

Tacirupeca y la roja

Por [Pablo Lagartos](#)

Caperucita Roja se llama Tacirupeca, el lobo feroz es una loba con ganas de venganza y los jugadores son niños changeling en un colegio especial para Jóvenes Talentosos, que se tienen que enfrentar a los malos y aprobar las mates al mismo tiempo. ¿A qué tiene buena pinta? Por cierto, también hay un fantasma.

Contenido

- [Introducción](#)
- [Primera parte: Una visión General](#)
 - [La Escuela Grimm para Jóvenes Talentosos](#)
 - [El Primer día de clase](#)
 - [Eventos y Deberes](#)
 - [El fin de semana](#)
- [Segunda parte: Tomando la Iniciativa](#)
 - [La cueva: Los Conjuradores](#)
 - [El fantasma](#)
 - [Una loba cabreada](#)
 - [El culebrón](#)
- [Hojas de residentes](#)
 - [Los profesores](#)
 - [Los alumnos](#)
 - [Artistas Invitados](#)
- [Últimas palabras](#)

Introducción

Esta es una aventurilla basada en el cuento de Caperucita Roja, basada libremente claro y pensada como un lugar de referencia de los personajes en sus futuras aventuras y fuente de PNJs. En principio esta pensada para un grupo de infantiles, muy útil como partida introductoria o módulo de campeonato. Presenta las claves básicas del universo WoD y presenta un cruce del mundo de las hadas con Hombre lobo y Wraith. Se puede jugar con cualquier número de PJs, incluso con uno solo.

Lo ideal sería preparar una introducción para cada jugador que centre sus características como niño mortal (un máximo de 12-13 años) que acaba de sufrir la Danza de los Sueños y es llevado a una escuela-feudo especial, en mitad del campo y comienza allí su Tutelaje; pero una hermosa niña con un uniforme rojo, un fantasma y una Ronin-lobo pelirroja comenzarán a bailar para que nuestros niños descubran la dualidad del mundo en sus recién despertadas vidas.

Consigue que tus jugadores describan su vida como mortales, su mentor, sus actitudes y luego cuéntales que van a pasar una temporada en un colegio especial, móntalos en una ranchera de la mano de un sátiro adicto a la cocaola y...

Notas para la creación de PJs (opcional): Cuando creen los PJs, como son niños, no pueden gastar sus puntos gratuitos ni en Artes ni en Reinos, pero pueden cogerlos en estado latente (Cuestan un punto menos pero no se activan sin entrenamiento, hay que compensarlos con un Punto de Experiencia). Y estas habilidades cuestan el doble: Conducir, Leyes, Lingüística, Medicina, Política y todas las habilidades de combate.

Sobre la aventura: Hay que leérsela completa y con atención para poder jugarla y requiere un tiempo de preparación por parte del Narrador. Como no hay muchas bofetadas es el momento de demostrar que estos juegos son Narrativos y no 'narratoides'. Por último, la Escuela no está situada en una localización específica para que puedas colocarla al sitio que más te convenga.

Primera parte: Una visión general

La escuela Grimm para jóvenes talentoso

Una carretera secundaria serpentea entre un espeso bosque de coníferas, nuestros niños llegan al anochecer en una ranchera conducida por Gripêlin, un sátiro encargado de su protección. Hace frío y la luna en cuarto creciente se funde con el ocaso, unos lobos aúllan en la lejanía y el viejo edificio de la escuela tiene superpuesto un castillo de cuento de hadas. Una señora vestida de negro espera en la escalera de la escuela con un tipo bigotudo, bajito y regordete, una joven rubia en chandal y un viejo portero solícito. Son tres de los cinco Changeling que controlan la escuela, la chica es una burguesa y la profesora de gimnasia. Se necesitan tiradas de Percepción+Sagacidad Dif.6 para entrever el castillo.

Una gran dama con un vestido gris perla os traspasa con sus ojos azulados, os retuerce los mofletes y os presenta a un tipo cornudo con patas de cabra que carga con vuestras bolsas. Al fondo os sonríe un viejo con una boca que parece tener cuatro hileras de dientes y una chica ¡normal! se arrodilla frente a vosotros y os revuelve el pelo:

"¿Tenéis hambre? Venga, seguidme, os llevaré al dormitorio, os dais una ducha y bajáis a cenar. Así conoceréis al resto de los chicos".

Hay un dormitorio común para chicas y otro para chicos. Cada alumno posee un armario propio allí mismo y una taquilla en el piso de abajo, en veinte minutos les llevan al comedor presidido por los siete profesores de la escuela y sirven una cena a los 46 alumnos (incluidos los PJs). No hay tiempo para hacer demasiado, el viaje ha sido largo y el amanecer les traerá las nuevas clases y los nuevos compañeros. Pueden hablar durante la cena con un par de chicos al azar (Ver [Hojas de Residentes](#)). Al terminar tienen hora y media libre antes de acostarse y si han sido simpáticos un compañero les llevará a visitar la Escuela.

Finalmente se acuestan y, por supuesto son despertados, si dormían, y llevados a la Biblioteca donde les presentaran a todos los miembros adultos de la estirpe: La Baronesa, Willie el sátiro, una Nocker llamada Helena y un eshu que responde al nombre de "Maestro" son profesores y Máx, el guarda-redcap que permanece en un discreto segundo plano.

La baronesa se dirige a ellos y les explica las normas de la escuela que deben ser cumplidas SIEMPRE so pena de recibir un castigo que les mantendrá alejados del mundo real entre 1 y 6 días con una nervosa como compañía e incluso la expulsión (La baronesa procura asustarles y parece muy convincente):

1. La norma más importante: no se pueden realizar cantrips de Fantasía en presencia de mortales, eso incluye a la mayor parte de los alumnos.
2. No se puede acceder a la hoguera del Feudo sin autorización, ni utilizar a los alumnos de la escuela como Soñadores.
3. No se puede abandonar la Escuela sin autorización y menos por la noche. El fin de semana podrán ir al pueblo o dar un paseo solos, siempre que especifiquen el lugar y la hora de vuelta.
4. Hay que respetar los horarios y las normas "mortales" de la escuela y deben comportarse como niños que son sin despertar sospechas en la comunidad. Como están internos, el fin de semana lo pasarán allí recibiendo "clases especiales"

La duración del Tutelaje en la Escuela es de un año y un día, y tras cumplimentarlo con éxito serán Bautizados como miembros de pleno derecho de la Estirpe.

Finalmente les lleva a una sala privada de la Biblioteca y tras un velo de Glamour se encuentra la entrada al núcleo del Feudo donde brilla la Hoguera. Tras una pequeña ceremonia de vinculación, cansados y somnolientos son llevados de nuevo a la camita.

Horarios de la escuela

Similar de Lunes a Jueves. El Viernes por la tarde no hay clase y los alumnos burgueses se van a pasar el fin de semana a sus casitas:

| | |
|---------------|---|
| 6:30h | Levantarse |
| 7:00 a 7:45 | Se sirven los desayunos, es la única comida del día en la que no hace toda la Escuela junta |
| 8:00 a 9:00 | Primera clase |
| 9:05 a 10:05 | Segunda clase |
| 10:05 a 10:30 | Recreo |
| 10:35 a 11:35 | Tercera clase |
| 11:40 a 12:40 | Cuarta clase |
| 13:00 a 14:00 | Comida. Toda la escuela reunida en el comedor |
| 15:00 a 16:00 | Quinta clase (Sólo Lunes y Miércoles) |
| 16:05 a 17:30 | Actividad extraescolar. (Sólo Martes y Jueves) |
| 19:00 a 20:00 | Cena. Toda la escuela reunida en el comedor |
| 21:30h | Dormitorio |
| 22:00h | Luces fuera |

Asignaturas

Mates, lengua, literatura, Conocimiento del medio, gimnasia, informática y pretecnología.

El primer día de clase (Martes)

La primera sorpresa de nuestros amigos es el uniforme que deben utilizar mientras estén en la Escuela: verde para los chicos y rojo para las chicas. Si protestan por los uniformes (camisa blanca con lacito al cuello, chaleco o chaqueta, pantalón corto o faldita plisada y calcetines altos con zapatos) recibirán el apoyo de algunos chicos y chicas y se enterarán que es el primer año que tienen que llevar uniforme.

Teniendo en cuenta que es una Escuela para niños prodigio, el resto de la mañana transcurre entre clases de matemáticas, lengua, literatura, conocimiento del medio, y gimnasia. Les encargan como deberes una raíz cuadrada (sin calculadora) y una redacción de veinte líneas sobre la familia.

Durante el recreo nuestros amigos serán asaltados por "Charlie" y sus amigos (Ver [Hojas de Residentes](#)) que comenzarán a acosar al chico que parezca más fuerte hasta que la pelea uno a uno sea inevitable.

Mira las descripciones de los chicos y actúa en consecuencia, lo más probable es que conozcan a Esau-José y se sientan vigilados por Marga y MarK. Si hay alguno con Apariencia 4 se acercarán Juana y su amiga Tacirupeca.

Por la tarde, después de comer, tienen que hacer los deberes (que los hagan de verdad), en la sala de estudio o en la Biblioteca (donde siempre está Bob). Y apuntarse a las actividades extraescolares a elegir entre: Esgrima, Informática avanzada, Cocina y Hogar, Música y Teatro.

El único evento fuera de lo común es que un grupo de trabajadores llega a la Escuela a ampliar la piscina, y que de comer hay pastel de riñones.

Supongo que los jugadores intentarán conocer a todos los changeling de la Escuela y visitar todas las instalaciones, déjales que disfruten y se metan en algún follón, con lo que serán requeridos después de cenar por Marga y MarK para sondearles sobre su opinión acerca de los uniformes. Procura separar al grupo, que no todos sean invitados.

Los conjuradores: Esta sociedad secreta formada por dos changelings y tres burgueses, tiene como objetivo primordial la eliminación de los uniformes en la Escuela y la posibilidad de obtener alguna tarde libre. Estos maquiavélicos planes se fraguan en La Cueva, un lugar secreto a donde se escapan por las noches. Algunos de los jugadores serán invitados a unirse al grupo el Miércoles por la noche (Esta todo descrito en la Segunda Parte). Si, si han visto *El club de los poetas muertos*.

Para escaparse de la Escuela sin ser descubiertos son necesarios dos éxitos en una tirada de Sigilo+Destreza o Astucia de Dif.6. (si sólo consiguen un éxito, Max despertará y la dif. para los demás será 8). También sirve un cantrip de Embustes o una buena idea, claro.

Eventos y deberes: el resto de la semana

Las posibilidades son muchísimas, léete con atención las descripciones de los personajes y obra en consecuencia. Lo importante, y divertido, de esta aventura es interpretar a niños en su ambiente y jugar todas las posibilidades de relación, cuidando de no desvelar los poderes feéricos. Los párrafos con título en mayúsculas son eventos fijos, el resto sólo una guía de posibilidades. Controla el tiempo de cada acción.

La primera noche juntos: Elige a uno de los PJs, preferiblemente un SLUAGH, (la noche del Miércoles) cuando duerma y descríbele este sueño:

"Caminas por un pasillo iluminado por luces de emergencia, lleno de cañerías y contadores de luz. Al final del pasillo hay una enorme puerta metálica de seguridad, tras ella un chirrido agudo se cuela por tus oídos, cuando te acercas se abre y aparece una luz blanquecina que te atrae absorbiendo tu Glamour (tirada de Fza. De Voluntad Dif.8 para resistir o se pierde un punto de Glamour) aunque intentas resistirte te ves envuelto en ella y sientes dos garras en el cuello intentando ahogarte".

A partir de aquí se repetirá cada noche hasta vaciar al PJ con su angustia.

Acontecimientos y posibilidades varias:

- Un personaje recibe un poema de amor (bueno un ripio) y una cita para después de cenar en la piscina en obras. Puede ser Juana enamorada de él a la caza de un beso furtivo (¿una visita de [Gonzalo](#)? Ver [Artistas Invitados](#)).
- Les encargan un trabajo por equipos en la clase de conocimiento del medio: un herbario. Es un buen momento para unir a un par de PJs con Tacirupeca y salir al bosque: Ella comentará que su abuelita vive cerca de allí y además se sentirán vigilados por un ente maligno con intenciones aviesas. Incluso puedes plantear un primer encuentro con Lilian, una pequeña escaramuza para asustarles (Ver [Las Tácticas de Lilian](#) en [Artistas Invitados](#)).
- Investigar el asunto del sueño (La primera noche juntos): Pueden visitar los sótanos para encontrar el lugar (y forzar la puerta o robar las llaves del cuarto de Max con alguna estratagema). Todo esta expuesto en EL FANTASMA, en la 2ªParte
- Un niño (Paul Sipovski) llora desesperado antes de comer, su baraja de GROO (o Magic o Pokemon, o una bolsa de Gogos) ha sido robada del armario del dormitorio. Si deciden denunciarlo a los profes, el culpable no aparecerá y todos serán castigados sin salir de la escuela y sin tiempo libre tras la cena (los demás chavales pueden advertirles que ese es el castigo habitual). Pueden dedicarse a investigar el asunto en "Las cartas robadas" (a continuación).
- Una mañana (el jueves?) cuando van a ducharse descubren que han cortado el agua. Han sido los operarios que están ampliando la piscina y se han cargado una tubería.
- Un trabajo sobre Macbeth, de Shakespeare. Deben entregarlo el siguiente Lunes. Para realizarlo deben leer el libro, dos horas y obtener al menos 8 éxitos de Dif. 4, tirando con Inteligencia. Cada tirada consume unas dos horas de tiempo. La nota depende de los éxitos por encima de 8 y de si han dedicado una franja horaria a investigar en la biblioteca. (Ver la descripción de Frank Linux en [Últimas palabras](#)).

Las cartas robadas: Lo más fácil es hablar con el armario (que ha sido forzado) mediante *Susurro de sauce*, dependiendo de los éxitos dirá más o menos cositas: 1-Era un chico joven, no era el de siempre, 2- que me hizo daño con varios objetos metálicos, 3- olía a abedul rancio, y llevaba oro en sus manos, 4- siempre vigila desde enfrente y me reflejo en sus ojos grandes, 5- su copa es oscura y cubierta de resina.

El robo se produjo entre después del recreo (Paul jugo con la baraja) y las 10:45. Pueden Investigar y averiguar si algún alumno llego tarde a alguna clase, quien se ha interesado por las cartas, si tenía enemigos

El "malo" es Esau-José, su armario está enfrente de Paul, el pijo de pelo engominado y

gafotas de diseño, que intentará gastar una jugarreta a algún alumno (a un PJ guaperas al que Juana le tire los tejos?) colocándole la baraja bajo su cama y denunciándole.

El fin de semana: al salir de clase

Tienen varias posibilidades siempre que asistan a las clases complementarias, que en principio se celebran el Viernes y el Sábado por la noche: Greymare, Cultura Changeling, Teoría de la forma quimérica, Artes y Reinos.

Ejercicio 1

Criaturas quiméricas: Artesanía práctica. Los alumnos deben viajar a una zona del Ensueño conocida como Pueblo Paleta, allí se encuentran unas matrices sintientes de quimeras en forma de huevos.

En concreto deben construir una criatura quimérica formándola a partir del material del ensueño, al que deben convencer gastando un punto de Glamour y tirar con Fza. de voluntad contra Dif.7, la Fza. de voluntad de la matriz. -pág. 221 del libro básico-. Luego deberán obtener X éxitos de Dif. variable (dif.5 para boggan y nockers, dif.7 para los demás) con Greymare+Manip, cada éxito son 4 puntos de quimera para construir una criatura según las reglas (págs. 222-226). Pueden gastar Fza. de Voluntad.

Finalmente los pjs deberán enfrentar sus quimeras, si pueden o no intervenir queda a tu consideración. Un laberinto puede ser una buena posibilidad, dibuja o busca uno y colócalos separados

Si su quimera sobrevive podrán realizar una tirada de Greymare+Des. De Dif. 7 (5 nockers/6 boggans) Para obtener una Barcia de 2 puntos. Si la quieren conservar, como un trasfondo, deben tener al menos 3 puntos en el reino de Hada y obtener al menos dos éxitos en una tirada de Car./Manip.+Greymare.

Ejercicio 2

Historia de las hadas: Examen teórico. Fotocopia el capítulo correspondiente a la historia de las Hadas (páginas 53-61) del Libro Básico. Dáselo a los jugadores y que se lo aprendan entre una sesión y otra de juego para un examen. Luego hazles 5 preguntas por escrito. Si no saben la respuesta tienen derecho a una tirada de Cultura Changeling+INT de Dif 6 (Dif. 7 si no tienen Cultura Changeling), otorga puntos por pregunta teniendo en cuenta el número de éxitos; cada pregunta vale 3 puntos. Corrige el examen, se necesitan, al menos, 10 puntos para aprobar.

Las preguntas pueden ser: 1.- La guerra del tratado y la batalla de Manhattan, 2.- La Inquisición, 3.- La Ruptura y la influencia de la Peste Negra, 4.- El Compromiso y 5.- La ascensión del Rey Supremo. Aunque también puedes plantear algo tipo test. Tu mismo y no seas muy duro corrigiendo.

Segunda parte: tomando la iniciativa

En esta parte del módulo están descritas las diferentes acciones a seguir por los personajes según lo expuesto en la parte anterior. Recuerda que son chavales y todos los problemas que les puede acarrear salir del recinto de la Escuela. Finalmente controla el tiempo que tardan en

realizar cada acción, no deben faltar a las clases y realizar todos los deberes que les manden, además de investigar todo esto claro.

La cueva - los conjuradores

Esta pequeña distracción sirve para que los jugadores muestren sus capacidades interpretando a niños. Una vez invitados deberán escapar de la Escuela por su cuenta (Ver más arriba) y reunirse con otros cinco chavales: Marga y Mark (los jefes), dos burgueses y un changeling. Como siempre son seguidos por Bupi. La idea que tienen estos terribles conspiradores es asaltar la furgoneta con los uniformes el viernes por la tarde cuando Max la lleva a la lavandería del pueblo, luego destrozarlos 'lavándolos' con lejía, o alguna judiada por el estilo. Es probable que para ser miembros de pleno derecho les hagan realizar una prueba del tipo "entrar en la habitación del Pato y robar el examen de Conocimiento del medio".

La primera reunión es para probarlos y les harán jurar por lo más sagrado que nunca traicionarán los secretos de los Conjuradores.

Cuando estén en la cueva por segunda vez, una noche fría con una impertinente llovizna, oirán un grito horrible en el exterior: es Bupi que les expiaba con el capote grana de Tacirupeca y a quien nuestra amiga la loba cabreada ha confundido con ella. Lilian acosa a Bupi en versión lobo-lupus y sólo una acción decidida la hará huir, recuerda que hay burgueses en la cueva no se comerá a la niña cuando descubra que no es Tacirupeca. Ésta, a la mañana siguiente, echará de menos su capote, un regalo de su abuela, y los avispados jugadores podrán empezar a atar cabos.

El fantasma

La subtrama del fantasma esta pensada, fundamentalmente, para dar trabajo a los jugadores durante las noches de la primera semana, teniendo que valorar su importancia frente a las reuniones con [Los Conjuradores](#).

El primer contacto con él, es a través de una pesadilla (Ver [La primera noche juntos](#)) y seguirá machacando el Glamour del PJ hasta el final aunque también puede filtrar alguna información para resolver el problemilla.

Si alguno de los PJs es un sluagh (o un eshu) puede tener algo de conocimiento sobre los wraiths, sino deberán visitar la biblioteca privada (con alguna excusa, o hablando con Andrew) y conseguir un par de éxitos en Int+Enigmas, dif.6. Si lo consiguen léeles lo que consideres oportuno sobre los fantasmas, mencionando los conceptos de Morada y Grilletes.

El fantasma esta molesto porque alguien ha alterado uno de sus grilletes, la tumba de su amada, que ha sido destrizada por las palas excavadoras de los operarios que amplían la piscina de la Escuela. Para meterles el susto en el cuerpo, una noche que pasen cerca de la piscina (si no han avanzado en la investigación) camino a [La Cueva](#) o por una 'cita' con Juana, Gonzalo se materializará con su espada y les atacará

En definitiva los personajes deberán investigar que le ha sucedido al fantasma: En la biblioteca privada de la Escuela pueden averiguar parte de la historia (6 éxitos de Dif. 7) pero es más sencillo encontrar respuestas en el registro de propiedad del pueblo (aunque para unos niños será difícil) o en la hemeroteca (5 éxitos de Dif.6):

- El edificio de la Escuela era conocido como La mansión de Malta, construido entre

1774-1781, propiedad de una importante familia. El último descendiente, Gonzalo de Andrés, se caso el primero de enero de 1900 con una joven soprano francesa, Margaritte D'Arvel, que murió un año después junto con su hijo en el parto. Una semana después se suicidó, unos dicen que de dolor y otros porque perdió la mansión incapaz de satisfacer a sus acreedores. Desde entonces sólo ha tenido otros dueños, una familia americana que se fue de la casa por considerarla embrujada, después de invertir mucho dinero en reformarla.

- Hace menos de diez años empezó a funcionar como la Escuela para Jóvenes Talentosos y no han tenido ningún problema grave. Apenas se modificó la estructura original de la casa.
- (En la iglesia, cementerio) Los 'De Andrés' tienen un panteón, pero ni Margeritte ni su hijo están enterrados allí. ¿Una artista en camposanto?

A poco que se molesten averiguarán que cerca de la piscina había un cenador que fue derribado por los operarios que la están ampliando. Entre los cascotes, si se busca bien, aparecerá la entrada a una cripta donde están enterrados los restos de la familia de Gonzalo, les atacará dentro de la cripta si todavía no han entrado en contacto con él. ¿Y ahora qué? Lo ideal es que se pongan en contacto con el fantasma a través de un sluagh (un PJ o Marta Kayati, que deberá tirar Per+Sagacidad Dif.8 para verle -si no se materializa- y un punto de Glamour para comunicarse); Gonzalo les pedirá que lleven los ataúdes de su mujer e hijo hasta el panteón familiar en el pueblo. Imagina lo divertido que puede ser, para un grupo de niños, robar la camioneta de Max (si no la han machacado con Los Conjuradores y saben conducir, ; -)) y trasladar dos ataúdes mohosos hasta una cripta oscura a 20Km, en el pueblo un coche de policía, seguidos por Lilian, entrar en el cementerio, ¿algún otro fantasma?

Una loba cabreada

En [El Culebrón](#) se explica con detalle de que va toda la historia. O sea, una mujer lobo va detrás de una amiga de los PJs y tendrán que ayudarla. En definitiva lo que Lilian quiere es terminar con su hermanastra y con su abuela. Además quiere averiguar donde esta su madre para ajustar cuentas con ella y con el Cazador que acabó con su padre.

Lilian va con cuidado, no es tonta y bastante buena en combate; procurará no llamar la atención y esperar a que La abuelita y Tacirupeca estén solas, o tal vez comerse a la abuela y esperar a la nietecita en la casa.

La mejor manera de establecer contacto con Tacirupeca es mediante el trabajo del Herbario o a través de su amiga Juana. Si forman una pandilla, es probable que Tacirupeca les invite a comer algún día del fin de semana a casa de su abuelita. De todas formas los PJs tienen que notar que algo acecha a Tacirupeca, que esta en peligro: Ya sea por el posible ataque cuando hacen el herbario, por el asunto del capote que cogió 'prestado' Bupi cuando espiaba a los conjuradores o por que va de rojo a llevar a su abuelita en el bosque una cesta con miel.

Por cierto, no te dejes llevar por el tono infantiloides de jugar con niños y niñas, Lilian tiene muy mala leche y si se enfada puede despedazar a la abuelita y convertirse en una pesadilla para los jugadores. Reserva su aparición fatal para un momento cumbre al final de la aventura. Puede por ejemplo secuestrar a Tacirupeca y que su amiga Juana les pida ayuda. (Si 'La baronesa' se entera de algo se pondrá histérica y encerrará a todo el mundo en el edificio).

Mantén esa sensación de peligro e improvisa sobre la marcha, SIEMPRE esta vigilando a

Tacirupeca y La Escuela.

El culebrón

Teniendo en cuenta que La Abuelita se llama Marga Grimm (de soltera Smith) y que es la madre de la Srta. Grimm y de Wendy, y por tanto con 'sangre feérica' corriendo por sus venas (en argot una *Kin*), la visita de un extraño y peludo viajero que se encamo con Wendy no auguraba nada bueno. Nació entonces Lilian que tras sufrir su primera transformación pego a su mamá un susto de muerte y desembocó en una discusión con su peludo compañero que a punto estuvo de acabar en tragedia, pero acertó a pasar por allí un cazador que ahuyentó a papa lobo que huyó con su hijita.

A partir de ahí el cazador se dedicó a recorrer el mundo practicando la caza mayor y en una de sus visitas de cortesía a Wendy acabaron en la cama con el resultado de Tacirupeca. Años después fue acogida en la Escuela para Jóvenes Talentosos de su tía y ahí sigue cuando llegan los personajes, dedicando el fin de semana a llevar miel a su abuelita de paseo por el bosque...

Mientras tanto el cazador encontró por fin al padre de Lilian y acabó con él, pero papa lobo, antes de morir, le contó a su hija toda la historia de su nacimiento; así Lilian decidió averiguar algo más y ¡Oh sorpresa! El cazador que había matado a su padre tenía una hijita, dulce alegría... dulce venganza.

Para los curiosos decir que Wendy vive ahora en Barcelona donde tiene una librería de temas ocultos, con lo que Tacirupeca queda al cuidado de su abuela Marga, los fines de semana, y el resto lo pasa en la Escuela de su tía. Los veranos los pasa en Barna con mama. El Cazador, *Eusebio de La Fuente*, sigue dando vueltas por el mundo cazando hombres lobo, y de vez en cuando visita a Marga y a su hija, es un tipo imponente, forrado de armas de plata y estacas varias...

Hojas de residentes

Como hay un montón de PNJs te recomiendo que los pongas en fichas, colocados, en una cajita, por categorías, así tendrás su descripción y características a mano.

Los profesores

Calcula sus características con 3 en todo más los modificadores por estirpe y la descripción y tienen 4 en la habilidad en la que dan clase. En la Escuela, además hay dos cocineras del pueblo que van a dormir a su casa.

Srta. Úrsula Grimm

Alias "Srta. Rottenmeyer", alias "La baronesa", (Regente/Cabecilla) Shide Liam. Gruñon.

La baronesa esta orgullosísima de su escuela y defiende a sus alumnos a capa y espada, el problema es que la señora chochea un poco, esta en el primer umbral de confusión y ve lucecitas de colores. Si se entera de cualquier peligro encerrará a los PJs para que no salgan de la escuela. Imparte las clases de Lengua y las de Cocina y Hogar. Los fines de semana se encarga de explicar el mundo de los sueños (Greymare y Cultura Changeling)

ARTES: Adivinación 3, Primal 2, Soberanía 4. **REINOS:** Escena 3, Hada 3, Actor 2.

Willie

Alias "Micolor" (Escudero/Proscrito) sátiro gruñón

Es el profesor de Matemáticas y de Música, es un buen tipo que lleva aquí desde que se abrió la escuela, muy listo (INT: 4) y daltónico, con lo que viste de modo "diferente". Es de los pocos profesores que ayudará a los personajes sin avisar a la Srta. Grimm.

ARTES: Adivinación 2, Primal 2. **REINOS:** Escena 3, Hada 2, Actor 3

Profesora Helena Vilani

(Orquídea/Enigmática) Nocker Rebelde.

La profesora de Pretecnología y la que da las clases de Teoría de la Forma Quimérica los fines de semana. Esta en la escuela castigada por su duque por un turbio asunto del que nunca habla.

ARTES: Adivinación 2, Primal 3, Prestidigitación 2. **REINOS:** Escena 3, Hada 2

Profesor Imbru

Alias "Maestro" Eshu Gruñón

Literatura y Teatro. También es el encargado de la Biblioteca.

Sadia Perrault

Alias "Rambo", Burgués 29 años.

Esta es la única profesora que conoce las actividades "extra" de la escuela y el único burgués que tiene residencia continua en la Escuela. Da las clases de Educación Física y Esgrima (Esgrima 4) que se prolongan el fin de semana.

Profesor Pérez

Alias "Chepa", Burgués 33 años.

Informática, básica y avanzada.

Profesor Patelli

Alias "El pato", Burgués 42 años.

Conocimiento del medio y Excursiones.

Máx

(Escudero) Redcap Gruñón.

Es el guarda y "arreglalotodo" de la Escuela. Viste con un mono de trabajo de color indefinido y no se separa de un bastón de avellano con el que amenaza a los chavales cuando le tocan las narices; aunque tiene un corazón de oro. Es bastante bruto y puedes utilizarlo de salvador "in extremis" contra Lilian, si las cosas se ponen muy feas.

ARTES: Primal 2, Embustes 3. **REINOS:** Actor 2, Naturaleza 3, Hada 1.

Su bastón, por supuesto, es un Martillo de Guerra quimérico. Y lleva Armadura Ligera.

Los Alumnos

Además de los PJs. Hay 7 changeling más en la escuela, describo a cinco y cinco chicos mortales. En principio todos los alumnos de la Estirpe son luminosos, a no ser que el narrador tenga muy mala leche

En general todos tienen estas características más los modificadores por linaje y las Notas en la descripción:

Niño 6-8 años

FZA: 1 **DES:** 2 **RES:** 2 **Glamour:** 5
CAR: 3 **MANIP:** 4 **APA:** 2-4 **Banalidad:** 3
PER: **INT:** 3 **AST:** 4 **Fza. de Voluntad:** 4

Habilidades: Alerta 2, Subterfugio 2, Empatía 3, Interpretación 3, Sigilo 3.

Meritos y Defectos: La suerte del crío, Niño.

Niños 10-12 años

FZA: 2 **DES:** 3 **RES:** 3 **Glamour:** 6
CAR: 2 **MANIP:** 2 **APA:** 2-3 **Banalidad:** 4
PER: 3 **INT:** 3 **AST:** 4 **Fza. de Voluntad:** 5

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 1, Subterfugio 3, Interpretación 2, Sigilo 2, Informática 2.

Meritos y Defectos: La suerte del crío, Niño.

Habilidades de los changeling: Todos tienen, al menos, dos puntos en habilidades de combate, Grymare: 1 y Cultura (changeling): 1

SALUD: Los burgueses NO tienen el Nivel de Malherido, pasan de Herido a Tullido directamente.

La Suerte del crío: Todos los niños, por ser eso, niños, tienen este Mérito de 2 puntos que les permite repetir 3 veces tiradas que afecten a sus intereses: para que no les descubran, no les hagan daño, etc. Pero no les permite afectar una acción que ellos realicen, afecta a los demás, es algo inconsciente. Los jugadores Infantiles pueden cogerla, pero la perderán

cuando se conviertan en Rebeldes.

Bob López

Eshu 13 años (Ermitaño/Enigmático).

El chico conflictivo de la Escuela, es casi un Rebelde que ha escapado de la escuela en más de diez ocasiones. No tiene familia mortal, pero "Maestro" es su Mentor. Es un tipo extraño que no encuentra sentido a la vida (**Defecto:** Confuso) y es bastante pesimista. No es miembro de *Los Conjuradores* pero se le puede convencer.

ARTES: Adivinación 2, Primal 2. **REINOS:** Escena 3, Hada 2

Marga Bouciken



Sátira 12 años (Dandy/Cabecilla).

El alma de la escuela, simpática, espontánea y pese a meterse en los líos más grandes siempre sale indemne. Tiene una confianza absoluta en si misma y es la jefa y organizadora de *Los Conjuradores*, abordará a los PJs si protestan por los uniformes o hacen alguna pifia importante y les ofrecerá asistir a la reunión en la Cueva, cuantos más problemas den más amiga suya querrá ser.

ARTES: Soberanía 1, Embustes 2.

REINOS: Actor 2, Hada 3

Esau-José Smith

Burgués 11 años.

Este chico de familia bien se mostrará simpatiquísimo con los PJs e intentará sonsacarles sobre las actividades nocturnas que realizan Marga y sus amigos para ir con el chivatazo a los profes inmediatamente después. Esta loquito por Juana y será un enemigo temible si alguien se cruza en su camino

Carlos Morgul "Charlie"



Burgués 10 años.

Pese a su tierna edad es un mala bestia que mantiene un grupo de acólitos mediante la fuerza. Si gana a los PJs en una pelea es probable que sean amigos, si le vencen tendrán un enemigo peligroso que les tenderá una emboscada en las duchas con otros cuatro niños. Tiene Pelea 3 y es Corpulento con un nivel extra de Salud

Bupi Croft

Pooka-ardilla 7 años (Viajera/Pandora).

Esta niña dentona sigue por las noches a *Los Conjuradores* hasta la Cueva y les espía, pero no le admiten en la banda por su edad. No obstante nunca les traicionará.

ARTES: Embustes 2, Primal 1. **REINOS:** Naturaleza 3, Hada 2

Juana Montoya de Carrión

Sidhe 12 años (Cortesana/Bribona).

Esta encantadora chica rubita parece mayor de lo que es y se siente mayor, comenzará a tirarle los tejos al PJ con mayor apariencia, siempre que tenga 12 o más años (Que no olviden que son niños, por favor). Esta destinada a heredar el feudo paterno y tiene una daga quimérica.

ARTES: Soberanía 2, Primal 1. **REINOS:** Actor 2, Hada 2, Objeto 1.

Marta Kayati

Sluagh 10 años (Orquidea/Desgraciado).

En todas las clases hay un alumno que pasa desapercibido, siempre en sus cosas y que nunca cuenta para nada. No es especialmente bueno, ni malo, en nada y nadie le hace caso.

ARTES: Adivinación 2, Primal 1.

Paul Sipovski

Burgues 8 años.

MarK Seven

Burgues 12 años.

Es miembro de *Los Conjuradores* y el "novio" oficial de Marga, y ¡sabe conducir! coches, motos, tractores (Conducción 3). Sabe que su novia es "especial" aunque no exactamente su condición feérica.

Andrew Wood

Burgues 9 años.

Tiene una pierna ortopédica y muy malas pulgas. Prácticamente vive en la biblioteca, estudiando sin parar, e incluso ha leído alguno de los libros sobre hadas que hay en la biblioteca privada. Entre eso y lo que vislumbra de los semblantes va atando cabos

El resto de los niños

Puedes crear el resto de los Niños-PNjs a tu gusto y te recomiendo que al menos describas a los dos changeling que faltan, teniendo en cuenta que al menos uno pertenece a Los Conjuradores.

Tacirupeca Grimm (Lleva el apellido de su madre)

Burgués 11 años.

Es la sobrina de la Srta. Grimm y la mejor amiga de Juana. Lleva, cuando sale de la escuela, un capote rojo oscuro. Visualiza el semblante de los changeling y conoce las actividades extra de La Escuela. Pero los fines de semana los pasa en casa de su abuelita. Su vida corre serio peligro si Lilian la caza a solas, pero la loba también quiere vengarse de Wendy (su madre). Debido a lo "especial" de su familia no sufre Delirio si ve a Lilian en Crinos.

Artistas invitados

No es necesario poseer Hombre Lobo o Wraith para jugar el módulo, pero si recomendable.

Lilian "La Roja"

Hominido/Ahroun/Caminante silencioso (Ronin)

La primera de las característica es la humana, la siguiente transformada en Crinos, el licántropo y la tercera en Lupus, el lobo.

FZA: 2-6-3 **DES:** 3-4-5 **RES:** 2-5-4 **Gnósis:** 4
CAR: 3 **MANIP:** 4-1-1 **APA:** 4 **Rabia;** 5
PER: 3 **INT:** 3 **AST:** 4 **Fza. de Voluntad:** 8

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 2, Impulso primario 2, Pelea 3, Sigilo 4, Supervivencia 4,

Dones: Olor a hombre, Garras como cuchillos, El roce del derribo, Espíritu de la refriega,

Las tácticas de lilian: Para hacernos una idea: Esta escondida en la espesura (Sigilo 4) salta de repente transformada en Crinos y gracias al *Espíritu de la refriega* nuestra amiga puede atacar primero en cualquier turno y golpear a la gente de tal modo que la envía volando al suelo con *El roce del derribo* (un éxito por PJ embestido, de Dif=RES+Atletismo con 5 dados), por ejemplo...



Gonzalo de andrés

Ser un noble venido a menos, casado con una hermosa y joven mujer que fallece al año de matrimonio sin dejar descendencia, justo cuando pierde su mansión por deudas, lleva a Gonzalo a suicidarse en el sótano de su casa, convertida 100 años después en la Escuela Grimm para Jóvenes Talentosos.

Humano

FZA: 2 **DES:** 3 **RES:** 4 **Phatos (Glamour):** 4
CAR: 3 **MANIP:** 4 **APA** 3
PER: 3 **INT:** 3 **AST:** 4 **Fza. de Voluntad:** 8

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esgrima 4,

Wraith

Trasfondo: Morada 4 (La escuela), Memoriam 3.

Pasiones: Proteger a los niños que nunca tuvo 2, cuidar de la mansión 3.

Grilletes: La tumba de su esposa 3, Sótanos de la Escuela 3, la cripta bajo el cenador 2, la espada familiar 3.

Arcanoi: Materializar 4, Pandemonium 1.

Sombra

Arquetipo: Padre; **Angustia** 5; **Pasiones Oscuras:** Aterrorizar a niños 5, destruir la mansión 3; **Espinas:** Sigil de la muerte (huellas de agua).

Últimas palabras y notas de juego

Como muchos me han hecho notar, el cuento de *Caperucita Roja* lo escribió Charles Perrault, LO SE. La familia protagonista se llama Grimm, como los famosos hermanos, por que me gustaba más como nombre y mantenía el espíritu de la historia.

Más cosas, mi conocimiento de *Wraith: El Olvido*, es sólo superficial pero creo que con los datos aportados se puede jugar sin problemas. Si alguien nos quiere mandar la descripción completa de Gonzalo en términos de juego y alguna idea del estilo "Las Tácticas de Lilian", será bienvenida y publicada.

Cuando hice las pruebas de la aventura (a cargo de El Conglomerado de Estudios Africanos) tenía fichas de una veintena de alumnos, y como me recordaron, tras leer el módulo listo para publicar, un PNJ que dio mucho juego se llamaba **Frank Linux**, un burgués listísimo, de nueve años con mucha mano para la informática: cuando los PJs tenían que terminar un trabajo para clase y sus ocupaciones extra les impedían sacar el tiempo, Frank les hacía el trabajo, bien rastreando Internet o apañando trabajos anteriores del ordenador de los profes por un precio, normalmente abusivo.

Como siempre muchas gracias por todo y espero vuestros comentarios, críticas y/o alabanzas.

Zaragoza. Julio 2000. ARENA.

Módulo de *Pablo Lagartos* .

Sir Roger Mercenario, septiembre del 2000.
Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.
<http://www.kobo.es/srm/>