

La ciudad de las agujas de ensueño

(por Ébano)

En la Ciudad de las agujas de ensueño del Reino de las Rosas en Albión, donde tras las guerras de los mortales debía haber paz y sosiego el sol ha decidido esconderse de nuevo tras las tres muertes que se han sucedido. Un plan de apoderarse del nuevo puesto de Decano atraerá la llamada del cielo y del agua, que, apenados, empaparán las tierras ya húmedas, recordándonos que el otoño atrae la envidia y el miedo.

No obstante, fiestas y almas comprometidas llegarán a la ciudad al empezar el tardío curso. Los entuertos y mentiras no se podrán esconder, aunque la Corte Sombria entre en acción. Ahora que el destino de tres sabios está en manos de 1, 2 o 3 novicios, ahora que las nieblas amenazan las vidas de inocentes en tierras de hombres de ambición y sed, debemos actuar con cautela y desconfianza. Redescubre el País de las Maravillas y la manzana que dejó en cama a Blancanieves, conoce los linajes más extravagantes y asume que Oxford no es para todos, pronto huirás o te enfrentarás a todos tú solo.

“La ciudad de las agujas de ensueño abrirá sus puertas de oro a los prestigiosos, pero, ¿eres tú uno de ellos?”

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 cómo afecta esto a la aventura, que podría sufrir cambios. Los jugadores pueden cruzar y sumergirse en los ríos Castle Mill Stream y Cherwell, ambos rodean el centro y la zona universitaria de Oxford (si los jugadores se sumergen durante la noche puede encontrarse a Kieran, pero no podrán interactuar demasiado, pues él será muy escurridizo y preferirá nadar solo). Los personajes de los jugadores de esta aventura deberían ser estudiantes de intercambio o simplemente nuevos en la Universidad de Oxford, ya sea por un nuevo ingreso, porque llevan a cabo una interesante investigación, o porque alguno de sus padres se lo pueda permitir. La edad de los personajes de los jugadores no es relevante para llevar a cabo la aventura. **Ha de tenerse en cuenta que en esta época no existen “Sidhes” Arcadianos o de Otoño**, por tanto, este será uno de los impedimentos que han de cumplirse para llevar a cabo la aventura (aunque realmente no afecta a la aventura en sí). Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

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. Recomendamos que los jugadores sean de alguna zona regional de Inglaterra, aunque, al ser un contexto universitario y casi universal, los jugadores pueden tener personajes de cualquier parte del mundo.

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.

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 los continuos y llamativos modales ingleses que a veces resultan muy halagadores y otras veces excesivamente repulsivos: pedir por favor insistentemente, dar las gracias por absolutamente todo, no dar un “no” directo como respuesta (en su lugar decir “me temo que no es posible/creo que no es una gran idea...”) son opciones verdaderamente acertadas a la hora de interpretar a personajes o aconsejar a los jugadores sobre las consecuencias de sus actos. La cultura anglosajona tiene

también modales refinados a la hora de usar un pañuelo en la mesa, al levantarse de ella, quitarse el sombrero y abrigos al entrar, aparentar preocuparse por alguien en una conversación, sonreír de manera agradable para aparentar bienestar, ocultar las verdaderas impresiones tras un agradable discurso generalmente falso, etc. Del mismo modo, debemos recordar que si los jugadores son mujeres han de tenerse en cuenta que estas asisten a clases separadas de las de los hombres visitando College y viviendo en residencias diferentes de las de los hombres donde solo estudian y viven mujeres, estos College son los siguientes: La [Somerville College](#), la Lady Margaret Hall College, la [St Hugh's College](#) o la [St Hilda's College](#). Si los jugadores se hacen personajes negros, asiáticos, latinos, etc. existe una cierta discriminación social y esto debe saberse, sobre todo en el ámbito académico. También debemos hacer hincapié en que se debe tener en cuenta el continuo mal tiempo de septiembre en Inglaterra (lluvias, niebla, borrascas, viento, tormentas, chispeos, frío, etc.). Así mismo, se debería tener en cuenta los nombres de las regiones feéricas designadas por el C20: Albión (Inglaterra), Hibernia (Irlanda), Iberia (España), etc. que se pueden consultar en el mismo índice del C20.

Para ordenar a los personajes de los jugadores según sus resultados en los exámenes de acceso al primer curso podrías hacer que realicen una tirada de Inteligencia o Carisma + Academicismo o la habilidad que consideres oportuna (la aventura está diseñada para tener este dato en cuenta).

La ciudad de las agujas de ensueño

Año 1954, 21 de Septiembre, Oxford (Inglaterra):

A pesar de que la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) terminara hace ya casi 10 años los ingleses aún arrastran viejas costumbres de guerra. A duras penas llevan aún los recuerdos en los que todos creían ser felices. Y es que hay cosas que nunca cambian, pues aún los prejuicios delimitan lo que los habitantes del Reino Unido hacen y dejan de hacer. Aún queda mucho para el mundo que conocemos. La televisión privada ahora sigue siendo un lujo, aunque haya algunos más que se la pueden permitir. No obstante, eso no cambiará a la excelentísima Universidad de Oxford, que, aun siendo la misma, cambia cada día. Un curso nuevo empieza en la ciudad, aunque más tarde que nunca según parece. Todo debido a la incorporación y ampliación de procedimientos, personal y zonas universitarias. Los hermanamientos internacionales han dejado en el ambiente un agradable aroma cordial que rejuvenece a los académicos, pero que, resulta fétido para la clase obrera de Oxford, que sigue igual de harta de las pesadas bromas y líos de sus “universitarios”. Un día más sale el sol en su tercera semana de lluvias consecutiva.

Hoy llegáis a la ciudad, los asombrosos edificios neogóticos de oro de Oxford relucen tras el amanecer y os dejan boquiabiertos. Montones de personas parecen aglomerarse en las calles, ¿podría haber algún tipo de festejo en la ciudad?, sea lo que sea no hay tiempo para eso ahora. Primero hay que personarse en la universidad. Primero el deber. Al fin y al cabo, ¿no te han dicho que siempre hay tiempo para diversiones más tarde? En la imponente entrada de la universidad una aburrida señora con gafas y acento fino te dijo hace casi una hora que tomaras asiento y por fin parece que te va a atender, menos mal, las maletas que llevas encima desde que llegaste a la ciudad, y que contienen nada más y nada menos que toda tu vida, empiezan a resultar ya una carga.

1 Ajedrez, Rugby o Coro (Christ Church College):

Enfrentado a una decisión crucial. Puedo seguir tantos caminos. Para seguir o dejarlo bastante sólo. No confío en mi mente. Hay algún lugar para abrir mis ojos. Cuando finjo estar ciego.
(Lowen & Navarro, “Writing on the Wall”)

Los jugadores están en su primera escena, con la secretaria de la universidad, una muchacha joven que les está haciendo varias preguntas rutinarias para los nuevos estudiantes y con todas sus pertenencias en una maleta enorme. A continuación, les habla de las muchas asociaciones y grupos académicos de la universidad con los que pueden afiliarse, y les pregunta si para empezar desean apuntarse al club de “ajedrez”, “rugby” o al “coro” (dependiendo de lo que escojan empezarán a conocer a los personajes secundarios. El narrador puede decidir poner a todos los jugadores junto al mismo grupo o fraccionarlos). Escojan lo que escojan la secretaria ha de comentarles que no hay plazas disponibles para “remo” porque son siempre las que se acaban primero y llegan tarde, además de que debían presentarse a pruebas para las que hay que entrenar (en Oxford las competiciones de remo son muy populares en esta época y aún en nuestros tiempos). Tras esto la secretaria exclamará que *es extraño, que está fuera del protocolo, pero que, según parece, después de rellenar el formulario tendrán que coger el formulario y entregarlo en persona al Doctor en Teología y Decano de la universidad “Darius Lowe” /Lou/.*

Los jugadores irán confusos con sus pertenencias y el formulario a ver al Decano en persona. Este tendrá la puerta cerrada, pero enseguida les dará paso. Los jugadores percibirán en el despacho de “Darius Lowe” el globo terráqueo, mapas históricos antiguos de terrenos regionales, una imitación de un antiguo navío inglés de la época de la conquista de América sobre un estante al fondo, y máscaras africanas colgadas de la pared. Se darán cuenta de inmediato que Darius Lowe es un Changeling (Trol, oscuro) bien vestido y al que le gusta respetar el orden. Atenderá a los jugadores bajo el siguiente procedimiento ininterrumpidamente (llamará la atención de los jugadores si le interrumpen): *Les dará la bienvenida al Christ Church College (a “Albión”, si son de fuera de Inglaterra) y a Oxford, donde espera que su estancia sea placentera y, sobre todo, provechosa. Se presentará como **Turol** y les pedirá que, por favor, si tienen algún problema con lo que sea se lo hagan saber, que está aquí para apoyarles en lo que haga falta.* Les hace saber, además, que *es su obligación comentarles que se hará cargo de las investigaciones y proyectos que deberán realizar durante el curso, que*

*bisemanalmente deberán hacer acto de presencia en su despacho y ponerle al día. Tras lo dicho, Turolde les pedirá el formulario y les informará de que tienen algo de tiempo libre hasta la fiesta de bienvenida de esta tarde. Les recordará que no será más que una pequeña “soirée” en el “**The Three Wise Ones**” (“**Los tres sabios**”, es el nombre del Feudo. El narrador es libre de usar el nombre británico o la versión española). Después les informa de que tendrán asignado a un guía para el resto de su estancia en Oxford durante este año (estos guías solo darán a los jugadores ciertas pistas extras):*

-Si eligen “ajedrez” conocerán a **Agiol** /águil/ (troll, luminosa), que estará esperando fuera del despacho a que **Turolde** la deje pasar. Enseguida se familiarizarán con su espontaneidad, su asombrosa inteligencia y su inseguridad social. Lo primero que ella les preguntará es si son “fan de las novelas de Narnia de Mr. Lewis” (publicadas desde 1950).

-Si eligen “rugby” Turolde se enfadará porque el encargado del club no está donde tiene que estar y tendrán que salir de allí acompañados de Turolde que irá en busca de **Iodoc** (Redcap, oscuro) con una máscara articulada quimérica de hierro en la boca (puramente estética), que estará en el campus con su pandilla de Clurichauns y su corgi **Paddy** (un perro que tiene un olfato muy fino para cualquier situación de naturaleza feérica) jugando con una pelota, charlando y fumando cigarrillos. Turolde le llamará la atención y le preguntará si él no está involucrado en los asaltos a las tiendas de la zona a lo que Iodoc dirá que no y que no entiende por qué siempre desconfían de él. Luego Turolde los dejará a solas con él. Los jugadores enseguida notarán su falta de modales y su acento irlandés. Si los jugadores le preguntan por su papel en la universidad les dirá que estudia para jugar en la liga nacional e internacional de rugby, que, según él “es lo que se lleva ahora” (empieza a ser muy popular en EE.UU. en esta época ciertamente).

-Si eligen “coro” conocerán a **Nevena** (Troll, luminosa), hija de Turolde, que estará esperando fuera y que, según sea presentada, interrumpirá a su padre colocando su mano elegantemente en su hombro acelerando la escena (estará deseando conocer a los jugadores). Los jugadores enseguida notarán su acento inglés refinado y su risilla de cerdo, de la que está avergonzada. Estudia música (toca el órgano, piano y está en el coro).

Cualquiera de estos personajes, con la actitud que los caracteriza les mostrarán sus habitaciones en sus residencias. La residencia de los jugadores estará pasando el Castillo de Oxford, los personajes les dirán que *es una prisión desde hace tiempo, pero dicen que ahora estarán “fumigando”* (ironía). *Lo cierto es que todos ven gente entrar, pero no ven salir a nadie* (de ahí la ironía de “fumigar”). *Además, el sitio está patrullado por Gente de Otoño y soldados del Estado. No se puede ni pasar a visitarlo por dentro, que tendrá que ser bien interesante.*

Al llegar a la residencia el guía les indicará que pueden dejar allí sus pertenencias y conocerán a su compañero de habitación (o de pasillo si son muchos jugadores), **Ludovic** (Nocker, oscuro), alumno francés de intercambio que estudia arquitectura y que mira compulsivamente su reloj de bolsillo. Ludovic les preguntará a los jugadores *si a ellos también los engañaron enviándoles a Oxford, pues, no quería decir nada, pero ignoraba que las cosas se hicieran así por Albión*. Según parece le habían prometido un intercambio en Cambridge, pero los trámites salieron mal por algún motivo, así que aún tiene algunas quejas que presentar, con lo que les empezará diciendo que no se quedará mucho tiempo. Agiol, Nevena o Iodoc le insinuará a Ludovic con la misma presunción que *no saben cómo harán las cosas en Neustria* (Francia), *pero, según se dice, estudiantes de Oxford que no se ponían de acuerdo entre ellos fundaron la Universidad de Cambridge. Que si quiere cambiarse ya es demasiado tarde, pues si pides traslado a Oxford no puedes pedir a Cambridge ni viceversa una vez ya estás en la ciudad* (esto es de hecho así. En la actualidad existe tal rivalidad que nadie puede pedir estudiar en las dos universidades al mismo tiempo en espera de una respuesta). Nevena, Agiol o Iodoc les dirá a los jugadores que si se dan una vuelta se toparán con la feria de **St. Giles**, que se celebra todos los años por estas fechas y que podrían ir a visitarla si lo desean (ciertamente no tendrán nada más que hacer y todavía hay algo de tiempo antes de visitar el Feudo).

NOTAS: El nombre del Feudo se corresponde con los 3 sabios originales (Mathew Arnold, Turolde y Emmerich) que lo fundaron. St. Giles estará presente en Oxford únicamente 2 días, siendo hoy el primero de ellos.

2 St. Giles

Los cuentos de hadas superan la realidad no porque nos digan que los dragones existen, sino porque nos dicen que pueden ser vencidos.
(Gilbert Keith Chesterton, 1936)

La feria de St. Giles en Oxford nació junto con la edificación de una iglesia en St. Giles, pero que con los años se ha hecho más popular en la ciudad. Allí la pandilla de Iodoc estará en la feria haciendo de las suyas y disfrutando de las atracciones. En la feria habrá mucha gente, tanto es así que habrá una hilera de gente que cruza para pasar a un lado y otra que irá al lado contrario en mitad de la calle. Las calles en sí están cerradas al tráfico y hay puestos de algodón de azúcar, manzanas de caramelo, palomitas, garrapiñadas y atracciones (un tío vivo, noria, tobogán de feria en espiral, un campo de petardos, funciones de payasos, cabezudos de fiestas o títeres).

Mientras los jugadores visitan la feria de St. Giles les habrán robado algunos recuerdos familiares o de amigos en sus habitaciones (esto será lo que más tarde encuentren en el cofre y que los Piskies destruirán. El narrador tendrá que anunciar tarde o temprano qué objetos son, que tendrán que ver con los trasfondos naturales de los jugadores: fotos, libros, cartas, joyas, juguetes viejos...), por su puesto, si preguntan, nadie habrá visto a nadie saquear el cuarto (pues estos ladrones tienen años de experiencia robando, son Piskies). Sin embargo, algunos estudiantes también sentirán que desde hace poco no encuentran algunos recuerdos personales de valor (los Piskies ese día robaron no solo a los jugadores sino a varios estudiantes humanos).

Durante la St. Giles encontrarán con una tirada de dif. 8 a una Eshu de carácter huidizo entre la multitud que los observará desde la distancia (Oku, Eshu oscura. Solo les observa porque se siente insegura del plan que ella y sus compañeros de la Corte Sombria tienen que llevar a cabo). Durante la feria observarán también a gente que lleva puesta las túnicas “Sub fusc”. Si los jugadores preguntan a los personajes estos les dirán que es la indumentaria académica oficial que llevan los estudiantes cuando tienen exámenes y ceremonias de la universidad oficiales, que ellos pronto recibirán la suya.

En una esquina sin aglomeración, llamando la atención de los transeúntes, observarán como Turolde le levanta la voz a un alumno por *su insultante comportamiento a la comunidad estudiantil usando la cámara de la universidad para sacar fotos a cualquier cosa y no a los estudiantes*. Matizará que *jamás creyó arrepentirse de haberle ofrecido tan buen trabajo a un mono de feria* (en esta ocasión le estará saqueando, “monos” es un término vulgar que existía para referirse a la gente de raza negra). El guía de los jugadores se acercará, una vez se haya ido Turolde, y les presentará a los jugadores a “**Henry Johnson**” (humano), el fotógrafo de raza negra y ayudante del conserje de la universidad al que Turolde insultaba. Henry, evitando estrecharles la mano, les querrá sacar una foto a todos ellos juntos, posteriormente, se disculpará y se marchará con educación diciendo que está algo ocupado, una tirada de empatía revelará algo de angustia por la acalorada situación de hace un momento. Tras esto:

-**Iodoc** reforzará las palabras de Turolde en cuanto a su opinión por los negros, al fin y al cabo *les damos una oportunidad en nuestro país que no saben aprovechar*. Después, alejado de su pandilla Iodoc les cuenta que *por lo visto no son los únicos Kithain nuevos en Oxford, que, además de Ludovic, está **Kieran** (Selkie oscuro), que ya ha pasado por el Feudo y que vino a Oxford por una beca para entrenar Remo según le han contado. Aunque nunca habla con nadie, y parece un tipo tímido al que no ha tenido oportunidad de conocer aún* (por esto Iodoc así que desconoce su linaje Selkie). Hará saber a los jugadores que desconfía de los tímidos.

-A **Nevena** o a **Agiol** les parecerá ridícula la actitud de Turolde y dirán que *ahora que la sociedad está cambiando parece mentira que aún tengamos este tipo de problemas*. Ambas les comentarán que hay otro Kithain nuevo, un Selkie llamado Kieran conocido ya en el Feudo que viene de Iberia (España), que llegó hará una semana y que hace “deportes” en la universidad. Un chico muy guapo, pero al que han visto muy poco, pero que, a pesar de todo, dijo que iría a la fiesta de bienvenida en el Feudo.

Tras estas escenas los guías comentan a los jugadores dónde está el Feudo y se perderán entre la multitud porque “están ocupados” o “tienen que prepararse”. Los jugadores tendrán que ir de inmediato, pasando o no por la residencia.

NOTAS: Si utilizan adivinación para percibir dónde están sus pertenencias robadas percibirán algo que lo relacione con las alcantarillas o los ríos de Oxford. Si pueden ver el pasado pueden mostrarles las fotos de

Carrusel y **Musaka** (Piskies, oscuros), aunque nadie en el Feudo sabrá decirles quienes son o qué hacen allí les resultará inquietante. Si quieres usa al personaje de Henry Johnson para crear más suspense durante la trama, pillándolos en un momento clave con su cámara. Pues este personaje no saldrá más adelante, pero es una estrategia para que el narrador introduzca alguna subtrama humana. Emmerich podría tratar de engatusar y mostrar ilusiones a los jugadores para despistarlos. Si le pillan y a no ser que los jugadores tengan una prueba irrefutable que inculpe a Emmerich, Kasper-van defenderá a Emmerich diciendo que a veces los changeling y humanos molestan a los profesores y que hasta él mismo usa sus Artes para despistar, y evitar situaciones incómodas en las que quiere deshacerse de alguien, consecuencia de la dura vida del profesor.

3 Salud

Esta escena se llevará a cabo en el Feudo de **Gytha** /guíza/ (Sátira, luminosa, gruñona). En una casa que en la parte de fuera tiene una preciosa enredadera quimérica cuyas hojas tienen todos los colores que podrían tener en sus distintas estaciones. Tuold les irá guiando desde que entran al Feudo. Por dentro la casa aparentará ser muy normal y elegante hasta llegar al jardín. El jardín desde fuera parece más pequeño de lo que es realmente. A lo lejos el jardín tiene un campo de hierba muy bien atendido enorme por donde correteará Nevena montada en su yegua-unicornio **Aoife** /ífa/ mientras charla con Kieran. La parte más cercana es más tradicional, aunque igual de grande, con setos de flores, un riachuelo y un puente, donde unos pequeños gnomos, cuyas barbas y gorros evita que se le vean los ojos (quimeras) podan, trasladan y tiran en la hoguera los desperdicios de hojas y ramas. Cerca de la mesa donde todos los personajes toman sus pastas y té hay una hoguera (la que mantiene el Feudo) permanece encendida calentando el ambiente. El ambiente está muy idealizado y tanto las flores, como los setos, como las pastas tienen un aspecto idílico. Recuerda que, aunque los personajes no tienen por qué saberlo, es importante recordar que todos los Feudos poseen al menos un paso. En este caso, el reflejo del puente en el riachuelo junto con el puente en sí forma un arco que, si es atravesado (por debajo, en barca), abrirá el paso (cuyo destino dejamos a merced del narrador).

Los jugadores podrán notar enseguida que Iodoc y Ludovic no están (Iodoc nunca viene a las reuniones, “todos le conocen ya”, y Ludovic no ha venido, en realidad la razón es que no es muy sociable). Todos prueban el vino de sauco que Gytha les está sirviendo (aunque la mayoría se negará a tomarlo y preferirán té), también ofrecerá a los jugadores. Justo con la llegada de los jugadores, Tuold realizará un brindis esporádico con los comensales por un año de buenas notas y oportunidades. Gytha incluirá en el brindis a “**Bichtrede**” /bichtred/ (Pooka, oveja, luminosa, Gruñona). Tras el Brindis los siguientes personajes se presentan voluntaria y educadamente: **Kasper-Van** (Sluagh, luminoso), que va en una silla de ruedas, es ingeniero electrónico en la universidad y está perdiendo al **Fyschell** (ajedrez feérico jugado por las hadas nobles, con varios niveles y tableros superpuestos interconectados) contra **Bun** /ban/ (de Bunny en inglés, Pooka, conejo, luminoso), que también se presentará, es profesor de matemáticas. Agiol retará a Bun a una partida, pero Bun le dirá que se tiene que ir ya. Kieran tratará de evitar interacciones y se irá del Feudo tras el brindis haya hablado o no con los jugadores, todos se despedirán cortésmente de él. Tuold, Bun y Kasper-Van estarán envueltos en múltiples conversaciones académicas en diferentes lugares del jardín tras el brindis.

- (introducir en este momento posible lectura de tazas de té, leer en NOTAS)

Por otro lado, Gytha les empezará preguntando por ellos y su primera impresión de Oxford, la universidad y de los demás personajes mientras comienza a servir su té a todos. Aquí preguntará a los jugadores si lo quieren con leche, limón, azúcar, canela y/o jengibre. Y será insistente en que cojan uno de sus Brownies mágicos de la mesa (están manipulados con el Cantrip “Luciérnagas Parpadeantes”, Verano, pág. 229 del C20 que recreará una sensación de bienestar y comodidad forzada en los jugadores, además de visualizar efímeras e inexistentes luciérnagas que evocan esta sensación, Gytha con ello solo quiere que se sintieran como en casa). Durante la celebración Gytha les contará que *todos los Kithain de Oxford no estarían hoy sentados a la mesa si no fuera por Mathew Arnold. Un reconocido teólogo Kinain de Hibernia, profesor de literatura e inspector, creo que falleció el 10 de enero de este año. Fue el Kinain que introdujo y unió a los Kithain en Oxford, el que bautizó la ciudad como la ciudad de las agujas de ensueño.* Si le preguntan más cosas sobre él les dirá que es el padre de Iodoc y añadirá que *si no les parece irónico que de un padre tan prestigioso y con tanta influencia saliese un chico hiperactivo como Iodoc.* También podría contarles que *Iodoc ha formado su propio grupito de salvajes dentro de su equipo de rugby. La mayoría de los de esa pandilla son repetidores con padres adinerados. Pero*

eso no es todo, encima Tuold le juró a su padre, a Mathew, que cuidaría de él tras su fallecimiento. Aunque de todos modos el muchacho va mal encaminado, hoy mismo tuvo un arrebató y decidió cargarse la entrada de la tienda de Bichtrede.

Si los jugadores eligieron unirse al club de ajedrez, Agiol derramará el té a posta con el propósito de que Gytha decida levantarse a buscar un trapo casi al segundo después de Gytha terminar su frase. Le picará el ojo a los jugadores y les preguntará si quieren jugar una partida al Fychell con ella (pon una dificultad mayor que para una partida de ajedrez normal, pues el Fychell requiere del doble de destreza, algunos nobles gastan Glamour o invocan la fantasía para que la magia fluya con más facilidad en el juego). De otra forma Agiol le recordará a Gytha simplemente que se han acabado los Brownies, esta se levantará y Agiol charlará con ellos. Mientras Gytha está ausente ella les contará que *Bichtrede murió el 2 de Julio de este año y llevaba la famosa tienda de Alicia en el país de las maravillas “The Old Sheep Shop”, frente al Christ Church College donde Alicia compraba golosinas* (en la historia de Alicia a través del espejo de hecho aparece un personaje similar en esta tienda. La tienda aún existe en Oxford en conmemoración al cuento). También les contará que *“frente a la tienda está la Madriguera del jardín en el que Alicia se perdió y viajó al País de las maravillas. La entrada aún sigue allí, pero muchos curiosos comienzan a acercarse desde que Lewis Carroll publicó la novela, así que han tenido que levantar protecciones mágicas, que si algún día desean visitarlo solo tienen que ir acompañados de uno de los habituales del Feudo* (menos Ludovic y Kieran, cualquier Kithain del Feudo podría derribar las protecciones, aunque no podría guiarlos por el paso en sí).

Luego Nevena, aprovechando que Kieran no está (le da vergüenza tenerle de público) reunirá a todos y cantará una canción y, si los jugadores escogieron unirse al coro de la universidad, animará a los jugadores a hacer los coros. Nevena cantará la versión de Sarah Vaughan de Nature Boy. Los gnomos del jardín si lo deseas podrían improvisar un coro junto con los jugadores (Los gnomos se saben la canción, no es la primera vez que Nevena la practica en el Feudo).

Cuando los jugadores terminen de hablar con todos Tuold anunciará el final de la velada, aunque, antes les pedirá a todos que *tengan cuidado en la feria estos días porque parece ser que ha habido algunos robos y que los alumnos se han estado quejando*. Gytha y Bun culparán a Iodoc y a sus salvajes amigos de ello. Gytha invitará a los jugadores a que visiten el Feudo siempre que quieran. Al final de esta escena Agiol les dirá que ahora los mayores van a Blackwell, donde solo va la crème de la crème del profesorado y estudiantes. Tras esta reunión Tuold invitará a cualquier jugador con personaje masculino de raza blanca que haya obtenido notas brillantes en los exámenes o cuyo apoyo económico de sus padres respalde los gastos de la universidad considerablemente, a “conocer a otros profesores”. Si los personajes aceptan irán directamente a la escena **Blackwell** saltándose o retrasando la escena **Demos una Vuelta**.

NOTAS: Si los jugadores quieren montar a Aoife descubrirán que es muy desconfiada (lo que sucede realmente es que los unicornios de la mitología no se dejan montar sino por doncellas vírgenes e inocentes de corazón bondadoso, aunque Nevena estará convencida de que no es por eso, sino por pura lealtad). Si los jugadores deciden ir a hablar con Kieran antes de que se vaya notarán su marcado acento español, su belleza y su falso entusiasmo por conocerles. Si los jugadores por cualquier motivo durante la aventura acaban muy heridos ten en cuenta que el cuerno de Aoife tiene propiedades curativas, los jugadores podrían limar un poco el cuerno para obtener un pequeño polvo curativo (recuerda que después de hacerle esto a Aoife convendría alimentarlo con 1 punto de Glamour). Nevena, Agiol, Gytha o Tuold pueden saber esto.

● **Lectura de té (ayuda):** Si sabes que tus jugadores no tienen ningún Cantrip que les revele el futuro o pasado y quieres ayudarles con la historia de algún momento haz que Gytha antes de ponerse a hablar con los personajes sobre Iodoc haga lecturas de té a todos. Leerá en la taza de Bun, un **círculo** (signo de grandes fortunas que están por llegar), en la de Kasper-Van, **nubes** (signo de algún tipo dificultad mental o emocional) y en la de Tuold, un **reloj de arena** (un peligro inminente le acecha). A los jugadores les puede aparecer en sus tés un **triángulo apuntando hacia arriba** (signo de buena suerte), **una concha marina** (signo de buenos momentos de inspiración) o si ves que has revelado demasiado podría no ver ningún símbolo o marca especial.

3.1 Blackwell (opcional)

Considero al cerebro como un computador que dejará de funcionar cuando fallen sus componentes. No hay paraíso o vida después de la muerte para los computadores que dejan de funcionar, ese es un cuento de hadas de gente que le tiene miedo a la oscuridad.

(Stephen Hawking, Entrevista del diario The Guardian)

Esta es una escena muy breve en la que los jugadores conocerán a Emmerich. Los jugadores subirán a la planta alta de la librería Blackwell, donde verán a Bun, a Kasper-Van y a otros profesores (entre ellos a **Stephen Hawckings**, que va en muletas) tener una agradable velada entre puros, charlas eruditas, proyectos, cotilleos y planes de fin de semana. En esta escena habrá pistas decisivas sobre el culpable de la trama, pero solo los jugadores que hayan alcanzado determinado estatus (el que se determina al final de la escena **Salud**) podrán acceder a esta escena.

Los jugadores serán presentados ante los demás por sus nombres mortales como “estudiantes prometedores del College” (ya sea porque sus familias aportan dinero a las arcas de la universidad o por realmente haber obtenido buenos resultados en sus notas). Tuold les servirá una copa de ron a cada jugador. A partir de entonces conocerán a varios profesores, entre ellos al profesor de química y matemáticas **Angus Campbell** (es el nombre mortal de Emmerich), que irá apoyado en un elegante bastón, aunque Tuold les susurrará que su otro nombre es **Emmerich** (Nocker, luminoso). Tuold les cuenta que *Emmerich fue de los que recaudó más dinero después de la guerra para la ampliación de la universidad con el apoyo de grandes magnates y que casi le ceden el puesto de Decano después de la muerte de Mathew Arnold.*

Posteriormente Emmerich se les acercará para tantear a los nuevos Kithain. Se presentará y les hará saber antes que nada que *deben sentirse orgullosos de estar donde están, pues antes no dejaban pasar a alumnos a la sala masculina*. Luego les comentará que *eso que beben no les ayudará a olvidar las vidas de estudiantes que llevarán a partir de ahora, pues solo el coñac tiene ese poder, el mejor lo venden en el Bear Inn, aunque no deja de ser una bebida para caballeros* (una tirada de empatía dif. 10 revelará cortes en la voz, signo de que este local le despierta algún sentimiento especial). También les preguntará qué opinan de la universidad, y les dirá que *él no está muy a favor de los cambios* (la inclusión femenina, métodos de aprendizaje, acuerdos internacionales...), *pues el gran lema de la universidad es “que todo siga igual para que todo pueda seguir avanzando”* (este lema de la universidad de Oxford es verídico, algunos dicen que esta universidad es muy tradicional también por otras prácticas y costumbres). Una tirada de Sagacidad dif. 8/9 les revelará un peculiar pañuelo con el nombre bordado de “**Alan T.**” que contiene Glamour. Esto podría hacer que los personajes quieran seguir conversando un poco más con él.

Si hacen más hincapié en conversar con Emmerich podrías hacer que Emmerich les contara la suerte que tienen de ser universitarios. Les contará que, *en su época, no hace mucho realmente, cogían la cerveza Foster y la removían durante 36h para concentrar el “ergot” de la sustancia. Luego le ponían 2 cucharadas de leche desnatada y pastillas de lisina de la herboristería, y para etilizarlo y amoniacarlo 1 vaso de alcohol puro y 6 de agua oxigenada. Tras un reposo de 3 días tenían Panoramix del mejor para consumirlo entre él y Tuold. Lo más difícil era sin duda neutralizar el ph de la disolución ergotamina y encontrar a alguien con el que cambiarse para remover durante 36h seguidas.* Si los jugadores preguntan por el significado de “Panoramix” Emmerich se echará a reír. Si los jugadores preguntan a sus guías, o hacen una tirada de Ciencias dif. 10, descubrirán que habla sobre la elaboración casera del LSD. Esto no es relevante para la historia, pero revelará que Emmerich de joven era amigo de Tuold y ambos en el pasado también sabían pasarlo bien.

Por la ventana los jugadores podrán ver cómo una señora les saluda desde la ventana, acto seguido uno de los profesores abandonará la sala (si los personajes son curiosos verán como baja para decirle algo que la hará ponerse histérica y se marchará montando un escándalo llamándolos “machistas”). Los profesores entre ellos murmurarán lo sucedido. Si los jugadores preguntan alguien les dirá que *se trata de Ida Mann, profesora de oftalmología de la universidad, que, como siempre, viene a hacer su numerito de progresista*. Los profesores insinuarán que, aunque la aceptan como profesora, se niegan a dejarla entrar a la sala masculina, pues lleva siendo un espacio de hombres desde hace años y quieren que las tradiciones sean respetadas (realmente Ida Mann fue la primera mujer en dar clases en Oxford).

Esta velada no durará más de un par de horas. Pero al salir de ella, sea la hora que sea, ya será de noche después de esta escena pueden hacer la escena **Demos una vuelta**. Si no, al volver a la residencia los jugadores tendrán

que cruzar por delante del Castillo de Oxford y desde la colina que contiene el castillo esa noche oirán a una oveja balar (es Bichtrede pidiendo ayuda, pero ellos aún no lo saben).

NOTAS: En esta escena los jugadores podrían querer realizar la misión secundaria de Stephen Hawckings descrita más abajo. Si los jugadores comentan con otros personajes el detalle del pañuelo de Alan T. los personajes les comentarán que probablemente el pañuelo fuera un regalo de Alan Turing a Emmerich, por lo visto tenían muy buena relación antes de su muerte el **7 de Junio de este año**, semanas antes de la muerte de Bichtrede el **2 de Julio de este año** también (haz especial hincapié en las fechas, pues serán la forma de abrir el cofre más adelante).

- **Stephen Hawking:** Muestra a Stephen Hawking como un muchacho irónico y atento con muy buenos modales. Según parece Stephen esta tarde está algo contrariado, pues dará una charla sobre radiación en la universidad mañana y en algún momento durante la feria de St. Giles cree haber perdido varios de los documentos que mostraría sus teorías a los “grandes magnates” profesores de la universidad. Los jugadores podrían comentarle que ellos también perdieron varias cosas. Si encuentran los documentos, Stephen Hawckings les debería un favor. Esta es la única recompensa que podrán recibir de él, asegúrate de que los jugadores puedan formalizar algún tipo de trato que no estropee la aventura si buscan recompensa. Recuerda que los jugadores se encontrarán igualmente con estos documentos en la escena **En el Alcantarillado**, aunque, sin “desbloquear” esta misión no lograrán ver qué son realmente estos papeles.

3.1.1 The Bear Inn (después de Blackwell)

Los personajes no podrán realizar esta escena sin haber pasado por la escena de **Blackwell**. Esta escena sería ideal que tuviera lugar después de la escena **En el despacho de Turolld**, no dudes en hacer que los jugadores encuentren este local cerrado por algún accidente puntual por la lluvia hasta que lo consideres “disponible” para los jugadores. Si los jugadores estuvieron presentes en Blackwell y son muy curiosos o simplemente desean hacer algo más de turismo, en algún momento querrían explorar el lugar donde Emmerich experimentó su época universitaria. Sin embargo, a no ser que tengan su pañuelo o un pañuelo en el bolsillo, en esta escena podrán obtener solo algunas pistas.

Al entrar los personajes podrían dirigirse a la barra y desde allí observar una pared cubierta de corbatas y al dueño del local, **Ayden MacDain** /eiden macdén/, que estará allí presente oportunamente sirviendo en la barra. Si preguntan por las corbatas Ayden les contará orgulloso que las corbatas están envueltas en papeles con los nombres de los estudiantes que estudiaron en Oxford, perdió una apuesta con unos antiguos estudiantes y ahora todos quieren colocar aquí sus corbatas (este lugar actualmente sigue conservando dichas corbatas de antiguos alumnos, empezó a hacerlo sobre esta época).

Si le preguntan por **Angus Campbell** (Emmerich) Ayden les hablará del *simpático hombrecillo que siempre llevaba consigo un pañuelo que traía muchos desconsuelos a varias señoritas de este local*. Según les cuenta el señor Campbell traía a muchas muchachas a este pub para cortar su relación con ellas y les ofrecía el mismo pañuelo que llenaban continuamente de lágrimas, siempre el mismo. Ese muchacho era un bandido. Campbell venía siempre por allí, al principio lo veía con un amigo suyo, el señor Lowe, y más tarde venía con un amigo de suyo y de **Lowe** (Turolld), **Mathew Arnold**, aunque hace años que no ve a ninguno de ellos. No después de la discusión que tuvieron. Los jugadores deberán preguntar por la supuesta discusión, pero Ayden no se los dirá, insistirá en que ya ha hablado bastante (realmente Ayden es un hombre fiel a sus clientes y no querría que ninguno de ellos viniese con rumores de que en su pub se habla mal de ellos). Si los jugadores se las arreglan para conseguir la información este les dirá que *un día Campbell estaba reunido con Arnold y pidieron varias copas de vino del más caro que tenía y parecían charlar de un puesto muy importante que alguno iba a asumir, Campbell se enfadó muchísimo con él y se fue prometiendo que en algún momento se las pagaría*.

Cuando esta escena termine, si los jugadores llevan entre sus pertenencias el pañuelo de Emmerich se les acercará un mono quíerico con alas dentro del mismo local que les quitará el pañuelo (incluso aunque esté muy escondido, conseguirá arrebátárselo) y les dará un papel llamado **Informe de perdidos**, donde aparecen algunos de los nombres de los Kithain del Feudo junto a unas frases (contiene los nombres de personas que pronto desaparecerán y sus circunstancias en clave).

Informe de perdidos: Tuold → Reflejará su vergüenza; Nevena → Fugada sin temor; Gytha → Sabios primates; Kasper-Van → Sumido en ignorancia.

Si al finalizar esta escena Tuold ya ha desaparecido todo podrá seguir sobre ruedas con la historia. Si los jugadores le comentan sus teorías y muestran el **Informe de perdidos** a Tuold, Tuold tomará medidas cambiando drásticamente algunas escenas, trata que esto no suceda. Nadie más que Tuold podrá tomarse la situación así de seria, pues él vivió todo esto en primera persona.

NOTAS: Los personajes tendrán que deducir de todo esto lo siguiente: que Emmerich realmente sentía celos de su compañero Tuold por el puesto que le habían dado. Además de que en este pub está realizando intercambios con sospechosas quimeras que pretenden dañar a otros Kithain. A pesar de que los jugadores tengan este papel no podrán evitar los hechos. Muchos de los personajes podrían encontrar toda la situación ridícula. Emmerich y Alan Turing realmente eran algo parecido a amantes. Después de descubrir qué hacía Emmerich con las muchachas que cortejaba en el pasado, Alan le devolvería su pañuelo antes de marcharse a Manchester (Emmerich se lo había regalado, pero él se lo estaría devolviendo, aunque con su nombre bordado en él).

4 Demos una Vuelta

Arrebatada, repentina, inevitable, la felicidad cruza dejándonos el silencio como hacen los ángeles y las luciérnagas, igual que un colibrí o las hadas.
(Henning Makell, Tea-Bag)

Si los jugadores no visitan Blackwell tendrán que proseguir su camino dando un paseo por Oxford con sus guías:

-Agiol les querrá mostrar la ciudad y les enseñará el Castillo de Oxford, la Cámara Radcliffe (sala de lectura), la Biblioteca Bodleiana y Herthford Bridge. En el Herthford Bridge les explicará que hombres y mujeres quedan para conocerse. Aprovechará para preguntarles a los jugadores si tienen novio/a y les contará su sueño de escribir una famosa novela algún día, le encantan las clases y las novelas del señor J.R.R. Tolkien, que da literatura en la universidad y al que pueden encontrar leyendo sus libros en voz alta en **The Eagle and Child** al que ella les propone ir después de visitar el campus si quieren. En el campus Agiol invitará a los jugadores a que disfruten del entorno, Agiol aprovechará para preguntarles cómo les cae Nevena. Luego les preguntará si se han fijado en su adorable risita de cerdo y lo guapo que es, buscando la aprobación de los jugadores (los jugadores podrán deducir que tiene tendencias lésbicas, aunque si le preguntan directamente esta lo negará). También les contará que *recuerda el buen corazón que tenía Bichtrede, que siempre sabía cómo consolarte en los malos momentos contando historias geniales*. Preguntará a los jugadores si desean escuchar una:

Historias de Bichtrede: “... Me contó que hace siglos las estrellas cercanas a la Tierra observaban nuestro mundo con curiosidad, hasta que un día, sin más descendieron a la Tierra. Ya no eran estrellas, a ver, sus cuerpos habían cambiado para adaptarse al mundo, y ahora solo brillarían en alma. Según contaba, los mortales y las estrellas vivieron en comunidad una temporada, aprendiendo los unos de los otros.

Hasta que poco a poco el hombre olvidó la esencia de la que estaban compuestas las estrellas y acabó levantando muros para protegerse del exterior, de todo aquello que quisiera penetrar su alma. Una mentalidad que se extendió por el mundo, olvidaron cómo escuchar a las estrellas y a su espíritu. De alguna manera esto afectó a las estrellas, que comenzaron a apagarse y se esfumaban al percibir el olvido. Algunas volvieron al cielo antes de que olvidaran cómo volver, y otras aceptaron morir en la Tierra con el recuerdo de la vida que llevaron una vez, y las últimas pidieron ayuda a los mortales que les ofrecieron sus propios cuerpos para alojarlas.

Con el paso del tiempo el hombre olvidó esta conexión con las estrellas. Pero Bichtrede me dijo que las estrellas aún viven, muchas dentro de nosotros, en la mirada de los hombres, en la risa de un bebé, o en las nanas de una madre. Esto, que parece tan efímero, es lo que sigue alimentando a las estrellas que viven en la Tierra. Recuerdo que cuando le preguntaba por las del cielo me decía... ‘bueno, de esas no se ha vuelto a saber nada. Solo se sabe, que mientras haya estrellas en la Tierra no todo estará perdido’” (todo este pasaje nos lo hemos inventado, no está en el libro. Es otra forma de concebir el origen de los Changeling en el mundo). Agiol se

despedirá de los jugadores en la entrada del Feudo.

-Iodoc esperará a que los jugadores salgan del Feudo y vaguen solos para acercarse a ellos y asustarles por detrás. Luego comentará con ellos su mala reputación en la ciudad y la indiferencia que le causa, compartirá su sueño de viajar a EE.UU. para ser un gran jugador, les enseñará la diferencia entre el fútbol, el fútbol americano y el rugby: Según él *todos surgieron en Hibernia (Irlanda), su tierra. El fútbol americano es parecido al rugby, solo que llevan grandes protecciones y se juega en un partido sin pausas, mientras que en rugby se hacen pausas para cambiar estrategias y no se usan protecciones. Además, ninguno de los dos tiene nada que ver con el fútbol, pero el fútbol ya era popular en EE.UU. y por eso lo llamaron 'fútbol americano'*. Jugarán con él y sus compañeros al rugby si antes escogieron formar parte del equipo de rugby, si no quieren jugar se encargarán de llevar la puntuación del partido. Cuando esto termine Iodoc les dirá a los jugadores que los “barbagrisés” tendrán que estar aún en “la sala masculina”, insistirá en ir a verlos tras despedirse de su pandilla. Desafiara a los jugadores a que traten de entrar y quitarle el pañuelo de tela a **Emmerich** /Émerik/ (Nocker, luminoso), según Iodoc, lo reconocerán porque es “el único Nocker cascarrabias de la sala”. Nunca le ha caído bien porque por su culpa le faltan unos dientes a su parte feérica. De pequeño, por lo visto, le estropearían la mandíbula en un futuro, pero nunca acabó siendo así. Si los personajes aceptan y lo logran como sea sin que este se entere Emmerich no se dará cuenta y todo irá bien. Si fallan intentándolo Tuold les regañará. Si los jugadores acusan a Iodoc no tendrán mayor consecuencia. De no acusarle, Emmerich les lanzará el Cantrip **marca rúnica** (Nombrar 4, pág. 213 del C20) reduciendo el atributo de Inteligencia durante el resto de la historia a su ladrón. El pañuelo tiene un nombre bordado “**Alan T.**”. Los jugadores percibirán que el pañuelo tiene Glamour, si preguntan cualquiera del Feudo o sus guías les dirán que se trata del pañuelo de Alan Turing. Probablemente se lo regalaría a Emmerich antes de mudarse a Manchester. No es ningún secreto que Emmerich y Alan tuvieran una buena amistad, Emmerich le mostró a Alan el mundo feérico que inspiró a Alan en sus proyectos en el Bear Inn (puedes conectar esto con el acceso a la escena **The Bear Inn**).

-Nevena les preguntará si les apetece un helado. Con el helado en las manos pasearán por varias tiendas de ropa y de discos. En una de las tiendas de ropa los jugadores se tropezarán con una persona y le pedirán disculpas. Nevena inmediatamente se reirá de ellos porque habrán confundido a un maniquí con una persona (ninguna tirada de percepción deberá realizarse, esto debe pasar de este modo). La señora de esta tienda les ofrecerá un bombón antes de marcharse de dicha tienda y les pedirá que vuelvan cuando quieran (esta sería la tienda de **Iuette**, Inanimae, Manikí). Los jugadores pueden ver con una tirada de Sagacidad dif. 10 que este personaje les despierta una sensación inusualmente familiar (es el Glamour del que está hecha). Seguidamente Nevena les explicará que en su vida tiene que tratar de ser un ejemplo para las chicas nuevas de la universidad, según les cuenta es guía de mucha más gente y les avisa de que estará a veces ocupada, pero siempre estará dispuesta a ayudarles. Luego les preguntará qué piensan de Iodoc, de Agiol y de Kieran. Nevena les contará que a ella le gusta Kieran y le pedirá que le guarden el secreto. Nevena se lleva bien con Agiol, aunque no pasa demasiado tiempo con ella, no tienen los mismos temas de conversación. Pero no aguanta estar en la misma habitación que Iodoc, cuando entró en la universidad su pandilla le hacía trastadas. Nevena les cuenta que hace días que está preocupada por su padre, que parece estar siempre de mal humor por el trabajo y no sabe cómo ayudarlo porque a veces le cuesta expresar cómo se siente. Nevena charlará con los jugadores y se despedirá de ellos en la puerta del Feudo.

Después de la escena que jueguen, al volver a la residencia, los jugadores pasarán por delante del Castillo de Oxford y desde el montículo que contiene el castillo esa noche oirán una oveja balar (escucharán a Bichtrede pidiendo ayuda, aunque no lo sepan).

NOTAS: Durante esta noche los jugadores podrían tener pesadillas, pues **Barna** (Bruja de Río, oscura) podría utilizar los objetos personales robados ya rotos para provocar pesadillas en sus antiguos poseedores con el objetivo de que abandonen la ciudad, aunque corre el riesgo de que una tirada de Percepción dif. 8 de los jugadores haga que la vean dentro del sueño (“Tejer sueños”, Onironmancia, pág. 214 del C20).

- **Tolkien:** Si los jugadores deciden visitar **The Eagle and Child** con Agiol podrían hacer la misión sobre Tolkien: A Tolkien le encantará hablar con los personajes, muéstralo como alguien entusiasta. Odia a Hitler y cree que tanto “Los Aliados” como los nazis se comportaban como orcos. Ama los entornos naturales y criticará la industrialización. También es devoto católico, no soporta el pensamiento anglicano. Sabe español, finés y galés. Tolkien realizará el **Pennyning** (que consiste en tirar un penique dentro de la bebida de alguien sin que

este se dé cuenta, si acierta debe beberse su bebida de un trago, esto es típico en Oxford) sobre uno de los jugadores, acertando en una de sus bebidas (si solo hay un jugador haz que parezca que lo haga también sobre Agiol, cayendo en realidad sobre la de jugador). Luego le propondrá a este jugador un reto (Agiol no podrá ayudarles): Ir a la biblioteca y traducir un enunciado “**Nauthannem i ned ôl reniannen**”. Los jugadores tendrán que visitar la biblioteca Bodleina y encontrar referencias a alguna de las palabras en sus libros. Una tirada de dif. 9 revelará que está en el idioma **Sindarin**, la lengua de los elfos. Otra tirada de dif. 10 (3 éxitos) revelará la traducción exacta “pensé que vagaba en un sueño” (esto puede llevar al jugador varios intentos, cada intento puede representar 1h de investigación). Es una de las frases entre Aragorn y Arwen. Agiol propuso esta frase como código para proteger el paso de la Madriguera. Si la averiguan los jugadores solo necesitarán saber el emplazamiento de la Madriguera, esta frase levantará sus protecciones. Tolkien estará orgulloso de sus capacidades y les invitará a lo que quieran.

- **Forzosamente Blackwell:** Si deseas que los jugadores accedan igualmente a Blackwell habiendo pasado el día con Agiol o Nevena haz que cuando se despidan de los jugadores salga Gytha y les pregunte a los jugadores si pueden pasar por Blackwell a devolverle el sombrero al señor Tuold. Así tendrían una oportunidad breve de percibir la sala masculina, aunque la escena en Blackwell será mucho más corta y de menor interacción que la descrita en la escena **Blackwell**, el narrador tendrá que preparar cómo dar los siguientes pasos en este caso).

5 En el despacho de Tuold (al día siguiente)

Creo en todo hasta que algo lo desmienta. Creo en hadas, en mitos, dragones. Todo existe, aunque sea en tu mente. ¿Quién va a decir que los sueños y pesadillas no son tan reales como el aquí y ahora? La realidad deja mucho para la imaginación.
(John Lennon)

Ludovic (que se ha levantado temprano para salir a correr) levantará a los personajes si estos no están despiertos o charlará con ellos mientras se preparan y les contará *que esta mañana temprano volviendo a la residencia jura haber visto a unos maniqués de una tienda de ropa moverse*. A primera hora tendrán la primera reunión con Tuold, al que notarán preocupado desde el primer segundo y que estará en su despacho terminando una llamada para luego dejarles pasar. Tuold les hará saber que *como es el primer día hoy no tienen que explicarle nada sobre proyectos, pero como hay que cumplir con los protocolos le pueden contar qué tal han estado estos días y si les ha pasado algo inusual* (de esta manera suscitamos a que los jugadores le puedan contar cualquier cosa que les interese). Tuold, por otro lado, mientras recoge sus cosas para marcharse les contará que hoy a Gytha le han roto los cristales de su casa y que *ahora mismo se dirigía a ponerle los puntos sobre las íes a Iodoc, nunca había hecho nada parecido contra “los suyos”, y esto no se puede permitir*. Les dirá que les verá sin falta más tarde a todos en el comedor. Antes de las clases los jugadores, además, se toparán con Oku en el hall del College, donde estará pidiendo información sobre las clases de historia de la universidad. Si los personajes tratan de hablar con ella saldrá corriendo y se le caerá una nota que pone “The Old Sheep Shop (día) a las 10 am” (la nota la cita al día siguiente al que encontraron la nota), esta nota se la facilitó un personaje de la Corte Sombria, que la cita en la vieja tienda de Bichtrede.

En el comedor estarán Kasper-Van y Nevena esperándoles. Tras un rato, Tuold no aparecerá y Kasper-Van notará que algo raro está pasando, *Tuold nunca se salta un almuerzo*. Los jugadores tendrán que ir al despacho de Tuold acompañados de los demás para descubrir que no está y verán que hay objetos de oficina, papeles, y trozos de cristal de la ventana y espejo tirados por el suelo, además de cajones abiertos, signos de que ha habido un forcejeo. Tuold realmente está dentro del espejo, pero no puede hablar con el resto de personajes (aunque sí escribir en papeles para hacerse entender) además de que está roto. De todos modos, no podrán verlo o escucharlo hasta que no lo recompongan. Los jugadores podrían con una tirada de Sagacidad descubrir que los trozos del espejo han sido manipulados mágicamente. Si desean recolocar todas las piezas del espejo tendrán que realizar una tirada extendida de 15 éxitos y dificultad 8, cada éxito es una hora de trabajo sin descanso. Esta es la única forma de dar con Tuold. No es necesario para resolver la trama hablar con él. La información sobre lo que cuenta está en el apartado NOTAS de esta escena. Al final de la escena, Kasper-Van anunciará que Emmerich estará al mando del Decanato y de los proyectos de los jugadores. Emmerich estará en la universidad, esperará a que vengan a buscarle y se sorprenderá por la noticia. Les pedirá a los jugadores que no se preocupen,

que él tiene esto controlado. Kasper-Van tratará de buscar a Bun, Gytha y el resto de muchachos para que estén prevenidos.

Al final de la escena los jugadores verán desde lejos a Ludovic que vuelve a la residencia, pero Nevena se encuentra con ellos cara a cara y les pregunta si quieren ir al Feudo a ver si alguien puede saber algo de lo que sucede o si quieren hablar algo con Ludovic primero. Si los jugadores eligen ir al Feudo ve directo a **Realidades ocultas**. Si han elegido parar a Ludovic este le preguntará a Nevena si no van a ir a aquello que vieron esta mañana, Nevena le dirá a Ludovic que le acompañe él y Ludovic pondrá alguna excusa mala para evitar ir (tiene miedo). Nevena les propondrá a los jugadores acompañarla a “la tienda extraña” y pasar después por el Feudo. En este caso ve primero a la escena **Aquella tienda extraña**.

NOTAS: Si comparten la información con un Mentor o con el Decano, este les dirá que existe una tradición de la Corte Sombría donde dan la bienvenida al otoño donde desquebrajan tesoros y objetos de Glamour. Si consiguen hablar de nuevo con Turolde reconstruyendo el espejo, este les dirá que *lo del espejo se lo hizo un maniquí totalmente blanco con sombrero que estaba escondido en el armario de su despacho*. Tras esta breve escena Turolde dirá que tratará de buscar una salida, pero lo cierto es que se perderá en el mundo del espejo y no podrán reencontrarlo hasta que alguien de la Corte Sombría (sin ser Oku) anule el Cantrip.

6 Realidades ocultas (después de En el despacho de Turolde)

Me han robado mis sueños y mi infancia con sus palabras vacías. Y sin embargo, soy de los afortunados. La gente está sufriendo. La gente se está muriendo. Ecosistemas enteros están colapsando. Estamos en el comienzo de una extinción masiva. Y de lo único que pueden hablar es de dinero y cuentos de hadas de crecimiento económico eterno. ¿Cómo se atreven?

(Greta Thunberg, Cumbre sobre la Acción Climática 2019 en NY)

Si los jugadores no han hecho aún la escena “**Aquella tienda extraña**” sáltate este párrafo: Los jugadores visitan el Feudo con Nevena, que le pedirá a Gytha una taza de té y se sentará a contarle lo que ha sucedido.

Agiol y Gytha están tratando de esconderse en el Feudo confiando en que todo pase con algo de miedo e incertidumbre, dicen que jamás había pasado nada como esto. Ni Gytha ni nadie tendrá idea de lo que pueda estar pasando, pero ella les dirá a los jugadores, a Agiol y a Nevena que el mundo del Ensueño les ha concedido tal variedad de seres que ni ella misma sabría discernir qué es qué. Gytha está preocupada por cómo pueda estar Bun, que no lo ha visto en todo el día, y Kieran, que nunca pasa por el Feudo. Después de esto pedirá a los jugadores que echen un vistazo por la casa por si hay alguna trampa que las ponga en peligro, pues Gytha ha mirado mil veces por todos los rincones, pero quiere asegurarse al 100%. *Al fin y al cabo, puede que tengan una mente menos condicionada y puedan encontrar algo que ella no haya percibido.*

Cuando los jugadores se dan una vuelta verán que la casa es más grande de lo que parece. Está llena de objetos quiméricos expuestos (una cabeza de grifo colgada, cuadros en movimiento de Iodoc y Nevena cuando eran pequeños con Paddy e Aoife) y quimeras escobas que limpian solas. La planta baja estará la cocina, el baño, la sala de estar y el comedor. En la planta alta verán cuatro habitaciones (Nevena, Iodoc y Turolde antes vivieron una temporada en esta casa con Gytha) y un despacho. Encontrarán el despacho vacío, prácticamente todo lo que hay allí está ahora en el despacho de Turolde en la universidad. Las antiguas habitaciones de Nevena e Iodoc están también vacías, salvo por la de Nevena, que tiene un antiguo baúl de juguetes parlante quimérico interesado en que le den otra mano de pintura y en dormir que despertará al entrar los jugadores. Este cofre les dirá que *menos mal que alguien más le hace una visita, pues después de que Turolde entrase pensó que ya alguien por fin lo trasladaría a una verdadera tienda de juguetes o algo así, pero no ha sido así*. Al escuchar esto los jugadores querrán saber más sobre cuando Turolde entró allí, pero tendrán que convencer al baúl (que le den una mano de pintura o que sea trasladado a una casa con niños le satisfaría). El baúl les dirá que *Turolde entró en la habitación de Nevena hace ya tiempo y que metió algo dentro de uno de los libros de la estantería*. Dentro del libro de Blancanieves de los hermanos Grimm (Gytha les dirá que era el cuento favorito de Alan Turing que Turolde le quiso regalar, pero que nunca tuvo oportunidad de dárselo antes de su muerte) encontrarán la partida de nacimiento de Iodoc. Según este documento Iodoc es hijo de Turolde y no de Mathew (Iodoc y Nevena en realidad son hermanastros. Turolde tuvo una aventura secreta con la mujer de Mathew, una encantadora Redcap cuyo nombre nadie conoce o recuerda, pues murió tras dar a luz a Iodoc en Hibernia). Esto

será lo único que hallen. Desde una de las ventanas los jugadores verán a Iodoc acercarse. Si los jugadores se lo cuentan a Gytha y Nevena, estas se mostrarán sorprendidas, se habrán quedado sin palabras.

Iodoc estará fuera y no querrá verse con nadie, está esperando reunirse con los jugadores en la calle. Y, antes de que los jugadores le cuenten nada, este les dirá que se ha puesto a buscar con Paddy (que tiene un extraordinario sentido para detectar el rastro de Glamour) en el despacho de Turolf y que ha recogido trozos de espejo del suelo porque por lo visto han sido manipulados mágicamente. Además, Paddy encontró un rastro de Glamour que se alejaba hasta una tienda de ropa en el centro de la ciudad. Si los jugadores le cuentan lo que acaban de descubrir se alejará corriendo y se alojará una temporada con uno de los integrantes de su pandilla llevándose a Paddy con él. No lo volverán a ver hasta el final de la historia. Si los jugadores no le cuentan nada irán con Iodoc, Nevena y Paddy a la escena **Aquella tienda extraña**.

Tras Iodoc salir corriendo, si los jugadores aún no han realizado la escena **Aquella tienda extraña**, este será el momento en el que Nevena dejará atrás el té de Gytha, verá como Iodoc se aleja y dirá a los jugadores que nadie sabe cómo llevar la situación y que solo ellos y ella pueden tratar de averiguar algo nuevo. Les contará que esta mañana salió a correr con Ludovic y vio algo extraño.

6 Aquella tienda extraña (después de En el despacho de Turolf)

Si los jugadores no han jugado aún la escena **Realidades ocultas** sáltate este párrafo: Nevena les contará *que jamás habría sospechado lo de su padre y que a ella siempre le pareció extraño que Iodoc pasara largas tardes con ella en el Feudo de pequeño, pero que jamás pensó que tuviese nada que ver. Cree que Iodoc estará descontento porque nunca se sintió cómodo del todo con la situación en la que le ha tocado crecer con todo este trasfondo académico.*

Por un lado, Nevena les dirá que *su padre una vez le habló de unos proyectos importantes en un cartapacio con el sello del reloj de la torre de Carfax de Oxford que guardaba en el cajón de su despacho en la universidad. No sabe lo que es, pero su padre le pidió que si algún día él no estaba ella debía protegerlos y ahora no están, han desaparecido.* Les pide discreción a los jugadores si quieren preguntar por ahí. Si lo hacen discretamente descubrirán que todos saben que desde que murió Alan parte de sus estudios desaparecieron.

Por otro lado, Nevena compartirá de camino que *ha acompañado a Ludovic a correr esta mañana y ambos han visto a un maniquí moverse, aunque no es la primera vez que les pasa y quiere descubrir qué está pasando.* Si los jugadores tienen a Nevena como guía ya habrían entrado en esta tienda antes.

Esta tienda es una clásica tienda de ropa común en Oxford que posee varios maniqués tanto en el escaparate como en su trastienda. Cuando los jugadores entran no habrá nadie dentro, pero escucharán un tocadiscos que reproduce la misma canción (Danish Waltz 1 - The Danish Girl) y se respira un ambiente un poco cargado. Llegado el momento aparecerá la dependienta **Iuette** (Inanimae oscura), que les atiende algo nerviosa. Da espacio a los jugadores para que interroguen si les apetece a Iuette antes del siguiente movimiento. Si lo hacen descubrirán que sus respuestas son muy secas y cerradas y que tiene acento francés (una tirada de Empatía dif. 8 desvelará que Iuette sufre algún tipo de trastorno social). Sí les confesará que *lleva poco tiempo en la ciudad, que su trabajo es temporal y que lo consiguió gracias a un amigo* (nada de esto es mentira). Sin embargo, no les dirá nada más y tendrán que dar el siguiente paso.

Nevena le preguntará directamente que *quién es ella realmente y qué le ha hecho a su padre.* En este momento Iuette pasa de ponerse nerviosa a ponerse muy seria. Varios maniqués sin rostro, algunos sin cabeza, saldrán de sus posiciones y con sigilo, lo perciban o no, se abalanzarán sobre los jugadores y Nevena tratando de estrangularles. La cantidad de maniqués de esta escena, así como a quién atacan, dependerá de lo bélicos que sean tus jugadores. En cualquier caso, toda esta situación puede intimidar a los jugadores que tendrán que superar una tirada para evitar asustarse. Iuette saldrá corriendo por la trastienda. Los maniqués solo mantendrán ocupados a los jugadores, serán quimeras fáciles de derrotar (quimeras **maniqués** pág. 358 del C20) asegúrate de que Iuette consigue escapar llevándose su **Ancla** con ella (Iuette huirá al Castillo de Oxford, donde permanecerá hasta que lleguen a la escena **Mazmorras**). Los jugadores no estarán seguros de haber encontrado ninguna pista, pero Nevena despedazará los maniqués y les responderá en voz alta que *al menos espera no tener que preocuparse más de ese bicho raro.* Luego, todos dejarán la tienda.

7 Durmientes y Malditos (al día siguiente)

Habían esperado ver la cuesta gris y llena de brezo del páramo subir y subir hasta unirse al pálido cielo otoñal. En vez de ello, un rayo del sol salió a su encuentro. Se coló a través del portal igual que la luz de un día junio se cuela en un garaje cuando abres la puerta. Hizo titilar como perlas las gotas de agua de la hierba y observó la suciedad del rostro manchado de lágrimas de Jill. Y la luz del sol llegaba lo que ciertamente parecía un mundo diferente – por lo que podían ver de él. Vieron un tupido césped, más tupido y brillante de lo que Jill había visto nunca antes, y un cielo azul, y, correteando aquí y allá, cosas tan brillantes que podían haber sido joyas o enormes mariposas.

(C.S. Lewis, La Silla de Plata)

Ahora los jugadores estarán en tensión. El líder del Feudo se ha marchado, con suerte creerán que han acabado con todo esto destrozando a unos maniqués, habrán hecho sufrir a algunos personajes revelando nuevos lazos familiares y no todos pueden llevar la carga de lo que está sucediendo, de entre los adultos más activos, solo Kasper-Van o Emmerich podrían quizá resultar de confianza para ellos. Aunque pueden sospechar que alguno de ellos esté deseando apropiarse del puesto de Tuold para siempre, librándose de todos ellos.

Por la mañana los jugadores recibirán la visita de Ludovic, que los despertará por muy temprano que ese día hayan decidido levantarse. Ludovic les cuenta que *han encontrado el cuerpo de Kieran tirado en el río esta mañana y que lo han llevado al hospital*. Los jugadores tendrán poco tiempo para vestirse y coger sus cosas para subirse al taxi de Kasper-Van, que los estará esperando en la puerta de la residencia. Por el camino les contará que *esta mañana encontró a Gytha totalmente ciega, muda y sorda, y que fue incapaz de comunicarse con ella, aún no sabe qué le ha podido pasar*. En esta ocasión los jugadores tendrán oportunidad de contarle lo que han estado haciendo. Kasper-Van se llevará las manos a la cabeza con sus noticias y les dirá que *la muchacha de esa tienda podría haber sido algún tipo de Kithain poderoso, que no ha visto a Bun en varios días, además de que Emmerich no parece tener un plan ni estar haciendo gran cosa con todo lo que está pasando. No se ha preocupado ni por Iodoc, que parece haberse escapado a casa de algún amigo suyo, espera que al menos allí esté a salvo. Pero, pese a todo, se alegra enormemente de que hayan descubierto algo nuevo, aunque no le gusta que se expusieran ante el peligro. No tienen de qué preocuparse, pues esta mañana mandó un mensaje a algunos amigos suyos de la corte en Londres que no tardarán en venir y no se lo ha dicho a Emmerich por si acaso*.

En el hospital Kasper-Van preguntará por un ingresado que encontraron en el río esta mañana. Verán a Kieran, que estará dormido y tendrá algunos rasguños en la cara. Los jugadores tendrán unos momentos con Kasper-Van para hacer algo si lo desean (Kieran no lleva nada especial consigo y tampoco tiene marcas extrañas más que esos rasguños). El doctor irrumpirá minutos más tarde y les preguntará si son familia del paciente, y aunque no lo sean, les dirá que *el muchacho ha podido darse un golpe, aunque no ve signos de traumatismo o daños de ningún tipo, la verdad es que está en coma temporalmente por un motivo desconocido*. Si los jugadores pueden entrar en su mente de algún modo podrán ver que está en un sueño profundo y que tiene pesadillas, además podrán hablar con él en un espacio onírico totalmente oscuro, si esto sucede les revela la información **Vivencias de Kieran** en la escena de **En el País de las Maravillas**. Si los jugadores no pueden interactuar con Kieran, Kasper-Van les hablará de la Madriguera, un paso al Ensueño Lejano, desde el que podrán buscar a Kieran (a su consciencia, mejor dicho, que, no podrá salir del Ensueño Lejano). El problema es que, en palabras de Kasper-Van, los jugadores *corren el riesgo de perderse si no les ayuda un Eshu que conozca la zona, que conocen los entresijos y peligros de las sendas del Ensueño mejor que nadie* (los jugadores recordarán a la única Eshu de estos días, que no resultará esencial si alguno de los jugadores es un Eshu). Kasper-Van estará en contacto con los jugadores en el Feudo por si necesitan cualquier cosa.

Después de esta escena los jugadores tendrán que recordar la nota con la cita que se le cayó a la Eshu a la que tendrán que ir de inmediato.

NOTAS: Si los jugadores despiertan a Kieran con **Primavera**, asegúrate de que sea un efecto temporal. Si los jugadores van a ver a Gytha en algún momento durante el día, la verán sentada en una mecedora haciendo ganchillo y pinchándose con el ganchillo los dedos, entristecida, ciega, sorda, muda y asustada. No querrá que nadie la toque ni saber nada de nadie, pues no siente que pueda comunicarse. Si los jugadores han pasado por la escena **The Bear Inn** habrán deducido que Kieran no estaba en el **Informe de perdidos**. Esto querrá decir

que no estaba dentro de los planes de Emmerich librarse de él desde un principio.

8 The Old Sheep Shop

Me alejé de la casa y caminé hacia el lago. Hacía viento, pero estaba despejado. Era una noche algo fresca. Los altos y viejos árboles crujían y gemían bajo el viento. Todavía era demasiado pronto para que los mosquitos empezaran a hacer de las suyas. La luna, en lo alto, estaba en creciente, casi llena, con alguna nube esporádica que pasaba por delante como un velo transparente. Era una noche perfecta para atrapar hadas.
(Jim Butcher, 1971)

Los jugadores tendrán que darse prisa para llegar a la cita de la nota de la Eshu con la que se toparon que la citaba en la abandonada y descuidada tienda de Bichtrede. Los jugadores podrán observar la escena desde los arbustos de la universidad (la tienda está justo al lado) que están en la acera de enfrente. Luego verán a la joven Oku acercarse a la tienda reunida con una Kinain que lleva consigo un mono con alas de murciélago. Las verán charlar agitadamente hasta que la Kinain pasa las cortinas del local, acto seguido se escuchará un grito. La Eshu saldrá y huirá hacia la universidad, a escasos metros de allí, herida (quiméricamente) y tambaleándose, escondiéndose en los baños. Los jugadores podrán optar por seguir a la Kinain o a la Eshu. Si siguen a la Kinain, el mono delatará al jugador acechador y empezarán una pelea/persecución en medio de la calle, en la que la Kinain huirá al Castillo de Oxford (que estará lleno de Gente de Otoño y soldados) dejando atrás a su mascota si es necesario. Por otro lado, si siguen a la Eshu no les costará dar con ella. Descubrirán que, aunque aterrorizada, estará dispuesta a hablar y contarles lo sucedido si deciden ayudarla, al fin y al cabo, está herida. La Eshu (en un sitio más tranquilo donde todos puedan estar a salvo) se presentará como **Oku** (Eshu, luminosa) y colaborará con los jugadores contándoles sus vivencias en cuanto ellos la ayuden.

Vivencias de Oku: Les contará que *está sola y que vivía en la calle hasta hacía unas semanas, cuando decidió colaborar con la Corte Sombría. Su familia humana y ella vinieron de Japón hacía un año. A su padre le habían dado trabajo en Londres, pero una bomba acabó con su familia mientras ella salía a comprar. Decidió huir de Londres al conocer a algunos Kithain de la Corte Sombría, una de la que no había oído hablar jamás, que le ofrecieron un sitio donde comer y dormir, y un trabajo.* Si los personajes le preguntan sobre por qué la perseguían ella les contará que *han decidido acabar con ella porque no sabían si podían confiar en ella, no estaba segura de querer matar a otros Changeling. Ella les pedirá perdón por las cosas que les robaron durante el St. Giles* (en aquel momento ella no sabía dónde estudiaban ni que vivían allí. Aunque sus jefes Piskies eran los que robarían a varios estudiantes). Lo que sí hizo fue vigilar al resto de Changeling y alguna vez informaba a sus jefes (la verdad es que sufría cada vez que les confesaba algo porque sabía que no estaba haciendo algo bueno). También les contará que la Kinain que la atacó se llama **Nina** y su mono alado es **Suto**. Luego les dirá que sus jefes son unos Piskies de la Corte Sombría conocidos como **Carrusel y Musaka**, y que le pidieron información sobre antiguas maldiciones japonesas y les tuvo que ofrecer un libro suyo (ellos invocaron la maldición de **Los Tres Monos Sabios** [que deja a alguien sin vista, oído y habla] sobre Gytha). Si los jugadores le preguntan por los planes de la Corte Sombría ella les dirá que no le decían nada, pero sí sabía que sus jefes buscaban unos documentos que Turol d u otro miembro del Feudo tenía, y que en el Castillo de Oxford y que escuchaba a una oveja valar cada noche allí (Oku dice la verdad).

Llegados a este punto los jugadores deberían hacer un trato con ella. Tendrá que ayudarles, ella se comprometerá y realizará cualquier tipo de juramento bajo cualquier tipo de regla, “no siente que tenga nada más que perder ya”, ese es su argumento. Eso sí, no querrá ser presentada a nadie más a ser posible. Si los jugadores le cuentan lo que ha pasado hasta ahora ella se comprometerá a ayudarles a cruzar al País de las Maravillas, así podrán hablar con Kieran (Oku se adentró accidentalmente en el paso de la Madriguera hacía una semana, nadie sabrá cómo derribó las protecciones, ella misma tampoco lo sabrá). Si los jugadores acuden con toda esta información a Emmerich durante la noche Oku habrá fallecido (Emmerich facilitará el acceso para que un miembro de la Corte Sombría acabe con ella durante la noche). Esto tendrá consecuencias, a no ser que otro personaje sea Eshu, no podrás realizar la escena **En el País de las Maravillas**. Emmerich no estará presente durante las confesiones de Oku.

NOTAS: Si los jugadores nunca descubren la **Vivencia de Kieran** a través de la Onironmancia ni a través de la escena **En el País de las Maravillas** los jugadores habrán perdido la información sobre lo que sucede en el alcantarillado, por tanto, nunca sabrán que una Bruja de Río de la Corte Sombría planea inundar la ciudad y

protege las pertenencias que les robaron en St. Giles. Tampoco podrán terminar la misión secundaria de Stephen Hawckings. De esta manera los jugadores simplemente notarán que mucha gente a su alrededor está desapareciendo sin tener muy claro por qué y habiendo recortado mucho la historia. Siendo así vete directamente a la escena **Mazmorras**. Si uno de los jugadores es un Eshu no descartes la idea de que Oku pueda guiarles igualmente por el País de las Maravillas, al fin y al cabo, si alguno desea apartarse del camino siempre tendrá la guía de un segundo Eshu consigo, además de que Oku dice conocer el paso. Si los jugadores en algún momento hablan con Emmerich, este insistirá en que sigan con sus proyectos negando todo lo que está pasando y recreando una situación muy banal. Una tirada de sagacidad dif. 10 revelará que la banalidad corrompe su espíritu feérico rápidamente y/o que ahora pertenece a la Corte Oscura.

9 En el País de las Maravillas

¿Quién acompañará ahora a Fergus, y abrirá la entretejida sombra del bosque profundo, y bailará sobre la orilla despejada? Joven, alza tu ceja bermeja y alza tus tiernos párpados, doncella, y alimentad las esperanzas y no temáis más.

(William Butler Yeats, “¿Quién va con Fergus?”)

Si los jugadores desean cruzar la Madriguera uno de los personajes del Feudo deberá revelarles la entrada, no tiene por qué acompañarles dentro y no necesitarán ayudas para salir. Sea quien sea, este personaje los meterá en el jardín de setos trasero de la universidad que se extiende hasta ser un campo y, tras unos matorrales, bajo un cedro cercano recitará unas palabras en celta revelando una madriguera de un tamaño considerablemente grande en el que deben tirarse. Si los jugadores realizaron la misión de **Tolkien** en la escena **Demos una vuelta** no requerirán a nadie.

En el País de las Maravillas verán un verdadero paisaje de naturaleza salvaje donde se cuela la luz entre los árboles como de amanecida. La energía del Ensueño recorre cada palmo del cuerpo recordando a los jugadores que son hijos del Ensueño y que pertenecen al salvaje mundo de la mente donde todo es posible, una energía que fluye por cada rincón, la vida humana quedó atrás ahora porque una vez dentro del Ensueño, nunca nadie puede saber lo que puede pasar. Aquí hará una temperatura muy agradable y tendrán un sendero a sus pies de libros con una fina capa plateada (Sendero de Plata) que recorre el dorso de cada tomo durante cada parte del camino marcando el camino a seguir. Rodearán, si siguen este camino, una cascada a su lado de la que no brota agua sino un arcoíris. Lo importante es que una tirada de percepción (dificultad 8) les revelará que tras unos matorrales hay una tetera muy bien adornada en el suelo donde parece que vive alguien. Uno de los jugadores o un personaje que les acompañe deberán darse cuenta de que, como en el cuento, tendrán que beber de la cascada que encontraron antes para reducir su tamaño como en el cuento de Alicia para tratar con el dueño de la tetera.

No cualquier cosa les hará hacerse grandes o pequeños, solo aquella bebida o comida que encuentren cuando deseen cambiar de forma les permitirá hacerlo (en este caso la que el Narrador encuentre oportuna). Una ratita a la que cogerán realizando sus labores de jardinería llamada “**La Srta. Ratona**” se presentará y les tratará con una educación inglesa ejemplar invitándolos a unas pastas recién hechas, si son educados. Si preguntan por Kieran ella pedirá algo de información sobre quién es Kieran (deberán comentarle su forma de ser y su apariencia, cualquier información es útil). Ella les insinuará muy sutilmente que le cosechen una mandrágora maravillosa (del país de las maravillas), *porque ella es muy pequeña para cosecharlas, es de una huerta que lleva desde antes de que ella naciera ahí, pero insistirá en que sus frutos son sabrosos.*

Tendrán que volver a hacerse grandes, para ello la Srta. Ratona les ofrecerá varias bayas del bosque. Tras la tetera descubrirán varias plantas muy bien colocadas, estas son las mandrágoras. Deberán tirar muy fuerte de ellas (dif 9) con 3 éxitos los jugadores sacarán de la tierra una de ellas. Las mandrágoras del País de las Maravillas tienen la apariencia de un bebé humano sano y normal que no parará de llorar por acabar de nacer y que también tendrán que encoger para ofrecérsela a la ratona. Cuando se lo entreguen a la Srta. Ratona, ella cogerá al bebé de la pierna y mientras lo agita para tantear su peso (poniéndolo seguidamente en una cesta con mucho cuidado) les guiará hasta lo profundo de una cueva. Si los personajes tienen algún comentario al respecto de la “cosecha”, haz que la Srta. Ratona tenga muy claro que esperará a que su fruto madure para comérselo, aunque aún no sabe qué receta usará, tratará su cosecha como un fruto cualquiera y no entenderá otras

referencias o sugerencias de los jugadores (a pesar de que a los jugadores les resulte anormal para la Srta. Ratona será de lo más normal y no creará que su cosecha y ellos estén “hechos de lo mismo”, para comprobarlo si es necesario les preguntará de dónde nacieron ellos y lo comparará con el nacimiento de su mandrágora). En lo profundo de la cueva la Srta. Ratona les mostrará una puerta cubierta de ramas en forma de brazos que abrazan la puerta, que (tras una tirada de sagacidad dif. 7) descubrirán que, aunque esté sellada, con Cantrips usados de manera ingeniosa la podrían abrir. Tras esta puerta encontrarán a Kieran en una esquina llorando (escucharán su llanto desde el otro lado de la puerta si pegan el oído).

Vivencias de Kieran: Este les contará que *siente en su interior que hasta que no se resuelva lo que está pasando no se romperá la maldición que lo tiene en cama*. Kieran es un Selkie de naturaleza fuerte y tenaz. Sin embargo, ahora mismo se sentirá muy perdido y solo, y le alegrará ver a los jugadores de la manera que sea. Aunque admitirá que le cuesta comentarlo con sus compañeros les confiesa que *echa mucho de menos a sus amigos en Iberia y poder bañarse en el mar*. Tras este lamento les comentará *algo que descubrió durante sus baños nocturnos en el río Cherwell* (se baña en los ríos con frecuencia en la noche porque no tiene que preocuparse de si alguien lo ve, además de que es cuando único tiene tiempo libre). *La noche de su accidente recuerda que decidió meterse en el alcantarillado porque había escuchado voces como de una señora mayor sucia que salía del río que se reía y tosía. Luego solo recuerda despertar donde está ahora*. Kieran ofrece a los jugadores la localización exacta donde esto ocurrió. Si los jugadores le invitan a salir del espacio onírico donde está, él se negará y les dirá que si lo hacen su consciente se perderá para siempre.

Para salir de allí los jugadores deberán tirarse por otra madriguera algo lejana, en unas colinas (en esta ocasión si lo desean podrías incluir un encuentro casual con una quimera-monstruo cualquiera que deban derrotar o esquivar).

NOTAS: Recuerda que acceder al Ensueño Lejano tiene consecuencias en los jugadores, consulta el C20 si no lo tienes claro.

10 En el Alcantarillado

Lo recuerdo porque escribí un reportaje sobre eso. Fue el 4 de abril de 1977, en Eritrea, cuando amigos míos a los que admiraba violaron, mataron y saquearon. La pérdida de inocencia se debió a que ni siquiera en esas circunstancias pude dejar de considerarlos amigos míos. Ese día aprendí que lo de los malos y los buenos es un cuento de hadas, y que el ser humano es un individuo complejo, capaz de lo mejor y de lo peor.

(Arturo Pérez Reverte, Sobre el momento en que perdió la inocencia)

Si los jugadores se dirigen al alcantarillado es porque han seguido la pista de Kieran sobre su peligrosa visita a las alcantarillas. Kieran les habrá dado el punto exacto de las alcantarillas en el que él se aventuró.

Las alcantarillas parecen forzadas desde fuera, alguien ha retorcido los barrote para entrar, por tanto, es relativamente fácil acceder a su interior. Dentro de las alcantarillas verán que está bastante oscuro, pero encontrarán una gruta secreta excavada tras la pared del alcantarillado escondida con ilusiones (dificultad 10 para verla percibiendo que una zona de la pared de las alcantarillas está sospechosamente más limpia que las demás). Esta gruta oculta es algo estrecha (un trol no podría pasar, aunque su apariencia humana igual sí, podrá Invocar el Otoño para lograrlo). La gruta parece dirigirse al Castillo de Oxford y estará cubierta de barro, los jugadores se mancharán mucho, ya que tendrán que caminar a gachas unos 5 metros hasta encontrar allí un cofre colocado en una de las paredes. Para abrirlo podrían requerir la fecha de fallecimiento de Mathew Arnold (10/01/1954), de Bichtrede (02/07/1954) o de Alan Turing (07/06/1954), que los jugadores podrían saber de varias escenas anteriores. Ha de entenderse que fue Emmerich el que puso esta contraseña (la contraseña es la que el Narrador haya elegido). Dentro del cofre estarán las pertenencias robadas del día de la feria de St. Giles y las de otras personas, todas totalmente destrozadas. También habrá varios papeles de pastelillos, una tirada de Percepción (dif. 9) revelará que eran de manzana. Si los jugadores han conocido a Stephen Hawckings en la escena **Blackwell** verán que los documentos de los que hablaba estarán envueltos en una pelota de papel, algo dañados, pero no hechos trizas. De no haber conocido a Stephen Hawckings, estas notas no serán más que “unos

apuntes de un estudiante de física”. Si los jugadores desean llevarse el cofre, la próxima vez que visiten las alcantarillas verán que están plagadas de quimeras (**Cù Sith** pág. 356 del C20) que la custodian.

Cuando los jugadores se sientan cómodos y confiados en este ambiente podrán empezar a escuchar pasos entre los charcos que se aproximan. Aunque tendrán poco espacio para esconderse, si lo consiguen verán y escucharán a la Bruja de Río, que tiene una voz fina de vieja de cuento, que toserá y escupirá flemas frecuentemente y que tiene una apariencia repugnante, apestosa y repulsiva, aunque, a pesar de todo, guarda una considerable forma humanizada. Si esta los percibe en cualquier momento tratará de atacarlos (Bruja de Río, pág. 447 del C20) y tratará de poner a salvo el cofre si le es posible, aunque si se encuentra en demasiada desventaja huirá. Si acaban con ella, además de haber incumplido uno de los principios de la Restitución Changeling (pág. 64 del C20), la inundación de la próxima escena seguirá teniendo lugar, pues este personaje ya habría realizado el Cantrip para provocarla un rato antes. Si tratan de evitar conflicto bajo cualquier circunstancia la Bruja de Río parará de atacarles y les pedirá el cofre de inmediato. Si se lo dan y hablan con ella la Bruja les dirá su nombre, **Barna**, pero tratará de engañarlos realizando movimientos de bruja de cuento con las manos y cambiando el tono de voz a uno que sugiera engaño, hechos que la delatarán muy fácilmente. Sea como sea, les pedirá insistentemente que se vayan de allí, porque no quiere saber nada de nadie y no quiere a nadie en su río. Si todo esto sucede el cofre no estará más en este lugar y esta zona estará plagada de quimeras (Cù Sith pág. 356 del C20) si los jugadores vuelven.

NOTAS: Los jugadores deberán interpretar que si todo lo que hay en el cofre contuvo Glamour la manzana de la que están hechos los pastelillos podrían ser de la manzana que mordió Alan Turing al morir. Podría ser que alguien haya convertido dicha manzana en magdalena por su enorme contenido de Glamour y luego se la haya comido para terminar de destruirla (el veneno de la manzana ya podría haber desaparecido o algún químico podría habérselo quitado). Si no lo hacen solos cualquier personaje algo avisado podría decirles esta supuesta teoría (que, además, es cierta).

-Si los jugadores preguntan a sabios o escudriñan en la sección de cuentos folclóricos de alguna biblioteca en Oxford descubrirán que esta Changeling mugrienta podría ser una Bruja de Río (de la que podrán saber que rehúye encuentros indeseados o inesperados, que ahoga a sus víctimas, y, si su fuente de información es prestigiosa, podrán saber que no pueden vivir lejos de su río más de 1 semana).

-Si los jugadores comentan a cualquier sabio sobre el robo de los objetos que contenían Glamour y la feria de St. Giles les dirán que puede que el comienzo del curso en Oxford, junto con esta festividad (que casualmente parece coincidir que se haya planteado muy tarde en Oxford este año) coincide también con el Equinoccio de Otoño, el 21 de Septiembre, una festividad importante para la Corte Sombría que muestra cómo las noches comienzan a alargarse de nuevo. Durante estas fechas se celebran ceremonias de destrucción de tesoros y barcias menores, un gasto de Glamour que, según esta Corte, equilibrará el invierno que se avecina.

11 Inundación y Rapto (a la mañana siguiente)

Todo el mundo sabe que vivimos en un mundo que da malos nombres a las cosas hermosas. Todo el mundo sabe que vivimos en un mundo en el que no dedicamos una segunda mirada a las cosas hermosas. Sólo el cielo sabe que vivimos en un mundo en el que lo que llamamos hermosos es sólo algo en venta. La gente ríe tras sus manos mientras a los frágiles y sensibles no se les da una oportunidad.
(Marillion, “Beautiful”)

En este punto los jugadores ya saben que alguien de la Corte Sombría está tratando de quitarse de en medio a varios de los Kithain de Oxford y que ha contado con la ayuda de Kithain realmente peculiares para llevarlo a cabo (como Iuette, Barna o la insegura Oku). Bun, Emmerich o Kasper-Van podrían ser los principales sospechosos. Puede que incluso Agiol o Iodoc lo sean. Sea como sea, según Oku, esta persona busca por encima de todo apoderarse de los documentos de Alan Turing.

Si los jugadores han sido cautos ocultando la presencia de Oku, Oku seguirá viva y les acompañará. Una tirada de Empatía revelará que Oku se encuentra absorta en sus pensamientos y está muy nerviosa (no se lo dirá a nadie, pero tuvo pesadillas toda la noche donde defraudaba y lloraba y se ha despertado con dudas sobre qué es lo correcto y qué debe hacer).

Esta mañana Agiol buscará y despertará a los jugadores para informarles de que *Nevena ha dejado una carta muy rara de huida para buscar a su padre y se ha marchado de Oxford, en la carta pone que deja sus estudios y a Aoife en el Feudo* (Emmerich la ha forzado a escribirla por medios mágicos, pero ellos no lo saben). Agiol *no cree que Nevena pudiera hacer algo así con lo que está pasando. Sabe que ella no es una cobarde*. Incitará a los jugadores a que la acompañen a hablar con Kasper-Van y exigir explicaciones. Cuando salen, por si fuera poco, descubrirán que hoy los ríos que rodean Oxford se han desbordado y calles enteras, así como las plantas bajas de cualquier edificio están inundadas hasta cierto punto (esto sin duda dificultará algunas tiradas físicas además de empaparles). Por supuesto, las clases están suspendidas y Agiol les dice que *está muy preocupada por Nevena y quiere huir de la ciudad, pero no hay servicio de tren o taxi debido a las inundaciones, así que están todos atrapados en Oxford y rogará pasar el día con los jugadores, tiene miedo de Gytha, que por la noche parecía deambular por la casa enfurecida y le da miedo*.

Si los jugadores acuden a la universidad en busca de Kasper-Van lo encontrarán en su despacho leyendo viejos libros y manuales de matemáticas básicas (Emmerich habrá usado sobre él “**Retejer**” obteniendo 5 éxitos, un efecto irreversible de Nombrar según la pág. 213 del C20, provocando una profunda inseguridad en todo lo que hace o sabe, dejando a 0 su puntuación de Astucia). No podrán levantarle la cabeza de los libros de estudio, que serán objeto de frustración para él hasta que todo esto termine. Agiol se quedará un poco impactada y les dirá a los jugadores que saldrá de esta habitación un segundo. Luego una presencia la obligará a descender escaleras abajo hasta acabar raptándola. Los jugadores escucharán el desgarrador grito de auxilio de Agiol y verán desde lejos a la Kinain acompañada por unas marionetas llevando a cuestas a Agiol y tapándole la boca para evitar que vuelva a gritar. Si quieres también puedes hacer que Oku forme parte de esto y duerma a uno de los jugadores con cloroformo llevándoselo posteriormente con ella, que usará **Parpadeo** (Viaje, pág. 230 del C20) para desaparecer de inmediato con el jugador y reaparecer en el Castillo de Oxford. Si no hay suficientes jugadores haz que rapte al único que queda.

NOTAS: Asegúrate de que al menos uno de los jugadores (si no el jugador principal) empiece la siguiente escena despertando de una inconsciencia en las mazmorras. Los otros jugadores podrían acceder por las alcantarillas (aunque recuerda que tendrían que seguir enfrentándose a unas quimeras agresivas, puede que a algo más).

12 Mazmorras

Preparados y bien dispuestos. Marchan entre lanzas azules, con rostros pálidos y bandas ornamentadas. Dispersan los batallones del enemigo. Saquean toda tierra que atacan, espléndidos, marchan al combate, ¡una hueste veloz, distinguida y vengadora!
(Kuno Meyer [tratado del gaélico], Las Huestes Feéricas)

En esta escena los jugadores estarán sufriendo un ataque de nervios y solo querrán ir al Castillo de Oxford a rescatar a sus amigos o a Agiol, o, por el contrario, los jugadores ya estarán allí, pues Oku les habrá raptado. Los jugadores aparecerán en la celda del Castillo, estarán mareados y una Pooka con aspecto de oveja les estará limpiando la cara con un pañuelo. Notarán el suelo totalmente encharcado y estarán bastante mojados. Verán que a su alrededor hay muchas más celdas con prisioneros en muy malas condiciones y soldados y maniqués rondando por la zona (los soldados no pueden ver a los maniqués, pero estos pueden afectar a la realidad cuando sea pertinente). La Pooka se presentará como **Bichtrede** y tendrá heridas por todo su cuerpo además de tener un parche en el ojo. Bichtrede les contará a los jugadores todo mientras estos recobran la consciencia:

Vivencias de Bichtrede: Les contará que *su único pecado en todo esto ha sido obtener unas cartas de despedida*. Les explicará que *ella estuvo presente durante la partida de Alan a Manchester y vio cuando Alan le ofrecía a Emmerich un pañuelo y cómo Emmerich le regalaba a cambio una manzana, del mismo color y textura que la manzana que lo mató, una manzana que muy probablemente estuviera envenenada. Pero antes de eso Alan se había despedido de ella ofreciéndole unas cartas de despedida para los demás. Emmerich vio esta escena y pensó que le daba a ella los documentos del resto de su investigación sin publicar. Por eso Emmerich recreó su muerte durmiéndola profundamente con un químico que imita casi a la perfección el estado de fallecimiento y en el último momento provocó que enterraran un ataúd vacío. Luego la trajo aquí y día tras día la obligó a confesar dónde había escondido esos documentos, que ni ella sabía que existían* (los jugadores

saben por Nevena que estaban en el cajón de su padre, en la universidad y que jamás llegaron a mano de Bichtrede, aunque no sabrán por qué los escondía exactamente).

Luego los piskies **Musaka** y **Carrusel** acobardarán a Bichtrede para que se aleje de los jugadores en la celda, y entre las sombras aparecerá Emmerich con Oku. Emmerich le pedirá a Oku que *contemple a sus verdaderos enemigos, los que creyeron sus mentiras*. Oku se echará a llorar y dirá que lo siente huyendo hacia la salida después (realmente no está segura de qué es lo correcto o qué debe hacer ahora, pero se siente culpable por lo que ha provocado). Emmerich les preguntará por los documentos. Si los jugadores no tienen una estrategia, Emmerich los sacará y les pondrá unos grilletes de Hierro Frío hasta que confiesen dónde están. Si los jugadores no han dado con una solución haz que Oku trate de salvarlos activando la alarma que abrirá las puertas de todos los prisioneros de las mazmorras del Castillo. Si no, asegúrate de que los jugadores vean que en una de las paredes de la habitación en la que están hay un botón rojo que pone “liberación automática” (esta es la estrategia que damos al máster para darles una posible vía de escape y crear una distracción).

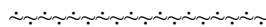
Pase lo que pase, al activarse el botón, una alarma y las puertas de todas las celdas se abrirán. Los soldados y maniqués se abalanzarán sobre los prisioneros y los jugadores podrán huir de allí, tendrán que llevar a rastras a Bichtrede o pedirle a Oku, que solo puede llevarse con ella a una persona y que estará muy débil para hacer dos viajes, que se lleve a Bichtrede. Cerca de la salida los jugadores podrán percibir una caja de fusiles que está a punto de derrumbarse y que, de caer al suelo electrocutaría a todo aquel que entre en contacto con el agua. Si los jugadores deciden terminar de romper los fusiles asegúrate de que escuchen los gritos de sus víctimas y de que sufran puntos de banalidad además de cambiar sus Cortes de luminosas a Oscuras (incluso de aquellos que, aunque no lo hayan hecho, lo han presenciado y son cómplices dejando que pasara). Si lo hacen una explosión hará saltar parte del Castillo por los aires. Si no lo hacen tarde o temprano una explosión, por el motivo que sea, lo hará saltar todo por los aires igualmente (pues los prisioneros italianos y alemanes habrán provocado el caos). Los jugadores saldrán de allí habiendo rescatado a los que necesitan salvar y habiendo roto varias maldiciones.

Conclusiones:

Los jugadores habrán conseguido rescatar a Bichtrede, que, para sorpresa de todos, estaba viva. Tuold, Gytha, Kieran y Kasper-Van volverán a la normalidad. Iodoc y Nevena no tardarán en volver a la ciudad, Iodoc habiendo aceptado su nueva realidad, dejando de lado las malas amistades y conservando solo a unos pocos, y Nevena desposeída de la maldición que Emmerich le provocó.

Todos se preguntarán qué sucedió con los malditos documentos de investigación de Alan Turing, pero ninguno de ellos tendrá respuesta para ello. Tuold confiesa haber encontrado los documentos sobre la mesa de Emmerich el día que Alan se fue y haberlos escondido después de enterarse de la muerte de Alan, sospechaba que alguien había terminado con la vida de Alan por su dichoso y costoso trabajo, pero no sabía quién. De todos modos, si Emmerich nunca llegó a encontrar los documentos y Tuold los había perdido ¿quién los tiene ahora?

La semana siguiente Tuold dejará caer un periódico sobre la mesa del Feudo en el jardín donde estarán todos reunidos. En portada hay una noticia: “Un investigador publica en Cambridge los trabajos que faltaban de Alan Turing como trabajo cooperativo”. En la foto aparece la cara de Bun. Todos se dan cuenta de lo sucedido. Bun conocía el asunto y huyó a Cambridge con los documentos de Alan cuando desapareció Tuold aprovechándose de las circunstancias. Pero ¿cómo conocía sus secretos? La verdad es que Bun llevaba tiempo investigándolo todo.

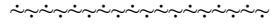


La magia existe y la tenemos a nuestro alcance, aunque sea algo que no podamos ver. Solamente aquellos que tienen el corazón más puro, más limpio y despejado de pensamientos turbios pueden sentirla brotar de las cosas más pequeñas de la Tierra hasta las más grandes.

Porque estamos destinados a ser los sueños olvidados de los eternos durmientes. Seres de luz y de locura... ¡Rendirnos será lo último que haremos! Aún no está todo perdido ¡aún existen la ignorancia y la creatividad pura! ¡Existen! ¡Lo he visto! ¡lo he sentido! ¡¡Magia pura, magia de verdad!!

Cuando el mundo no te resulte más que lo que parece ser recuerda que siempre ha existido algo más. Aunque

realmente nunca lo hayas visto, ni hayas sido consciente de ello... Siempre lo ha habido y siempre lo habrá. No nos olvides jamás y siéntelo, porque está en todas partes, porque eres tú y somos nosotros.
(Mario Hernández, “Aburrido de Erasmus en Lyon”)



FICHA DE APOYO

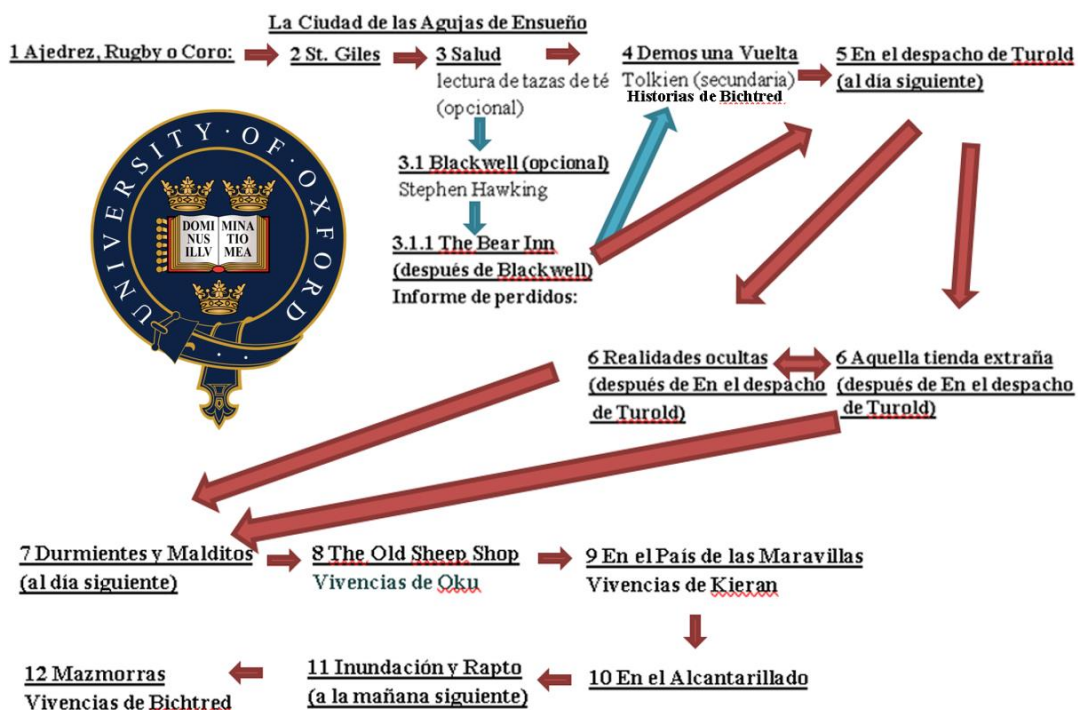
Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Por favor, ten en cuenta que algunos de los siguientes nombres son de Changeling y, por tanto, tendrían nombres humanos que no fueron inventados para esta historia por su irrelevancia, sé libre para bautizarlos:

Asociados al Feudo: Nevena, Iodoc, Agiol /águiol/, Kieran, Ludovic, Turolld (Darius Lowe /lou/), Emmerich /Émerik/ (Angus Campbell), Gytha /guíza/, Kasper-Van, Bun /ban/, Aoife /ifa/, Paddy.

Otros personajes: Emmerich, Nina, Suto, Barna, Iuette /iuet/, Oku, Carrusel, Musaka, Henry Johnson.

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado a parte las fechas de muerte de Mathew Arnold (10/01/1954) Bichtrede (02/07/1954) y Alan Turing (07/06/1954), información sobre los Inanimae Manikí (págs. 437-446 del C20), las Brujas de Río (pág. 447 del C20), la Restitución (pág. 64 del C20), las quimeras maniquí (pág. 358 del C20) o las quimeras Cù Sith (pág. 356 del C20).

A continuación, se muestra un **esquema** de la aventura. Las flechas rojas marcan que este camino es obligatorio y las azules marcan que estos caminos son opcionales. El esquema contiene misiones secundarias o anotaciones expresadas dentro de la escena:



DATOS DE LA AVENTURA:

La elección del guía no es 100% necesaria para resolver la trama, tampoco lo son las escenas opcionales. -Muchos de los datos, curiosidades o de la información relacionada con Oxford es real. Tolkien, Turing o Hawking fueron grandes figuras representativas de la ciudad. Oxford es realmente la ciudad de las agujas de ensueño.

-Utiliza al personaje de **Henry Johnson** para hacer presión a los jugadores. Un día podría buscar a los jugadores porque les tiene que tomar medidas para confeccionarles el Sub fusc (piensa que Henry lleva a cabo varias labores en la universidad) para cuando se tengan que presentar a exámenes. Este kinain les podría contar que después de participar en la segunda guerra mundial, le está muy agradecido a Turolld por poder trabajar en la universidad, aunque teme que algún blanco le quite el puesto, pues cree que ningún negro tiene tanta suerte como él. Podría sacarles fotos para revelar sus formas feéricas y obsesionarse con ello. Podrías hacer que Henry fuese igual de racista y desagradable que Turolld.

-El objetivo de esta aventura es que los jugadores vean como los personajes que conocen poco a poco vayan “desapareciendo” o estén “indispuestos” sin un motivo aparente y por diferentes motivos. Para recrearlos en una situación de pánico y soledad que les obligue a adentrarse en la boca del lobo (el Castillo de Oxford) o abandonar la ciudad para sobrevivir.

- Recomendamos para la ambientación las BSO de las películas: una mente maravillosa / la teoría del todo / la chica danesa / el ilusionista.
- La experiencia de primera mano de Mario Nauzet García Hernández como profesor en un instituto (no en la universidad) en Oxford y su conocimiento de la ciudad han servido de inspiración para esta historia.
- Muchos datos que aparecen en la historia son reales, si viajas a Oxford podrás sentirte inmerso en ella.
- Turol, Iodoc y quizá Emmerich son de los personajes más racistas de la aventura, sin embargo, también saben apreciar a los Changeling, ten en cuenta que todos estos personajes comparten este rasgo único.
- Trata de que Agiol tenga una actitud más alegre e interesante aunque un tanto *geek*. Nevena será una señorita con muy buenos modales, pero que se sale de ellos para encontrar la verdad. Ludovic siempre será el personaje más escrupuloso y fino de todos ellos.
- Opcionalmente puedes hacer que los jugadores reciban cada uno un Título (aumentando su rango en este Trasfondo) por sus hazañas basado en la elección que hicieron a la hora de ser asignados a un club: “Jaqué al rey” para ajedrez (haciendo alusión al ganar la partida), “Cerbera” para fútbol (haciendo alusión al portero) y “Unísono” para coro (haciendo alusión a la cooperación).

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Emmerich, antiguo amigo de **Mathew Arnold** (regidor Changeling de la universidad de Oxford antaño), creyó que este le elegiría como el próximo Decano de la universidad, pero, cuando descubrió que **Turol**, su excompañero de aventuras, fue el elegido concibió un plan para hacerse con el Decanato y librarse de Turol. Pero más tarde Emmerich, obsesionado con su plan, creía que **Alan Turing** (estudiante Kinain amigo de Emmerich) le había descubierto accidentalmente. Emmerich necesitaría un buen trabajo de investigación para ser considerado para el puesto. Así que, antes de que Alan partiera a Manchester, le regaló una manzana envenenada para que pareciera un suicidio tratando de apoderarse de sus estudios. Pero cuando Emmerich llegó a su despacho los documentos que le había robado a Alan habían desaparecido. **Bichtrede** descubriría lo de la manzana envenenada, pero desconocería el interés de Emmerich. Sin embargo, Emmerich, fingió la muerte de Bichtrede, raptándola para preguntarle por los documentos, estaba convencido de que ella se los había robado de la mesa de su despacho. Aunque no ha tenido éxito sacándole información.

Emmerich ahora ha recurrido a miembros de la Corte Sombría para acabar con Turol y su pandilla para tener el camino allanado utilizando sus influencias para refugiarse en el lugar más secreto de Oxford, el Castillo de Oxford, donde están matando a viejos espías de guerra. La Corte Sombría, a cambio, ha pedido aprovechar y hacer coincidir determinados eventos para realizar sus rituales oscuros relacionados con el Glamour (el St. Giles). Sus 3 miembros principales son 2 Piskies (**Carrusel** y **Musaka**) y una Kinain (**Nina**) que, para conseguir lo que les propone Emmerich, han decidido buscar extraños Kithain perdidos a los que puedan manipular para que el plan funcione.

Entre ellos tendremos a **Iuette**, una Inanimae Manikí que tiene el poder de despertar las quimeras de maniqués y comandarlos, una chica parisina con autismo que solo trata de hacer nuevas amistades. Aunque, por otro lado, intenta caer bien a los clientes de su tienda de ropa ofreciéndoles bombones; a **Barna**, una Bruja de Río de los ríos salvajes ingleses que ansía nuevas víctimas a la que le han entregado las aguas de los dos ríos de Oxford a cambio de realizar ciertas tareas (una inundación y grutas que faciliten el acceso al Castillo de Oxford); y a **Oku**, una Eshu muy insegura de sí misma, cuya vida antes de formar parte de la Corte Sombría era miserable. A Oku le prometieron pagar sus estudios de historia. Emmerich y sus miembros de la Corte Sombría no saben que aquel día el que le robó los documentos de Turing en el despacho fue Turol, que los ocultó porque desconfiaba de la casual muerte de Turing y, mientras investiga sobre ello, los tendría bajo llave y, por si le sucediera algo, le pidió a su hija que tuviera en cuenta esos documentos.

Aunque, lo que ninguno de los ya nombrados sabe, es que, Bun, uno de los profesores Changeling de la universidad, ha indagado lo suficiente para descubrir que Turol tiene los documentos de Alan y, en protesta por la egoísta actitud de Turol (**Bun** cree que Turol quiere publicar estos estudios como propios) se llevará los documentos mientras los demás tratan de encontrarlos. Además, Emmerich, según vaya tomando nuevas decisiones no percibirá cómo su alma se corromperá por la banalidad. Pues en sus planes no estaba dañar a miembros Kithain.

Fotos para la trama principal:



Iodoc



Nevena



Agiol



Henry Johnson



Kieran



Emmerich/Angus Campbell



Turoid/Darius Lowe



Kasper-Van



Bun



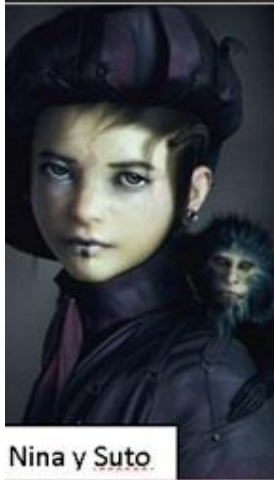
Oku



Carrusel
y Musaka



Barna



Nina y Suto



lurette



Ludovic





St. Giles



The Old Sheep Shop



The Bear Inn



Oxford



Castillo de Oxford



49 BLACKWELL 48



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