

La Montaña Mágica

(por Mario Nauzet García Hernández)

La suerte no acompaña a los desaventurados que terminan en la Montaña Mágica. Una maldición acompaña este lugar, una sobre la que unos pocos aseguran haber escuchado, un lugar del que nadie jamás ha salido. El reputado Dauntain, el Doctor Shmidt, junto con sus dos hijas vuelven a abrir el famoso Sanatorio, un lugar de antaño gozo y paz, bajo la apariencia de un oscuro manicomio donde sus continuas víctimas acaban lobotomizadas, o como a ellas mismas les gusta decir, “desveladas”.

Amanda, enfermera y una de las hijas del Doctor Shmidt, ha encontrado el punto débil de su padre sin saberlo, un Dragón Insomne, incapaz de cerrar los ojos, incapaz de soñar, que se esconde de la vista de los mortales y los inmortales en el almacén del psiquiátrico. Una Quimera accidental creada por su propio padre, que también desconoce su existencia. El Doctor, que fue víctima del trato de sus banales padres que destruyeron sus sueños en pedazos desde su infancia, vive en una contradicción constante, dudando de sus pasos, rechazando el mundo quimérico y delegando su trabajo en su hija. Pero Amanda conoce su centro y conoce a su padre, y mientras su hermana se encarga de espiar las conversaciones de los pacientes a los que acompaña, alimenta a esta bestia con los desechos de las almas de sus desgraciados pacientes fallecidos para usarla si sus planes no salen como espera.

Mas todo estará a punto de cambiar cuando unos pocos Changeling que han conseguido sobrevivir un poco más, algunos por ser demasiado astutos como para terminar sucumbiendo, y otros ya a punto de perderse en la total Banalidad, conseguirán escapar: Un rumor corre entre ellos, solo el Ojo Crisoberilo les conducirá a la salida. Nuevas leyendas del Ensueño y horrosas criaturas se esconden tras la fachada de este centro del que los espinos del corazón del mismísimo Dauntain no dejan escapar a nadie y dejan cicatriz en aquel que se los cruza.

“Pocos cuentan historias de las 4 paredes blancas de la Montaña Mágica, pero ¿Dónde están ahora?”

Instrucciones, contexto y estructura:

Los jugadores visitarán el Sanatorio Shatzalp, o como lo llaman los Changeling, “la montaña mágica”, un centro médico en Suiza (Confederación Galaciana, pág. 77 del C20) para el tratamiento de las enfermedades mentales chapado a la antigua especializado en trastornos del sueño bajo el pretexto de sufrir algún trastorno mental (esquizofrenia, psicosis, TOC...). Esto no significa que realmente padezcan alguna de estas enfermedades, sino que han sido diagnosticados como pacientes de una de estas como consecuencia de la naturaleza Changeling de cada jugador (un Nocker dirán que posee TOC, un Sidhe una severa y peligrosa depresión con autolesiones en lugar de magulladoras por batallas de antaño, síndrome de Tourette etc.) de manera totalmente injusta (los Dauntain se han encargado de enmascarar este aspecto de sus vidas de cara a sus anteriores vidas), presas de “la malvada investigación Dauntain del Doctor Schmidt”. Esta historia debe suceder posterior al año 1969, pues los Sidhe aparecen en esta historia. Si los jugadores han llegado a esta aventura después de la otra aventura “**la otra ciudad de las luces**”, podría decirse que desde el momento que los jugadores fueron casi atrapados por los Dauntain en aquella época fueron investigados durante mucho tiempo hasta que terminaron atrapándolos. Los jugadores pueden haber sido encerrados en este psiquiátrico después de haber realizado varios intentos de escapar de otro psiquiátrico en los que fueron internados, como medida de prevención o directamente es la primera vez que son atrapados y han sido directamente trasladados aquí. Sea cual sea el motivo, **el mayor objetivo de los jugadores ahora será borrar sus historiales médicos del registro de este lugar (para evitar ser encontrados en un futuro) y escapar.** Aunque opcionalmente pueden acabar con el suministro de Hypnocil que genera el Sanatorio. El problema real de intentar salir de este psiquiátrico es que todo el centro en sí está rodeado de largas ramas de espino quiméricas (crecidas de la influencia Dauntain de los Schmidt) que pincharán a los personajes llegando incluso a moverse para interceptarlos si son traspasadas (incluso aunque asuman una forma de sueño) y harán caer a los jugadores en un sueño del que tardarán un rato en despertarse (momento en el que los celadores aprovecharán para meterlos de nuevo dentro del centro). Estos espinos dejan cicatriz, una marca que recordará al personaje de por vida la angustia de estar encerrado en este lugar. Si los jugadores utilizan cualquier artimaña para visitar el Ensueño estos podrán moverse libremente por él, pero tras poner un pie en el mundo humano volverán a aparecer en el mismo lugar en el que emprendieron su viaje en el mundo humano, probablemente el psiquiátrico. Si cualquiera de los jugadores intenta escapar volando o encogiéndose su tamaño hasta pasar desapercibidos esta será la consecuencia lógica

Los jugadores podrán recibir visitas frecuentes y recibir cosas del exterior que los enfermeros revisarán, de esta manera los jugadores tendrán acceso a determinados trasfondos. Si lo deseas, puedes hacer que los jugadores tengan acceso a algunos de ellos solo si sus doctores/enfermeros consideran que se han portado bien. Con la intención de respetar algunas de las características de las fichas originales de los jugadores aconsejamos realizar los siguientes cambios:

Contactos/Aliados: podrán pasar a ser contactos y aliados del propio centro que les facilitarán antibióticos y pastillas concretas (somniaferos, alucinógenos, antidepresivos, etc.) o que los sacarán de algún apuro comprometido dentro del centro; o los propios antiguos contactos/aliados del jugador que les visiten (proporcionan información sobre otros pacientes o Barcias con Glamour para usar los jugadores)

Dominio: Los jugadores podrán recibir de visitas de algunos de los miembros de su Dominio (no Changeling) para recibir Barcias con Glamour para usar los jugadores (Glamour equivalente a su puntuación en este Trasfondo).

Quimera: Las Quimeras que los jugadores ya tengan ocasionalmente serán víctimas de los Estigmas de la Gente de Otoño (pág. 363 del C20) que son los Celadores.

Recursos: Los jugadores podrán sobornar a determinados enfermeros/ doctores/ Changeling con sus recursos una cantidad de veces igual a su puntuación.

Séquito: De alguna manera los miembros del séquito de los jugadores habrán conseguido hacerse pasar por un paciente más y podrán ayudarles. O quizás pueden tratar de conseguir ayuda desde el exterior (cumpliendo una función parecida a Contactos).

Soñador, Mentor y Recuerdo: Los jugadores recibirán la visita natural de sus Soñadores y Mentores para adquirir de ellos sus consejos o Glamour (en forma de Barcias). Recuerdo no sufre modificación.

Tesoro: Los Tesoros de los jugadores deben ser recargados cada cierto tiempo con Glamour o terminarán destruidos por la Banalidad del entorno. Si un doctor o enfermero descubre el Tesoro podría terminar destruido o arrebatado de las manos del jugador. La intención es que sean usados circunstancialmente.

Título: Este Trasfondo será determinante únicamente para la escena **Excursión**, explicada más adelante.

Los jugadores podrán contactar a sus Mentores o Soñadores una cantidad finita de veces (= a la puntuación que tengan en dicho Trasfondo), posteriormente estos dejarán de ir, pues los miembros de este centro empezarán a espiarlos porque creen que corren peligro o porque ya han sido localizados sufriendo alguna consecuencia pertinente. Los jugadores no pueden utilizar ninguno de sus Trasfondos para que los saquen del psiquiátrico, estos Trasfondos dirán estar haciendo todo lo que puedan pero que la justicia es lenta y no tienen pruebas para sacarlos de allí, pues el centro tiene informes psicológicos del estado de los jugadores. Para esta aventura hemos utilizado el libro de Changeling: el Ensueño 20 Aniversario (apodado a partir de ahora: C20) y su edición antigua del mismo nombre (apodado a partir de ahora: Changeling 1997).

Por otro lado, ten en cuenta que todo el personal habla inglés entre otros idiomas como el italiano, alemán o francés. Si quieres utilizar más recursos en esta aventura para “medicar a tus jugadores”, haz de saber que en estas épocas se usaban los primeros antipsicóticos que hubo (también llamados neurolépticos): *aloperidol*, *olanzapina* son algunos de los que han seguido usándose. La *clozapina* también es un neuroléptico, pero tiene muchos efectos secundarios (que podrían alimentar una buena Aventura). Entre los estabilizadores del ánimo el más conocido y viejo es el *litio* y el *ácido valproico*. De entre los antidepresivos la *fluoxetina* y *paroxetina* son también de los más viejos. Y entre los somníferos en esta época también se usaba el *diazepam* o el *lorazepam*. Ten en cuenta también que todos los personajes de esta Aventura muestran sus facetas Changeling un tanto enloquecidas, por tanto, están divididos por “mentalidad”, por aquellos que creen y no creen en su naturaleza Changeling. Los jugadores tendrán que ser intuitivos y discernir entre aquellos “creyentes” de sus naturalezas (que aún siguen luchando contra la Banalidad de este lugar y que están convencidos de que son Pooka, Redcaps y demás y de la existencia de las Quimeras y sus Artes, etc.) y de aquellos “no-creyentes” (que o bien han sucumbido ya a la Banalidad o están muy cerca de hacerlo y que siempre negarán el mundo Changeling y sus características). Por último, recuerda que si quieres jugar a esta aventura en la época actual siempre puedes agregar cámaras de vigilancia donde se nombra al personal de vigilancia en la narración, además del acceso a ordenadores.

La Montaña Mágica

Suiza (Confederación Galaciana) de un año entre 1969 y 1980 de un día frío cualquiera

Una intrigante luz rosa asoma de entre los gruesos y firmes barrotes cegándote antes de alejarse entre las enormes enredaderas que cubren los cielos. Son las 2 de la mañana y solo se ven como rayos de sol asomando por la esquina, como si estuviera amaneciendo, parece que algo ha cambiado en el aire, la habitación parece más agradable, más serena, la breve brisa y el sol te alivian en la habitación que estás, aunque las mantas no parecen abrigarte lo suficiente.

Miras a tu alrededor, ¿qué es este sitio? ¿es una alucinación? ¿cómo es posible que esté saliendo ahora el sol a estas horas? ¿o acaso está anocheciendo? Te da igual, porque en el fondo no te importa. El pensar te sofoca. La cabeza pesa demasiado ahora. Los pensamientos sobre tu decadente vida pasada te abruma es hora de volver a casa, es hora de volver a Arcadia, joven Morfeo.

1 Bienvenidos al Sanatorio Shatzalp

El ruido de los celadores abriéndoles las puertas de par en par desvelan del todo a los jugadores, que observarán, cada uno desde su habitación, que en sus habitaciones tienen lo esencial de su personaje (menos cualquier Tesoro que hayan decidido llevar consigo, con el que estará jugando **Zak** y que lo podrán conseguir cuando visiten el patio exterior). Uno de los celadores les avisa de que se levanten y bajen a la planta baja porque tienen que ir a desayunar al comedor y les da la bienvenida de forma desalentadora al “**Sanatorio Shatzalp**” (el nombre oficial del psiquiátrico). Los jugadores notarán jaquecas impresionantes debido a los últimos tratamientos que han recibido y se notarán bajos de ánimos y de Glamour. Los jugadores comprobarán que pueden visitar el comedor y deberán realizar la cola donde les servirán el desayuno (gachas). Se verán a sí mismos en cualquier superficie reflectante un poco más pálidos y descoloridos, menos los Sluagh que sentirán una inusual desgana y cierto descontento. Para comer los jugadores tendrán unas insípidas y tristes gachas. Entre los pacientes verán sentados a dos Changeling. Los jugadores pueden optar por no sentarse con ellos, pero al menos Rosa se levantará para sentarse al lado de ellos para charlar y conocerlos. La Boggan los observa con un solo ojo (le falta el otro) temerosa, como con cara de preocupación e incertidumbre (esta es **Rosa**; una tirada de Sagacidad dif 8 discernirá que ha estado en contacto con Hierro Frío, aunque no detectarán su procedencia, esto es en referencia al broche que lleva, parte de la llave para la celda del Dragón Insomne); algo lejos, un Sluagh que parece no haberse percatado de ellos, rodeado por un halo de tristeza y decadencia que parece provocar que cada cucharada de las gachas hervidas que se está tomando le cueste el doble que a los demás (este es **Edgar**). Rosa empezará hablándoles en voz baja, sin prestar atención a la comida que tiene delante, claramente entusiasmada, parecerá también un poco irritada y mirará constantemente a Edgar, buscando su aprobación a todo lo que ella dice, pero este la ignorará claramente. Rosa tratará en todo momento de evitar cualquier contacto físico con los jugadores y toserá con cierta frecuencia cada tanto rato (debido a su síndrome):

Dicho en voz baja: “*No me lo puedo creer. ¿Lo puedes creer Edgar? Lo que creí escuchar anoche era cierto, nos han traído nuevos compañeros ¡Bienvenidos al sanatorio! Os aconsejo que os toméis todas las pastillas que os recomiendan o jamás saldréis de aquí. Sobre todo, las moradas. Unos que vinieron una vez se negaron a tomar las pastillas moradas un par de veces y los acabaron desvelando (lobotomizando). Aunque bueno, esos sí que se habían vuelto auténticos majaretas. No os preocupéis por los celadores, no os harán daño si no se les provoca, pero os vigilarán como cuervos durante vuestra estancia aquí, sobre todo los primeros días. Pero tranquilo, dicen que el Doctor Jakov nos sacará de esta un día de estos. El primer día es el peor de todos, todo es nuevo y hacerse a la idea de que vais a estar aquí un tiempo es abrumador, pero al menos nos tenemos los unos a los otros para superar esto que nos ha sucedido ¿no creéis?”.*

-Si le preguntan por las pastillas moradas ella les dirá que *ella no acostumbra a decir el nombre del medicamento en voz alta, pero son “dificiles de tragar” para las personas con problemas mentales como “nosotros”* (se refiere a los Changeling). Mentirá diciendo que las toma si se lo preguntan.

-Si le preguntan por su ojo esta les engañará diciéndoles que está enferma porque no encuentra su ojo, que si lo encuentran deben devolvérselo (si los jugadores contrastan esta información con cualquier otro Changeling del centro les dirá que es un cuento, que ella lo que quiere es el “Ojo Crisoberilo” igual que

todos estos últimos días) Si le preguntan cómo conseguirlo ella les insistirá en que le pregunten a Isabela o a Lord Gelimer por la profecía.

-Si le preguntan por su broche les dirá que lo lleva desde que empezó su síndrome (se refiere a “desde su Danza de Sueños”, al negar la realidad Quimérica cree que su condición de Changeling es un síndrome).

-Si le preguntan por su contacto reciente con el Hierro Frío ella se obsesionará con que su medicación no es la adecuada, volcando toda culpa en ello (realmente Rosa no sabe para qué usa Amanda los broches pero no le contará nada al respecto de esto a los jugadores como es obvio).

-Si le preguntan por su pasado y el motivo por el que acabó en el psiquiátrico ella aceptará no recordar un pasado anterior al del psiquiátrico y echará la culpa a las múltiples pastillas que aún no se ha tomado.

-Si le preguntan por el Doctor Jakov ella les dirá que es el más amable del centro y que todos creen que saldrán de allí gracias a él, es su última esperanza.

- (Si los jugadores dieron una primera mala impresión a Rosa igual quieres incluir la misión **Novicio**).

Los jugadores ven un mapa con las distintas zonas del psiquiátrico (lo que está entre paréntesis no debe ser compartido con los jugadores), la barra “/” marca las diferentes secciones. Ten en cuenta que de día hay un tránsito impresionante de pacientes y del personal por todas las zonas y el acceso al sótano y al ático están bloqueados durante el día:

-Planta baja, exterior: cancha exterior/patio interior/jardines/ invernadero y sala de mantenimiento (los dos últimos vigilados por un periquito que pía si un desconocido se acerca chivándose de su presencia).

-Planta baja, interior: sala común/oficinas, despachos de doctores y personal/cocinas/comedor/sala de juegos: Monopoly, ajedrez, Póker, Scrabble, dominó.

-1ª planta: habitaciones de pacientes masculinos: pasillos A y B/sala de música.

-2ª planta: habitaciones de pacientes femeninos: pasillos C y D/sala de lectura.

-3ª planta: salas de intervenciones: pasillos 1 y 2/ habitaciones del personal fijo.

-4ª planta: Residencia del Doctor Schmidt (aquí vive también Amanda y alguna noche duerme Rosa)

-Sótano: Almacén (vigilado de noche por Dominik, inaccesible de día; acceso al “Dragón Insomne”)/ Accesos al sistema eléctrico y de aguas.

-Ático: Laboratorio (contiene una trampa y requiere un código).

NOTAS: Si los jugadores arman mucho barullo el primer día es probable que se topen con Amanda Schmidt, la que los jugadores y personajes creerán que es la única descendencia del Doctor Schmidt (¿De sangre Dauntain?, pág. 456 del C20). Si los jugadores por lo que sea no se comportan “como deberían” sobrepasándose de alguna manera el Doctor Schmidt les medicará una pastilla de **Hypnocil** (mirar sus efectos en la Ficha de Apoyo al final de la Aventura). Además de enfrentarse a los celadores o enfermeros, alguno de ellos podría ser una Persona de Otoño y poseer el Estigma “Borrado” (pág. 363 del C20). Si crees que los jugadores merecen una segunda oportunidad haz que aparezca el Doctor Jakov y convenza al Doctor Schmidt de cambiar de opinión en cuanto a esta medicación. Si los jugadores buscan información entre el personal les podrán escuchar hablar sobre que el Doctor Schmidt se encierra demasiado en su casa y que su hija no debería estar metiéndose en los asuntos de los médicos; o que el Doctor Jakov les tiene demasiado aprecio a sus pacientes y que no aguantará mucho por aquí.

- **Novicio**: Una de las enfermeras anuncia a los jugadores que todos los pacientes nuevos tienen asignados a un guía y que el de ellos será Rosa. Rosa se sentirá muy halagada y acompañará a los jugadores por todo el establecimiento enseñándoles sus opciones de entretenimiento tratando las instalaciones casi como un hotel sin ofrecer ningún dato feérico interesante para los jugadores, pero incitándoles a contestar sus preguntas personales sobre manías, hábitos e incluso los secretos más íntimos de los jugadores (ten en cuenta que esta información podría ser usada en contra de los jugadores más adelante, pues se la contará al Doctor Schmidt). Después de esta ruta, otra enfermera les dirá que tienen una sesión de evaluación inicial con uno de los doctores que trabaja para el Doctor Schmidt para la cual deberán asearse y no llevar nada más con ellos. Los jugadores se prepararán para asistir a esta terapia, una tirada de Percepción + Alerta dif 7/8 revelará cómo momentos antes de empezar la terapia Rosa parece estar reunida a solas con el Doctor Schmidt, que le está haciendo preguntas sobre los jugadores y ella las contesta sin compromiso ninguno con mucha naturalidad (los jugadores podrán asumir que no podrán confiar en Rosa y que esta es una soplona del Doctor para tenerles controlados). Luego, Rosa volverá a sus asuntos en el centro.

Durante la terapia los jugadores se reunirán en una sala privada y estarán rodeados por varios celadores. Estos crearán un círculo alrededor de ellos y alrededor de este círculo habrá una onda magnética

perceptible en el aire que los inquietará (esto es una “**Situación Comprometida**”, un Estigma, un círculo de presión social del cual los jugadores no pueden escapar a no ser que sigan las instrucciones del Doctor que guiará la terapia (una persona de otoño), de no hacerlo, tras abandonar el círculo, se despojarán de los Privilegios que su lado feérico les proporciona durante los próximos días o las próximas horas (a criterio del narrador). Cualquier Cantrip realizado durante una Situación Comprometida será muy complicado de ejecutar). El Doctor les hará varias preguntas relacionadas con su auténtica historia feérica, insistiendo en recibir información totalmente fantástica por parte de los jugadores y no historias reales (el Doctor les pedirá que no les niegue la verdadera realidad en la que creen o nunca saldrán de aquí). Los jugadores pueden optar por no decirle la verdad, pero sí deberán elaborar y entremezclar hechos muy fantásticos, quizá una tirada de Manipulación + Subterfugio consiga sacarlos de este apuro si se sienten torpes. Decidan cooperar o no, el doctor les invitará a abandonar la sala. Los jugadores que no hayan conseguido colaborar con el doctor abandonarán la “Situación Comprometida” sin sus Privilegios de Linaje. Si fuera como fuera el doctor está satisfecho con lo que ha escuchado de los jugadores la “Situación Comprometida” poco a poco desaparecerá hasta que por fin puedan volver a otras salas con sus Privilegios intactos.

2 Incidente 1

En los jardines del psiquiátrico los jugadores podrán percibir primeramente unos escasos rayos de sol que atraviesan las enredadas ramas que cubren todo el exterior del propio psiquiátrico. Si alguno de los jugadores intenta escapar volando o saltando probablemente lo haga ahora, aprovecha la ocasión para que sufran las consecuencias o que algún Changeling del recinto les avise (recordemos que si los jugadores tratan de atravesar estas ramificaciones espinosas quiméricas (crecidas de la influencia Dauntain de los Schmidt) se cortarán y el veneno inmediato de estos espinos les hará dormir durante unas horas, es imposible escapar de aquí). Estos espinos dejan cicatriz, una marca que recordará al personaje de por vida la angustia de estar encerrado en este lugar. Además del aspecto del jardín de la foto, al final de ese recorrido los jugadores podrán contemplar algunas esculturas de animales, un sencillo laberinto de setos, el invernadero, la sala de mantenimiento, y un pequeño estanque al fondo.

Los jugadores contemplarán a **Zak** (Pooka, Oscuro) que si los jugadores traían con ellos algún Tesoro lo verán jugando con él, de lo contrario, estará olisqueando a los celadores, enfermeros y pacientes que rondan el jardín de manera obsesiva mientras arrastra un saco con él (el saco en su versión material será un saco normal y pequeño, en su versión quimérica será más grande y contendrá más objetos). Zak no tendrá problemas en devolverle a los jugadores sus Tesoros (les dirá que cuidaba de ellos porque en este centro te lo quitan todo). Zak terminará acercándose a los jugadores para preguntarles si saben dónde está “el Ojo” si ellos no se han acercado antes. En este momento los jugadores podrán tener una pequeña interacción con él:

-Si le preguntan por “el Ojo”, él les dirá que Lord Gelimer le dijo que el **Ojo Crisoberilo** los sacará de aquí y lo está buscando. Les pedirá ver sus ojos llegando incluso a abrirles un poco el ojo con sus sucios dedos.

-Si los jugadores le preguntan sobre el resto de personajes, Zak dirá no llevarse bien con Rosa o Isabela y que Edgar le da igual, y que simplemente charla a veces con Lord Gelimer de la comida del centro.

● (Si Zak recibe halagos de los jugadores o estos son amables y comprensivos con él, les confesará una cosa “que no le ha confesado a nadie”: si los jugadores quieren saberlo accederán a la misión **Cavar**).

Los jugadores no tendrán demasiado tiempo para hablar con él porque de pronto Zak sacará un zapato viejo y les pedirá a los jugadores que por favor se lo tiren para él irlo a buscar (como lo haría un perro). Los jugadores (o cualquier otro personaje) se lo lanzará y entonces aparecerá en escena la **enfermera Amanda Schmidt** (los jugadores podrán tirar Sagacidad dif 6 para descubrir que es una Dauntain, dif 8 para descubrir que lleva algún artefacto de Hierro Frío encima) que llamará la atención a los enfermeros y celadores de la zona por permitir que Zak juegue con el zapato viejo como un perro quitándoselo de la boca a Zak. Luego Zak perderá los nervios y empezará a destrozar el jardín a su alrededor (setos, flores, esculturas...) incluso dañando o relamiendo con su lengua a alguna persona (puede que a algún jugador) como un perro salvaje.

Mientras Zak se descontrola **Lord Gelimer** (Sidhe) se acercará a los jugadores sin presentarse bajo un aspecto muy demacrado observando la escena desde su silla de ruedas empujada por una paciente que es

su esclava mental (otra paciente, pero en su lado feérico va vestida con ropa quimérica oscura, jamás articula palabra alguna con nadie salvo con Lord Gelimer) para decirles que *es una suerte que hayan conocido a Zak en estas condiciones, porque las noches de luna llena sí que se pone insoportable, pues se pasa toda la noche aullando y los celadores con frecuencia lo medicaban con somníferos porque no podían ya más con él. Esas noches siempre uno puede darse una escapadita nocturna al baño y volver sin que los ocupados celadores le vean. Aunque lo que peor que vais a llevar son sus meados, están por todas partes*. Luego Lord Gelimer se presentará formalmente ofreciéndoles su mano para que la besen (su acompañante les hará un gesto para que se inclinen ante él si no lo hacen). Luego les dará la bienvenida a la **Montaña Mágica**, *el peor nombre que le pueden poner al lugar más banal de la historia, pues a veces la magia puede ser oscura, pero el auténtico horror baña cada rincón de este lugar donde ni un solo ápice de ilusión feérica se puede aferrar a estas ásperas paredes blancas*. Sin duda los jugadores notarán los delirios de grandeza de Lord Gelimer conforme continúen hablando con él. Este sentirá curiosidad por los jugadores y les preguntará cómo han acabado aquí. Él les contará una asombrosa historia de celos y guerrillas de nobles con nombres estrafalarios que lo terminaron engañando para encerrarlo allí. Si los jugadores son receptivos les preguntará si han escuchado los extraños quejidos del sótano (se refiere, sin saberlo, a los del Dragón Insomne, aunque él mismo desconoce que esto los produce esta criatura), si los jugadores le preguntan por ello él les contará que de noche se escuchan extraños sonidos de allí abajo, pero que no todos parecen escucharlos en el psiquiátrico.

-Si los jugadores preguntan por el Ojo Crisoberilo Lord Gelimer les dirá que Isabela es la que dijo soñar pamplinas de un Ojo Crisoberilo que les sacará a todos de allí, desde entonces se ha montado un alboroto
-Si los jugadores le preguntan por el resto de personajes, Lord Gelimer dirá que odia a los cotillas y a los intrépidos aventureros de novela y que por ello no se lleva ni con Rosa ni con Isabela, no importándole el destino de los demás en absoluto. Tampoco se fía del Doctor Jakov, cree que es un impostor y que los traicionará a todos.

- (Si continúan la conversación de Lord Gelimer este les ofrecerá ascender en la **Jerarquía** social Changeling cumpliendo con una misión secundaria).

Antes de marcharse, los jugadores cerca del estanque verán a una Changeling más oliendo unas flores de invierno, uno de los matojos mejor cuidados del jardín. Si se acercan a ella, una tirada de Sagacidad 8 revelará a los jugadores cómo Isabela lanza el Cantrip Manifestar (Onironmancia 4, pág. 214 del C20) sobre las flores cuyos espíritus ha despertado previamente con el Cantrip Susurros de Sauce (Primal 1, pág. 221 del C20), que están canturreando mientras dormitan una canción (Isabela estará invocando a la muchacha de la leyenda que está a punto de contarles a los jugadores, que ahora será un ser Quimérico que ella tratará como su "hada madrina". Este ser solo se manifestará por las noches para ayudarla durante parte de la noche, luego volverá a las flores de las que procedió (Isabela aplicó el Reino Tiempo para conseguir que el efecto fuese repetido cada noche. Los jugadores podrán encontrarse en la escena **Insomnio** con Isabela y su hada madrina, pero en este preciso momento no la contemplarán y esta información no les será revelada a los jugadores hasta la escena **Insomnio**). Luego Isabela, de espaldas dirá a los jugadores *que a veces incluso en los lugares donde la banalidad hace estragos las flores también hablan y que estas cuando no hay nadie en el jardín canturrean la vieja leyenda de sus hermanas autóctonas, la Leyenda de Edelweiss* (luego les contará la historia).

Leyenda de Edelweiss: Cuentan que un joven apuesto, se hallaba enamorado de una mujer de una belleza comparable al de la pureza de la nieve que cubre las altas montañas: de cabellos blancos, ojos grisáceos y rasgos finos y suaves. Una muchacha albina extremadamente hermosa de nombre Edelweiss. Un día el apuesto joven la cogió de las manos y titubeando se le declaró: *“No podía demorar más tiempo amada mía, en confesarte lo que por ti siento. Sufro día y noche de dolor por dentro, cada instante que cierro los ojos, que ni una tempestad podría llevarse un solo ápice de mi afecto. Ni siquiera toda la nieve de las altas montañas sería capaz de apagar el fuego que hace latir mi corazón. Vengo a deciros mi bella Edelweiss, que os amo con todo mi ser”*. Sorprendida pero halagada, apartó sus manos, recorrió su rostro silenciosamente, y esbozó una tierna sonrisa. Él prosiguió: *“Os aseguro que conseguiré todo aquello que deseéis, si así consigo demostraros el amor que os profeso”*. La muchacha, curiosa, le indico sus inquietudes: *“Cuenta el cielo la leyenda de que una estrella a la tierra llegó, convirtiéndose en la bella flor que habita donde el hielo y las nieves esculpen las altas montañas. Si es verdad que por mí mueras, allá a buscar esa flor fueras... y ya te aviso de que, si no la consiguieras, tampoco mi amor obtuvieras”*. El joven palideció ante tal afrenta, sus mejillas se encendieron y apretando los puños juró: *“Por tu amor Edelweiss, yo traeré esa flor”*. Y se marchó con firme andar. Dicen que pasaron muchos días y que el apuesto joven nunca regresó. También dicen que, aunque ella reía todas las mañanas, cuando

las estrellas cubrían el firmamento, cuando nadie la veía lloraba, y rogaba que él volviera junto a ella. Acabó perdiendo el juicio. Sin salir de casa sollozaba amargamente todas las noches, mientras contemplaba las altas montañas. Su pena acabó una de esas frías y largas noches de invierno, en la que según cuentan generación tras generación los vecinos del lugar, a las montañas salió, totalmente desnuda a buscarle, gritando su nombre hasta desgarrarse la voz, y nunca más se la volvió a ver. Desde entonces en su honor, la flor de las nieves se llama Edelweiss y es símbolo de amor verdadero y eterno, como el de los dos jóvenes que murieron arrojados por la nieve.

-Si preguntan a Isabela por el Doctor Jakov les dirá que es de confianza y nunca les hará daño, asegura haber tenido conversaciones “normales” con él, aunque nunca estará interesado en escuchar “tonterías sobre cuentos de hadas” ni confiará en cualquier paranoia conspiranoica. Les advertirá que no digan nada en contra de ella al Doctor Jakov o el Doctor Schmidt, pues le ha costado ganarse la confianza de ambos.

-Si le preguntan por el resto de personajes, les dirá no guardar una relación realmente amistosa con nadie.

-Si le preguntan por el Ojo Crisoberilo les dirá haber tenido un sueño extraño en el que salían del centro con él en la mano sin dar más detalles.

Terapia: Más tarde cualquier enfermero o celador les interrumpirá para recordarles que tienen una sesión de reflexión con otro de los Doctores que trabaja para el Doctor Schmidt, en el que también estará presente el Señor Blake (los jugadores podrían no saber que el Doctor Blake es el nombre humano de Lord Gelimer). Este Doctor es una persona de otoño y utilizará la Parábola del rico insensato como Terapia de Aversión (pág. 364 del C20) buscando apoyo en el resto de personajes contra la opinión de Lord Gelimer (al que él se dirigirá como “Señor Blake”), que le replicará que no es necesario compartir las ambiciones de uno con los demás. Los jugadores sufrirán las consecuencias del Estigma. Si los jugadores deciden comportarse favorablemente en la terapia, el Doctor dará buenas referencias de ellos al Doctor Schmidt que les recompensará pudiendo pasar a la escena Excursión. Si, por el contrario, deciden comportarse de manera muy poco colaborativa creando incluso conflictos o una argumentación contra el Doctor Schmidt, les recetará una pastilla de Hypnocil y esa noche realizarán la escena Insomnio.

Parábola del rico insensato (San Lucas, 12: 13-21): "La finca de un hacendado dio una gran cosecha. Y el discurría entre sí: '¿Qué haré, no tengo donde almacenar mis cosechas?'. Y se dijo: 'Destruiré mis graneros y los ampliaré, luego meteré en ellos todos mis bienes. Y diré a mi alma: Alma, tienes muchos bienes almacenados para largos años; descansa, come, bebe y pásalo bien'. Pero Dios le dijo: '¡Insensato! Esta noche se te pedirá tu alma. Y ¿para quién será lo que has acumulado?'. Así sucederá al que atesora para sí y no es rico a los ojos de Dios" (la parábola pretende demostrar que el sentido fundamental de la vida no consiste en amontonar bienes «para sí». Así se pone de manifiesto la desmedida ambición de quienes buscan procurarse más de lo necesario, lo que invariablemente conlleva una ofuscación sobre el verdadero significado de la vida que solamente se encuentra al compartir con los demás. Existe un [enlace](#) que explica el mismo símil en YouTube con una historia distinta).

NOTAS: Isabela es un poco desconfiada con los desconocidos porque los compañeros Changeling del psiquiátrico la han terminado delatando ante los celadores en determinadas ocasiones y quiere evitar ganarse el papel de “rebelde” para poder moverse libremente por el psiquiátrico y averiguar una forma de escapar, el sueño que dice haber tenido en realidad es una verdad parcial que se descubre en la escena Insomnio. Si los jugadores preguntan a cualquiera de los Dauntain o humanos sobre el “Ojo Crisoberilo”, estos no sabrán a qué se refieren y el resto de Changeling podrán advertirles que sus enemigos no deberían conocer información clave sobre su futura huida

● **Cavar:** Zak quiere que le ayuden a excavar una salida en el jardín porque *esos estúpidos duendes* (refiriéndose a los otros personajes del psiquiátrico) *no se han dado cuenta aún de que es imposible salir por encima de las vallas de este recinto, y que la solución está en salir por debajo* (cree que no es buena idea salir por las alcantarillas porque son muy estrechas, ya lo ha intentado y le han pillado y ahora han están bloqueadas). *Los celadores están continuamente acechándole y no puede elaborar su plan de escape como le gustaría, necesita ayuda. Él ya ha comenzado a excavar un túnel, pero está inacabado, le gustaría que terminasen de excavarlo. Para ello tendrán que tener en cuenta el no ser vistos cada vez que quieran acceder a este túnel* (tiradas de sigilo) *y tener un método de excavación mejor que sus propias manos* (Zak usaba sus zarpas, pero si a los jugadores no se les ocurre otra manera de excavar tendrán que buscar en la sala de mantenimiento del jardín una pala. La entrada a la sala de mantenimiento (que está vigilada por el periquito que pía chivándose de todo el que entra allí, si no, podría estar Thomas realizando alguna depravación sexual o Dominik trasteando entre sus herramientas).

Una vez den con cómo excavar tendrán que sacar en una tirada de Fuerza + Atletismo para excavar y obtener un total de 10 éxitos con una dif. de 6/7 (esto podría tardar más de un día y tendrán distracciones como la hora de comer, las terapias, etc.). Cuando consideres que los jugadores han terminado de excavar encontrando la salida haz que Zak haya delatado a los jugadores diciéndole la verdad a los celadores (algo impensable, pero no para un Pooka, fruto de su locura y la banalidad acumulada). Zak los delata para reírse como nunca de los jugadores y Deleitarse de Glamour (aunque los jugadores sean muy hábiles con las Artes quedarán inconscientes al acceder a cualquier parte del exterior del centro psiquiátrico por una rama espinosa que no habrán percibido, dejándoles inconscientes). Los jugadores implicados terminarán encerrados en sus habitaciones un día entero (lo que provocará que tampoco puedan gastar o recuperar puntos de FV durante el siguiente día, debido al desgaste mental que supone estar encerrados de esta manera). Tras este arresto, los jugadores se podrán apropiarse de una de las Recompensas que Zak les ofrecerá de su saco por haber creado un espectáculo tan gracioso al ser atrapados. Zak se pasará los próximos días orinando en la entrada de las celdas de los jugadores “marcando su territorio”.

Recompensas: Los jugadores podrán coger cada uno un “artefacto” del saco de Zak al azar. Algunos podrán recibir basura (Zak guarda en su saco a veces basura inservible) y otros, útiles artefactos. De entre los artefactos podrán obtener lo siguiente: **el atrapasueños Ojibwa** (este artificio es una fabricación Nunnehi construido con hebras obtenidas de vegetales rojos del Ensueño y su función consiste en evitar las Quimeras o influencias del Arte de Onironmancia, que no podrán afectarnos mientras durmamos bajo un atrapasueños, llegando las más poderosas incluso a atrapar hasta el próximo amanecer al intruso que nos intente acceder). **La Ballesta de Guillermo Tell de Bürglen** (esta ballesta permite un mejor impacto reduciendo un -4 cualquier tirada de Destreza + Armas a distancia/Armas de fuego de cualquiera de sus flechas, es un arma que causa un daño mayor a las Quimeras, +2 de daño letal contra una de ellas).

● **Jerarquía (I y II parte)**: Esta misión resuelve la trama de la fabricación de Hypnocil.

I parte: Lord Gelimer les contará que *se ha estado fijando en su tiempo libre algunas de las rutinas de la personal y ha podido percibir que algunas veces en la planta alta a altas horas de la noche han bajado un cargamento de Hypnocil a los almacenes del sótano a los que solo ha visto acceder a Dominik y a Amanda. Por tanto, entiende que es en el ático donde se fabrican esas pastillas, el problema es que él ha podido mandar a algún paciente bajo su influencia y siempre han logrado atraparlo, por tanto, hay algún tipo de trampa, aunque de todos modos ha conseguido averiguar que hay un gran candado con una combinación de letras de 9 espacios que introducir que probablemente descansa en el despacho de los doctores Schmidt o Jakov* (la combinación está en el despacho de Schmidt, mirar la escena Excursión, Jakov no apoya el uso de estas pastillas y probablemente ignore que las fabrican en la última planta). Los jugadores pueden provocar un accidente vertiendo “Benceno” una de las sustancias que habrá en el laboratorio que podría estropear la fórmula. También deberían deshacerse de la receta del medicamento y todos los informes de pruebas e investigaciones al respecto (que estarán llenos de pruebas con pacientes Kithain, Kinain y humanos). Por último, podrían destruir el laboratorio en sí (esto es totalmente opcional). Esto no provocará que los jugadores dejen de recibir el medicamento (pues aún tienen algunas cajas escondidas y los jugadores aún deberían poder acceder a la escena Insomnio), pero si evitará que lo sigan fabricando en un futuro.

II parte: Después de resolver la primera parte de la trama Lord Gelimer proclamará a los jugadores su siguiente rango de título en el que ellos estén, bajo el nombre “**Somníferos**” (aquellos “fieros” que difundieron el sueño [somnífero] al destruir aquello que anula el sueño [Hypnocil]). En este momento los jugadores podrían subirse 1 punto del Trasfondo Título si lo desean). Luego tentará a los jugadores con concederles un deseo si le vuelven a ayudar, pidiéndoles previamente que realicen un juramento de silencio en cuanto a no comentar con nadie el asunto de la misión que les propondrá llevar a cabo a continuación. Si los jugadores aceptan tendrán que realizar el juramento para que posteriormente Lord Gelimer les pida que le traigan una flor Edelweiss (refiriéndose obviamente a arrancar del jardín la única que hay, aquella que Isabela encantó). Esto provocará que en futuras escenas el hada madrina de Edelweiss quede atada siempre a aquel que la posea. Una vez arrancada la flor, Edelweiss tendrá un tiempo finito, concretamente tantos días como días dure su flor una vez arrancada del jardín (a criterio del narrador). Lord Gelimer quiere el hada madrina de Isabela para que le conceda deseos a él. Isabela se negará a ofrecer a su hada madrina a nadie y usará su pistola y su daga para evitar que arranquen la flor del jardín o que se la lleven si se entera (el narrador podrá decidir las habilidades y atributos de Isabela si esta entra en combate, aunque sabemos que posee las Artes de Primal y Onironmancia). Si los jugadores terminan la misión y entregan la flor a Lord Gelimer, este usará a Edelweiss para que le conceda el deseo de “hacerle desaparecer de la Montaña Mágica de inmediato” y Edelweiss le arrebatará la vida (pues falleciendo su alma abandonaría aquel lugar, cumpliendo con el trato). Luego uno de los jugadores podrá

apropiarse de la **flor de Edelweiss** (aquel que posea esta flor tendrá la oportunidad de pedir a Edelweiss que le conceda un deseo, si el deseo que los jugadores piden es demasiado descabellado o el narrador no considera concederlo, Edelweiss les concederá de 3 a 5 éxitos de FV que pueden gastar en cualquier tirada que ayude a los jugadores a acercarse al objetivo de su deseo). Edelweiss terminará muriendo conforme se marchite la flor a la que está atada, si se vuelve a enterrar para preservarla esto no funcionará. Edelweiss no habla, transmite ideas, sensaciones y sentimientos.

• **Escándalos (I y II parte):** Isabela les cuenta a los jugadores en secreto que uno de los celadores, Thomas, la está acosando. Asegura que la busca y la ha intentado tocar alguna vez, además, según parece tiene una foto de ella (Thomas la sacó del archivo de identificación de Isabela). Isabela no lo sabe, pero Thomas en realidad sufre de **satiriasis** (la versión masculina de la ninfomanía, una “adicción al sexo” que no lleva nada bien). Los jugadores tendrán varias opciones para solucionar este problema: Podrán vigilar a Thomas mucho más de cerca hasta encontrarlo con los pantalones bajados sosteniendo la foto de Isabela realizando tocamientos inapropiados para luego delatarlo ante el resto del personal. O, si los jugadores realizan la escena **Excursión**, quizá hayan encontrado el informe secreto de Thomas y así podrían ponerlo a disposición del personal del centro para que estos lo comenten. Ambas “soluciones” provocarán que expulsen a Thomas unos días manteniéndolo alejado. Quizá los jugadores también opten simplemente por mantenerlo entretenido de otras maneras (manteniéndolo cautivo en algún lugar, enloqueciéndolo, horripilándolo hasta que huya del psiquiátrico...). Sea como sea, si realizan esta misión con éxito, Isabela les dará su revolver como muestra de su gratitud, ciertamente podría servirles de gran ayuda para los jugadores en esta aventura (los jugadores podrían querer intercambiarla con otro paciente o utilizarla en caso de emergencia).

II parte: Si los jugadores realizan esta segunda parte todos estos Changeling recordarán la forma de llevar a cabo las Artes que conocían y por tanto podrán ayudar a los jugadores a resolver la trama central de la manera que el narrador decida hacerlo. Cuando los jugadores vuelvan, Isabela les dirá que se ha dado cuenta de que, *tras pasar tanto tiempo aquí, y a excepción de Lord Gelimer (el nombre feérico y mortal de Lord Gelimer son conocidos aquí), que tiene un ego que cualquiera se lo arrebata, nadie parece haber notado que el contacto con la Banalidad de este lugar les ha hecho olvidar sus nombres feéricos. El vínculo que une al Changeling con el Ensueño caerá en el olvido pronto si esto simplemente se evapora, recordando quiénes somos seremos más fuertes. Lleva días indagando y ha recordado que Thomas fue el encargado de almacenar las pertenencias de todos ellos en una de las oficinas de objetos extraviados de la planta baja, algunas de estas pertenencias se tiran a la basura o se reparten entre los trabajadores cuando ya llevan mucho tiempo allí. Ha estado preguntando al resto de Changeling del centro y todos parecen haber perdido algo muy significativo para ellos que quizá se podría recuperar.*

Isabela: *A mí me arrebataron mis viejos **binoculares** con los que jugaba con mis hermanos de pequeña antes de todo esto, guardan gran significado para mí y siempre los llevaba encima. Afortunadamente he conseguido que aún permanezcan dentro de la oficina de objetos extraviados. Para recuperarlos tendréis que sortear a las antipáticas secretarías que vigilan sin descanso allí, quizá incluso a algún celador.*

Edgar: *Edgar me contó una vez que él solía dibujar con su vieja **pluma estilográfica**, al parecer fue el último de sus hermanos en empezar a hablar, y no lo hizo hasta que su padre le regaló una pluma estilográfica con las iniciales de su nombre. Con ella aprendió a dibujar y empezó a expresarse, tuvo que haber sido antes de que perdiera la voz, pues ya prácticamente no puede articular palabra alguna. Según parece es la pluma estilográfica que usa el Doctor Jakov, estará en su despacho, o quizá la lleve encima (cualquiera de las dos opciones resultarán un reto, el narrador decidirá el paradero final de esta pluma).*

Zak: *Una historia inquietante rodea a Zak, parece un ser inquieto, pero pocos saben que le encanta que le rasquen detrás de la oreja, uno de los primeros días, antes de que se pusiera tan nervioso y los celadores lo rondaran tanto Zak y yo nos llevábamos bien y me comentó que durante su Crisálida se encontró por la calle un **guante** “con un olor especial”, el olor de un perfume exquisito que no se extingue jamás. Zak dice que poco después experimentó su Danza de Sueños y que desde entonces le ayuda a dormir por las noches y a relajarse, pero lo perdió al llegar aquí. Y, a ver, él en realidad no sabe que he estado indagando, no le he querido decir nada porque no quería que armara una escena, pero el otro día me fijé en que Dominik utiliza dos pares de guantes distintos cuando trabaja, y que uno de ellos es idéntico al descrito por Zak, lo podréis notar porque tiene un pez globo pequeño dibujado.*

Rosa: *La pobre Rosa parece ser el punto de mira de todos. Nadie parece haberse dado cuenta jamás de que cuando solo tenía 7 años perdió a su madre. Su **fotografía** parecía llevarla siempre a un mundo en el que ella podía ser quien verdaderamente deseaba ser junto a ella, aunque a día de hoy ella cuenta que le es imposible recordar nada anterior al psiquiátrico. Esta fotografía parece haberla perdido el día que decidió explorar el invernadero, sitio al que no se atrevió a entrar más porque, además de estar*

prohibido, teme sus múltiples y peligrosas alergias que sufre (los jugadores tendrán que tener cuidado con el invernadero en sí, que está vigilado por un periquito soplón que solo pía para delatar a los transeúntes y tendrán que tener en cuenta que el propio invernadero está rodeado de cristales translúcidos. Podrán encontrar la fotografía al pisar una de las losetas del suelo del invernadero, pero una pequeña brisa entrará desde la ventana superior que estará abierta y se las arrebatará llevándosela en vuelo hasta el techo del propio invernadero, donde quedará enganchada en unos ladrillos mal colocados, los jugadores tendrán que buscar la forma de acceder a la parte alta del invernadero (podrán escalar, usar algún Cantrip o buscar una escalera en la sala de mantenimiento que estará justo al lado).

3 Insomnio (si los jugadores toman Hypnocil)

Esta escena no tiene por qué repetirse siempre que los jugadores toman Hypnocil, pero es esencial que el narrador sea consciente de que durante las noches Isabela se las ingenia para charlar con su hada madrina y la puerta al sótano y ático son accesibles. Los jugadores que hayan tomado Hypnocil se despertarán en su habitación con la puerta abierta (los jugadores no sabrán por qué, en el apartado Hypnocil de la Ficha de Apoyo encontrarás el motivo al final de esta aventura), se encontrarán un poco mareados y escucharán las dulces y escalofriantes voces de una mujer que canta en eco en sus cabezas (las proyecta Edelweiss en algunas mentes Changeling sin querer a veces) y unas cadenas arrastradas, ambas procedentes del sótano. Si lo deseas, puedes hacer que los jugadores se percaten de una muchacha con vestido subiendo a las plantas de arriba sigilosamente, sin encender las luces (esta es Rosa, que pasa algunas noches en la 4ª planta con su padre y su hermana). Si siguen las voces por el pasillo tratando de esquivar a los celadores podrán bajar al sótano sin problemas. Bajando las escaleras los jugadores atravesarán una puerta que les conducirá a un estrecho pasillo. Los jugadores escucharán ruidos de cadenas arrastradas y jadeos en el pasillo de su derecha, y a su izquierda escucharán las voces que creían escuchar antes. El camino que escojan delimitará lo que ven:

A la izquierda (las cadenas): Los jugadores encontrarán a Dominik tallando una figurita de madera (se entretiene mientras vigila la entrada. Amanda le pide que haga esto algunas noches por si alguien decide bajar al sótano ser capaz de atrapar al curioso para echarle una buena reprimenda). Tras la puerta cuelga un cartel “almacén”, en el que se escuchan las cadenas y jadeos que escuchaban desde la planta alta los jugadores (Dominik no escucha absolutamente nada de esto, pues el Dragón Insomne es una Quimera, él, o, en su ausencia, otro celador, vigila esta puerta por las noches). Si los jugadores consiguen evitar o distraer a Dominik descubrirán que la puerta que tienen en frente solo se puede abrir con una llave concreta, además de estar hecha parcialmente de Hierro Frío. Tras esta puerta se esconde una **Quimera de Hierro Frío** (devorador de sueños, pág. 367 del C20) conocida como el **Dragón Insomne** (los jugadores podrán tratar de liberarlo al fusionar el Ojo Crisoberilo. Busca más información sobre el Dragón Insomne en el apartado Dragón Insomne en la Ficha de Apoyo al final de la aventura).
A la derecha (las voces): Ven a Isabela hablando con una Quimera de aspecto hermoso pero tenebroso con forma de planta humanoide (concretamente el de una flor Edelweiss) iluminada por una resplandeciente luz de luna que cuando ellos llegan se aleja (esta es **Edelweiss**, su “hada madrina”. Una tirada de Sagacidad dif 8 hará a los personajes estar atentos ante el hecho de que esta procede de un grupo de flores Edelweiss que Isabela encantó en la escena **Incidente 1**. Edelweiss no habla, transmite ideas, sensaciones y sentimientos). Isabela dará con ellos, aunque decidan esconderse (Edelweiss se chivará). Si los jugadores están realizando la misión **Escándalo** los tratará como compañeros colaborando con ellos y contándoles sus **Sospechas** (Isabela baja al sótano porque, de noche le es imposible salir o acceder a alguna ventana y desde aquí puede hablar con Edelweiss sin ser molestada, además de que los ruidos de las tuberías aíslan su voz). De lo contrario les apuntará con su arma (que en realidad no querrá utilizar para no llamar la atención de los celadores) interrogándoles brevemente sin contarles sus **Sospechas**. En cualquiera de los dos casos Isabela les obligará a realizar un juramento con el Ensueño para prometer que no cuenten a nadie su relación con un hada madrina.

Sospechas: *¿Habéis oído los espantosos quejidos de la criatura del otro lado del sótano? No sé qué andaré guardando Dominik ahí, pero mi hada madrina ya me advirtió de que los Deshechos de las pesadillas de las Hojas Caídas (Dauntain) también se mantienen con vida, el dolor y la pena que reprimen se aferran en cualquier lado esperando el momento a atacar, arrastrándose por consumir toda la esencia para vivir un par de días más, desgarrando las almas de aquellos pobres mal afortunados que se encuentren en su camino. Sus prescritos destinos los obliga a padecer ante la decadencia de sí mismos, no os equivoquéis, no son seres de la Corte Oscura, sino la propia sed de la oscuridad que retuerce las almas de las Hojas Caídas (Dauntain). Edelweiss me ha hablado de ella, pero no es de lo*

único que me ha hablado, también dice que ve las telas del destino entretejiéndose rápidamente a nuestro alrededor y que el Ojo Crisoberilo es el ojo que reconduce a quien anda perdido a la salida, no lo para de repetir, pero aun no entiendo a qué se refiere, es ella la que me facilitó la información, pero no confío en nadie a quien poder contarle la existencia de Edelweiss. Yo creo que se trata del Doctor Jakov por el llamativo color dorado de sus ojos cuando le da la luz, ¿os habéis fijado?, además, todos aprecian la amabilidad con la que los está tratando a todos, ¿por qué no sería él el dichoso “Ojo Crisoberilo”?

NOTAS: Si los jugadores no tienen recursos para escapar de la celda asegúrate de que los jugadores conozcan a un muchacho que les hable desde una celda al otro lado del pasillo que les convenza de que si le consiguen un bote de somníferos (habrá unos sobre la mesa de los celadores no lejos de allí) provocará un escándalo para entretener a estos celadores cada vez que ellos necesiten cruzar para que se puedan mover fácilmente por el psiquiátrico. Si los jugadores en algún momento arrancan el matojo de la flor de Edelweiss del jardín tendrás que ver las consecuencias al final de la misión **Jerarquía**.

4 Excursión (si los jugadores se portan bien)

Si los jugadores se portan bien, el Doctor Jakov pedirá al Doctor Shmidt llevar a esos jugadores al estanque que está pegado a la parte de detrás del centro (recuerda que toda la zona está totalmente cubierta por las dichosas ramas de espinos quiméricos que no dejan escapar a los jugadores). Los jugadores irán acompañados por Edgar, el Doctor Jakov y un grupo de pacientes y celadores que los custodiarán al estanque. Uno de los celadores podría contarles por el camino que hace tiempo traían a Zak cuando se portaba bien, también podrían comentarles que los propios celadores y enfermeros visitan con frecuencia el estanque. En el estanque no les pasará gran cosa, ni encontrarán nada interesante, Edgar por primera vez se acercará a los jugadores bañándose poco a poco en el estanque y chapoteará allí con ellos, tanteando la manera de ser de los jugadores, aunque no hablará.

Poco después los jugadores volverán al psiquiátrico y se asearán para entrar con el Doctor Jakov en el despacho del Doctor Schmidt. El despacho del Doctor Schmidt alberga varias estanterías con libros y espejos, tiene un estilo más cercano al barroco que el de un clásico despacho, sin duda se nota que el Doctor no ha querido alterar la decoración original de este lugar, sino que ha adaptado su gusto al de las cenefas y la decoración de cada rincón para conservar el estilo propio del sitio. El Doctor Jakov, que estará más tranquilo con ellos si se comportaron en el estanque, querrá pasarles allí un test de satisfacción para comprobar que sus investigaciones relacionadas con un enfoque y aplicación de protocolos distintos para personas con distintos trastornos mentales es favorable para aplicar en el psiquiátrico (en definitiva, opta por preguntas sobre los sueños, sensaciones y emociones de los pacientes con respecto a su entorno, el resto de pacientes, el personal y el centro en general). El Doctor Jakov podrá charlar de manera natural con los jugadores hablando incluso de la mala calidad de la comida del comedor del centro compartiendo alguna broma con ellos. Si los jugadores hacen un esfuerzo por caer bien, *este estará de acuerdo en cómo son las condiciones del centro con respecto a los pacientes: devaluando los tradicionales métodos del Doctor Schmidt; la desolación del centro con respecto al resto del mundo; y quizá incluso desvelando que el Doctor Shmidt está demasiado inmerso en sus aposentos del 4º piso y que no le cae muy bien su hija porque no tiene potestad médica para encargarse de determinadas cosas*. Como tanto él como el resto del personal estará mucho más tranquilo, antes de terminar, el Doctor Jakov irá a por unos pañuelos para su tos o algo similar (los jugadores pueden optar también por usar un Cantrip contra él mientras exploran el despacho), dejando a los jugadores solos en el despacho del Doctor Schmidt, confiando en que no tramarán nada. Dependiendo del tiempo que logren pasar aquí conseguirán información más o menos pertinente, la cantidad de tiempo dependerá de la puntuación en el Trasfondo Título del jugador, aunque quizá quieras pasar esa regla por alto:

-En los archivadores del fondo del despacho encontrarán información de unos pocos pacientes que consiguieron escapar del centro y de otros que han fallecido a causa de la automedicación y los que más tiempo llevan allí, que acabaron lobotomizados. Les llamará la atención descubrir que Rosa lleva allí toda la vida y que no tiene sesiones con ningún doctor, no hay medicamentos peligrosos que le hayan suministrado solo placebos y ni una sola vez Hypnocil, es como si el sistema del propio centro la “ignorara” (el Doctor Schmidt usa a Rosa, su hija, para espiar al resto de Changeling, no es una “paciente” en sí). Entre estos archivos también encontrarán información sobre sí mismos (sobre los personajes de los jugadores), lugares que frecuentaban, o sobre sus Contactos, Aliados y demás personas, información que deberán destrozar antes de marcharse si es posible para no ser pillados de nuevo.

-En los cajones de la mesa del despacho hay anotaciones sobre los ruidos del sótano que el Doctor

Schmidt escucha alguna vez, pero por lo visto ha mandado varias veces a Dominik a revisarlo y nunca encuentra nada (claro, son los ruidos del Dragón Insomne). Además, descubrirán en un informe secreto sobre Thomas que este ha recibido tratamiento del centro y consume medicamentos antiandróginos y antidepresivos para combatir su satiriasis (esto será muy útil para la misión **Escándalo** en la escena **Incidente 1**). Y una caja con cintas magnetofónicas (necesitan un magnetófono para escuchar estas **Cintas**, hay uno en una vitrina en la sala de música del primer piso, y uno en cada despacho del centro). -Entre los libros de medicina psiquiátrica de las estanterías hay ejemplares de la psicología de Sigmund Freud firmados por el Doctor Jakov animándole a ampliar su biblioteca con más ciencia empírica; fotografías de los padres del Doctor Schmidt con una dedicatoria detrás con una palabra tachada en bolígrafo: “*Sabíamos que haríamos de ti un gran hombre, desde pequeño te avisamos tu madre y yo, las fantasías ~~recuerdos~~ solo te distraen de la realidad, cura a todos los que puedas, solo tú puedes*”, la palabra tachada da acceso al laboratorio en la misión secundaria de Lord Gelimer **Jerarquía**.

Cintas: En la cinta se puede apreciar a la voz del Doctor Schmidt llamando a su hija por su nombre de pila, “Amanda”, pidiéndole que pare la lobotomización, pues le parece innecesaria. Amanda amenaza al Doctor Schmidt con destruir el psiquiátrico y dejarlos a todos sin trabajo y a los pacientes sin hogar si no coopera hasta que al final Schmidt acepta seguir con el procedimiento (los jugadores tienen que entender de estas cintas que Amanda lleva la voz cantante de todo lo que sucede y que el Doctor Schmidt se ha vuelto la sombra de su hija).

- (Cuando salgan Edgar les busca y les pedirá jugar al Scrabble, si aceptan empezarán la misión **Lluvia**).

NOTAS: Si los jugadores preguntan al Doctor Jakov qué hacen en el despacho del Doctor Schmidt en lugar de ir a su propio despacho, este les dirá que es por comodidad, el despacho del Doctor Schmidt es más cómodo y amplio. Si los jugadores insisten en querer irse de allí o hacen demasiadas preguntas al respecto el Doctor Jakov les acabará haciendo sus preguntas en su despacho, y no podrán percibir los secretos antes mencionados del despacho del Doctor Schmidt. Si cualquier miembro del centro se percatara de la existencia de las **Cintas** los jugadores recibirán una dosis de Hypnocil y las cintas desaparecerán del propio centro por “causas desconocidas”, el personal con el tiempo dejará de hablar de ello desmintiendo lo que han escuchado, solo el Doctor Jakov puede que tenga más discusiones al respecto con el Doctor Schmidt si esto sucede.

- **Lluvia:** Edgar no se puede comunicar, es totalmente mudo, así que utiliza el juego del Scrabble para comunicarse y disimular con los celadores y enfermeros de la conversación que tiene con quien sea. Edgar les pedirá a los jugadores que provoquen una “lluvia” (Edgar lleva tiempo sin sentir lluvia, los celadores cuando hace mal tiempo no le dejan salir a correr bajo la lluvia. Los jugadores deberán ser astutos y descubrir que encendiendo los rociadores antincendios pueden cumplir con lo que Edgar les pide. Edgar es realmente conformista). Los jugadores tendrán que crear fuego dentro del recinto o simplemente activar las palancas que los activan, colocados por los pasillos cubiertos por pequeños cristales (para que los pacientes no los presionen sin querer) de cada planta. Una vez hecho, los jugadores verán a Edgar abriendo su paraguas para pasear bajo “la lluvia”, tocándola con sus dedos y disfrutándola, usando su Deleite para recuperar Glamour. Los jugadores obtendrán cada vez que activen los rociadores a cambio uno de los **Secretos de Edgar**. Los jugadores podrán volver a activar los rociadores antincendios, pero la segunda vez no podrán usar los mecanismos de activación de los pasillos, tendrán que provocar únicamente un pequeño incendio (la tercera vez no podrán volver a activarlos pues Dominik bloqueará los rociadores una temporada). Quizá quieras que los celadores se hayan dado cuenta de que los personajes de los jugadores están detrás de estos “accidentes”, esto provocará que los jugadores estén más vigilados por sus acciones. Quizá lo traduzcas en que les sea más difícil reunirse y ahora tendrán que hablar entre ellos en secreto o subirlas la dificultad de ciertos Cantrip, etc. Edgar utilizará el Scrabble para comunicar sus secretos a los jugadores. Estos secretos están clasificados en orden de relevancia:

Secretos de Edgar: “*El Ojo Crisoberilo cuelga de las hijas del herrero*” (una tirada de Inteligencia o Astucia + Investigación dif 6/7 revelará que “herrero” en alemán es el significado del apellido “Schmidt”). “*Pongo lágrimas en tus ojos, resucito a los muertos, me formo al instante, pero mi relato es eterno*” (esta es la adivinanza que hay que resolver que muestra la clave del laboratorio del ático, la respuesta es los “**recuerdos**”).

5 Incidente 2

Los jugadores tendrán que hacerse tarde o temprano de una manera más sutil o agresiva con los fragmentos del “Ojo Crisoberilo”, aunque tanto Amanda como Rosa lo llevan encima a todas horas. Esta escena debería tener lugar casi al final de la narración, una vez los jugadores tienen las pistas suficientes, pues marca el final de la Aventura.

Hoy los jugadores podrán apreciar que estarán sentados en una sala con un enorme ventanal y varias sillas muy bien colocadas en círculo. Por la ventana se puede percibir una agradable brisa y la luz del sol (o de la luna si juegan esta escena durante el anochecer) refulgiendo, parece ser uno de los mejores días de los últimos días. En cualquier momento de la jornada los jugadores junto con el resto de Changeling del centro serán citados a una sesión con la enfermera y el Doctor Schmidt (quieran o no), que les pedirán que separen sus sillas los unos de los otros para posteriormente sentarse, cerrar los ojos e imaginarse una situación en la que se hayan sentido humillados o avergonzados (tendrán que explicarla en voz alta individualmente incluyendo cómo se sintieron). Luego la enfermera Amanda Schmidt les inducirá una Duda Persistente (pág. 364 del C20), mediante la sugestión de que *“esas personas o situaciones que provocaron las vergüenzas o alimentaron los miedos a los que hoy se aferran forman parte de su vida y deben aceptarlo y abrazarlo porque forman parte de quienes son ellos hoy en día”* (podrá pedir a los jugadores que se abracen con aquellos del grupo con los que no sientan una buena conexión).

Los jugadores podrán notar que llegados a este punto mientras el Doctor Schmidt parece simplemente tomar apuntes Amanda Schmidt, frente a todos los pacientes, pero tratando de no llamar la atención, lanzará el viejo zapato de Zak (que tendrá guardada en su túnica) por la ventana del primer piso provocando a Zak para que salte en su busca (este es su Disparate para llevar a cabo el Cantrip Quemar la Efigie, pág. 362 del C20). Puede que Zak al saltar por la ventana dañe accidentalmente a uno de los jugadores o a otras personas. Luego Zak exclamará *“ya haber encontrado el ‘Ojo Crisoberilo’”*. Los jugadores podrán ver cómo Zak cayó sobre el Doctor Jakov al que ha terminado arrancándole un ojo (el Cantrip Quemar la Efigie habrá terminado afectando al Doctor Jakov, pues fue él quien atrapó el zapato que Zak trataba de interceptar, que portaba la consecuencia del Cantrip). Los jugadores podrán ver cómo entonces Amanda se lleva las manos a la cara llorando (una tirada de Percepción + Empatía dif 9 desvelará que en realidad se ha alejado riéndose a carcajadas) y huirá de la escena (hacia los lavabos más cercanos). También verán al Doctor Schmidt poniéndose rápidamente en pie y alertando a los celadores y enfermeros de que se aseguren de que el resto de los pacientes y el personal está a salvo de Zak y correrá escaleras abajo con algunos de ellos para apresar a Zak. Los jugadores se verán rodeados por algunos celadores que les pedirán que se comporten y esperen a que vuelva el Doctor Schmidt.

Pasado un rato los jugadores podrán ver cómo los celadores se llevan a Zak al último piso (puede que Isabela se los termine contando si no) mientras que otros celadores se llevan al Doctor Jakov esposado y con un parche con vendas en el ojo. El Doctor Jakov estará totalmente enloquecido de deseo y pasión, queriendo besar o acostarse con quien sea que entre en contacto con él, siendo incapaz de controlarse (esto es el efecto de la Maldición de la Pasión que le ha traspasado la enfermera Dauntain Amanda Schmidt con su Cantrip, Amanda es en realidad una Dauntain sátira, es por eso que el Doctor Jakov ha entrado en este frenesí de desbordante pasión). Este será el momento en el que Edgar hablará (por primera vez después de años) contando a los jugadores en voz baja (si ellos no lo han visto antes) que *cuando la enfermera Amanda Schmidt se fue de la sesión de terapia sus vendas de la cabeza se cayeron poco a poco descubriendo un par de cuernos* (su naturaleza feérica original es la de una sátira, pero sus cuernos están continuamente envueltos en vendas, así niega su naturaleza). Los jugadores podrán escuchar al Doctor Schmidt gritarle al Doctor Jakov que sus intentos por llevar a cabo los “métodos progresistas” que el Doctor Jakov proponía e investigaba fueron totalmente inútiles Saqueándolo (pág. 262 del C20) y ordenando a los celadores que lo encierren en la celda del sótano.

Mientras esto último sucede, una tirada de Percepción dif 7 revelará a los jugadores una conversación entre Rosa y Amanda en las escaleras donde Rosa le contará a Amanda estar preocupada por cómo está su padre y la propia Amanda, llamándola “hermana”. Pero, después de este incidente Amanda le contestará agresivamente que *“ella misma está perfectamente y que ‘papá’ también lo está, que vuelva a su sitio y deje de ser tan impertinente”*, golpeándola después (Amanda está aún eufórica presa de su Cantrip Quemar-la-Efigie, y no quiere que su hermana le arruine los planes). Rosa se achantará, en esta ocasión el narrador puede aprovechar y hacer que Rosa, cansada de las advertencias de su hermana, ayude a los jugadores ofreciéndoles cualquier tipo de información de interés, (si no, saldrá corriendo a los lavabos a llorar sin dar más explicaciones).

NOTAS: La enfermera Amanda Schmidt se acaba de desprender de todas sus desventajas Dauntain traspasándose las accidentalmente al Doctor Jakov. Zak, que difícilmente soportaba su condición, y como consecuencia de su obsesión por el Ojo Crisoberilo ya no se puede contener más terminando de enloquecer totalmente. Por ello, Amanda ha decidido “desvelarlo” (lobotomizarlo).

6 Liberación

En esta última escena los jugadores tendrán que enfrentarse cara a cara al Doctor Schmidt, al que habrán visto si son afortunados alguna vez, cerrando la historia. Los jugadores sabrán que van a desvelar a Zak y deberán evitarlo o acompañar a un personaje Changeling secundario que les motive escaleras arriba directos a la 4ª planta (quizá esquivando a algún celador). La única puerta de la 4ª planta estará abierta (pues el Doctor Schmidt o su hija Amanda acabará de acceder y habrá dejado la puerta abierta de manera descuidada). Dentro los jugadores podrán apreciar una casa muy bien cuidada, que conserva los rasgos originales de la alta clase a la que pertenecía el edificio del psiquiátrico. Los ventanales están tapados por las cortinas y varias velas y luces naturales alumbran el interior de este lugar. En una sala contigua los jugadores ven a Zak lobotomizado (o a punto de serlo, no es pertinente si Zak vive o muere al final de la historia), en cualquier caso, llevará una tela de seda cubriendo sus ojos (que retirarán después de muerto). Hay dos formas de terminar esta escena:

Si los jugadores han liberado/destruido al Dragón Insomne: Los jugadores tendrán que enfrentarse al Doctor Schmidt (cuyas características están en el apartado de **NOTAS** de esta escena). El Doctor Schmidt se pondrá iracundo al ver a los jugadores o cualquier otro paciente en su residencia personal y casi sin darse cuenta se alimentará de la electricidad que le rodea para asumir una forma mucho más salvaje y terrorífica afectado por Mortaja de Tormentas (Tejer Cielos, pág. 229 del C20). El aparato que recubre su cabeza puede proporcionar un +1 a la Resistencia contra ataques en la cabeza. Será opcional que use también el bastón de metal que se observa en la foto como un bate bajo el efecto Infusión de Hierro Frío (pág. 360 del C20). Cargará contra los personajes durante un tiempo antes de que el Dragón Insomne interrumpa la batalla y se acerque a él tocándole y desapareciendo entre las sombras, dejando tras de sí el juguete de dragón con el que el Doctor Schmidt jugaba de pequeño. Entonces el Doctor Schmidt recogerá del suelo el pequeño juguete y lo observará totalmente fascinado, un torrente de Glamour manará de sí mismo y un estallido de luz cegará a los jugadores, que luego observarán al viejo Doctor Schmidt en su aspecto mortal totalmente inmerso en el objeto, tendrá su lado feérico dormido de nuevo, como si nunca hubiese despertado, solo verán su apariencia humana. Habrá olvidado los aspectos feéricos de su vida y cerrará el Sanatorio próximamente. Es opcional que en este caso los jugadores se enfrenten a la ira de Amanda, que no estará nada contenta con los resultados de sus esfuerzos que llegará incluso a dejar inconsciente a su padre para luchar contra los causantes de estos estragos, los jugadores (las características de Amanda están en el apartado **NOTAS**). Amanda usará opcionalmente como arma las cadenas de metal que se observan en la foto bajo el efecto Infusión de Hierro Frío.

Si los jugadores no han liberado/destruido al Dragón Insomne: Los jugadores tendrán que enfrentarse al Doctor Schmidt (cuyas características están en el apartado de **NOTAS** de esta escena). El Doctor Schmidt se pondrá iracundo al ver a los jugadores o cualquier otro paciente en su residencia personal y casi sin darse cuenta se alimentará de la electricidad que le rodea para asumir una forma mucho más salvaje y terrorífica afectado por Mortaja de Tormentas (Tejer Cielos, pág. 229 del C20). El aparato que recubre su cabeza puede proporcionar un +1 a la Resistencia contra ataques en la cabeza. Será opcional que use también el bastón de metal que se observa en la foto como un bate bajo el efecto Infusión de Hierro Frío (pág. 360 del C20). Cargará contra los personajes, que tendrán que averiguar la forma de derrotarlo. Si consiguen vencerlo, de la misma manera podrían tener que lidiar con Amanda (las características de Amanda están en el apartado **NOTAS** de esta misma escena) que, furiosa, vengará a su padre usando como arma unas cadenas (será opcional que use esta cadena de metal que se observa en la foto bajo el efecto Infusión de Hierro Frío). La batalla se complicará cuando los jugadores observen como utiliza la cabeza del Dragón Insomne (al que se la habrá arrancado mientras los jugadores peleaban con su padre) que atacará por sí sola arrastrándose por el suelo atacando a los jugadores. Al final de esta parte los jugadores podrán irse libremente, pues no habrá ramas de espinos que los retengan, los celadores no se atreverán a tocarlos.

NOTAS: Si los jugadores no consiguieron acabar la Misión de Zak antes de que Zak estuviera lobotomizado comprobarán que en su habitación habrá 1 de los objetos mencionados entre las recompensas bajo su cama (Zak se aseguró de tener uno de sus objetos en su habitación por si de alguna forma volvía) y que su famosa bolsa de objetos ya no está (Recuerda que Amanda se los ofrecerá de

comer estos días al Dragón Insomne para alargar su vida). El Doctor Shmidt conoce y ha practicado lo que para él es su asombrosa habilidad Tejer cielos (5), que aprendió intuitivamente, tras sufrir jaquecas que terminaban por provocarle descargas de energía bestiales, gracias a la práctica y a su hija ha aprendido a controlarlas. También conoce el Arte Ruina (1), aunque no es un experto, su hija le ha contado los secretos que mantienen sus paranoias Dauntain al margen cuando se hiere a un Changeling con Hierro Frío y él ha sabido escuchar y aprender. Amanda practicó desde pequeña a romper las ilusiones y terminar con sus víctimas, de ahí que conozca el dulce malestar del Arte de Ruina (5).

FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que algunos nombres incluyen su apodo feérico y que los rasgos principales de algunos de estos personajes han de ser inventados.

Personal y antagonistas (celadores, enfermeros, Dauntain, etc.):

2 Dauntain: **Amanda Schmidt** (Dauntain: Marca del Liche, pág. 360 del C20. Enfermera); **Doctor Christopher Schmidt** (Dauntain; Marca del Impio, pág. 359 del C20).

3 Humanos: **Doctor Nicolas Jakov** /yakóf/ (Kinain no-creyente. Freudiano. Ojos color miel. Generoso. Agradable); **Thomas** (Humano. Celador; Satiriaco; olor a fluido genital); **Dominik** (Humano. Mantenimiento; Terco)

1 Quimera: **Dragón Insomne** (Quimera accidentada del Doctor Shmidt. Siniestra; Sed de Barcias).

Pacientes (Changelings y Quimeras):

1 Boggan: **Petra/Rosa** (Boggan Oscuro, no-creyente, cotilla) síndrome de Münchhausen (cree estar siempre enferma, pero no lo está; hermana secreta de Amanda).

2 Sidhe: **Alnair/Isabela** (Sidhe Luminosa, creyente) Síndrome del quijote (pág. 209 de Changeling 1997: la persona cree que todo es de una época antigua o de un reino de fantasía); **Lord Gelimer/Blake** (Sidhe Oscuro, no-creyente) Trastorno del Megalómano (se cree superior y poderoso a los demás).

1 Sluagh: **Óvido/Edgar** (Sluagh Luminoso, creyente, autista, pesimista, conformista) Autismo (la persona se retrae a su interior, sin reconocer el mundo exterior).

1 Pooka: **Wolfgang/ Zak** (Pooka Luminoso, no-creyente, hiperactivo, traicionero) Licantropía clínica (cree ser un perro callejero, huele el culo de la gente y orina en las esquinas) síndrome de Diógenes (obsesionado con el almacenaje excesivo, siempre arrastra un saco).

1 Quimera: **Edelweiss** (“Hada madrina”; Quimera de Isabela; melancólica)

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos: Quimera de Hierro Frío, devorador de sueños, pág. 367; Confederación Galaciana, pág. 77 del C20; Estigmas de la Gente de Otoño, pág. 363 del C20; ¿De sangre Dauntain?, pág. 456 del C20; Estigma “Borrado”, pág. 363 del C20; Manifestar, Onironmancia 4, pág. 214 del C20; Susurros de Sauce, Primal 1, pág. 221 del C20; Terapia de Aversión, pág. 364 del C20; Devorador de Sueños, pág. 367 del C20; Duda Persistente, pág. 364 del C20; Quemar la Efigie, pág. 362 del C20; Saqueo, pág. 262 del C20; Mortaja de Tormentas, Tejer Cielos 4, pág. 229 del C20; Infusión de Hierro Frío, pág. 360 del C20.

Pastillas Hypnocil (efectos): Estas pastillas moradas las utilizan en esta institución para que algunos pacientes no sueñen cuando duermen, asumiendo que de esta manera amanecerán más tranquilos al día siguiente. El problema que los doctores aún desconocen es que estas pastillas aún no están listas para su administración, pues, al asumir que mantienen al paciente dormido los celadores no cierran la puerta de la habitación de este paciente. En realidad, una sola dosis desvela a su consumidor “unas horas” durante la noche siempre, esto dará a los personajes oportunidad para moverse de noche, pero durante un tiempo limitado. No obstante, si los celadores descubren que el personaje está despierto durante la noche las próximas veces que tomen la pastilla verán la puerta de su habitación cerrada. Además, una sola pastilla les da 1 punto de Banalidad temporal y les sustraerá 1 punto de Glamour Temporal provocando que esa misma noche durante el próximo día no puedan percibir cualquier influencia Changeling (Quimeras, Ensueño, Cantrips, etc.). Opcionalmente puedes acompañar o sustituir estos efectos con uno de estos Defectos que acosarán un tiempo a los jugadores que la tomen: Tic (pág. 179 del C20); Demasiado humano (pág. 179 del C20); Pesadillas (pág. 181 del C20); Amnesia (pág. 181 del C20); Flashbacks (pág. 182 del C20); Fobia (pág. 182 del C20); Distráido (pág. 182 del C20); Maldición de los Sidhe (pág. 189 del C20).

Dragón Insomne: Este dragón es una Quimera de Hierro Frío (devorador de sueños, pág. 367). Es una Quimera resultado de los viejos sueños frustrados del Doctor Schmidt que quedaron Deshechos y quedaron infectados escondida en los entresijos del horroroso infierno en el que vive, el psiquiátrico. La incapacidad del Doctor Shmidt de “soñar” ha vuelto al dragón “insomne” o “incapaz de soñar/dormir”. Una frustración alimentada por su propia hija, Amanda, que adquirió forma propia y es incapaz de conciliar sueño alguno, condenada a vagar eternamente despierta hasta que la propia Banalidad de la que está hecha y que lo rodea termine con él. Se alimenta de Glamour para sobrevivir y aunque este tipo de Quimeras suelen vivir unas pocas horas, esta sufre cada hora de su existencia gracias a Amanda. Amanda es la única que ha accedido a este lugar y que conoce a la criatura. Amanda tiene un broche en forma de gema colgado de su atuendo en el cuello que es la llave de la celda de este dragón, si se combina con el

broche que tiene Rosa, juntos los broches se tornan de un color amarillento (como el color del Crisoberilo), formando lo que los Changeling llaman “el Ojo Crisoberilo” (alguna noche que Rosa sube a la 4ª planta y ve a Amanda, Amanda baja y saca algunas cosas del almacén y de paso alimenta a la criatura con Barcias que consigue por ahí). Los jugadores pueden liberar a esta criatura en cualquier momento durante la crónica (siendo totalmente opcional su liberación). Si la liberan antes de tiempo, esta recorrerá el psiquiátrico acabando con los distintos personajes, enfrentándose a ellos (si los jugadores realizaron la misión **Escándalos** los distintos personajes tendrán acceso a sus Artes para enfrentarse a ellas o ayudar a los jugadores, sino Isabela será la única que pueda ayudarles). Si no la liberan no pasa nada. Destruirla hará que este dragón libere lo que está guardando en su interior, un objeto con el que el Doctor Schmidt volvería a su forma Changeling original, un dragón de juguete que sus padres destruyeron cuando él era pequeño y que contenía todas sus ilusiones de su etapa infantil. Si los jugadores ofrecen este objeto al Doctor Schmidt en la escena **Liberación** habrán solucionado la aventura. Claro que Amanda hará todo lo que esté en su mano para evitarlo y seguir dirigiendo las acciones de su padre allí.

Características (42 punto de Quimera): A diferencia de las Quimeras normales, estas tienen puntuación de Banalidad, pero no la pueden usar para defenderse, pero sí de forma ofensiva como los Estigmas de la Gente de Otoño (Quimeras y banalidad, pág. 367 del C20). **Atributos:** Fue (3), Des (4), Res (3) / Per (3), Ast (2); **Habilidades:** Pelea (3), Atletismo (2), Alerta (2), Sigilo (3), Sagacidad (1), Gremayre (1), Supervivencia (1), Intimidación (2); **Glamour Permanente:** 5; **FV:** 5; **Salud:** Magullado, Magullado, Magullado, Magullado, Lastimado (-1), Lesionado (-1), Herido (-2), Malherido (-2), Tullido (-5), Incapacitado; **Redes:** Escabullirse, Miedo, Engullir (pág. 322 del C20); **Ataques:** Garrazo (Destreza + Pelea +1); Mordisco (Destreza + Pelea +3); Constricción (el dragón no puede moverse mientras aprieta a su oponente con su cola. En cada acción después de haber atrapado a su víctima, el dragón tira de forma refleja Fuerza + Pelea contra una dificultad igual a la Fuerza + Pelea -2 (máximo 9) de su víctima. El éxito inflige la Fuerza del dragón en daño contundente, mientras que el fallo libera a la víctima. El dragón puede atacar a la víctima atrapada con sus dientes o sus garras a un -1 de dificultad; para los demás, atacar a la víctima de la constricción sin herir al dragón supone un +1 a la dif de la tirada).

DATOS DE LA AVENTURA:

- Aconsejamos la BSO de: Alice Madness Return (videojuego); A series of unfortunate events (película); Little Nightmare (videojuego); Leftlover (serie).
- El nombre de la crónica está inspirado en la novela de Thomas Mann (1924). El nombre original de la institución era el Sanatorio Schatzalp. Varias películas (La cura del bienestar, 2016; Sanatorio, 2019) han sido inspiradas en esta novela y a su vez en este lugar.
- En esta narración utilizamos la palabra “Hojas caídas” como sinónimo de “Dauntain” y “Desvelar” como sinónimo de “lobotomizar”, aunque estas expresiones no aparecen en ningún otro sitio, son metáforas usada por estos temerosos Changeling.
- Recordemos que las hadas madrinas realmente se han nombrado en la expansión del libro de los Piskies.
- Guillermo Tell fue realmente un arquero popular en la narrativa que luchó a favor de la independencia Suiza. Su trasfondo está lleno de aventuras fantásticas que se consideran inventadas.
- La leyenda de la flor Edelweiss la hemos recogido de la página Magicospirineos.
- Recuerda que en estos años las investigaciones Dauntain con respecto a los asuntos Changeling podrían iniciarse: Trastorno Generalizado de Fijación de Paracosmos (pág. 366 del C20).

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Un muchacho llamado Cristopher Schmidt sufre de pequeño el trato de sus ambiciosos padres que hartos del mundo de cuentos de hadas de su hijo, le destrozan su dragón de juguete, su entretenimiento favorito, para que crezca y se convierta en un gran Doctor. Cristopher crece desconociendo y negando su lado feérico, víctima de sí mismo. Cuando crece concibe junto a su ya difunta esposa 2 niñas. La pequeña Rosa que lucha contra la realidad banal que le presenta su padre como Dauntain para sobrevivir, sin seguir los pasos de este; y la mayor, Amanda, que no solo sigue los pasos de su padre como Dauntain, sino que, a diferencia de su padre, es totalmente consciente de su condición Dauntain y, consumida por el deseo de destruir a los inocentes hijos del Ensueño, supera con creces las expectativas destructivas de su padre.

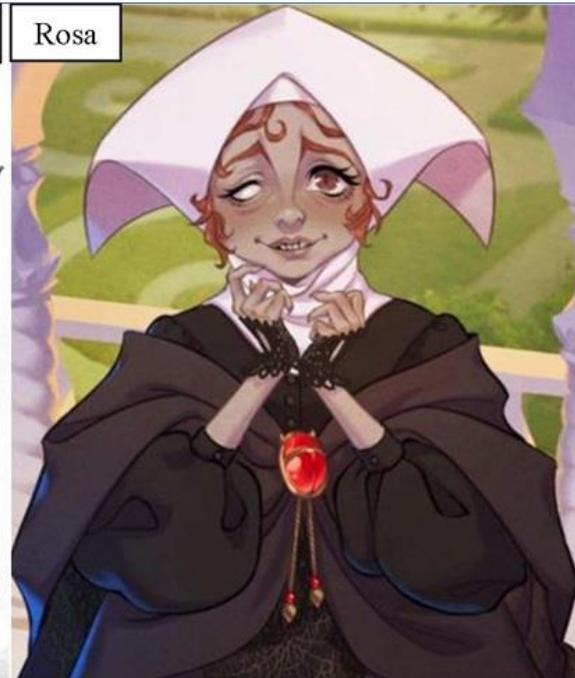
Con el paso de los años y gracias a su deseo de avanzar en su profesión y querer “sanar” a los demás de la misma “condición” o “trastorno” (pertenecer a la Estirpe) que los afligió a él y a sus hijas, el Doctor Cristopher Schmidt se apodera del mando del aislado Sanatorio suizo tras notar que este lugar alberga una fuerza especial que lo inspira en su labor como psiquiatra, incorporando a sus filas de más confianza a su propia hija, Amanda, y utilizando a Rosa, su otra hija, como otra víctima de sus locos

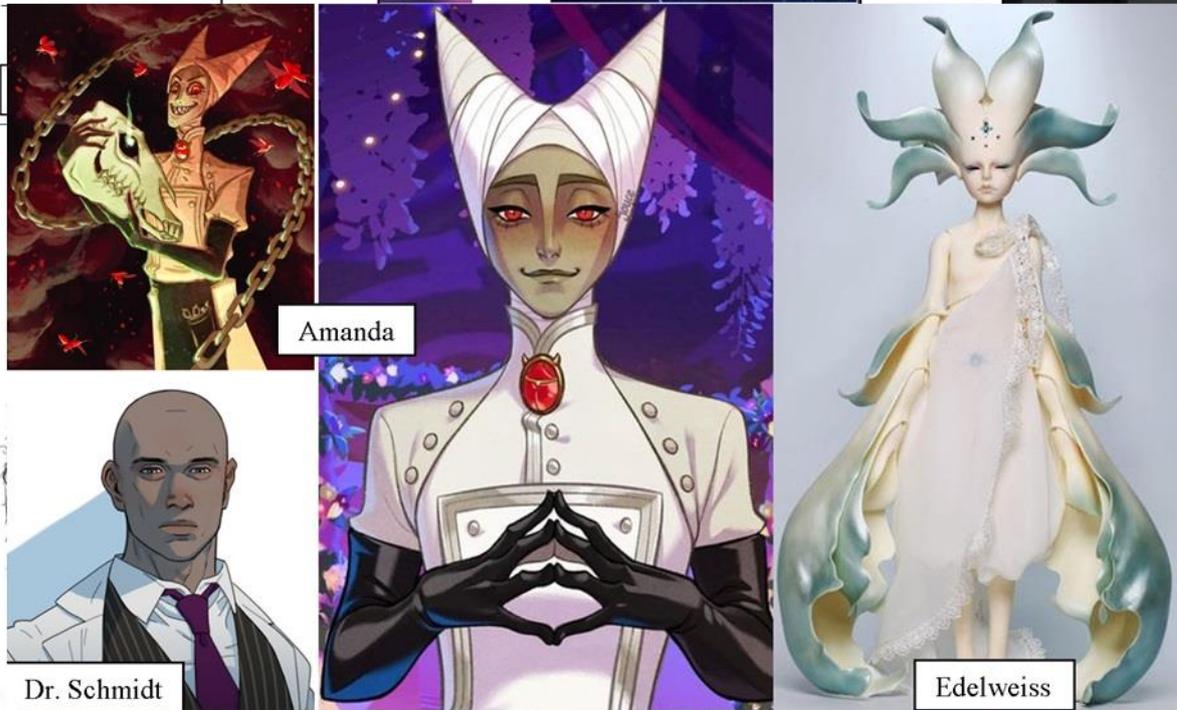
tratamientos, pidiéndole a la primera que le ayude con la gestión y a la segunda que se infiltre y le cuente todo lo que escuche del resto de pacientes.

Pasado unos días tras su inauguración, Amanda descubre que esta fuerza que inspiraba a su padre es en realidad un Dragón Insomne que se esconde en el almacén y que por algún motivo no le hace daño. Este es en realidad una Quimera de la Banalidad que está conectada a su padre de alguna manera y que esconde sus mayores temores y un objeto al que ella misma no puede acceder. Por lo pronto, Amanda alimenta a esta criatura con la esperanza de fortalecerla y usarla en caso extremo. Además, ha decidido encerrarla bajo una llave de hierro frío, una llave en forma de esfera que Amanda partió en dos (quedándose ella con una parte y dando a su hermana la otra) para que nadie pudiese liberar al Dragón en caso de que cualquiera de ellas perdiese la llave.

Últimamente Amanda también ha apoyado a su padre en su investigación por destruir los sueños de los demás motivándole a generar una pastilla (a la que han llamado “Hypnocil”) con la que el Doctor Shmidt pretende curar definitivamente a sus pacientes y que Amanda usa para castigarlos. Una pastilla que contiene la destrucción del lado feérico de los Changeling que alojan y que sustituye sus viejos métodos de lobotomización. Rosa con asiduidad visita el 4º piso para pasar la noche con su padre y su hermana sin levantar sospechas entre el resto del personal, momento en el que Amanda aprovecha para alimentar al Dragón y abastecerse de todo lo que necesite del almacén, al que solo puede entrar ella. Por desgracia para esta familia, el Doctor Jakov parece no compartir los métodos de Amanda, que en esencia es la que manipula todo lo que sucede en el psiquiátrico, y ayuda a los Changeling en contadas ocasiones hasta que termina perdiendo la cabeza. Al final de la aventura el Doctor Shmidt enloquece enfrentándose a sus propios pacientes dejando que todas sus frustraciones se apoderen de él, que los jugadores tengan compasión de él liberando a la criatura de sus miedos (el Dragón Insomne) o no es decisión de los jugadores.

FOTOS PARA LA NARRACIÓN







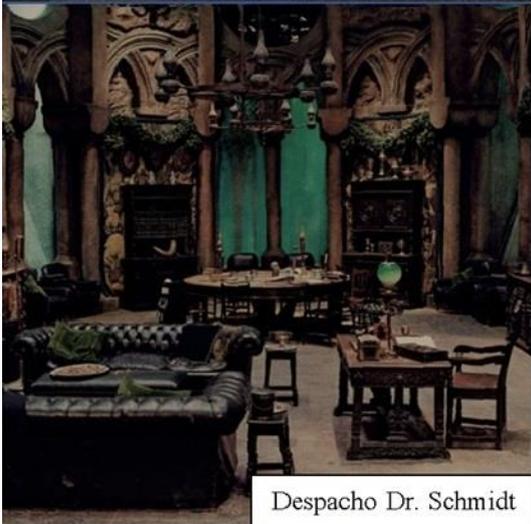
Psiquiátrico (interior)



Salas de entretenimiento



Psiquiátrico (exterior)

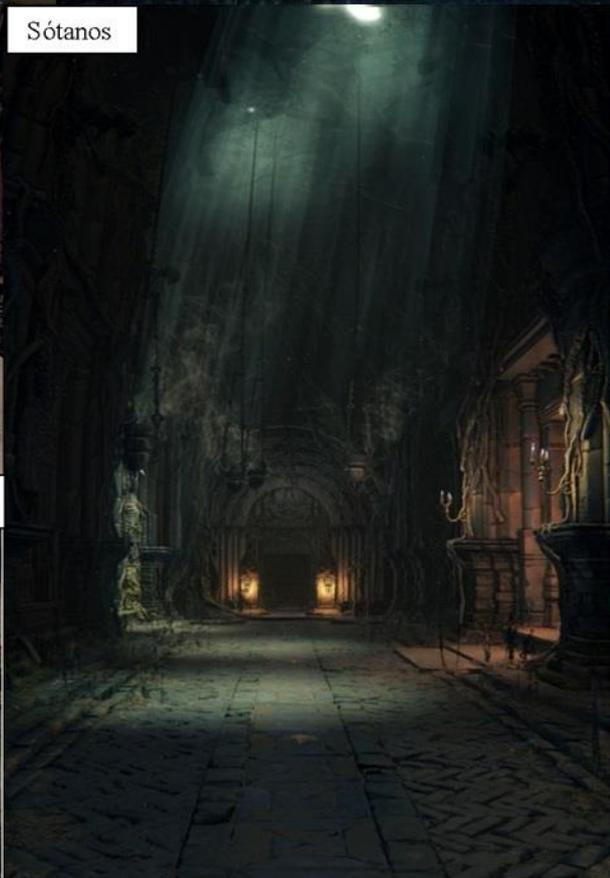


Sótanos

Despacho Dr. Schmidt



Sala común



(Todas las fotos han sido capturadas de Google Imágenes o Pinterest)