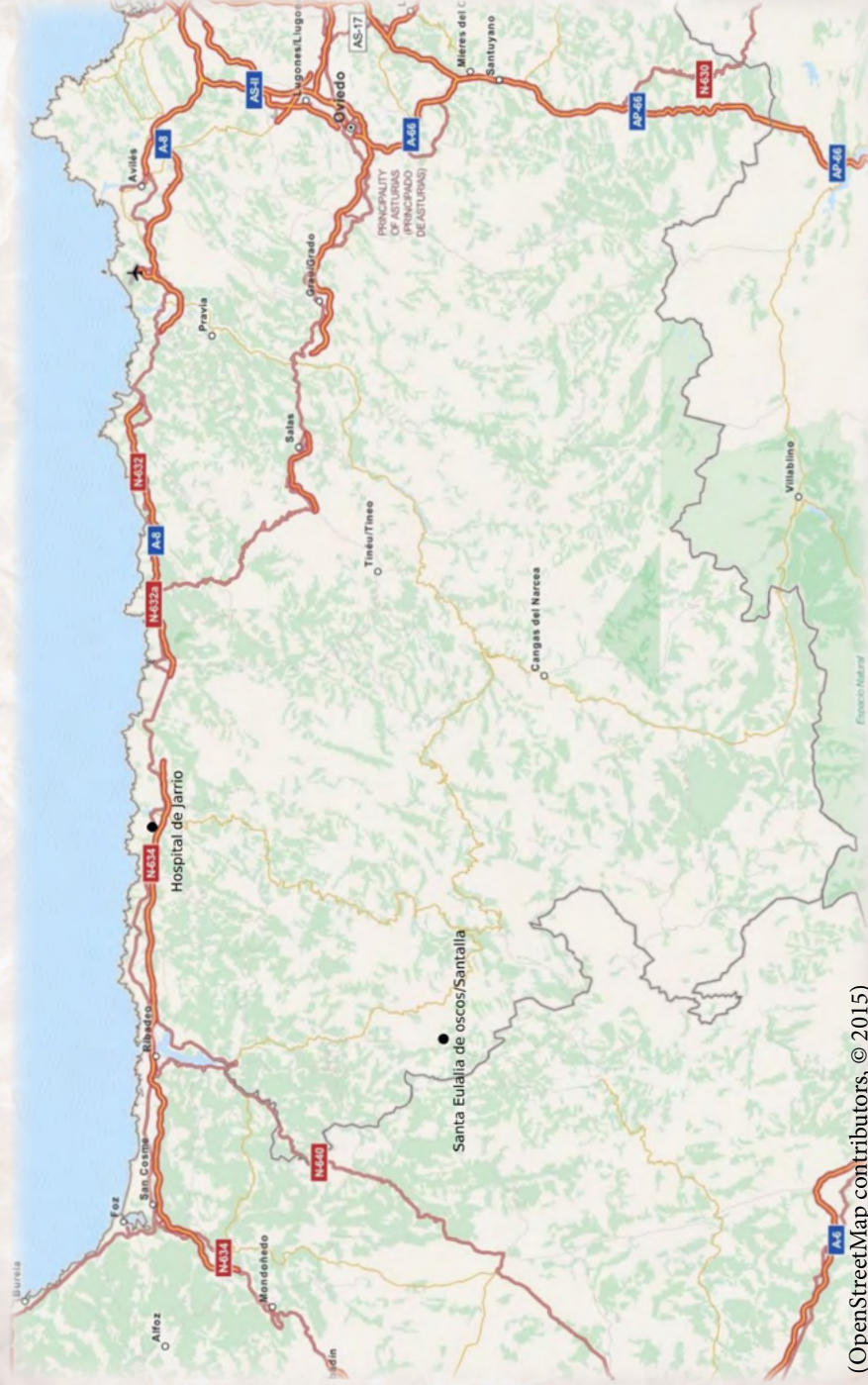
Ayuda 1: Santa Eulalia



Leyenda:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. La casa de Evalinda. | 6. La iglesia de Santa Eulalia |
| 2. Apartamentos rurales Antroxu. | 7. Ayuntamiento |
| 3. Sidrería Santalla. | 8. La casa de Anastasio |
| 4. La taberna de Antonio. | 9. La casa de los Schindler |
| 5. Hotel rural Casa Agapita. | 10. Castro en ruinas |

Figure 2: Surroundings of Santa Eulalia



(OpenStreetMap contributors, © 2015)

Kotkäppchen

Es war einmal ein kleines süßes Mädchen, das hatte jedermann lieb, der sie nur ansah, am allerliebsten aber ihre Großmutter, die wusste gar nicht, was sie alles dem Kinde geben sollte. Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Samt, und weil ihm das so wohl stand, und es nichts anders mehr tragen wollte, hießes nur das Kotkäppchen. Eines Tages sprach seine Mutter zu ihm: "Komm, Kotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und eine Flasche Wein, bring das der Großmutter hinaus; sie ist krank und schwach und wird sich daran laben. Mach dich auf, bevor es heiß wird, und wenn du hinauskommst, so geh hübsch sitzsam und lauf nicht vom Wege ab, sonst fällst du und zerbrichst das Glas, und die Großmutter hat nichts. Und wenn du in ihre Stube kommst, so vergiß nicht guten Morgen zu sagen und guck nicht erst in allen Ecken herum!"



"Ich will schon alles richtig machen," sagte Kotkäppchen zur Mutter, und gab ihr die Hand darauf. Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf. Wie nun Kotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf. Kotkäppchen aber wusste nicht, was das für ein böses Tier war, und fürchtete sich nicht vor ihm.

- "Guten Tag, Kotkäppchen!" sprach er.

- "Schönen Dank, Wolf!"

- "Wo hinaus so früh, Kotkäppchen?"

- "Zur Großmutter."

- "Was trägst du unter der Schürze?"

- "Kuchen und Wein. Gestern haben wir gebacken, da soll sich die kranke und schwache Großmutter etwas zugut tun und sich damit stärken."

- "Kotkäppchen, wo wohnt deine Großmutter?"

- "Noch eine gute Viertelstunde weiter im Wald, unter den drei großen Eichenbäumen, da steht ihr Haus, unten sind die Fuchshecken, das wirst du ja wissen," sagte Kotkäppchen. Der Wolf

Die Schöne und das Biest

Es war einmal ein Kaufmann, der hatte drei Söhne und drei Töchter. Der Vater liebte seine jüngste Tochter ganz besonders, denn sie hatte ein freundliches und kluges Wesen. Weil sie so hübsch war, wurde sie überall >die Schöne< genannt.

Wie die Geschwister miteinander heranwuchsen, wurden die älteren Schwestern immer neidischer auf die jüngste und verspotteten sie bei jeder Gelegenheit, denn es ärgerte sie, dass die Schöne die Aufmerksamkeit der reichsten und hübschesten jungen Männer auf sich zog. Diese wurden allerdings alle höflich, aber bestimmt abgewiesen, und die Schöne sagte jedes Mal, dass sie noch nicht bereit sei, ihren Vater zu verlassen.

Eines unheilvollen Tages aber ging die gesamte Flotte des Vaters samt ihrer Fracht unter und die Familie fiel in größte Armut. Sie mussten ihr Haus in der Stadt aufgeben und zogen in die Wälder, wo sie ein einfaches Leben führten. Die Schöne begann ohne viel Aufhebens, sich um das Haus zu kümmern und für jeden zu sorgen, so wie es einst die Diensthoten getan hatten. Der Vater und die Brüder waren ihr sehr dankbar dafür, die Schwestern aber verachteten sie.

