

Esencia Robada

La aventura de la que vamos a hablar a continuación es un módulo de iniciación a Changeling: Los Perdidos. Esta aventura tiene no solo contenido para la trama principal sino material extra para completar encuentros interesantes con criaturas regionales de la cultura germana. Esencia Robada se desarrolla a lo largo de 9 capítulos con los posibles escenarios con los que los jugadores pueden toparse. Cada capítulo contiene apartados subrayados que contienen información de diferente índole (personajes, objetos, explicaciones...). De la misma forma cada referencia a cada capítulo está introducido con un subrayado y negrita. Los apartados en cursiva se pueden leer abiertamente a los jugadores como parte de la narración natural de la historia. Al final de la historia pondremos todas las referencias del libro por si es necesario consultarlas. En cualquier caso, muchas de las reglas y referencias a la ambientación han sido introducidas también a lo largo de la aventura (en fondo rojo) para facilitar la agilidad de esta. Esta aventura es una adaptación de Ébano de la aventura titulada “Inocencia Perdida”, cuyo autor original es Gebaudam, con el cual se ha contado para realizar esta adaptación.

Esencia Robada se desarrolla en Mannheim, a finales de septiembre de 2022 (para jugar en la actualidad solo debes cambiar los lapsus de fechas, por ejemplo, si juegas en 2024 hacer que la fecha del 2018 sea del 2020 y así). Es importante mencionar que no se ha tenido en cuenta la pandemia mundial del COVID 19 a la hora de diseñar esta aventura. Varios niños han desaparecido y todos ellos tienen en común que han sido tratados en el centro psiquiátrico gestionado por el Feudo (pag. 262 del libro de Changeling: Los Perdidos) local, de nombre “Neckarstadt”. Es cuestión de tiempo que la policía relacione las desapariciones con el centro y esto intranquiliza a Emma Voit (ver más información sobre ella en el Capítulo 1), miembro del Feudo Neckarstadt. Los jugadores (hayan estado previamente en un Feudo o no) son aspirantes a miembro de este Feudo porque el suyo ha sido destruido y para demostrar que son de fiar conocerán a Emma Voit, la cual les pedirá que investiguen que les ha pasado a esos niños y conocer la implicación que tienen con el centro psiquiátrico para probar su derecho a pertenecer al Feudo demostrando ser de confianza. Estos raptos los han llevado a cabo dos Changelings, Krystal Dehnert (ver más información sobre ella en el Capítulo 7) y Tobias Rottmann (ver más información sobre él en el Capítulo 2) y hay implicado un cirujano conocido como el Doctor Samuel Marx (ver más información sobre él en el Capítulo 8). Tobias y Krystal llevan a cabo un plan juntos que es el que los jugadores investigarán, el “Plan otra oportunidad”.

Plan otra oportunidad:

Cita -Una pérdida causa múltiples heridas en el alma de una persona, haciéndola hacer cosas impensables dañando a cualquiera que esté por delante-

Krystal Dehnert no era más que una joven alemana que perdió a su hermano y al no ver que el mundo fuera justa con ella decidió ejercer el mismo daño sobre otros. Krystal Dehnert tuvo suerte al conocer a Tobias Rottmann en una ocasión. Él trabajaba en el psiquiátrico de la región y sabía tan bien como Krystal de lo frecuente que era encontrar allí Simulacros (pág. 334 del libro de Changeling: Los Perdidos) y familias destrozadas por el cambio tan repentino del comportamiento de sus hijos. Krystal Dehnert, que ya había planificado todo con detalle, convenció a Tobias de formar parte de su plan. La pérdida de su hermano la había provocado la falta de disponibilidad de órganos y trasplantes en menores. Los Simulacros no son personas de verdad, solo aparentan serlo, sin embargo, su sistema interno se mantiene en perfecto funcionamiento debido a la magia de las Hadas Verdaderas que estas levantaron para darles vida. Para suplir la necesidad de esta falta se encargaría de raptar a estos Simulacros infantiles, cuyas familias, sin saberlo, ya estaban destrozadas al convivir con un Simulacro (ya que estos solo son una imitación de su verdadero hijo) y utilizar sus órganos para sanar a todos aquellos niños que no hayan tenido la suerte de haber encontrado un trasplante sano para recuperarse de cualquiera que fuese su enfermedad. Solo había un fallo en toda esta lógica, debía ser cauta, o tanto humanos como Changelings podrían dar con su rastro. Así que enredó aún más su plan.

Tobias sería capaz de hallar a estos Simulacros infantiles, pues solo tendría que renunciar a la comodidad de su trabajo y utilizar sus conocimientos informáticos para *hackear* el sistema interno y así permitir que todos los correos y citas médicas relacionados con “niños con cambios repentinos de personalidad” fueran a parar a su correo personal. Así tendrían en su poder los datos personales de los Simulacros que llegaban al psiquiátrico. Entonces sería Krystal la que se encargaría no solo de descubrir si este niño era o no un verdadero Simulacro visitándole en sueños, sino, además, si así era, ella haría a este crio obsesionarse con

ella a través de su influencia onírica. Krystal se aprovecharía de su Porte aburguesado (pág. 183 del libro de Changeling Los Perdidos) para que el niño creyese que un ser divino tan fascinante como ella sería capaz de arreglar todos y cada uno de sus problemas existenciales si accedía a un lugar determinado y hacía sonar un Silbato de plata (más información sobre él en el Capítulo 3). “...Raptar siguiendo la lógica de un ser humano corriente nos hará delatarnos ante ellos, si el pequeño accede al perdido mundo del Seto jamás habrá humano capaz de dar con estos Simulacros...”, solía decir Krystal. Cuando este momento hubo llegado Tobias ya había encontrado uno de entre los múltiples Portales (Cruzando el Portal pág. 41 del Libro de Changeling: Los Perdidos) al Seto que existen en el mundo que casualmente se encontrara abierto y en las proximidades a la zona donde el Simulacro vivía (piensa que los verdaderos niños víctimas del rapto de las Hadas Verdaderas usaron un Portal para llegar hasta ellos que han quedado temporalmente abierto para todo aquel que sepa dónde o cómo buscar). Krystal, que gracias a Tobias ya conocería previamente la llave de ese Portal, esperaría a la llamada del silbato y tendería la mano al pequeño Simulacro que la habría invocado y atravesaría el Seto junto a él hasta llegar a un lugar distinto en el mundo humano donde se subiría a una furgoneta. “En el improbable caso de que alguien pudiese seguir nuestro rastro por el Seto no será capaz de descubrir nuestro Paso del espejo” (pág. 217 del libro de Changeling: Los Perdidos), solía decir Krystal.

Para confundir más a los Changelings que trataran de dar con ellos trazó un segundo plan con el alcalde de la ciudad. Krystal entraría en su mente y lo haría obsesionarse con ella, tentándole con que escalaría su puesto en política si accedía a plantear en su ciudad una actividad artística que consistiera en repartir grandes espejos por determinados sitios. “De esa manera podremos usarlos para atajar y volver de vuelta a nuestro refugio, la casa de los espejos...” (ver más sobre ello en el Capítulo 8), decía ella también “...espejos desperdigados por la ciudad, embelleciéndola y permitiéndonos cruzar desde un sitio distinto cada vez...”. Y así como se dijo la furgoneta cruzaría con el niño dentro desde un punto de la ciudad hasta la casa de los espejos. Aquí permanecería el Simulacro hasta que, pasadas unas horas, vendrían los clientes con sus hijos y tras una corta intervención de trasplante y un intercambio monetario podrían marchar de vuelta a sus hogares. Tobias, ansioso por el cobro de esas grandes sumas, aunque algo inseguro por el plan, puso manos a la obra y contactó a un joven cirujano conocido suyo, el Doctor Samuel Marx, que, con la misma ambición, donó su casa para que se convirtiera en “la casa de los espejos”, el refugio y centro de trasplantes que operaría únicamente durante el breve tiempo que durara el rapto y la intervención. Todo ello para conseguir “otra oportunidad” para los niños más desesperados y ganar con ello una gran suma.

Conflicto: Pero en el plan “otra oportunidad” no todos estaban igual de convencidos. Aunque Tobias Rottmann realmente esté involucrado en todo esto no comparte la visión de Krystal Dehnert sobre lo que es en esencia un Simulacro. Esto es un pensamiento que nunca ha compartido con ella, pues sabe que de hacerlo su confianza con ella se desmoronaría y no ganaría más dinero de la manera en la que lo está haciendo. Tobias aprovecha su tiempo en la casa de los espejos cuidando a los Simulacros y pasa tiempo con ellos donde se encariña, tratando alargar lo máximo posible la existencia de los Simulacros hasta que es inevitable. Debido a estas imprudencias (no llamar a los clientes a tiempo, no avisar al cirujano de la fecha u hora correctas...) Krystal Dehnert ha tenido algunas discusiones con Tobias Rottmann. Por culpa quizás de estas imprudencias uno de los Simulacros, el último en ser raptado, Ronald Tauber, ha sustraído y luego escondido la Prenda (pág. 66 del libro de Changeling: Los Perdidos) más importante para los planes de Krystal y Tobias, el Silbato de plata (que más tarde caerían por una casualidad en manos de uno de los clientes). Ahora mismo Krystal y Tobias están buscando este artilugio para poder proseguir con sus vidas hasta que se vuelvan a ver es por ello que aún frecuentan la Casa de los Espejos y otras áreas. Si los jugadores delatan ante la policía a Tobias o a Krystal estos terminarán siendo buscados por la policía apareciendo incluso en las noticias, pero ambos habrán conseguido escapar.

Para completar la aventura, los jugadores deben contar lo que han descubierto a la doctora Emma Voit, literalmente tendrán que “delatar a alguien relacionado con el ZI” (el centro psiquiátrico liderado por Arturo Valverde). Pues será el gancho que Emma Voit utilizará para socavar el liderazgo del actual rey de invierno y ofrecerse ella como próxima elegida. No te olvides al terminar la aventura de explorar los pensamientos finales de cada jugador independientemente de cómo esta haya terminado. Explora los temas del juego con los ellos y haz que consideren cómo los eventos de este capítulo podrían extenderse a más aventuras en el futuro abriendo el debate de si los Simulacros tienen alma o no y si tienen derecho a la vida o deben ser erradicados. No olvides igualmente que los sueños y pesadillas de los personajes de los jugadores deben ser igualmente tenidos en cuenta en cualquier aventura de Changeling: Los Perdidos. Sugerimos para ambientar la banda sonora de la película “Murder farm”. Si lo deseas, para esta aventura puedes utilizar el “tecnicismo” alemán “skratti”, un antiguo término para denominar a los Goblins o Duendes (pág. 361 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Sobre Mannheim podemos decir que la oferta turística y lugares de interés se deslucen un poco en comparación con el encanto de otras ciudades cercanas, como Heidelberg, o frente a grandes ciudades del país, como Berlín. Eso no impide a la gente de Mannheim gozar de las actividades deportivas y culturales (conciertos, exposiciones, eventos de cosecha en familia, parques, festivales medievales...) de la ciudad. Mannheim históricamente siempre fue un punto de interés por su ubicación que pasaba aduanas a todo lo que cruzara el Rin. Mannheim pertenece al estado federado de Baden-Wurtemberg, y es la segunda ciudad más poblada de este estado (la primera es Stuttgart). No obstante, la ciudad más cercana tras salir de Mannheim es Frankfurt, que pertenece a otro estado distinto, el estado de Hesse. Actualmente también es popular la vida universitaria de Mannheim. En Mannheim se construyó la primera bicicleta y el primer automóvil del mundo. Es posible encontrar entre sus gentes turcos, italianos, griegos, españoles o polacos. En Mannheim puedes llegar a casi todos los sitios en bici o en tranvía. La infraestructura y redes de transporte es verdaderamente buena. Entre los principales barrios de interés podemos encontrar el animado Barrio de Jungbusch, un distrito del centro urbano con calles y plazas peatonales llenas de tiendas de ropa, restaurantes de cocina internacional y cafeterías sencillas. Entre sus numerosas instituciones de arte están el Museo Zeughaus y el enorme Palacio Barroco de exposiciones de arte. Los teatros, los talleres de música de la Popakademie y los edificios industriales recubiertos de arte urbano sirven de reclamo para los jóvenes de la ciudad.

Referencias para consultar: A continuación, hemos querido anotar algunas de las referencias del libro *Changeling: Los Perdidos* que consideramos importantes a la hora de seguir esta historia, obviamente tendrás que conocer el juego para poder jugar, pero esperamos que estas referencias sean una ayuda.

Feudo (pág. 262); Simulacros (pág. 334); Porte aburguesado (pág. 183); Portales (Cruzando el Portal pág. 41); Paso del espejo (pág. 217); Prenda (pág. 66); Duendes (pág. 361); Rompejuramentos (pág. 97); La Red de Cristal (pág. 253); Portación (pág. 26); Llaves (pág. 42); Restos (pág. 54); Mercado Goblin (pág. 5); Buceadores del Infierno (pág. 133); Hilar el Seto (pág. 48); Espinas (pág. 46); Deuda Goblin (pág. 239); Frutas Goblin (pág. 53); Eco "Normalidad" (mirar pág. 338); Viajando por el Seto (pág. 43); Reflejos del pasado (pág. 206); Poderes de Pesadilla (de la pág. 363 a la 367); Hilar el Seto – Cambios Sutiles (pág. 50); Hilar el Seto - Cambios de Paradigma (pág. 52); Condición (pág. 88); Cazadores Salvajes (pág. 376); Icono (pág. 47); Cazadores Salvajes (pág. 376); Poderes de Pesadilla del acechador (pág. 381); Panoplia (pág. 378); Tocados por las Hadas (pág. 319); Heraldos (pág. 376); la Puerta de Marfil o la Puerta del Cuerno (pág. 57); Pasos del Sueño (pág. 214); Bastiones (pág. 63); Soñador Lúcido (pág. 189); Tejer los Sueños (pág. 58); Eidolones y Accesorios (pág. 59); Porte aburguesado (pág. 183); *Matar al Simulacro* (pág. 341); Ataque de claridad (pág. 15); Condición de Claridad (pág. 17).

Capítulo 1 | La Propuesta

Objetivos del Capítulo

- Los jugadores presentan a sus personajes a los demás
- Conocer la situación
- Lanzar el gancho de la historia
- Dar a conocer las reglas de los Juramentos

Lee lo siguiente para iniciar la aventura:

Las personas han olvidado a las hadas, y esto es un hecho. Ahora solo puedes encontrar esa palabra en los cuentos infantiles de terror que servían para advertir de los peligros y que ya no se leen a los niños sino en las guías turísticas que, por supuesto, nadie teme. Muchos son los que han olvidado de dónde viene el miedo al bosque y a la noche, incluso aquí, en Mannheim, donde sus gentes realizaban ofrendas de respeto y rituales de cortesía para mantenerse alejados de este caos.

Vosotros, vosotros no habéis olvidado la crueldad de Arcadia y los misterios que la envuelven. Y aunque la destrucción del Feudo del que procedéis os haya hecho recordar lo inseguro que parece ser pasear por la calle ahora que no tenéis refugio, como el que camina esquivando las gotas de lluvia de una tormenta tratando de ocultarse de ella, ya ha pasado un tiempo de aquello y empezáis a pensar con claridad. Lo que sucedió en vuestro Feudo ha convertido al Feudo de Neckarstadt de Mannheim en uno de los más seguros a los que afiliarse. Tras las peligrosas batallas del verano aún no han empezado los grandes vientos que acecha cada esquina del otoño, anunciando lo peor. Uno de sus miembros nos ha citado en una cafetería concreta del centro a media mañana la invitación era precisa y pedía discreción. Solo esperamos que los consejos de los contactos ahora fallecidos que recomendaban la afiliación a este lugar hayan valido la pena.

Los jugadores empiezan un tanto lejos de los alrededores del edificio Neckarstadt (donde se encuentra el Feudo-centro de atención psiquiátrica), desayunando juntos en una cafetería (o quizá un tanto antes, pues puede que quieran tener alguna otra escena previa al momento de inicio de la narración). Los jugadores podrían no conocer a Emma Voit, pero una rápida tirada (Astucia + Informática) revelará en la página web del centro que Emma Voit es una psicóloga e investigadora con múltiples títulos y trabajos en lo referente a los trastornos de alimentación y del estado de ánimo del ZI. Si los jugadores tienen Contactos dentro del mundo feérico quizá averigüen también que Emma Voit es un miembro importante de la Corte de Invierno (un contacto más importante podría descubrir que pese a su juventud, se postula como rival de la actual reina de Invierno en el próximo solsticio dentro del Feudo).

Mannheim y Emma Voit:

Al trote por la calle se pueden reconocer los edificios del resguardado ladrillo rojo que caracteriza la arquitectura del norte de Europa que a veces recorre la ciudad y que contrasta con el continuo estilo moderno de otros edificios de los barrios que se dejan atrás como si la ciudad misma buscara reinventarse a sí misma sin dejar atrás quien fue antaño, una ambición muy frecuente en muchas ciudades. Probablemente debido a ello gran parte del estilo barroco se ha mantenido en la fachada de algunos edificios. Frente a ellos, las vías más impolutas y ordenadas revelan un lugar hasta hace poco casi paradisiaco por su agradable clima de verano. Por la calle cruza gente que aparenta honradez y ocupación de una mañana cualquiera. En ocasiones se les puede observar charlar en voz baja tratando de no molestar a los unos a los otros y así no aportar más caos al ligero ruido y trote de la ciudad. El orden impera en esta sencilla urbe cuyas cafeterías a estas horas están casi vacías a excepción de los estudiantes que esporádicamente la rejuvenecen permaneciendo con sus portátiles en algunas esquinas aprovechando al máximo el wifi gratis de los locales según lo que podéis percibir por las cristalerías de distintos locales.

Al fondo no puedes evitar caer en el seguro andar de lo que pensabas que era una joven y elegante mujer de negocios con problemas con el Starbucks de no más de 35 años de edad hasta que te fijas en lo que asoma por su corto cabello rubio cenizo. Sus dos orejas puntiagudas llevadas con orgullo sobre las que van apoyadas sus gafas de sol delatan a esta Perdida de Aspecto Hermoso que tras veros sentados en la cafetería se acerca con total confianza con una ligera pero no entusiasta sonrisa. No sin pedirle antes al camarero, con voz igual de dulce y serena que las apacibles gentes de Mannheim, un café.

Tras un rato en su presencia, una tirada de (Astucia + Compostura -2) delatará el prácticamente imperceptible brillo azul de sus ojos que oculta tras las gafas de sol, siendo este el único detalle que podría delatar su Manto de la Corte de Invierno, el más difícil a menudo de notar. Emma Voit se sentará acompañada de los jugadores para hablar con ellos charlando primero de cosas triviales como el tiempo, el transporte público o sus joviales rutinas matutinas disculpándose simplemente por el tiempo que no tiene para ofrecerles más que su hora para el desayuno y por haberles pedido total discreción. Diciéndoles después lo siguiente:

Tengo entendido que estáis interesados en formar parte de este Feudo, pero mucho me temo que las cosas no son tan sencillas. Esos ataques a Feudos de estos últimos años nos han hecho ser un tanto más estrictos con la aceptación de los Perdidos entre nuestros miembros, debemos protegernos entre nosotros. Por ello les ofrezco un trato, estoy un poco distraída con un asunto que tengo entre manos sobre una desaparición que estoy investigando. Pero no puedo darles más detalles hasta que no acepten un compromiso de confidencialidad entre ustedes y yo. Eso sí, a cambio y como miembro activo del Feudo tendréis mi palabra de que contaréis con mi voto gracias a que me habéis ayudado a solucionar este problema. Estoy segura de que esto será más que suficiente para que os acepten como un miembro más (los jugadores tendrán que aceptar su juramento para continuar con la aventura, las reglas del juramento se explican en este apartado, pero, en resumen: Todos deben gastar 1 punto de Glamour y obtienen la posibilidad de hacer contratos o tiradas de hilar el Seto como trabajo en equipo mientras sean fieles al contrato, y de no cumplir con sus términos obtendrán la condición Rompejuramentos perdiendo 1 punto de Glamour por día).

JURAMENTO (solo entre seres feéricos)

Coste: Cada participante debe gastar 1 punto de Glamour y hacer algún acto que simbolice el trato (firmar, darse la mano, besarse, decir el juramento en voz alta...)

Efecto: Los implicados en el juramento obtienen un beneficio mágico elegido en el momento de realizar el juramento (Mérito de Manto, Distribuir Glamour entre miembros, realizar contratos como si fuera trabajo en equipo...) Si juran sobre un objeto, este puede llegar a transformarse en una prenda.

Romper Juramento: Obtienes la Condición "Rompejuramentos" (pág. 97 del libro de Changeling: Los Perdidos) y sufres un punto de Ruptura de Claridad, además de algún efecto negativo adicional (Te pones Enfermo, -3 a alguna tirada, sufrir dolor físico...)

Juramento de Emma Voit:

Emma Voit empieza leyendo de manera discreta, pero sin titubeos, de una preciosa libreta de aspecto clásico cosida en cuero que ha sacado de su bolso lo siguiente:

Yo, Emma Voit, juro sobre mi nombre hacer todo lo que esté en mi mano por hacer que aquellos que se unan a mí en este juramento sean aceptados en el Feudo de Neckarstadt como miembros de pleno derecho y aseguro que el trabajo encomendado no requiere que los implicados sufran ningún perjuicio a su honor ni a su integridad física o mental. Y en caso de romper mi juramento, sufriré la ira del Wyrd y cada día una parte de mi poder pasará al resto de los juramentados durante un año y un día.

(Finalmente firma en una de las páginas donde las palabras que ella ha nombrado parecen resplandecer conforme las ha mencionado y les dice "si no tienen inconveniente les pediría que lean su parte y si están de acuerdo pueden firmar")

En el papel dice: Yo, (espacio para el nombre del jugador), juro sobre mi nombre a no revelar la existencia de este juramento, las personas implicadas en el mismo o la naturaleza del trabajo a ningún miembro del Feudo de Neckarstadt durante al menos un año y un día, así como juro poner todo mi empeño en la resolución adecuada del trabajo. Mientras cumpla con mi palabra, seré uno con los juramentados a ojos del Wyrd, pero en caso de no cumplir con ello, sufriré su ira y cada día una parte de mi poder pasará a Emma Voit durante un año y un día.

Cuando se formaliza el acuerdo, las firmas parecen titilar durante unos instantes antes de volver a la normalidad.

Tras el juramento ella no pierde el tiempo y mientras guarda su libreta y saca otros documentos e imágenes para mostrar a los jugadores dice lo siguiente:

Veréis, hace solo unos meses que soy gerente del Zi, el centro de psiquiatría de Mannheim. Muchos de los que trabajamos allí en realidad trabajamos en un centro asociado, en el centro Neckarstadt, que es en realidad nuestro Feudo, que es desde donde yo trabajo. El centro Neckarstadt solo ocupa unas oficinas y lleva más bien el tema de archivos y tratamientos más constantes del centro de psiquiatría ZI, pero podréis encontrar Perdidos trabajando en ambos sitios porque los centros, como les estoy diciendo, están asociados.

Y esto en realidad es parte del problema, porque lo que sucede es que en mi breve estancia he descubierto algo que parece que mis antecesores pasaron por alto. Al poco de aceptar el puesto no pude evitar toparme con unos archivos relativamente recientes relacionados con varias desapariciones de niños que han sido tratados en el centro ZI. Lo curioso es que ninguno de ellos estaba en tratamiento hasta un día o dos de su desaparición (seguir esta pista es visitar el [Capítulo 2](#)). Empecé encontrándome con la ficha de Ronald Tauber entre los informes y recordé haberlo visto en las noticias, Ronald es un niño que lleva desaparecido un mes. Luego descubrí que teníamos la ficha de Angelica Müller, que también fue un caso muy sonado en Mannheim, una muchacha que lleva desaparecida ya 3 años. Y fue cuando traté de buscar coincidencias en los informes del registro, pero la aplicación solo nos da acceso a las fechas a no ser que tengamos acceso por parte del Doctor que lleva dichos casos. No obstante, fue suficiente para descubrir también el de Claudia Preiss, otra muchacha desaparecida ya hace 5 años. Todos, como digo, ex pacientes del centro. Es un tema un tanto peliagudo y no descarto que la policía termine en algún momento llegando a la misma conclusión que yo manchando la reputación de esta institución. Puede que existan más niños que hayan desaparecido en estas circunstancias, pero tras buscar más a fondo en el registro no hallé rastro de nadie más, aunque encontrar informes de tres niños me parece suficientemente sospechoso. Gracias a todo esto he podido llegar a algunas conclusiones:

Estos 3 niños desaparecidos han visitado unos días antes de su desaparición el ZI donde un mortal, el Doctor Vincent Preisner, les atendía. No he querido preguntarle nada a él ni indagar más a fondo en sus investigaciones con ellos para no terminar delatándome. Porque el problema real como les dije es que algunos de los miembros de la institución son también miembros del Feudo, son personas que cuando escaparon de Arcadia no tenían a dónde ir y los acogimos dándoles un trabajo, y no quiero culpar a ninguno de ellos, pero tampoco me atrevo a descartar a ninguno. Todos ellos me conocen, pero alguien más discreto y ajeno a la institución podría tratar de averiguar algo nuevo. Todo esto debería habérselo contado a mi superior, el Doctor Arturo Valverde (una tirada de Inteligencia + Política -3 les podrá desvelar que es el actual Rey de Invierno del Feudo). Me duele hacer esto a sus espaldas, pero los niños son lo primero y seguro que lo entiende una vez todo esto acabe. Por ello lo que estoy a punto de pedirles es que descubran y me informen de qué les ha pasado, si estas desapariciones tienen algo que ver realmente con este centro y, lo que más me preocupa de todo, si hay algún Perdido implicado tras todo esto.

Luego Emma Voit sacará varias fotos con la cara de los niños y sus fechas de desaparición (Emma no recuerda nada de las otras desapariciones, pero sabe que Ronald fue visto por última vez en el parque de Käfertal, a las afueras de la ciudad. Los jugadores deberán decidir cómo afrontar el encargo: Visitando a la familia de los afectados ([Capítulo 3](#)), visitando el ZI ([Capítulo 2](#)) o visitando la ubicación de la última desaparición en Käfertal ([Capítulo 4](#)).

- Claudia Preiss, desaparecida en Frankfurt, en junio de 2016 a la edad de 6 años.
- Angelica Müller, desaparecida en Mannheim, en abril de 2018 a la edad de 6 años.
- Ronald Tauber, desaparecido en Mannheim en septiembre de 2021 a la edad de 7 años.

Emma Voit: Emma Voit era una joven y prometedora estudiante de psicología e investigadora asociada en Medicina Psicológica en la Universidad de Frankfurt, donde era miembro del Grupo de Investigación de Trastornos del Estado de Ánimo cuando su Hada Verdadera se fijó en ella y la convirtió en su terapeuta particular hablándole durante siglos de sus traumas, miedos y secretos más terribles y perturbadores que le harían cuestionarse la existencia de su propia realidad hasta que entre sus palabras halló una forma de escapar. Tras conseguirlo descubrió que apenas había pasado el tiempo en el mundo mortal, así que decidió retomar las riendas de su vida, terminando con su propio Simulacro y terminando sus estudios de psicología en la Universidad. Sus nuevas capacidades feéricas la ayudaron a escalar rápidamente hasta llegar a convertirse en la actual gerente del centro de psiquiatría de Neckarstadt. Ahora su ambición la ha llevado a poner el foco en la Corte de invierno, en donde espera convertirse en la siguiente reina, caiga quien caiga en el proceso. Su plan ahora consiste en sumar fieles entre sus filas y engañará a los jugadores haciéndoles creer que Arturo Valverde está detrás de los raptos para derrocarlo, permitiendo a su vez a los jugadores

formar parte del Feudo. Es tal su ambición por asumir este puesto que en realidad ella tampoco está preocupada por los Simulacros. En cualquier caso, ¿conocía previamente Emma con detalle lo que los jugadores se iban a encontrar y necesitaba solo testigos que demostraran y destaparan lo sucedido? (esto último queda a discreción del narrador si se quiere hacer a Emma Voit formar parte activa del encubrimiento de lo que sucedía).

Sugerencias para el Narrador: Emma Voit utiliza los secretos, los cotilleos, la política y los registros históricos como armas para ascender en la Corte. Aparenta ser una persona agradable con quien puedes hablar y en la que puedes confiar, pero es despiadada con quien se enfrenta a ella y no teme los conflictos.

Bendición del Aspecto: Puede gastar Voluntad para que se beneficie otro del efecto. Cuesta 1 punto de Glamour si hay una Condición que haga desconfiar de ella.

Maldición del Aspecto: se arriesga al daño de Claridad con una reserva de 2 dados siempre que su acción, o inacción, conduzca directamente a la desgracia de sus aliados.

Estirpe: Secretario **Aspecto:** Hermoso **Corte:** Invierno **Glamour/por turno:** 13/4

Bendición de la Estirpe: Éxito excepcional con tres aciertos al usar Empatía para conocer un secreto. Una vez por sesión, gasta 1 punto de Glamour y tira Inteligencia + Compostura para conocer la respuesta a cualquier pregunta.

Manto de Invierno: Gana +5 a las tiradas sociales dirigidas a los Cortesanos de Invierno, a las tiradas ocultar la verdad y a cualquier acción social tras haberse rendido en una pelea. Los enemigos tienen -5 a las tiradas para darse cuenta de que están siendo espiados. Puede gastar 1 punto de Glamour para hacer que un objetivo tenga la Condición Derrotado cuando entre en una pelea durante la siguiente escena y requerirá 2 puntos de Voluntad para evitarlo. Ignora los penalizadores por herida. Por cada caja con daño letal o agravado tienes +1 a las acciones físicas hasta un +5.

Recupera 1 punto de Glamour cuando ayudas a alguien a aceptar su dolor.

Atributos: Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 4; Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 2

Dados generales: Conocimiento histórico 8, Conocer tus secretos 7, Percepción 7, Maniobra política 6, Convencer 13

Dados de Combate: Exigir la rendición 13, Humillación pública 10

Voluntad: 6 **Iniciativa:** 5 **Defensa:** 7 **Tamaño:** 5 **Velocidad:** 10 **Wyrd:** 4 **Salud:** 8

Aguja: Estratega - Recupera 1 punto de Voluntad cuando manipula a alguien para que haga lo que quiere, o toda la Voluntad cuando hace daño o perjudica a otros al manipular a otros para realizar sus planes.

Hilo: Ambición - Recupera 1 de Voluntad cuando haces algo desagradable para obtener una mejor posición o ventaja frente a tus rivales, o toda la Voluntad cuando se pone en riesgo para ganar poder.

Aspiraciones: Conseguir se la reina de Invierno; manchar el nombre de su rival; usar a la cuadrilla para sus intereses

Fragilidades: No puede dejar de escuchar a alguien mientras le está contando un secreto (tabú menor); No puede acercarse a nadie si no tiene a mano algo con lo que pueda escribir (tabú menor)

Regalía favorita: Espejo, Corona. **Contratos:**

-(Espejo, común) Conoce a la Competencia (pág. 203 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Espejo, común) Presagios y Visiones (pág. 204 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Espejo, común) Leer Lucidez (pág. 205 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Invierno, común) El Dragón lo Sabe (pág. 235 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Corona, real) La Corte Real (pág. 197 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Corona, real) Flauta del Llamador de Bestias (pág. 196 del libro de Changeling: Los Perdidos)

Capítulo 2 | ZI

Objetivos del Capítulo

- Interrogar miembros del ZI o investigar el centro
- Descubrir que los desaparecidos son en realidad simulacros
- Darse cuenta de que ningún miembro actual del ZI está implicado

ZI es la abreviación del Zentralinstitut für Seelische Gesundheit (Instituto Central de Salud Mental). Si los jugadores deciden venir aquí es porque desean obtener información del centro o los miembros del ZI. Deberán hacerlo sin revelar que han sido enviados por su propia gerente si quieren cumplir con el juramento. Los jugadores pueden intentar reunirse con algunas personas o investigar las instalaciones. Si han hecho las preguntas adecuadas, sabrán que los niños no han tenido contacto con el Doctor Arturo Valverde (responsable del área de psicología infantil) sino con el Doctor Vincent Preisner, el psicólogo responsable de los niños desaparecidos. Pueden intentar contactar con ellos pidiendo una cita o abordándolos en algún lugar, pero deben de ser cuidadosos en no incumplir con su juramento o sufrirán las consecuencias.

Llegada al ZI:

Pasando el afluente Neckar del río Rin callejeando a dos manzanas de un centro escolar que mantenía las calles bajo un alboroto constante hay un barrio de viviendas y tiendas que conformaban la parte exterior del antiguo centro de Mannheim, un lugar donde reinaría el silencio si no fuera por las obras que están teniendo lugar en la parte baja del Instituto Central de Salud Mental o ZI. Dos árboles prácticamente pelados por el otoño se retuercen imponentes como dos grandes guardianes de este lugar envolviendo con sus ramas a todo aquel que pasa por debajo hacia la entrada principal donde el ajeteo es constante pero no molesto.

Una vez dentro, un sinfín de cuchicheos y algún que otro anuncio por altavoz cabalgan sobre el sonido de las incesantes excavadoras y palas del exterior. Desde el interior de la planta baja se puede percibir junto a los baños cómo alguien se ha dejado abierta la puerta del vestuario al fondo de un pasillo plagado de puertas. Hacia el otro lado unas escaleras que suben y otras que bajan hacia las diferentes plantas del centro donde todo parece estar en relativa tranquilidad.

Los jugadores podrán querer ver los informes de los pacientes, para ello tienen varias opciones.

-Hablar con el Doctor Vincent Preisner: Para ello tendrán que preguntar en recepción o fijar su mirada en los carteles tras un primer paseo general por alguna de las plantas. En cualquier caso, podrán hablar primero con la Secretaria Natasha.

-Hablar con cualquier otro miembro del personal (mantenimiento, enfermeros, doctores, celadores...): En este caso descubrirán que ninguno de los Perdidos de esta institución tiene idea alguna de lo que sucede. Entre los Perdidos podría haber un hombre serio y grandote de Aspecto Elemental de piedra cuyas funciones son la de celador y la de mantener las zonas verdes fumando durante su descanso; un enfermero con Aspecto de Oscuro que trabajó durante la noche al que pillarán marchándose tras realizar horas extra; y a un cocinero-camarero con Aspecto de Bestia cerdo ocupado con sus quehaceres. Ninguno de ellos les revelará nada extraño a parte de las costumbres habituales del Feudo y del centro.

-Hablar con el Doctor Arturo Valverde: Para ello tendrán que preguntar en recepción o fijar su mirada en los carteles tras un primer paseo general por alguna de las plantas. En cualquier caso, podrán hablar primero con la Secretaria Natasha.

-Inspeccionar por su cuenta: Los jugadores podrán buscar entre los archivos del personal en el almacén de registros (donde encontrarán archivos en papel) o en el registro online (donde encontrarán los archivos digitalizados). En cualquiera de los casos tienen el acceso prohibido y no será una tarea fácil. El registro en papel está en una sala de archivos que no está bien señalizada (Astucia + Sigilo -3 para dar con ella) en un rincón transitado (Presencia/Manipulación + Persuasión/Subterfugio -2 para que las personas que les detienen el paso no los hayan detectado) con muchas cajas (Inteligencia + Investigación -1 para encontrar los archivos una vez dentro de la sala). El acceso online se puede realizar desde cualquier ordenador del centro ZI o Neckarstadt, pero está guardado bajo una clave puesta por el doctor Vincent Preisner (una tirada de Astucia + Informática con la que se requiere tener al menos 3 puntos en esta habilidad para que el jugador sea capaz de realizar este hackeo, de dificultad -3) podrá revelar no solo el acceso al registro online (donde

podrán recibir la misma información que les podrá dar el doctor Vincent Preisner más abajo) sino que la base de datos está siendo atacado por un troyano ignorado por el antivirus que deriva los correos que Natasha manda al Doctor Valverde sobre los nuevos pacientes a una cuenta de correo bajo el nombre "Heile Gänschen" (ver más abajo), un filtro que deja pasar solo algunos paciente al Doctor Valverde).

Los únicos que tendrán algo pertinente que decir podrían ser la secretaria Natasha y el doctor Vincent Preisner. Tanto Nathasha como el doctor Vincent Preisner tras algo de insistencia (Manipulación + Empatía -1) podrán comentar únicamente que esos pacientes infantiles fueron tratados de depresión y cambios de personalidad probablemente debido a problemas en el entorno escolar. Quizá con alguna artimaña mágica o algo que les haga entrar aún más en confianza hará averiguar a los jugadores lo que los padres de Ronald, Claudia y Angelica le contaron al doctor Vincent Preisner (en este caso proporcionales la información de los padres del **Capítulo 3**) además de comentarles cuándo fue la última sesión de cada uno de los niños desaparecidos. Después de esto último (y quizá una tirada de Inteligencia + Investigación) los jugadores podrán averiguar que según la fecha que este les termine proporcionando contrastada con la fecha de la desaparición de cada uno según lo que aparece en Internet podrán descubrir lo mismo que les dijo Emma Voit en el **Capítulo 1**: *que todos estos niños desaparecieron el día después a la cancelación de esa cita*. Natasha podrá incluso disculparse con ellos al decir que no lleva demasiado tiempo trabajando allí para ayudarles de otro modo porque antes de ella estaba un señor con unas verrugas en la cabeza que hacía sus funciones (este señor del que habla es Tobias Rottmann, mirar más abajo; los jugadores no obtendrán más información de Tobías a no ser que quieran arriesgarse a ser sospechosos de andar preguntando por el centro sobre todo lo que han ido preguntando).

Si en algún momento hay algún forcejeo o pelea recuerda cómo funciona el Sistema de Combate:

SISTEMA DE COMBATE (Resumen)

1 Intención

- Los jugadores y el Narrador describen lo que sus personajes quieren sacar de la lucha.
- Decide si los personajes pueden entregarse y asumir el Declive Derrotado o continuar con la lucha.

2 Iniciativa

- Si el atacante realiza una emboscada o ataca cuando el defensor no es capaz de detectarlo, el Defensor tira Astucia + Compostura contra la Destreza + Sigilo del atacante. Si el defensor falla, no podrá actuar en el primer turno de combate y no puede aplicarse la Defensa contra los ataques.
- **Todos los participantes tiran de iniciativa.** Este es el resultado de un sólo dado + Destreza + Compostura. Si el personaje tiene un arma preparada, aplicar su modificador de Iniciativa.

3 Ataque

Combate cuerpo a cuerpo sin armas: Fuerza + Pelea - Defensa del oponente.

Combate con armas cuerpo a cuerpo: Fuerza + Armamento - Defensa del oponente.

Combate a distancia (pistolas y arcos): Destreza + Armas de Fuego.

Combate a distancia (armas arrojadas): Destreza + Atletismo - Defensa del oponente.

La Defensa de un personaje se resta normalmente de cualquier reserva de dados de ataque donde se aplique. Si se opta por Esquivar, el defensor tira el doble de su Defensa como una reserva de dados contra cada ataque. Cada éxito reduce un éxito del ataque. Si el atacante se reduce a cero éxitos, el ataque no produce daño. Si el atacante tiene éxitos restantes, añade el modificador del arma al número de éxitos para determinar cuántos puntos de la salud pierde el objetivo. Todas las armas hacen daño letal.

Posibles Modificadores

Apuntar: 1 por turno a un máximo de 3. **Ataque con la Mano Mala:** -2 a la tirada de ataque.

Ataque Controlado: El objetivo obtiene +1 de Defensa; el ataque no puede hacer más daño que el valor máximo elegido. **Ataque Total:** +2 a Pelea o Armamento. Pierdes Defensa.

Cargar: Mueves al doble de velocidad, atacas con Pelea o Armamento en 1 acción (Pierdes la Defensa).

Cobertura: Resta Durabilidad al daño; si la Durabilidad es mayor que el modificador del arma, el ataque no tiene efecto.

Disparar a Combate Cuerpo a Cuerpo: -2 por combatiente evitado en un solo tiro (no aplicable a fuego automático); -4 en caso de presa.

Disparar a Objetivo Oculto: Resta el tipo de ocultación a la reserva del disparo (-1, -2 ó -3) reduce en un 1 esta penalización para devolver el fuego desde la ocultación.

Esquivar: Doblas la Defensa y la tiras en dados, con cada éxito restas uno de los éxitos del atacante.

Fuego Automático Ráfaga Corta: Tres balas para un solo objetivo con un +1 a la tirada.

Fuego Automático Ráfaga Media: 10 o más balas de uno a tres objetivos, con un +2 a cada tirada de ataque; -1 a las tiradas por cada objetivo después del primero.

Fuego Automático Ráfaga Larga: 20 o más balas sin límite de objetivos, con un +3 a cada tirada de ataque; -1 a las tiradas por cada objetivo después del primero.

Objetivo en el Suelo: -2 al ataque de combate a distancia; +2 para golpearlos cuerpo a cuerpo.

Objetivo Específico: Torso -1, Pierna o Brazo -2, Cabeza -3, Mano -4, Ojo -5.

Objetivo Sorprendido o Inmovilizado: La Defensa no se aplica.

Ocultación: Ligera -1; Parcial -2; Pesada -3; Completa, consulta "Cobertura".

Perforante: No tiene en cuenta tanta cantidad de armadura del objetivo igual al nivel de perforante.

Rango: -2 para disparar a rango Medio, -4 para disparar a rango Largo.

Sacar un Arma: Requiere una acción instantánea y podría negar Defensa.

Tocar al Objetivo: Destreza + Pelea o Destreza + Armamento; Se aplica la Defensa.

Voluntad: Su gasto añade tres dados a una tirada o +2 a la Defensa o a un rasgo de Aguante (Resistencia, Aplomo, Compostura) durante un turno.

4 Descripción: El Narrador describe el ataque y las heridas en términos narrativos.

Doctor Arturo Valverde (Marchito: transforma los tallos y flores en sustancias químicas, belladona en pastillas para dormir, etc.): Si los jugadores buscan información por Internet (Astucia + Informática), si preguntan en el centro (Presencia + Sociedad) o inspeccionan entre las taquillas y archivos del personal (Astucia + Academicismo) podrán conocer a Arturo Valverde, el Rey de la Corte de Invierno que reina desde hace unos 10 años allí. Un psicólogo de nacionalidad española muy reputado con múltiples reconocimientos en psicología infantil y juvenil entre los que destaca el primer premio de la "Association of European Psychiatrist" o sus investigaciones sobresalientes sobre los trastornos impulsivos y la psicosis. Lleva trabajando en el centro más de 15 años. Si tratan de concertar una cita con él les dirá que hasta final de mes no tiene hueco en la agenda (Arturo Valverde en realidad ni siquiera conoció a los niños y si hablan con él empezará a hacer preguntas sobre quién les encargó la investigación levantando sospechas comprometiendo a Emma Voit). Si se entera de lo que está sucediendo se asegurará personalmente de que los jugadores no entren en el Feudo considerándolos confabuladores, por lo tanto, quizá es uno de los enemigos de los jugadores, aunque quizá esto nunca lleguen a averiguarlo. Arturo Valverde tiene un cuerpo difícil de percibir debido a su bata de trabajo sobre un grueso suéter en su parte humana y una elegante túnica sobre ella en la parte feérica. Su rostro muestra a un hombre respetable, poco hablador, de mirada inquieta y también curiosa por su heterocromía. El exagerado vello en su faz realza su seriedad, le creció al parecer durante su estancia en Arcadia, de la cual nunca habla.

Doctor Vincent Preisner: Buscando en Internet (Astucia + Informática), preguntando por el centro (Presencia + Sociedad) o mirando en los archivos del personal (Astucia + Academicismo) Los jugadores podrán saber que el Doctor Vincent Preisner es un psicólogo y profesor mediocre de la universidad de Mannheim que carece de estudios importantes y se limita solo a cumplir con su trabajo de profesor y psicólogo infantil para los casos de depresión en niños. Aparenta ser un hombre de unos 50 y largos, de ojos claros y cara larga. Ni su aspecto, ni actitud, ni carrera llaman la atención. Lleva trabajando en el hospital más de 15 años. Les podrá decir únicamente que sí los recuerda, pero afirma que solo asistieron a la primera consulta y luego ya no les vio más. Dirá que esto último no es algo infrecuente. Uno de los padres llamó para cancelar la cita del día siguiente (claro que ni él ni Natasha lo sabrían, pero esa voz era la voz de Tobías Rottmann, mirar más abajo). El Doctor Preisner no tiene ningún conocimiento del trasfondo feérico, es un humano más.

Secretaria Nathasha: Es la recepcionista de varios doctores, entre ellos el Doctor Preisner. Como parte de su trabajo, manda un correo con los datos de todos los nuevos pacientes al Doctor Valverde. No obstante, ha habido un problema con los informes de Ronald, Claudia y Angelica, pero ella no es consciente, su ordenador tiene un troyano que deriva los correos que manda al Doctor Valverde a una cuenta de correo bajo el nombre "Heile Gänschen" (ver más abajo) que no terminan llegando a Valverde (la agencia externa que regula las plataformas web y de correo del centro ZI no habrá notado ningún movimiento extraño obviamente porque Tobias, que está detrás de ello, ha trabajado previamente para el centro y no ha levantado sospechas). Natasha es una humana normal y corriente, una joven amable y con ambición que trata de hacer bien su trabajo. Quizá ella les pueda hablar de aquel hombre con verrugas que cubría su puesto antes de llegar ella.

Tobías Rottmann y Heile Gänschen: "Heile Gänschen" es una canción alemana de curación infantil (equivalente en nuestro folclore a, por ejemplo, "sana, sana, culito de rana") pero en este caso solo sirvió de inspiración para el nombre de una web cuyo acceso requiere un registro previo desde la Darkweb una tirada (Astucia + Informática -4) podría dar acceso. El acceso es una página muy simple, sin fotos ni ningún tipo de diseño que afirma ofrecer servicios de cirugía de todo tipo sin especificar demasiado el

tipo de cirugía. Solo dispone de una caja de texto donde las personas interesadas pueden hacer sus peticiones y una pasarela de pago con criptomonedas (esta página la usa Tobias para contactar a sus clientes a los que promete realizarles operaciones imposibles por un módico precio y la promesa de ser discretos). Tobias Rottmann también se encarga de organizar los encuentros con los clientes.

Tobias Rottmann era el antiguo secretario del doctor Vincent Preisner, un chico algo tímido que caía bien a la gente al que le gustaban mucho los videojuegos (un Ogro de la Corte de Otoño raptado por un Hada Verdadera por su habilidad para combatir en los juegos). En esa época derivó los correos de la secretaria hasta su propio correo donde un programa filtraba los correos de los niños con trastornos de personalidad y el resto llegaban a su destino. Tobias Rottmann, una vez que confirma que su víctima es un Simulacro, llama a los padres, haciéndose pasar por recepcionista, para decir que la cita se retrasa debido a un problema personal del doctor Preisner y ahora, además, se hace pasar por uno de los tutores de dichos niños para cancelar la cita. Luego, cuando encuentra una entrada al Seto adecuada, Krystal entra en los sueños del niño para que pueda encontrar la puerta al Seto. Cuando encuentra remedio al acceso al Seto, Krystal entra en los sueños del niño para que pueda encontrar la puerta al Seto y el silbato que la invoca, luego se encuentran en el Seto, donde últimamente Krystal los monta en una furgoneta que atraviesa un espejo hacia la casa de los espejos, donde los tiene cautivos una temporada hasta realizar las operaciones de cirugía. Tobias Rottmann conocía a la familia del Doctor Samuel Marx y fue el que puso en contacto a Krystal Dehnert y al Doctor Marx. Tobias Rottmann es también el encargado de informar a Krystal sobre los niños nuevos que Natasha le ha enviado a Arturo Valverde para que esta los investigue y seleccione al adecuado (mirar Capítulo 2 ZI).

Descripción: Es un ogro fornido de piel verdosa, barba, pelo semi-largo con orejas puntiagudas y cuernos de diferentes tamaños. Su máscara ha transformado esos cuernos en granos y verrugas grandes y feas. Su cara de entusiasta por el mundo electrónico-digital dejan entrever a su vez cierto cansancio y su estilo es siempre holgado o de chándal con un toque sucio o poco presentable.

Tobias Rottmann realmente tiene un problema. Se encariña con los Simulacros que rapta jugando con ellos a la *Play Station* y hace algunas triquiñuelas para retrasar las operaciones y poder pasar más tiempo con ellos en la casa de los espejos. Tobias sabe que esto no puede contárselo a Krystal Dehnert porque ella tiene una opinión muy distinta de lo que es un Simulacro (motivo por el que a veces discuten), pero tampoco quiere renunciar a ganar todo el dinero que está ganando, un dilema que le provoca pesadillas. Él cree que al ser los Simulacros falsas copias de sus *Alter Ego* originales se sienten despreciados por todos y que al tratar con ellos descubres que son gente como otra cualquiera. Sea como sea, Tobias es cobarde y contará todo si no puede escapar. Llegando incluso a confesarle entre sollozos y lloros a los jugadores que es consciente de que estos Simulacros parecen niños auténticos y a él le ha terminado afectando el hecho de relacionarse con ellos, puesto que cuidaba de ellos como si fueran hijos suyos hasta el momento de la cirugía. La noche anterior a este día suele estar destrozado por lo que están a punto de hacerle a estos niños llegando incluso a discutir con Krystal Dehnert.

Estirpe: Ninguna **Corte:** La Red de Cristal (pág. 253 del libro de Changeling: Los Perdidos) **Aspecto:** Ogro **Tamaño:** 5 **Voluntad:** 5 **Iniciativa:** 6 **Defensa:** 3 **Atributos:** Inteligencia 4, Astucia 2, Aplomo 2; Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Presencia 1, Manipulación 2, Compostura 3

Habilidades: Academicismo 2, Informática (Internet) 3, Pericias 1, Ocultismo (Briarnet) 2, Política 2, Ciencias 1, Conducir 2, Atletismo 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia (Briarnet) 2, Callejeo 2, Subterfugio 2. **Aspiraciones:** Ganar mucho dinero, Comprarse una casa en el extranjero, Ser padre.

Velocidad: 10 **Salud:** 8 **Wyrd:** 3 **Glamour por turno:** 12/3

Fragilidades: Interactuar con su móvil durante 1 minuto cada hora mientras está despierto. (Tabú

menor) **Regalía favorita:** Escudo, Montura. **Aguja:** Vividor **Hilo:** Aceptación. **Contratos:**

-(Común, Red de Cristal) Protocolo Oculto (pág. 254 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Real, Red de Cristal) Carga Útil Autónoma (pág. 254 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Escudo, común) Truco de la Araña de Trampilla (pág. 211 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Montura, real) Paso del Espejo (pág. 217 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Espejo, común) Vista de un Espejo Lejano (pág. 203 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Goblin) Bendición del Olvido (pág. 240 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Capítulo 3 | Lazos Familiares

Objetivos del Capítulo

- Interrogar a los familiares de los niños desaparecidos
- Descubrir que pasó con los desaparecidos
- Dar información sobre los niños desaparecidos

Si estás en este capítulo es porque los jugadores han decidido buscar información sobre alguno de los desaparecidos en las casas de sus familiares. Los jugadores pueden obtener la dirección de los desaparecidos de algún lugar remoto de Internet (Inteligencia + Informática -1) y preguntando después en el barrio. Solo 2 de los 3 niños viven en Mannheim. Los padres de cualquiera de ellos estarán dispuestos a dar toda la información que necesiten si afirman que intentan encontrar a sus hijos. Si los jugadores tratan de entrar en los sueños de cualquiera de estos personajes visita el **Capítulo 6**. Ten en cuenta como narrador estas 3 cosas:

-Todos los que fueron raptados terminaron accediendo al Seto por un Portal (Portación, pág. 26 del libro de Changeling los Perdidos) que lleva generaciones abierto si se lleva a cabo la Llave adecuada (Llaves, pág. 42 del libro de Changeling los Perdidos). No obstante, cada niño fue raptado de una forma distinta. Por donde jugaban Ronald y Angelica había unos accesos permanentes al Seto. Esto quiere decir que además de los Portales corrientes al Seto existen Portales que llevan años existiendo y que están siempre abiertos bajo una llave que es general o popularmente más conocida, este tipo de Portales no aparecen en el libro de Changeling 2da edición, pero tanto Angelica como Ronald los usaron porque eran los más cercanos a su localización, mira más información sobre el plan en el apartado **Plan otra oportunidad**. Los padres de cada niño sin saberlo han vivido con su hijo y luego con un Simulacro de él, pero no sabrán que su hijo es un Simulacro, solo habrán notado pequeños cambios en él.

-Claudia fue raptada en un colegio en Frankfurt (donde se colocó una **Irrwurz**, cuya mitología está ligada a las hadas y se puede encontrar descrita más abajo, que la guio hasta un Portal cercano cualquiera del Seto), Angélica en la hacienda de al lado de su casa (al lado de la cual había un círculo de setas, cuya mitología también está intrínsecamente relacionada con las hadas y cuya llave consiste en bailar alrededor) y Ronald durante una excursión en el parque con sus padres junto al río Rin (un río caudaloso el cual guarda una gran relación con las hadas cuya llave consistía en tirar una piedra sobre este). Ten en cuenta que Tobias y Krystal buscan los Portales al Seto más cercanos a los niños para luego sugerirles que entren en ellos a través de los sueños (más información sobre este plan al principio de esta aventura en **Plan otra oportunidad**).

-Claudia es un Simulacro fabricado a partir de los productos de limpieza de las señoras de la limpieza que limpiaban en su colegio el día que desapareció (de ahí su comportamiento especialmente higiénico y cuidadoso ante los demás), Angelica se forjó de la unión de frutos del bosque del cultivo de su padre (y es por ello que tuvo una menstruación precoz y busca llamar la atención, un comportamiento representado por la fruta que acaba de madurar y llama la atención con su color rojo) y Ronald del material de construcción de la hacienda de al lado (no es de extrañar su comportamiento creativo contrastado con el duro muro que crea contra los demás, creativo en base a la construcción y duros muros emocionales como el cemento).

Todos los padres coincidirán en los siguiente:

*-Llevaron a terapia a su hijo/a porque la personalidad del niño/a había cambiado drásticamente. Se preocuparon creyendo que podía haber algo de fondo tras este cambio tan repentino. Los jugadores se sorprenderán al escuchar la versión de los padres de los niños porque les dirán que ellos no cancelaron las citas con el Doctor Vincent Preisner sino que recibieron una llamada de un hombre de la clínica para retrasar la cita y luego pasó lo de la desaparición de su hijo/a (el hombre que llamó es claramente Tobias, mirar **Tobias Rottmann** en el **Capítulo 2** para más información).*

*-El día de la desaparición, su hijo/a apareció con un silbato plateado común colgado al cuello. Le preguntamos de donde lo había sacado y nos dijo que se lo había regalado un hada (los padres no le prestaron atención al detalle del “hada” como es lógico). Uno de los padres también vio a un tipo fornido con gafas y barba merodeando la casa días antes de la desaparición del niño, pero la policía nunca dio con él (Tobias Rottmann se paseaba por los alrededores de donde vivían estos Simulacros para dejarles caer el silbato, un silbato con el que han soñado previamente gracias a Krystal, ver más información sobre este plan al principio de la aventura en el apartado **Plan otra oportunidad**).*

Sin embargo, cada familia tiene sus distintas versiones de lo sucedido:

Los padres de Ronald: Los padres de Ronald mencionarán que *era muy interesante cómo del día a la mañana Ronald comenzó a expresarse de todas las maneras posibles, tocando percusión, pintando con sus rotuladores, bailando y escribiendo... lo tienen todo grabado. Aunque fue estupendo un rato, a la vez se volvió terco y cerrado con todos, “levantó un muro que nadie podía penetrar”*. Si los jugadores lo piden podrán ver vídeos de Ronald en los que sale bailando y tocando percusión (cosa que no les llamará quizá demasiado su atención) para luego ver quizá en sus dibujos donde aparece el silbato gris en el césped y cristales con ojos a su alrededor [los cristales son la forma en la que Krystal aparece en sus sueños y el silbato es el Silbato de plata, que podrás encontrar descrito al final de este apartado]]. *Los padres de Ronald dicen que vieron por última vez a Ronald a las orillas del Nacker, uno de los afluentes del río Rin, en un área de descanso de Käfertal al noroeste durante un día de picnic en el que ellos estaban presentes* (ese día llevaba el silbato plateado al cuello). *La policía nunca llegó a dar con su cuerpo, y ahora creen que se ahogó* (si viajan a este lugar pueden visitar el Capítulo 4).

Los padres de Angelica: Residen en el barrio de “Sandhofen” (Mannheim) donde tienen una casa terrera con unos árboles y arbustos de frutos rojos y algunos animales de granja. A sus padres justo les extrañó que *su hija tuviese con tan corta edad menstruación y ese comportamiento tan peculiar y repentino de pasar de ser una niña de campo tranquila que jugaba con las gallinas a ser una niña muy risueña y despierta que le robaba el maquillaje a su madre y buscaba ser el centro de atención. Los padres de Angelica cuentan que estaba jugando cerca de casa, pero le gustaba visitar el descampado de enfrente porque tenía unos viejos columpios, estaba obsesionada con que había visto unos bichitos bailando alrededor del círculo de setas que lleva años allí y quería jugar con ellos tocando el silbato* (es lo último que recuerdan escucharle decir aquellos días). *La policía nunca llegó a dar con nada y creen que alguien pudo habérsela llevado, pero no encontraron testigos ni grabaciones de cámaras de nada.*

Los padres de Claudia: Residen en Frankfurt y *de Claudia recuerdan que los últimos días se había vuelto muy delicada con la gente y muy higiénica de manera repentina, llevaba tiritas, algodón y alcohol de manos al colegio y que estaba obsesionada con un silbato plateado que se había encontrado. Los padres de Claudia recuerdan que llegaban tarde a buscar a su hija al antiguo colegio de monjas al que iba, las señoras de la limpieza y el profesorado juran no haber visto nada.* Sin embargo, si los jugadores viajan a este lugar podrán encontrar (tras superar una tirada de Astucia + Compostura -1 e Inteligencia + Ocultismo -2) que bajo un montón de hierbas que están por los alrededores una extraña hierba (una tirada de Inteligencia + Ocultismo -1 desvelará que se trata de la “raíz del extraviado” más comúnmente llamada Irrwurz, descrita más abajo). Sin embargo, no encontrarán el Portal que ella cruzó. La policía nunca llegó a dar con nada y creen que pudo haber sido raptada.

Irrwurz: Esta planta son Restos (pág. 54 del libro de Changeling: Los Perdidos) se encuentra en abundancia por la zona en la que desapareció Claudia. La Irrwurz es una raíz que los humanos son incapaces de percibir, incluso a los Tocados por las Hadas les cuesta encontrarla o verla (Krystal la colocó a propósito bajo otras plantas para que el Simulacro de Claudia la pisara). Se trata de un tipo especial de raíz que se puede encontrar solo bajo un árbol al que le ha caído previamente un rayo (podrá obtenerse más comúnmente de un mercado Goblin, pág. 5 del libro de Changeling: Los Perdidos). Además, es una raíz que crece con la forma de la cruz de San Andrés (una cruz en forma de aspa) entre las raíces originales del árbol, por lo tanto, no es nada fácil de encontrar o detectar. Todo aquel que la pisa a propósito o sin querer es proclive a perderse esté fuera o dentro del Seto (siendo incluso capaz de escuchar la llamada de cualquier Portal al Seto con más facilidad sin importar que el Portal esté cerrado bajo una Llave). La magia de la planta se puede evitar quitándose los zapatos o cambiándolos entre ellos (ponerse el zapato derecho en el pie izquierdo y viceversa). Esta raíz solo se da en regiones de Francia (donde se le conoce como “hierba del aturdimiento”) y de Alemania. Los jugadores deben deducir que Krystal o Tobias se las ingeniaran para hallar dicha raíz en esa época, algo que ahora está olvidado por la mayoría de vendedores Goblin del Seto que pudieron habérselas vendido (probablemente algún Moosleute sepa algo al respecto en el Capítulo 5).

Silbato de plata (••••): El Silbato de plata parece un silbato plateado común, pero este es un Prenda (pág. 66 del libro de Changeling: Los Perdidos) que está fabricado a partir de los hilos de plata arcadiana que unen a todos los Buceadores del Infierno (pág. 133 del libro de Changeling: Los Perdidos) cautivos con sus amos feéricos. Para que el Silbato de plata funcione, uno o más duendes deben jurar voluntariamente sobre él que acudirán a su llamada, al hacerlo, quedan unidos al silbato hasta que otro duende o colectivo de duendes jure sobre la prenda borrando así la intención y el poder de los anteriores, ocupando su lugar. Si alguien activa la Prenda, lleva inmediatamente al duende que ha jurado sobre ella hasta los alrededores de su ubicación (generalmente hasta sus proximidades dentro del Seto).

Truco: El usuario debe soplar con fuerza el silbato, llamando inmediatamente la atención de cualquier persona (o cosa) en la escena.

Inconveniente: Una vez el juramento se ha realizado, el duende queda atado a la prenda hasta que otro ocupe su lugar y cualquiera que posea la prenda puede invocarlo, poniéndolo a su merced.

Los jugadores podrán encontrar más información sobre este silbato en el **Capítulo 8** y el **Capítulo 9**. Actualmente Krystal Dehnert está buscando este silbato junto con Tobias Rottmann, pues no tienen ni idea de cómo se extravió. En realidad, el silbato lo ocultó Ronald para que nadie más lo encontrara, pero Lilly lo encontró, quien no ha sido aún capaz de hacerlo sonar. Recomendamos que los jugadores no den con el silbato hasta el **Capítulo 9**, pues esto marcaría el final de la aventura. Puesto que si los jugadores llegaran a tocar el silbato Krystal Dehnert aparecería por los alrededores del Seto y se pondría a investigar quién la ha invocado hasta encontrar a los jugadores, luego los acecharía e investigaría hasta que, pasadas al menos un par de horas haría su aparición ante ellos probablemente desde los sueños de alguno de ellos donde les preguntaría por qué se meten en sus asuntos para luego tratar de llegar a un acuerdo con ellos (puede que para cuando este momento llegue Krystal Dehnert ya haya averiguado dónde han escondido los jugadores el silbato y se haya apoderado de él) sobre mantener la confidencialidad de lo que han visto. Se nieguen o no los jugadores a cooperar con ella Krystal Dehnert terminará huyendo a otro país con o sin Tobias Rottmann. Sea como sea Krystal Dehnert siempre se mostrará educada y tratará de dialogar con ellos defendiendo que ella no ha raptado a ningún “niño” (recuerda que ella opina que los Simulacros no son seres humanos) sino que únicamente utilizaba las creaciones de las hadas de manera provechosa. Ten por seguro en cualquier caso que Krystal Dehnert estará interesada en seguir con su negocio, aunque tenga que hacerlo en otra ciudad o con otros Simulacros. Así que pedirá a los jugadores que no la delaten, a cambio dejará la ciudad o el país o algo semejante.

Capítulo 4 | Käfertal

Objetivos del Capítulo

- Descubrir los detalles del rapto de Ronald Tauber
- Familiarizarse con el Seto y sus criaturas

Los jugadores se dirigen al lugar donde desapareció el último niño (el Simulacro de Ronald Tauber), el bosque de Käfertal. Un enorme parque cercano al norte de Mannheim a unos 20 minutos del psiquiátrico en transporte público. Aquí descubrirán pistas sobre el recorrido que el pequeño realizó para terminar en manos de sus captores. Si los jugadores tratan de entrar en los sueños de cualquiera de los personajes más relevante de este capítulo como los Kobolds o el vagabundo visita el **Capítulo 6**. Este capítulo es largo así que lo hemos dividido en 3 partes (de los cuales al menos las 2 primeras partes son las más importantes a realizar por los jugadores). Los jugadores no saben la localización exacta donde desapareció Ronald por lo que tendrán que hacer algunas averiguaciones. Ya sea leyendo noticias antiguas o preguntando a la gente. En el parque podremos observar árboles de hoja caduca como robles, hayas, fresnos, arces, robinias, cerezos, etc. aunque estará realmente cubierto un 50% de pinos.

1ª Parte (Capítulo 4) presentación del bosque de Käfertal:

Un grupo de ciclistas ancianos cruza por delante de nosotros en la entrada del pulmón de Mannheim, el bosque de Käfertal, ¿puede que así fuera como se llamaba antes? Pegado a la ciudad y atravesado por múltiples caminos esta foresta antiguamente empezó siendo una enorme parcela de pasto del ganado de la zona, fácil de cruzar para quien conocía las hayas, robles de aquí. Pero el hombre fue pisando cada vez más fuerte dejando su huella en esta tierra hasta convertirla primero en una cota de caza y ahora en “un área de ocio para los amantes de los espacios verdes”. Es cierto que es casi imposible pasear 3 minutos enteros sin dejar de percibir gente disfrutando en sus lagos artificiales, sus canchas de deporte, sus granjas de animales salvajes (que albergan desde ciervos rojos, gamos, muflones y jabalíes hasta bisontes) y sus parques de aves y de apicultura, que descansan ¿cómo no? justo detrás de las diferentes zonas de restauración y parques infantiles.

Por suerte, mucho tiempo ha pasado ya desde que las historias de duendes quisquillosos que se esconden tras los brezos y los bárbaros caníbales que aparecen de la sombra del pinar han abandonado el actual “parque Käfertal de recreo y descanso”. O bueno, en realidad, y por mucho que nos gustaría, ya no podría decirse tal cosa. Hay cuentos de niños desaparecidos que nunca cambian del todo. Cuentos que ahora jamás permanecerán en el olvido. Vosotros, los Perdidos, entre otros, sois la prueba de ello.

Preguntando por ahí a casi cualquier transeúnte de una edad adulta o incluso al personal del parque descubrirán fácilmente la dirección correcta donde la policía afirmó que Ronald se había ahogado (aunque nunca hallaran su cuerpo). *Después de un tiempo caminando hasta llegar allí donde verán todo tipo de personas haciendo actividades en diferentes rincones del parque (a caballo, niños-exploradores, haciendo ciclismo, footin, golf o de picnic) llegarán al lugar de la desaparición, un pequeño saliente de agua de una zona especialmente húmeda y cubierta por matorrales un tanto oscurecida y descuidada prácticamente fuera del parque frente al río Rin. La zona parece tranquila, sin que nadie esté usándola en ese momento.*

Los jugadores podrán explorar un rato antes de percibir (con Astucia + Compostura -2) a una pareja de Kobolds (g nomos de raza alemana). El primero de unos 15cm escondido tras múltiples caracolas que aparenta coleccionar y otro la mitad de enano que el primero más infante todavía, ambos en la orilla del río, cerca de un montón de piedras apiladas. El más pequeño es curioso y molestará a los jugadores antes de que su hermano venga tras las piedras a llevárselo de vuelta. Los jugadores pueden tratar de hablar con ellos y notarán su fuerte acento alemán norteño y su uso de expresiones y palabras antiguas o arcaicas que ya están en desuso. Pero estos gnomos no tienen gran conversación, son tímidos y jóvenes y no saben nada de lo que pasó con Ronald, vienen aquí algunos días para jugar con los animales y robar comida, pelotas de golf y conchas a los transeúntes. Al poco de hablar con ellos estos gnomos tirarán una piedra al río haciendo en epostracismo (esta es la Llave que abre este Portal al Seto, la misma que usó Ronald) para abrir la entrada al Seto y pasar al otro lado tímidamente. Si los jugadores tratan de seguirlos o llegar a un acuerdo con ellos estos no estarán muy por la labor y aunque no se irán con premura dejarán que estos les sigan hasta su poblado dentro del Seto (recuerda si los jugadores echan un vistazo atrás en el tiempo que Ronald

no parece un Simulacro porque tiene el Eco “Normalidad”, consultar referencia más abajo). Si los jugadores en algún momento se pierden en el Seto visita el **Capítulo 5**.

El primer acceso al Seto:

Cada onda formada por la piedra comienza a organizarse alineándose. Por un segundo te parece haber visto un bosque entero bajo el agua hasta que de pronto comienza a formarse un torbellino cerca de la orilla. Dentro las sensaciones se tergiversan rápidamente:

Algunos creen ver una bandada de elegantes palomas blancas cruzándose entre ellas en una bella danza pero escuchan a la vez cómo los parásitos que arrastran estos animales corrompen sus cuerpos ensuciándolos de mugre desde dentro; otros perciben el dulce sabor de haber ganado una batalla en un juego infantil un domingo en buena compañía que al mismo tiempo apesta a la sangre derramada de aquellos masacrados en las batallas que una vez tras otra ha liderado el hombre en su afán por arrasar con todo; y otros distintos notarán cómo un cálido sol de verano recorre cada palmo de sí mismos en un idílico día de playa mientras presienten de la misma forma al traicionero mar de fondo que alberga los horrores por los que el ser humano siempre ha temido a la mar. Recuerdas entonces que este lugar distorsiona tus sentidos y el que parece el más apaciguante anhelo que reconfortaría tu alma alberga, justo debajo, una llamada de atención que te recuerda que el mundo parece hermoso, pero siempre busca destruirte, y que este es el motivo por el que la fruta se desinfecta tras ser cosechada y el motivo por el que las casas se limpian a diario del polvo. Porque el mundo entero en el que nos criamos aguarda al momento de tu despiste y derrota para acabar contigo. Por eso este mundo en esencia no es tan distinto. Es igual de salvaje, aunque mucho más monstruoso ¿o acaso has olvidado por qué escapabas de él?

A pesar de todo ello, los kobolds saltan al interior del torbellino de un salto sin pensarlo dos veces tratando de no salpicar para luego comenzar a andar por un sendero que todos podéis percibir por igual en el interior. Sus hogares están allí, en el caótico mundo de las maravillas y las pesadillas. Estáis frente a una puerta permanente al Seto, un acceso antiguo que ha permanecido en el mismo lugar durante siglos ¿por qué deberían temerlo? Probablemente pasen por allí con frecuencia. El trayecto comienza ahora a cerrarse tras su cruce.

Deja que los jugadores decidan qué hacer, aunque la ruta es clara. Permite que valoren los peligros de adentrarse en el Seto y ayúdalos a saber los riesgos y los beneficios de hacerlo. Aprovecha para explicar las reglas de abrir Portales al Seto. Los jugadores podrán volver a acceder al Seto aunque su umbral se cierre si al igual que los Kobolds lanzan una piedra en epostracismo. Los jugadores pueden simplemente seguir el camino o intentar buscar alguna pista en ese lugar. Dependiendo de las acciones que quieran seguir los jugadores puedes describirles las reglas de Hilar el Seto (pág. 48 del libro de Changeling: Los Perdidos) y hablarles sobre los Pasos (pág. 45 del libro de Changeling: Los Perdidos) y las Espinas (pág. 46 del libro de Changeling: Los Perdidos). Si los jugadores no siguen a los Kobolds se arriesgan a perderse en el Seto, si esto último sucede en algún momento visita el **Capítulo 5**.

PORTACIÓN (ABRIR PORTAL AL SETO)

Coste: 1 punto de Glamour, Gratis en el caso en el que conozcas la llave (el ritual para acceder)
Efecto: Creas un Portal al Seto desde el mundo material usando cualquier cosa que se pueda abrir (puerta, ventana, alcantarilla...) o abres un Portal existente (Ya esté en el Seto o el mundo material). No se pueden crear Portales desde el Seto al mundo material. Una vez creado, el Portal existe mientras aquello en lo que lo creaste siga existiendo.

Al entrar al Seto:

Saltáis al interior y la gravedad cambia, de pronto te desplazas suavemente hacia otro lado y ahora descansas junto al Portal que has atravesado, que reposa junto al sendero de hierba adoquinado cubierto por hojas caídas que avanza serpenteante hacia un espeso y sombrío bosque. Sabes que el sol está ahí, encima de las copas de estos árboles que son más altos que los que has dejado atrás. Pero el espesor es tal que la luz que se filtra aquí del nuboso cielo es efímera. Una brisa fría arrastra unas luciérnagas que parecen susurrar amenazantemente vuestro nombre dándoos o bien la bienvenida o bien preguntándoos qué hacéis aquí, para luego marcharse. Una especie de polvo en continua suspensión flota sin más adornando el aire. Sonidos extraños en el aire no paran de sonar de fondo.

A vuestras espaldas contempláis el mundo del que venís. Las tranquilas aguas del río Rin, alguna persona que cruza a lo lejos entre los árboles y el sentido común que os dice que esta no ha sido la mejor elección. Todo esto antes de que se cierre el Portal.

Los jugadores navegan favorablemente en el Seto (siguiendo o no a los Kobolds):

Tratáis de no dejaros distraer por esos sonidos extraños que no paráis de escuchar de vez en cuando, silbidos, quejidos, siseos... hasta encontrar un desvío del sendero que se dirige a una zona especialmente musgosa donde los árboles tienen cenefas, ventanas y columnas. Una aldea de Kobolds se presenta ante vuestros ojos con una veintena de pequeñas casas de apenas un metro o medio de altura con un estilo entremezclado entre el gótico y el estilo que guardan las clásicas cabañas nórdicas donde un gran número de torpes, pero entusiastas Kobolds similares a los del río, pero de diferentes edades se afanan cada uno en sus tareas. De las ramas de aquella aldea cuelgan todo tipo de aquellas diminutas luciérnagas, que ahora están atrapadas en minúsculos tarros. La arquitectura, los suelos adoquinados y la canalización de alguna corriente del río os trasladan a una época no tan lejana. Puede que sean Kobolds listos, pero no dejan de ser salvajes e impredecibles.

Las mujeres y hombres de mayor edad portan el clásico gorro puntiagudo propio de los cuentos y leyendas, pero con un aspecto más desaliñado y gris. Muchos de ellos sostienen velas en sus cabezas y arrastran con puntiagudos picos y bolsas con piedras de todo tipo y un cencerro. Algunos de ellos tienen también cestas de pelotas de golf entre los frutos que cosechan que parecen intercambiarse entre ellos. Unos pocos bailan una danza semejante al Schuhplattler (una danza tradicional de varias regiones germanicoparlantes cuyo nombre literalmente significa el golpe al zapato, que tiene pasos en pareja, pero también en grupos de hombres que bailan levantando sus rodillas dando saltos y golpeándose a su vez muslos y calzado).

Si los jugadores no intervienen primero podrían encontrarse en la entrada del pueblo con Wolterken y Hödekin, una pareja de Kobolds gruñones de diferentes sexos que cargan sus cestos de carbón (de una gran mina lejana en la que jamás ha entrado un ser humano, si los jugadores piden ir allí por el motivo que sea visita el apartado La mina de carbón, en el **Capítulo 5**), uno más listo y serio que el otro cuya voz será más aguda e irritante. Estos no se sorprenderán al ver a los jugadores. Si los jugadores preguntan por Ronald Tauber, Hödekin intentará contestar, pero Wolterken le dará un codazo después haciéndole entender que la información nunca se da gratis a los humanos. Para el resto de información cobrará a los jugadores (algo de valor o cosas triviales que equivalgan a 1 punto o 2 de Deuda Goblin (pág. 239 del libro de Changeling: Los Perdidos) siendo la última opción ponerles un reto que ponga en evidencia su conocimiento feérico (si eligen los jugadores esta opción ve al apartado Reto de Wolterken más abajo). Si los jugadores preguntan demasiado o tratan de engañar a los gnomos alguno de ellos les dirá que “cuentan más cuentos que el Barón Munchausen” (personaje célebre de la literatura del siglo XVIII famoso por contar asombrosas hazañas imposibles de concebir). Wolterken les podrá decir con quien estaba Ronald, y los podrá guiar hasta el lugar al que se fue (para ello ve al apartado Destino de Ronald).

Kobolds y su aldea:

Cita –¿Quién no soñaría con echarse una siestecita resguardado bajo un árbol protegido por una telaraña para evitar las moscas? -

Estos Kobolds tienen tradiciones curiosas como usar las pelotas de golf como moneda de intercambio y quejarse del calor del mundo humano que dicen que pronto empezarán a sentir ellos en su mundo. Son capaces de viajar entre las llamas del fuego de cualquier lugar además de adoptar la forma de velas, gusanos, gatos y gallinas. Tienen gran conocimiento sobre las rutas de cualquier mina y túnel subterráneo. Exigen respeto y no recibir burlas a pesar de sus graciosas y a veces intrigantes formas de moverse y actuar en general, y si no las reciben se pueden vengar llegando incluso a matar. Algunos otros nombres tradicionales de Kobolds son Chimmeken, Allerünken, Alraune, Galgenmännlein, Kurd Chimgen, Walther, Heinzchen, Heinze, Himschen o Heinzelmänn. Esta raza antiguamente trabajaba ayudando a los humanos en sus casas o haciéndoles trastadas (a cambio de sustento y refugio como leche y cerveza), pero desde que los humanos han decidido recortar y reformar hectáreas de su bosque de Käfertal para hacer los campos de golf estos Kobolds han decidido dedicarse a un negocio más próspero para ellos desde hace años, la minería y el intercambio por Frutas Goblin (pág. 53 del libro de Changeling: Los Perdidos). Desde entonces están muy resentidos con los humanos y aunque no les caigan bien algunos consideran que de vez en cuando viene bien un intercambio de bienes y servicios con ellos.

Reto de Wolterken: Wolterken les dará la información que buscan si “le recuerdan cuál fue el ingrediente que provocó que los Heinzelmännchen se marcharan de la ciudad de Colonia en Alemania” (la respuesta correcta es “guisantes”). Los jugadores podrán quizá haber oído la historia (tras una tirada de Inteligencia + Ocultismo -1) de porqué los Heinzelmännchen (más conocidos como los gnomos de Colonia) dejaron de ayudar a los humanos. Los Heinzelmännchen realizaban por la noche los trabajos de los humanos mientras estos dormían para que no madrugaran en sus labores dejándoles descansar un poco más por la mañana o incluso terminando sus labores durante la noche a cambio de no ser contemplados mientras trabajaban. Mas un día una humana curiosa quiso ver a los nocturnos Heinzelmännchen y tiró “guisantes” al suelo para que estos resbalaran, el ruido era una trampa que terminó despertando a la humana y algunos habitantes que contemplaron a los Heinzelmännchen y se rieron de su bajo tamaño y sus graciosas formas. Desde entonces los Henzelmännchen abandonaron a los vagos humanos de Colonia condenándolos a realizar sus labores valiéndose por sí mismos.

Destino de Ronald: Wolterken estaba volviendo de picar piedra un día de lluvia ligera cuando oyó un pitido extraño, parecido al de un pajarillo (Wolterken no sabe que se trata de Ronald tocando su el Silbato de plata, mirar en el **Capítulo 3**), se acercó a observar y vio un resplandor que dejó entrever a un Hada Verdadera hecha de cristal (recuerda que Krystal parece un Hada Verdadera porque tiene Porte aburguesado, pág. 183 del libro de Changeling Los Perdidos). A su lado había una especie de niño humano (recuerda que Ronald no parecerá un Simulacro ante los ojos de nadie debido a su Eco “Normalidad”, mirar pág. 338 del libro de Changeling Los Perdidos) con un cencerro plateado en la mano, parecido al que llevan las ovejas (en realidad este cencerro es, de nuevo, una referencia al silbato plateado). El hada cogió de la mano al niño y se fueron por el camino hasta “el cruce del cuervo” para luego marcharse por “tercer sendero” (los jugadores podrán saber a dónde se refiere únicamente si sus personajes según su historia están acostumbrados a explorar o recorrer el Seto a través de una tirada de Inteligencia + Ocultismo para recordar dónde es, luego seguirán sus indicaciones y tendrán que aplicar las reglas de Navegación del Seto, mirar Viajando por el Seto, pág. 43 del libro de Changeling Los Perdidos). Si los jugadores quieren ser guiados por Wolterken este accederá si ya han formalizado el pago o trato adecuado. Si los jugadores quieren realizar el viaje solos realiza las tiradas pertinentes de viajar por el Seto y si se pierden visita el **Capítulo 5**.

2ª Parte (Capítulo 4) siguiendo el rastro fuera del Seto por donde señaló Wolterken:

Un sendero de árboles, cuyas sospechosas ramas parecen colocadas presentándoos la salida, os guían hasta a los edificios en ruinas de Mannheim cubiertos de mullidas enredaderas que parecen expandirse y enraizar más aún conforme son observadas sobre los distintos elementos de la ciudad como si se adhirieran a cada nueva ambición nacida de la mente de la gente. Huesos humanos se ven también aquí y allá en forma de un nuevo rastro que no debéis seguir que a veces está envuelto por espinas. Un atajo por la calle os conduce hasta convertirse en un callejón oscuro donde el brillante letrero de una salida de emergencia de una fábrica textil parece ser al final el sitio que buscabais (si los jugadores desean dar una vuelta por la zona del Seto perteneciente a la fábrica textil no encontrarán más que revoltosas mariposas o polillas sobrevolando las telas y jacintos y margaritas silvestres que se han formado allí). ¿Atravesaréis esta puerta?

Este umbral da al aparcamiento de una zona industrial en el mundo humano con vistas a solo un par de manzanas de viviendas de segunda clase entre proveedoras de neumáticos, ferreterías y casas de coches. El olor a basura y a orín por algún motivo no han sido sustituidos aún por el olor a humedad que se respira en todos lados, pero los escombros y la basura del suelo dan un aspecto un tanto más humano al entorno.

Los jugadores pueden preguntar a algún residente o intentar buscar una pista por los alrededores. Por la zona (tras tirar Astucia + Compostura -1 o Astucia + Investigación) se puede ver que lo que parece ser un montón de basura es en realidad una caseta de vagabundo (1 éxito), y que existen cámaras de seguridad que apuntan a la puerta trasera por la que habéis salido desde varias de las industrias (2 éxitos). A continuación, exponemos la información que los jugadores podrán sacar de cualquier Transeúnte y del Vagabundo con el que se topen, la información de las Cámaras de seguridad, lo que sucedería si dan con la Matrícula de la furgoneta (recuerda en todo momento que los mortales y la grabación de las cámaras observarán únicamente la forma humana de Krystal y el Simulacro de Ronald, no hay forma de entrever su forma feérica a no ser que se utilice un Contrato como el de Reflejos del pasado (pág. 206 del libro de Changeling: Los Perdidos); y recuerda en cualquier caso que de poderse contemplar con dicho Contrato el Simulacro de Ronald tiene el Eco “Normalidad” y Krystal Dehnert tiene el mérito “Porte Aburguesado” mirar referencias más arriba

en este capítulo). Recuerda que la fábrica textil posee también alarmas y cámaras en sitios muy concretos. Si los jugadores averiguan a donde fue el furgón y deciden seguirlo sigue con la 3ª parte de este capítulo.

Transeúntes y Vagabundo: Un transeúnte no les podrá decir más que lo evidente como que el edificio que tienen detrás es la zona de carga y descarga de mercancía es de una fábrica de textiles y que el vagabundo lleva allí desde hace unos 3 años. El vagabundo, sin embargo, les podrá contar que está allí desde que su mujer lo echó de casa por excederse con la bebida. A cambio de dinero, alcohol, comida o drogas el vagabundo les podrá decir mucha más información, concretamente toda la que viene a continuación. Les podrá contar que *normalmente por la noche nadie le molesta, pero hace aproximadamente un mes allí apareció un furgón blanco sin publicidad* (modelo Opel Movano blanco) *que le despertó* (no recuerda la matrícula, pero los jugadores podrán verlo en sus sueños). *El tipo del furgón* (fornido, con gafas y barba con unas verrugas en la cabeza) *no salió, pero al cabo de un rato se abrió la puerta de la fábrica y una chica joven que le sonaba de haberla visto en algún lado* (si exploran sus sueños verán que se ha olvidado de que en realidad sí la había visto antes, en una foto de uno de los periódicos con los que se tapa por las noches [recuerda que Krystal Dehnert es una artista “conocida”], mirar más sobre este personaje en la **Capítulo 7**, apartado de **Krystal Dehnert**) *abrió la puerta trasera del camión y entró con una niña de mofletes colorados para luego marcharse* (esta es una referencia a Angelica). *La puerta de la fábrica se quedó abierta un rato y fue raro porque escuchó como unos cencerros de oveja al otro lado, probablemente de la borrachera de ese día* (no se acuerda, los jugadores podrán deducir que quizá se trate de los cencerros que llevan algunos Kobolds). *Pero no es la primera vez que esto sucede, al poco de instalarse allí hace unos años, volvió a suceder, pero esta vez la joven entró al furgón con un niño rubio* (esta es una referencia a Ronald).

Cámaras de seguridad: Las cámaras de seguridad están contratadas por una empresa externa, pero a las grabaciones se puede acceder desde el ordenador central de la fábrica. Si no se utilizan estrategias útiles para descubrir las contraseñas deberán hackear los sistemas (para ello se requiere poseer la especialidad de hackeo y una tirada extendida de Inteligencia + Informática -4, cada tirada supone 40 minutos de hackeo y han de conseguirse 6 éxitos, solo se podrá tirar una cantidad de veces igual a la puntuación en Informática +1 antes de que la empresa de seguridad se presente allí). Las cámaras de la zona podrán revelar a los jugadores el camino que toma el furgón blanco hasta el antiguo puente del río Rin, que ahora es un puente de carretera (esta es la única forma de acceder a la 3ª parte de este capítulo). Con un Éxito Excepcional en estas tiradas los jugadores obtienen la matrícula del vehículo (ver más abajo) y son capaces de ver a las personas implicadas con cierta nitidez.

RESULTADO DE LA TIRADA EXTENDIDA DE LAS CÁMARAS DE SEGURIDAD

Fallo Dramático: Además de los efectos del fallo, La primera tirada del siguiente nuevo intento de la acción extendida sufre una penalización de -2.

Fallo: Tienes dos opciones:

- 1.- Adquirir una Condición a elección del Narrador
- 2.- Abandonar la acción. Puedes volver a empezar, pero se pierden todos los éxitos acumulados hasta el momento.

Éxito: Añades los éxitos obtenidos en la tirada a el total acumulado.

Éxito excepcional: Tienes tres opciones:

- 1.-Reducir el número de éxitos requeridos en tantos puntos como la habilidad del personaje. 2.-Reducir el tiempo en cada una de las siguientes tiradas en una cuarta parte
- 3.- Aplicar el resultado del éxito excepcional de la acción cuando completes tu meta.

Matrícula del vehículo: Tras una futura tirada (Inteligencia + Informática -2) o una charla con algún Contacto policial, agencia de seguros o similar se podrá averiguar que esta matrícula pertenece a una empresa llamada Heile Gänschen (mirar “Heile Gänschen” en el **Capítulo 2**) y les podrán dar la dirección asignada a esa furgoneta de una casa en Esthal (mirar **Capítulo 8**).

3ª Parte (Capítulo 4) debajo del puente (esta parte del capítulo es opcional):

El trayecto de la furgoneta os hace pasar por la parte baja de un corto y extraño puente. Por unos instantes el cielo os inquieta dejando entrever un solo rayo de sol que calienta vuestra piel revelando un secreto mayor. Su luz se filtra bajo el puente y parece revotar en su interior, como hacen los espejos. Y es que de hecho pequeñas piedras y los restos de lo que parecía ser un gran espejo están esparcidos por el suelo

bajo este puente. Algunos de estos pedazos reflejan vuestra auténtica forma y pensáis “¿hace cuánto que no me miro en un espejo?”

Sus pedazos más grandes se mantienen aún pegados a la pared bajo el puente, ocultando parte de los grafitis de los gamberros que habían pintado justo detrás. Estas marcas os señalan las auténticas dimensiones del espejo original que era bastante grande.

Las pistas que han encontrado los jugadores siguiendo la ruta que las cámaras les han mostrado los lleva a 5 minutos en coche del lugar en donde se encuentran donde hay un puente que antes cruzaba el río Rin y ahora es un puente de carretera bajo el cual hay un enorme espejo. Se detendrán porque habrán observado a medida que cruzaban bajo el puente que este tiene un enorme espejo bajo él, algo prácticamente infrecuente. El espejo es de 3 metro de alto por 3 de ancho y está pegado al suelo y lleva el sello en la parte frontal inferior su fabricante Glas & Spiegel Weztel Atelier (una de las 3 empresas de fabricación de cristal y espejos de la ciudad, las otras 3 no están relacionadas con este asunto). Una tirada (Inteligencia + Ocultismo -2) revelará que es posible que el furgón desapareciera usando el Contrato “Paso del espejo” (pág. 217 del libro de Changeling: Los Perdidos). Buscando en Internet (Inteligencia o Astucia + Informática o Investigación) encontrarán que el ayuntamiento acudió a esta empresa para pedirle como encargo varios espejos que serían colocados a lo largo de la ciudad impulsado y firmado por la artista Krystal Dehnert como un proyecto titulado “Reflejo de Mannheim” (consulta más información sobre Reflejo de Mannheim en el Capítulo 7; si los jugadores buscan quién es Krystal Dehnert consúltalo también al Capítulo 7).

En realidad, Tobias Rottmann usó “Paso del Espejo” para pasar a través del espejo y llevar a los Simulacros raptados hasta “la casa de los espejos” (Capítulo 8). Tobias y Krystal han usado este espejo de la ciudad para llevarse solo al Simulacro de Ronald desde la fábrica por conveniencia. Tratan de evitar repetir el mismo patrón de plan porque saben que se volverían predecibles y fáciles de rastrear (precisamente el uso de los espejos en lugar de una conducción normal sirve para despistar a los Changelings que puedan seguirles el rastro).

Glas & Spiegel Weztel Atelier: Si los jugadores se ponen en contacto con la empresa estarán perdiendo el tiempo. El personal no está autorizado a revelar información privada de los planes del ayuntamiento o de la gente que trabaja para ellos. Usando alguna artimaña mágica o engaño podrán averiguar quizá que una vez se rompe un espejo la empresa debe colocar otro en otro lugar determinado de Mannheim según el plan de la ciudad el “Reflejo de Mannheim” (más información sobre él en el Capítulo 7). Bajo esta última manera podrán averiguar de esta manera que esta empresa tiene los datos del alcalde y que el primer espejo que colocaron no fue de hecho en la ciudad sino en una casa concreta en Esthal (esta última pista guiará a los jugadores a el Capítulo 8).

Capítulo 5 | Perderse

Objetivos de la Capítulo

- Mostrar narrativa feérica regional
- Poner retos a los jugadores
- Ampliar la aventura
- Sacar a los jugadores de la narrativa

Tanto los jugadores como el narrador saben lo peligroso que puede llegar a ser el Seto, las Espinas y Arcadia. Y si no lo saben están a punto de descubrirlo. Usa este capítulo para alimentar cualquier narración dentro de este mundo. Cuando los jugadores comiencen a perderse por estas tierras usa este capítulo y sus referencias. Muchas de las criaturas de este capítulo forman parte del folclore alemán regional. Los encuentros de los jugadores en este lugar dependerán ampliamente de cómo vayan avanzando dentro del Seto es por ello que colocaremos varios encuentros en función del nivel de peligrosidad y complejidad de resolución. Los poderes de estos Duendes están entre los Poderes de Pesadilla (de la pág. 363 a la 367 del libro de Changeling: Los Perdidos)

Los seres del Seto son muy variados pero la mayor parte de ellos tienen una imagen propia de decadencia, como si el Seto les hubiera arrebatado todo, como si cargaran a sus espaldas el caos y la confusión feérica que cada poro de su piel y su personalidad está cubierto por musgo. El río Rin es un buen elemento para alimentar más la aventura porque a él están atadas varias historias como la del “anillo del Nibelungo” o la de “Lorelei” del mismo modo que las historias de los hermanos Grimm, que te recomendamos encarecidamente que consultes si deseas introducirlas en esta aventura. Estas historias normalmente estarán alejadas de la trama principal pero si deseas incluir algún elemento puedes optar porque los jugadores encuentren o intercambien con los Goblin gel hidroalcolico con un olor especialmente evocador e infantil, bayas pochadas de distinto tipo bajo las cuales se escuchan risas de niñas pequeñas y algo de cemento donde hay dibujadas formas y cuerpos de niños (visita el apartado [Sana-sana](#) del [Capítulo 9](#) para buscar más información sobre la composición de los Simulacros y cómo estos pueden usarse en este capítulo). A continuación, describimos algunos de los encuentros que podrían tener los jugadores según el nivel de Cambios Sutiles de Hilar el Seto que establezca el propio Seto al autohilarse (usa como referencia las tablas de Hilar el Seto – Cambios Sutiles pág. 50 del libro de Changeling: Los Perdidos e Hilar el Seto – Cambios de Paradigma pág. 52 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Éxitos 2/3: Jugar a la [Baraja alemana](#) con un [Moosleute](#).

Éxitos 2/3: Rescatar a un [Moosleute](#) escondido del [Nachtkrapp](#).

Éxitos 4/5: Atravesar el río Rin por el tramo de [Lorelei](#).

Éxitos 4/5: Encuentro casual con el [Lindwurm](#).

Éxitos 4/5: Encuentro con el nido del [Nachtkrapp](#).

Éxitos 6/7: Espinas: Encuentro casual con la [Buschgroßmutter](#).

Éxitos 6/7: Espinas: Encuentro casual con la [Kornmutter](#).

El Seto: Si visitan el Seto de la ciudad de Mannheim *contemplan como sus calles están recubiertas de moho, árboles y hierba, pero no de manera armoniosa sino con la sensación de que la naturaleza busca la forma de adentrarse en cada grieta y cada espacio que no esté ya ocupado, triunfando en gran parte del entorno, recordándonos que el Seto no solo devora a las personas sino también el entorno en el que viven, si este mundo es un reflejo del pensamiento humano podemos ver cómo de degradado está.* Los jugadores podrían de pronto ver cómo una figura humanoide gigantesca camina entre los árboles para de pronto desaparecer precisamente entre ellos sin saber si es un espejismo o alguien que les esté acechando. Podrán ver fenómenos curiosos como un estanque o bosque plagado de setas y champiñones de diferentes tipos. Del mismo modo, si deciden pasar la noche en el Seto podrán contemplar lo diferente y peligroso que de pronto se vuelve el Seto de noche. Donde múltiples ojos que de día parecen esconderse entre los arbustos y en las copas de los árboles y se mueven abrazados por la oscuridad dejan de convertirse en inocentes ardillas, tejones, lince, búhos, cuervos, nutrias, castores, cucos, petirrojos, mariquitas, cisnes, comadreas, jabalíes, gusanos, erizos, culebras, abejas para ser otras cosas que imagines. Alimentarse de las anguilas o

truchas de los ríos y lagos podría tener consecuencias en el Seto, por ejemplo. Por último, quizá si los jugadores paran a alguien que esté de viaje en el Seto es posible que estos duendes canten la canción popular de viaje del siglo XIX “Hoch auf dem gelben Wagen”.

Espinas: Es posible si lo deseas que los habitantes del Seto se refieran a “las Espinas” de este mundo como “el Bosque Negro”, haciendo alusión a los peligros que este alberga. Los jugadores en dicho caso en lugar de perderse en un mundo de Espinas “común”, *se perderán entre los altos y robustos árboles del Bosque Negro cuyas retorcidas y viejas raíces forman el suelo que ahora pisan. Sus copas son tan altas que si antes era difícil que los rayos del sol penetraran ahora es un lujo que apenas un rayo aparezca por alguna esquina de entre la penumbra que recorre cada esquina.* Entre las espinas y raíces de los árboles se pueden ver cómo manan del suelo manos y pies de manera esporádica, como si llevaran toda la vida allí, rodeados de sarpuillos que son en realidad setas y moho e incluso algunas flores e insectos que han hecho de este pedazo de carne su nuevo hogar. Podrían encontrarse con dos árboles cuyas formas parecen delatar que hayan crecido enroscándose el uno sobre el otro abrazándose como si buscaran el alivio del mundo que les rodea el uno en el otro (y luego si el jugador ha tenido alguna pareja puedes aprovechar para recordarle vivencias de Arcadia o del mundo humano o introducir alguna Condición, pág. 88 del libro de Changeling: Los Perdidos). Sus habitantes dirán que el Bosque Negro siempre ha sido un sitio peligroso, que albergaba mucha vida, hasta que se convirtió en un lugar cada vez más sombrío del que es cada vez más difícil escapar. Nadie sabe dónde uno puede terminar perdiéndose, pues es el Bosque Negro donde los cuentos llegan a su fin.

Arcadia: Si los jugadores terminan en un mundo de Arcadia probablemente puedan acabar en el “Venusberg” (un lugar nacido de viejas obras de literatura que datan desde la edad media). Un mundo regido por una diosa conocida por varios nombres que huyó del mundo humano para refugiarse en su propio paraíso donde los humanos la veneran eternamente (idea tú mismo este mundo y sus reglas). Es probable que desees que desees que ese jugador haya podido “perderse por completo” allí y quieras que se haga una nueva ficha.

Los Moosleutes /meslét/: La gente del musgo o Moosleutes son un tipo de Duendes que vagan por los bosques ayudando a las hadas en el rapto de humanos, ayudando a humanos en su paso cuando se pierden o incluso son ladronzuelos que acostumbran a pagar ofreciendo Pan de alcaravea, del cual tienen montones, aunque no les gusta nada, u Ovillo. A menudo piden a cambio leche materna humana para alimentar a sus crías entre otras cosas. Es común encontrarlos pronunciando una rima tonta: “*pan de alcaravea, muerte del musgo que por él babea*”. Rechazar su generosidad, sus tratos o maltratarlos suele venir acompañado de una maldición en forma de enfermedad que ellos mismos saben sanar. Antiguamente enseñaban a los hombres qué plantas curaban y cuales eran venenosas. Cuando intentan cazarlos los Cazadores Salvajes (pág.376 del libro de Changeling: Los Perdidos), las Hadas Verdaderas o cualquiera que lo intenta se esconden en los árboles marcados por los leñadores que serán próximos a talar, de los cuales es imposible descubrirlos hasta el día de la tala de dicho árbol, momento en el que, si se es paciente, puedes tratar de atraparlo. Algunos de ellos suelen ser usados como esclavos por los Nibelungos. Los jugadores pueden ponerles el nombre que quieran, pues carecen de nombre (entre ellos saben de quién están hablando porque en sus cabezas pueden ver una especie de representación de qué Moosleute es cada Moosleute cuando hacen referencia a este). Esto último podrá resultar irritante para los jugadores dificultando la comunicación. Los Moosleutes podrían regalar a los jugadores consejos útiles que les ayuden en la aventura, especialmente consejos sobre el Seto y las Espinas como: “cuidado con las trampas del Nachtkrapp” o “jamás maltrates un azulejo” (la flor). O igual deseas que traten de engañarlos precisamente para que se pierdan. Los Moosleutes salen de sus diferentes escondrijos bajo los cuales hasta hacía un momento parecía que eran estanques, troncos de un árbol sesgado o suelo firme con diferentes efectos parecidos a Forma de Niebla (poder de pesadilla) y recuperan su forma y salud adhiriéndose a elementos naturales parecido a Regenerar (poder de pesadilla). Las narices y cuellos de los hombres musgos son largos, aunque lo escondan, mostrando que son criaturas que han sucumbido a la curiosidad que les ha despertado el Seto. Además, a algunos da la impresión de que les ha crecido chepa. Una chepa que sería el resultado de toda una vida de pesares, tareas pendientes y arrepentimientos que arrastran consigo allá a donde van. Es tal el descuido de sus caóticas vidas que el musgo se expande sobre ellas y sobre el resto de sus rasgos adueñándose de ellos.

Pan de alcaravea Moosleute/ Ovillo de Moosleute: El Pan de alcaravea puede ser tratado como una Fruta Goblin (pág. 53 del libro de Changeling: Los Perdidos) un pan que los Moosleutes roban desde hace generaciones a los humanos pero que también han aprendido a cocinar cuando tienen con qué hacerlo. Ellos lo detestan, pero lo intercambian por lo que sea ya que están convencidos de que es el alimento favorito de

los humanos. Cuando un Moosleut ofrece este tipo de Pan sea robado o fabricado por él deja parte de su esencia musgosa en él y adquiere las propiedades de ser venenoso para todas las criaturas con puntuación de Wyrd provocándoles malestar, mientras que si este es consumido por un ser humano este pan le permitirá escuchar a las plantas, árboles y flores en diferentes proporciones durante un día entero (aunque un humano cualquiera podría creer escuchar simples susurros sin entender realmente lo que le sucede). Por otro lado, los Moosleutes también pueden ofrecer su ovillo fabricado de tela de araña. Este producto funciona como Restos (pág. 54 del libro de Changeling: Los Perdidos) que se usa como trampa para las criaturas del Seto que provoca que la víctima se enrede entre incómodas redes llegando con algo de mala suerte a permanecer enredado hasta 1 día y 1 hora enteras (este producto lo usaban los humanos para proteger sus hogares de toda influencia feérica).

Baraja alemana: Los jugadores podrán contemplar a un Moosleute jugando con unas viejas cartas contra una rana con la que charla agitadamente mientras espanta algunos insectos. En la imagen de debajo se puede ver a la rana intercambiando un “sobre con marcas de carmín” (el Icono [pág. 47 del libro de Changeling: Los Perdidos] “de alguien que perdió a su amor por culpa de una serie de cartas que jamás llegaron a su amado”, usa la historia de este Icono como deseos) porque acaba perdido en el juego contra el Moosleute. Desde que sean percibidos los jugadores, este Moosleute sin nombre les dirá de jugar con ellos al Schafkopf (considerado un “juego de granjeros”) ofreciéndoles ayuda si ganan y esperando a cambio recibir ayuda por su parte si pierden. Un juego que se puede jugar en parejas que consiste más o menos en repartir las cartas y ver quién tiene la mayor puntuación hasta acumular un máximo de puntos cada ronda, pero el Moosleute y la rana no solo se conocen todas las versiones posibles de este juego, algo que les permitirá cambiar algunas reglas sobre la marcha, sino que tratarán de hacer trampa aprovechándose de esto contra los jugadores (las tiradas tendrán una dificultad de -4 si no saben nada sobre barajas, -3 si han jugado alguna vez con la baraja alemana, -2 si conocen el Schafkopf). Si los jugadores ganan la rana acompañará a los jugadores a donde los jugadores le pidan. Si los jugadores pierden tendrán que, dependiendo del grado de dificultad que desee imponer el narrador, realizar lo siguiente:

- traerle un Elewetritsch vivo (este Moosleute lo requiere porque en el fondo quiere presumir con sus compañeros de que él mismo atrapó uno (visita el apartado del Elewetritsch más abajo).
- visitar una vieja zona de guerras Goblin y conseguirle la piel del Lindwurm (este Moosleute no les contará que en realidad está acomplejado porque sus compañeros saben más sobre el funcionamiento de la propia naturaleza que él y quiere presumir de saber más que ellos (visita el apartado del Lindwurm más abajo).

La baraja con la que juegan es antigua y consiste en un mazo de 36 naipes clasificadas en 4 palos (“Schellen” [campanas]; “Gras” o “Grün” o “Laub” [hojas, verde o follaje]; “Herz” o “Rot” [corazones o rojos]; y “Eichel” [bellotas]). Cada palo numerado del 6 al 10 seguidos por “Unter” o “Bauer” (inferior o campesino), “Ober” o “Dame” (“superior” o “dama”), “König” (“rey”) y “Daus” o “Ass” (“dos” o “as”). Se considera que los corazones representan a la Iglesia, las campanas a la nobleza (por su “afición” a la cetrería), las hojas a la burguesía (comerciantes y clases medias) y las bellotas a los siervos (campesinos y clases bajas). Es probable que los Moosleutes llamen a ciertas cartas por el nombre de su propia sociedad (por ejemplo, podrían referirse directamente a la “dama” de la baraja como “Buschgroßmutter” o “Rey Nibelungo” al “rey”, ambas figuras Hadas Verdaderas o Lores que todos respetan).

La Buschgroßmutter /bushgrosmúta/: La Buschgroßmutter, o “abuela arbusto”, es una poderosa Hada Verdadera que suele encontrarse en las Espinas que habitúa a mostrarse a los humanos solo una vez cada cien años. *El cabello de la Buschgroßmutter es largo y blanco como la nieve, pero desordenado y piojoso. Tan vieja como las colinas, agachada como las rocas, arrugada como la madera podrida y fea como solo un humano es capaz de imaginar, la Buschgroßmutter sostiene su palo nudoso al caminar vacilante sobre sus musgosos pies. Se la ve con su delantal anudado y una cesta a la espalda que a veces va llena y a veces vacía.* Escuchas susurros que veneran su nombre cuando te acercas a ella. Cuando las montañas humeen con niebla en primavera y otoño, se dice que la Buschgroßmutter está cocinando, cuando llega una tormenta de granizo en abril y las montañas se ven veladas, la Buschgroßmutter trepa por encima de las montañas. Cuando la Buschgroßmutter se encuentra con visitantes o extranjeros les pide que le peinen o laven el cabello. Aquellos que cumplan con su pedido serán recompensados con un hilo interminable (una prenda que permitirá al jugador disponer siempre de hilo, pues este no se acaba pese a ser cortado en fragmentos) o con hojas amarillas (que luego se convertirán en oro si no se tiran). Es muy difícil limpiar y arreglar el cabello de la Buschgroßmutter porque su cabeza está tan fría como el hielo, lo que provoca una congelación (temporal) de las manos del ayudante. No olvides que si alguien se burla de ella o le hace algún mal lo más suave que puede hacerles es contagiarles de alguna enfermedad (leve o grave) a esta persona exhalándoles su vaho en la cara, aunque probablemente suceda algo peor.

El Elwetritsch: Es un ave muy tímida y curiosa que se asemeja al ganso o a la gallina en comportamiento y apariencia, salvo por sus reconocibles cuernos. Este animal es el equivalente al “gamusino” en otras regiones del mundo, ya que es una criatura que se caracteriza por ser “imposible” de cazar (realmente si los jugadores lo consiguen recibirán una reducción de la dificultad a la hora de relacionarse con seres del Seto de -2 siempre que lleven la cabeza de esta criatura consigo). Una tirada (Inteligencia + Ocultismo -1) hará a los jugadores percatarse de que pueden invocar uno en el bosque en el que se esté si se realiza un baile tradicional de “square dance” (llamado “Landauer Elwetrittsche-Jagd” traducido como “la caza del Elwetrittsche Landiana”), un baile que los personajes de los jugadores podrían conocer si sus trasfondos son estadounidenses o alemanes. Para capturarlo se necesita un saco (para atraparlo), una lámpara de aceite (cuya luz le atraerá) y un garrote (para asustarle y obligarle a dirigirse al saco donde será capturado). Esta criatura puede esconderse con Horror Camaleón (poder de pesadilla), escapar con facilidad con Tartamudeo de Realidad (poder de pesadilla) y atacar a duros picotazos a su cazador con Armas naturales 1 (poder de pesadilla) a no ser que este esté borracho (el olor del alcohol repele de estos ataques). Su velocidad es de 20.

Lindwurm /lindbum/: El Lindwurm es un semidragón venenoso con Armas Naturales 4 (poder de pesadilla) cuyo refugio suele estar cerca de cualquier superficie con agua (su veneno inflige -5 daño letal durante 5 horas; resistir el daño con una tirada de Resistencia + Aplomo – toxicidad y cada éxito reduce el daño en uno). Su apariencia es parecida a la de un dragón, pero sin alas. Los jugadores lo encontrarán recubierto de musgo encajando con el entorno en el que esté oculto para acechar como Horror Camaleón (poder de pesadilla). Es habitual dar con ellos cerca de cementerios e iglesias al alimentarse casi exclusivamente de cadáveres humanos. Es común también encontrarlos en valles puesto que a veces se conforman con consumir ganado de las granjas). La piel de un Lindworm son Restos (pág. 54 del libro de Changeling: Los Perdidos) que conceden conocimientos (+2 en las tiradas de medicina y sobre la naturaleza). El Lindwurm podrá dejar en paz a los jugadores si le ofrecen cadáveres humanos que comer. No obstante, esto también provocará que les acompañe dentro del Seto y las Espinas en espera de que mueran y se alimente de ellos o por si le ofrecen más alimento.

La Kornmutter: La Kornmutter (traducido como “madre-azulejo”, pero también conocida como la vieja puta o la loba del grano) es un Hada Verdadera que solo puede visitar el mundo humano durante la primavera y el verano (la época de crecimiento de la flor de “azulejo” o “aciano”) para raptar a todo aquel que se lleve esta flor del campo. Acostumbra a tomar forma de lobo para capturar a su víctima si huye.

Los jugadores que hayan llegado a este punto es porque están en un entorno peligroso en las Espinas donde siempre es primavera y no deberán recoger ninguna de las flores del largo y paradisíaco prado de azulejos por el que estarán cruzando. Si cruzan sin arrancar o dañar las flores se habrán salvado de su visita (tiéntalos haciendo que un grupo de duendecillos voladores estén cuidando de estas flores y que les engañen invitándoles a arrancar una de ellas entre risitas, obviamente estos desaparecerán de allí una vez arranquen alguna). No obstante, el jugador podría (tras una tirada de Ocultismo -2) reconocer que esta flor permite al que la mezcle primero con agua, sanar (al menos temporalmente) cualquier mal en los ojos o incluso es capaz de anular temporalmente la visión feérica en cualquier criatura (entre 12 horas y 1 día por cada aplicación sobre los ojos). Si por algún motivo cosechan alguna de estas flores más adelante se encontrarán con un lobo capaz de hacer crecer azulejos en casi cualquier superficie (siendo este lobo la Kornmutter) los perseguirá hasta capturarlos hasta que salgan del Seto exclamando que han matado a otra de sus hijas (atormentándoles después durante varias noches en sus sueños) robándoles por el camino probablemente algún Icono que echarán de menos o maldiciéndolos dejando haya en los alrededores que crucen azulejos (algo que si no les preocupa los conducirá a una futura visita de ella o del Nachtkrapp).

Los Nachtkrapp: Los Nachtkrapp son Cazadores Salvajes (pág.376 del libro de Changeling: Los Perdidos) o acechadores que se pueden introducir en la historia cuando requieras que los jugadores hayan sido especialmente imprudentes o se hayan perdido lo suficiente. Los Nachtkrapp utilizan Poderes de Pesadilla del acechador (pág. 381 del libro de Changeling: Los Perdidos). Y además de los poderes de pesadilla gratuitos como Entre las Ovejas, Mandar al Heraldo, Corazón de Hierro y Panoplia del Cazador, todos los Nachtkrapp son iguales a excepción de la canción que canturrean cuando están a punto de hacer su aparición, que parece una desagradable nana pesadillesca que actúa como una versión auditiva de la Mirada Atenta (poderes de pesadilla del acechador). En su pesadillesca Panoplia (pág. 378 del libro de Changeling: Los Perdidos) armadura de cuervo lleva un saco usado como Trampa Ineludible (poderes de pesadilla del acechador) en la que traslada a sus víctimas una vez asume su forma de cuervo, que es mayor de lo esperado en un cuervo común. Una vez te atrapa te lleva a su nido donde, dependiendo de la naturaleza de su relación contigo, te puede engullir o entregar a un Hada Verdadera. Su aspiración central consiste en atrapar a alguien solo con su mirada. Una “debilidad” que tienen es que son incapaces de atacar a sus víctimas cuando estas estén en su casa bajo el yugo cercano de una luz acogedora. Junto a él el viento parece no soplar y su

casco parece observar con la escalofriante mirada permanente con la que observan algunos pájaros a los humanos (haciéndote creer ver lo que sucede en tu mente). Los Nachtkrapp se refieren a ellos mismos en tercera persona pues se consideran entre ellos “compañeros”, o “hijos de la misma fuerza o unión” (una característica que las hadas les han impuesto en sus corazones). Estos personajes pueden desencadenar dos tipos distintos de historias dependiendo de la relación que tengan con los jugadores, te invitamos a que escojas la más adecuada para ti:

-Si los jugadores se topan con su nido en el Seto los jugadores escucharán gritar a niños Tocados por las Hadas (pág. 319 del libro de Changeling: Los Perdidos) que han sido capturados. Es común que los niños que han jurado algún mal menor a un Raptado termine atrapado aquí. Este lugar es un pequeño mundo dentro de un nido de tamaño considerable. El nido estará siempre en lo más alto de un bosque de altos árboles junto a un acantilado. Los jugadores podrán quebrar algunas de las ramas de este para dejarlos salir desde fuera, pues los niños serán incapaces de hacerlo desde dentro (si quieres puedes hacer que solo se pueda abrir si se resuelve un acertijo “*Si lo tengo, no lo comparto, si lo reparto lo descarto*” (pista: *eres su dueño mientras lo callas y su prisionero cuando lo hablas*). Respuesta: “un secreto”), los jugadores tendrán que susurrar un secreto suyo para abrir el nido. O pueden ofrecerles ayuda de algún tipo (en cuyo caso el Nachtkrapp podría no haberse dado cuenta y tendría que dedicar su tiempo a reparar su nido o puede que simplemente tarde más en dar con el jugador). Si no hacen nada sufrirán un ataque de Claridad (ver **Capítulo 8** para ver en qué consiste) al recordar su parecido cautiverio en Arcadia.

-Otra opción es que los jugadores se topen con el Moosleute escondido del Nachtkrapp en un árbol marcado por un leñador (mirar Moosleute). En este caso el jugador deberá simplemente ayudar al Moosleute repartiendo parte del musgo de su espalda por un entorno alejado de donde él se ha escondido para confundir al Nachtkrapp que ronda la zona (el jugador recibirá únicamente por esta ayuda pan de alcaravea). El jugador se topará con las 3 trampas que el Nachtkrapp ha colocado para atrapar al Moosleute en lugar de esperar a encontrarse con él.

La 1ª trampa consiste en sencillos recipientes con leche, diferentes variedades de Bretzels y frutas goblin (pág. 53 del libro de Changeling: Los Perdidos). Elementos tentadores envenenados con veneno paralizante. La 2ª trampa es una vieja flauta de pico que ningún Moosleute se resistiría a tocar, el primero que sople por su boquilla espolvoreará su contenido directamente a sus ojos, que en unos minutos cegará temporalmente a la víctima (portarla consigo provocará que estos hongos se esparzan por las pertenencias de su portador). La 3ª trampa es una red. Entre árboles de copa gruesa hay atada una finísima red que se camufla con las hojas y ramas apenas perceptible (solo una tirada de Sagacidad -2 podrá detectarla) con un activador de movimiento. Cuando alguien pase por debajo esta enorme red lo envuelve y junto a su movimiento de descenso se activan sus propiedades alquímicas volviendo a la red pegajosa envolviendo a la víctima o víctimas en una especie de manta espesa y pesada difícil de desenganchar o despegar de los árboles, ramas, hojas y piedras que continuamente se irán adhiriendo a ella (solo una tirada de Fuerza -4 podrá permitir a la víctima despegar y desenganchar este desastre para escapar ya que cualquier forma mágica queda automáticamente anulada).

-Por último, si los jugadores han sido imprudentes y consideras que su Hada Verdadera les ha asignado un Cazador Salvaje haz de saber que, tras investigar a su víctima, el Nachtkrapp acostumbra a enviar cuervos aparentemente ciegos a modo de Heraldos (pág. 376 del libro de Changeling: Los Perdidos). Es probable que aceche al jugador de noche, al visitar el Seto o en sus pesadillas. Encontrarse con el Nachtkrapp en los alrededores es peligroso. Primero deberán tratar de alejarse de él siendo sigilosos, esconderse si este los escuchó o enfrentarse a él.

Lorelei: Lorelei es una *Nix* o *Nixie* (tritones, sirenas y duendes del agua de origen germánico-escandinavo) aunque también es conocida como la dama/dueña del río, el murmullo de la roca, la seductora y asediadora. Cuando están en forma humana, pueden ser reconocidos por el dobladillo húmedo de sus ropas. Los Nixes pueden ser tanto maliciosos como inofensivos o amistosos.

Lorelei es la más conocida entre ellas, es, de hecho, una bella Hada Verdadera que pasa sus días dentro del río Rin o sentada descansando en una roca que lleva su nombre. Antaño avisaba a barqueros y pescaderos de los peligros de los arrecifes con su atrayente voz a la vez que era capaz de utilizarla para asesinarlos si la humillaban de alguna manera. Esta Hada Verdadera no estará en un principio interesada en apropiarse de los jugadores a no ser que estos se muestren dignos de valía, en cuyo caso Lorelei podría “interesarse” por sus encantos y querer raptar al jugador. Deben tratar con ellas sin ofenderla, pero sin cortejarla demasiado. Lorelei se mostrará aparentemente amable y cortés con ellos. Ella les podrá contar su eterna dicha de cómo la infidelidad de su amante la convirtió en Nixie y de cómo a pesar de ello lo espera cada

día en el río donde se vieron por última vez. Ella les dejará cruzar ese tramo del río si le ofrecen un presente (cualquier cosa que guarde un significado especial para ellos o para otras personas satisfará a Lorelei) y aciertan un acertijo para el que tendrán 3 intentos: *Soy hermoso por delante, y no intereso por detrás, me transformo a cada instante, ya que imito a los demás* (Pista: *Cuando me veo me ves, cuando me ves te veo y no te parezco feo* Respuesta: “el espejo”). Si los jugadores la adivinan a la primera sorprenderán a Lorelei, despertando su interés por ellos.

Al cruzar el río los jugadores podrían notar cierta incertidumbre al ser incapaces de ver el fondo cuando cruzan (Lorelei podría ofrecerles una barca, pero pedirá a cambio un beso, algo que los jugadores se tendrían que pensar muy bien, pues si llegaran a besarla o a rechazarla de manera inapropiada podrían acabar mal). Luego, podrán contemplar un tesoro en una especie de mundo submarino, un tesoro en un refugio que jamás ha visitado el ser humano, o de haber sido así, jamás se han sabido sus declaraciones.

Los Nibelungos: Los Nibelungos son un pueblo de enanos de piel oscura (por el contacto con el carbón y la extracción de minerales) que habitan trabajando bajo tierra en busca de minerales fantásticos y poderosos. Están liderados por un rey que poseía un anillo con poderosas propiedades mágicas que atraía la desgracia a su portador. Te invitamos a que uses esta referencia como motivo para expandir las aventuras en el Seto o Arcadia de los jugadores o para justificar los viejos cuentos que los Moosleutes pueden conocer sobre su propio mundo. Puedes consultar referencias sobre los Nibelungos en Internet. Ten por seguro sea como sea que el rey de los Nibelungos es un Hada Verdadera al igual que los Nibelungos son Duendes y puede que algún Changeling sea incluso considerado parte de los Nibelungos si lo deseas.

Capítulo 6 | Dulces Sueños

Si estás en este capítulo es porque los jugadores han decidido buscar información en los sueños de algún personaje pertinente. Por ello es posible visitar este capítulo varias veces. Para ello podrán usar el acceso de la Puerta de Marfil o la Puerta del Cuerno (pág. 57 del libro de Changeling: Los Perdidos) o usar el contrato “Pasos del Sueño” (pág. 214 del libro de Changeling Los Perdidos). En este apartado explicamos superficialmente las principales características de hacer este viaje onírico. Los jugadores también podrían querer forjar un acuerdo con aquel cuyos sueños van a visitar de este modo el acceso a su mente es mucho más accesible y fácil. Recuerda cuando lidies con los sueños de seres feéricos que ‘albraum’ es una palabra alemana que sirve para designar un ‘mal sueño’ que precisamente significa ‘sueño de duende’.

Todos los Caminos de Ensueño son Pasos de nivel 3 a 5 (4 en este caso), pero no se puede Hilar en Seto ni Tejer los Sueños en ellos. Todo aquello fuera del Camino que no sea el Bastión se considera Espinas. Solo se puede Tejer los Sueños en el entorno de los Bastiones y en su interior. Ten en cuenta también que Krystal Dehnert ha influenciado mucho la mente del alcalde para que nadie acceda a ella y descubra lo que anda planeando. Si lo deseas como regla opcional puedes proponer a los jugadores resolver adivinanzas, que cambiarán de dificultad según la mente que visiten, pondremos una opcional al final de cada mente. La norma estándar establece que para asaltar un Bastión los jugadores deben cambiar el paradigma igualando en éxitos la puntuación de Fortificación del Bastión (Bastiones pág. 63 del libro de Changeling: Los Perdidos). No olvides que todo personaje con puntuación de Wyrd es considerado un Soñador Lúcido (pág. 189 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Forjar un Acuerdo previo: Los jugadores pueden decidir llegar a un Acuerdo con alguno de los personajes para que les permitan entrar en sus sueños y rescatar o revivir recuerdos ofreciéndoles algo a cambio. Si estos son humanos podrán actuar de forma incrédula y entender el hecho de que una persona les pida “acceder a sus sueños” como una tontería sin importancia, no obstante, aunque no sean conscientes de ello si acceden o no a este acuerdo el acceso será mucho más fácil o complejo. Recuerda que lo que se acuerde finalmente será lo que tenga peso sepan estos humanos lo que se les viene encima o no.

FORJAR ACUERDO

- 1.- El Perdido que realiza el acuerdo debe dejar caer su Máscara. Para ello gasta 1 punto de Glamour como Acción Instantánea. Esta se restablece al final de la escena o si gasta otro punto de Glamour, los mortales que lo vean adquieren la Condición Aterrorizado y se abren todos los Portales al Seto a 10 metros por nivel de Wyrd y dejas un rastro visible por seres feéricos. Mientras se está sin máscara, obtienes éxito excepcional cuando se tiene éxito en un contrato.
- 2.- Se debe ofrecer algo que el Perdido pueda cumplir de forma recurrente o hacer que se cumpla. Como darle de comer una vez en semana o darle sueños placenteros 3 veces al mes, obteniendo la Condición Obligado.
- 3.- Mientras el acuerdo esté vigente se podrá acceder al Bastión del humano libremente

No forjar un Acuerdo previo: Si los personajes no han llegado a un Acuerdo con la persona para que les permita visitar sus sueños y no conocen la Llave para acceder a su mente, deben forzar la puerta del Bastión, lo que no es una tarea sencilla, pudiendo requerir trabajar en equipo haciendo cambios de paradigma (solo posible si han mantenido el juramento).

FORZAR LA ENTRADA A UN BASTIÓN

Al hacerlo siempre se Tejen los Sueños (pág. 58 del libro de Changeling: Los Perdidos), haciendo un Cambio de Paradigma en el área alrededor del Bastión y obteniendo más éxitos que la puntuación de Fortificación del Bastión.

TEJER LOS SUEÑOS

Para Tejer los sueños realizas primero una tirada de una acción normal relacionada con lo que quieres cambiar (una persona está soñando con un largo pasillo vigilado por un leñador y lleno de puertas cerradas y ventanas abiertas y tu personaje quiere cerrar las ventanas sin llamar la atención del leñador, tiras Destreza + Sigilo...). Si sacas más éxitos de los necesarios para realizar la acción, puedes gastar 1 punto de Glamour para Tejer los Sueños o 2 o más para realizar un cambio en el Paradigma del sueño. Las tiradas para Tejer los Sueños tienen un negativo igual a la Compostura del soñador (3 en este caso.)

Ve a la lista de Cambios por oniromancia para saber cómo gastar los éxitos en las tiradas.

ENTRAR POR LA PUERTA DE MARFIL

Mientras duerme la víctima, tira Aplomo + Compostura para tener un sueño lúcido. Ahora tendrás una forma de Sueño que muestra tu forma verdadera y puedes usar Contratos, pero bajo los siguientes rasgos:

Poder: Igual a Presencia para los Perdido, Inteligencia para los demás. Se utiliza para tareas de Inteligencia, Fuerza y Presencia.

Precisión: Igual a la Manipulación para los Perdido, Astucia para los demás. Se utiliza para tareas de astucia, destreza y manipulación.

Aguate: Igual a la Compostura para los Perdido, Aplomo para los demás. Se utiliza para tareas de Aplomo, Resistencia y Compostura.

Salud Onírica: Este rasgo reemplaza a la salud normal. Para los Perdidos, es igual a la Claridad actual + el Atributo máximo basado en Wyrd del personaje (por ejemplo, 6 en Wyrd).

Si mueres en forma de sueño, simplemente despiertas. Si lo haces fuera de tu Bastión obtienes la

Condición Letárgico. Si mueres por cualquier magia onírica, como Tejer los Sueños, sufres la

Condición Conmocionado. Si en un solo ataque sufres más daño que tu Atributo máximo, el daño restante se aplica a tu Claridad.

INVITAR A OTROS A PASAR POR LA PUERTA DE MARFIL

El anfitrión debe estar en contacto físico con los invitados que deben estar durmiendo y debe gastar 1 punto de Glamour por cada uno de ellos. Luego debe dormirse y hacer la tirada habitual de Aplomo + Compostura (los invitados no tiran, pero pueden resistirse gastando 1 punto de Glamour o de Voluntad, o realizar un choque de Voluntades).

Los invitados estarán en el Bastión del anfitrión en forma de sueño.

DESPERTAR

Si se está en el propio Bastión se puede despertar a voluntad.

Si se está en el Bastión de otro, debes encontrar la salida y tirar Aplomo + Compostura vs el nivel de Fortificación del Bastión si el soñador no quiere que salgas.

Si estás en los Caminos de Ensueño (pág. 62 del libro de Changeling: Los Perdidos), solo se ha de tirar Aplomo + Compostura.

No puedes despertar si te encuentras en el Seto o en el mundo material, salvo si te encuentras al lado de tu cuerpo físico. Permaneces en estado de Crepúsculo hasta entonces.

ENTRAR POR LA PUERTA DE CUERNO

Debes encontrar la puerta de Cuerno en el Seto navegando por el Seto. Por lo tanto, entras en forma física al Seto con los atributos normales. Para poder salir de un Bastión debes encontrar la Salida dentro de la lógica del sueño, pero no es necesario hacer luego ninguna tirada. Si mueres estando en forma física, mueres realmente.

Si los jugadores deciden llegar a los sueños visitando los Caminos de Ensueño:

Tras la puerta un paisaje caótico y dispar se extiende ante vuestros ojos rodeándoos, acechándoos. Enormes ciudades de cristal y acero vuelan por el cielo, salvajes y tupidos bosques se retuercen y cambian a placer como si fueran olas en el mar, extrañas criaturas corren y juegan entre coloridas nebulosas que explotan a medida que se mueven, oscuras tormentas iluminadas por repentinos relámpagos dorados descargan gotas de vidrio sobre blancas dunas de arena y un sinuoso sendero de adoquines iridiscentes se aleja hacia el horizonte, ramificándose y describiendo formas que desafían la física y la razón. Todo se mueve lentamente, chocando y distanciándose, pero también mezclándose y creándose o desvaneciéndose en la oscuridad que hay donde os llegan los sentidos. A lo largo de un sendero en el suelo, miles de estructuras, quizás cientos de miles, todas ellas con formas diferentes que parecen contaminar el espacio que las ocupa (Casas, armarios, cuevas, sarcófagos, puertas o simples cáscaras de nuez) emergen y se derrumban, aquí y allá, con una cadencia que recuerda a las luces de un árbol de Navidad.

ENCONTRAR UN BASTIÓN EN LOS CAMINOS DE ENSUEÑO

Funciona de la misma forma que Navegar en el Seto. Solo tienen que saber a dónde quieren ir.

Los Jugadores deben acumular 8 éxitos como base para llegar a su objetivo y el Camino de Ensueño 5.

Mira los modificadores otorgados por la Velocidad y la Iniciativa en la tabla de persecuciones para añadir o restar éxitos para lograr el objetivo.

Si el Camino de Ensueño prevalece se perderán en los sueños, adquiriendo la Condición Perdido y encontrándose en una situación peligrosa.

Velocidad del Camino de Ensueño: 6 (10 Si se adentran en el Caos)

Iniciativa del Camino de Ensueño: 10 – Claridad más alta de los participantes

Reserva del Camino de Ensueño: 1 dado +1 por turno (+7 si se adentran en el Caos) (+2 si tiene Ventaja)

El que tenga la Ventaja determina la tirada a realizar dependiendo de la situación.

En este caso, el Camino de Ensueño tiene la Ventaja por estar en su entorno, determina la situación que creas más adecuada (por ejemplo, Astucia + Ocultismo por tener que avanzar en el entorno cambiante de los sueños).

Si los Perdidos usan otra reserva, no pueden repetir los 10 y perderán 1 dado acumulativo por cada vez que no tengan la Ventaja y usen la reserva que no es.

- **Éxito:** Añade los éxitos obtenidos al total acumulado.

- **Éxito excepcional:** Además de añadir éxitos, haces que el otro bando sufra los efectos de un fallo, independientemente del resultado de su tirada.

- **Fallo:** Tu personaje puede perder un éxito de su total o sufrir un efecto narrativo específico, como un Declive, dos puntos de daño contundente o un punto de daño letal.

- **Fallo dramático:** Tu personaje sufre los efectos de un fallo, además de una Condición.

Desde que los jugadores accedan al sueño de cada personaje deberán interactuar con el sueño haciendo cambios sutiles o de paradigma para intentar encontrar la respuesta a sus preguntas. Pero han de tener cuidado, porque si hacen cambios muy bruscos, el sueño puede revelarse en contra de ellos.

ALTERAR UN BASTIÓN

Los cambios de paradigma alteran un Bastión, atrayendo la atención sobre los oniromantes.

El primer cambio de paradigma otorga la Condición **Infiltrador Onírico** al causante.

El segundo cambio otorga la Condición **Intruso Onírico** sobre él.

El tercer cambio da la Condición de **Agresor Onírico**.

Si hace más cambios de paradigma después de adquirir la Condición de Agresor Onírico debe tirar su **Claridad + Compostura** actual, contra la **Voluntad + Aplomo** actual del soñador. Si el Perdido gana, el sueño continúa y puede gastar sus éxitos para realizar el cambio de forma normal. Si el soñador gana, se despierta inmediatamente, destruyendo el Bastión.

El Perdido puede renunciar a esta tirada para destruir deliberadamente el Bastión, si quiere.

ESCAPAR DE UN BASTIÓN

Cuando un Bastión se desmorona, un Perdido tiene un número de turnos igual a (10 - los puntos de Voluntad del soñador) (5 en este caso) para encontrar la salida.

Los oniromantes pueden encontrar la salida instantáneamente con un cambio de paradigma, o pueden buscarla dentro de la narrativa del sueño.

La penalización de dados que aplican a las acciones mundanas se convierte en la Compostura del soñador o el número de turnos que han pasado desde que comenzó el desmoronamiento, el que sea mayor.

Un Perdido en forma de sueño que no logra escapar antes de que el Bastión se derrumbe; puede aceptar voluntariamente la **Condición Letárgico** (si el soñador se despertó naturalmente) o **Alma**

Connocionada (si un cambio de paradigma lo despertó) para despertar de inmediato. Si no, regresará regresa al mundo mortal en forma de Crepúsculo y debe regresar a su cuerpo para poder despertarse.

Aunque el narrador podría mandarlo a cualquier otro plano.

Un Perdido que atravesó la **Puerta de Cuerno** que no se escape a tiempo es arrojado a otra parte. Los detalles están en manos del Narrador para decidir, pero generalmente esos desafortunados terminan en algún lugar entre las Espinas, en el Bastión de otra persona o incluso al otro lado del umbral de Arcadia.

Tras describir todas las posibles maneras de visitar los sueños te dejamos en este apartado las características de los sueños de cada uno de estos personajes (todo lo *que se salga de aquí incluso lo que no consideres adecuado puedes cambiarlo*) incluyendo Eidolones y Accesorios (pág. 59 del libro de Changeling: Los Perdidos):

La mente del vagabundo: La puntuación de la Fortificación del Bastión del vagabundo es de 2. Esta está representada por una botella de Jägermeister parlanchina muy agradable pero dramática y peleona. Los jugadores podrán contemplar capítulos de su vida que tornan de convertirse casi en una pesadilla en sueños apacibles. La mente del vagabundo es un tanto caótica y mezcla sus propias vivencias donde la apariencia del vagabundo cambia continuamente de adulto (donde los jugadores podrán notar como el entorno es más

hostil y salvaje acompañado probablemente de lluvias, discusiones o peleas) a niño (donde se observarán entornos menos hostiles con recuerdos solitarios de excursiones, viejos amigos de nombres olvidados y juegos varios). Los jugadores tendrán que usar las estrategias que consideres oportunas (quizá hacer que el sueño se centre en una fábrica, en un coche o en el periódico...) para que se manifiesta el recuerdo de aquel día. En este recuerdo podrán observar la Matrícula del Vehículo (consultar apartado en el Capítulo 4), la apariencia humana de la joven Krystal Dehnert que acompañaba a los niños (recuerda que, aunque estos sean Simulacros y aunque Krystal Dehnert sea un Perdido este personaje no puede recordar aquello que no ha visto y por tanto los jugadores no podrán averiguar más que sus aparentes apariencias humanas corrientes. Adivinanza opcional: *De claro como el agua al rojo oscuro, salud y alegres fiestas os procuro* (Respuesta: “el vino”).

La mente del alcalde: El Bastión de la mente del alcalde tiene una Fortificación de 7 u 8 (porque está reforzado oníricamente por Krystal). Los jugadores podrán percibir (tras una tirada de Sagacidad) que el Bastión está vigilado por un ángel de cristal con armas de duro y puntiagudo vidrio. En el sueño los jugadores podrán empezar viendo el sueño más recurrente del alcalde, su primer encuentro con Krystal Dehnert. Krystal Dehnert tendrá una forma en el sueño mucho más impresionante, como la de un hada verdadera (simbolizando el ángel que él ha creído ver). Podrá contemplarse cómo Krystal Dehnert manipula la ambición del alcalde (su Acuerdo con ella empezó siendo llegar a convertirse en concejal, pero Krystal Dehnert quiere que vaya más allá y lo tienta con ser presidente de Alemania porque en el fondo Krystal Dehnert quiere ampliar su influencia a todo el país). Como Krystal tiene un Acuerdo con el alcalde tendrá más facilidad a la hora de manipular su mente si deseas que aparezca (en cualquier caso, los jugadores notarán cómo cambiar el paradigma de este sueño es más complejo (-2 a la dificultad) porque está forzado a repetir este recuerdo una y otra vez cada cierto tiempo (un efecto que Krystal Dehnert ha implantado dentro de la mente del alcalde para que este no olvide su objetivo). Adivinanza opcional: *Una vieja con un diente que llama a toda la gente* (Respuesta: “la campana”).

La mente de los pacientes: La mente de los pacientes está protegida por Krystal, que se encarga de levantar una pequeña Fortificación, de ahí que oscilen entre (3 y 4 puntos), aunque esto no aparentará ser más que un campo de pequeños cristales que dañan a cualquiera que lo cruce que no afectan por supuesto al vigilante del propio durmiente. Ha de tenerse en cuenta que, como ya se ha descrito en el Capítulo 9, estos pacientes reviven los recuerdos de los Simulacros cuyos órganos poseen (que a la vez son los Simulacros de los auténticos niños que fueron raptados en su momento por Hadas Verdaderas, por lo tanto, son sueños que representan un reflejo de un reflejo). Es el motivo por el que los jugadores podrán contemplar cómo los sueños de los pacientes y los Simulacros a veces se armonizan y otras se repelen provocando pesadillas. Adivinanza opcional: *¿Os lo creeréis si os lo digo que esta es su capital? Pero no es esta, os lo digo, sino ruega y lo sabrás* (Respuesta: “la ciudad de Oslo”).

-Shaili estará soñando con personajes Disney que le acompañan a realizar tareas de su día a día mientras que todos los eventos que tengan que ver con los recuerdos del Simulacro de Angelica se manifestarán en su sueño chocándose con ella casi por accidente entorpeciendo la trama central de su sueño modificando ligeramente el paradigma. La cara de Shaili estará siempre molesta en el sueño por ello. Los jugadores podrán ver cómo se forma el Simulacro de Angelica de la nada fabricada a partir de frutos rojos y cómo contempla a su alter ego, la auténtica Angelica, siendo arrastrada al interior del Seto acompañada de un ser borroso (no es pertinente para esta aventura saber la apariencia de las Hadas Verdaderas que crearon a los Simulacros).

-Lily estará soñando con una versión de ella misma adulta donde es mucho más atractiva e inteligente. Se la podrá ver firmando autógrafos, almorzando con gente famosa, presentando un programa de la televisión... Todo ello contrastado con periodistas que le preguntan continuamente por las vivencias de Ronald (donde los jugadores podrán ver momentos fugaces donde los recuerdos del Simulacro de Ronald se manifiestan, los jugadores podrán ver a Ronald escondiendo el Silbato de plata dentro de una de las macetas el jardín y también verán cómo se forma el Simulacro de Ronald, cómo este tiene una apariencia más humana de la esperada, y cómo el Simulacro de Ronald contempla a su alter ego, el auténtico Ronald, siendo arrastrado al interior del Seto acompañado de un ser borroso (no es pertinente para esta aventura saber la apariencia de las Hadas Verdaderas que crearon a los Simulacros).

-Jeremy estará soñando con un apacible día de playa y sol donde sus padres aparecen emborronados (por algún motivo está reviviendo un recuerdo de unas vacaciones con sus padres donde su mente ha decidido borrar a sus padres y ha incluido a sus amigos). Entre medias aparece Claudia jugando con otros niños en la arena compartiendo el protagonismo de Jeremy en el sueño. El sueño de Jeremy será siempre en este recuerdo-paraiso donde beberá con sus amigos y estará hasta tarde con ellos de fiesta donde siempre estará presente Claudia haciendo otras cosas (construyendo un castillo de arena, enterrando a su padre en arena,

explorando el fondo marino...) hasta que llega un momento en el que Jeremy en mitad de la noche se pone a hablar con ella en la playa y charlan sobre sus recuerdos. Jeremy le hablará sobre sus vivencias con sus padres y Claudia sobre el día de su creación, recordará ver a “otra ella” (la auténtica Claudia), siendo arrastrada al interior del Seto acompañada de un ser borroso (no es pertinente para esta aventura saber la apariencia de las Hadas Verdaderas que crearon a los Simulacros). Los jugadores podrán ver ambos capítulos.

La mente del Doctor Vincent Preisner y Natasha:

-El Bastión del Doctor Vincent Preisner está siendo protegido por un guardaespaldas que es una idealización de él mismo (una Fortificación de 3 puntos). El Doctor Vincent Preisner tiene un sueño erótico con la secretaria en su despacho (esto resultará un escenario algo más complicado para los jugadores), los jugadores podrán aprovechar a abrir todos los cajones del despacho si consiguen no llamar su atención. Si los jugadores fuerzan el paradigma accederán a los recuerdos del Doctor Vincent Preisner de cuando Ronald, Claudia o Angelica visitaron su consulta por primera vez (recuerda en dicho caso que los jugadores no podrán detectar que haya nada extraño en la percepción de Ronald como Simulacros ya que ni Natasha ni el Doctor Vincent Preisner pueden percibir su naturaleza feérica, aunque quizá puedan recordar el “olor a fresas” del corte que se hizo en el brazo Angelica cuando visitó al Doctor, la actitud obsesiva por el orden y la limpieza de Claudia o incluso uno de los dibujos que en ese momento estaba diseñando Ronald. Adivinanza opcional: *Si me das de comer crezco, si me das de beber desaparezco* (Respuesta: “el fuego”).

-Natasha, por otro lado, tendrá un Bastión vigilado por la jugadora de tenis Martina Navratilova (una Fortificación de 2 puntos) y dentro estará enfrentándose a ella en un partido de tenis épico (si fuerzan el paradigma los jugadores no podrán observar más que los pacientes nuevos que les llegan ella los envía a su superior Arturo Valverde, visitar el **Capítulo 2** para esta referencia). Adivinanza opcional: *Blanca fue mi niñez, negra y prieta mi vejez, agua hirviendo sobre mí, al no quererse dormir* (Respuesta: “el café”).

La mente de Krystal Dehnert y de Tobias Rottmann:

-Tobias Rottmann está sufriendo una pesadilla y tendrá una Fortificación de su Bastión de 5, que albergará un sueño relacionado con su “trauma”. Tobias Rottmann ha perdido un poco el control de sus sueños por la culpa que siente al dejar morir a los Simulacros que rapta. Los jugadores tienen dos opciones, solucionar la pesadilla (si lo hacen el propio Tobias dará paso a que ese estímulo [los jugadores] recorra su mente con más facilidad) o utilizarla ventajosamente para sacar información (Tobias está ocupado prestando atención a sus propios tormentos, por lo tanto, dejará en descuido otras cosas de su mente). Dentro de sus sueños los jugadores podrán obtener con facilidad cosas como la contraseña de la alarma de la casa de los espejos (mirar **Capítulo 9**), el acceso por ordenador a su web Heile Gänschen (mirar **Capítulo 2**), dónde se han vertido los miembros fallecidos de los Simulacros (ver el apartado la papelera en el **Capítulo 8**), descubrir los números de teléfonos de Krystal Dehnert o de Samuel Marx (incluso la apariencia de estos) o averiguando por completo el **Plan otra oportunidad** (mirar al principio de la aventura). De resto los jugadores verán en todo momento como Tobias cuida de los niños y les da mucho cariño (jugando con ellos a la *Play Station*, cenando pizza, arrojándolos...) pero está atormentado por la culpa y estos sueños se volverán contra él mismo. Adivinanza opcional: *No es reloj, pero hace tic tac, no lleva pilas, pero no para de andar* (Pista: *por la muñeca es calculado*. Respuesta es “el corazón”).

-Krystal Dehnert tendrá una Fortificación de 10 que tiene la forma de una enorme caja fuerte. Los jugadores podrán contemplar el recuerdo constante de Krystal Dehnert perdiendo a su hermano y los recuerdos de su compañía (ten en cuenta su trauma en el apartado Krystal Dehnert del **Capítulo 7**). Los jugadores terminarán enfrentándose a la propia Krystal Dehnert en su sueño.

La mente de los Kobolds: Los Kobolds se consideran “soñadores lúcidos” (buscar referencia arriba en este mismo capítulo). La Fortificación de su Bastión será de 5 y estará custodiado por un golem de carbón. Recuerda que al ser seres concebidos únicamente en el Seto tienen siempre sueños mucho más psicodélicos, donde la realidad es muy relativa todo el tiempo y los cambios de paradigma y las tiradas de Tejer Sueño son mucho menos llamativas. Los Kobolds más jóvenes tendrán sueños relacionados con la libertad de explorar, probablemente se encontrarán en un “mundo picnic” donde el césped y un mantel a cuadros sean el suelo, el agua y la cerveza sean cascadas y donde la comida hable y los humanos se muestran 3 o 4 veces más altos y terroríficos que como los conciben ellos en realidad. Los Kobolds adultos estarán soñando con que están trabajando en una mina contra una roca extraña que les está costando mucho destruir destrozándoseles el pico de tanto picar y se apoyan unos a otros para poder picar más fuerte o incluso podrían fabricar un pico más grande encontrándose con peligrosos humanos que se burlan de ellos o que

los acechan. En ninguno de los casos los jugadores encontrarán nada pertinente, aunque es opcional que reciban información de la Irrwurz (consultar el **Capítulo 3**) o quizá desees ofrecer a los jugadores un mayor conocimiento en Ocultismo (sobre mercados Goblins, frutas y criaturas del Seto o incluso vivencias del Seto relacionadas con la trama personal individual del personaje del jugador).

Capítulo 7 | Señor Florian Lemmens

Objetivos de la Capítulo

Jugadores

- Descubrir la implicación del alcalde

Narrador

- Enseñar las reglas de las puertas sociales
- Conocer los recursos de Krystal Dehnert (el alcalde)

Los jugadores deciden visitar al ayuntamiento donde se encuentra el alcalde de Mannheim para encontrar respuestas. Es difícil concertar una cita con el Señor Florian Lemmens, cualquier intento de reunirse con él termina siendo derivado a alguno de sus subordinados (que en realidad no tendrán idea de los planes del alcalde), así que la única forma real de hablar con él sería abordarlo de alguna manera, ya sea en su casa, en su despacho o en algún acto al que asista (una entrevista telefónica, reuniones de jefatura y de departamento...). Es probable que en muchos de estos lugares los jugadores se topen con algún miembro de seguridad, por lo que deberán reflexionar sobre cómo llegar hasta él teniendo en cuenta ocasionales alarmas y cámaras de seguridad. Si intentan acceder al alcalde a través de los sueños visita el **Capítulo 6**, apartado de La mente del alcalde.

Señor Florian Lemmens (alcalde de Mannheim):

Cita -" Hay que tener amigos hasta en el infierno"-

Antecedentes: El Señor Florian Lemmens es Concejal Liberal Demócrata para el distrito de Mannheim desde hace años (adquirió el puesto en la época en la que “casualmente” desapareció Angelica Müller). Tras convertirse en alcalde de Mannheim el señor Florian Lemmens deseó convertirse en ascender hasta convertirse en presidente de Alemania (esto es un pensamiento infundado por Krystal Dehnert, los jugadores lo podrán comprobar si indagan en esta ambición o en sus sueños). El señor Florian Lemmens es muy reacio a no decir lo que realmente piensa de los demás y a evitar situaciones incómodas, por lo que es necesario implicarse para que colabore, ya sea ganándose su afecto o manipulándolo con mentiras y embustes. El alcalde puede estar dispuesto a hablar con los jugadores si parecen tener una razón de peso para ello, pero tendrán que atravesar o “abrir las puertas” de su mente para que les cuente algunas cosas de más si no usan alguna artimaña mágica.

El Señor Florian Lemmens comienza con una impresión regular de los jugadores, pero esta puede variar dependiendo de cómo se hayan acercado a él.

Las puertas de Florian Lemmens son **7** (su Aplomo + Compostura +1 porque decir lo que sabe puede hacer que no cumpla su aspiración de ser presidente de Mannheim).

ABRIR PUERTAS

- Cada éxito abre 1 puerta, cada éxito excepcional abre 2.
- El tiempo entre tiradas depende de la impresión:
Perfecta → 1 turno; Excelente → 1 hora; Buena → 1 día; Regular → 1 semana; Mala → No puede tirar
- Las tiradas dependen de cómo se quiera ganar el afecto y el favor del personaje. Cualquier tirada podría ser adecuada dependiendo de la situación.
- Las tiradas falladas imponen un -1 acumulativo y podría bajar el nivel de impresión.
- Si se consiguen abrir todas las puertas, el objetivo deberá acceder a la propuesta o dar una alternativa (En cuyo caso obtendrá una Condición determinada por el jugador).

FORZAR PUERTAS

- Se puede interrogar o torturar al objetivo, realizando una sola tirada con un negativo igual a las puertas (7 en este caso). Obteniendo en este caso una respuesta inmediata.

Sin abrir puertas:

-Si le preguntan por los niños desaparecidos este les dirá sin mayor reparo que no sabe más de lo que sale en la prensa y lo poco que ha hablado con la familia del pequeño Ronald.

-Si le preguntan sobre el proyecto del Reflejo de Mannheim él les dirá que es un proyecto poco ambicioso que solo pretende poner a prueba a la ciudad (viendo cuánto tardan los espejos en romperse) al mismo

tiempo que reflejan el lado más auténtico de la ciudad, el de sus gentes (más información debajo en este capítulo).

Si abren puertas:

-El alcalde llegó a un trato unos años atrás con un “ángel sin nombre” para convertirse en alcalde a cambio de corresponder la propuesta de una artista que vendría (el alcalde no lo sabe, pero ese ángel que se le apareció era la propia Krystal Dehnert mostrándosele en su forma feérica, confundiéndola con un ángel, en sus sueños para tentarlo y llevar a cabo su plan, convertirlo en alcalde y hacerse con los Simulacros de la ciudad).

-Si le preguntan por Krystal Dehnert o sobre cómo pueden ponerse en contacto con ella él les dará el número de Krystal Dehnert (aunque Krystal Dehnert no accederá a quedar con los jugadores, puede que ni si quiera les coja el teléfono).

-Si preguntan por dónde encontrar a Krystal Dehnert el alcalde responderá que no lo sabe porque siempre se reúnen en su despacho. Pero el primero de los espejos que se colocó con el proyecto fue uno que en realidad no se colocó en la ciudad sino en Esthal, no sabe si en realidad ella vive allí, pero tiene esta dirección (la dirección de Esthal es en realidad la dirección de la casa de los espejos, más información en el **Capítulo 8**).

El Reflejo de Mannheim: Este es un proyecto que se realiza con el objetivo de embellecer la ciudad mostrando el reflejo de sus gentes y lugares de manera armoniosa (hay algunos más en varios puntos de la ciudad, debajo de puentes y calle Tauber secundarios de dominio público). El alcalde accedió a realizar el proyecto porque el coste de la obra que presentaba Krystal Dehnert no era exorbitado y estaría abalado por una artista de renombre como ella. El proyecto de arte efímero consistía en colocar un gran espejo en esta ciudad cada cierto tiempo (la propia artista le tendría que avisar) en zonas ocultas y no vigiladas de la ciudad, con acceso a la carretera para descubrir cuánto aguantan antes de romperse (en realidad Krystal Dehnert y Tobias usan estos espejos para moverse por la ciudad sin levantar sospechas y ocultar mejor su rastro).

Krystal Dehnert: Aspecto: Hermoso **Estirpe:** Reflejo **Corte:** Sin Corte **Aguja:** Estratega. **Hilo:** Memoria **Regalía favorita:** Corona, Montura

Atributos: Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 2; Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2; Presencia 3, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades: Ocultismo (Espejo) 2, Política 2, Atletismo 2, Sigilo 2, Supervivencia (Seto)3, Empatía(Deseos)2, Expresión 2, Persuasión 4, Sociedad 2, Subterfugio 3

Aspiraciones: Ganar mucho dinero, Obtener poder, Satisfacer los deseos de los depravados.

Iniciativa: 6 **Voluntad:** 5 **Defensa:** 4 **Tamaño:** 5 **Velocidad:** 9 **Salud:** 7 **Wyrd:** 3 **Glamour por turno:** 12/3 **Méritos:** Porte aburguesado (pág. 183 del libro de Changeling: Los Perdidos)

Fragilidades: Que rompan un espejo en el que ella esté reflejada. (Perdición menor).

Contratos:

-(Común Montura) Pasos del Sueño (pág. 214 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Común Montura) Explorador (pág. 215 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Real Montura) Paso del Espejo (pág. 217 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Común Corona) Adquisición Hostil (pág. 193 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-(Real Corona) La Corte Real (pág. 197 del libro de Changeling: Los Perdidos)

-Flecha de Cupido (pág. 224 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Si los jugadores se encuentran con ella puedes descubrir cómo sería un encuentro con ella si vas al apartado **Silbato de plata** del **Capítulo 3**. Si los jugadores la buscan en Internet descubrirán que ella es una artista de renombre internacional, especializada en el arte efímero del cristal y que ha presentado proyectos en ciudades como París o Roma, pero en los últimos años se ha centrado en ciudades de su país de origen. Krystal Dehnert ha colaborado con Tobias Rottmann en el rapto de varios Simulacros de niños en un plan conocido como “**Plan otra oportunidad**” (que puede verse al principio de esta aventura). Su ambición es ayudar a padres humanos desesperados por las enfermedades de sus hijos y ganar dinero con ello. Ella no concibe que los niños Simulacros deban recibir todos los privilegios o ser concebidos como auténticos niños humanos, por eso los rapta y los usa para ayudar a “niños de verdad”. Esto se debe a que a Krystal Dehnert se le murió cuando era ella joven su hermano pequeño por un cáncer que podría haberse solventado de haber tenido un trasplante de pulmón que nunca llegó. Tras los múltiples intentos de Krystal Dehnert por encontrar un donante (haciendo charlas en su propio colegio, buscando información por Internet, trabajando para conseguir dinero suficiente...) no logró su objetivo y su hermano falleció. Krystal Dehnert terminó en Arcadia buscando un remedio para su hermano, pero su obsesiva búsqueda hizo la hizo volverse

transparente, fusionándose casi con el entorno hasta que un hada la encontró y la usó para su beneficio.

Una de las labores que realiza consiste en entrar en la mente del alcalde para obsesionarlo con la idea de convertirse en el próximo presidente de Alemania (y así poder ampliar su negocio a más ciudades de Alemania), así como reforzar la mente de sus pacientes para que nadie descubra su secreto y entrar en los sueños de los niños seleccionados por Tobias Rottmann para manipularlos y hacer que toquen el Silbato de plata (que puede consultarse en el **Capítulo 3**) alegando que, si lo hacen, todos sus pesares actuales acabarán. Tras atrapar a los niños los traslada a la casa de los espejos (más información en el **Capítulo 8**). Krystal facilita a estos niños al Doctor Samuel Marx.

Descripción: Krystal es una mujer joven y delgada de pelo liso y claro, rubio casi platino. En su forma verdadera parece una hermosa hada de cristal de piel y cabello azul claro producto del brillante reflejo que la hace parecer como hecha de fibra de vidrio.

Pautas de Narración: Krystal es una mujer inteligente y tranquila, que intentará continuar disfrutando de su modo de vida de cualquier forma posible, estando dispuesta a llegar a acuerdos intentando siempre dejar claro siempre que ella no obra mal alguno puesto que no rapta niños reales sino creaciones que aparentan ser niños y que las hadas pueden usar para espiar a los Perdidos objetando que los utiliza para un buen fin en lugar de matarlos como haría cualquier otro. Ella no sabe dónde están los verdaderos niños de esos Simulacros que rapta, supone que estarán en Arcadia, ella no tiene que ver con la desaparición de los verdaderos niños. Intentará lanzar el contrato de “La Corte Real” para evitar ser agredida y en caso de que el dialogo falle cruzará a través de un desplegable espejo de mano que guarda en el bolso a modo de vía de escape rápida.

Capítulo 8| La Casa de los Espejos

Objetivos del Capítulo

Jugadores

- Descubrir que hay en la casa

Narrador

- Dar pistas sobre el paradero de los niños

Las pistas los llevan hasta una gran casa de campo situada en Esthal (Distrito de Bad Dürkheim) a 1 hora de Mannheim. La casa está a nombre de la empresa Heile Gänschen. Si la buscan por Internet podrán descubrir que dependiendo de la temporada se alquila para eventos. Una tirada de Investigación les permitirá darse cuenta a los jugadores que solo se encuentran comentarios de la gente que se ha hospedado allí en el año 2017, 2019 y 2020 (justo durante la temporada en las que los Simulacros ya no estaban en este lugar). Después de este capítulo puede que los jugadores quieran ir a ver a los pacientes cuya información está en la casa, pues tienen los datos para realizar las visitas.

Esta es la casa del Doctor Samuel Marx, que normalmente está en alquiler hasta el momento en el que realiza este tipo de operaciones con sus asociados Krystal Dehnert y Tobias Rottmann. En ella los Simulacros permanecen desde que son raptados hasta que fallecen, aunque no duran demasiado tiempo aquí. Krystal Dehnert y Tobias Rottmann raptan a un Simulacro con su método y Tobias avisa al doctor Samuel Marx para que el día de la intervención esté todo listo en el sótano y también avisa a los clientes. Cuando estos llegan el Simulacro ha fallecido ya o está sedado preparado para la intervención. Tobias Rottmann se encarga de cuidar y entretener al Simulacro hasta que se le realice la intervención, luego se deshace de su cuerpo vertiendo sus desechos en las Espinas del Seto (donde nadie iría a hurgar). De este capítulo los jugadores pasan a poder conocer a los pacientes en el **Capítulo 9** o por el contrario terminarán la aventura informando a Emma Voit de todo lo que han descubierto hasta ahora.

Lee lo siguiente al llegar a la casa

La casa está a apenas una hora de Mannheim. Por el camino dejáis atrás las fincas de animales y los cultivos de melocotones, rábanos y cebada que rodean la ciudad para adentraros en carreteras secundarias con baches que cruzan a la reserva natural de Haardtrand-Am Sonnenweg, rodeada por arbustos, árboles bajos y los viñedos que dan fama al vino del festival que a veces se celebra en esta región. Pero el GPS parece llevaros hacia una casa que no está reflejada en su sistema, más allá de Esthal, claramente alejada de la influencia del pueblo. Algunos tramos del camino parecen no haberse cuidado adecuadamente y las ramas y charcos estropean vuestro vehículo.

Al fondo una de esas viviendas de entramado alemanas erguida con ladrillo. Una imponente entrada de piedra y una chimenea dan un aspecto más robusto y antiguo al estilo que contrasta con el aparente bien cuidado jardín de este chalet de 2 plantas más buhardilla y garaje. Un precioso lugar de vacaciones para una maravillosa familia y sus abuelos. Una historia muy alejada de la tuya, donde uno se termina acostumbrando a la pérdida y la falta de magia de la que hace sonreír a los niños.

Dependiendo de la hora a la que lleguen los jugadores podrán lidiar con Tobias Rottmann o no. De mañana y tarde podría no estar aquí. Si desean tocar el timbre en plena tarde o mañana descubrirán que no hay nadie dentro (y serán, si el narrador lo desea, observados por las cámaras exteriores, que podrían tener un sensor que se activase al tocar el timbre). Unos matorrales recubren bien las ventanas que dan al sótano (). Por lo general, no es difícil entrar en la casa, tiene varias ventanas y puertas cerradas (fáciles de romper o forzar con Destreza + Fullerías -2 o Destreza + Pericias -4). No obstante, una alarma silenciosa (Astucia + Investigación con -2 o Astucia + Fullerías para detectarla) y algunas cámaras (Astucia + Compostura -5, Astucia + Investigación -2 o Astucia + Fullerías -2) colocadas por toda la casa avisarán a Tobias Rottmann y al Doctor Samuel Marx en caso de allanamiento siempre que no hayan sido desactivadas de algún modo previamente (Destreza + Fullerías -3 o Destreza + Ciencias -4 para hacerlo, los jugadores también pueden encontrar una referencia a la contraseña de la alarma y cámaras en los sueños de Tobias mirar la mente de

Tobias Rottmann en el **Capítulo 6** que no será otra que 8 dígitos, la fecha de la desaparición de la primera o la última víctima de entre los 3 raptos que llevan, la que el narrador haya decidido, Tobias la cambia cada vez que raptan a un Simulacro nuevo, pero al pasar tiempo con ellos les coge apego y por este motivo sus contraseñas son tan personales).

Detectados por las alarmas: Si han sido detectados por las alarmas Tobias Rottmann mirará por las cámaras a ver qué está pasando y podrá saber en dónde se esconden si deciden hacerlo. Si Tobias no ha visto a nadie aparecerá allí de inmediato atravesando uno de los espejos para comprobar lo sucedido armado con una pistola sencilla. Sin embargo, si ha visto claramente *que hay alguien en la casa no aparecerá por allí (en el fondo Tobias es un cobarde y no buscará enfrentamiento sino huir si algo sale mal)*.

De noche: Si llegan de noche será el propio Tobias Rottmann el que les abrirá la puerta si tocan en la casa. *Un hombre serio y fornido con gafas y barba que ronda los 40 años, pero con pelo semi-largo y barba, os recibe cuando llegan a la casa* (Tobias Rottmann ha fortalecido su Máscara y una tirada de Astucia + Ocultismo -1 o Astucia + Compostura -2 revelará que la sombra de Tobias Rottmann muestra sus extraños y múltiples cuernos y unas orejas y colmillos prominentes). Por otro lado, los jugadores quizá podrían haberse delatado sin querer de esta misma forma (dejando que sus sombras sean proyectadas por la luz). Los jugadores podrán utilizar cualquier artimaña para que les dejen pasar, pero Tobias Rottmann los rechazará, no desea ver a nadie y conoce sus circunstancias (sus inseguras mentiras podrán ser detectadas con una tirada exitosa de Astucia + Empatía -1). Sea como sea, si la cosa se pone fea Tobias Rottmann huirá y desaparecerá utilizando uno de los múltiples espejos de la casa.

Si utilizan algún poder para visualizar en el pasado en esta casa:

*Los jugadores podrán ver a Tobias Rottmann jugando a la play con alguno de los Simulacros y a Krystal Dehnert interviniendo preguntándole si ha llamado al Doctor Samuel Marx y Tobias le contesta que no. Luego Krystal Dehnert le acusa de ser un descuidado por lo arriesgada que es la situación y que no debe encariñarse con los Simulacros que no son más que una falsa realidad (Krystal no cree que un Simulacro deba ser tratado como una persona de verdad, ver más en el apartado Krystal Dehnert en el **Capítulo 7**, pero Tobias Rottmann retrasa las operaciones para pasar más tiempo con los Simulacros, a los que considera buenos compañeros de juegos, ver más sobre Tobias Rottmann en el **Capítulo 2**). Podrán ver incluso cómo operan a cada niño y cómo los clientes se trasladan hasta esta casa y realizan el pago en metálico pudiendo a su vez detectar cómo el Simulacro de Ronald aprovecha sus últimos momentos antes de la operación para quitarle a Krystal Dehnert sin que esta lo perciba su Silbato de plata (ver más información sobre él en el **Capítulo 3**) y cómo Lilly luego lo recoge (los jugadores podrán averiguar dónde vive Lilly buscando en los archivos del sótano, mira el apartado Garaje y sótano de este capítulo).*

El interior de la casa: Si los jugadores consiguen sortear los diferentes obstáculos de alarmas y puertas cerradas y entran sin problema a la casa verán que *el interior de la casa está limpia y bien cuidada. Tiene un aspecto minimalista* que no encaja demasiado con el estilo clásico que en un principio presenta el exterior, *sin demasiados muebles, carente de objetos personales, como una vivienda vacacional, aunque los que hay son de aspecto antiguo y resistente (esto se debe a que Tobias Rottmann acostumbraba a poner su casa en alquiler varias veces antes del ofrecimiento de colaboración con Krystal)*. *En el salón que se abre tras la puerta principal hay una chimenea, una mesa con varios sofás alrededor, un mini-bar con refrescos y bebidas alcohólicas abiertas, una escalera que sube (hacia las habitaciones del primer piso), una puerta al fondo (que lleva al comedor) y otra en el lateral (que da paso a una especie de solárium desde donde se puede ver un sendero que se adentra en la ladera de enfrente)*. *Dos espejos de cuerpo entero colocados en el pasillo que precede a la planta alta se sitúan en paredes opuestas dando la sensación de formar un largo pasillo (estos conductos los utilizan Tobias Rottmann y Krystal para atajar y llegar antes a casa cuando no utilizan la furgoneta) al igual que en muchas otras partes de la casa De pronto te das cuenta de que este lugar no es como cualquier otro, un lugar lleno de espejos te hace ser incapaz de huir de quién eres. Un sitio así alimenta el egocentrismo y refleja tu apariencia, la que mostramos a los demás y la que creemos ver de nosotros. En la cocina no hay demasiado, agua, azúcar, miel, té, café... Tras indagar un poco podrán ver también una puerta en la cocina que desciende que está cerrada y da al garaje que se observa desde fuera y al sótano (hay un terminal de alarma al otro lado que se activa al abrir la puerta hacia al garaje, pero una tirada de Destreza + Fullerías -2 o Destreza + Pericias -4 podría forzarla).*

-Primer piso: Si acceden al primer piso, un pasillo les dará acceso a tres habitaciones, todas ellas muy parecidas (una cama de matrimonio con dos mesitas de noche, ropero empotrado con puertas con espejos

interiores y un escritorio sencillo). Una tirada (Astucia + Compostura -2 o Astucia + Investigación) revelará una puerta en el techo del pasillo del primer piso hacia un desván (descrito más abajo) imposible de abrir desde ese lado (está cerrada desde el interior del desván con un candado). Si intentan entrar escalando desde la fachada (Fuerza + Atletismo -2) se arriesgarán a caer de una altura de 10 metros en el caso de fallar dramáticamente (sufriendo con ello 10 puntos de daño Contundente) pero podrán acceder, en esta zona no hay alarmas.

*-Deshván: Si acceden al desván observarán un espacio diáfano casi tan grande como el primer piso, pero el techo a dos aguas hace que solo se pueda estar de pie en la parte central. Tres grandes ventanas dejan entrar la luz y ver el exterior, hay un gran armario donde debería estar el cuarto ventanal, con un viejo reloj de péndulo, una clásica bañera, un televisor algo viejo con varias cintas de vídeo de películas de dibujos en VHS cerca y una consola de *Play Station 2* conectada (tiene 3 partidas guardadas con los nombres “sonrojadita”, “limpiadora” y “dibujante”, cada uno haciendo referencia a uno de los Simulacros raptados según su forma de ser). También hay un polvoriento y arrinconado chelo, un antiguo tocador de ébano y una sucia cama individual con una manta. El tocador parece haber estado bajo uso, se pueden encontrar artículos de aseo, algunos elementos de primeros auxilios y una *Gameboy* antigua con varios juegos y una o dos máscaras de disfraces. En el suelo, una papelerita con algo de unas bebidas energéticas en su interior (si tiene éxito en una tirada de **Inteligencia + Investigación** pueden descubrir dentro de la papelerita gel hidroalcohólico derramado y desperdiciado entremezclado con bayas pochadas de distinto tipo y algo de cemento, todas estas cosas son partes del cuerpo de los diferentes Simulacros que han vuelto a su forma original de objetos por la que fueron concebidas, mirar Matar al Simulacro pág. 341 del libro de Changeling: Los Perdidos). Los jugadores aquí podrían sufrir un Ataque de claridad (pág. 15 del libro de Changeling: Los Perdidos) si perciben lo que hay dentro de la papelerita.*

*-Garaje y sótano: Si los jugadores consiguen acceder al garaje y al sótano verán lo siguiente. En el garaje lo que más les llamará la atención es un enorme espejo que se sitúa al extremo que le da una increíble sensación de amplitud (este espejo es el que el alcalde en el **Capítulo 7** o la empresa Glas & Spiegel Weztel Atelier en el **Capítulo 4** afirmaban que se había instalado en primer lugar antes que los de Mannheim). Este es el espejo que usan Tobias y Krystal Dehnert para atajar por la ciudad (ver más información en el **Plan otra oportunidad** al principio de esta aventura). Algunas herramientas de jardinería, mecánica o mantenimiento pueden verse colgadas de la pared o dentro de alguno de los armarios de este garaje. Por otro lado, en el sótano encontrarán las mesas de operaciones del Doctor Samuel Marx recogidas e impolutas además de un congelador con órganos y material orgánico semejante para el comercio ilegal de trasplantes y todo lo necesario para ello como material quirúrgico, neveras transportables, elementos de desinfección y mantenimiento, etc. También podrán ver una mesa con algunos informes dentro. Si los jugadores leen los informes sufrirán un ataque de Claridad de 6 dados al ver estas imágenes de 9 si las vivencias de los personajes pueden verse reflejadas en ellas. Aquí están los números de contacto de Tobias Rottmann, Krystal Dehnert, el Doctor Samuel Marx y el de 3 clientes más las direcciones de residencia de estos clientes. También hay información sobre la intervención que se le va a realizar a cada uno y las horas en las que el Doctor Samuel Marx está disponible con las fechas para cada intervención (inventate la dirección de cada cliente, solo ten en cuenta que cada uno está en un lugar distinto, las fechas exactas también puedes inventarlas teniendo en cuenta que cada intervención tuvo lugar a la semana o dos semanas después del rapto de cada Simulacro).*

Jeremy, calle XXX Hesperange, Luxemburgo → pulmón --/07/2016

Shaili, calle XXX Frankfurt → hígado --/04/2018

Lilly, calle XXX Berlín → córnea --/09/2021

Doctor Samuel Marx: El Doctor Samuel Marx es un conocido de Tobias Rottmann que se interesó en aumentar sus ingresos participando como cómplice junto a él y a Krystal. El Doctor realiza únicamente los trasplantes no tiene conocimiento de cómo los niños llegan a sus manos ni es consciente de la naturaleza feérica del mundo que le rodea (es por ello que no hemos prestado especial atención a su figura en esta aventura, pues solo está presente durante el momento de la operación). Samuel Marx con los nuevos ingresos que ha acumulado se ha podido comprar varias casas, entre ellas “la casa de los espejos”, que ha decidido ceder para las actividades de trasplante que realiza. La casa de los espejos suele estar alquilada cuando no se usa bajo el nombre de la casa de los espejos para sacarle todo el beneficio posible y tanto Tobias como Krystal pueden utilizarla como les parezca pertinente mientras realizan sus actividades delictivas.

ATAQUE DE CLARIDAD

• Tira los dados adecuados para el ataque de Claridad (6 o 7 en el caso de encontrar y entender lo que hay en la papelera)

Éxito: tira el nivel de Wyrd para determinar cuánto daño leve de Claridad recibe. Si esto da como resultado un daño en cualquiera de las tres casillas de claridad del extremo derecho del Perdido, obtiene una Condición de Claridad (pág. 17 del libro de Changeling: Los Perdidos).

Éxito excepcional: como éxito, excepto que el daño de Claridad que recibe el Perdido es grave. Si esto resulta en daño a cualquiera de sus tres casillas de Claridad más a la derecha, gana una Condición de Claridad Persistente.

Fallo: el Perdido está algo conmocionado, pero no recibe daño de Claridad.

Fallo dramático: el Perdido no recibe daño de Claridad y recupera un punto de Voluntad.

NIVELES DE CLARIDAD

3 y menos: Alucinaciones si experimenta un fallo dramático en una tirada de Percepción.

3 y 4: -1 a tiradas de Percepción. **2 y 1:** -2 a tiradas de Percepción.

DAÑO DE CLARIDAD

Si un Perdido recibe más daño leve de Claridad después de que su reserva se llene de daño de cualquier tipo, cae inconsciente y se pierde en sus propios sueños. Adquiere la Condición Comatoso y no puede recibir más daño de Claridad hasta que se cure al menos un punto.

Si sufre un daño grave después de que su reserva se llena de daño, no solo adquiere la Condición Comatoso, sino que la Condición Comatoso se vuelve persistente y solo puede resolverla con ayuda.

RECUPERAR CLARIDAD

Incluso si actualmente no tiene Piedras angulares adjuntas, cada escena que pasa interactuando de manera significativa con una de sus Piedras angulares cura un nivel de daño de Claridad grave, o todos los niveles de daño de Claridad leve (pero no resuelve ninguna Condición por defecto).

Si el Perdido no tiene Piedras angulares, debe obtener una antes de que pueda curar a Claridad de esta manera.

Capítulo 9| Los clientes

Objetivos del Capítulo

Jugadores

- Encontrar a los niños

Narrador

- Dar pistas sobre el trasfondo de los Simulacros y Ronald.
- Profundizar en la lógica del funcionamiento de un Simulacro en el juego.

Los jugadores recibirán distintas versiones de los distintos pacientes (Shaili, la paciente 1, Lilly, la paciente 2, y Jeremy, el paciente 3) que ni si quiera se conocen entre ellos. Cada paciente ha tenido una experiencia distinta con el mismo médico (aunque lo presentarán bajo un nombre distinto) visitando el mismo sitio (la casa de los espejos) y recibiendo un tratamiento postoperatorio distinto. Estos pacientes no tienen ninguna experiencia con Krystal Dehnert o Tobias Rottmann (a excepción de Jeremy, cuya operación fue realizada en una época en la que Krystal y Tobias Rottmann aún eran descuidados) porque estos dos se encargan únicamente de proveer de Simulacros al doctor, no de interactuar con los clientes. Ha de tenerse en cuenta en cualquier caso que, como ya se ha descrito en el Capítulo, estos pacientes reviven los recuerdos de los Simulacros que a la vez son un reflejo de sus *alter ego* auténticos intercalados con sus sueños auténticos. Es el motivo por el que los sueños de los pacientes y los Simulacros a veces se armonizan y otras se repelen provocando pesadillas.

Shaili (trasplante de hígado Angelica): Esta paciente es una niña de unos 9 años de padres de origen hindú que se trasladaron hace tiempo a Alemania precisamente por la enfermedad de su hija. Su trasplante fue hace unos 3 años (tiene el hígado de Angélica). Los educados y adinerados padres de Shaili viven en Frankfurt (a 1h en coche de Mannheim) y generalmente estarán ocupados, no recibirán a los jugadores hasta pasadas unas horas o hasta el próximo día y solo bajo una buena excusa. Los padres son conscientes de que en su momento pedían ayuda a todo el que conocían para curar a su hija colgando incluso el caso en Internet en varios periódicos, pero no aceptarán a periodistas o médicos (puesto que podrían poner en riesgo en cuanto a la palabra que le dieron al Doctor Samuel Marx, aunque a pesar de todo recuerda que no es un compromiso feérico) únicamente accederán a hablar con los jugadores si estos han tenido el mismo problema que su hija (buscar las reglas para Abrir Puertas en el Capítulo 7). Si consiguen hablar con ellos, estos les contarán *que tenían dinero para costearse una operación tan arriesgada. Shaili tenía Atresia Biliar (una enfermedad que ocurre cuando las vías biliares dentro o fuera del hígado están anormalmente estrechas, bloqueadas o no están, estas llevan un líquido digestivo desde el hígado hacia el intestino delgado para descomponer grasas y filtrar desechos fuera del cuerpo) que acabó requiriendo un trasplante de hígado, al parecer hace falta que estén presentes un grupo de médicos de diferentes especialidades y la operación es larga y compleja, pero ningún médico de su región quería hacerse cargo de la complicada operación, que suponía un claro riesgo para la niña, pero encontraron en Internet a un señor llamado Doctor Samuel Marx que le realizaría el trasplante él solo a cambio de una suma millonaria. Desde entonces Shaili está bien y no sufre riesgo de muerte ninguno, pero resulta que al final sigue teniendo problemas intestinales ocasionalmente, no tan graves como los que tenía, pero no saben a qué se pueda deber.* Si los jugadores deciden ver a la niña la verán terminando de jugar en el jardín de la casa marchándose al baño podrán hacerle preguntas. Si le preguntan por el aspecto del Doctor la niña hablará de la apariencia del doctor (pero no tendrá ni idea de ninguna influencia feérica). Si le preguntan por sus dolores les confesará no ser ya tan fuertes, pero confesará tener ciertas molestias y pesadillas por las noches (si intentan sanarla con magia mira el apartado de NOTAS de este capítulo, si quieren adentrarse en su mente visita el apartado del Capítulo 6 mente de los pacientes).

Lilly (trasplante de córnea de Ronald): Esta paciente es otra niña, un tanto mayor que la anterior, de padres alemanes cuyos negocios están relacionados con las plantas petrolíferas en Alemania. Su trasplante fue el más reciente (tiene los ojos de Ronald). Los jugadores tendrán que visitar un chalet en las afueras de Berlín, donde reside Lilly con su familia, y no llegarán a conocer al padre a no ser que visiten la casa de noche, pues se pasa el día trabajando. La madre de Lilly será quien les atienda y, al igual que los padres de Shaili, no recibirá a los jugadores a no ser que traigan con ellos una buena excusa. Los padres son conscientes de que en su momento pedían ayuda a todo el que conocían para curar a su hija colgando incluso el caso en Internet en varios periódicos, pero no aceptarán a periodistas o médicos (puesto que podrían poner en riesgo en cuanto a la palabra que le dieron al Doctor Samuel Marx, aunque a pesar de todo, recuerda que no es un

compromiso feérico) únicamente accederán a hablar con los jugadores si estos han tenido el mismo problema que su hija (buscar las reglas para Abrir Puertas en el Capítulo 7). Si consiguen hablar con ellos, estos les contarán que *tenían dinero para costearse una operación como la de Lilly, que tras una caída jugando se hizo daño en el ojo y su recuperación fue desastrosa provocando una mala cicatrización de la córnea. Al final se requirió un trasplante, pero al parecer es un procedimiento extremadamente delicado que de no ser realizado correctamente puede provocar la pérdida total de visión o aumentar el riesgo de infecciones, además de que 1 de cada 3 pacientes rechaza la córnea en los primeros 5 años después de la intervención. Su sufrimiento terminó cuando encontraron en Internet al Doctor Samuel Marx que le realizó el trasplante a cambio de una suma millonaria. Desde entonces Lilly está bien y no sufre riesgo alguno. Solo parece que desde entonces está un poco más impertinente y se mete en problemas en el colegio ocasionalmente por tonterías que cree imaginarse, pero está bien.* Si los jugadores deciden ver a la niña la verán terminando sus deberes con un silbato colgando del cuello (este es el Silbato de plata mirar más información sobre él en el Capítulo 3), aún con el uniforme del colegio puesto. Si le preguntan por el aspecto del Doctor la niña hablará de sus gafas, su aspecto joven y su actitud fría (pero no tendrá ni idea de ninguna influencia feérica sobre Krystal Dehnert o Tobias Rottmann). Si le preguntan por el silbato esta les dirá que lo encontró entre los matorrales de la casa donde la operaron y decidió quedárselo, pero cree que está roto porque no silba (si los jugadores intervienen se darán cuenta de que solo tiene algo de tierra en su interior, si lo tocan vuelve al apartado del Capítulo 3). Si le preguntan por sus problemas de visión mirará a su madre sintiéndose intimidada por ella (si los jugadores consiguen quitarse de encima a la madre o buscar a Lilly en un momento de intimidad les contará que cree ver criaturas que en realidad no existen), confesará en cualquier caso sufrir ciertas pesadillas por las noches desde la operación (los jugadores podrán confirmar que posee visión feérica dado que ella podrá contemplarla en todo momento a no ser que hayan decidido esconderla. Si los jugadores intentan “sanar los fallos de la operación” para que deje de ver lo que ve con contratos mira el apartado de Sana-sana de este capítulo, si quieren adentrarse en su mente visita el apartado del Capítulo 6 mente de los pacientes).

Jeremy (trasplante de pulmón de Claudia): Este paciente es un adolescente cuyo trasplante se realizó hace años y fue el único de los 3 pacientes que ha conseguido ver a Krystal o a Tobias Rottmann durante su intervención. Jeremy tiene el pulmón de Claudia. Los padres de Jeremy no tienen dinero, de hecho, viven en una casa de campo en Hesperange, una ciudad de Luxemburgo (a 2h en coche desde Mannheim). Su madre trabaja en una empresa de limpieza y su padre es mecánico en un taller de coches. Jeremy está unos días con su padre y otros con su madre, que están divorciados. Los padres no tendrán problema en hablar con los jugadores y confesar lo que sea, están totalmente desencantados con sus vidas y les contarán la historia de *cómo su hijo desde que había probado el cigarro cuando entró en el instituto fue diagnosticado con un cáncer de pulmón hasta que con los años tuvieron que recurrir a un doctor que encontraron en Internet llamado Samuel Marx a cambio de guardarles el secreto, pero no saben nada de él ahora, pero recuerdan haberle pedido el dinero para el trasplante a un pariente familiar.* Si los jugadores preguntan directamente por Jeremy podrán encontrarlo con facilidad, sus padres saben que su hijo Jeremy tiene muchos y diversos amigos y podrán hacerse pasar fácilmente por uno de ellos y les dirán que está en una de las cafeterías del centro. Jeremy acostumbra a visitar la misma cafetería y a quedarse allí a charlar largas horas con sus amigos, uno de sus sitios favoritos. Los jugadores lo verán rodeado de sus amigos. Jeremy no querrá hablar con los jugadores a no ser que le ofrezcan dinero. Si le preguntan por el aspecto del Doctor a Jeremy él les hablará de su apariencia, pero además recordará la apariencia de Krystal Dehnert o la de Tobias Rottmann (pero no sabrá sus nombres ni nada más). Si le preguntan por sus problemas de pulmón les contará que aún tose de vez en cuando y confesará en cualquier caso sufrir ciertas pesadillas por las noches (si los jugadores intentan sanarle con magia mira el apartado Sana-sana de este capítulo, si quieren adentrarse en su mente visita el apartado del Capítulo 6 mente de los pacientes).

Sana-sana: Si los jugadores tratan de sanar a algunos de los pacientes descubrirán que les es imposible sanarlos, pero en su lugar recibirán información sobre el extraño tratamiento que podrán seguir no para recuperarse de su dolencia por completo, pero para que no sufran dichos malestares. Aunque los jugadores no lo sepan aún, este tratamiento está en sintonía con la forma en la que han sido hechos los Simulacros a los que les han sustraído esos (Shaili tiene el hígado de un Simulacro hecho de frutos del bosque y hierbas de la zona, Lilly tiene la córnea de un Simulacro hecho de material de construcción, Jeremy tiene el pulmón de un Simulacro fabricado a partir de material higiénico de una lavandería cercana). Shaili deberá tomar una dieta basada en frutos rojos, Lilly deberá colocarse una cataplasma a base de agua y arena sobre el ojo cerrado y Jeremy deberá rociar su pecho con limpiacristales y luego envolverlo con papel higiénico (puede que esto no sea suficiente y para mantener la magia de las Hadas Verdaderas y que la transformación de estos órganos siga perdurando los jugadores deberán ofrecer a estos pacientes un punto de glamour cada cierto tiempo o averiguar la forma de que esto suceda, de lo contrario ese órgano podría volver a su forma

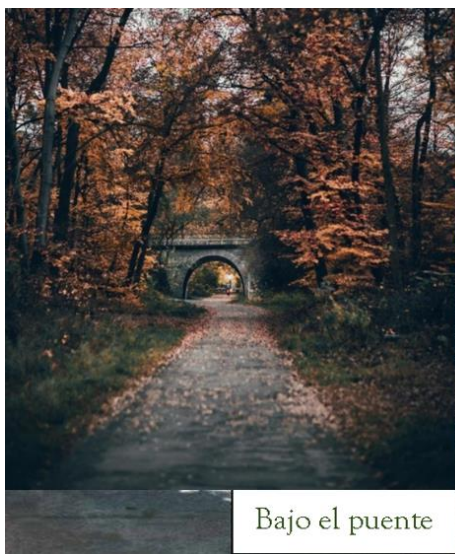
original y destrozarles el cuerpo poniendo en riesgo sus vidas, mirar Matar al Simulacro pág. 341 del libro de Changeling: Los Perdidos para más información). Los jugadores podrían encontrar pistas de estos elementos desperdigados por el Seto o podrían contemplar a los Goblins intercambiándoselos si lo deseas en el **Capítulo 5** si deseas incluir estos elementos en la trama principal.

A partir de este momento los jugadores podrán simplemente informar de todo lo *sucedido a Emma Voit al haber encontrado todas las pistas del caso (hayan dado o no con Krystal Dehnert). Emma Voit solo está interesada en inculpar al actual rey de invierno “Arturo Valverde” de haber dejado que todo esto sucediera por no haber prestado más atención apoyándose en que Tobias Rottmann antes trabajaba para el centro y fue el causante de todo ello. En dicho caso lee lo siguiente para cerrar la narración:*

Lee lo siguiente para finalizar la aventura

¿Habéis encontrado a Krystal? ¿Habéis acordado algo con ella? ¿Ha cambiado algo de cómo erais antes y cómo sois ahora? Ahora entendéis que, aunque las hadas pueden ser inimaginablemente más crueles que nosotros infravaloramos lo que somos capaces de hacer o hasta dónde podemos llegar. Sobrevivir en un mundo que no te quiere arrastrando tus pesadillas contigo siempre puede hacernos caer en los rincones más oscuros de nosotros mismos. Porque no hay peor sitio que el infinito mundo de colores de fantasía y sangriento dolor que el de Arcadia. Pero una nueva Arcadia espera a resurgir en nuestro mundo, donde nuestros temores continúan y se transforman. No hay mayor monstruo que el ser humano y, lo demás, es un cuento de hadas.

FOTOS PARA LA TRAMA



Bajo el puente



Käfertal

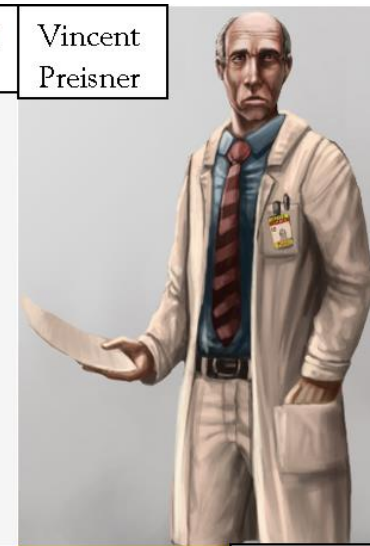
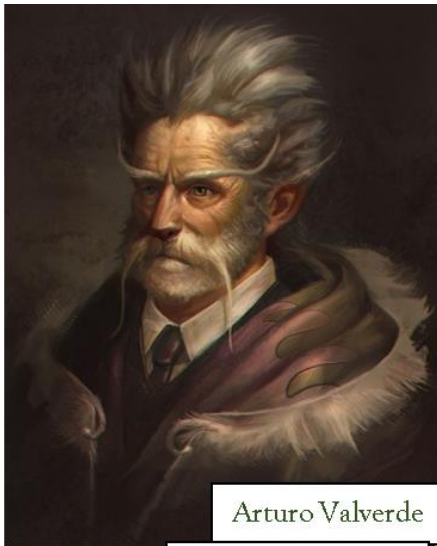


Casa en
Esthal

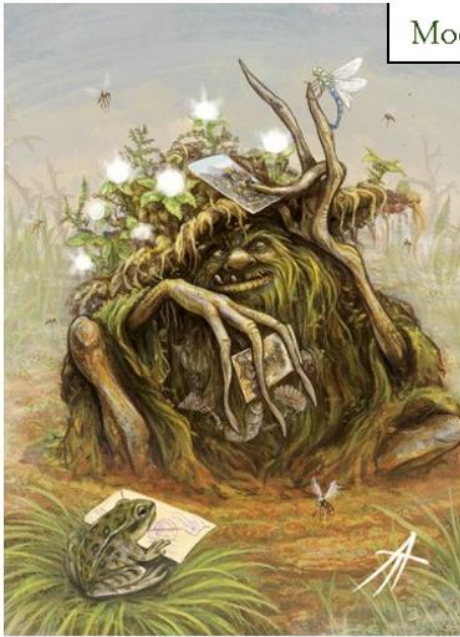


ZI

FOTOS PARA LA TRAMA



FOTOS PARA LA TRAMA



Moosleutes



Kobolds



FOTOS PARA LA TRAMA



Buschgroßmutter



Nachtkrapp



Kornmutter



Lorelei



Lindwurm



Angelica Müller Letztes Mal im April 2018 gesehen



Claudia Proine Letztes Mal im Juni 2016 gesehen

Niños
desaparecidos

**MISSING
VERMISST**



Ronald Tauber Letztes Mal im September 2021 gesehen

Elwetrtsch



FOTOS PARA LA TRAMA

