

# Leyendas del Bosque Mitago

## Nunca dejes de Soñar

Asun Martinez Ezketa // [elfilla@yahoo.es](mailto:elfilla@yahoo.es)

### La aventura

Una aventura para Changeling, el Ensueño, que puede adaptarse fácilmente a cualquier crónica de Mundo de Tinieblas. Un pueblo costero. Una población triste, abatida. Un lugar donde la línea que separa lo real de lo irreal, nuestro mundo del de los Sueños se desvanece, dejando que ambos se entremezclen para crear un entorno inesperado, paradójico, peligroso...

### Antes de empezar

No leas esto si esperas encontrar aquí una aventura detallada, con explicaciones de todas las reglas aplicadas y un completo bestiario de las criaturas con las que deberán lidiar los jugadores. Esto sólo es una idea, un guión que debes desarrollar para adaptarlo a tu crónica y a los PJs que la jueguen.

Para hacerlo, nada mejor que controlar los puntos fuertes y débiles de tus jugadores, para que la aventura tome la forma con la que ellos más vayan a disfrutar. ¿Acaso no es más aterrador un insignificante hormiguero que un *fomor* para alguien que tiene fobia a los insectos...?

### La llegada

*'Faunleroy es un pequeño pueblo costero situado a unas cien millas al Sur de la frontera con Canadá, cuyos habitantes viven en su mayoría del mar. Aunque en pueblos cercanos el mar ha sido aprovechado para la exportación de cereales y maderas, con la construcción de importantes puertos comerciales, la riqueza de Faunleroy, una riqueza relativa, se debe principalmente a la pesca.'*

Cuando los jugadores llegan al pueblo costero está empezando a oscurecer. Las calles están desiertas y las pequeñas casitas de estilo marinero tienen encendidas sus luces. Un fuerte olor a pescado acompaña a los personajes en su búsqueda de un lugar donde pasar la noche.

La calle principal es la misma que la del puerto, una gran avenida que se abre desde éste, con casas algo más grandes y lujosas que las del resto del pueblo, aunque deterioradas por las inclemencias del mar y el salitre.

Una luz de neón tenue y envejecida donde puede leerse la palabra Hotel ilumina

# Leyendas del Bosque Mitagu

débilmente la entrada de una de las casas. Una estancia amplia y humildemente decorada acoge a los personajes con el calor de una chimenea, y de una habitación situada tras el mostrador de recepción aparece bostezando un hombre con cara de sueño.

Si alguno de los jugadores presta especial atención mientras el hombre les adjudica la habitación, se percatará de que éste escribe sus nombres en la primera hoja del registro de huéspedes. Aunque puede que sea debido simplemente a que el anterior se llenó y ha comenzado uno nuevo...

Después, el hombre les conduce hasta sus habitaciones y se marcha a seguir con el sueño que le habían interrumpido. Las habitaciones son modestas pero limpias y amplias. A pesar de que el olor a pescado parece haberse instalado en ellas como un huésped más, los personajes consiguen finalmente conciliar el sueño.

## Por la mañana

*‘Se despertó sobresaltada porque sintió frío, una ráfaga de viento que le erizó la piel, e inmediatamente se incorporó con un gesto*

### La excusa

Esta aventura se desarrolla en uno de esos típicos pueblos pesqueros que salpican nuestras costas, en los que prácticamente todos sus habitantes viven del mar: los hombres salen a faenar, las mujeres tejen las redes, cada mañana el puerto se convierte en una lonja de pescado al aire libre...

De ti como narrador dependerá cómo hacer llegar hasta aquí a tus jugadores. Una excusa muy recurrida es la de *‘decidis hacer un alto en el camino para reponer fuerzas antes de proseguir con vuestro viaje...’*

*brusco, desconcertado. A pocos metros de ella, en el suelo, dormía plácidamente su compañero Nicolás, y un poco más allá Elisabeth, ante la mirada perpleja de las pocas personas que caminaban a esa hora de la mañana por la calle.’*

Al despertar los jugadores comprueban sorprendidos que han estado durmiendo en plena calle, en el suelo, tal y como confirman sus doloridos cuerpos, a pesar de que ellos se acostaron en una mullida cama. Al mirar a su alrededor verán cómo el Hotel en el que creían dormir está en realidad a unos metros de distancia de donde se encuentran.

Si investigan la zona o intentan percibir si hay algo diferente, notarán una extraña sensación, que no sabrán bien cómo describir. Parece como si el pueblo fuese el mismo de la noche anterior a la vez que algo ha cambiado: no todo está exactamente cómo lo encontraron \_además del hecho, claro está, de que se encuentren en el suelo frente al Hotel\_, pero no logran concretar de qué se trata. Una sensación de deja-vú incide en su mala sensación. El fuerte olor a pescado ha disminuido notablemente, siendo ahora tan solo el olor característico de los pueblos marineros.

## En el pueblo

*‘Nicolás se sentó en la barra y preguntó que tenían para desayunar. No pudo ocultar su cara de desagrado cuando la rechoncha señora que le atendió le indicó que había hasta 10 tipos diferentes de pescado, preparados de otras tantas maneras, incluido en sándwich. Finalmente, se decantó por este último, mientras esperaba a que llegasen sus compañeros.*

# Leyendas del Bosque Mitago

*No fue hasta el quinto bostezo cuando se percató del exagerado número de veces que lo había hecho. Aunque claro, era normal con lo poco que habría descansado esa noche durmiendo a la intemperie... Pero ¿y el resto de personas que había en la cafetería? Parecía que ellos también habían dormido mal, y no sólo aquella noche, a juzgar no sólo por los bostezos sino también por sus ojeras. 'Será por ese horario de los pescadores', pensó Nicolás, mientras comprobaba que el sándwich de pescado no sabía tan mal como cabía imaginar.'*

Si los personajes recorren el pueblo no encontrarán nada sospechoso, excepto el cansancio que parece ser común a todos los habitantes del pueblo, incluidos los niños. Es un pueblo tranquilo de gentes trabajadoras y puede que no les llame demasiado la atención este hecho. De lo rápido que quieras que avance la aventura y de la propia iniciativa de los jugadores, dependerá en qué medida lo notan.

Sorprendentemente, la noche llega casi sin que se den cuenta y si no fuera porque sus relojes dicen lo contrario, podrían pensar que el tiempo pasa demasiado deprisa...

## El mundo de los sueños

*En cuanto abrió los ojos, Elisabeth notó con satisfacción que ese desagradable olor a pescado había disminuido notablemente. Cuando lo comentó con sus compañeros mientras desayunaban entre bostezos y expresiones de cansancio, todos estuvieron de acuerdo. En eso, y en algunos detalles más...'*

Debido a causas que todavía desconocen, e incluso sin saber aún que está sucediendo,

los personajes traspasan continuamente, al igual que los habitantes del pueblo, la barrera que separa el mundo de los Sueños del real.

En este punto tú como narrador deberás utilizar todos tus 'encantos' para desconcertar a los jugadores. Deberás seguir narrando la aventura como si nada extraño sucediese... en principio.

Al despertarse, los jugadores irán describiendo sus acciones, mientras tú vas introduciendo pinceladas, mínimas al principio y mayores a medida que se van dando cuenta de lo que sucede (si es que lo hacen), que les indique que no están en el mundo real.

Cuando se encuentran en el mundo de los sueños cualquier cosa puede suceder. Dado que no son conscientes de dónde están, al menos al principio, todo sucederá tal y como sus propias convenciones mentales dictaminen que debería suceder en el mundo real. Quizá necesiten varios días para darse cuenta de que lo que están viviendo no es más que un sueño, por ejemplo si alguno de ellos decide hacer una muesca en la pared de su dormitorio para ver si continua allí a la mañana siguiente.

Mala idea sería hacer lo mismo en su propio cuerpo, ya que al despertar tendría la herida que se hubiese infligido... aunque se la hubiese hecho mientras dormía (la pared en sus sueños no existe, sólo la imagina, pero su propio cuerpo sí).

Aunque los sueños de un personaje se entrelazan con los de los demás, los changelings pueden con sus propios deseos, introducir modificaciones. Es decir, se

# Leyendas del Bosque Mitagu

pueden producir desfases (lo ideal sería que fueran cada vez mayores a medida que la aventura avanza), tales como que dos hadas se choquen porque perciben distancias diferentes o en un caso más extremo, que un hada sueñe estar todavía en su habitación mientras el resto del grupo cree que ya ha llegado al hall del hotel donde habían quedado.

Mientras hablan, el hada 'rezagada' llegará, creando el caos y una especie de paradoja, en la que el hada en cuestión tendrá conciencia de sus dos cuerpos y no sabrá cuál es realmente, o eliminará uno al pensar que lo que está sucediendo es imposible, o...

Aunque pasan la mayor parte del tiempo en las Tierras Oníricas, de vez en cuando despiertan realmente, lo que provoca que les sea difícil discernir cuándo están dormidos y cuándo despiertos...

A diferencia de la primera noche, en la que no conocían el pueblo, el mundo que recrean en sus sueños es cada vez más parecido al real, en cuanto a dimensiones por ejemplo, y despiertan ya durmiendo en el Hotel en que se acostaron.

## Buscando hadas

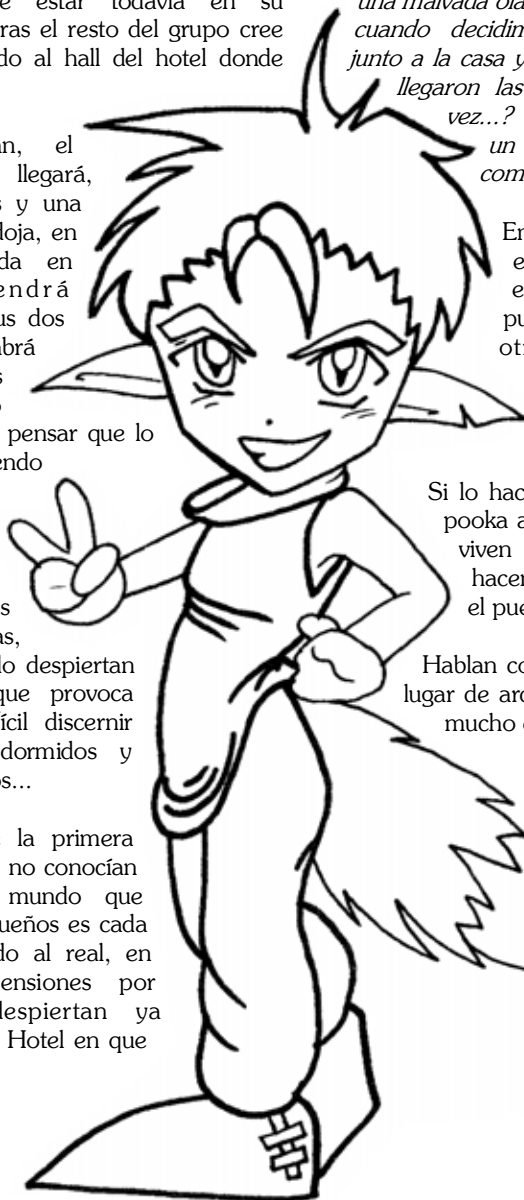
*¿No os he contado aún cuando fuimos a ver la luna llena desde la playa, y estábamos tumbadas en la arena, y de repente subió una malvada ola y casi nos ahogamos? ¿y cuando decidimos hacer un cobertizo junto a la casa y se nos derrumbó porque llegaron las lluvias? ¿y lo de una vez...? Pero... bueno, ¿queréis un té? ¿pastas? ¿algo de comer? ¿quizá unas nueces?...'*

En su investigación por esclarecer lo que ocurre en el pueblo, los jugadores pueden intentar encontrar otros changelings que puedan saber algo del tema o incluso estar directamente implicados.

Si lo hacen, encontrarán sólo dos pooka ardilla medio chaladas que viven en las montañas que hacen de lindes naturales entre el pueblo y el vecino.

Hablan como si fueran cotorras en lugar de ardillas y no se puede sacar mucho en claro de ellas.

Entre su incesante parloteo, cuentan una historia de que éste es un pueblo muy importante porque en él vive el hada más antigua del reino de los Hombres.



# Leyendas del Bosque Mitago

Si les preguntan acerca de ello, responderán que no saben si es cierto o no y que ellas nunca la han visto, que quizá sea sólo una de esas viejas fábulas que se cuentan para divertir a los niños.

## En la montaña

*'Por suerte, habían tomado la precaución de atarse con cuerdas antes de comenzar el ascenso. \_Sólo faltaba romperse la crisma en esta maldita montaña\_ pensaba Nicolás mientras se ajustaba su anorak en un vano intento porque la incesante lluvia no acabase por empararlo completamente.'*

Sea porque deciden dar crédito a la historia de las pooka y rastrear el pueblo o porque sus Artes buscando el origen de lo que sucede les llevé hasta allí, o por cualquier otra razón que surja en el transcurso de la aventura, los personajes terminarán en la zona más alta y escarpada del pueblo.

El terreno es muy inhóspito, al tratarse de montañas de piedra caliza que albergan en su interior multitud de cuevas y simas, con las dificultades que esto puede conllevar para los personajes.

Entre la roca, crece de cuando en cuando vegetación, excepto en una zona, en la que parece que la hierba hubiese sido quemada. Si se acercan a ella, notarán un intenso calor a media que lo hacen, y podrán ver una pequeña gruta que parece conducir a una caverna.

A medida que se internan en ella, el calor se hace cada vez más insoportable y un olor acre lo envuelve todo. Tras recorrer unos metros en la casi total oscuridad, la gruta se abre en un gran espacio bañado por la luz

de una hoguera feérica, en el que la nota predominante es el completo desorden que domina la estancia.

En ella, se reparten por todos los sitios objetos personales, menaje, papeles, restos de comida... Parece que alguien llevase viviendo en esa cueva una temporada, y alguien no demasiado ordenado...

Sentado sobre un jergón en una esquina de la cueva, los personajes verán a un viejo de especto desaliñado con los ojos cerrados. Al notar la presencia del grupo se levantará muy lentamente a la vez que les invita a pasar y se disculpa por el desorden. Es un viejo sidhe muy amable y atento, e incluso altivo en sus formas, a pesar de su desmejorado aspecto físico y de lo que parece ser su hogar. Tratará a los personajes con hospitalidad, les ofrecerá un refrigerio...

## Lo que ocurre en realidad

*'La imagen de la cueva empezó a desvanecerse ante sus ojos y dio paso a la de una feria, en la que un montón de personas corrían de una atracción a otra, con algodones de azúcar, manzanas de caramelo y globos de colores. Una de esas personas era la propia Elisabeth con sus amigas del colegio. Hacía tanto tiempo que no las veía... Estaba tan contenta... Corrió hacia la noria y olvidó la extraña sensación que la envolvía hace un momento...'*

Efectivamente, el viejo sidhe es una de las Hadas más antiguas que existen sobre la tierra. Cuando se cerraron las puertas de Arcadia, se quedó atrapado en nuestro mundo como tantas otras hadas, pero él no lo encajó demasiado bien.

# Leyendas del Bosque Mitago

Aunque se amoldó al mundo mortal y llevó una buena vida durante muchos años, de su mente no se alejó nunca la idea de encontrar la forma de que las puertas de Arcadia volvieran a abrirse y poder regresar así a sus amadas tierras feéricas.

A medida que transcurrían los años, la añoranza se fue instalando en su alma, llegándola a corromper. En su interior, había encontrado la manera de regresar a casa.

Durante años, siglos, vivió perfeccionado esa idea, creando el conjuro que la haría posible. En su mente, el razonamiento era claro, brillante, obvio: Si las puertas entre los dos mundos se cerraron porque lo hombres habían dejado de soñar, todo lo que había que hacer era conseguir que lo hiciesen. Un pueblo entero durmiendo y soñando a la vez el tiempo suficiente lograría abrir, aunque fuese temporalmente una puerta... Y él la cruzaría...

La razón le abandonó totalmente cuando decidió llevar su idea a cabo. Eligió el pueblo, se escondió en sus montañas y comenzó a ayudar a los Hombres a creer de nuevo en los sueños... a su manera...

Por suerte para los jugadores, para los que de otra manera sería casi imposible acabar con el poderoso sidhe, éste no es un hada violenta, simplemente ha perdido la cabeza. Su intención no pasa en ningún momento por hacer daño a nadie, sólo quiere recuperar su vida anterior, sin darse cuenta de que con sus

acciones está drenando la ilusión de los habitantes del pueblo, que acabarán convertidos, si no se pone remedio, en triste y gris Gente de Otoño.

A pesar de que no entrará en combate con los jugadores, en su demencia el sidhe es extremadamente astuto y perseverante en su causa, e intentará por todos los medios que los jugadores caigan también dormidos: Intentará hipnotizarlos mientras les habla, añadirá somníferos en el té...

Mientras estén con él, los que permanezcan despiertos y estén atentos notarán como de cuando en cuando el cuerpo del sidhe parpadea, desaparece durante un instante, como si su locura estuviese a punto de acabar con él.



# Leyendas del Bosque Mitago

Los jugadores deberán encontrar la forma de romper el encantamiento, pero para hacerlo deberán alejarse de la cueva y del viejo y luchar por mantenerse despiertos, ya que de quedarse a elaborar allí su plan, les será sumamente difícil que el sidhe no consiga su objetivo de dormirles.

Además, si un changeling permanece demasiado tiempo con una hada en el Tercer Umbral de la Confusión, en el que se encuentra el sidhe y al que habría ya sucumbido si no fuese por la fe y fuerza de espíritu que ha depositado en su tarea, puede alcanzar el Primer Umbral de la Confusión.

## El desenlace

*'Cuando regresaron unos meses después, apenas reconocieron el pueblo, y menos aún a sus gentes. La temporada de lluvias había quedado atrás y las calles estaban abarrotadas de personas que paseaban sonrientes bajo el sol de primavera. Los niños gritaban jugando a la pelota, con la vitalidad de quien tiene toda una vida por delante para soñar...'*

Para llevar a cabo su hechizo, el sidhe vuelca su energía, generada por los sueños de los que se alimenta, en el fuego que arde en el interior de la cueva. Los jugadores no podrán apagarlo por medios físicos. Para terminar con el conjuro deberán conseguir que el viejo deje de alimentarlo. Si intentan sacarlo utilizando la fuerza bruta no lo lograrán. Deberán encontrar algún mecanismo para que abandone por sí mismo la cueva y alejarlo de ella.

Si los jugadores se alejan y simplemente esperan a que el sidhe deje de existir

fulminado por la Confusión, esto no tardará mucho en suceder, pero para entonces el pueblo estará ya tan exhausto que no serán, ni siquiera los niños, capaces de volver a soñar. La Banalidad hará también mella en los corazones de los personajes.

Si consiguen detener el encantamiento, pero dejan que el sidhe sea devorado por la Confusión, pagarán el precio de sentir la muerte de un hada poderosa en su capacidad para huir de la Banalidad.

En cambio, si deciden ayudarlo, puesto que las dos únicas curas que se conocen para tratar el tercer Umbral de la Confusión es dar de beber al hada enferma de la Copa de los Sueños o conseguir la ayuda de un dragón, los jugadores podrán recurrir a ayuda externa de otras hadas más experimentadas, o podrán intentar conseguirlo ellas mismas. Pero ese sería ya tema para otra aventura... ■

## Introducir acción en la aventura

La constante ensoñación en la que está inmerso el pueblo, hace que éste sea impredecible y por tanto peligroso. Mientras duermen, los hombres sueñan pero también tienen pesadillas. Sueños y pesadillas que pueden tomar las formas más cándidas o las más terroríficas.

Si quieres que tu aventura tome un matiz más oscuro o simplemente que los personajes se encuentren con algún obstáculo adicional para alcanzar su objetivo, da rienda suelta a tu imaginación para crear aquellas criaturas que mayor impacto puedan generar en cada momento en tus jugadores.

La cueva del sidhe puede convertirse en una trampa perfecta para hacer pasar un buen susto a los personajes, debido a la gran cantidad de nervosas que las hadas en el Tercer Umbral de la Confusión generan.