

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



ESPEJO DE DESEO
UNA AVENTURA PARA WHFRP 2ª EDICIÓN

IGAROL

ESPEJO DE DESEO

UNA AVENTURA "ROMÁNTICA" PARA WHFRP 2ª EDICIÓN

TABLA DE CONTENIDOS

ESPEJO DE DESEO	4	El común adinerado: Tomas von Karstadt	17
Trasfondo	4	Encuentro: Malas deudas	17
Dirigiendo la aventura	4	El noble engreído: Maximillian Aschaffenberg	18
Ojo por Ojo y El Filo de la Noche	5	Encuentro: La última risa	18
Sucesos recientes	5	La nota de la dama	18
Kesydra-El Espejo de Deseo	6	Parte Dos: Pruebas del Corazón	19
El Marcador de Obsesión	7	La primera prueba: Un medallón perdido	19
PJs obsesivos	7	La segunda prueba: Bendición ancestral	20
Pretendientes para la mano de Esmeralda	7	La tercera prueba: Lugares de poder	20
Leopold von Bruner	7	Y ahora a por tu recompensa...	21
Guthrie von Hammastrat	8	Parte Tres: Fragmentos de Deseo	21
Tomas von Karstadt	9	Dentro del espejo	22
Maximillian Aschaffenberg	11	La salida	23
El objeto de afecto: Esmeralda	12	Conclusión	23
Hilda	12	PNJs notables	24
Heissman von Bruner	12	Leopold von Bruner	24
Lord Rickard Aschaffenberg	13	Guthrie von Hammastrat	24
Ludmilla Aschaffenberg	13	Tomas von Karstadt	24
Alfred Karstadt	13	Maximillian Aschaffenberg	25
Rupert Fenstermacher	13	Más poesía	26
Parte Uno: Amada y Perdida	13		
La propuesta de un anciano	14		
¿Por qué nosotros?	14		
¿Qué sacamos nosotros?	14		
El amor lo puede todo	14		
Escogiendo bando	15		
Tratando con los pretendientes	15		
¡Tengo un plan!	15		
El romántico empedernido: Leopold von Bruner	15		
Encuentro: Gran inspiración	16		
El tonto musculoso: Guthrie von Hammastrat	16		
Encuentro: ¡Dicen que los hombres temen a la Bestia!	17		



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County
Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre de la aventura Mirror of Desire del Liber Ecstatica. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 1986, 2005, 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, Liber Ecstatica, las siguientes marcas y respectivos logos, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo del mundo de Warhammer y la ambientación de Warhammer Fantasy Roleplay son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2010, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se pretende cuestionar su estatus.

Para más información sobre la línea *Warhammer Fantasy Roleplay*, descargas gratuitas, preguntas sobre reglas, o sólo para saludarnos, visítanos en

www.FantasyFlightGames.com

Estimado Igarolero,

Tienes en tus manos la traducción y conversión a las reglas de la 2ª Edición de Espejo de Deseo, la aventura incluida en el suplemento "Liber Ecstatica", una guía de los depravados seguidores y demonios de Slaanesh para la 3ª Edición. Como ya se ha mencionado, Espejo de Deseo utiliza las reglas de la edición anterior, y en mi opinión la mejor, de WJFRP, pero mantiene su ambientación en la tercera.

La aventura transcurre el año 2522 y el Emperador Karl Franz gobierna el Imperio, pero no se ha producido (de momento y puede que no llegue a ocurrir, o sí) la Tormenta del Caos, y en cierto modo las cosas siguen igual (aunque han pasado veinte años) que en la ambientación de la gloriosa primera edición.

Puede que el mundo de Warhammer se haya quedado huérfano tras el repentino final de la tercera edición, pero lo cierto es que aún hay muchas aventuras que jugar pero que sólo están disponibles en la lengua de la perversa Albión... hasta ahora.

¡Bienvenidos al mundo de WJFRP!

Álvaro de Sande



ESPEJO DE DESEO

Espejo de Deseo introduce a los jugadores en los complejos asuntos de la nobleza de Ubersreik, o marca su retorno a esa ciudad si han jugado las aventuras *Ojo por Ojo* o *El Filo de la Noche*, aunque ninguna de ellas resulta necesaria para emplear este escenario. Si pretendes ser un jugador en esta aventura, NO SIGAS LEYENDO. La siguiente información es sólo para el DJ.

TRASFONDO

Algo sacude a la nobleza de Ubersreik. Esmeralda Fenstermacher, hija de un noble menor, ha hechizado a los hijos de buena familia de la ciudad y es asediada por pretendientes. La situación ha dejado perpleja a la nobleza local porque Esmeralda es una joven normal con poca riqueza a su nombre, y descartada como partido durante mucho tiempo. Los más importantes entre sus pretendientes son Leopold von Bruner, hijo menor y esperanza de la fallida familia von Bruner, y Maximillian Aschaffenberg, un rico sobrino de Lord Rickard. Heissman von Bruner había puesto sus esperanzas en la boda de Leopold para recuperar la riqueza de la familia (después del desagradable asunto en el pabellón de caza), algo que ahora parece haberse venido abajo. Lord Rickard quiere a su sobrino casado con alguien de su estatus, y Esmeralda no lo es. Decididos a

poner firmes a sus jóvenes vástagos y disipar este enamoramiento sin sentido, ambos patriarcas han pedido ayuda externa—entran los PJs.

Los PJs tendrán que lidiar no sólo con Leopold y con Maximillian, sino con los múltiples pretendientes por la mano de Esmeralda; y al tratar de ayudar o dificultar a cada uno de ellos, se plantearán sospechas sobre qué está pasando realmente entre Esmeralda y algunos de los hijos más ricos de Ubersreik. La situación demanda tacto y astucia de los PJs para poder resolver el misterio y salvar a los pretendientes de sí mismos, y del verdadero peligro oculto tras los recién hallados encantos de Esmeralda.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

Espejo de Deseo es una aventura abierta, con muchas rutas para que los PJs lleguen a su conclusión y varios finales según sus acciones. Las elecciones principales conciernen a los pretendientes, cada uno tiene su agenda e inmiscuirse llevará a distintos encuentros. Para hacerlo más fácil, el DJ debe familiarizarse con cada pretendiente y

su motivación (tienes información detallada a partir de la página 7) además del objeto de sus deseos: Esmeralda y las fuerzas que la controlan. Conocer bien a los PNJs, y cómo piensan y reaccionan, ayuda al DJ a responder a las acciones de los PJs si estos deciden dirigirse en una dirección inesperada o salen con un plan fuera del ámbito de la trama principal.

Además de familiarizarse con los PNJs principales, el DJ debe tomarse tiempo para entender el Marcador de Obsesión. Este es un marcador de progreso que mide la influencia del demonio que controla a Esmeralda (consulta más abajo) y sus efectos sobre los pretendientes y los PJs. En función de su posición, el Marcador de Obsesión puede influir dramáticamente en ciertos encuentros y reacciones de los PNJs. Finalmente, el DJ debe leerse a fondo toda la aventura antes de jugar, de modo que tenga una buena idea de lo que viene y cómo podría afectar a los personajes.

Espejo de Deseo se divide en tres partes:

PARTE UNO: AMADA Y PERDIDA

Heissman von Bruner y Lord Rickard Aschaffenberg se reúnen con los PJs para que consigan que sus hijos dejen de perseguir a Esmeralda Fenstermacher, una joven normal y un mal partido en todas las cuentas. También se dirige a ellos Ludmilla (esposa de Lord Rickard) con una llamada a que el amor siga su curso. Todo se complica más cuando se reúnen con cada uno de los cuatro jóvenes pretendientes y descubren su obsesión por la chica. Los PJs deben ayudar, entorpecer, o negociar con cada uno de ellos, alejarlos de problemas y de la garganta de los demás, y en general evitar que el caos de los amantes se vaya de las manos.

PARTE DOS: PRUEBAS DEL CORAZÓN

Finalmente, Esmeralda se decide por uno de los pretendientes, pero primero le exige que realice tres pruebas para demostrar su amor por ella antes de comprometerse totalmente con él. Mientras el pretendiente trata de completar estas pruebas, los PJs pueden ayudarlo o ir en su contra. Los PJs también consiguen los primeros indicios reales de que algo raro está pasando y pueden investigar acerca de la verdad detrás del repentino encanto de Esmeralda.

PARTE TRES: FRAGMENTOS DE DESEO

Después de completar las pruebas, Esmeralda declara su afecto por el pretendiente y se permite a los PJs presenciar el encuentro. La fuerza detrás de los amantes, el demonio de Slaanesh Kelsydra, se revela y atrapa a los PJs en el espejo mágico mientras se libera. Ahora deben escapar, salvar a los amantes y detener a Kelsydra antes de que sus oscuros planes se hagan realidad.

OJO POR OJO Y EL FILO DE LA NOCHE

Es posible que los PJs hayan completado *Ojo por Ojo* o *El Filo de la Noche* y entrado en contacto con los von Bruner u otros PNJs de Ubersreik. Si ese es el caso, el DJ debe usar estas relaciones para atraer a los PJs hacia estos hechos, especialmente si son amigos de una de las familias nobles o han causado una buena impresión en Heissman por 'encargarse de ese feo asunto en el pabellón de caza'. El DJ debe además considerar las acciones de los PJs en cada una de

las aventuras previas y cómo podría cambiar la opinión sobre ellos de los residentes de Ubersreik o afectar a su reputación, ya que esta información podría aparecer al tratar con los pretendientes.

SUCESOS RECIENTES

Antes de la llegada de los PJs a Ubersreik y la petición de ayuda de Heissman von Bruner, todo había estado típicamente tranquilo para la ciudad provincial. Los hombres bestia aún merodean los bosques, los bandidos asolan ocasionalmente los caminos, los impuestos del Emperador siguen más altos de lo deseado, y el pueblo de Ubersreik sigue trabajando a la sombra de las Montañas Grises. Pero, desconocido para la gente común, la nobleza local está en un gran revuelo y las fortunas de sus hijos más elegibles en peligro. Hace menos de un mes, los cortejos de varios jóvenes nobles acabaron abruptamente cuando Esmeralda Fenstermacher entró en escena. Una chica simple y aburrida, y la única hija de la debilitada familia Fenstermacher, Esmeralda ha vivido en realidad (completamente inadvertida) en Ubersreik casi toda su vida. Hace escasas semanas, salió de la arruinada mansión de su familia y de inmediato comenzó a llamar la atención de cada joven elegible en la ciudad. Cuatro jóvenes se han elevado entre la multitud de pretendientes que ha atraído para competir por su mano: Leopold von Bruner, Guthrie von Hammastrat, Tomas von Karstadt, y Maximilian Aschaffenberg. Comprensiblemente, sus familias están a disgusto con semejante partido, dada la falta de riqueza y poder de los Fenstermacher, además de por la simpleza de la chica (algo a lo que los jóvenes son de algún modo ajenos).

No hay nadie más preocupado por este partido y por sus funestas posibilidades que la familia von Bruner, notablemente Heissman von Bruner. Dada la reducida fortuna de la familia (que aún está sufriendo del incidente en el pabellón de caza) y su muy disminuida



posición entre la nobleza de Ubersreik, Heissman esperaba casar a Leopold con una dote mucho más prometedora, aumentando la riqueza y prestigio familiar con una alianza con una casa más prospera. El joven parece estar bien y muy enamorado, y todos los esfuerzos de Heissman han sido en vano. El viejo no es capaz de entender de donde procede el atractivo de Esmeralda o porque ha hechizado no sólo a su hijo, sino a los hijos de muchas otras casas nobles. Sin importar la causa, quiere pararlo; Leopold es su única esperanza de ver mejorar el destino de la familia antes de morir.

Ni Heissman ni los demás nobles se dan cuenta de que Esmeralda y sus encantos son sólo los primeros signos de un peligro mucho mayor que se abate sobre Ubersreik, un peligro encarcelado por décadas bajo sus mismas narices y que tramaba su venganza contra ellos: el demonio Kelsydra.

KELSYDRA — EL ESPEJO DE DESEO

Kelsydra, un demonio de Slaanesh atrapado en un espejo mágico, es la verdadera fuente de los problemas de Ubersreik. Hace siglos, Kelsydra se manifestó en el Imperio por los deseos erróneos de hombres y mujeres, que manipuló para sus propios fines y oscura diversión. Vagó de pueblo a pueblo y de culto a culto, sembrando estragos hasta llegar a Ubersreik hace quinientos años e infiltrarse en las vidas de los von Bruner. Interesándose por la familia, les atormentó durante generaciones (siempre sin su conocimiento) seduciendo a sus hijos e hijas y jugando con su estirpe, aunque sin destruirlos del todo para que la diversión no llegara a su fin. Sin embargo, finalmente eligió al von Bruner equivocado, un hombre joven y honesto llamado Heller. No sólo era puro de corazón sino también un mago luminoso, recién entrenado en los Colegios de la Magia. Vio la verdadera naturaleza del demonio y aunque aún la amaba (o a su recuerdo de la mujer que él creía que era antes de



UNA PROMESA ETERNA

Como parte de su plan para escapar del espejo, Kelsydra ha logrado recientemente cultivar un renacimiento del culto de la Promesa Eterna (aunque hasta la fecha sólo cuenta con un puñado de miembros). La mayoría están bien integrados en la comunidad de Ubersreik, esperando con impaciencia la señal prometida de su inminente liberación. Hasta entonces, se mantienen ocultos y relativamente inactivos, a excepción de Jory, un lacayo sumiso que, a través de la influencia de Kelsydra, ha ganado empleo en el hogar Fenstermacher. Tienes más información sobre Jory en la página 20.

descubrir su verdadera naturaleza), trazó un plan para atraparla de modo que no pudiese hacer más daño. Creó un espejo mágico usando su saber y engañó a Kelsydra para que contemplara su reflejo, empleando su amor por ella para sacar su esencia y sellarla en su interior. Desafortunadamente para Heller, la magia que mantiene a Kelsydra atrapada, impide la destrucción del espejo. Al verse incapaz de romperlo y poder matar al demonio, ocultó el espejo y finalmente, en un arranque de desesperación, se suicidó antes que vivir con el conocimiento del dominio del demonio sobre él.

El espejo se mantuvo oculto en Ubersreik durante décadas mientras Kelsydra intentaba liberarse sin éxito, aunque con el tiempo logró enviar zarcillos de su poder y atraer los fieles a los Dioses Oscuros a su lado. Así, durante el auge del culto de la Promesa Eterna, el espejo fue encontrado. El nuevo culto adoptó el espejo como una reliquia y se postraba ante él. Kelsydra también había aprendido para entonces cómo manipular a la gente utilizando el espejo; imprimiendo en ellos una obsesión si contemplaban su reflejo (el espejo aumentaba sus deseos normales a un nivel febril y los contagiaba con una locura para seguir el objeto de la obsesión sin importar el precio). De esta manera, ganó poco a poco el control sobre aquellos fuera del espejo, y pudo aprender más acerca de cómo podría escapar. Pero antes de que pudiera ejecutar ningún plan, el culto fue destruido y el espejo ocultado una vez más.

Hace unos meses, Rupert Fenstermacher, el padre de Esmeralda, encontró el espejo en el ático de su mansión en ruinas cuando buscaba cosas para vender y reforzar la fortuna familiar. Mientras miraba en el espejo, Kelsydra alimentó su obsesión de hacer feliz a su hija e imprimió una visión de Esmeralda casada con una de las poderosas familias nobles de Ubersreik en el ojo de su mente. Supo entonces que si llevaba el espejo a su hija, su visión sucedería de algún modo. Todo esto forma parte del plan de Kelsydra, porque el verdadero amor es la clave para abrir la magia del espejo, al igual que Heller utilizó su propio amor para atraparla dentro. Para desbloquear la magia del espejo y ser libre, debe hacer que alguien profese su amor verdadero (y ser completamente sincero) ante el espejo. Unida ahora a Esmeralda, trama para conseguir un pretendiente que se enamore de la chica y haga su declaración de amor en su presencia. Para ayudar a la chica a atrapar a un hombre, Kelsydra le ha imbuido de un encanto demoníaco, lo suficiente para atraer a los hombres, pero no tanto como para contaminar el curso del amor verdadero.

Kelsydra quiere que el pretendiente más fuerte de Esmeralda profese su amor ante el espejo, porque no puede correr el riesgo de que el amor de un hombre menor no la libere. Con ese fin, está enfrentando

a los pretendientes entre sí y planea probarlos primero. Como un premio añadido, ha descubierto que los von Bruner aún siguen en Ubersreik y quiere hacerles pagar por lo que hizo Heller.

EL MARCADOR DE OBSESIÓN

Kelsydra es un poderoso demonio de Slaanesh capaz de manipular el ánimo de los hombres como un pintor puede elegir los colores de su paleta. Aunque está atrapada en el espejo mágico, todavía puede ejercer su poder a través de Esmeralda (bastante sin el conocimiento de la chica) sobre los pretendientes e incluso los PJs.

Para crear el Marcador de Obsesión, prepara un espacio con 10 casillas de largo y con marcadores de eventos en la tercera, séptima y décima casilla. Señala (con una x o cómo prefieras) la primera casilla del marcador, esto representa la influencia de Kelsydra sobre los pretendientes y su nivel relativo de obsesión.

A continuación se presentan varios sucesos que avanzan el marcador. El DJ no debe sentirse limitado por estos y puede añadir sus propias ocurrencias si siente que uno de los pretendientes ha hecho una gran expresión de amor o locura. Avanza una casilla cuando:

- ✦ Un pretendiente (con o sin ayuda de los PJs) hiere o avergüenza a otro pretendiente a la mano de Esmeralda.
- ✦ Un pretendiente hace un gran gesto en presencia de Esmeralda (algo convenientemente impresionante).
- ✦ Un pretendiente completa una de las tareas establecidas por Esmeralda en la **Parte Dos: Pruebas del Corazón**.
- ✦ Un pretendiente se hiere en la búsqueda del amor de Esmeralda.

Los efectos del Marcador de Obsesión varían de un pretendiente a otro, y afectan a los PJs, pero todos se expresan en tres niveles de locura creciente vinculados a cada uno de los marcadores de eventos. Alcanzar un marcador de eventos afecta a las obsesiones de todos los involucrados; al llegar al siguiente marcador, todo el mundo se ve afectado de nuevo, añadiendo el nuevo nivel de obsesión al previo.

PJs OBSESIVOS

Los pretendientes no son los únicos que se verán afectados por el Marcador de Obsesión, y a medida que avanza puede (si el DJ lo desea) empezar a tener un impacto en los PJs. El DJ debería aplicar los siguientes efectos para las acciones de los PJs según avanza el marcador, cada uno reemplazando al anterior.

- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el primer evento:** Los PJs quedan absorbidos por las tareas y les resulta difícil dejar de hacer algo si lo hacen durante más de unos pocos minutos (comer, reír, llorar, etc.) necesitando una tirada **Fácil (+20%) de Voluntad** para parar.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el segundo evento:** Como el anterior, pero para parar necesitan una tirada **Normal (+0%) de Voluntad**.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el tercer evento:** Como el anterior, pero para parar necesitan una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad**.

PRETENDIENTES PARA LA MANO DE ESMERALDA

La aparición de Esmeralda Fenstermacher ha tenido un escandaloso efecto sobre los jóvenes nobles de Ubersreik. Hombres bien criados y cuerdos han despreciado la voluntad de su familia para perseguir a la chica, dejando un rastro de doncellas celosas y desconsoladas, y de patriarcas echando humo, a su paso. El malestar ha elevado las tensiones entre algunas de las familias más influyentes al romper bodas arregladas y deshacer promesas, todo en nombre del amor “verdadero”. De la docena de hombres jóvenes elegibles atraídos por el encanto de Esmeralda, sólo cuatro han recibido una respuesta de la chica de que sus intenciones “podrían” ser bienvenidas. Tres de estos jóvenes fueron escogidos cuidadosamente por Kelsydra por la medida del amor que podrían tener por Esmeralda y el otro (Leopold) para saldar viejas cuentas. Los cuatro pretendientes son:

LEOPOLD VON BRUNER

El hijo más pequeño de la fallida familia von Bruner, Leopold es un soñador y ha eludido las responsabilidades para con su familia y las obligaciones para con su padre por el ideal del amor verdadero. Un esforzado poeta, sólo tiene su amor para ofrecer a Esmeralda. Su familia es el objetivo añadido de Kelsydra.

TRASFONDO

Leopold von Bruner ha llegado hace poco a la mayoría de edad; muchas de las desgracias familiares sucedieron antes de su tiempo y ahora son sólo mencionadas en las murmuraciones de su padre y los otros ancianos de la casa, o en susurros durante la cena. Incluso si era consciente de la sombría reputación de su familia (debido en parte al desafortunado asunto en la mansión detallado en la aventura *Ojo por*



Ojo), probablemente no estaba demasiado preocupado. Aunque ama a su padre y a su familia, él simplemente no tiene gusto por la política de los nobles o por los juegos interminables de riqueza y poder que parece que deben jugar para mantener sus títulos.

En cambio, Leopold es un alma delicada y sensible, más dada a contemplar las nubes en el cielo o el viento a través de la hierba que a los libros de contabilidad de la casa o a las luchas de poder entre la ciudad libre y el estado. Le gusta la poesía y el canto, y sueña con el ideal romántico del amor. No es de extrañar entonces que su padre, Heissman, quiera casarlo tan pronto como sea posible y consolidar una alianza con una influyente familia antes de que Leopold se gane una reputación como un petimetre total y absoluto. Pero por ahora, Leopold ha respondido a las exigencias de su padre con una resolución inusualmente testaruda, diciendo que se casará por amor y nada más. En secreto, sin embargo, también tiene sus dudas sobre el nombre de la familia von Bruner y contempla distanciarse de él.

Leopold parece un joven delgado de rasgos suaves que sólo ahora se están endureciendo a la edad adulta. La sombra de un bigote adorna el labio superior, mientras que su pelo castaño es demasiado largo para la moda actual y cuelga flácido, cayendo sobre sus ojos.

INTERPRETANDO A LEOPOLD

Leopold es el más lamentable de los cuatro pretendientes, pero es también el más honesto y potencialmente el más simpático. El DJ debe interpretarlo con voz suave y seria, y aunque es inteligente (e incluso puede ayudar a los PJs cuando la trama de Kelsydra salga a la luz), no es de ningún modo astuto o artero (rasgos comunes a gran parte de la nobleza de Ubersreik). Suele ser un poco dramático y, como muchos hombres de su edad, tiende a exagerar: ¡Nunca ha habido un amor como el de Esmeralda! ¡Nunca ha conocido tanto dolor como cuando ella volvió la cara de él! Está, literalmente, enfermo por los celos que siente por los demás pretendientes.

El otro rasgo importante de la personalidad de Leopold es que es un soñador. El DJ puede hacer que se distraiga y se pierda mientras habla (o le estén hablando) cuando ve una flor perfecta, el reflejo de la luz en una ventana rota, o escucha una melodía familiar desde una taberna cercana. En presencia de Esmeralda será completamente inútil, pasando todo el tiempo mirándola con nostalgia y con sus manos pegadas al pecho. Estas distracciones también le urgirán para crear poemas improvisados acerca de la belleza del mundo (tiene cientos compuestos sobre el tema de Esmeralda) y probablemente someter a los PJs a un recital, tanto si quieren escucharlo como si no.

LA POESÍA DE LEOPOLD

Siguen dos ejemplos de la poesía de Leopold. Puedes encontrar varios ejemplos adicionales en la página 26.

La Dama del rostro del Sol (una oda a la bella Esmeralda)

¡Oh, señora! ¡Oh, visión! ¡Qué día amanece tan hermoso!

Su rostro es el sol, mi amor es el cielo, juntos y uno,

Ella es el espejo de mi corazón, esa bella dama,

Se volvió hacia mí como el sol (que es su rostro) sobre el mar.

¡Oh, mi dama! Sólo en mis sueños te abracé,

Mi bella, ¡bella Esmeralda!

Sobre una reunión casual con una mota de polvo

Luz, eres la señora del cielo,

Pero la tierra no es tu reino, ¡porque que los mortales moramos aquí!

El otro día un haz de ti brilló sobre una mota de polvo,

Y fui llevado por su belleza mientras flotaba aquí y allá.

Un vagabundo como yo, a este mundo tan cruelmente empujado,

Esa valiente, ¡valiente mota de polvo!

LA OBSESIÓN DE LEOPOLD

La obsesión de Leopold es su arte. Según progresa el Marcador, se vuelve más impulsado a grandes gestos de (mala) poesía y canto para Esmeralda, yendo a mayores extremos para demostrar su amor. Al principio, sus acciones parecen cómicas, pero poco después pueden ser peligrosas y potencialmente letales para Leopold y los que le rodean. El DJ debe aplicar los siguientes efectos a sus acciones según el nivel del Marcador de Obsesión, cada uno añadiéndose al previo.

- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el primer evento:** Se detiene constantemente para componer poemas o apreciar la belleza del mundo, incluso en situaciones de peligro.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el segundo evento:** Comienza a hablar utilizando la rima o la canción, baila en lugar de caminar, y espontáneamente abraza y besa a la gente que le gusta.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el tercer evento:** Se ve superado por la emoción ante la más mínima cosa, llorando por su amor, riendo de alegría al ver a una mariposa, o mostrando una furia inusitada e incontrolable ante la mención de otro pretendiente. Su estado de ánimo extremo sólo cambiará cuando sea reemplazado por uno nuevo.

GUTHRIE VON HAMMASTRAT

Un guerrero valiente y fornido, Guthrie es un herrero que sirve en la guarnición de Ubersreik y un hombre joven y honesto, aunque simple. Guthrie suele resolver sus problemas con una espada y está perdido en cuanto a cómo podría ganar la mano de Esmeralda. Está abierto a cualquier ayuda que los PJs pudieran ofrecerle.

TRASFONDO

Nacido en Auerswald en la reputada familia Hammastrat, Guthrie tuvo la educación típica de un noble. Fuerte y valiente (aunque no muy brillante), hizo que su padre, Xavier Hammastrat, se sintiese orgulloso al convertirse en un buen guerrero y excelente espadachín. Guthrie abrazó el estilo de vida del noble guerrero y se apresuró a viajar a Altdorf para unirse a uno de sus prestigiosos regimientos de herreros, cuando alcanzó la mayoría de edad. En los últimos años, ha servido en los ejércitos del Emperador y hecho campaña por todo el Imperio y en lugares tan lejanos como los Reinos Fronterizos.

Desde el regreso de su hijo a Reikland, Xavier ha esperado casarlo con una familia próspera de Ubersreik y extender la influencia de los Hammastrat en la ciudad vecina. A este fin, Guthrie ha sido enviado para servir en la guarnición y cortejar a las mujeres nobles locales que pertenecen a ciertas casas elegidas por su padre. A Guthrie le gusta Ubersreik; es un cambio bienvenido tras años de dormir sobre el suelo duro y en tiendas de campaña durante su servicio. Incluso le

gustan los locales y ha hecho esfuerzos por cortejar a algunas de las damas señaladas por su padre. Desafortunadamente para Xavier, y de forma inesperada para Guthrie, el chico ha caído ante Esmeralda. Hasta ahora, Guthrie nunca había estado enamorado, sin contar los sentimientos que siempre ha tenido por una buena espada...

Guthrie es un joven de anchos hombros y mandíbula cuadrada con una mata de pelo negro muy corto. Tiene los ojos azules penetrantes de un halcón, aunque parecen contener su misma inteligencia, y su expresión plana le da un poco el semblante de alguien que se ha quedado dormido con los ojos abiertos.

INTERPRETANDO A GUTHRIE

Guthrie es el más fuerte y valiente de los pretendientes, con buena educación y la forma directa de un soldado. El DJ debe interpretarlo con voz alta y autoritaria, incluso con un poco de falta de tacto a veces. Es probable que actúe primero y hable después, entrando en acción antes de que los PJs puedan formular un plan y haciendo, probablemente, una mala situación peor (a menudo iniciando una pelea). También se apresura a aceptar un desafío, real o imaginario, y no puede permitir que su honor sea mancillado (Guthrie nunca podría aceptar que alguien piense que es un cobarde).

Añadida a la valentía temeraria de Guthrie está su estupidez. Bien educado por su familia, es sin embargo extremadamente lento para pillar las cosas y es muy crédulo. El DJ puede dejar esto claro a los jugadores cuando Guthrie no parece entender las grandes palabras, malinterpreta el argot, y en general saca la conclusión equivocada una y otra vez. Los PJs también pueden hacer uso de la credulidad de Guthrie para manipularlo a hacer lo que quieran, aunque deben tener cuidado al hacerlo ya que es bastante bueno con la espada.



DESTREZA MARCIAL

Guthrie se apresura a mostrar su destreza marcial, sobre todo para demostrar su amor por Esmeralda. Algunos ejemplos incluyen:

- ✦ **Equitación soberbia:** Guthrie es un jinete experto y mantiene un control magistral sobre su montura, cabalgando al galope o saltando obstáculos mientras dispara sus pistolas.
- ✦ **Lanzamiento:** Con su buen ojo y brazo fuerte, Guthrie puede tirar la mayoría de las cosas con precisión (jarras, sillas, pequeños animales, etc.) y siempre está listo para probar sus alardes.
- ✦ **Levantar peso:** La mejor manera de probar la fuerza, ¡es ponerla a prueba! Levantar carros, barriles, o incluso a los PJs, son todas formas en las que Guthrie podría mostrar su fuerza física.
- ✦ **Puntería:** Los años de práctica han hecho de Guthrie un gran tirador, algo que puede probar con todo tipo de objetivos, o para mayor riesgo, ¡con una manzana puesta sobre la cabeza de un PJ!

LA OBSESIÓN DE GUTHRIE

La obsesión de Guthrie es la emoción de la batalla y la adrenalina de la victoria, y está completamente ofuscado por su propia excelencia marcial. Según avanza el Marcador, se ve impulsado a probar su fuerza con las armas o mostrar su habilidad para que Esmeralda tome nota. Al principio, esto se limita a exhibiciones con la espada, prácticas de tiro, y camisas ajustadas que muestran sus músculos, pero a medida que la obsesión aumenta, puede resultar letal cuando Guthrie se vuelve a los que le rodean para demostrar su habilidad. El DJ debería aplicar los siguientes efectos para sus acciones según progresa el Marcador de Obsesión, cada uno añadiéndose al previo.

- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el primer evento:** Participa en exhibiciones de destreza marcial, a veces incluso cuando el peligro está muy cerca y sin tener en cuenta a las personas o la propiedad.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el segundo evento:** Se exhibe siempre y peligrosamente, usando su espada para abrir puertas, disparando a través de una habitación llena de gente, o empujando carros cargados sólo para probar que puede hacerlo.
- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el tercer evento:** Cada vez que se encuentra con alguien que parece más duro que él, desafía al recién llegado a un duelo y debe de ser arrastrado lejos antes de que él muera o mate a alguien.

TOMAS VON KARSTADT

El hijo de una de las familias de comerciantes más ricas de Ubersreik, Tomas está preso de un sentido de su propio derecho y del poder de la riqueza que su padre le ha ofrecido. Tomas ha tratado de utilizar su riqueza para comprar su camino a los favores de Esmeralda, aunque hasta ahora sin éxito.

TRASFONDO

El hijo de Alfred Karstadt, actual jefe del gremio de comerciantes de Ubersreik. Tomas se ha criado como el hijo de un noble a pesar del hecho de que es, en esencia, de nacimiento común. En realidad, es este abismo entre su situación y la de los nobles hijos de Ubersreik lo que le ha perseguido durante toda su vida, y aunque podría heredar la posición y la riqueza de su padre, ambiciona el respeto que reciben los nobles. Tomas sabe mucho acerca del dinero y cómo manejarlo, e

incluso ha amasado una cantidad de riqueza personal sustancial a pesar de su juventud. Planea emplear esta riqueza para “comprar” su camino a una familia de la nobleza y finalmente obtener un título.

Como muchos de los otros pretendientes, Tomas fue tomado por sorpresa cuando se enamoró de Esmeralda. Había estado buscando casarse con una estirpe más próspera, pero como ahora ve con claridad, el amor es el amor, e incluso la noble más pobre y humilde todavía es una mujer noble. En contra de los deseos de su hijo de casarse con la nobleza, Alfred prefería simplemente a una chica de granja bonita o a la hija de un mercader. El viejo comerciante no tiene nada en particular contra Esmeralda o su familia, pero sabe muy bien que los nobles traen problemas y teme que esta alianza vacíe sus propias arcas a cambio de pocas ganancias.

Tomas es un joven bajo con un poco de sobrepeso, y su piel cetrina muestra flacidez y da un indicio del hombre gordo con cara redonda en el que se convertirá. Tiene el pelo corto rizado y pequeños ojos porcinos que nunca están quietos, siempre buscando beneficios.

INTERPRETANDO A TOMAS

Tomas es el más inteligente de los pretendientes y puede usar su astucia para poner las cosas difíciles a los PJs, especialmente si tratan de sacarlo de la carrera por la mano de Esmeralda. Con una vena cruel (aunque no realmente mala), Tomas es un joven con recursos y una ambición ilimitada, y no se detendrá ante nada para conseguir lo que quiere. Criado por comerciantes astutos, Tomas ve el valor de todo y lo sopesa contra las cosas a su alrededor, haciendo sus juicios en base a términos de rentabilidad y de valor inherente. Como su padre, es un hombre de letras y deudas, y conoce bien el poder de ambos.

El DJ debe interpretar a Tomas como alguien inteligente y con las ideas claras, considerando cuidadosamente sus palabras antes de hablar y yendo directamente al corazón de la mayoría de los asuntos. Es más que un poco petulante y arrogante hacia aquellos que ve por debajo de él (probablemente verá a los PJs como una mercancía que se compra y se vende). El DJ puede utilizar la arrogancia de Tomas hacia los PJs para presumir cada vez que tenga una oportunidad. Parlotea sobre cosas como sus muchas posesiones (“Creo que este carro pertenece a nuestra familia... Tenemos tantos ya veis...”), la riqueza y el poder de la familia Karstadt (“Sí, padre podía comprar medio ciudad si quisiese... No es que nos gustaría...”) o lo que su riqueza le ofrecido (“No habéis tenido salmón azul hasta que lo hemos traído de las costas de Norsca, si es que sabéis dónde está...”).

REGALOS CAROS

A Tomas le gusta mostrar su riqueza y ha comprado muchos regalos elaborados para Esmeralda, algunos ejemplos incluyen:

- + **Bestias asombrosas:** En los bosques cercanos a Übersreik hay muchas bestias extrañas y peligrosas, y algunas pueden parecer muy hermosas cuando no tienen una boca llena de colmillos.
- + **Una tarta que canta:** ¿Hay algo más romántico que algo relleno de pájaros? Desafortunadamente, esto puede llevar al desastre, una explosión violenta de aves, o simplemente un recipiente inusual de cadáveres de pájaros.
- + **Regalos muy grandes:** Tomas no está por encima de entregar propiedades, como puentes o edificios, como regalos, aunque insistirá en que sean envueltos correctamente, tal vez con lazos...

- + **Fragancias exóticas:** Hay muchas flores raras que sólo crecen en lo alto de las Montañas Grises y son bastante agradables a la vista, aunque tristemente algunas son también muy venenosas.

LA OBSESIÓN DE TOMAS

La obsesión de Tomas implica ropas exquisitas, regalos exóticos, y las mejores cosas que su riqueza puede adquirir. Según avanza el Marcador, se vuelve más extravagante y escandaloso en su uso del dinero (para la angustia de su padre), creando regalos más y más elaborados para Esmeralda. Aparte de los problemas que causarán estos regalos, los grandes gastos en que incurrirán (y lo lejos que irá Tomas a por el dinero para pagarlos) provocarán tanto la ira de su familia como las atenciones de los prestamistas en la sombra. El DJ debe aplicar los siguientes efectos para sus acciones según progresa el Marcador de Obsesión, cada uno añadiéndose al previo.

- + **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el primer evento:** Comienza a dar regalos más y más extravagantes, yendo muy lejos para asegurarse de que son perfectos.
- + **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el segundo evento:** Empieza a empobrecerse a sí mismo y a su familia por el dinero para comprar los regalos, recurriendo a medios peligrosos o delictivos para encontrarlos.
- + **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el tercer evento:** Sus regalos alcanzan alturas extremas y macabras, y considera cortarse partes del cuerpo para demostrar su amor.





MAXIMILLIAN ASCHAFFENBERG

El engreído sobrino de Lord Rickard, Maximillian es un rival desde hace mucho de los von Bruner e inicialmente vio la oportunidad de robar a Esmeralda de Leopold para humillar aún más a la familia. Inesperadamente para el joven Max, se ha enamorado de la chica.

TRASFONDO

Un vástago de la muy poderosa e influyente familia Aschaffenberg, Maximillian es sobrino de Lord Rickard y está entre los futuros nobles más poderosos de Ubersreik. Arrogante y grosero con todo aquel que considera por debajo de él (la mayoría de la ciudad), ha sido la perdición de la vida de su familia en los últimos años; Lord Rickard ha tenido que rescatarle una y otra vez de “malentendidos” y “accidentes” con otras familias nobles y los lugareños de Ubersreik. Lleno de un sentido de su propia importancia, Maximillian cree que puede salirse con la suya siendo insultante o cruel con los que le rodean, y aún sin llegar a ser un verdadero criminal, está totalmente fuera de control.

El cortejo de Maximillian con Esmeralda es quizás el más desastroso para los nobles de Ubersreik y ciertamente para los Aschaffenberg. Lord Rickard siempre pretendió casar al chico con alguien de otra localidad o ciudad para ampliar los dominios familiares, o por lo menos cimentar una relación con una de las otras grandes familias de Ubersreik. A pesar de sus maneras pícaras, Maximillian piensa de la misma manera y en un principio sólo cortejó Esmeralda por rencor hacia Leopold von Bruner, a cuya familia desprecia por su caída en desgracia. Pero después de ver la cara de Esmeralda, su acto de rencor se convirtió en una verdadera búsqueda del amor.

Maximillian es un joven hermoso de pelo rubio, con los ojos azules y una sonrisa burlona y cruel que es casi permanente en sus facciones. Siempre viste impecablemente para mostrar su riqueza y tiene la costumbre de mirar a la gente común como algo que podría limpiar de su zapato.

INTERPRETANDO A MAXIMILLIAN

Maximillian es un rico engreído, muy desagradable pero también completamente intocable por el poder de su familia. El DJ debe interpretarlo como arrogante, siempre ordenando a la gente a su alrededor o siendo condescendiente y cruel al hablar con cualquiera debajo de su posición. Sabe que un día será una de las personas más poderosas en Ubersreik y ¡todo el mundo haría bien en recordarlo! Hace lo que quiere cuando quiere, rara vez paga por cosas o pide permiso antes de entrar en una morada, o para apoderarse de algo que encuentre intrigante. La mayoría de las veces, Maximillian tiene a un grupo de siervos que lo sigue para informar a su tío y suavizar las cosas a su paso.

Maximillian podría trabajar con los PJs si se alían con él, pero nunca será su amigo y les mandará constantemente. Idealmente, el DJ debe hacer que los PJs quieran darle una buena patada, pero también tiene que recordarles que al hacerlo probablemente conseguirán ser ahorcados.

TRAVESURAS Y BROMAS CRUELES

Maximillian disfruta de las bromas y chistes crueles, un pasatiempo que le resulta importante. Algunos ejemplos de las bromas, chistes e insultos que podría utilizar incluyen:

- ✦ **Desgracia pasada:** Maximillian es un estudioso de las historias familiares en sus esfuerzos por formular insultos dañinos. Tienes más detalles sobre algunas familias nobles de Ubersreik y su pasado en suplemento *La Ciudad Libre*.
- ✦ **El doble malo:** Una buena forma de mancillar el buen nombre de alguien es vestirse como él y hacer cosas malas. El disfraz ni siquiera debe ser bueno si los testigos están lejos o está oscuro.
- ✦ **Comida estropeada:** Una simple broma y fácil de organizar dada la cantidad de comida podrida en Ubersreik, la habilidad real viene en disfrazarla como fresca.
- ✦ **Doble discusión:** Una travesura infantil pero aún exasperante, Maximillian repite todo lo que la persona le dice en un tono de voz condescendiente.

LA OBSESIÓN DE MAXIMILLIAN

La obsesión de Maximillian es la crueldad y los insultos. Según avanza el Marcador, el ingenio afilado y las crueles bromas de Maximillian escalan desde lo insípido y relativamente benigno hasta llegar a ser mortales. Lo que comienza como sal en vino o una pulla sobre la madre de alguien se convertirá en una cama llena de arañas venenosas y un asalto verbal brutal destinado a causar la máxima cantidad de angustia emocional. El DJ debe aplicar los siguientes efectos para sus acciones según progresa el Marcador de Obsesión, cada uno añadiéndose al previo.

- ✦ **Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el primer evento:** Hace bromas constantemente, viendo cada nueva reunión como una oportunidad para probar una.

✦ Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el segundo evento:

Sus travesuras y bromas se hacen más elaboradas y peligrosas, con el potencial de hacer daño realmente la gente.

✦ Cuando el Marcador de Obsesión alcanza el tercer evento:

Sus travesuras y bromas se vuelven mortales, aunque él no lo ve así, riéndose cuando un carro aplasta a alguien o cuando un lobo hambriento escondido en su letrina les ataca.

EL OBJETO DE AFECTO: ESMERALDA

Esmeralda Fenstermacher era una joven tímida y modesta, una más entre la nobleza de Ubersreik y en gran parte desapercibida por sus iguales. Ni demasiado fea ni demasiado bonita, es lo que sus amigos de la infancia referirían condescendentemente como “común”. Su aspecto corriente, junto con la desgraciada situación de su padre, ha causado que pocos, si alguno, jóvenes nobles la hayan mirado dos veces. Parecía que Esmeralda estaba destinada a morir sola, una solterona que supervisaría los últimos días de los Fenstermacher.

Kelsydra cambió todo eso. Ahora es como si se hubiese encendido una luz en la joven, y ella está llena de una confianza y determinación que parece sangrar por cada uno de sus poros. Sus iguales, que hace sólo unas semanas habrían tenido difícil dar un nombre a su rostro, ahora susurran sobre ella y compiten por su atención. Los nobles de mayor edad, en gran parte no afectados por su oleada de confianza y popularidad, todavía ven sólo una estirpe débil y una triste herencia, desestimando la fascinación de sus hijos e hijas como un capricho extravagante. Desde la perspectiva de Esmeralda, aunque está algo confundida por su recién descubierta atención, es como si hubiese logrado finalmente lo que deseaba y está disfrutando cada momento.

Esmeralda es una pequeña mujer de unos veinte años con cabello castaño y ojos color avellana. Aunque su piel es hermosa y sus rasgos delicados, es la confianza en sus ojos lo que la gente recuerda.

INTERPRETANDO A ESMERALDA

Esmeralda existe para atormentar a los pretendientes y favorecerlos por los excesos de sus obras. En el papel de objeto de afecto de los pretendientes, aparece de vez en cuando para recordarles el por qué

¿CÓMO RESOLVER UN PROBLEMA COMO ESMERALDA?

Muchos grupos sospecharán de inmediato del encanto de Esmeralda y de su influencia en los jóvenes de Ubersreik, especialmente si hay un cazador de brujas en el grupo. Por desgracia, los PJs probablemente no conseguirán una buena oportunidad de hablar con ella por más de un momento, con Hilda siempre escamoteándola. Incluso cuando la situación con los pretendientes se intensifica y su comportamiento es cada vez más errático, los PJs tendrán difícil convencer a cualquiera de que Esmeralda podría ser bruja o una agente del Caos. Los Fenstermacher son, y lo han sido siempre, devotos sigmaritas y amigos cercanos del sumo sacerdote del templo de Sigmar de Ubersreik, Gunther Emming. Gunther se opondrá a una acusación contra Esmeralda, y se negará absolutamente a cualquier acción sin pruebas contundentes.

luchan, riendo tímidamente con sus chistes o desmayándose por sus declaraciones de amor. Si tratan de acorralarla, escapará de sus manos, esquivando besos o abrazos y dejando que se pregunten por su verdadera intención. Pese a esta actitud, realmente le gustan los cuatro pretendientes. De hecho, le gustan demasiado: Adora la poesía de Leopold. Las ingenuas proezas de destreza de Guthrie la agitan. Un regalo de Tomas puede hacer que se desmaye. Encuentra las travesuras de Maximillian hilarantes. El DJ debe interpretarla como caprichosa y frívola, sonriendo y desmayándose sobre un pretendiente, sólo para distraerse con otro un momento más tarde, siempre ajena a cómo languidecen por ella los cuatro jóvenes.

El DJ puede usar a Esmeralda en **Amada y Perdida** y **Pruebas del Corazón**, tanto o tan poco como desee, aunque no se vinculará a un pretendiente hasta que este se haya probado al final de la parte uno. La aparición de Esmeralda puede utilizarse como un catalizador para las obsesiones de los pretendientes y su comportamiento demencial, y el DJ puede hacer que aparezca antes o después de un encuentro para animar al pretendiente o validar sus acciones. El DJ también puede utilizar a Esmeralda para refutar las sospechas de los PJs si empiezan a pensar (con razón) que otras fuerzas están detrás de la locura de los pretendientes. No hay nada sobrenatural en Esmeralda y ella no tiene idea de que es un peón de Kelsydra, sin saber que el demonio es la verdadera fuente de su confianza y encanto.

HILDA

Dondequiera que va Esmeralda, la acompaña Hilda, su doncella personal. Hilda es una mujer robusta con brazos musculosos y denso pelo plateado. Existe para evitarle problemas a la joven y es más que capaz de alejar a sus amorosos pretendientes. Cada vez que los PJs quieran tratar con Esmeralda y ella esté “indispuesta”, deben hacer frente a Hilda. El DJ debe usar a la doncella para alejar a Esmeralda de inmediato si las cosas se ponen peligrosas, o para actuar como un intermediario para los pretendientes o los PJs, y, si es necesario, romper algunas cabezas si los jóvenes se pasan de la raya. Hilda no está bajo el control de Kelsydra (ni se preocupa por historias de demonios y tonterías mágicas); su deber es proteger a Esmeralda, como lo ha hecho durante gran parte de la vida de la joven.

PERSONAJES DE APOYO

Aunque la aventura gira en torno a los cuatro pretendientes y el objeto de su afecto (Esmeralda) hay una serie de otros personajes que juegan un papel en el proceso.

HEISSMAN VON BRUNER

El padre de Leopold, Heissman, es un hombre severo y el patriarca de una familia antaño orgullosa. Es también la fuerza impulsora tras los esfuerzos para detener la locura causada por los pretendientes y su búsqueda de Esmeralda, aunque por razones muy personales. Debajo de su coraza exterior está muy preocupado por el destino de su familia y, aunque ama a su hijo, no quiere ser recordado como el von Bruner que provocó la caída de su casa. El DJ debe tener a Heissman controlando constantemente a los PJs en sus esfuerzos para hacer frente a los amantes, enviando a sus siervos o incluso apareciendo en persona para ver cómo están progresando. No obstante, se sentirá particularmente agraviado si ayudan a Leopold, y puede incluso tratar de echarlos fuera de la ciudad si consiguen que Esmeralda declare su amor por el chico.

LORD RICKARD ASCHAFFENBERG

El primo de Lord von Walder y una estrella en ascenso entre la nobleza de Ubersreik, la fortuna de Lord Rickard se ha entrelazado con los asolados von Bruner. No es un hombre mezquino ni egoísta, y Rickard ha respaldado a Heissman para ayudar a prevenir que Leopold y Maximillian arruinen el futuro de sus familias. Es posible que los PJs ya hayan tenido tratos con Lord Rickard (basados en sus experiencias *Ojo por Ojo* y *El Filo de la Noche*) y puede estar dispuesto a darles más ayuda si siente que se lo debe de acciones pasadas. Al interpretar a Lord Rickard, el DJ no debe ser tan intenso o motivado por la situación como Heissman; aunque se preocupa por el futuro de los chicos, su esposa también le ha suavizado un poco al respecto y, después de todo, siempre hay más Aschaffenberg.

LUDMILLA ASCHAFFENBERG

Ludmilla, la voluptuosa mujer de Lord Rickard, se ha convertido en una especie de escaladora social en los últimos años, ayudando a su marido a mejorar la suerte del apellido Aschaffenberg mientras se distancia de los von Bruner. Pero es, en el fondo, una romántica y se casó por amor en lugar de por riqueza o poder. Comparte las mismas esperanzas para su familia, tanto la antigua como la nueva. El DJ puede usar a Ludmilla como un contrapunto de Heissman y Rickard, apareciendo para dar apoyo a los PJs si ayudan a uno de sus parientes (Leopold y Maximillian) a ganar el afecto de Esmeralda. Incluso puede ayudar a frustrar los planes de su esposo y primo, tal vez permitiéndoles el acceso a los registros de la familia von Bruner o ayudándoles a conseguir el medallón del estudio de Heissman (consulta la página 19 para más información sobre el medallón).

ALFRED KARSTADT

Alfred es un distinguido, pero corpulento, comerciante y el padre de Tomas. Como su hijo, es un hombre de negocios inteligente y hábil para hablar con la gente. A diferencia de su hijo, no tiene un lado oscuro cruel o, por lo menos, uno que haya visto la luz. Su objetivo principal es la protección de la fortuna que su familia ha ganado con los años y allanar el camino para su futuro. Alfred conoce a muchos de los jugadores de poder de la ciudad; si los PJs le molestan, o a su hijo, puede hacer su vida difícil en Ubersreik. Igualmente, si se ponen de su lado, el DJ puede utilizarlo para ofrecer ayuda inesperada, ya que Alfred generalmente conoce a alguien que conoce a alguien que puede ayudar. Además, debe ser capaz de localizar cualquier recurso, suministro, o equipo especial que los PJs puedan necesitar.

RUPERT FENSTERMACHER

Rupert adora a su única hija, Esmeralda, y nunca ha sido capaz de negarle nada. Ahora es un hombre de edad; su esposa y otros hijos han muerto, y sus restantes esperanzas están puestas en Esmeralda. Rupert se complace en entretener a los pretendientes que llegan a la casa, incluso si Esmeralda no quiere verlos, y los PJs pueden tener problemas en alejarse de él cuando les aburre con sus historias y les acibilla interminablemente con preguntas estúpidas. Su mente es también propensa a divagar y el DJ puede hacer que mezcle los nombres de PJs y pretendientes, deje de escuchar o lo haga mal, y en general frustrar a los PJs cada vez que traten de conseguir algo con sentido de él.

PARTE UNO: AMADA Y PERDIDA

La aventura comienza con la llegada de los PJs a Ubersreik y una invitación a la mansión von Bruner para discutir un asunto delicado. Hay distintas formas para que el DJ consiga llevar a los PJs a este punto y atraerlos a la historia, según el tipo de grupo y si tienen un pasado con cualquiera de los personajes o familias de Ubersreik. Algunos posibles ganchos de aventura incluyen:

- ✦ **Compañeros pretendientes:** Uno de los PJs es de sangre noble y ha venido a la ciudad de Ubersreik al enterarse de la legendaria belleza de Esmeralda, razón por la que debería estar más que interesado en ayudar a eliminar a la competencia. Esto se adaptaría a un grupo de jugadores con un personaje miembro de la nobleza.
- ✦ **Amigos de confianza:** Los PJs tienen una relación de amistad con los von Bruner (esto podría ser el resultado de sus acciones en las aventuras *Ojo por Ojo* y *El Filo de la Noche*) o tienen una reputación de honor e integridad que Heissman aprueba. Esto se adaptaría a un grupo de servidores de la justicia.
- ✦ **Frío y duro dinero:** Como forasteros con una reputación de resolver cosas, los PJs han sido contratados para poner orden en los hijos nobles de Ubersreik. Si Heissman y Rickard están tomando este camino, es probable que puedan evitar la desgracia de sus hijos. Esto se adapta a un grupo de matones o criminales.
- ✦ **Una apuesta en el futuro:** Hay más en juego que dos corazones rotos; los PJs con educación saben que los matrimonios de hoy pueden ocasionar graves repercusiones en el futuro. Heissman ha



contactado con los PJs porque son conscientes de la gravedad de esta situación. Esto se adaptaría a un grupo con un perfil académico.

- ✦ **Vuestra reputación os precede:** Los PJs son conocidos por solucionar problemas, habiendo ayudado a poderosas figuras en el pasado y resolviendo tales situaciones (posiblemente también el resultado de sus acciones en las aventuras *Ojo por Ojo* y *El Filo de la Noche*). Esto se adaptaría a un grupo de mercenarios.

Independientemente del gancho de aventura utilizado por el DJ, el resultado final debe ser que acceden a reunirse con Heissman y escuchar lo que tiene que decir. Después de resolver por qué los PJs están ahí, el DJ puede iniciar la acción cuando los PJs hacen su camino a la mansión von Bruner, un gran e imponente edificio en el barrio noble de Ubersreik, donde son conducidos al interior por los hoscos siervos de la familia y guiados al estudio de Heissman.

LA PROPUESTA DE UN ANCIANO

Los PJs perspicaces, que superen una tirada de **Rutina (+10) de Percepción**, advierten a su llegada a la mansión von Bruner que presenta signos de deterioro (suciedad, ventanas rotas, jardines crecidos y marchitos, y siervos de aspecto hosco), un indicio seguro de que la familia pasa un momento difícil. Los PJs son acompañados arriba, al estudio de Heissman von Bruner, donde les esperan. También está presente, de pie y ligeramente en las sombras, Lord Rickard Aschaffenberg. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

Sentado detrás de su escritorio, el enjuto Heissman von Bruner es el primero en hablar.

“Soy un hombre directo, señores, y espero que hagan lo mismo conmigo. Mi hijo menor, Leopold, se ha enamorado de un mal partido, una chica local llamada Esmeralda Fenstermacher, y deseo que terminéis con el asunto inmediatamente”.

En este punto, Lord Rickard habla con voz profunda y resonante.

“Por desgracia, von Bruner no está solo. Mi sobrino, Maximillian, así como los hijos de otros hombres nobles de la ciudad, también se han encaprichado. Entenderéis que nunca podríamos permitir que estas uniones sin sentido sigan adelante; estos jóvenes son el futuro de nuestras familias y deben casarse según NUESTROS deseos y no por los caprichos de una aventura de verano”.

“Lo que queremos que hagáis”, dice Lord Heissman, “¡es que rompan! ¡Impedir el enlace! Esmeralda Fenstermacher puede casarse con quien quiera, en lo que a mí respecta, pero no con uno de nuestros hijos. Por supuesto, cubriremos vuestros gastos, dentro de lo razonable, y os daremos alojamiento durante vuestra estancia. A cambio, huelga decir que os pedimos discreción en todos estos asuntos. Aquí estamos hablando de los hijos nobles de Ubersreik, no de meros chicos comunes, y deben ser tratados como tales. Su trabajo es salvarlos de ellos mismos y entre sí, tanto como de esa chica”.

“También os recuerdo que debéis seguir las leyes de Ubersreik en este asunto y que no toleraremos actos de asesinato o robo, ni os protegeremos de las autoridades si sois capturados incurriendo en actividades ilícitas. Por supuesto, seréis bien recompensados en caso de que tengáis éxito en poner fin a estos ridículos cortejos”.

En este punto, los PJs pueden hacer cualquier pregunta sobre la situación, y tanto von Bruner como Aschaffenberg responderán lo mejor que puedan. Lo que saben es limitado y ciertamente no tienen el más mínimo indicio acerca de la presencia de Kelsydra o el espejo mágico. Pueden decirle a los PJs mucho de lo que todo el mundo conoce de los pretendientes (consulta las páginas 7-11), aunque no hablarán mal de ninguno de sus propios hijos, y saben poco acerca de Esmeralda (esencialmente que ella es una chica noble muy menor y de poco interés). Después de que Heissman y Rickard hayan hecho su oferta, los PJs son libres de aceptarla o rechazarla, como vean adecuado, y los nobles incluso les ofrecerán alojamiento para unos pocos días si quieren pensar en el asunto antes de dar su respuesta. No obstante, cuando la reunión concluya, son conducidos fuera de la misma forma en la que entraron.

¿POR QUÉ NOSOTROS?

Una de las primeras preguntas que los PJs podrían hacer es: “¿Por qué nosotros? ¿Por qué hemos sido elegidos por estos principales de Ubersreik cuando seguramente tienen decenas de siervos y espadas de confianza?” La respuesta es que no quieren alienar a sus vástagos, ni ser responsables de cualquier complicación que pudiera surgir del proceso de romper a los jóvenes amantes. También es probable que los extranjeros resulten desconocidos para los pretendientes y así no se les relacione inmediatamente con las familias nobles. Con todo, lo más importante es que Heissman y Rickard necesitan profesionales que consigan hacer el trabajo.

¿QUÉ SACAMOS NOSOTROS?

La otra pregunta obvia es que pago pueden esperar los PJs. Como recompensa por defecto, Heissman y Rickard ofrecerán 20 coronas a cada miembro del grupo (aunque los PJs persuasivos podrían conseguir el doble). A criterio del DJ, la recompensa también podría venir de otras formas: un regalo de baratijas antiguas, la ayuda de sus casas en el futuro, o incluso una promesa de matrimonio (con una prima lejana, por supuesto) y la oportunidad de convertirse en noble.

EL AMOR LO PUEDE TODO

Cuando se marchan, los PJs encuentran a Ludmilla Aschaffenberg (anteriormente una von Bruner), la esposa de Rickard y la tía de Maximillian. Lleva a los PJs a un lado y les hace una oferta por su cuenta. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

¡YO ME CASARÉ CON ELLA!

Es muy posible que a uno de los PJs se le meta en la cabeza casarse con la chica. Semejante decisión hará relativamente poco daño a esta aventura como está escrita, simplemente sustituye al PJ en cuestión por el pretendiente siempre que proceda, a lo largo de la segunda y de la tercera parte. Por supuesto, antes de que alguno de los PJs pueda erigirse como pretendiente de Esmeralda, primero tiene que hacer frente a la competencia. Además el plan de Kelsydra sólo funcionará si el amor proclamado ante el espejo es verdadero... que para entonces sin duda lo será, ¡por parte de Esmeralda si no del PJ!

Echándoos a un lado, la mujer noble se presenta como Ludmilla Aschaffenberg, esposa de Lord Rickard. Una vez que está segura de que está fuera del alcance del oído del estudio y los criados, comienza a susurraros algo con urgencia.

“Sé por qué mi marido y mi primo os han traído aquí, y creo que es algo monstruoso que planeen romper el corazón de nuestros sobrinos así. No conozco a esta chica, Esmeralda, pero os pido que tengáis en cuenta los sentimientos de estos jóvenes antes de separarlos. Recordad que mi marido no es el único que tiene el poder en esta ciudad, ni el único con una mano en el control del dinero. Pensad en lo que he dicho, estaré pendiente de vuestro progreso, al igual que harán otros”.

Antes de que puedan interrogarla o hablar con ella, aparece un siervo y Ludmilla utiliza la interrupción como excusa para desaparecer. Los PJs son luego despedidos de la mansión von Bruner y pueden ir a su alojamiento en la ciudad y planear su próximo movimiento.

ESCOGIENDO BANDO

Los PJs no están bajo ninguna obligación de respaldar a los von Bruner, o a cualquier otra familia noble, y pueden ofrecer su ayuda a quien deseen. Es probable que acepten su oferta (dinero y favores a largo plazo), pero si no lo hacen, el DJ no debería sentir la necesidad de forzarlos y puede permitirles explorar la situación y conocer a cada jugador antes de tomar una decisión. El DJ debe hacer que los pretendientes hagan una oferta a los PJs en su primer encuentro, prometiendo toda clase de recompensas si los PJs les ayudan a encargarse del resto o a hacer algún gran gesto de amor.

Después de escuchar a Heissman, Rickard y Ludmilla, lo siguiente es reunirse con los pretendientes, ya sea para hallar más información sobre ellos, ayudarlos, o frustrar su afecto por Esmeralda.

TRATANDO A LOS PRETENDIENTES

Tanto para ayudar o entorpecer a los pretendientes en sus esfuerzos, los PJs necesitan encontrarlos y tratar con ellos. Cada pretendiente representa un encuentro, que puede aumentar en función de las acciones de los PJs. Los PJs también pueden encontrarse con un pretendiente, jugar parte del encuentro, y luego pasar a otro para regresar y concluir el encuentro más tarde. Todos los encuentros están influenciados por la disposición de los otros pretendientes (como se indica bajo **Rivales**). No existen lugares establecidos o momentos del día para los encuentros con los pretendientes (a menos que se señale específicamente), aunque es probable que todo ocurra dentro de los muros de Ubersreik o en sus cercanías.

FUERA Y ALREDEDOR DE UBERSREIK

La aventura lleva a los PJs desde un extremo de Ubersreik a otro, e incluso fuera de sus murallas. Sin embargo, el DJ no debe preocuparse demasiado por la distribución exacta de la ciudad, y puede insertar lugares y encuentros donde y cuando quiera, centrándose más en el escenario que en el nombre de las calles o el rumbo de la brújula.

El suplemento *La Ciudad Libre* presenta un detallado mapa de Ubersreik y sus principales localizaciones, pero siéntete libre de poblar el resto como consideres adecuado para tu aventura.

SENTIR MAGIA

A lo largo de la aventura, los PJs con acceso a la habilidad Sentir magia pueden tratar de determinar la presencia de magia en algunos de los principales actores y objetos de la historia. Algunos de los posibles candidatos se enumeran aquí:

El Espejo: Cualquier PJ capaz de investigar el espejo puede hacer tirada **Normal (+0%) de Sentir Magia**. El éxito revela que el espejo está impregnado de *Hysh*, el viento de la Luz. Además, con dos o más niveles de éxito, el PJ advierte una pequeña cantidad de magia oscura.

Esmeralda: Aunque en parte bajo la influencia de Kelsydra, Esmeralda no tiene un aura de magia oscura. Sin embargo, tiene un aura de luz mágica muy tenue de su tiempo delante del espejo, que puede detectarse con una tirada **Muy difícil (-30%) de Sentir Magia**.

El medallón de Kelsydra: Aunque se requiere el medallón como parte del ritual que activa el poder del espejo, no tiene ninguna propiedad mágica y por lo tanto no posee aura.

¡TENGO UN PLAN!

Cada uno de los encuentros con los pretendientes presenta una oportunidad para los PJs, y una manera de sacarlos de la carrera o ayudarles a avanzar en su afecto por Esmeralda. Los PJs descubren estas oportunidades después de hablar con el pretendiente o de preguntar por ellos (recordando que ningún pretendiente puede ser disuadido sólo hablando y que los PJs tienen totalmente prohibido matar a nadie). No obstante, el DJ no debe sentirse limitado por estos encuentros y si él, o alguno de los jugadores, tiene sus propios medios para hacer frente a un pretendiente, debe sentirse libre de emplearlos y utilizar los resultados aquí detallados como directrices.

EL ROMÁNTICO EMPEDERNIDO: LEOPOLD VON BRUNER

Los PJs pueden encontrar a Leopold en la mansión von Bruner, si quieren esperar a que aparezca, o en una de las muchas tabernas de Ubersreik, componiendo poesía en una mesa mientras el tabernero le frunce el ceño por no comprar bebida. No tiene ningún problema con hablar con ellos (probablemente les leerá algunos de sus poemas atroces, consulta las páginas 8, 24 y 25) y no se sorprenderá si le dicen que trabajan para su padre. El DJ debería dejar que los PJs traten de disuadirlo de su cortejo de Esmeralda, si quieren, a pesar de que las palabras son ineficaces, el chico está totalmente enamorado.

Si los PJs buscan más información sobre Leopold preguntado por las tabernas, soltando algunas monedas, o incluso hablando más con Heissman, pueden obtener la mayor parte de la información sobre su personalidad y actividades detalladas en la página 7. Si preguntan a las personas adecuadas, con una tirada **Normal (+0%) de Carisma**, más de una persona les habla de la obsesión del joven con la poesía y de que nunca va a ninguna parte sin su libro bajo el brazo (los PJs atentos también pueden notar esto si pasan un tiempo con Leopold). Si los PJs consiguen hacerse con su libro de poesía, podrán averiguar

un poco más. Una lectura completa del libro revela (aparte de los crímenes obvios contra la palabra escrita) un montón de referencias a espejos y reflejos, y también varias referencias a una misteriosa “ella” que le ayudará a estar con su Esmeralda.

ENCUENTRO: GRAN INSPIRACIÓN

Después de hablar con Leopold, o aprender un poco sobre él, los PJs descubren que desea componer un gran poema para enviárselo a Esmeralda. Un poema de este tipo requiere la inspiración adecuada y Leopold planea viajar fuera de la ciudad hasta un claro remoto. Esta es una buena oportunidad para ayudar al chico, ya sea asegurando su retorno seguro o, posiblemente, conseguir que se pierda y quitarlo de en medio. Como amigos de su padre, Leopold estará más que feliz de tener a los PJs a su lado en su noche de inspiración.

El lugar elegido para esta gran inspiración es un claro desolado en las estribaciones de las Montañas Grises, a medio día de camino de la ciudad. Ofrece una buena vista de las montañas y Ubersreik en la distancia, aunque está fuera de las áreas comúnmente patrulladas por la guarnición de la ciudad y por lo tanto es potencialmente peligroso. El DJ puede jugar este encuentro dos maneras, dependiendo de si los PJs lo están ayudando o no.

Si han decidido ayudar al chico, entonces deben cuidarlo esa noche, tanto de unos goblins (atraídos por la terrible poesía de Leopold) como de al menos un intento por parte de un pretendiente para eliminarlo como rival (consulta **Rivales**). Los goblins (página 96 del *Bestiario del Viejo Mundo*) son dos veces el número del grupo y se mostrarán poco después de la medianoche, acechando alrededor del campamento, escupiendo poesía a Leopold e intentando poner de los nervios a los PJs. No mucho después, atacarán durante 3 asaltos y luego huirán, tratando de alejar a los PJs del campamento para poder

EL PABELLÓN DE GRUNEWALD

Si los PJs han jugado *Ojo por Ojo*, pueden considerar que el Pabellón de Grunewald es un buen lugar para arrastrar a Leopold, según cómo lo dejaron. Alternativamente, el DJ podría utilizar la mansión como escenario para el encuentro **Gran inspiración**, haciendo que Leopold sugiera un viaje a la casa solariega, un lugar cerca de su corazón. En ambos casos, si hubiera algún cabo suelto después de *Ojo por Ojo*, el DJ podría hacer que volviera a rondar a los PJs.

secuestrar a Leopold y llevárselo a su cueva. Si los goblins tienen éxito, esto podría conducir a una persecución y un viaje a la cueva de los goblins por parte de los PJs.

Alternativamente, los PJs pueden dejar que los goblins se lleven a Leopold o dejar que su rival tenga éxito, aunque si Leopold resulta asesinado, Heissman estará fuera de sí. Si sólo quieren conseguir que se “pierda”, pueden usar este paraje remoto para atarlo y esconderlo en algún lugar (cualquiera de los otros pretendientes posibles puede ofrecer un sitio) hasta que Esmeralda pierda el interés.

RIVALES

Los otros pretendientes también pueden tener una mano en el encuentro cuando se enteran de que Leopold se va de la ciudad:

- + **Guthrie** puede tratar de secuestrar a Leopold durante el ataque goblin y ocultarlo en un antiguo fuerte a un día más de camino en las montañas. Por desgracia, no pudo explorar la fortaleza con anterioridad y está llena de goblins. Sin la ayuda de los PJs, su plan podría llevar a ambos a su muerte o captura.
- + **Tomas** puede contratar a algunos bandidos locales para atacar a Leopold y darle una paliza de muerte (aunque dejándolo con vida) para que no sea una amenaza. Los bandidos son cobardes; podrían luchar de inicio, pero probablemente hagan un trato con los PJs si van perdiendo y revelen la identidad de su empleador.
- + **Maximillian** y algunos de sus amigos planean disfrazarse de un grupo de goblins y dar a Leopold un susto terrible, arruinando su poema. Trágicamente, esta broma coincide con el ataque real goblin y en la oscuridad dará lugar a un caos.

EL TONTO MUSCULOSO: GUTHRIE VON HAMMASTRAT

Guthrie está generalmente en la guarnición de la ciudad o bebiendo en alguna de las tabernas con sus compañeros herrueros. Los PJs pueden presentarse y él será bastante agradable con ellos, sobre todo si llevan armas o tienen aspecto de soldados. Después de un tiempo, se hace evidente que sólo quiere hablar de dos cosas: sus días de campaña y Esmeralda. No se le puede convencer de abandonar su noviazgo y probablemente, a menos que los PJs sean muy claros, no se dará cuenta de que intentan decirle que la unión es una mala idea. Preguntando, especialmente dentro de la guarnición, los PJs pueden aprender más de los antecedentes de Guthrie, como se detalla en la página 8.

ENCUENTRO: ¡DICEN QUE LOS HOMBRES TEMEN A LA BESTIA!

Tras una reunión con Guthrie, los PJs se enteran de que quiere cazar y matar a una bestia fabulosa para Esmeralda, una bestia conocida como el Quarg. Ha descubierto que la bestia vive en las alcantarillas de Ubersreik y que sólo sale de noche para alimentarse de gatos callejeros, perros y el mendigo ocasional. Rara y maravillosa, se dice que su piel brilla en la oscuridad y sus ojos son diamantes. La bestia es, por supuesto, completamente ficticia, inventada por los hombres de la guarnición para burlarse de Guthrie. Pero él está decidido a cazarla. La “caza” significa una noche en las alcantarillas y algunos encuentros potencialmente letales. El DJ puede jugar este encuentro de dos maneras, dependiendo de si los PJs lo están ayudando o no.

Si están ayudando a Guthrie en su caza, entonces van a necesitar protegerlo tanto de sí mismo como de los habitantes por debajo de la ciudad. El peligro principal es un grupo de seis skaven (página 111 del Bestiario del Viejo Mundo), los supervivientes de *El Filo de la Noche*. Han oído hablar del gran Quarg de ojos de diamante y creen que es Guthrie (después de todo ¿quién sino el Quarg diría tanto la palabra Quarg?). Los skaven activan su trampa en una encrucijada del alcantarillado, atacando desde todos los lados y usando redes. Si lo capturan, su primera tarea es sacarle esos ojos de diamante.

Si los PJs quieren quitar de en medio a Guthrie, pueden dejarlo (o llevarlo) a su destino, aunque esto puede tener otras consecuencias (consulta **Plumas nobles alborotadas** en la página 18). También pueden conseguir que se pierda (él es bastante lerdo) con una tirada **Normal (+0%) de Carisma**, cuyo éxito resultará en que pasarán días o semanas antes de que emerja, sucio y demacrado, pero vivo e ileso.

RIVALES

Los otros pretendientes también pueden tener una mano en el encuentro cuando oigan hablar de la “caza del Quarg”:

- ✦ **Leopold** es un alma demasiado suave para considerar herir a sus rivales; su única respuesta podría ser la de componer un (mal) poema sobre la caza.
- ✦ **Tomas** puede emplear sus conexiones por toda la ciudad para sobornar a los encargados del alcantarillado e inundar los túneles durante la “caza”. Esto arrolla a todo el mundo en el río a menos que puedan escapar de la ola de agua, girando desesperadamente por túneles laterales en busca de la salida.
- ✦ **Maximillian** ha comprado unos cerdos azules de Nordland, los ha pintado de rojo, ha colgado campanas en sus cascos y orejas, y planea ponerlos en libertad en las alcantarillas durante la “caza”.

EL COMÚN ADINERADO: TOMAS VON KARSTADT

Tomas sólo frecuenta las mejores tabernas, pero también se le puede encontrar en los almacenes Karstadt u otras explotaciones familiares supervisando los negocios. Sospecha de los PJs, y si han visitado a otro pretendiente primero sabe por qué han venido a verlo. En lugar de hablar sobre su amor o tratar de convencerlos de su sinceridad, va directo al asunto y les ofrece un trato si le ayudan a encargarse de los demás pretendientes (manteniendo a Heissman y Rickard felices) y ganar la mano de Esmeralda, y les pagará bien.

Los PJs tendrán pocos problemas para averiguar sobre Tomas (como se detalla en la página 9). Lo que es más difícil de descubrir es que bajo la alabanza del buen hombre de negocios y el buen hijo se esconde una profunda racha despiadada, por no mencionar una considerable fortuna personal obtenida de negocios turbios. Sin embargo, la familia Karstadt tiene buena reputación; pocos hablan mal del chico de manera abierta y averiguarlo requerirá una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** o **Desafiante (-10%) de Intimidar**.

ENCUENTRO: MALAS DEUDAS

Tomas tiene un problema. Algunos comerciantes de Marienburg, liderados por un hombre llamado Krebs Malrich, le están dando problemas por deudas pendientes de pago. Si los PJs acceden ayudar a Tomas, les hablará de ellos y les pedirá que se “encarguen” del asunto, aunque sin detallar la naturaleza exacta de las deudas, sólo dirá que eran para regalos para Esmeralda y asumidas de buena fe. Si los PJs se niegan a ayudarlo o quieren eliminarlo como rival, deben hacer algo de investigación para descubrir más sobre las deudas, ya sea hablando con el padre de Tomas, Alfred, o irrumpiendo en las oficinas familiares y encontrando los libros ocultos de Tomas.

Krebs y sus hombres se alojan en una casa en el límite de Ubersreik mientras realizan negocios con algunos comerciantes locales. Los PJs pueden ir allí y matarlos sin repercusiones inmediatas (siempre que se vayan antes de que aparezca la guardia) o pueden tratar de intimidarlos con la amenaza de la violencia y conseguir que se vayan, lo que requiere una tirada **Difícil (-20%) de Intimidar**. Cualquier acción resulta en una investigación realizada por la guardia; para el resto de la aventura, sin importar sus acciones posteriores, los PJs serán acosados por guardias y comerciantes suspicaces.

Krebs es un comerciante honesto y sus reclamaciones son del todo válidas. En todo caso, Tomas es el criminal engañando a mercaderes decentes. Si los PJs no asustan o matan a Krebs, les pedirá su ayuda para recuperar su dinero, prometiendo una recompensa si lo logran.



Esto requiere robar el dinero de Tomas (no renunciará de buena gana) o pasar por encima de él a su padre, Alfred. En cualquier caso, los PJs deben andarse con cuidado porque los Karstadt están bien conectados y Tomas, probablemente, hará todo lo que esté en su mano para hacer daño a los PJs si tienen éxito.

RIVALES

Los otros pretendientes también pueden tener una mano en este encuentro si los PJs les hablan de las deudas de Tomas:

- + **Leopold** no desea ningún mal a sus compañeros, aunque puede cantar una canción sobre cómo una deuda de dinero no es nada en comparación con la deuda que su corazón debe a Esmeralda.
- + **Guthrie** se alía con Krebs y los comerciantes, e intenta que el asunto salga a la luz. Si los PJs matan o asustan a Krebs, Guthrie se asegurará de ayudar con la investigación, aunque mentes más inteligentes que la suya tendrán que atar cabos.
- + **Maximillian** se ofrece a cubrir las deudas de Tomas a cambio de su ayuda. Esto conduce a una alianza temporal entre los dos pretendientes para eliminar a Leopold y Guthrie. Una vez que uno o ambos de sus competidores están fuera de la carrera, Tomas y Maximillian se enfrentan entre sí una vez más.

EL NOBLE ENGREÍDO: MAXIMILLIAN ASCHAFFENBERG

Para encontrar a Maximillian, los PJs sólo deben seguir los sonidos de la juerga. Se le encuentra de borrachera en una taberna o riéndose con sus amigos en una de las mansiones nobles. No tiene ningún interés en ver a los PJs, a menos que lo puedan convencer de que van a ayudarlo a deshacerse de sus competidores por Esmeralda. Será especialmente hostil hacia ellos si se entera de que los envió su tío.

La mayoría de la gente sólo tiene cosas buenas que decir sobre el sobrino de Lord Rickard; alaban su buen carácter y corazón amable con una sonrisa. Unas monedas o unos tragos después, más una tirada de **Rutina (+10%) de Carisma**, revelan el verdadero fondo de Maximillian (como se detalla en la página 11). La lista de sus travesuras y fechorías es larga, y la gente común de Ubersreik sabe bien que es mejor evitarlo.

ENCUENTRO: LA ÚLTIMA RISA

Maximillian está planeando una gran broma para demostrar a todos lo indignos que son los demás pretendientes de Esmeralda. Se trata de vestirse como Esmeralda e invitar a los otros tres pretendientes a una cita en una taberna local. Luego planea atraer a cada uno a una habitación, sin el conocimiento del resto, robar sus ropas, y simular que hay un incendio, obligando a los tres a correr desnudos por la calle donde él ha quedado con Esmeralda. Espera demostrar que es mucho más inteligente (y divertido) que los demás, cuando ella vea lo fácilmente que los ha engañado. Sólo dejará participar a los PJs en la travesura si confía en ellos, y están de acuerdo en ayudarlo. Los PJs también pueden enterarse de la broma de uno de sus compañeros después de unos tragos (Max no es el mejor guardando secretos).

La broma es todo un reto para Maximillian y requiere una red de mentiras y la ignorancia de los demás pretendientes. Si los PJs se han ganado la confianza de cualquiera de los otros jóvenes nobles, Max les pide ayuda para atraer a sus rivales a la taberna. También necesita a los PJs para entregar notas falsificadas de Esmeralda y profesar su autenticidad. Guthrie y Leopold son fáciles de engañar a menos que

PLUMAS NOBLES ALBOROTADAS

Dependiendo de lo lejos que vayan en sus esfuerzos para disuadir a los pretendientes, los PJs pueden meterse en problemas con las familias nobles. El DJ debe inculcar a los PJs en el inicio de la aventura (vía Heissman y Rickard) que deben obedecer la ley mientras estén en Ubersreik, y que los nobles no los protegerán si empiezan a matar gente o a quemar cosas. Pero, a menos que los PJs se embarquen en una furia psicópata, el DJ debe hacer de esto una pendiente deslizante y gradual, y permitir que los PJs reciban algunas advertencias, primero de los nobles y luego de la guardia, si empiezan a romper cosas o a cometer delitos menores (por supuesto, perpetrar un delito sin ser detectados es otro asunto). Los PJs también deben ser conscientes de que sus acciones podrían tener un efecto duradero en su reputación, tanto en Ubersreik como en sus alrededores.

los PJs les den motivos de sospecha. Tomas es mucho más difícil de convencer y los PJs deben crear alguna “prueba” de la implicación de Esmeralda (como una muestra de ropa o una carta con el sello de su casa) antes de que acepte.

Hay muchas cosas que pueden salir mal en esta broma, con o sin la intervención de los PJs, y el DJ deben sentirse libre para hacer que alguna o todas sucedan. Unos pocos ejemplos incluyen, aunque no son los únicos: el fuego se convierte en real; la llegada de Heissman, Lord Rickard, Alfred o Ludmilla, cuando los jóvenes desnudos salen corriendo; se desata una pelea entre los pretendientes cuando se encuentran (desnudos o no); o los jóvenes persiguen a Maximillian (vestido como Esmeralda) en la multitud y atacan a las mujeres nobles en sus esfuerzos por desenmascararlo (o peor, ¡persiguen a Esmeralda pensando que es Maximillian!).

RIVALES

Los otros pretendientes también pueden tener una mano en este encuentro si se enteran de la broma de Maximillian:

- + **Leopold** simplemente no se presenta, pero no ayudará a los PJs o a cualquier otro a arruinar la broma; tal cosa es una afrenta a su amor por Esmeralda y simplemente no puede ser.
- + **Guthrie** llevará una porra para golpear a Maximillian cuando lo vea. Esto puede dar lugar a todo tipo de problemas, dado que Guthrie no es demasiado brillante y todas las mujeres nobles tienden a parecerle iguales.
- + **Tomas** es un poco más astuto que el resto y juega la broma hasta estar seguro de que Guthrie y Leopold están presentes. Después los encierra en su habitación, con la esperanza de dejar que el fuego, que no se da cuenta que es falso, haga su trabajo.

LA NOTA DE LA DAMA

Cuando los PJs se hayan ocupado de los cuatro pretendientes y uno haya triunfado (o sea el menos vituperado), el DJ debería comenzar este encuentro. El vencedor recibe una nota de Esmeralda, que comparte con los PJs la próxima vez que se ven (incluso si no tiene buena relación con ellos, en cuyo caso el tono es de jactancia, no de entusiasmo). El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

SIN CONTEMPLACIONES

Aunque Esmeralda se haya decantado por un pretendiente, esto no impide que los demás la persigan (siempre que no estén muertos o desaparecidos). En cada una de las tres pruebas, el DJ puede tener a uno o más de los pretendientes rechazados presentándose para complicarlo todo (tratando de comenzar una pelea o humillar al pretendiente elegido de alguna manera). El DJ también debería tomar nota del Marcador de Obsesión; dependiendo de su posición, los pretendientes actúan más y más escandalosamente.

Mi querido (nombre del pretendiente), vuestro esfuerzo para ganar mi corazón no ha pasado desapercibido. Es mi mayor deseo y esperanza sincera que vengáis a verme esta noche a la mansión Fenstermacher para que podáis cortejarme correctamente.
Firmado, Esmeralda Fenstermacher

Hay una serie de razones por las que los PJs pueden asistir a la cita, según cómo se han ocupado de los pretendientes hasta ese punto. La razón más obvia para involucrarlos es que se lo pida el pretendiente en cabeza, que quiere que lo acompañen como sus invitados para garantizar que el noviazgo va bien. Aunque esto puede contravenir su tarea principal, especialmente si se trata de Leopold o Max, el joven pretendiente puede ofrecer el mismo dinero que el establecido en su contra (si realmente puede permitírselo es otro asunto). También es muy posible que Ludmilla se involucre ahora, acercándose a los PJs con una bolsa de oro y una petición de “dar una oportunidad al amor”. Alternativamente, si han tratado de sabotear a todos los pretendientes, entonces esta será una oportunidad para eliminar al último; ya sea por Heissman, Rickard, o por su propio sentido de la integridad. En este punto, algunas de las cosas que han oído sobre Esmeralda probablemente hayan planteado su interés en ella y es posible que quieran aprovechar esta oportunidad para averiguar más sobre la chica. Por último, si sienten que han cumplido con su deber hacia Heissman y Rickard, los nobles intervendrán de nuevo para decirles que esto no acabará hasta que se aseguren de que Esmeralda entiende que no se comprometerá con su hijo y sobrino nunca más.

PARTE DOS: PRUEBAS DEL CORAZÓN

A lo largo de la primera parte de la aventura, Kelsydra tomó un papel pasivo, esperando a que los pretendientes destacasen y presentasen un candidato probable para lograr su fuga. Ahora tiene una mano más directa, evaluando al candidato mediante una serie de pruebas para medir su devoción por Esmeralda antes de invitarlo a profesar su amor por la chica ante el espejo. También necesita a los PJs para conseguir el último objeto, un pequeño medallón que sus cultistas no pudieran procurarse para preparar su liberación. Cuando los PJs y el pretendiente llegan a la mansión Fenstermacher, se encuentran con la doncella de Esmeralda, Hilda. Ella les dice que antes de que la chica permita al pretendiente cortejarla, debe completar unas tareas para ella y demostrar que su amor es verdadero.

Cuando Esmeralda recibió el espejo de su padre, estaba acompañado por varios paquetes pequeños. Estos estaban llenos de muchas de las cartas originales de amor, notas, y otros recuerdos, recogidos por Heller durante su noviazgo malogrado con Kelsydra. Especialmente conmovida por las cartas de amor de Heller, Esmeralda se ha vuelto

algo obsesionada, decidiendo utilizar a la pareja como modelo para su propio romance. Impulsada por Kelsydra, Esmeralda ha elaborado las tres tareas que el pretendiente debe cumplir en base a estas cartas. Aunque ella cree que está honrando una apasionada historia de amor, cada prueba tiene un propósito más oscuro.

LA PRIMERA PRUEBA: UN MEDALLÓN PERDIDO

Esmeralda quiere que el pretendiente encuentre un medallón que le es muy querido. El medallón es un pequeño amuleto de plata, con la forma de un pájaro de aspecto extraño y claramente de fabricación no imperial. Ella cree que los von Bruner podrían tener el medallón, y su mansión sería un buen lugar para empezar. El medallón fue entregado a Kelsydra por Heller, y contiene una línea significativa de uno de sus poemas dedicados a ella.

Mis ojos no anhelan mirar a otra, tan bella es mi Kelsydra, todas las demás palidecen a su lado.

Kelsydra llevaba el medallón cuando fue encarcelada en el espejo, y ha razonado (correctamente) que será fundamental para cualquier intento de escapar.

El medallón está en una colección de reliquias familiares guardadas bajo llave en el estudio de Heissman. Los PJs pueden descubrir su ubicación preguntando a Heissman directamente, o investigando a los von Bruner con algunas de las otras familias, una tirada **Normal (+0%) de Cotilleo**. Para hacerse con el medallón, los PJs deben convencer a Heissman de que se lo entregue, o robarlo. Heissman es muy reacio a dárselo, a menos que los PJs le puedan convencer de que todo es parte de su plan para asegurarse de que Esmeralda cejará en su interés por sus hijos, una tirada **Difícil (-20%) de Carisma**. Si algo malo le ha sucedido a Leopold ni siquiera los recibirá.



Robar el medallón es igualmente difícil y requiere irrumpir en la casa y saquear el estudio de Heissman. A menos que sean muy cuidadosos, el delito apuntará a ellos (sobre todo si antes le pidieron a Heissman el medallón que ahora falta). Las consecuencias de ser atrapados podrían ser nefastas y pueden alienarlos de gran parte de la nobleza de Ubersreik, dependiendo de qué tipo de desorden dejaron a su paso después de adquirir el medallón.

Cuando intentan devolver el medallón a Esmeralda, deben esperar brevemente fuera antes de que Hilda regrese. La doncella lo acepta en nombre de Esmeralda con otra nota y una segunda tarea.

LA SEGUNDA PRUEBA: BENDICIÓN ANCESTRAL

La siguiente tarea consiste en recibir una bendición ancestral para la unión. Esmeralda quiere que el pretendiente vaya al Campo de Morr y encuentre la tumba que ha especificado (que está en el mausoleo von Bruner), donde debe leer un poema de amor escrito por Heller a Kelsydra. Para ayudarlos, uno de sus siervos (desconocido para ella un cultista secreto de la Promesa Eterna, consulta la página 6), irá con ellos. En realidad, esto es parte de un elaborado ritual diseñado por Kelsydra para profanar la tumba von Bruner, más una venganza que parte de su plan. Si los PJs examinan el poema, no encontrarán nada siniestro o fuera de lo normal, excepto que aparentemente Heller fue mejor poeta que Leopold. Para convencer a Esmeralda de que han completado la tarea recibida, Jory debe presenciar el evento.

Entrar en el cementerio no constituye un gran reto, ya que para un noble y sus seguidores es completamente admisible acudir a visitar las tumbas de sus antepasados. Sin embargo, todo cambia cuando el pretendiente comienza a leer el poema sobre la tumba de los von Bruner, el aire comienza a enfriarse y la luz de las vidrieras se oscurece. Esto se debe a que, a medida que el pretendiente lee el poema, Jory entona su canto en voz baja y subrepticamente marca las tumbas con sangre. Si los PJs se dan cuenta, con una tirada **Muy difícil (-30%) de Percepción**, pueden detenerlo y terminar el rito impío. Si lo descubren, Jory hará todo lo posible por evitar su captura, de hecho ya ha elegido una vía de escape adecuada a través de la parte posterior de la tumba. Si es capturado, intentará cortarse su propia lengua a la primera oportunidad, pero si se le hace hablar, con una tirada de **Rutina (+10%) de Intimidar**, tiene muy poca información que ofrecer; Kelsydra ha confundido su mente y no tiene ningún recuerdo del espejo ante el que se puso delante para recibir sus órdenes. Aún así, libremente y con gran placer, repetirá lo siguiente una y otra vez:

“Ella viene. ¡Mi señora volverá y veréis que así será!”

Si se completa el ritual, las cosas se vuelven más complejas. El ritual de profanación junto con su poema despiertan al espíritu de Heller, o a una sombra de lo que fue, que cae iracundo sobre los PJs y el pretendiente (consulta la página 93 del Bestiario del Viejo Mundo). Jory está realmente tan sorprendido como los PJs por la aparición de Heller. Habiendo completado su ritual como ordenó Kelsydra, Jory huye por su ruta de escape, volviendo a la mansión Fenstermacher. El pretendiente, sacudido más allá del pensamiento racional, huye de la tumba. Si los PJs se han tomado tiempo para investigar la historia familiar de los von Bruner, o conocen de algún otro modo el triste relato de Heller, pueden reconocerlo con una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia** y razonar con él. El fantasma hablará a los PJs del origen del poema que el pretendiente ha leído, y de cualquier indicio

que el DJ desee impartir a los PJs en este momento. Heller sólo tiene un vago recuerdo de su pasado, pero si los PJs hacen las preguntas correctas puede darles alguna pista sobre Kelsydra y el espejo.

Finalmente, el perturbado espíritu llamará la atención de varios sacerdotes de Morr, que acuden a la tumba y bien pueden atacar a los PJs por practicar la nigromancia, a menos que puedan explicarles rápidamente la situación. Sea como sea, los sacerdotes devuelven el espíritu de Heller a su tumba.

LA TERCERA PRUEBA: LUGARES DE PODER

Cuando los PJs y el pretendiente regresen a la mansión con noticias de la lectura y lo que ocurrió en la tumba, les presentarán la prueba final. Hilda estará al principio muy recelosa de cualquier afirmación extravagante sobre rituales del caos o espíritus largo tiempo muertos que se levantan de la tumba, pero después aceptará su veracidad y prometerá contar toda la historia a Esmeralda.

La prueba final consiste en proclamar el amor por Esmeralda a todo Ubersreik... con una canción. El pretendiente recibe una lista con media docena de lugares de la ciudad y los versos de una canción de amor escrita por Heller. Debe ir a cada lugar y cantar la canción.

Aunque de nuevo son los inocentes y simples versos escritos por un hombre muy enamorado, la canción es también un código que ha sido entregado en sueños: alerta a los miembros del culto que Kelsydra ha cultivado en la ciudad de que su liberación es inminente y que deben prepararse para ella. Al demonio le divierte que aquellos de los que quiere vengarse (los nobles de Ubersreik) anunciarán su propia desaparición cantando desde las esquinas de las calles. El peligro aquí no viene de Kelsydra o sus seguidores, sino de los otros pretendientes (consulta **Sin contemplaciones** en la página 41). Este



encuentro final es una gran oportunidad para que los pretendientes restantes, nobles rechazados, o aquellos a los que los PJs pudieran haber agraviado, tengan su venganza. El DJ debe hacer que todos salgan de las sombras; preparando emboscadas, agitando a la masa, y en general haciéndoles la vida difícil en función de lo que son y lo que quieren. Dado que esta es la última oportunidad para los demás pretendientes de detener a su rival, el DJ debe sacarlo todo.

Algunos ejemplos de los tipos de problemas que los pretendientes o partes agraviadas pueden causar incluyen:

- ✦ **Guthrie** está muy borracho, pero se las arregla para reunirse con unos guardias, también ebrios, para golpear al pretendiente, y a los PJs si se interponen, antes de arrojarlo en la cárcel.
- ✦ **Leopold**, el joven enfermo de amor les sigue por todas partes recitando poesía odiosa antes de intentar de suicidarse saltando desde un tejado. A menos que lo salven de alguna manera, podría herirse gravemente... o peor.
- ✦ **Tomas** regresa de una de las explotaciones de su familia fuera de la ciudad con un rebaño de ganado y lo hace correr por las calles, en un intento de pisotear al pretendiente y a los PJs, o de arruinar su serenata.
- ✦ **Maximillian** escribe una carta, nominalmente del capitán de la guardia en Stromdorf y dirigida a Lord Rickard, acusando al pretendiente, o a un PJ, de ser el líder de unos bandidos que acosan Stromdorf. Maximillian estampará el sello de su tío a la carta, indicando que ha sido leída y aprobada por Lord Rickard, y la utilizará para inducir a algunos guardias a detener al "bandido". Por supuesto, la carta es falsa (a menos que los PJs en realidad tengan una mala reputación en Stromdorf, en cuyo caso...).
- ✦ **Krebs** quiere una restitución de los PJs si estos lo intimidaron mientras ayudaba a Tomas. Ha traído un poco de músculo extra de Marienburgo, lo que podría contribuir a un conflicto entre los comerciantes y los nobles si las cosas se van de las manos.
- ✦ Los sacerdotes de Morr están enojados por la profanación del Campo de Morr. Un cazador de brujas ha llegado para investigar su afirmación de que el pretendiente y los PJs son nigromantes.

Y AHORA A POR TU RECOMPENSA...

Una vez Esmeralda (o más bien Kelsydra) esté convencida de que se han completado las tres pruebas, fijará una cita con su pretendiente elegido. A menos que los PJs hayan hecho particularmente evidente que creen que Kelsydra existe, o que un demonio es el responsable de las obsesiones de los amantes, no intentará impedir su presencia. La cita tendrá lugar ante el espejo en la mansión Fenstermacher. En función de lo que los PJs saben, o creen saber, sobre Esmeralda, pueden tomarse tanto tiempo como deseen para prepararse antes de acudir.

PARTE TRES: FRAGMENTOS DE DESEO

Finalmente ha llegado el momento de que Esmeralda se reúna con su pretendiente, y que Kelsydra logre escapar. El pretendiente (con los PJs a cuestas) es llevado a su habitación. Según lo que saben, los PJs pueden ir listos para pelear, quizás esperando que Esmeralda sea

un horrendo demonio o la líder de un culto hedonista, pero en cambio les conducen a una anodina sala de estar. El DJ debe leer o parafrasear lo siguiente:

Entráis en la trivial sala para encontrar a la chica esperando a su pretendiente. Según él se adelanta a profesar su amor, advertís el gran número de espejos en las paredes y de pie en las esquinas... demasiados para una estancia así. Esmeralda agarra el medallón de plata en una mano, con el rostro resplandeciente mientras el pretendiente se arrodilla para tomar la otra mano en la suya. Entonces todo parece cambiar, como la luz moviéndose por el agua. Parpadeáis, y de repente ¡ambos han desaparecido!

Mirando alrededor veis vuestro reflejo en los espejos, o más bien la ausencia de él. En su lugar podéis ver la sala reflejada en los espejos y vuestras formas inconscientes, junto con Esmeralda y el pretendiente, tendidas en el suelo, fuera de alcance y más allá del cristal. De pie, sobre la masa arrugada de los cuerpos, hay una perversa y hermosa figura andrógina. Doblándose ligeramente, da un empujón a Esmeralda con una garra de cangrejo y sus labios se retuercen en un atractiva aunque absolutamente perturbadora sonrisa.

"Gracias queridos. No tenéis ni idea de lo bien que sienta estar libre después de todos estos años".

Kelsydra ha atrapado a los PJs en el interior del espejo mágico. Dependiendo de cuanta información tienen los PJs sobre Kelsydra, Heller, o el espejo, el demonio puede llenar los vacíos, respondiendo a las preguntas de los PJs. Sin ninguna prisa aparente, Kelsydra se deleita en burlarse de los prisioneros, diciéndoles que nunca serán capaces de escapar. Ella disfruta cada instante de angustia del grupo.



Finalmente, se mueve hacia la puerta en el otro extremo de la sala, volviéndose una vez más hacia el espejo para dirigirse a los PJs. Cuando lo hace, lee o parafrasea lo siguiente:

“Supongo que podría cortaros la garganta aquí y ahora, pero sería una pena destruir estos juguetes maravillosos. Tengo que dejaros por el momento, pero no temáis, me aseguraré de regresar de vez en cuando y daros la atención que anheláis tan desesperadamente”. Entonces se desliza por la puerta y los PJs se quedan solos.

Todos los PJs deben hacer una tirada de Terror.

DENTRO DEL ESPEJO

Aparte del hecho de que todo parece haberse invertido para los PJs (las cicatrices y las marcas de nacimiento se encuentran en los lados opuestos del cuerpo, la mano predominante ha cambiado, etc.), hay otras cosas que funcionan de una manera diferente en el interior del espejo.

LABERINTO DE RECUERDOS

Este reflejo del mundo real fue creado por los recuerdos de Kelsydra. Por suerte para los PJs (y Kelsydra no se ha dado cuenta) escapar del espejo será mucho más fácil para ellos. Los principales artefactos y actores necesarios para hacer funcionar la magia del espejo están todos presentes, ya que han sido cuidadosamente traídos por el demonio. Los PJs sólo tienen que ponerlos juntos de nuevo en este lado. Para escapar del espejo, los PJs deben encontrar a Kelsydra (Esmeralda) y a Heller (el pretendiente); solamente cuando los dos se unan de nuevo en el reflejo de la sala de estar, podrá su amor desbloquear el espejo y que todos ellos regresen al mundo real.

Ahora que Kelsydra está libre, su influencia en el mundo de los espejos ya ha comenzado a desvanecerse y, así, sólo hay tres lugares que los PJs pueden explorar en este lado del espejo. Cada uno tiene un importante componente necesario para liberarse de la trampa. Los PJs son libres de moverse entre estas áreas como deseen, aunque según comience a operar la magia del espejo se sellarán.

SALA DE ESTAR

El interior del espejo es una copia exacta de la sala de estar en la mansión Fenstermacher, excepto por dos puertas que conducen al exterior, una a cada lado (una a la sala de baile y otra a los jardines). Los PJs se darán cuenta rápidamente de que todo es un reflejo de lo que estaba al otro lado del espejo, incluso los títulos y el texto de los libros están invertidos. Si los jugadores investigan cuidadosamente descubrirán la presencia de dos objetos escondidos aquí que no se comportan de la misma manera.

Los PJs pueden hacer una tirada **Normal (+0%) de Percepción**, o simplemente anunciar que están registrando la sala, para descubrir con facilidad el medallón de Kelsydra y una copia del poema del amor de Heller (la lectura en la tumba de la segunda prueba). Como los únicos elementos de la habitación cuyo texto no está a la inversa, estos dos objetos destacan fácilmente en el mundo del espejo.

EL SALÓN DE BAILE

Cuando los PJs pasen por la primera puerta, lee o parafrasea lo siguiente:

Entráis en un gran salón de baile. Unas figuras nebulosas bailan alrededor de la sala en parejas bajo una música amortiguada. Sólo dos figuras son nítidas entre la bruma. Un hombre joven, que lleva unas simples túnicas blancas con una serpiente dorada, se sienta en una silla y mira a una hermosa joven a través del salón. Según miráis, el hombre se vuelve a la mesa junto a él, recoge un broche enojado que se encuentra sobre ella, hace una pausa para ganar confianza, y luego se acerca a la mujer presentándole el regalo y pidiéndole un baile. Ella observa el broche, aparta el rostro y lo rechaza. Desanimado, regresa a su asiento, pone el broche en la mesa y mientras lo hace, el broche se transforma en un peine de oro. Unos momentos más tarde, el hombre se levanta y lo intenta de nuevo, presentando a la joven el nuevo regalo. Una vez más, ella se gira y lo rechaza. Esta escena parece repetirse una y otra vez en frente vuestra, cada vez presentando un nuevo regalo y cada vez rechazado.

El joven es Heller von Bruner y la joven es la ilusión de Kelsydra de la que se enamoró. Los PJs deben ayudar a Heller a ofrecer un regalo que Kelsydra no rechazará, para completar esta parte de la magia del espejo. Los PJs pueden hablar con esta sombra de Heller, aunque en realidad sólo podrá hacer comentarios acerca de su situación en este momento.

En definitiva, Heller estará condenado a repetir esta pantomima hasta que entregue a Kelsydra el medallón. Si los PJs lo encontraron en la sala de estar, pueden entregárselo a Heller, quien de inmediato se lo dará a Kelsydra. Alternativamente, si los PJs le sugieren a Heller que presente el medallón, será el siguiente elemento que aparecerá en su mesa. De cualquier manera, una vez que Heller presente a Kelsydra el medallón y ella lo acepte, todo lo que hay en el salón comenzará a disolverse. Cuando sólo queda Kelsydra, se transforma en Esmeralda, todavía agarrando el medallón entre sus manos.



Una vez que los PJs lleven a Esmeralda a la sala de estar, la puerta al salón de baile no se abrirá de nuevo.

EL JARDÍN

Cuando los PJs pasen por la segunda puerta, lee o parafrasea lo siguiente:

Estáis de pie en la terraza de un jardín exuberante por la noche. La finca von Bruner se cierne detrás vuestro en una niebla brumosa. Una brisa fresca susurra entre los árboles, pero aunque el jardín está bañado por la luz de la luna, todo es gris y silencioso. Sólo dos figuras destacan en este paisaje sombrío, un joven con túnicas blancas se arrodilla delante de una encantadora joven sentada en un banco de piedra en el centro del patio. El joven saca un libro de su bolsillo y comienza a leer un poema a la joven. Claramente poco impresionada, ella se gira en el banco, dando la espalda al descorazonado pretendiente. Él se levanta rápidamente, cierra el libro y lo coloca en el bolsillo. Moviéndose hacia el otro lado del banco, toma su mano en la suya, besándola mientras se arrodilla ante ella una vez más. El joven saca su libro y comienza otro verso, hasta que la joven se vuelve de nuevo en señal de desaprobación. Esta escena se repite una y otra vez.

Una vez más, la escena se repetirá indefinidamente hasta que los PJs presenten a Heller la página de poesía que encontraron en la sala de estar. Alternativamente, pueden recitarlo de memoria, pero requiere una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** puesto que deben entonar cada sílaba exacta para que la magia funcione correctamente.

En cualquier caso, una vez que Heller lea el poema de Kelsydra, el jardín comienza a disolverse. Cuando solamente queda Heller, se transforma en el pretendiente, con aspecto confundido y fuera de sí. Una vez que los PJs lleven al pretendiente a la sala, la puerta al jardín no se abrirá de nuevo.

LA SALIDA

Cuando Esmeralda y el pretendiente se han reunido frente al espejo, lee o parafrasea lo siguiente:

Esmeralda y pretendiente parecen animados en el instante en que se reúnen, corriendo rápidamente a los brazos del otro. Cuando se abrazan, todo en la habitación parece cambiar una vez más y de repente os encontráis en el suelo, ocupando de nuevo vuestros cuerpos en el otro lado del espejo.

CONCLUSIÓN

Una vez que los PJs escapan del espejo han concluido con éxito la aventura... ¡pero todavía puede haber unos cuantos cabos sueltos que resolver!

KELSYDRA

Muchos PJs pueden estar interesados en lo que ha sido de Kelsydra, bien porque quieren estar seguros de evitarla o para seguir su rastro y terminar la amenaza que representa. Kelsydra, ahora con el aspecto de una mujer hermosa y glamorosa, podría estar en cualquier lugar. Si no tiene ninguna razón para pensar que los PJs son lo bastante astutos o poderosos como para escapar del espejo y representar una amenaza, entonces aún puede estar en Ubersreik, construyéndose una nueva identidad para causar más estragos a la familia von Bruner.

Si recela de los PJs, entonces habrá huido por ahora. En cuyo caso, perseguir o descubrir a Kelsydra puede ser la base para toda una aventura por derecho propio.

UN ENFRENTAMIENTO FINAL

Para una conclusión más inmediata, considera la siguiente serie de eventos. Kelsydra, impaciente después de su largo encarcelamiento y delirante con su nueva libertad, actúa de un modo inusualmente directo. En primer lugar, localiza y reúne a todos los pretendientes fallidos, cada uno ya parcialmente bajo su dominio, y los convoca en la mansión Fenstermacher (ya habrá torturado a la familia y a sus sirvientes hasta la muerte). Una vez que tiene a su "equipo" reunido, se dirigirá a la casa von Bruner bajo la apariencia de Lord Rickard y se asegurará una audiencia con Heissman von Bruner. Con la ayuda de los demás pretendientes, someterá y atará a von Bruner de pies y manos, asumiendo luego su forma para ordenar a todos los sirvientes que se vayan. Después, se instalará allí durante una semana más o menos para torturar a Lord Heissman hasta la muerte.

Cuando los PJs escapan del espejo y traten de informar a Lord Heissman, se encontrarán a los demás pretendientes merodeando sospechosamente en la vacía casa von Bruner. Los pretendientes harán todo lo posible para disuadir a los PJs de investigar más; mintiendo, fanfarroneando o intimidando a los PJs para que se vayan. Si los PJs insisten o intentan colarse, y descubren a Kelsydra y Lord Heissman, estallará la violencia.

Emplea las características de una diablilla de Slaanesh (página 230 del Tomo de Corrupción) para Kelsydra, y el de cualquiera de los pretendientes para sus esclavos.

ESMERALDA

Esmeralda estará confundida y sorprendida cuando le expliquen lo que ha sucedido. Lo recuerda todo salvo sus experiencias al otro lado del espejo, pero lo cierto es que no tenía conocimiento de ninguna influencia por parte de Kelsydra. Esmeralda está, de hecho, sincera e inocentemente enamorada de su pretendiente, y hará todo lo que esté en su mano para ser una esposa buena y virtuosa. Con Kelsydra lejos, el demonio no más tiene influencia sobre la chica o su vida.

Los PJs pueden, justificadamente, concluir que la chica está tocada por el Caos e informar a las autoridades. Si es así, Esmeralda y su pretendiente se darán a la fuga, posiblemente con la ayuda de su padre, y vivirán su romance en alguna ciudad lejana.

Cualquier cazador de brujas que examine la situación no tendrá ninguna evidencia aparte del testimonio de los PJs... que podría condenarlos a ellos con tanta facilidad como a los Fenstermacher (aunque los cazadores de brujas no siempre necesitan pruebas...).

LOS PRETENDIENTES

El amado de Esmeralda se comportará como ella, sólo tiene un tenue recuerdo de la experiencia del espejo, y puede mirar hacia atrás con cierta vergüenza por sus acciones y las de sus compañeros pretendientes bajo la influencia de Kelsydra, aunque no se sentirá inclinado a creer que él o su amor han sido manipulados por un demonio. Los PJs que presionen sobre el asunto podrían causar que el pretendiente dude de sus propios sentimientos y, finalmente, sabotear su relación con Esmeralda, si realmente quieren.

Los otros pretendientes, los no elegidos, volverán poco a poco a ser ellos mismos cuando la influencia de Kelsydra se desvanezca. Tampoco se darán cuenta de que algo andaba mal (a menos que Kelsydra los haya convertido en sus esclavos como se describió anteriormente, por supuesto). Sus sentimientos por Esmeralda se desvanecerán con el tiempo y seguirán adelante con sus vidas.

LOS VON BRUNER Y LOS ASCHAFFENBERG

Si los PJs han logrado mantener a Leopold y Maximilian fuera del desafortunado “enredo” con Esmeralda, Heissman y Lord Rickard les proporcionarán la recompensa prometida. Ludmilla, por su parte, estará feliz mientras se la convenza de que el amor verdadero ganó la partida.

Si los PJs no han logrado evitar que Max o Leopold declaren su amor por Esmeralda, la ira de los nobles sólo será templada por el papel de los PJs en proteger a sus parientes del daño a manos del demonio. Lord Heissman expresará su consternación por otra mancha del Caos en su apellido. Si los PJs han logrado descubrir la historia de Kelsydra con la familia von Bruner, Heissman estará muy interesado. Puede incluso contratar a los PJs para hacer algo al respecto... ¡algo adecuado para la próxima aventura!

PNJs NOTABLES

La siguiente sección detalla las características de los PNJs principales que los PJs encontrarán a lo largo de la aventura.

Para personajes de menor importancia, emplea las características de PNJs Comunes, en la página 233 del libro básico.

LEOPOLD VON BRUNER

Profesión: Noble

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
.. %	28%	27%	34%	38%	42%	44%	36%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	4	—	—	—

Habilidades: Actuar (Poeta), Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Leer/escribir, Montar, Sabiduría popular (El Imperio) +10%.

Talentos: Don de gentes, Etiqueta, Intelectual, Suerte.

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, libro de poesía, material de escritura, bolsa con un par de coronas.

Nota: A diferencia de los demás pretendientes, cada vez que los PJs se encuentren a Leopold estará completamente solo. El romántico empedernido cree que la soledad le ayuda a componer, y por eso ha despedido con insistencia a los sirvientes que su padre le ha asignado. Esto no significa que Heissman se haya despreocupado del paradero de su hijo; los PJs pueden advertir, con una tirada **Normal (+0%) de Percepción**, la disimulada presencia de alguno de los siervos de von Bruner cada vez que se reúnen con Leopold.

GUTHRIE VON HAMMASTRAT

Profesión: Herrero (ex noble)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	60%	51%	45%	39%	29%	38%	35%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	5	4	4	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Código secreto (Batidor), Consumir alcohol, Cotilleo, Criar animales, Hablar idioma (Reikspiel), Jugar, Leer/escribir, Montar, Percepción, Sabiduría popular (El Imperio) +10%.

Talentos: Desenvainado rápido, Disparo certero, Especialista en armas (Esguiza, Parada, Pólvora), Etiqueta, Golpe poderoso, Muy fuerte, Pistolero experto, Recarga rápida, Suerte.

Armadura: Mientras permanece en la ciudad Guthrie no considera adecuado vestir su armadura (3 PA en todas las localizaciones). Sólo se la pondrá si interviene en el encuentro **Gran inspiración**.

Armas: Dos pistolas, florete, main gauche.

Enseres: Munición y pólvora para diez disparos, uniforme de la mejor artesanía, caballo de guerra ligero, bolsa con 10 coronas.

TOMAS VON KARSTADT

Profesión: Mercader (ex burgués)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41%	32%	33%	36%	40%	52%	33%	43%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma, Conducir, Consumir alcohol, Hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar.

Talentos: Callejeo, Cortés, Intelectual, Negociador.

Armas: Daga enjoyada.

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, bolsa con 15 coronas, anillos y joyas por valor de 30 coronas.

MAXIMILLIAN ASCHAFFENBERG

Profesión: Señor noble (ex noble)

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	43%	36%	44%	38%	38%	45%	46%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	4	4	—	—	—

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Jugar, Leer/escribir, Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (El Imperio), Tasar.

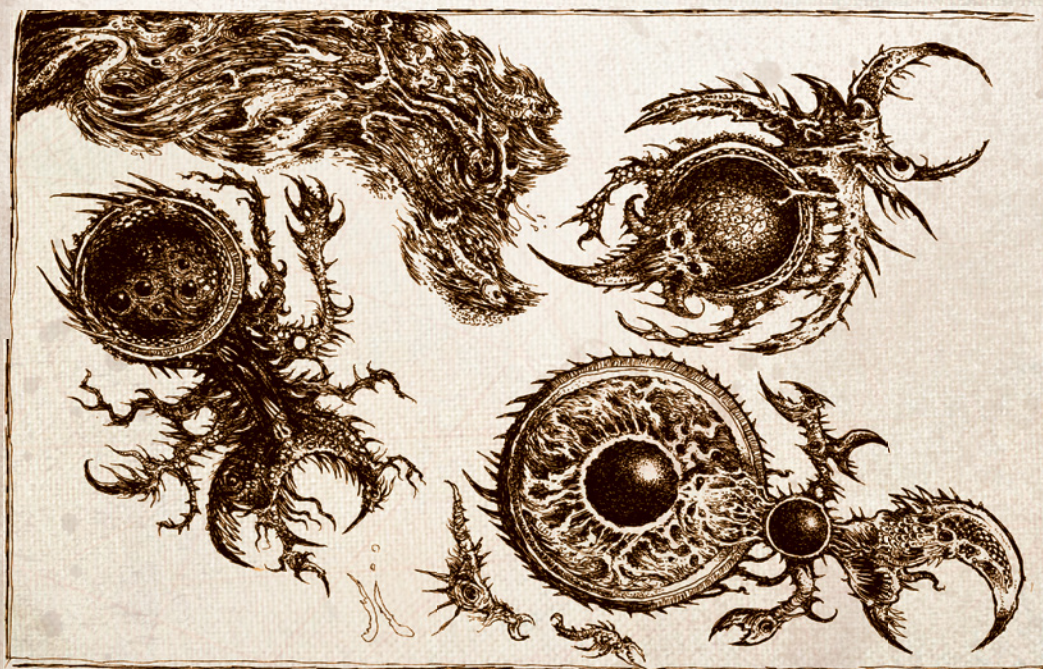
Talentos: Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima, Parada, Pólvora), Etiqueta, Imitador, Suerte.

Armas: Un elegante estoque de la mejor artesanía.

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, joyería por valor de 200 coronas, destrero con silla y arreos.



ESPEJO DE DESEO



La Mañana del Sueño de Plata en el Crepúsculo del Amor Agitado

*Me desperté esta mañana, o quizás no lo hice,
Aparté la ropa de la cama, mis dedos buscaron a tientas mis zapatillas.
Como un niño en Geheimstag, corrí a la ventana.
No era cristal, sino un reflejo de mí mismo, y nadie más (sólo yo).
Mientras contemplaba mis propios ojos, ella apareció detrás mío,
Mi bella Esmeralda, cuando me gire para rozar con mis dedos sus labios.
Ella se había ido.*

*Quiero despertar, o tal vez no.
Solo que ella ahora estaba de pie en la ventana, reflejada en lugar de mí mismo.
Toqué el frío cristal, sin poder tocarla, pero siempre mirándola.
¿Puede ser libre? ¡Oh, cuánto tiempo para tocarla! Lejos de mí, pero tan cerca.
Mis puños golpean sobre el cristal, se ondula como el agua.*

*Me desperté a continuación, o tal vez no lo hice.
Llovía en la ventana, ningún alma estaba detrás de ese espejo.
Siervos con el desayuno, galletas como cenizas, mermeladas como polvo.
No hay placeres después de mi separación. No hay placeres sin ella.
Al igual que unos peces nadando más allá de mis recuerdos,
Sólo veo la más débil de las estelas.
El sueño se sumerge profundamente.
En la oscuridad.*

Me desperté esta mañana, o quizás no lo hice,

Batallo (por tu corazón)

*Como rompe el alba, el sol
Ilumina la brillante armadura del valeroso pretendiente
(Yo)
Como se preparan para la batalla
Por tu corazón.
Su armadura, hojas de pergamino
Su estoque, una pluma
El pretendiente valiente (todavía yo) sale desde su fortaleza
A la cabeza de su ejército de prosa.
A lo lejos, el inexpugnable edificio rodea tu corazón.
¿Se atreverá a asaltarlo? ¿Se atreve!
No hay asedio para el pretendiente valiente.
El (Yo) asalta las almenas
para reclamar el premio glorioso (tu corazón).*



IGAROL