

La otra ciudad de las luces

(por Ébano)

A 3 días para el festival de luces más popular de Francia las marionetas y títeres despiertos manipulan las mentes de la gente. Dos locas Kithain de inusual linaje andan detrás de todo y se llevan a los mortales a su mundo entre las sombras y las pesadillas para llevar a cabo un curioso ritual. Unas magias que conceden al hombre su mayor anhelo, su infancia, rejuveneciéndolos por dentro y por fuera.

No obstante, el retorno de los Sidhes en los Mares Zafiro ha empezado antes de lo esperado, sorprendiendo a sus orgullosos habitantes Kithain franceses que gobernaban y vivían en la región. Los Sidhes reclaman sus tierras con aparente bondad, pero ¿quién deja sus sueños en manos de un desconocido? Los grandes eventos no se ocultan con facilidad y pronto los Dauntain aparecen.

“Parece que los cuentos de la otra ciudad de las luces no son distintos a los demás ¿dejarás que las últimas luces se apaguen?”

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán Changeling que pueden pertenecer a cualquier linaje, sin embargo, si los jugadores han decidido pertenecer a algún linaje acuático el narrador deberá tener en cuenta los jugadores pueden cruzar y sumergirse en los ríos Saona y Rodano, ambos rodean el centro de la ciudad. Los personajes de los jugadores de esta aventura deberían ser amigos o tener alguna relación amistosa o cordial con Ludovic, un Nocker parisino de corte oscura que estudia en Oxford y tiene varios amigos en Lyon a los que hace tiempo que no ve. Ha de tenerse en cuenta la época que elijas para jugar que tendrá que ser entre 1954 y 1982. Dependiendo de la época que elijas deberás tener en cuenta la existencia de los “Sidhes” Arcadianos o de Otoño, esto podría ser un impedimento para los jugadores a la hora de escoger su linaje (sin embargo, en esta aventura habrá un encuentro con un Sidhe). Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

En cuanto a la redacción, podremos encontrar que el apartado de **NOTAS** tendrá en cuenta todo aquello relacionado con misiones secundarias o apartados que se pueden incluir directamente en la narración (introducidos con este símbolo “●”), notas para el narrador y, en general, ayudas ante situaciones adversas. Por otro lado, cada escena tiene un nombre **subrayado y en negrita** en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. Lo que está entre paréntesis no vemos pertinente compartirlo con los jugadores, si lo haces revísalo previamente. Al final de la aventura hay un apartado con información sobre la historia. Hemos tratado de describir las escenas, misiones y apartados con términos sencillos para simplificar el seguimiento de la narración.

Los trasfondos de los jugadores no han sido tenidos demasiado en cuenta en esta historia, lo que esperamos no entorpezca el desarrollo de la historia en sí. Aunque nos parece esencial comentar que los jugadores deberían saber francés. Los jugadores no tienen limitaciones en cuanto a su origen étnico o cultural que vaya afectar a esta aventura. Recuerda que en esta época los jugadores no pueden llevar un Sidhe, pues el hombre aún no ha pisado la luna. El que incluimos en esta historia ha renacido de un largo reposo. Es por ello que nuestro límite temporal para jugar esta narrativa es entre 1958 y 1968 (si los jugadores vienen de la aventura “la ciudad de las agujas de ensueño” quizá quieras que tras graduarse los jugadores en la ciudad de Oxford visiten la ciudad en busca de una oportunidad laboral).

En cuanto al aspecto narrativo y circunstancial, debemos mencionar que debido a la naturaleza de la historia y al contexto histórico, es importante tener en cuenta que toda la narración sucederá en el Vieux Lyon /vió-lión/, uno de los barrios más antiguos de toda la ciudad. Imagínate las calles parcialmente asfaltadas de otros barrios combinados con los adoquines, las casas y edificios estrechos de una altura concreta, los locales bien conservados, los callejones escondidos y conectados entre sí, parejas y familias paseando tomándose una crepe o cenando en un bistró (restaurante francés) con sus amigos. De noche imagínala con algo de ambiente joven fuera y dentro de los locales y los pubs que hay (ten en cuenta que no es el lugar principal de ambiente fiestero). No olvides agregar los olores de las velas aromáticas artesanales que hay en la calle estos días y los continuos puestos de crepes y helados de la zona. Además, considerando que La Fête des lumières es un evento que tendrá lugar apenas en un par de días. Deberías saber que es una tradición

instaurada como tal desde el año 1954 (se practicaba desde mucho antes, pero no era oficial) que consiste en que cada familia coloque en los marcos de sus ventanas velas durante el primer fin de semana de diciembre, desde la caída del anochecer. Su origen tiene que ver con la Virgen María, que, según dicen, estuvo un temporal en estas festividades. Desde entonces se mantiene esta tradición y, cada varios años desde 1954, la ciudad incluye cada vez más eventos como lanzar fuegos artificiales, eventos religiosos sociales, talleres de marionetas de sombras, proyecciones de cine en la calle, etc. Por último, teniendo en cuenta que Lyon es conocida por sus antiguas marionetas de Guiñol quizá consideres conocer las diferentes modalidades y tipos de marionetas y títeres que existen, en las que podemos distinguir (los títeres de guante, los títeres-bocón, los de dedo, los de varilla, los de sombras, las marionetas de hilos, los Bunraku [marionetas japonesas], marottes, etc).

La otra ciudad de las luces

Lyon, Neustria (Francia) 1ª semana de diciembre de un año entre 1958 y 1968

La ciudad de las luces (París) progresa, sus luces jamás se apagarán e igualmente hacen las de Lyon. Los Mares Zafiro llevan tiempo siendo libres, mantenidos por firmes juramentos que llevan varias vidas cumpliéndose. Llegues de donde llegues notarás que el espeso helar del que la gente escapa ya penetra en los huesos. Se espera una próspera bienvenida a la Fête des Lumières, que se celebrará en tan solo unos días, la festividad favorita que representa la ciudad. Nuevos y sorprendentes fuegos artificiales y festivales acompañarán esta noche de culto y agradecimiento según cuentan los lugareños. No obstante, unas luces aún tintinean sin parar en un pequeño rincón del Vieux Lyon donde parece que los dramas sin solución no acaban más que empezar.

Ludovic por fin parece realmente hacer algo con “sus amigos” (los jugadores) pasando tiempo con ellos hoy presentándoles gente nueva. ¿Qué pretenderá en realidad esta sabandija entre tanta risita tímida trayéndolos por aquí? Si de algo estamos seguro es que las velas aromáticas artesanales que se venden en las calles estos días no cubrirán este extraño tufillo a problemas de esta noche.

1 La Sortie de l'Usine Productions (de noche)

Esta noche los jugadores aparecen por primera vez en escenas acompañados por Ludovic. En esta escena los jugadores deberían aprovechar para familiarizarse con los personajes.

Inarée lleva tiempo sin ver a su amigo Ludovic, con el que guardaba buena relación de pequeña en la verdadera ciudad de las luces (París). Ludovic (que aún mantiene su estancia en París) pasará unos días en Lyon para ver a sus amigos y “ayudar en lo que pueda”, aunque vendrá acompañado con sus compañeros que confía que sean la excusa perfecta para marcharse de allí si la cosa empieza a ponerse incómoda. Lo cierto es que Ludovic conoce bien a los miembros que está a punto de ver, pero contaron con él en muchas ocasiones en las que realmente no estuvo presente y, en un intento de mantener sus amistades, Ludovic ofrece algo de ayuda trayendo a los jugadores, aprovechándose en cierta forma de ellos.

Inarée (Pooka, pájaro carpintero, luminosa) abrirá las puertas del local La Sortie de l'Usine Productions (el nombre está inspirado en el primer montaje de cine jamás filmado en la historia) y saludará a los jugadores invitándoles a entrar y explicándoles en voz baja que ella es la titiritera del programa. Seguidamente le dirá a Ludovic *que llega un poco tarde, que todos han empezado ya a pelear*. Los jugadores escucharán de fondo una pelea en un cuarto contiguo, solo escucharán frases sueltas que a veces se repiten “eso no es una excusa”, “pero no habíamos acordado eso”, “su gracia, lo sabía perfectamente” y “nosotros también nos hacemos responsable de eso”. Inarée entrará en esta sala dejando atrás a los jugadores.

En la entrada, junto a una ventana charlando con **Rougette** (Nocker luminosa) que está con su cabra **Docile** /docíla/ sobre el monociclo, riéndose y fumando estará **Iccus** /Íc-cus/ (Trol, luminoso). Ludovic les presentará desde lejos y explicará que Iccus se encarga del mantenimiento, la distribución y el traslado en La Sortie y Rougette es relativamente nueva en el feudo, viene a veces, vive cerca, le encanta el cine y es querida por todos. Cuando Ludovic le ve le pregunta *por qué tiene aún puestas siempre esas gafas*, él le contestará que *siempre las tiene, es una manía de su antiguo trabajo como repartidor por la lluvia*. Los jugadores atravesarán varios umbrales cubiertos por cortinas de materiales espesos tras las que encontrarán varios grupos de personas esperando y en una esquina **Amnesias** (Nocker luminoso; trata de interpretar a Amnesias como un entusiasta olvidadizo). Ludovic le saludará y dirá a los jugadores que él se encarga de la iluminación y efectos especiales. Amnesias estará en una mesa provisional donde le servirá café a Ludovic. Ludovic preguntará a los jugadores si quieren café (si los jugadores tratan de hablar algo más con Amnesias Ludovic les dirá que Amnesias es sordomudo por un juramento, según le han dicho, solo una experiencia cercana a la muerte le devolverá la voz). Ludovic preguntará a Amnesias si Isidor está dentro en lengua de signos. Amnesias dirá que sí. Ludovic les contará a los jugadores que probablemente Isidor, líder del Feudo y encargado de los acuerdos con los inversores, el marketing y la postproducción, esté manteniendo una “charla” con los Kithain venecianos que llegaron hace poco (no sabe más sobre el tema).

Al poco de estar allí, Inarée sale de la habitación donde están reunidos “los importantes”. Justo al salir Inarée todos parecen estar atentos, se levantan y aproximan atendiendo a lo que ella diga, luego susurrará

que no recuerda cuales fueron sus palabras exactas, pero, que, en definitiva, hasta que no se arregle el tema no pondrán un centavo más para apoyar la producción. Puede que los jugadores no entiendan lo que está pasando, es normal. De repente, todos los personajes humanos y algunos Kithain (Iccus, Chambers y Amnesias) salen del local exclamando que si hoy no se trabaja al menos podrán ir a tomarse una cerveza en condiciones.

Tras esto Inaréé dirá a Ludovic que volverá en unos minutos y volverá a entrar. En ese momento **Sophorine** /soforína/ (Redcap, oscura), que lleva el vestuario y maquillaje saldrá del baño preguntando qué ha pasado, recuerda que Sophorine es algo escandalosa cuando habla y que entra en confianza rápidamente con cualquiera, recibirá a los jugadores dando saltitos cuando descubra que son Kithain como ella elogiando sus privilegios y lamentando sus flaquezas de linaje. Ludovic le explicará lo que dijo Inaréé. Inmediatamente después o interrumpiéndoles saldrán los de la reunión y Sophorine, Ludovic e Inaréé se apresuran a esconderse tras unas cortinas, arrastrando con ellos a los jugadores, que apenas podrán ver a los reunidos, solo que son 2 enmascarados muy bien vestidos. Sophorine dirá que pasa de formalidades (se comporta como una niña pequeña caprichosa) y saldrá de las cortinas cruzándose con los enmascarados. Estos verán a los jugadores y los demás. Inaréé saludará simpáticamente y les arrastrará al ascensor (la entrada al Feudo **La lumerie** /lumerí/). Si los jugadores preguntan por los enmascarados los personajes les dirán que eran los inversores, unos Kithain venecianos llamados los **Pulcinella** /pulchinela/ que valoran mucho la privacidad y la discreción.

NOTAS: Opcionalmente el narrador puede permitir que el ascensor sea al mismo tiempo una cabina telefónica que no funciona de manera natural. Los jugadores podrán usar el teléfono de este ascensor-cabina para mandar mensajes a larga distancia en forma de burbuja. Cuando los jugadores empiezan a hablar por el mango del teléfono una burbuja comenzará a crearse, su tamaño dependerá de lo grande que sea el mensaje que vayan a mandar y viajará más rápido si el mensaje es más corto, esta pompa no se romperá hasta que no llegue a su destino, donde reproducirá el mensaje. El mensaje, por supuesto, debe tener un límite de contenido antes de desprenderse de la cabina.

2 La lumerie (misma noche)

El cine de esta época está muerto, acabado. La idea de que el cine es un cuento de hadas para niños no es buena ni suficiente. Necesitamos algo mejor.
(Peter Greenaway)

Ludovic les contará a los jugadores *que La lumerie es un Feudo donde antes se vendían velas pero que ahora su parte de arriba es una pequeña compañía de cine francesa que reivindica el cine francés de calidad y la parte de abajo es el Feudo. Acostumbran a llamar La Sortie a la planta alta y La lumerie a la baja. Fabien* (su hermano humano) *trabaja aquí como parte del equipo de cámaras.* La lumerie es un Feudo de luces con mesas y barra donde los Kithain (y algunos Kinain o encantados) se ponen ciegos antes y después de rodar. Tras abrir sus puertas los jugadores verán que por todo el local unas sombras con distintas formas (sombras de títeres) viajan por las paredes de todo el Feudo narrando historias y, a veces, interactuando con los personajes. Llama a la lumerie “**la lucería**” si lo prefieres.

Al abrir el ascensor, Ludovic dará a cada jugador una vela. Les indicará que *ocasionalmente están sufriendo apagones y para que nadie recorra jamás La lumerie a oscuras las velas se encenderán al soplar sus mechas emanando un fuego quimérico no hiriente. Las pueden usar en todo momento dentro o fuera del Feudo, es un regalo para ellos para que la luz esté siempre con ellos y para que nunca se pierdan allá a donde vayan* (las velas también puede traerlos de vuelta de una Traboule, lo veremos más adelante). Entre tanto, Isidor e Inaréé ya han tomado asiento en uno de los sillones acolchados a la luz de unas quimeras en forma de bombilla que descansan en la pared y que habitualmente se mueven por cualquier lado en el Feudo. Esperarán a que los jugadores se sienten con ellos. Tras lo cual Isidor les cuenta varias cosas:

Primero les dice que *no está seguro de si toda esta idea del programa es buena idea. Sin duda la primera vez que hubo un show de marionetas en televisión fue en el London Marionette Theatre en 1930 y fue todo un éxito. Aunque por aquella época no muchos tenían televisor, pero aún en aquella época resultaba una locura. El show más famoso de todos fue el de “Muffin the Mule” que triunfó en los 50* (si los jugadores juegan en los 70 puedes nombrar que “el show que está devolviendo a todas las marionetas de nuevo a la vida es el de ‘The Muppet Show’. Sus productores dieron con la clave para llegar a familias y niños a la vez en sus shows, son muy graciosos”). *El nombre del programa del proyecto de La Sortie es “Le Bébête Show”. Las marionetas visitan un bistrot /bistró/ (restaurante/bar típico francés) de manera frecuente para*

hablar de sus problemas y de la situación social actual, es un espectáculo dirigido sobre todo a mayores. Isidor querrá saber qué le parece la idea para el programa a los jugadores.

Luego Isidor proseguirá contando los problemas que ha tenido para llevar su proyecto a cabo: *En busca de inversores para nuestro proyecto llegaron estos Pulcinella que dejaron a todos de piedra. Nadie conocía su naturaleza Kithain, pero apoyaban el proyecto, les parecía una idea brillante. Ninguno de nosotros sabía italiano, pero afortunadamente varios de ellos hablaban francés. En cualquier caso, el problema resulta que es que la compañera que se iba a encargar del diseño y la fabricación de las marionetas, Renée Malet /malé/ (humana), se presentó anoche en La Sortie con una marioneta en sus manos. Ella ya no era la misma de siempre, había rejuvenecido hasta volverse una niña de 8 años. Esto ha traído muchas dificultades, porque esta mañana ha pasado esto (Isidor les lanzará un periódico). Se anunciaba por todos lados que ha habido 2 casos más como este en la ciudad que han rejuvenecido de esta manera, todas estas personas con una marioneta de distinta procedencia y apariencia en sus manos. Realmente no sabemos el motivo por el que las Nieblas no han encubierto este curioso evento, esto no había pasado antes. Todo esto es mala publicidad para el programa. Al final se ha tenido que parar el proyecto, no había forma de explicarle a los periodistas que esto no estaba en absoluto relacionado con el comienzo del programa. La idea no agradó para nada a los Pulcinella, estaban igual de sorprendidos que todos, pero no llegarían a un acuerdo fácilmente. Y en cuanto a Renée, se ve que aún conserva sus recuerdos de cuando tenía esa edad, pero sin su ayuda profesional los titiriteros y el resto del equipo, que además están disgustadísimos por no poder trabajar, no podrán llevar a cabo el programa. Me temo que de alguna forma se pospondría o igual habría que mudarse y rodarlo en otro lado, que costaría demasiado.*

*Pero no acaba ahí, por si no fuera lo suficiente desconcertante ya todo, resulta que muchas de las marionetas de Renée han dejado de hablar de repente. Muchas de ellas despertaban tras ser fabricadas con su propia personalidad y tras lo que sucedió no han vuelto a decir una sola palabra o mostrar signos de vida alguno. Los periodistas y la policía ahora tienen su tienda acordonada, aunque ya Inarée y los demás se han encargado de inspeccionarlo todo, allí ahora no queda rastro de qué pudo haberle pasado a Renée o a sus marionetas. Lo que sí llamó la atención es que Kasperly siguiera vivo. Kasperly es una de las marionetas más populares, exclusivas y famosas del mundo, una de las primeras de su género. Antes de que los mortales metieran las narices pudimos rescatarla, descansa arriba, hablando con las marionetas de Inarée, la principal marionetista del programa. Si los jugadores hablan con Kasperly podrán encontrarlo sobre una de las mesas golpeando con una cachiporra a los otros títeres de Inarée, el conejito nervioso y el mosquito “políticamente correcto”. Al dirigirse a él podrán observar que le falta un ojo. Cuando se acerquen Kasperly los saludará con un intenso “Guten Morgen”, si los personajes hablan alemán pueden resolver mejor la trama con la misión **Cosas de muñecos** en el apartado de notas.*

Sea lo que sea lo primero que le pregunten a Kasperly, este les empezará a hablar de sus orígenes. Les dirá que *procede de la isla de Kasperlandia, donde solo hay Kasperlies como él y que si vienen a sacarle información han de saber que, desde que despertó en su armario hace años (no dirá cuántos porque le avergüenza hablar de su edad. El narrador ha de saber que nació a finales de los años 20), disfruta mucho viajando y conociendo gente. Gracias a la gente ha descubierto que le encantan los dulces, aunque le da vergüenza comérselos si mira mucha gente (las quimeras no pueden reaccionar como es debido frente a mortales desencantados). Si le preguntan sobre lo de Renée les dirá que estaba en un armario guardado cuando eso pasó. Renée lo recogió del Museo internacional de la marioneta de aquí, de Lyon, rescatándole de la soledad porque estaba enamorada de él (en realidad era para estudiar sus formas). A pesar de todo, sabe de buena mano que las marionetas no han empezado todo esto. Cree que tiene algo más que ver con lo que ha pasado estos días con lo que “conejito” (refiriéndose a otra de las marionetas) le contó sobre lo que Iccus le contó el otro día, cuando tuvo que atravesar una Traboule /trabúl/. Si los jugadores preguntan qué es una Traboule el títere conejito continuará contando la historia (recuerda que has de tener en cuenta que es una marioneta muy nerviosa e insegura. El mosquito marioneta, que estará justo al lado que “solo chupa sangre a los que se la chupan a los demás” ayudará formalmente a “conejito” a terminar sus frases). Todos los humanos saben que las Traboules son pasajes que atraviesan patios interiores de varios edificios. Hay unos 500 callejones por todo Lyon, y en la Segunda Guerra Mundial y durante las revueltas en Lyon los ciudadanos las han usado para esconderse. Un buen lionés conoce las Traboules. Pero entre duendes se sabe que algunas te pueden conducir a otros mundos de calles infinitas, aunque nadie que conozcan había llegado alguna vez a pisar una.*

Si le dicen esta información a Isidor, este les dirá que mañana están invitados a visitar el Feudo de L’harmonie, le dará una entrada a cada uno. Dodo (el líder de este otro Feudo) no querrá conocer a nuevos Kithain con todo el lío de las manifestaciones, pero quizá se puedan relajar y encontrarle a Urbi, que

*siempre está por allí. Es importante tener cuidado con las manifestaciones de estos días, que son en contra del derrumbamiento del **Hôtel Bullioud** /billú/, que está justo al lado de L'harmonie. Llevan meses diciendo que está en peligro de derrumbe, pero la gente quiere que lo restauren ya. Si le preguntan sobre Iccus Isidor les dirá que Iccus ya debe haberse ido a casa, pero se pueden dejar caer mañana al mediodía por La lumerie, Iccus tendrá que pasarse también.*

NOTAS: Si quieres en el periódico los jugadores podrían ver a Iuette en el fondo sosteniendo una marioneta entre la multitud, su aspecto tan arreglado y lúgubre podría llamarles la atención (su apariencia humana y feérica, que son muy parecidas, se chocan haciendo que parezca una auténtica muñeca). Nadie habría percibido antes este hecho. Solo Iccus realmente conoce el verdadero paso de las Traboules, hasta que los jugadores no hayan hablado con él en la siguiente escena no podrán preguntar a nadie más sobre la naturaleza de estos pasos. Si crees que los jugadores deberían tener un guía en esta historia utiliza a Ludovic en todo momento, si crees que no es necesario Ludovic tendrá unos asuntos urgentes que lo requerirán en Paris y se disculpará con los jugadores por dejarlos tirados (aquí descubrirán que tampoco es un gran amigo al fin de cuentas, pero también serán más libres narrativamente). Si los jugadores tratan de hablar con cualquier Changeling de la Lumerie sobre los Pulcinella les contarán que no se fíen de los italianos (creen que son los culpables de todo). Amnesias, Inaréé y Sophorine no son personajes relevantes para la trama.

● **Punch y Judy (I parte):** Una posible misión secundaria relacionada con Kásperly podría tener que ver con su ojo, que pudo haber perdido cuando lo trasladaron a La Sortie. Los jugadores tendrán que aventurarse y encontrarlo (dif. 10, con 1 éxito es suficiente), cada tirada son 15 minutos de búsqueda. Además de esto podrían encontrar allí a **Punch y Judy** (unas marionetas antiguas de Albión, Inglaterra) tratando de no morir bajo los estragos de la Banalidad y podrían tratar de rescatarlos (si los jugadores las rescatan y las llevan al Feudo más adelante podrían ayudarles). Sin embargo, para todo ello tendrán que despistar a la policía, que estará patrullando la zona ahuyentando a curiosos. Si lo hacen Kasperly les contará que bajo el puente de Guillotière /guillotier/ hay un monstruo marino con el que tienen que tener cuidado.

● **Cosas de muñecos (I parte):** Kasperly sabe alemán debido a su primer fabricante que lo interpretaba en este idioma, si los jugadores saben podrá quizá mostrar algo más de simpatía por esta persona y se burlará de los demás personajes por no saber alemán. Si los jugadores le siguen el juego y se ríen de su extraño comportamiento Kasperly les confesará algo que no ha compartido con nadie más porque considera que nadie más de aquí lo soporta. Les contará que *estos días ha tenido un sueño extraño sobre unas extrañas muñecas con plumas que se besaban y luego se convertían en vapor en una cafetería llamada "Verónica", pero no entiende su significado* (esta pista se podrá seguir en la Escena de la **Traboule**).

3 L'harmonie (al día siguiente)

Si los hados quieren hacerme rey, lo harán sin que yo busque la corona.
(William Shakespeare, Macbeth)

Si lo deseas llama "**la armonía**" a l'harmonie. En este momento los jugadores vendrán a L'harmonie a disfrutar de un agradable baño a la vez que indagan un poco sobre todo lo que está sucediendo. Pero en cuanto llegan observarán las manifestaciones en el edificio de al lado, en el "**Hôtel Bullioud**", que hace imposible que puedan pasar. **Dodo** (Kinain) envuelto en su boa quimérica interviene y grita a los manifestantes que *se aparten de su negocio, que están estropeando su imagen y espantando a su clientela. Dodo los invita a pasar y les pide disculpas por lo que sucede en el exterior y les asegurará que en L'harmonie no escucharán nada del exterior, pues está totalmente insonorizado.*

Los jugadores percibirán que gran parte de la entrada ha sido dedicada a un jardín de helechos que tiene una fuente con flamencos que parcialmente forman parte de la calzada, uno de los flamencos es quimérico y tiene una corona, les observará cuando entren con su peculiar cara de asombro. Dodo le dará un beso a uno de los helechos, tocándolo un poco mientras dice que *hay que mimar y hablar mucho con las plantas, si no, dicen que se mueren, eso me decía mi abuela.* En ese preciso instante Dodo irá directo a la entrada desconociendo lo que le sucederá ahora a estos helechos. Varios de ellos despertarán en ese momento frente a los jugadores, uno de ellos se sacudirá del agua que tenía encima mientras exclama con una profunda voz masculina que *a él no hace falta que le bese el culo nadie, qué asco.* Las plantas hablarán entre ellas de lo mimoso que está estos días Dodo que no las deja en paz y luego se percatarán que los jugadores las observan, durmiéndose tímidamente (y no volviéndose a despertar a no ser que usen sobre ellas algún Cantrip). Dodo esperará en la entrada a los jugadores y sorberá continuamente su cantimplora de **té de Pozo**

de Dragón (de origen chino). Les preguntará que *si tienen un pase o desean pagar en mesa*. Cuando los jugadores muestren sus entradas Dodo se las recoge y les preguntará si les envía Isidor. Cualquiera que sea la respuesta de los jugadores él contestará con orgullo y presunción que *en su “palacio del placer” no necesita más problemas, ya tiene bastante con que sus clientes habituales hayan venido a la ciudad desde todas partes del mundo y no hayan podido celebrar sus fiestas privadas por culpa de estas manifestaciones*. Luego se marchará y en la entrada les dejará con **Urbi** (Selkie, luminosa), la recepcionista.

Urbi es de origen marroquí, pero se ha criado en varias ciudades de Neustria siguiendo sus instintos tras haber obtenido su piel Selkie. Lleva trabajando desde que llegó a Lyon hace 2 años para Dodo, disfruta de baños en el local cuando no hay nadie extendiendo el pañuelo que le cubre la cabeza y estará encantada de conocer a los jugadores, mostrando su carácter sereno, pacífico y abierto. Les comenta que *el pase le permite realizar un camino de baños por las instalaciones de la plantaba baja que incluye varias saunas, piscina de agua caliente, recorrido de piedras basalto y un sendero de chorros. En la planta alta están los baños y aposentos privados que incluyen masajes, habitaciones y servicio de catering, pero igual necesitarían reservar con antelación. Suele ser el servicio que contratan los peces gordos para sus fiestas privadas. Pero cualquier Kithain aquí es más que bienvenidos y si alguna vez lo desean solo tienen que llamar que ella les atenderá encantada*. Si los jugadores le preguntan sobre Isidor o La lumerie ella les hará saber que guarda buena relación con todos ellos y se ríe mucho con las marionetas. Urbi no guarda muy buena relación con Dodo por su forma de ser, Urbi tiene una forma abierta y confiada frente a la actitud cauta y prejuiciosa de Dodo, así que les dirá a los jugadores sutilmente con un bote de píldoras que provocan estreñimiento en la mano que *ojalá un par de “estas” en su dichosa cantimplora le hicieran ausentarse unos días del trabajo, así por lo menos podría probar las saunas de la segunda planta de una vez* (si los jugadores deciden ponerle unas píldoras de estreñimiento a Dodo de manera disimulada no lo volverán a ver en un par de días, aunque pasen por este Feudo). También les comentará que *el otro día vio entrar a los Pulcinella a la segunda planta y les ha escuchado hablar con Dodo, pero no tiene ni idea de qué se han dicho. Además, algunas veces se pone a hablar en su despacho con la puerta abierta, y ha podido escuchar que pronto conseguirán un cargamento de caracoles de ensueño nacidos de los sueños de una noble madre Kithain que antaño quería recuperar su cuerpo de jovencita. Caracoles son quimeras que se arrastran sobre el cuerpo para relajar, acelerar la curación de las heridas y tonificar los músculos, una sensación placentera*.

Los jugadores podrán pasar unas horas agradables en este spa que estará desolado. Durante la visita al spa los jugadores tienen 2 formas de averiguar sacarle información a Dodo: Una tirada de Empatía dif. 7 les mostrará que es homosexual y que es amante de los placeres finos y que ahora mismo está en un nivel de estrés real en el que no les será fácil sacarle palabra alguna, a no ser que traten de conquistarle, en dicho caso, tras un estupendo y romántico plan podrá revelarles que planea traspasar su negocio a los Pulcinella a cambio de seguir trabajando el resto de su vida para ellos y así no tendrá que preocuparse por los gastos de su negocio, les contará también que ha llegado incluso a contratar prostitutas para las fiestas privadas de algunos clientes suyos debido a su desesperación y tachará a Isidor de egocéntrico y dirá que jamás le ha ayudado. Los jugadores podrían también escuchar una conversación suya por teléfono en su despacho en la que le oirán soltar frases en italiano (“per favore”, “non è un problema”, “andiamo”) mientras comenta algo, en francés, sobre un “traspaso de su propiedad”.

Mientras los jugadores terminan sus baños Urbi aparecerá y les traerá algo de comer, “invita la casa”. Además, les preguntará si *se han enterado de las últimas noticias sobre los “rejuvenecimientos”*: *Por lo visto han rejuvenecido unas 120 personas más, todas con marionetas. A Dodo lo que más le molesta de todo esto es que todas hayan rejuvenecido, pero ninguna por haber pasado por L’harmonie*. Al salir de L’harmonie se encontrarán a Iccus por fuera. Iccus les dirá que en La Sortie está todo el mundo pidiendo explicaciones de lo que está pasando con el programa de televisión, que lo mejor será que le acompañen a ver a los Pulcinella. Isidor le ha pedido que trate de llegar a algún acuerdo con ellos y no le vendría mal una segunda opinión. Si los jugadores le preguntan por las Traboules Iccus les contará que *recuerda haber cruzado una Traboule porque anoche había escuchado el eco de un llanto desgarrador y al cruzar la Traboule para ver qué era accedió accidentalmente al Ensueño. Era un paraje tenebroso donde había alimañas curiosas* (no estaba seguro de qué tipo) *y escuchaba pasos y susurros cerca de él, además de notar como si la ciudad estuviera totalmente abandonada. Era como si toda la ciudad estuviese hecha de callejones y calles estrechas. Era igual que estar en Lyon, pero sin estar en Lyon. Al final usó sus gafas y trató de seguir el camino más lógico a su casa y acabó saliendo del paso y llegando a su casa de alguna manera* (las gafas de Iccus funcionan como el Cantrip Fuego Fatuo del Vidente, Adivinación 2, pág. 198, y se empañan con aquellos caminos que su poseedor no debería seguir).

NOTAS: Si los jugadores preguntan a cualquier contacto sabio suyo, este les dirá que esas Traboules podrían ser una de las Negra Sendas de Balor (pág. 309 del C20), *lugares que cruzan el Ensueño y las Tierras de las Sombras, por donde cruzan las almas. No es un mundo de las fantasías o terrores sino un mundo de “manifestaciones”* (almas y quimeras). Si los jugadores piden sus gafas a Iccus el narrador deberá tener en cuenta que Iccus jamás se desprendería de ellas (los jugadores de Corte Oscura si lo desean podrían tratar de seguirlo y robárselas si lo desean, al fin y al cabo, serán un artefacto útil). Si los jugadores hablan con las plantas estás les repetirán alguno de los datos que les ha dado Urbi (que sabrán porque Dodo habla con ellas) y se quejarán de los ruidos del flamenco del jardín.

● **Presagios (ayuda):** Si alguno de los jugadores es muy amable con Urbi (o crees que los jugadores necesitan algo de ayuda mística en la aventura) esta llevará a los jugadores al **solárium**, que no es más que un balcón con hamacas, allí hará topless y les preguntará *si alguna vez han pensado en que todos creen que solo podemos ver las estrellas de noche, pero en realidad durante el día ellas siguen ahí, lo que pasa es que no podemos verlas*. Sin importar lo que contesten ella les preguntará si ellos pueden ver las estrellas ahora (de día). Ella les confesará que *ella sí puede verlas, de día y de noche. Le hablan cuando las escucha atentamente, a veces hablan todas a la vez y no las entiende, pero otras veces le cuentan cuentos e historias interesantes del pasado, presente y futuro. Su abuela le enseñó a escucharlas*. Este es el momento perfecto para que Urbi anuncie que las constelaciones de Acuario, Piscis o Pegaso le han traído noticias estos días sobre “futuros eventos en el más allá”, “futuras puertas que están por abrirse”, “una nube proveniente de la selva” o “un alma dolida corrompida” (Presagio, Adivinación, pág. 197 del C20).

● **Flamenco rey:** Si quieres incluir una posible misión secundaria, puedes hacer que la quimera-flamenco de la corona de la entrada les pida que su corona haya perdido su “respeto y dignidad” por culpa de las manifestaciones (han estado tirando basura en el jardín) y tienen que ayudarlo a recuperarlo. Los jugadores deben deducir que para recuperar “el respeto” deberán colocar la corona (que es un objeto quimérico) a alguien en la cabeza que reciba continuamente “actos de respeto”, como gracias o por favor, (un camarero, una dependiente, etc.), y para recuperar “la dignidad” deberán colocársela a alguien que recibe actos altruistas (un mendigo que reciba limosnas). En resumidas cuentas, en total la corona deberá acumular un punto de Glamour de cada acto y para ello tendrán que ser pacientes y contemplar cómo los mortales reciben las gracias y/o limosna. Podríamos incluir un desafío mayor si los jugadores se enfrentan a maleducados. Cuando terminen el flamenco les contará que *son más amables que aquellas muñecas Kithain que vio el otro día besarse en uno de sus paseos por la fuente al centro de la ciudad antes de los casos de rejuvenecimiento. A una de ellas parecía gustarle los niños porque llevaba en la mano un títere. Se intentó acercar para pedirles ayuda, pero le espantaron agresivamente* (estas Kithain son Iuette y Khuyana). Esta es una pista imposible de continuar, pero que dará información a los jugadores sobre las motivaciones de Iuette (este flamenco antes era una estatua hasta que cobró vida).

4 Pulcinella

Nosotras somos hadas madrinas de las otras, somos de las que dan a las personas lo que saben que necesitan, no lo que creen que deberían querer.
(Terry Pratchet)

Durante esta escena los jugadores conocen a todos los Pulcinella. Llegarán al campamento de caravanas en el que se alojan y percibirán que el aspecto feérico de la caravana de los Pulcinella es en realidad un gigantesco caracol al que los Pulcinella siempre apodan de una manera diferente pero siempre irónica, usando diferentes marcas de coches italianas (Lamborghini, Ferrari, Maserati, etc.).

Zelanda (Sluagh oscuro) recibirá en la puerta a los jugadores y a Iccus presentándose (besando la mano de las damas y estrechando la de los caballeros) con educación y en francés, aunque con acento italiano. Zelanda en voz muy baja les pedirá a todos que entreguen sus pertenencias, un humano se las recogerá, Iccus no entrega sus gafas, aunque sí su chaqueta. Zelanda les guiará por el interior del caracol-caravana que es en su interior una posada grande y estéticamente estilizada con varias habitaciones. Mientras suben las escaleras a paso muy ligero les explicará que *él se dedica al mundo del modismo, y que él y su madre se encargan en la Provincia de Venecia de diseñar los trajes de los diferentes temas del carnaval veneciano*. Por toda la estancia hay humanos que mueven cajas de un lado a otro. En la planta alta se encontrarán con su madre, **Orphelia** (Kinain), que les extenderá la mano para que se la besen y que se unirá al paseo. Orphelia llamará la atención de los jugadores sobre *los distintos estandartes diseñados por ella que evocan al Renacimiento y a la historia de las hadas y musas que visitaban las regiones italianas, donde el rojo y*

el dorado son los colores claves de la imaginación romana. Por último, no muy lejos se encontrarán en un balcón a Ledovin y Orphelia exclamará que los verá más tarde a todos.

Ledovin (Sidhe luminoso) de manera igual de cortes, aunque con una voz más recta y solemne y de manera más directa y sin acento hablará con los jugadores preguntándoles si desean beber algo de vino primero (Castello, Brunello, Barolo, Romano, Roccolo, etc.), si no quieren, no insistirá. Tras esto Ledovin empezará a conversar: *Esta tarde Isidor recibirá los paquetes con marionetas para la promoción del programa antes de la Fête des Lumières. Sepan que la campaña de marketing de repartir y vender los títeres de mano con la que está cayendo es un suicidio, pero se ha realizado una inversión para promocionar el programa, que no sabemos si tendrá el suficiente público o no y necesitan recaudar algo de su inversión. Espera que Isidor no esté en contra de este acuerdo.* Iccus responde que *Isidor no sabe aún qué hacer, por eso de que vender marionetas con todo este asunto de que los “rejuvenecidos” no harán más que mala publicidad. Pero aceptará los paquetes y entiende la situación. Y que, en cualquier caso, quiere cuidar de sus inversores.*

Ledovin se pone nervioso y se levanta invitándoles a dar un paseo por los pasillos. Les confiesa que *no quiere revelar la verdad a Isidor porque ha visto en sus ojos la vanidad y el orgullo.* Ledovin se quita la máscara. Tras ella los jugadores contemplan la bella faz de un Sidhe Arcadiano que invoca la fantasía (que según la época en la que hayas diseñado la campaña podrá ser algo que cause gran asombro o será algo normal). Los jugadores sufren las consecuencias de “Belleza Sobrenatural” (pág. 107 del C20). Iccus exclamará que Ledovin es un Sidhe, de esta manera los jugadores son conscientes. Ledovin continúa hablando: *Ledovin en realidad ha visitado Lyon por un motivo muy distinto. Pretendía conocer a los Kithain de la ciudad realizando proyectos con ellos para contemplar el desarrollo de sus corazones en su ausencia.* Issuc le preguntará dónde había estado antes entonces. Ledovin saca de su abrigo un papiro antiguo y lo muestra ante los jugadores. Si lo leen verán que la dama en funciones “Benévolet Sylvestrade” cede las regiones de los Mares Zafiro de Neustria a la familia Guenièvre por su labor en las largas batallas de estas tierras en 1496 (el apellido de Ledovin es Guenièvre). Luego Ledovin dice que *el acuerdo televisivo debe realizarse. Con La lumerie y L’harmonie bajo su mando ni Isidor ni Dodo tendrán que preocuparse por su mantenimiento, pues ambos trabajarán para él, para siempre, si lo desean, lo último que deseo es destrozarse la fortaleza y determinación de ambos líderes. Los dos sienten tanta pasión por lo que hacen...Iccus interrumpe y dice que Isidor jamás aceptará su oferta. No permitirá que un tirano desconocido llegue y se adueñe de los sueños de todos haciendo promesas que quizá jamás podrá cumplir y creyéndose con derecho a arrebatarse su trabajo.* Ledovin termina diciendo *que no es momento de sucumbir ante el miedo y la desconfianza. Dodo ya ha aceptado su oferta. Y pronto las últimas hojas caerán* (se refiere a los Dauntain) *y no tardarán en llegar y terminar con todo, debemos estar unidos...*

Iccus le deja con la palabra en la boca. Los jugadores deberán percibir como la banalidad hace estragos en Ledovin en ese momento presenciando como Ledovin arranca un pedazo de mechón que se ha desprendido de su cabello. Dejando a los jugadores de lado, apartará una manta de un mueble de la pared destapando un ataúd de hielo colocado en vertical desde el que se puede ver a un hombre parecido a él, pero de mayor edad, totalmente congelado. Ledovin derramará unas lágrimas y dirá *papá...* Los jugadores tendrán la oportunidad de quedarse con Ledovin o seguir a Iccus. Si deciden quedarse, Ledovin les implorará que *no intervengan, que a pesar de lo orgullosos y revolucionarios que se hayan vuelto los Kithain de Neustria Isidor deberá pensar en lo que es mejor para su gente.* Si siguen a Iccus, este les pedirá que *no le cuenten esto a Isidor ni a nadie de La lumerie.* Los jugadores podrán hacer un juramento con cualquiera de los dos.

Apoyar a Ledovin: Si los jugadores deciden quedarse con Ledovin este les contará que su padre y él se refugiaron en un Feudo y se criogenizaron esperando el momento en el que poder volver al mundo y gobernar sobre las tierras que les pertenecen (Estasis, Invierno, pág. 207 del C20). Pero que Zelanda los encontró y decidió sacarle a él de su sueño sin conocerlo de nada y le ayudó con sus proyectos. Zelanda aprovechará y le recordará a Ledovin que ha de comentarles también que Isidor de alguna manera ya está intentando “ponerles nerviosos”, porque el otro día vio una nube de humo entrar en el Feudo y pareció llevarse algo de entre la mercancía que traían, aún no saben que se llevaron, ya que traen muchas cosas con ellos (trajes, alimentos, complementos, telas, máquinas y material de coser y de costura, marionetas, y sus pertenencias).

NOTAS: Da igual en qué momento de la historia ubiques [La ciudad de las luces](#), ten en cuenta que el asunto del pelo de Ledovin puede deberse a la banalidad que simplemente hace mayores estragos en los Sidhes. Si los jugadores en algún momento se dirigen a alguno de los personajes de este Feudo en italiano serán

recibidos con un trato amable y simpático (los Pulcinella valoran a aquellos que tratan de familiarizarse con su idioma y su cultura o que tengan trasfondo italiano de cualquier tipo).

● **Apuestas (I parte):** Si quieres incluir una misión secundaria podrías hacer que al final de esta escena, vayan a donde vayan los jugadores se encuentren con Sophorine. Sophorine se mostrará muy seria y algo decaída, estará fumando, una tirada de Empatía dif. 6 revelará que no ha tenido un buen día. Si los jugadores le preguntan por qué ella les mirará de un modo totalmente distinto, se mostrará interesada en ellos de repente y les dirá que *los días como hoy se reúne con unos amigos a jugar al mus para desahogarse y desconectar todos de la mierda de vida que llevan en la ciudad. Beben, se divierten y no hacen daño a nadie. Pero esta vez, jugando contra uno de sus colegas, todos andaban demasiado capis-bajos, y, aunque no los conoce mucho, decidió subir la apuesta y hacer la jugada más interesante apostando duro proponiendo al que ganara acostarse con ella. Obviamente al final de la velada les dijo que era una broma, pero ahora no paran de perseguirla, necesita darles una lección, pero son 4 mortales y ella no puede con todos.* Les estará insinuando claramente que le acompañen a darles una paliza a estos “4 pelagatos” (aunque no les rogará si se niegan, por su forma de ser). Si rechazan a Sophorine se ofenderá y aparecerá al final de la escena Cumpleaños feliz para darles una lección a los jugadores por “ponerla en evidencia” ante ellos mismos, los jugadores. Ir a esa escena si lo acabado de mencionar ha pasado.

● **Orphelia (I parte):** Si quieres introducir otra misión secundaria haz que Orphelia llame discretamente a los jugadores y les pregunte qué saben sobre el asunto de los “rejuvenecidos”. Luego haz que, de manera discreta, les diga que, *si es cierto eso que cuentan, ella quiere también ser partícipe. No tiene ni idea de cómo hacerlo, pero le gustaría volver a ser joven, aunque se esfumen muchos de sus recuerdos.* Los jugadores tendrán que deducir sencillamente que la única forma de provocar que esto suceda es llevando puesta una marioneta. Orphelia les estará muy agradecida por la información y les pedirá que le entreguen a ella misma cuando sea joven una nota que ella misma se ha preparado y que, si los jugadores entienden italiano, podrán leer sin esfuerzo (esta información la puedes encontrar más abajo en el apartado **Nota de Orphelia**). Los jugadores se encontrarán a una Orphelia rejuvenecida dando vueltas en la escena Cumpleaños feliz un poco perdida buscando a Zelanda. Si los jugadores pretenden usarla como cebo ella se negará (cree que si los jugadores consiguen resolver este entuerto ella volvería de nuevo a su verdadera forma envejecida, así que lo tratará de evitar).

Nota de Orphelia: *Querida yo del pasado, sé que no es buena época para ti, que sientes que todo te queda grande, que no serías capaz de conseguir ninguna meta ni objetivo y que no puedes con todo. Te ves pequeña, incapaz, inútil, pero no lo eres. Aunque no lo creas, es cierto. Lo que ocurre es que aún no te has descubierto, no has conseguido verte. Pero no te preocupes, llegará ese momento, ese instante en el que empieces a percibir el potencial que tienes. Ha llegado tu momento, tienes otra oportunidad.*

Quiero decirte que tengas en cuenta que el potencial no consiste en ser la mejor ni en tener enormes metas cumplidas, sino en ser la mejor versión de ti misma, en disfrutar de lo que hagas; confiando en ti, en que puedes, que tú también tienes cualidades y también puedes alcanzar tu felicidad. De los millones de sueños que te desvelan por las noches cada vez que vas a dormir pueden hacerse realidad. El mundo ha pasado por la peor de las guerras, otra vez, pero todo aquello quedó atrás, en el pasado, aprovecha, ahora que puedes, ahora que no has tenido que sentir todo ese miedo y la incertidumbre de un mañana mejor. Quiero que vivas cada día y disfrutes de cada sensación que cada momento pueda darte, incluso de todo aquello que traiga a relucir lo peor de ti, que todo fluya con suavidad.

Para terminar, quiero darte las gracias. Gracias porque a través de ti he aprendido a ser una buena versión de mí misma, a quererme y valorar lo realmente importante. Me has enseñado mucho de lo que necesitaba saber. Hasta pronto, principessa.

5 La Traboule (de noche)

La civilización consiste en dar a algo un nombre que no le compete, y después soñar sobre el resultado. (Libro del desasosiego" (1982), Fernando Pessoa)

Al salir del Feudo de los Pulcinella los jugadores vagarán por las calles en busca de más aventuras o su lugar de descanso. Pero cuando menos se lo esperen escucharán entre unas Traboules el eco de un llanto desgarrador, señal de que una de ellas está abierta.

Los jugadores deberán cruzar la Traboule y observarán las calles adoquinadas y como dijo Iccus, parecerá que no han salido de Lyon, pero esta estará llena de callejones, pasadizos, puentes y edificios antiguos en

lugar de sus calles corrientes. El olor de la humedad, las sombras de las ventanas, susurros entre los callejones y el único sonido del viento, que, cuando se va, deja un silencio estremecedor. Una tirada de Sagacidad dif. 6 revelará a los jugadores que no están en el Ensueño exactamente. Los jugadores podrán creer ver entre las sombras personas son en realidad fantasmas (Wraith, pág. 352 del C20). Sombras que solo acecharán, sin entrar en combate, pues son huidizas. Recuerda que para moverse por un paso se requiere la intuición más que los simples sentidos (la voluntad guiará a los jugadores hacia la salida cuando el narrador lo considere oportuno si no quiere meterles en más problemas de los que los meteremos a continuación). Los jugadores no verán bien cuando visiten cualquier Traboule, tendrán que encender la vela de la lumerie para ver mejor o sufrir una dif. 8 a las tiradas visuales de percepción. La vela también hará de guía pudiendo sustituir el Privilegio de un Eshu.

Al poco tiempo de estar allí un gato feérico (pág. 356 del C20) se mostrará ante ellos. Una tirada de dif. 6 revelará que son “abandonados”, quimeras salvajes que representan sueños de añoranza de los dueños de gatos abandonados que nunca volvieron a casa. El gato les preguntará que *qué hacen allí*. Y les dirá que *no son los únicos seres nuevos de las Traboules si es lo que piensan. Últimamente hay transeúntes nuevos: Un joven de negro que canta, y unas nubes extrañas de olor ponzoñoso que cruza las calles todas estas noches. Sigo sin entender como los bufidos que hay bajo el puente de la Guillotière /guillotier/ no lo espantan*. A continuación, los jugadores podrán preguntar al gato por varias de estas cosas, pero no dará más información hasta que lo alimenten (1 punto de Glamour será suficiente).

-Si preguntan por el joven les dirá que *viene de otras tierras, que arrastra el mismo olor que las nubes y que canturrea, que si se dan una vuelta seguro que le encuentran*.

-Si preguntan por las nubes extrañas les dirá que *tras ellas ve siempre almas humanas que sostienen juguetes en las manos y que cada día hay más, que las almas esta noche a esta hora ya han pasado, pero que son difíciles de seguir*.

-Si le preguntan por los bufidos bajo el puente de la Guillotière les dirá que *ningún gato se acerca jamás allí porque vive algo insólito que los gatos temen en esta ciudad*.

Elijan el camino que elijan estos se considerarán misiones secundarias. Más tarde verán la serpiente de Dodo, a la que verán arrastrarse hacia el puente de Guillotière (vendrá a comunicarse con Mâchecroute, juegan juntos y cazan a los gatos de la ciudad). La sigan o no, recibirán los estímulos de las misiones secundarias (los canturreos del Sombrerón o los bufidos del puente Guillotière) para volver después de nuevo al Lyon verdadero desde una Traboule cualquiera (la voluntad de querer volver les devolverá allí).

NOTAS: Si preguntan al gato su nombre este les contestará que lo olvidó hace mucho tiempo, pero que es mejor, que desde ese momento ya no será dueño de nadie jamás (realmente los jugadores tendrán que percibir que es una miseria para una quimera no poseer nombre, pues la acerca a la inexistencia. Ellos podrán apodarar a este gato como quieran que este se sentirá dichoso y les tratará de proteger más tarde en cualquier situación de peligro en este mundo).

● **Sombrerón:** Si deseas introducir esta misión secundaria deberá haber en el grupo de jugadores al menos un personaje femenino, si no es así el Sombrerón no se manifestará y, aunque escuchen su música, jamás se parará a hablar con ellos (también es una opción que el personaje de Sophorine se encuentre por primera vez en un paso Traboule como este y se encuentre con el Sombrerón y con los jugadores, que sellarán un juramento en el que tengan que ayudarla a desprenderse de su embrujo). En esta ocasión podrías querer que los jugadores se topen con el Sombrerón, que los podrá tentar incluso diciéndoles que igual tiene la respuesta a lo que buscan (el Sombrerón les podrá contar que *vio a un montón de humo soltar en la bolsa de la criatura de caparazón impenetrable un libro de historias, que ahora parece estar bien custodiado*). Si es así haz que los jugadores escuchen el sonido de su voz que tararea una melodía y sus suaves notas de guitarra. Solo tienen que seguir esta música para encontrarlo de espaldas y verán su enorme sombrero y su traje oscuro, no revelará su rostro por completo, pero verán que resulta joven, apuesto y que tendrá una actitud romántica y caballeresca. El Sombrerón tratará de alagar a la dama del grupo, incluso podrá hacer por ella un favor (si no te gusta ninguno de los que el personaje femenino ofrezca haz que el Sombrerón le ofrezca montar a lomos de su Corcel Infernal, pág. 356 del C20, o domar uno para ella. También podría ser su guardián secreto ante futuros peligros mientras esté en la ciudad, en este caso la defendería siempre que corra peligro en el Ensueño o la Umbra y podría incluso hasta enfermar a ciertas personas del mundo real siempre, eso sí, dejando alguna marca de su presencia, como hace el zorro. U ofrecerle la vida eterna, refiriéndose sin que ella lo sepa, a la muerte). Elija lo que elija será algo provisional mientras el personaje esté en la ciudad y siempre tendrá un precio final, que, a no ser que alguien le cuente la leyenda, desconocerá. Este precio es su amor. Perseguirá al personaje como el defecto Embrujado (pág. 188 del C20)

hasta que dé con la forma de librarse de él (cortándose el pelo suele alejarlo, por lo menos temporalmente). El Sombrerón llegó a la ciudad persiguiendo el atajo que la Nunnehi usó en la Umbrá. Pelear contra el Sombrerón equivale a tener en cuenta determinados apartados (Wraith, pág. 352 del C20). Un jugador Sluagh verá al Sombrerón acosándoles si ha sido introducido en su historia.

- **Mâchecroute:** Si deseas introducir la misión de “los bufidos bajo el puente Guillotière” los jugadores tendrán que visitar dicho puente, donde escucharán unos bufidos, como los de las serpientes. Si se acercan una criatura se enfrentará a ellos. Esta es el Mâchecroute /mashcrút/ (Críptidos, pág. 358 del C20). Un antiguo dragón con caparazón que se creía que transitaba el río Rhône de Lyon. Tendrán que derrotarlo o huir de él (podría custodiar un pequeño Tesoro, las Monedas del Diablo, pág. 175 de Hadas: Edad Oscura). El Tesoro es una moneda que los trasladará a un nuevo y terrorífico Feudo en el Ensueño y que se activará solo si se tira al aire durante el anochecer (este acceso también estará únicamente disponible de noche). Si los jugadores destruyen a la criatura de este Feudo (que el narrador ha de seleccionar previamente) podrán apropiarse del Feudo (Propiedad, pág. 311 del C20), aunque seguirán accediendo únicamente a él de noche y no será mayor que un par de habitaciones y accesible para cuantos puntos permanentes de Glamour posea el lanzador de la moneda. Parte de este tesoro también será un libro de mitos griegos llamado “Las viejas historias del viejo mundo”, escrito en español (es de una edición hispanoamericana) que tendrá algunas páginas arrancadas cerca de una de una historia en verso pesada de leer sobre Medea y el amor (los jugadores podrán averiguar con una tirada de Enigmas dif 9/10 que Medea tenía un caldero mágico que usó para prometerle un falso rejuvenecimiento a un falso hombre para asesinar a Pelias).

- **Cosas de muñecos (parte II):** Si los jugadores visitan la Traboule quizá consigan dar con la cafetería Verónica con la que podrían toparse nada más entrar. Esta cafetería está cerrada igual que los demás, salvo por una ventana rota en su parte trasera que da a su interior. Dentro se podrá contemplar un ambiente sombrío de una cafetería más adaptada al siglo XIX donde se escucharán escalofriantes susurros apenas perceptibles por las esquinas del local que enseguida desaparecen y que son anhelos de antiguas conversaciones de los clientes de esta cafetería (esto podría asustar a los jugadores). Si los jugadores utilizan sus instintos y se adentran encontrarán en el suelo una de las plumas caídas de Khuyana (Nunnehi) cerca de un acceso de ventilación lo suficientemente pequeño para que quepa cualquier animal pequeño. Este acceso es un portal por el Ensueño que conduce a “Medeas Caldarium”, el Feudo de los culpables de toda esta situación en la ciudad. Allí podrán encontrarse con Iuette (Inanimae Maniki) que podría estar en su hora de descanso. A los jugadores les costará horrores convencer a Iuette de que abandone sus planes con Khuyana, pues su amor por ella es lo que la obliga a desatar sus grandes poderes que son la causa de todo esto. Si los jugadores han jugado la aventura “La Ciudad de las Agujas de Ensueño” podrán tratar de apelar a algunos recuerdos para entrar en confianza con ella. Si no, tendrán que descubrir otra posible motivación personal de Iuette (Iuette es de París donde trabajaba en una fábrica de marionetas, donde rompió su Crisálida y siempre ha utilizado sus marionetas para practicar cómo relacionarse con la gente, una labor que siempre le ha costado, pues sufre una relativamente grave condición de Autismo). Desde el momento en el que los jugadores consigan convencerla sin ser pillados por Khuyana, la historia se termina con un final favorable donde tarde o temprano todo vuelve a la normalidad. Esta es quizá una de las pocas formas de que no todo termine como una tragedia y obligará a Khuyana a abandonar la ciudad. Puedes encontrar más información sobre Iuette y su amor por Khuyana en la Escena **Bajando el Telón.**

6 Histeria colectiva (al día siguiente)

Estar preocupado por ser adulto, admirar la madurez porque es madurez, sonrojarse ante la sospecha de ser infantil; esas cosas son las señas de la niñez y de la adolescencia. Y en la niñez y en la adolescencia son, en moderación, síntomas saludables. Las cosas jóvenes deberían querer crecer. Pero para continuar hacia la mitad de la vida o incluso a la edad adulta temprana esta preocupación sobre ser adulto es una marca de un desarrollo realmente detenido. Cuando tenía diez años, leía cuentos de hadas en secreto y me habría avergonzado si me hubieran encontrado haciendo eso. Ahora que tengo cincuenta las leo abiertamente. Cuando fui un hombre dejé atrás las cosas infantiles, incluyendo el miedo a la puerilidad y el deseo de ser más mayor. (Clive Staples Lewis, On Three Ways of Writing for Children, 1952)

Llegados a este punto, los jugadores sabrán la verdad sobre las intenciones de Ledovin, Dodo e Isidor y sabrán poco sobre cómo esa “nube” se apodera de la gente, aunque sabrán que usa los pasos de las Traboules para llevarlos y traerlos. En cualquier caso, los jugadores aún no son conscientes de las verdaderas consecuencias que estos sucesos han traído a la ciudad.

De camino al Feudo de Ledovin, Dodo o Isidor los jugadores podrán percibir en el otro lado del río a varios periodistas y personas curiosas que rodean a un grupo de gente que hablan por micrófono sobre una tarima. Si se acercan por la intriga descubrirán que estos son un grupo conocido como Severalls Asylum se anuncian en las pancartas que rodean la tarima. Por la tele, radio o hablando se enterarán de que son varios profesionales de la salud mental de este centro inglés se han ofrecido voluntariamente a apoyar a la policía internacional francesa en estos asuntos. Uno de ellos es de origen francés “**Philippe Crevier**” (Dauntain). Enseguida sentirán su naturaleza Dauntain. El Doctor Crevier muestra en sus declaraciones que será el principal contacto entre los doctores extranjeros y los procedimientos nacionales franceses (básicamente es el que llevará a cabo la operación) y escucharán que *su nuevo objetivo es que la población lionesa no sufra más estos desvaríos de histeria colectiva, que son casos que se han dado antes en la historia y que no tienen de qué preocuparse. Estos niños siempre han sido niños de estas familias, pero por motivos científicos mentales y racionales se sabe que estas familias han sufrido de una paranoia conjunta donde se han literalmente inventado que sus hijos ya habían crecido y ya tenían sus vidas cuando no es realmente así. La locura se transmite por el cordón umbilical, si sus padres sufren de histeria colectiva sus hijos podrán provocar futuras histerias también, por ello debemos controlar la situación cuanto antes.* Si los jugadores están allí presenten observarán (por muy camuflados que estén) cómo Filipo les contempla fijamente mientras sonrío durante su discurso. De alguna manera los jugadores se darán prisa en avisar a los líderes de todos los Feudos que conocen. Aunque, se dirijan a donde se dirijan, cualquier personaje de los que se encuentren estará viendo esa misma noticia en televisión y les dirá que Isidor les está buscando.

- (Si los jugadores empezaron la misión **Orphelia** haz que se la encuentren en este instante, antes de marcharse).

NOTAS: Los Dauntain se están asegurando de que desaparezcan las pruebas que confirmen que estos “rejuvenecidos” han tenido una vida previa usando todos los recursos que la policía y el gobierno francés les proporciona (si estos rejuvenecidos tenían familias, las han terminado separando, si tenían estudios, han hecho desaparecer pruebas de sus certificados y declaraciones de compañeros de trabajo o de la infancia, etc.). Esta es la forma que tienen los Dauntain de no alterar a la población y encubrir estos actos.

6 Cumpleaños feliz (opcional)

Puede que existan las hadas y los genios, mas Dios solo ayuda a quienes se ayudan a sí mismos.
(Stephen King, Misery)

De camino a donde quieran que vayan los jugadores verán casualmente un puesto de velas artesanales en la calle donde Rougette y su cabra de nombre **Docile** /dosíla/ tiene puesto un cartel “velas para La Fête des lumières”, el cartel tendrá faltas de ortografías. La acompañará Renée, que estará allí jugando sobre el monociclo de Rougette o intentando hacer volar una cometa (que no volará por más que insistan, pues esta cometa solo vuela cuando hay Glamour en el ambiente y esta vez Philippe Crevier está al acecho), tratando de llamar la atención de la gente y riéndose a carcajadas. Si se acercan a ellas estas les preguntarán si quieren una vela artesanal. Rougette les dirá que *en realidad sí son artesanales pero que ella no las hace y que no son como la del Feudo. Las recoge de otros años, cuando despachan las que no pueden vender, no engaña a la gente, solo quiere sacarse un dinero para comprarle algo a Amnesias y darle una sorpresa cuando llegue Navidad. Amnesias es el único que juega con ella y el único que, irónicamente, recuerda su cumpleaños normalmente. Aunque el negocio no va muy bien, ni en su propio cumpleaños vende una vela, pero no pasa nada.*

Si los jugadores hablan con Renée la verán desconsolada por no poder volar su cometa, ella sabe que es por la falta de Glamour, se los podrá hacer llegar. Si los jugadores le preguntan a Renée sobre algún recuerdo pasado, esta les hablará de algún día del pasado, hace años, con sus padres (no tiene recuerdos nuevos de su vida de adulta). También les dirá que, *aunque no recuerda nada de lo que pasó en su vida adulta, no encuentra nada interesante el haberse quedado en Lyon. Ella quería viajar por Francia y estudiar Bellas Artes, no vender juguetes en una juguetería* (su mayor preocupación ahora es la de que sus padres le dejen estar hasta tarde con Rougette). Ofrecerá a los jugadores regaliz negra. Si le preguntan por su vida a Rougette, esta les dirá que ella procede de una familia de granja en el campo y que su madre decidió que fuera trasladada a Lyon, con su abuela, para que cuidara de ella (no se pudo ir sin más dejando a su mejor amiga Docile, su madre tuvo que ceder y dejar que se la llevara). Si los jugadores deciden ayudarla y comprarle una vela a Rougette o la llevan a tomarse una crepe o un helado por su cumpleaños ella les contará que *los Dauntain la vieron ayer con su puesto en otro lado y se tuvo que esconder rápidamente. Es raro que lleven unos días aquí y no nos hayamos dado cuenta.* Si los jugadores no hacen nada con Rougette,

Renée sacará de su bolsillo un diente de león en perfecto estado y dirá a Rougette que está cansada de soplar velas, que debería pedir un deseo esta vez soplando esta flor.

NOTAS: Esta escena es totalmente opcional, útil para evocar en los jugadores cierta añoranza a sus infancias en la medida de lo posible. Los Changeling infantiles podrían querer hacer de su cumpleaños una experiencia muy especial. Si los jugadores logran que sople unas velas sobre un pastel tras cantarle el cumpleaños feliz invocarán un efecto de Glamour que los recargará. Esta escena también es una excusa para que conozcan mejor a Rougette y puedan terminar la misión **Apuestas** de la escena **Pulcinella** y la misión **Orphelia** de la escena **Pulcinella**:

- **Apuestas (II parte):** Si los jugadores al final de la escena **Pulcinella** Sophorine les pidió ayuda y ellos se negaron Sophorine al final de esta escena provocará un encuentro entre los jugadores y los matones cambiando la apariencia a uno de los jugadores por la de Sophorine, provocando mucha confusión entre los demás jugadores, que ahora no tienen más remedio que defender a su compañero frente a estos matones. Sophorine romperá el cantrip ilusorio al final de la escena y se cruzará en la escena sonriendo a los jugadores con malicia y escupiendo sobre estos matones cuando los jugadores hayan terminado con estos.

- **Orphelia (II parte):** Si los jugadores empezaron la misión **Orphelia** haz que se la encuentren en este instante, antes de marcharse, estará perdida buscando a Zelanda gritando su nombre. Se habrá olvidado de los jugadores, si alguno sabe italiano podrá hablar con ella. Orphelia, confundida dirá no recordar al tal Zelanda, pero se encontró en un su bolsillo una nota que pone que debe ir a buscarle, no reconoce si quiera en la ciudad que está, ni si quiera a los jugadores. Podrá salir corriendo en cualquier momento si lo desean o los jugadores podrían haberse ganado su confianza. En cualquier caso. Los jugadores tendrán que hacerle llegar la nota, como acordaron, y guiarla de una manera segura al Feudo de los Pulcinella antes de que se pierda (quizá puedan hacer ambas cosas usando simplemente sus Artes mientras la siguen desde lejos).

7 La prisión de los juguetes (La lumerie)

Cada vez que un niño dice "yo no creo en las hadas", en alguna parte cae muerta un hada.
(Peter Pan, J.M. Barrie)

- (escena opcional con Punch y Judy)

Los jugadores (revivan o no la escena con Punch y Judy) en la planta alta se encontrarán con Kasperly. Kasperly les pedirá que le alcancen la cachiporra y aprovechará para revelarles más información sobre lo que está sucediendo si resuelven una adivinanza “Guardada en estrecha cárcel por soldados de marfil, está una roja culebra que es la madre del mentir” (la lengua). Si los jugadores no la adivinan conejito y mosquito les darán pistas con sus expresiones faciales y partes móviles. Luego Kasperly les pedirá que le utilicen (que se lo coloquen en la mano) para que él se pueda mover y mostrarles algo.

Si los jugadores acceden Kasperly guía al jugador que le porta a un escondite bajo el suelo del estante donde están colocadas las marionetas, mientras le dice que necesitan una cabra y un cuchillo para arreglarlo todo. Les da un libro de mitos e historias griegas que habla sobre el Caldero de Medea (Kasperly investigó por su cuenta). Kasperly dice que esa nube ha entrado en La lumerie también y le traspasó y pudo ver ese humo salir de un caldero. La historia cuenta que Medea engañó a Pelias para que le entregara su trono prometiéndole la vida eterna tratando cortando el cuello de una cabra en un caldero o marmita de gran tamaño. Después a Kasperly se le tornarán las cuencas de los ojos y escucharán risas malévolas (cuando el humo atravesó a Kasperly aquel día se apoderó de parte de su voluntad). El jugador quedará inactivo Kasperly se habrá apoderado de él y lo guiará hasta un cuarto de baño contiguo muy cercano y cerrará la puerta escapando por una ventana, sin que nadie lo pueda seguir, hasta la Traboule más cercana (el resto de jugadores deberán rescatarlo, pero Isidor les encontrará y les dirá lo expuesto más abajo antes de que se vayan). Si los jugadores no acceden a las provocaciones de Kasperly, este manipulará a un personaje que acompañe a los jugadores (que cumplirá con el papel descrito de jugador víctima de Kasperly) y se sentirá ofendido por la desconfianza de los jugadores.

Isidor interrumpirá cualquiera de las dos escenas e insistirá en ayudarles, pero que hay un asunto que es más peligroso. Si los jugadores le cuentan la verdad sobre los planes de Ledovin y que Dodo ha cedido dejándole L'harmonie a Isidor, este se cerrará en banda a hacer ningún futuro trato con Ledovin y se avergonzará de la actitud del traidor de Dodo. Isidor tratará de cambiar de tema rápidamente. Isidor les contará a los jugadores que por fin han terminado de vender todas las marionetas antes de la Fête des

Lumières, que ha podido recuperar mucho de lo que habían perdido. Y que, por culpa de los Dauntain, que se han apoderado de la ciudad antes de lo esperado, los Pulcinella no van a salir más de su escondite.

Aunque, anoche mientras los Dauntain investigaban Inarée se quedó hasta tarde trabajando y habló con los periodistas y policías cuando estos vinieron a La Sortie anoche y no ha dado declaraciones muy buenas, dice que se puso muy nerviosa y les tuvo que cantar las cuarenta, porque, al fin y al cabo, hablan en representación de la empresa y tenía que tratar de ocultar que estos días se han relacionado con Renée entre otras cosas. Esa misma noche se la pudieron haber llevado a ella misma. En ese momento golpes en seco tocan la puerta diciendo no tengan miedo que el miedo se hereda y es contagioso que provocarán la banalidad al momento y a los jugadores. Amnesias se acercará a ellos y susurrará los he escuchado, ya están aquí (los jugadores deben darse cuenta de que este personaje era sordomudo, lo cierto es que la banalidad del momento ha roto su juramento, ahora podrá hablar y escuchar de nuevo). Son los Dauntain. Todos empiezan a recoger para pirarse de allí. Inarée se transforma en pájaro carpintero para escapar. Los policías seguidos por el Doctor Crevier, derriban la puerta de la entrada y capturan a Isidor. Sophorine guía a los jugadores por una salida trasera. Cuando abren esta puerta los policías capturan a Sophorine, que les escupirá bombas de humo y gritará a los jugadores que huyan. Los jugadores tratarán de escapar, pero varios coches y agentes de policías les estarán acechando en esa salida y, entre todo el barullo, dentro de la niebla en el único callejón sin salida suena el eco de un llanto desgarrador que revelan el acceso abierto a un paso de Traboule.

NOTAS: Recomendamos al narrador que utilice la canción [Prison Toys - Little Nightmares](#) desde que Isidor empieza a hablar con ellos hasta que entren en la Traboule. El título de la escena está inspirada en la canción.

● **Punch y Judy (II parte):** Si los jugadores rescataron a Punch y Judy al final de la escena **La lumerie** estos podrían recibirlos en la entrada antes de que empiecen a conversar con Isidor. Punch debe ser interpretado con voz muy fina y, en cualquier caso, incomprensible (es una mofa de su personaje hacia la gente inculta sin vocabulario). Punch es pobre, atrevido y un poco obsceno, así que empezará diciéndole a los jugadores que *quería besar las manos de aquellos que lo han rescatado y castigarles por haber traído a su mujer* (puedes hacer que tras besar las manos de los jugadores les eructe en la cara, los jugadores detectarían un pestilente hedor de cerveza, este es dicho castigo). Punch se enfrenta a quien haga falta para ser el héroe del pueblo, así que en este momento Judy (que puedes interpretar como deseos) intervendrá diciéndole a Punch que *deje a nuestros rescatadores en paz, siempre quieres hacerte el listo y te crees más héroe que los propios héroes*. Luego le golpeará la cabeza. Judy dará las gracias a los jugadores por rescatarles y además les dirá que *creo que cuando los rescataron le curaron las dos jorobas que tenía antes* (en el pecho y en la espalda), luego le colocará bien el bicornio a Punch. Punch y Judy les contarán (entre discusión maritales) que *recordaron haber visto a Renée la noche en la que se había quedado trabajando hasta tarde hablar con una de las marionetas que se había colocado en la mano. La marioneta parecía tener el control de su cuerpo y salió de la tienda con ella sin cerrar la tienda*. También les contará que *estos días Kasperly no está muy cuerdo, notan que tiene unas pesadillas horribles, tienen miedo de él* (esto será un indicio de que no deben confiar más en él).

8 Bajando el telón (Traboule)

Las hadas madrinas suelen llegar a comprender bien la naturaleza humana, por lo que las buenas son bondadosas, y las malas son poderosas.

(Terry Pratchett)

En la Traboule ven a Rougette y a su cabra escondidas en un rincón del callejón, ha conseguido escaparse de los Dauntain y escuchó una Traboule abrirse. Está temblando.

Un grito de mujer que les resulta familiar, descubrirán que se trata de Urbi (está siendo atacada por una quimera, el Mâchecroute, mirar el apartado de notas de **La Traboule**, si ya tus jugadores se han librado de ella solo la estarán acosando un montón de sombras que se espantarán rápidamente con la llegada de los jugadores). *Ella también ha conseguido escapar del ataque de la policía. Llegó a L'harmonie a trabajar, llegaba bastante tarde, pero no vio a Dodo por ningún lado. Vio que había dejado una nota diciendo que se marchaba de la ciudad un tiempo, que cerraba por vacaciones. Cuando se disponía a salir, tras de sí pudo notar que le seguían, eran esos policías que van de incógnito. Consiguió meterse en el edificio que iban a derribar, no conseguía despistarlos y dispararon a muchos sitios, rompieron algunas columnas y parte del edificio se derrumbó, luego solo recuerda despertarse aquí y ser atacada.*

Un humano con un títere en su mano y grandes ojeras se cruzará con ellos, si lo siguen descubrirán a muchos más, todos siguiendo un camino a un punto fijo de la ciudad. Los jugadores verán la cometa de René volando sola por el cielo yendo a donde van las personas con títeres en las manos. Allí se encontrarán. Según avanzan y sigan a estas almas vagar, un bello reflejo de luz con apariencia de una joven muñeca chamana frente a ellos les invitará a que se unan a ella indicándoles que *no hay ningún peligro. Mi nombre es Khuyana* (Nunnehi Kachinas, pág. 400 del C20), *de Concordia. No hay mal en querer renovar el mundo, en tratar de evocar lo que los mortales y mis hermanos Kithain necesitan. Pronto más medicina para el alma estará preparada. Esta traerá cambios, cierto, pero no debemos temerlos sino abrazarlos. ¿Acaso han olvidado lo que significa levantarse cada mañana sabiendo que hay todo un mundo de sueños y aventuras que solo unos pocos pueden ver? No pretendo dañar a nadie, sino entregar un anhelo del corazón, un acto altruista que ayudará a miles o más* (esta es la Nunnehi).

Los jugadores podrán hacer dos cosas, detenerse y reflexionar lo que está pasando, pudiendo incluso querer hablar y ayudar a la propia Nunnehi (en cuyo caso esta les guiará hacia su localización exacta). O insistir y olvidar las palabras de la Nunnehi siguiendo sus propias intuiciones. En ambos casos, las calles primero pasarán a desteñirse y se llenarán de antigüedad y pesadumbre para luego dejar de existir progresivamente: Se verán fachadas sin parte trasera hasta que al final, el suelo no estará adoquinado y solo quedará un descampado desolador de tierra, polvo y niebla por el que avanzar. Todas las personas se irán conglomerando y entrarán a unas gigantescas cuevas subterráneas que contienen un gigantesco caldero negro de unos 300 metros de diámetro (este es el Feudo oculto de “**Medeas Caldarium**”). En él se estarán tirando todas las personas, cortándose el cuello antes de precipitarse (que reaparecen de nuevo en sus camas, rejuvenecidos). También verán a “la chica del periódico” **Iuette** (Inanimae Manikí, págs. 437-446 del C20) con los brazos elevados con marionetas gigantes que moverá hacia ambos lados concentrada en una esquina. La forma ilusoria de Khuyana se pondrá frente a ellos y les extenderá la mano cordialmente. En este momento tendrán dos opciones:

-Detener que esto suceda: Los jugadores tendrán que conocer el mito del caldero de Medeas y lanzar y descuartizar a Docile al mismo caldero, tras lo cual, cualquier otro ser vivo que caiga en él, destruirá el caldero y el Feudo anulando a la vez su magia deshaciendo el ritual y devolviendo a todo aquel afectado a su forma humana original. Si lo hacen, una persona más caerá en el caldero deteniendo el ritual. El caldero empezará a quebrarse y las cuevas se caerán a pedazos, los jugadores deberán salir de allí cuanto antes para sobrevivir. Khuyana y Iuette morirán allí debajo pase lo que pase.

-Darle la mano a Khuyana: Los jugadores tendrán una visión sobre los acontecimientos pasados, verán a Khuyana traspasando el paso a Lyon y encontrándose en su forma humana hablando en un bar con Iuette, que le contará que nadie la entiende y que estará empapada en lágrimas. Khuyana la llevará a un callejón y le dará un beso apasionado en los labios. Luego ambas hablarán sobre un ritual que volverá a traer a las personas la inocencia que perdieron, recomponiendo sus rotas almas. Los jugadores tienen que entender que Khuyana está tratando de “arreglar el mundo” a su manera, tratando de conectar a los humanos con el ensueño y ayudando a Iuette con sus asuntos personales, aunque también se haya aprovechado de ella y la haya manipulado de cierta forma. Tras estas visiones los jugadores contemplarán como el poder de Iuette la sobrepasa, Iuette acaba muerta en el suelo. Y como al final miles de personas acabarán dentro del caldero, terminando posteriormente y para siempre, el ritual.

En cualquiera de ambas situaciones podrías matizar que la mayoría de los personajes con los que han interactuado los jugadores ha quedado bajo manos de los Dauntain (quizá en una misión secundaria quisieran rescatarlos). Los jugadores tendrían que huir pronto de Lyon e interpretar de este modo como las pocas luces que tintineaban de la otra ciudad de las luces terminan por apagarse del todo. Los feudos de Lyon pasarían a manos de su auténtico dueño, que lamentaría la pérdida de sus compañeros Kithain. Rougette y Urbi cuidarían de sí mismas emigrando juntas a otra ciudad de Neustria.

NOTAS: Si esta campaña es la continuación de “La ciudad de las agujas de ensueño” Iuette podría tener un papel más protagonista. Haz que en determinado momento Iuette hable a través de una de las marionetas con los jugadores (que conocerá por su encuentro con ellos en la tienda en Oxford) expresando sus inseguridades y tachándolos de malas personas (ten en cuenta que, sean quienes sean tus jugadores, en algún momento habrán juzgado a Iuette de mala manera). Iuette nunca dejará de hacer lo que hace (ten en cuenta que Khuyana es su amante ahora mismo y le será todo lo fiel que pueda). Al final podrías hacer que Iuette se salvara y su lado feérico hubiera muerto o habiendo perdido sus poderes siendo incapaz de aprender cantrips de ningún tipo o realizar atrocidades con el Glamour, de este modo puede que incluso se haga amigo de los jugadores.

FICHA DE APOYO

La lumerie /lumerí/ (La Sortie de l'Usine Productions) /sortí delusín/:

Inaréé, Ludovic, Iccus, Isidor, Amnesias, Sophorine, Rougette, Docile (animal), Kasperly (quimera), Punch y Judy (quimeras), conejito y mosquito (quimeras).

L'harmonie /larmoní/: Urbi, Dodo, "serpiente boa de Dodo" (quimera), Flamenco (quimera).

Caracol de los Pulcinella: Zelanda, Ledovin (Guenièvre), Ophelia

Otros: Filippo Crevier, Khuyana, Iuette, Sombrerón, Mâchacroute, Gato feérico, Corcel infernal.

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Constelaciones de Urbi/Tesoro de Iccus Presagio: Adivinación, pág. 197 del C20; Sendas de Balor Negras pág. 309 del C20; Ledovin = Belleza Sobrenatural Sidhe al invocar la fantasía pág. 107 del C20; Padre de Ledovin: Estasis, Invierno, pág. 207 del C20; Sombrerón: Wraith, pág. 352 del C20; defecto Embujado, pág. 188 del C20; Gato feérico y Corcel infernal, pág. 356 del C20; Khuyana: Nunnehi Kachinas, pág. 400 del C20; Iuette = Inanimae Manikí, págs. 437-446 del C20; Mâchacroute = Críptidos, pág. 358 del C20; Las Monedas del Diablo, pág. 175 de Hadas: Edad Oscura; Propiedad, pág. 311 del C20.

DATOS DE LA AVENTURA:

- Aconsejamos la BSO de: Amelie; The Shape of Water; Little Nightmares (videojuego).
- Le Bébête Show es un show que existió de verdad en Francia, sin embargo, no se llevó a cabo hasta 1982. Esta historia podría justificar un origen turbio hasta su existencia finalmente en dicho año.
- Si lo deseas puedes hacer que los jugadores vean en la tele anuncios con mensajes con un doble sentido Changeling. Los Changeling podrían haber usado la televisión como medio para anunciarse y atraer a nuevos miembros de otros linajes o regiones. Incluso podrías hacer que nadie se fiara ya de estos medios porque, aunque pueden ser anuncios que solo vean los Changeling, puede que varios magos encargados de la orden mundial pillen y destruyan a los que elaboran este tipo de material.
- Si lo deseas, familiarízate con el Síndrome de París, podrías usarlo para que los jugadores tuvieran que encantar el alma de algún mortal extranjero que lo sufriera en París y así superar el síndrome.
- “Pulcinella” es un personaje de la commedia dell'arte que pertenece al mundo carnavalesco. Aunque Pulcinella sea el nombre de los italianos es un apodo que adoptaron.
- Esta historia narra el retorno de uno de los Sidhes a sus tierras en Neustria de las cuales los Sidhes son sus dueños en el siglo XXI. Si buscas más información consulta la pág. 37 del C20.
- Esta campaña es una historia que cuenta cómo los Sidhes se empezaron a adueñar de las regiones de Francia (antes o después de que estos aparecieran tras el día del resurgimiento).
- Si los jugadores vienen de la aventura La ciudad de las agujas de ensueño ten en cuenta los factores que quieras que crees que puedan arrastrarse de esa aventura. Incluye a Agiol, Iodoc o Nevena si lo deseas o a algún personaje con el que los jugadores hayan empatizado especialmente.
- La sortie de l'usine es el nombre de la primera película del mundo, que tuvo su origen en esta ciudad.
- La cafetería Verónica no está basada en una cafetería original de Lyon.

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Ledovin es un Sidhe congelado en el tiempo que fue descubierto junto con su padre en unas antiguas ruinas feéricas en Italia por un Kithain llamado Zelanda. Zelanda lo despertó por accidente. Ledovin no podía pisar tierra humana mucho tiempo (su situación lo ha vuelto más sensible a la banalidad) así que le pidió a Zelanda volver a Lyon, su verdadero hogar, pues él era, por decreto, el hijo del dirigente de los Mares Zafiro para recuperar el control. Zelanda y su madre Ophelia aceptaron (esperan un reconocimiento a cambio).

Pero por otro lado está Iuette, una Inanimae Maniki con problemas de autismo graves y pocas amistades y que, tras múltiples experiencias frustrantes, ha decidido usar sus titeres para ayudar a Khuyana, una Nunnehi Kachinas de la que se ha enamorado sin pensar en el impacto sobre los mortales que pueda tener. Arrastraría a la gente hasta un lugar en el Ensueño-Umbra llamado "Medeas Caldarium". Khuyana la observaba desde hacía tiempo en visiones y la siguió para manipularla y usar sus dones de dominación para conectar a los humanos con el mundo espiritual con rituales que las Nieblas no han ocultado como se esperaba, pues hacen pensar a los humanos que se trata de algún tipo de paranoia colectiva. Sabe que al final de todo dará su vida en sacrificio. Aunque algunas marionetas no han sucumbido aún a la magia de Iuette.

Estos casos de rejuvenecimiento instantáneos consecuencias de los rituales llamarán la atención de la prensa

y de Dauntain ingleses liderados por un francés, que vendrán a los afectados e investigar. Esto provocará que Ledovin e Isidor retrasen sus proyectos y busquen ayuda en los jugadores. Ludovic, antiguo amigo de los jugadores, los habrá envuelto accidentalmente. Isidor, un líder de la región llevará tiempo frustrado. Sus planes con su empresa de cine podrían ir mejor. El líder de L'harmonie, Dodo, también parece estar tratando de cuidar de su Feudo, aunque sufre dificultades, pero Ledovin ya le ha convencido. El final de esta historia sería desfavorable a no ser que los jugadores realicen la misión "Cosas de muñecos".

Fotos para la historia:





Zelanda



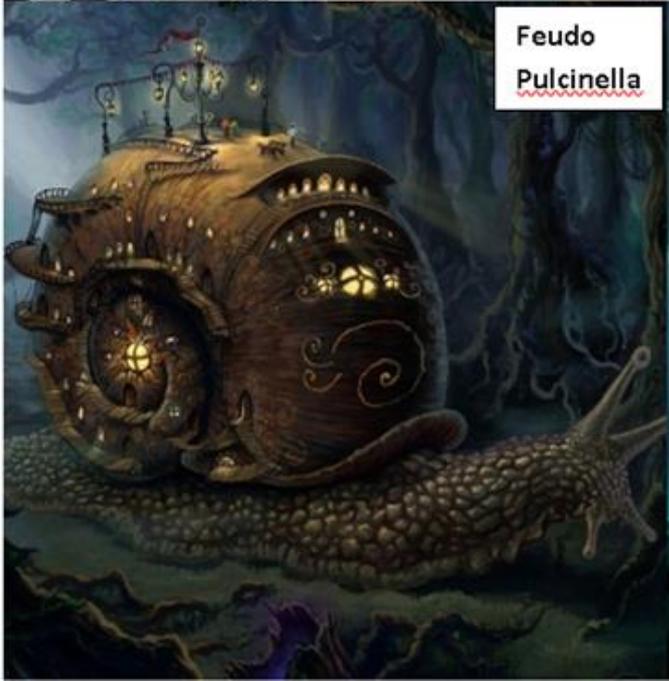
Ledovin



Philippe Crevier



Orphelia



Feudo Pulcinella



Medeas Caldarium



La lumerie



La lumerie



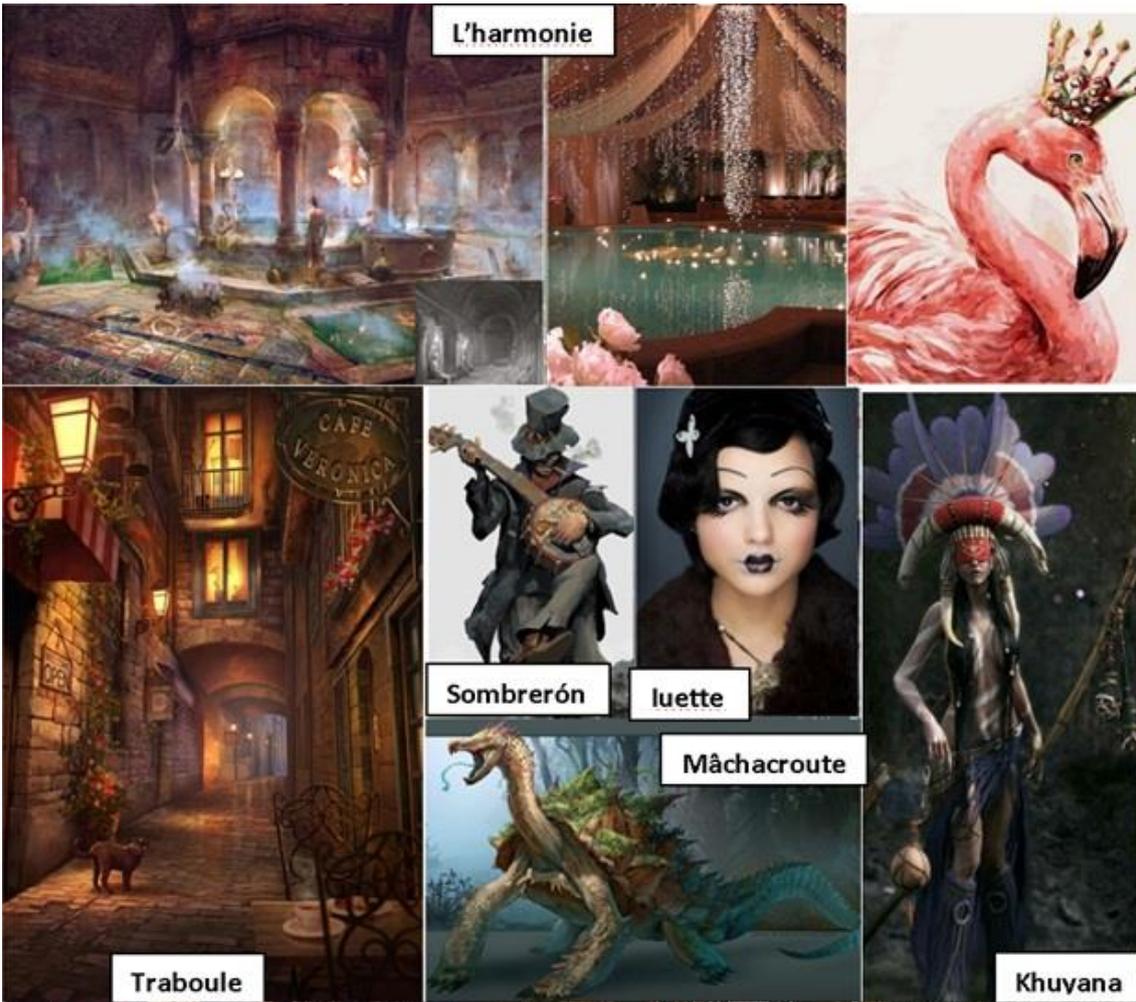
Punch y Judy



La lumerie



Kasperly



Todo el material fotográfico ha sido extraído de enlaces de **Pinterest**