

# CHANGELING

El Ensueño

KIT GRATUITO  
DE INICIACIÓN



# CHANGELING: EL ENSUEÑO KIT DE INICIACIÓN

## Bienvenido a Changeling: El Ensueño

**Changeling: El Ensueño** es un juego de rol. Es un libro de tapa dura bellamente ilustrado que explora el oculto mundo de la gente feérica atrapada en la Tierra. Te proporciona las reglas para crear tu propio personaje changeling, y describe el escenario y la historia de los duendes. Lo que ocurra a continuación, depende de ti.

Este librito es una versión simplificada de **Changeling: El Ensueño**. Te proporciona los elementos base del escenario y reglas de **Changeling**, la información fundamental que necesitas para jugar. Pruébalo. Si te gusta, el manual está a la venta en muchas tiendas especializadas.

## Narración

El folleto de reglas que sostienes en tus manos es una introducción a **Changeling: El Ensueño**, un juego narrativo de White Wolf Publishing, publicado en castellano por La Factoría de Ideas. Con las reglas de este kit, tus amigos y tú podréis asumir el papel de changelings — seres en parte humanos, en parte duendes — y narrar historias sobre los triunfos y tragedias de los personajes.

La narración se parece en muchos aspectos a juegos de interpretación de papeles. Los jugadores asumen el papel (o rol) de personajes — en este caso, changelings — y se lanzan a una especie de teatro improvisado, diciendo lo que dicen sus personajes y describiendo lo que hacen sus changelings.

En un juego narrativo, los jugadores llevan a sus personajes a través de aventuras, llamadas, apropiadamente, historias. Las historias se narran mediante la combinación de los deseos de los jugadores y las directrices del Narrador (ver más abajo).

## Jugadores y Narradores

La mayoría de la gente que toma parte en una partida de **Changeling** son jugadores. Crean personajes changeling — protagonistas imaginarios similares a los de las películas, novelas y cómics. Sin embargo, un miembro del grupo debe asumir el papel de Narrador. El Narrador actúa como una combinación de director, moderador, cuentacuentos y árbitro. El Narrador crea el drama a través del cual los jugadores llevarán a sus personajes. También crea y asume los papeles de los personajes secundarios — tanto los aliados con quienes interactúan los personajes como los enemigos contra los que luchan. Además inventa los detalles sobresalientes del escenario de la historia: los bares, discotecas, negocios y demás instituciones que frecuentan los personajes. Los jugadores deciden cómo reaccionan sus personajes ante las situaciones del juego, pero es el

Narrador (con la ayuda de las reglas) quien decide si los personajes tienen éxito en sus empresas y, si es así, qué tal lo hacen. En resumen, el Narrador es la autoridad definitiva sobre los eventos que tienen lugar en el juego.

## ¿Qué es un changeling?

En parte carne y en parte sueño, la apariencia de los changelings refleja sus naturalezas duales. Se ven unos a otros en sus formas verdaderas, como personificaciones del Ensueño formadas por el Glamour de la magia feérica. Ese es su *semblante feérico*. Sin embargo, la Banalidad envuelve esta forma ocultándola del mundo bajo una apariencia humana, llamada el *aspecto mortal*. Los changelings no se convierten de una forma a otra como los cambiantes. Cómo aparece un changeling depende de quien lo percibe.

Los mundos mágico y mortal existen en una tenue yuxtaposición. La mayor parte del tiempo ambos reinos no tienen efecto uno sobre el otro, pero de tanto en tanto chocan. Los límites se cruzan y los elementos mágicos se abren camino en la consciencia mortal, o las criaturas del mundo “real” se encuentran de pronto rodeadas por extrañas y enigmáticas visiones del Ensueño.

Las hadas luchan constantemente por traer de vuelta las *Tierras del Verano*, el país feliz que una vez representó la unión perfecta entre los sueños y la realidad — la realización de los sueños. Algunos creen que restaurando las Tierras del Verano, el reino feérico de Arcadia volverá a unirse al mundo mortal, dando a luz a un renacimiento de las posibilidades mágicas que preservarán al reino mundano del estancamiento y la decadencia.

Aunque los humanos niegan la existencia de los duendes, relegándolos a las leyendas y los cuentos de hadas, que estas historias persistan revela el desesperado deseo de creer en lo increíble. Muchos humanos desean que las criaturas maravillosas como las hadas existan, pero no pueden sostener su fe en algo que no pueden percibir directamente o abarcar con la razón. De hecho, la mayoría de los mortales difícilmente recuerda mucho tiempo lo que es eso. Están doblegados por un mundo banal que les dice que buscar lo intangible o la plenitud espiritual es una pérdida de tiempo y de energía.

## Léxico

Los siguientes términos son comunes entre los changeling, y los listamos aquí para que te sirvan de ayuda al principio

- **Arcadia** — La tierra de las hadas; el hogar de todos los duendes dentro del Ensueño.
- **Banalidad** — La incredulidad mortal. La presencia de mortales en una Banalidad alta tiene efectos adversos sobre los duendes.
- **Cantrip** — Un hechizo creado por un hada y potenciado mediante Glamour

• **Quimera** — Una parte de un sueño hecha realidad. Las quimeras son parte del mundo encantado y no pueden ser vistas por los mortales. Pueden ser objetos o entidades.

• **Ensueño, el** — Los sueños colectivos de la humanidad, organizados en reinos. Las hadas viajan a menudo en estos reinos en busca de aventuras.

• **Glamour** — La energía que los duendes usan para potenciar sus cantrips. El Glamour es generado por la creatividad e imaginación de los mortales.

• **Linaje** — Todas las hadas de un tipo específico. El linaje propio determina la naturaleza de la apariencia y del alma feéricas propias.

• **Estirpe** — El término que usan las hadas para referirse a sí mismas.

## El papel de las hadas

El mundo mortal tiene poco espacio para los sueños. Los humanos existen en una realidad que pueden explicar de forma racional pero que no pueden entender. Todas las “grandes” instituciones conspiran para decirles que los buenos mueren jóvenes, los valientes vuelven a casa en ataúd y sólo los financieramente fuertes sobreviven. Los sueños —tal y como son— vienen en paquetes

esterilizados y preprogramados: el sueño corporativo, el sueño de la jet-set, el sueño del retiro y el sueño virtual.

Para la mayoría de la gente, los sueños son un lujo que no pueden permitirse. Los jóvenes no tienen nada qué buscar salvo el paro o, si tienen suerte, trabajos sin sentido con sueldos mínimos. Cuando una carrera militar parece atractiva, las cosas son aburridas, de hecho. La desaprobación de los mayores y una sociedad que les da la espalda. Incluso aquellos que los han hecho —ejecutivos, estrellas del rock, señores de las drogas, políticos— se encuentran rodeados de cursilería y mundanidad. Las elevadas aspiraciones que una vez impulsaron los logros y la creatividad humanas han degenerado en las expectativas comunes más bajas.

### La luz en la oscuridad

Las hadas irradian esperanza en un mundo triste. Encarnaciones de la creatividad y el poder de soñar, estos retazos de los duendes protegen y alimentan los fragmentos desvanecientes de maravilla e imaginación que aún perduran. Sin ellos, la realidad se hundiría víctima de la Banalidad: cualquier cosa que no se pueda ver o tocar o experimentar por sentidos físicos no existiría más.

Hace mucho, las hadas servían como musas a la humanidad, inspirando a los artistas y músicos, artesanos y filósofos, profetas y líderes para que expandieran los límites de sus mentes y corazones para englobar nuevos pensamientos y obras hermosas. Ahora, los duendes cumplen un propósito aún más importante. En una era en la que la ciencia amenaza la magia, reduciéndola a una serie de reacciones psicoquímicas o progresiones mecánicas de causas y efectos, las hadas proclaman la realidad de lo inexplicable. Inclinan la balanza de los sentidos, sacuden los límites de la mente y desafían las “leyes naturales” que consignan a las criaturas del mundo a una forma fija.

Las hadas anuncian al mundo humano que los sueños existen. Como sugiere su nombre de *changeling*, representan la esencia de la mutabilidad. La realidad no tiene que quedarse estancada o conformarse con las reglas. Los hijos del Ensueño, con su mera existencia, rompen las reglas y alteran las convenciones de la vida cotidiana. Sus vidas testifican el hecho de que lo que es no tiene por que ser así.

Sin embargo, las hadas deben moverse cuidadosamente, pues el peligro las acecha por todas partes. Existen poderosas fuerzas que se oponen a cualquier cambio en el *status quo*. Los sueños son subversivos, puesto que contradicen el mundo tal y como lo conocemos. Los duendes, incluso los más tradicionales, son revolucionarios y rebeldes, socavando el rígido determinismo de la vida moderna. Permiten a los humanos disfrutar de los escasos momentos en los que parece posible curar los males del mundo —salvar las selvas tropicales, alimentar a los hambrientos, encontrar casas para todos— y traer la luz de la imaginación a los rincones sombríos del reino mundano.

## Escenario El Mundo Encantado

Los changeling son criaturas de sueño atrapadas en carne mortal. Nacidos de dos mundos, viven en el mundano, pero existen en realidad en un mundo de fantasía y quimeras.

Este mundo de fantasía es denominado *quimérico* porque los mortales no encantados normalmente no pueden experimentarlo. Aunque utilizan la carne mortal para evitar la Banalidad, el verdadero yo de los duendes se halla en sus frágiles almas glamorosas. A pesar de su concha mortal, las hadas perciben la realidad quimérica del mundo. No tienen puntos de vista cambiantes entre lo banal y lo quimérico, viendo primero una calle con el pavimento roto y los almacenes cedidos, para luego cambiar a una visión diferente en la que hay una avenida dorada con palacios a los lados. Ven normalmente el ánima mágica real que existe en cada objeto, lugar o persona. Reconocen la naturaleza inherente de personas, lugares y cosas, tejiendo estas percepciones en un todo mayor.

Así pues, no ven el viejo y maltrecho libro de cuentos sin cubierta, sino la calidez y el placer que incontables niños han obtenido al leerlo. Cada niño ha dejado alguna impronta en el libro, alguna pequeña chispa de imaginación o inspiración que el libro evocó para ellos. Las hadas festejan esa aura, lo que puede hacer que el libro parezca nuevo y crujiente, con recientes colores brillantes. Del mismo modo, pueden oler deliciosas frambuesas en una bandeja “vacía”, sentir el peso del terciopelo en lo que parece un uniforme de colegio y bailar con una sinfonía tocada por grillos.

Las hadas experimentan el mundo como un lugar mágico y místico, lleno de cosas sorprendentes y excitantes. Ven cosas desde la perspectiva feérica que lo colorea todo. Los árboles no son simplemente madera y hojas, sino pilares coronados de verde brillante, con savia dorada que los mantiene vivos. Es más, si un hada usa su visión feérica para mirar profundamente dentro de la esencia del árbol en busca de su naturaleza feérica, puede encontrar que el árbol es un ser de sueño durmiente, con los brazos alzados hacia el cielo, los pies plantados en la cálida tierra. Los cuchillos de la mantequilla pueden ser dagas de plata, y un viejo animal disecado un brioso semental feérico. Un viejo impermeable se convierte en una adornada armadura. Como mucha gente no puede percibir tales cosas, toman las reacciones de las hadas con su entorno quimérico como juegos, mímica o simplemente locuras.

Están aquellos que afirman que la realidad quimérica es una realidad mayor o más expandida. Ni compartimentada ni firme-



mente plegada a un consenso común de lo que es “real”, este estado de sensibilidad alterado contiene las historias, largos cuentos, leyendas, mitos, juegos infantiles, compañeros imaginarios, esperanzas y sueños. También consiste en miedos, horrores monstruosos y las imaginaciones más oscuras de la humanidad. Todo existe dentro de la realidad quimérica, y todo es tan real como los objetos que se encuentran en el mundo mortal. Esta “realidad” es todo lo que resta de la edad de las leyendas — el fragmento de Arcadia que queda en la Tierra. Como dijo una vez un rey feérico: “Todo es posible en el Ensueño”.

## Relacionarse con el mundo real

Las hadas pueden vivir en un mundo quimérico propio, pero perciben también el mundo banal. Los changeling responden a los estímulos que la gente más mundana no puede ver, pero eso no significa que sean inconscientes de los objetos, personas o peligros del mundo real. No montan a sus sementales feéricos por las pistas de los aeropuertos ignorando los despegues y aterrizajes de los aviones a su alrededor. Ni pueden ignorar a un matón con una pistola.

No tienen algún tipo de visión doble que les permita ver lo mundano y lo mágico a la vez. En vez de ello, el aspecto mágico se hace dominante, superponiéndose a la realidad mundana de los objetos y la gente con los que las hadas se relacionan. Pero la magia no erradica la presencia de lo mundano. Es casi como si los cuerpos de los duendes “recordaran” los detalles mundanos, mientras sus mentes ven más allá. Un coche sigue siendo un vehículo, incluso aunque al hada le parezca que tiene un brillo anaranjado y que está lleno de comentarios que se extienden por el capó.

Los objetos sólidos existen en el mundo mortal y deben ser tenidos en cuenta. Esto suele causar problemas a las hadas cuyo cuerpo feérico es mayor que su yo mortal. Esto es especialmente cierto en el caso de linajes como los trolls, cuyos cuerpos quiméricos pueden ocupar mucho más espacio que sus envolturas mortales. Un hada imbuida con Glamour diferiría siempre hacia su semblante feérico e intentaría cualquier cosa que compense su gran masa. Respetar el aspecto mortal causa una rotura con el Ensueño. Es por tanto posible que un troll de más de dos metros de alto se introduzca en la parte de atrás de un Volkswagen Escarabajo, pero al hacerlo niega su existencia feérica, entregándose a la realidad mundana. Estos actos pueden ser peligrosos para cualquier hada, pues caer en lo mundano lleva consigo la Banalidad inherente de dicho acto.

## Banalidad

La incredulidad amenaza la propia existencia de las hadas. La cortina de duda y racionalidad que los humanos alzarón siglos atrás para explicar sus miedos no sólo separa el mundo mortal del Ensueño, también erosiona la chispa de creatividad que alimenta la esperanza y la imaginación. Los duendes llaman a esta negación universal del espíritu creativo *Banalidad*, porque busca reducir lo maravilloso a mundano, lo milagroso a ordinario, y lo inexplicable a imposible. Muchos ancianos de la Estirpe se refieren a esta fuerza destructora de incredulidad y cinismo como la Noche Sin Fin o el Largo Invierno, porque epitomiza la oscuridad, la tristeza y el frío despiadado. Es la muerte del espíritu.

La Banalidad nubla las mentes de los mortales ante las maravillas del mundo y les ciega a las posibilidades de mejorar sus sombrías vidas. La Banalidad impone la creencia de que las cosas son resultado de causa y efecto. El proceso evolutivo y la decadencia entrópica siguen esquemas fijos, y todas las cosas acaban finalmente en una parada opresiva con la muerte del sol. La Banalidad es la cobertura húmeda del cosmos. En términos más inmediatos, impulsa a un padre hastiado a destruir la creencia de un niño en Santa Claus o el Conejo de Pascua. Fuerza a un estudiante de talento a dejar de lado sus sueños de convertirse en un gran escritor o músico en favor de la fuerza del trabajo porque sus consejeros le recomiendan tomar decisiones “realistas” sobre su futuro.

## ¿Qué es una quimera?

A veces los pensamientos y sueños creativos toman forma sólida, o se les modela deliberadamente como objetos, lugares o criaturas prácticamente reales. Lo irreal dotado de realidad, estas fantásticas creaciones se llaman *quimeras*. Nacidas de las hadas o de otros seres tocados por el Ensueño, las quimeras pueden ser animadas o inanimadas.

Algunas se las forma deliberadamente. Algunas nacen espontáneamente. Otras parecen cobrar vida casi contra la voluntad de sus soñadores. Las quimeras rara vez son lo que sus creadores esperaban; algunas pueden ser hermosas y amistosas, o oscuras, retorcidas y contrarias. Las quimeras pueden ser incluso peligrosas para los duendes, especialmente aquellas que tomaron forma de miedos sin resolver o vívidas pesadillas.

Sin importar su origen, las quimeras creadas dentro de los confines de la realidad, deben relacionarse con el mundo material de alguna forma. Las quimeras inanimadas, como rocas, bosques o casas, tienen pocas elecciones por lo que se refiere a relación. Los sueños animados que se hacen realidad, como los animales, a menudo viven sus propias vidas. En raras ocasiones, pueden incluso hacerse reales para los humanos.

## Historia de las Hadas Edad Mítica

En la época más antigua, el *Tiempo de Leyendas*, el mundo de los sueños existía junto al reino mortal. Ninguna barrera separaba las dos realidades, y las energías mágicas corrían libremente por las tierras mortales. Cada vez que estas energías tocaban una roca o árbol o bestia, nacían extrañas y fabulosas criaturas. Las hadas — las hijas del Ensueño — pasaban sin problemas entre ambos reinos, mezclándose entre las tribus de los humanos que vagaban por la faz de la tierra y enseñando a estas criaturas dinámicas de corta vida el arte de soñar. De vez en cuando, los hijos del Ensueño se mostraban a los mortales con diversos aspectos, puesto que las formas de las hadas eran tan fluidas como los sueños de los que procedían. En algunas tierras, los duendes fueron como dioses para los Hijos de Adán y las Hijas de Eva; sus poderes de engaño y encantamiento les hacían ser amados y temidos. Nacidos de los sueños, los antiguos duendes extrañan su fuerza de la imaginación humana.

## La División

Algunos dicen que la División ocurrió durante la Edad del Hierro, cuando los humanos aprendieron el arte de construir armas duraderas que podrían causar un grave daño tanto a enemigos mortales como inmortales. Otros afirman que tan pronto como los humanos aprendieron a soñar, también aprendieron a no creer en sus sueños, negando a la luz del día los fantasmas que acechaban en sus noches. Conforme las tribus crecieron y se convirtieron en comunidades sedentarias, se dice que la propia realidad se asentó en una única forma inmutable. Los Sueños — y los Verdaderos Soñadores — se convirtieron en la excepción en vez de en la regla. El reino mortal y el Ensueño se distanciaron conforme los humanos situaban barreras de incredulidad y “muros de explicaciones” entre ellos y las criaturas nacidas de su imaginación. Fuera como fuese, el daño ya estaba hecho.

## La Ruptura

Finalmente, las hebras que conectaban el Ensueño con el mundo mortal se volvieron tan finas que se rompieron, una tras otra. Esta ruptura final de los lazos se conoce entre las hadas como la Ruptura, puesto que no sólo rompió los tenues lazos entre Arcadia y el reino humano, sino que también eliminó las esperanzas de que la División pudiera repararse.

El término “Ruptura” hace pensar en un repentino suceso cataclísmico — como un terremoto o el lanzamiento de una bomba nuclear. En realidad, la Ruptura fue una serie de pequeñas catástrofes; los portales que unían a Arcadia con el mundo mortal se derrumbaron uno tras otro, impidiendo el acceso al Ensueño por sus lugares concretos de contacto.

Muchos sabios apuntan a la Peste Negra de 1347 como el catalizador para la Ruptura. Entre 1347 y 1351, 75 millones de personas de toda Europa —incluyendo un tercio de la población de Inglaterra— fueron presa de esta virulenta enfermedad. La ola de miedo y desesperación que cayó sobre el mundo en este momento causó ecos a través de las Nieblas que reverberaron en los reinos feéricos.

En el siglo XIV, el mundo humano experimentó los dolores de parto de una nueva era. Los profetas de la razón, cuyos esfuerzos darían como resultado el Renacimiento y la génesis de la teoría científica moderna, buscaron racionalizar los eventos misteriosos e incontrolables tales como las pandemias. La gente común se refugió en la

religión, abjurando de sus antiguas creencias en lo sobrenatural en favor de la seguridad que les proporcionaba la Iglesia, una institución en la que no había lugar para ninguna magia fuera de la suya.

Conforme portal tras portal se desvanecían en la nada o estallaban en miles de esquirlas, los hijos del Ensueño se dieron cuenta que la inacción los destruiría. Durante la Ruptura, todas las hadas hicieron una de estas tres elecciones que cambiarían su destino.

Algunas se retiraron a sus lugares de poder, sus feudos o cañadas feéricas, y realizaron grandes rituales mágicos para aislarse del mundo mortal. Aquí siguen morando las hadas conocidas como las Perdidas... perdidas en su propia realidad inmutable.

La mayoría de la nobleza, con tan sólo un puñado de excepciones, huyó a Arcadia a través de las puertas que quedaban. En algunos casos, feroces batallas fueron libradas en los umbrales de los portales en proceso de destrucción, mientras los frenéticos nobles, también llamados sidhe, luchaban por su derecho a cruzar hacia el Ensueño antes de que los portales se cerraran para siempre. Las leyendas feéricas afirman que la Puerta de Plata, junto con su feudo, la Corte de Todos los Reyes, fue el último de estos portales en caer y que su cierre señaló el fin de la Edad de las Hadas.

Muchos de Linaje plebeyo —como los eshu, trolls, boggans y pooka— se vieron atrapados en el mundo mortal, dejados atrás por una nobleza aterrada que se preocupó menos del bien de sus vasallos que de su propia supervivencia. Estas hadas abandonadas intentaron adaptarse al helado mundo de la cruda realidad. Conforme la Banalidad se extendió por el mundo, no estorbaba ya por los lazos ahora cortados con el Ensueño, las hadas que no pudieron retirarse a Arcadia sobrellevaron una transformación desesperada, ocultando sus verdaderas naturalezas con una capa de Banalidad que les permitiría existir en un mundo que ya no creía en ellas. Se convirtieron en changelings, y durante los últimos seis siglos, han luchado por mantener vivos los fragmentos del Ensueño.

## La Senda del Changeling

Para sobrevivir en un mundo saturado de Banalidad y separado del Ensueño, las hadas que quedaron atrapadas en el reino mortal crearon un método para proteger sus frágiles espíritus. Este proceso, conocido como la Senda del Changeling, consiste en crear una concha de mortalidad que sirve como “hogar” para el espíritu feérico. Igual que los humanos usan la ropa para escudarse de los elementos, las hadas se visten con carne mortal como protección contra la Banalidad.

La primera generación de hadas ligadas a la tierra simplemente se disfrazó como humanos, cubriendo sus naturalezas feéricas con capas de Glamour moteadas con diminutas dosis de Banalidad. De esta forma podrían pasar por humanos... aunque un tanto excéntricos. Este método funcionó sólo mientras las hadas camufladas limitaron su contacto con los mortales, minimizando su exposición a la incredulidad humana. Adaptarse plenamente al nuevo entorno requería encontrar una solución más permanente.

Mediante la prueba y el error, las hadas atrapadas descubrieron cómo implantar con éxito sus espíritus en los cuerpos de niños o bebés, fusionándose con la mortalidad de sus anfitriones sin desplazar sus almas. Al empezar sus vidas en carne humana, las hadas podían evitar ser destruidas por la Banalidad. Para conseguir esto, sin embargo, la Estirpe tuvo que sacrificar su conocimiento inmediato de su verdadera naturaleza, forzándolo a permanecer en letargo hasta que pudiera emerger a salvo de nuevo.

## El Interregno

Siguiendo a la Ruptura, el período conocido como el *Interregno* vio grandes cambios en las realidades humana y feérica. La humanidad redescubrió la antigua sabiduría de los pensadores griegos y romanos, y lentamente se apartó de la superstición religiosa hacia la experimentación científica y el racionalismo. La Era de las Exploraciones y su compañera la Era de la Invención se alimentaban mutuamente; se descubrieron nuevos mundos y nuevas ideas llevaron a rupturas que harían la vida más fácil y transformaron a los campesinos en trabajadores y a los monarcas en señores de la industria. La humanidad entró en una época de progreso rápido y cambio social.

Las hadas, atrapadas ahora en carne mortal y sólo marginalmente conectadas con su yo feérico, experimentaron cambios que fueron más devastadores pero no menos arriesgados

que los de la sociedad humana. La partida de los sidhe dejó a los plebeyos feéricos carentes de las estructuras sociales de las que habían empezado a depender. Lejos quedaban las casas nobles, los señores y las damas, los caballeros feéricos y el sistema feudal que había mantenido unida a la sociedad feérica. Abandonadas a su suerte, las hadas formaron pequeños grupos para su mutua protección, o también intentaron introducirse en comunidades humanas, ocultando sus verdaderas naturalezas a la humanidad y, a veces, unas a otras.

## El Resurgimiento

Los fríos siglos pasaron lentamente. Para la humanidad, la ciencia y la razón pavimentaron el camino hacia la Era de la Tecnología. Uno por uno, los misterios del universo cayeron bajo la embestida del microscopio y el telescopio, revelando el microcosmos de la teoría atómica y el macrocosmos de un universo en expansión. Mientras las avenidas del asombro se cerraban, explicadas por los descubrimientos científicos, las hadas se amontonaban donde quiera que quedaran pequeños refugios de Glamour y susurraban la llegada del Invierno Sin Fin, el momento del triunfo final de la Banalidad.

Entonces sucedió el milagro. El 21 de Julio de 1969, millones de personas de todo el mundo miraron fascinados sus televisores mientras los astronautas llegaban a la luna. El Glamour sacudió el mundo, liberado de siglos de encierro por el despertar simultáneo de la capacidad de maravillarse de la humanidad. Del vientre de acero de la ciencia, la magia —al menos durante un instante— renació.

El renacimiento del Glamour en el mundo resonó a través de los antiguos reinos feéricos de Arcadia. Las brillantes huestes de los sidhe retornaron al mundo a través de los recién abiertos portales para enfrentarse a una realidad muy diferente de la que habían partido siglos atrás. La mayoría de estos recién llegados llegaron como exilados: el resultado de su tumultuosa aparición en Arcadia había causado la desaparición de cinco de las 13 cascas que originalmente huyeron del mundo mortal. Las Nieblas enturbieron los recuerdos de estos retornados, dejándoles sólo con el conocimiento de que habían sido expulsados de Arcadia como castigo por su participación en algún gran disturbio en su hogar feérico.

Desgraciadamente, la explosión de Glamour causada por el viaje a la luna no podía prevalecer demasiado tiempo contra los siglos acumulados de incredulidad que permeaban el mundo. Las puertas de Arcadia se cerraron de golpe una vez más. Los sidhe tuvieron que actuar rápidamente para impedir que la Banalidad los destruyera por completo. Volvieron al método ya probado de intercambiar el cuerpo con los mortales, enviando a una hueste de mortales incautos a través de los portales que se habían abierto brevemente.

De sus lugares de entrada, los sidhe se esparcieron rápidamente a través de un revitalizado mundo mortal. Pudo oírse una llamada de clarín, convocando a los plebeyos de la Estirpe de los lugares en que se ocultaban para volver a entrar al servicio de los nobles. Al reclamar sus antiguos Feudos, los sidhe Resurgentes se movían con la confianza de su sentido innato de autoridad. A pesar del hecho de que el mundo había conocido 600 años de cambio, los sidhe esperaban restablecer los antiguos reinos feéricos, abandonados tan precipitadamente durante la Ruptura. Se encontraron con la inesperada oposición de la sociedad de la Estirpe de la Tierra.

Aunque algunos plebeyos se doblegaron ante la nobleza, otros se rebelaron. Siguió un período inquieto de maniobras sociales, que culminó en un suceso que manchó para siempre la reputación de la nobleza. Los líderes plebeyos de América fueron convocados a una reunión en Beltaine bajo el pretexto de establecer un acuerdo con los sidhe. En vez de eso, hallaron la muerte por hierro frío. Esta masacre general se conoce como la Noche de los Cuchillos de Hierro. Cualquier esperanza de una resolución pacífica de la disputa entre plebeyos y nobles murió esa noche.

## Guerra del Tratado

Los plebeyos respondieron a la masacre con la revuelta conocida como la Guerra del Tratado. Las batallas entre nobles y plebeyos causaron la destrucción de muchos de la Estirpe y que amenazaron con destruir el tejido de la sociedad feérica. Durante tres años la guerra civil asoló el paisaje quimérico, y llevó a revueltas y



guerras de bandas en el mundo mortal. Aunque los plebeyos luchaban con valor y tenían energía y espíritu en abundancia, la experiencia militar estaba del lado de los caballeros sidhe, que destacaban en tácticas organizadas.

La Guerra del Tratado acabó finalmente con el ascenso de un joven señor sidhe, David Ardry, que se ganó la confianza de los plebeyos.

## El presente

Hoy en día, el Rey Supremo David gobierna Concordia desde su fortaleza de Tara-Nar, un espléndido palacio quimérico construido con sus sueños llenos de Glamour. David Ardry ap Gwydion, llamado “el León de Tara”, “el Rey de los Plebeyos” y “el Hijo del Grifo”, personifica los principios de la ferocidad en batalla, la liberalidad de pensamiento y la protección de todas las hadas. Su honor y sabiduría legendarios le han granjeado el favor de sus súbditos, haciendo que algunos de sus enemigos más obstinados le apoyaran. Nunca se le ve sin Caliburn, la espada que es el símbolo de su autoridad y la prueba de su destino.

Asistido por su hermana Morwen, quien gobierna en su ausencia, el Rey Supremo David se esfuerza por ejercer un mandato benevolente y pacífico sobre los duendes de Concordia. En sus tierras, las frágiles hebras del Ensueño se hacen más fuertes. Aunque algunas voces discrepan de su política, considerándolo demasiado conciliador con los plebeyos o que apoya demasiado a la nobleza, la mayoría de las hadas de sus tierras disfrutan de la libertad para seguir sus sueños.

## El Compromiso

Antes de la Ruptura, los duendes Luminosos y Oscuros mantenían una rivalidad constante. A pesar de los acuerdos entre las dos Cortes que dividían el año en dos partes, gobernando respectivamente los Luminosos sobre la mitad estival y los Oscuros sobre la invernal, los conflictos surgían a menudo. La Ruptura también cambió este aspecto de la vida feérica. Para sobrevivir, las hadas Luminosas y Oscuras tuvieron que dejar de lado sus antipatías. En un acuerdo sin precedentes, conocido como el *compromiso*, las Cortes declararon una tregua y acordaron el cese de hostilidades entre ellas “durante la duración”. Los territorios gobernados por los Luminosos permitieron el viaje libremente a los Oscuros dentro de sus límites, mientras que los feudos Oscuros se abrieron a los visitantes Luminosos.

Conforme las dos Cortes se mezclaban más libremente, cada una adoptó algunas costumbres de los otros, y la sociedad feérica pronto se convirtió en una mezcla de los conceptos y actitudes Luminosos y Oscuros. La ley, la formalidad y el honor coexistían con el desorden, el caos y la impulsividad — una dinámica mezcla de opuestos que ha persistido hasta el presente.

## El Código Luminoso

### ● Muerte antes que deshonra

La caballerosidad sigue viva. El honor es la virtud más importante, la fuente de toda gloria. El honor personal ha de mantenerse siempre inmaculado. A veces la muerte es el único camino que puede borrar la marca de una deshonra.

### ● El amor todo lo puede

El amor yace en el corazón del Ensueño. El amor verdadero lo trasciende todo y es epítome de lo que significa ser Luminoso. El amor cortés expresa mejor el amor en su forma más elevada, aunque el amor familiar y por los compañeros también se valoran como personificaciones puras de esta virtud exaltada. Cualquier cosa está permitida en el nombre del amor verdadero.

### ● La belleza es vida

La belleza es una cualidad intemporal objetiva que, aunque no puede definirse, siempre se reconoce por sí misma. La belleza es la musa de la creación, el florecimiento final del Ensueño. Una vez hallada debe ser protegida, pues es tanto eterna como frágil. Morir al servicio de la belleza es un honor y un privilegio.

### ● Nunca olvides una deuda

Un regalo merece otro. El receptor de un regalo está obligado a devolver el favor. Del mismo modo, una maldición debe devolverse. Un juramento de amistad debe corresponderse con un juramento similar. Nunca te niegues a ayudar a alguien con quien estás en deuda. Nunca olvides una amabilidad... o una crueldad.

## Las Cortes

Incluso antes de que la Ruptura transformara a los changelings en criaturas duales de Glamour y Banalidad, los hijos del Ensueño ya poseían una naturaleza dual. Permeando toda la vida feérica tanto en el ámbito individual como social, las hebras gemelas de Luz y Oscuridad vivificaban el Ensueño con su *pas-de-deux* de contrastes entre luces y sombras, orden y caos, ley y libertad. Rivalidades eternas por el dominio del mundo feérico, los Luminosos y Oscuros se enzarzaron tiempo ha en una lucha eterna por la supremacía. Ahora coexisten en un delicado estado de tregua, forjado durante el Interregno, pero susceptible de romperse conforme las presiones del mundo mortal acercan cada vez más a ambos lados a un conflicto abierto.

## La Corte Luminosa

Los *Luminosos* tienen una reputación de guardianes de las tradiciones feéricas. Se ven a sí mismos como pacificadores, paladines del amor cortés, protectores de los débiles y personificaciones de los ideales de la caballería. Suelen ser tradicionales y a menudo conservadores en su aspecto, prefiriendo lo ya probado y seguro sobre lo arriesgado e innovador.

## La Corte Oscura

Mientras los Luminosos se dedican a preservar las tradiciones de las hadas, los Oscuros se especializan en burlarse de dichas tradiciones. Adoptan los principios del cambio constante y la acción impulsiva. Tienen una reputación de patrocinar la guerra y la locura, menospreciar a aquellos más débiles que ellos y valorar la libertad y el desenfreno por encima de cualquier código caballeresco. Los Oscuros se ven a sí mismos como visionarios radicales, que llevan por doquier el cambio vital y la transformación mediante cualquier medio que sea necesario, incluida la violencia.

## El Linaje

Los duendes se refieren a sí mismos, individualmente o en grupos como *Estirpe* o la *Estirpe* una palabra que denota la pertenencia a la raza feérica. Los nueve linajes que comprenden la mayoría de las razas de hadas occidentales son:

### ● Boggans —

Conocidos como prácticos ayudantes de los necesitados y amantes del hogar, los boggans son también metomentodos incansables de los asuntos de aquellos a los que ayudan.



● **Eshu** — Su aguda astucia y saber innato los hacen regateadores brillantes, mientras que su talento para estar precisamente donde han de estar en el momento adecuado, lleva algunas veces a sus compañeros por caminos inesperados.

● **Nockers** — Artesanos y herreros hábiles, buscan una perfección que no pueden conseguir nunca y a menudo prefieren la compañía de sus creaciones a la interacción social.

● **Pooka** — Los bromistas de la comunidad feérica, comparten una afinidad con los animales y el amor por las bromas prácticas y los trucos.

● **Redcaps** — Su comportamiento sediento de sangre unido a su asombrosa habilidad para ingerir virtualmente cualquier cosa que quepa en sus desmesuradas bocas les gana pocos amigos fuera de su propio linaje.

● **Sátiros** — Hedonistas desvergonzados, viven para los placeres carnales y la gratificación sensual. Sin embargo, se les valora por sus sabios consejos y talento musical.

● **Sidhe** — Estos changelings aristocráticos, epítome de la belleza y la gracia de las hadas “clásicas”, desprenden un aura de autoridad y nobleza sin importar su verdadera posición en la sociedad changeling.

● **Sluagh** — Tímidos y reservados, estos extraños changelings prefieren la oscuridad y los lugares ocultos. Sólo pueden hablar en susurros, y recogen información con pasión, diseminándola sólo por un precio.

● **Trolls** — Estos gigantes de los duendes poseen una fuerza y determinación increíbles. Una vez entregan su lealtad, nada puede apartarlos de aquellos que han jurado proteger.

## El Código Oscuro

● *El cambio es bueno*

La seguridad no existe. La más nimia circunstancia puede transformar a un rey en campesino. Nada es seguro en un mundo en el que el cambio es la única constante. Abraza el cambio o bien se destruido por él. El caos y la discordia gobiernan el universo. Adapta-te o muere.

● *El Glamour es libre*

El Glamour es inútil a menos que se use. Atesorar Glamour no tiene sentido, dado que es un recurso eternamente renovable. Mientras los humanos existan, siempre habrá soñadores — por tanto, siempre habrá más Glamour. Adquiérela por cualquier método posible, y nunca te quedarás sin.

● *El honor es una mentira*

El honor no tiene cabida en el mundo moderno. Es un cuento de hadas inventado para cubrir el vacío esencial tras muchas tradiciones. Sólo mediante la iluminación del propio interés puede alcanzarse la verdad.

● *La pasión antes que el deber*

La pasión es el estado más auténtico del espíritu de un duende. Sigue tus instintos y actúa según tus impulsos. Vive la vida plenamente sin preocuparte por las consecuencias — éstas sucederán sin importar lo que hagas. La juventud se acaba rápidamente, por lo que diviértete mientras puedas. La muerte puede llegar en cualquier momento, así que vive sin lamentarte.

## Las Casas

Los sidhe que despiertan a su yo feérico no sólo descubren su linaje, sino que también adquieren el conocimiento de la Casa noble a la que pertenecen. Cuando los pasos se abrieron en 1969, permitiendo a muchos de los sidhe volver al mundo mortal, cinco Casas nobles los atravesaron desde Arcadia. Muchos de ellos mantuvieron la vaga sensación de que su retorno había sido forzado, un exilio del Ensueño como castigo por hechos que no podían recordar.

● **Casa Dougal** — Arquitectos de la sociedad sidhe, estos nobles buscan expandir su dominio a través de la planificación sabia y prudente antes que por la intriga y la manipulación.

● **Casa Eiluned** — Maestros de la intriga y la manipulación, se valora su conocimiento mágico pero se desconfía de su comportamiento reservado.

● **Casa Fiona** — Estos nobles son de amor e ira fáciles y se adhieren apasionadamente a cualquier causa que abracen. Su hospitalidad, tanto con plebeyos como nobles, es legendaria.

● **Casa Gwydion** — Valoran el honor por encima de todo y se dedican plenamente a la defensa del Ensueño, muestran también una tendencia a las explosiones violentas que a menudo conducen a trágicos finales.

● **Casa Liam** — Aunque son gentiles y de habla suave, los nobles de esta Casa se convierten en guerreros feroces cuando se les llama a defender a los indefensos o inocentes.

## La sociedad changeling

Las hadas recién despertadas no sólo descubren sus nuevas identidades como individuos, también se dan cuenta que pertenecen a una sociedad completa de duendes. La sociedad changeling tiene su propia estructura, costumbres y leyes, y cada nuevo miembro de la Estirpe debe entender todos estos aspectos si quiere coexistir amigablemente con otros de su clase.

### Plebeyos y nobles

Los nobles consideran a los plebeyos viles y corrompidos por los ornamentos de la mortalidad. Los plebeyos ven a los nobles como arrogantes e insensibles, preocupados tan sólo por el poder y la posición. Aunque algunos plebeyos y nobles pueden gustarse y respetarse como individuos, en general, las dos clases de la Estirpe comparten una desconfianza y desagrado mutuos. El Tratado de la Concordia impuso el sistema feudal a los plebeyos, pero la mayoría de ellos sigue sin adherirse plenamente a sus estructuras, rebelándose en privado contra los deberes más onerosos relegados para ellos como los “más bajos” de la Estirpe. La mayoría de los plebeyos adulan al señor local mientras se reservan sus propias opiniones privadas, considerándose totalmente iguales que cualquier noble.

### Señor y vasallo

La sociedad noble se basa en una jerarquía en la que el rango y el título determinan la posición propia en la comunidad mayor. El respeto se da a aquellos de rango superior y es esperado de los de posición inferior.

Dentro de una estructura feudal, casi todos los nobles deben lealtad a un noble mayor. Incluso los reyes y reinas de Concordia son vasallos del Rey Supremo David, la autoridad suprema de la sociedad feérica en América. De forma similar, cada noble es el señor de algún otro. Sólo los escuderos, que ocupan el punto más bajo en la jerarquía noble, no tienen vasallos, aunque pueden ejercer un dominio limitado sobre los pajes bajo su cargo.

Los plebeyos quedan fuera de la estricta jerarquía de la sociedad noble. Los tradicionalistas los ven como poco mejores que campesinos, y por ello consideran a todos los plebeyos como sus súbditos. En algunos casos, en el epílogo de la Guerra del Tratado, unos pocos plebeyos han conseguido un rango noble y se han integrado así en la jerarquía nobiliaria. A pesar de ello, los nobles consideran a los plebeyos con “título” como advenedizos y raramente los toman en serio.

### La Retribución

Las tradiciones que conforman la *Retribución* representan las leyes básicas de la Estirpe. Se cree que se originaron entre las sabias hadas que vivían más próximas al Ensueño, fueron recopiladas tras la División como forma de asegurar la supervivencia feérica frente al cambio inexorable. Heredadas y reforzadas por la nobleza, los preceptos de la Retribución son respetados tanto por los nobles Luminosos como Oscuros (aunque cada Corte tiene variaciones sobre cómo interpreta cada principio). Los nobles Luminosos y sus súbditos siguen generalmente la letra de la ley, mientras que los nobles Oscuros y sus seguidores suelen hallar los fallos y utilizarlos a su favor.

Las seis normas básicas de la Retribución están detalladas a continuación.

● **El Derecho de Heredad** — Un señor es el rey de su dominio. Es el juez y jurado de todos los crímenes, grandes y pequeños. Su palabra es ley. Un noble espera obediencia de sus vasallos y respeto del resto. A cambio, un noble respeta a los señores superiores a él.

**Realidad:** La nobleza ha tenido que hacer concesiones frente a las ideas modernas de democracia y gobierno popular. La mayo-

ría de los nobles gobiernan mediante la fuerza, la astucia, el magnetismo personal o la costumbre.

● **El Derecho a Soñar** — Los mortales tienen derecho a soñar sin ser molestados por nuestras necesidades. El Ensueño morirá si robamos directamente de sus fuentes. Nadie puede usar Glamour para manipular el proceso creativo. Aunque puedes inspirar la creatividad en la mente mortal, está prohibido dar instrucciones directas o infundir Glamour en bruto en un humano.

**Realidad:** La mayoría de las hadas interpreta esto como una prohibición contra el *Saqueo*, el arrancar Glamour de un ser por la fuerza. Muchos de la Estirpe —particularmente los Oscuros— ignoran esta prohibición, buscando un arreglo rápido o una forma fácil de poder instantáneo. Dado que esta forma de adquirir Glamour a menudo agota a la víctima de forma permanente, los Saqueadores convictos sufren severos castigos como medida disuasoria contra la repetición de sus crímenes. Rumores preocupantes afirman que algunos duendes infunden Glamour a los mortales, sobrecargando sus almas con demasiada creatividad y se alimentan de sus sueños brillantes. Esta práctica, si existe, también viola esta porción de la Retribución.

● **El Derecho a la Ignorancia** — No traiciones el Ensueño a la Banalidad. Nunca te muestres a la humanidad. No sólo la humanidad nos cazaría para conseguir nuestra sabiduría y poder, nos sobrecargaría con Banalidad y destruiría nuestros lugares de poder. Cuanto más sabe la humanidad, más ardentemente nos busca, secando el Glamour del mundo y petrificando nuestra esencia con su mirada de basilisco.

**Realidad:** La mayoría de los changelings, tanto Luminosos como Oscuros, respeta esta regla dado que sirve como protección contra las fuerzas de la Banalidad. El Glamour ya es bastante difícil de encontrar, y gastarlo en los mortales para que puedan presenciar el Ensueño por sí mismos es derrocharlo. Algunas hadas encantan a humanos selectos para llevarlos a sus feudos como amantes o lacayos, pero tienen mucho cuidado en eliminar cualquier evidencia de su existencia de las mentes de dichos mortales cuando los devuelven al mundo mortal.

● **El Derecho a Rescate** — Toda la Estirpe tiene el derecho a esperar rescate de la garra artera de la Banalidad. Estamos en peligro juntos y debemos luchar juntos para sobrevivir. Nunca dejes a nadie atrás. La Estirpe exige a los suyos el rescate de otros duendes o de cualquier criatura del Ensueño atrapada por aquellos que sirven a la Banalidad.

**Realidad:** La mayoría de las hadas se adhieren a este principio. Después de todo, puede que ellos necesiten rescate un día. Luminosos y Oscuros olvidarán sus diferencias y acudirán en ayuda unos de otros cuando uno u otro caiga presa de los agentes de la Banalidad. Aunque muchos duendes intentarán rescatar a criaturas quiméricas tales como unicornios y grifos, pocos se arriesgarán por quimeras menores.

● **El Derecho de Refugio Seguro** — Todos los lugares del Ensueño son sagrados. La Estirpe no puede permitir que los lugares feéricos sean puestos en peligro. Todos aquellos que buscan refugio en dichos lugares deben ser admitidos. Los feudos deben mantenerse libres tanto de Banalidad como de la violencia mundana.

**Realidad:** La competición por los pocos feudos que hayan sobrevivido a la Ruptura hace de este precepto el más difícil de cumplir. Las reclamaciones rivales por el mismo lugar lleno de sueño llevan a menudo a guerras, aunque en muchos casos el combate en el propio suelo de un feudo está restringido a batallas quiméricas. Algunos señores cierran sus feudos a las hadas extrañas por miedo a que los visitantes no deseados puedan malgastar el Glamour inherente de sus dominios. A pesar de las peticiones de hospitalidad y la cortesía en los dominios de los nobles, los feudos plebeyos están más a menudo inclinados a admitir duendes que buscan refugio que sus contrapartidas nobiliarias.

● **El Derecho a la Vida** — Ningún hada tomará la vida de otro miembro de la Estirpe. Ningún duende traerá lágrimas de sal a la tierra. Ningún hada arrancará del Ensueño a uno de los suyos. La muerte es anatema.

**Realidad:** Este precepto se cumple casi universalmente, especialmente dado que el propio Ensueño parece hacerlo cumplir cargando de Banalidad al changeling que toma la vida de otro. Cuando dos miembros de la Estirpe entran en combate, normalmente blanden armas quiméricas, aunque hay excepciones a esto

(como en duelos no letales a primera sangre). No hay daño “real” en una batalla quimérica. El perdedor, si es “muerto”, simplemente muere temporalmente para el Ensueño y retorna a su apariencia mortal hasta que vuelva a despertar por una infusión de Glamour.

## Creación de Personaje

Ahora que sabes un poco sobre el mundo de las hadas, es el momento de crear un personaje. La creación de personaje consiste en tres pasos básicos: elegir el Linaje, establecer los Rasgos y escoger las Artes. Además, cada changeling empieza con cuatro puntos de Glamour y siete Niveles de Salud. Los puntos de Glamour y los Niveles de Glamour pueden aumentar y disminuir durante el transcurso de una historia.

## Linaje

Las leyendas relatan que los duendes nacieron de antiguos sueños. Las fantasías han dado forma a las naturalezas de los linajes que hoy conocemos. El linaje de un changeling refleja su ascendencia y conocimiento, y tiene una profunda influencia en su identidad.

Cada linaje tiene ciertas habilidades, afinidades y debilidades inherentes. Son parte de su herencia feérica. Después de todo, cada Linaje ha aprendido (o explotado) su identidad lo mejor que puede.

Los siguientes nueve linajes representan las razas feéricas del mundo occidental. No son en absoluto los únicos del mundo, pues cada facción de la humanidad tiene su propio reflejo particular del Ensueño. Como era de esperar, cada linaje tiene también su propia cultura, historia y orgullo étnico; lo que viene a continuación sólo empieza a describir sus identidades.

## Boggans

Los boggans extraen su mayor placer del trabajo. Una labor honesta, una buena compañía y una rutina regular es cuanto necesitan la mayoría de los boggan. Son conocidos entre la Estirpe por su trabajo duro y su integridad. Se dice que un boggan es tan honesto como sucias están sus manos.

### Tabla Rápida de Creación de Personaje

● **Escoger Linaje:** Escoge el Linaje de tu personaje y sus Aptitudes, Privilegios y Flaquezas.

● **Escoger Rasgos:** Tienes un total de 13 puntos para gastar en los Rasgos de tu personaje: Físico, Mental, Social y Fuerza de Voluntad. La puntuación máxima de un Rasgo es de 5 (Ten en cuenta que los puntos de Rasgos también se pueden usar para aumentar el Glamour de tu personaje. Cada punto de Rasgo que gastes aumenta el Glamour en dos puntos).

● **Escoger Artes:** Las Artes son los poderes especiales que poseen los duendes  $\frac{3}{4}$  sus hechizos mágicos. Puedes escoger uno de estos tres esquemas de Arte:

— Tres Artes a nivel Básico

— Un Arte Básica y un Arte Avanzada (a elección del jugador, pero ambos niveles deben ser del mismo Arte)

— Dos Artes Básicas más dos puntos extra para gastar en Rasgos (si se escoge esta opción un Rasgo puede subir hasta 6  $\frac{3}{4}$  un nivel de habilidad sobrehumano  $\frac{3}{4}$  pero sólo si el Linaje de tu personaje tiene la habilidad de conseguir este nivel normalmente. Ver descripciones de Linaje)

● **Escribe los Niveles de Salud y los puntos de Glamour:** Los personajes iniciales tienen siete Niveles de Salud y cuatro puntos de Glamour, aunque se pueden gastar puntos de Rasgos para incrementarlo (cada punto de Rasgos que gastes aumenta el Glamour de tu personaje en dos puntos).

● **Dale a tu personaje un nombre,** y crea algunos detalles sobre su apariencia, personalidad, manías y otros rasgos destacables para la interpretación.



Esta honestidad incluye una necesidad de ayudar a los demás. Los hogareños boggans son conocidos por su hospitalidad, y pocos pueden negarse a ayudar a un viajero necesitado. Los boggans jóvenes a menudo salen a la carretera en busca de aquellos en necesidad de auxilio, incluso cuando esto les hace parecer entrometidos problemáticos. Los boggans Luminosos muestran el altruismo nacido de la compasión y la bondad de su corazón. Los boggans Oscuros se ven atraídos por los necesitados a causa de sus deseos oportunistas. Sin importar la Corte, la filosofía de este linaje de nobles servicios glorifica la ayuda al prójimo. La posición entre los de su clase se mide por la cantidad de gente a la que han “ayudado”. Los beneficiarios que abusan de los favores de los boggans, no obstante, son desdeñados rápidamente.

Hay otra razón por la que los boggans se relacionan con los demás: son unos chismosos incurables. Consideran los secretos que “oyen por casualidad” la justa recompensa a su duro trabajo. Los boggans Luminosos insisten en que reúnen esta información por simple curiosidad. Los Oscuros recopilan su información para sacarla a relucir en “ocasiones especiales”. Ya sea motivado por el altruismo o la codicia, los boggans han conseguido convertir un vicio en un arte.

A pesar de esta debilidad, los boggans están merecidamente orgullosos de su reputación como grandes trabajadores. Se sabe de algunos que han trabajado hasta la muerte para completar una tarea. Cuestionar la calidad del trabajo de un boggan es una forma segura de provocar su ira. Aunque en realidad nadie ha visto a un boggan enfadado patealar hasta la muerte, se dice que algunos lo han hecho.

**Aptitud:** 1 a Artesanía. Cuando un boggan se implica en un trabajo físico de cualquier tipo, el jugador puede añadir un dado a la tirada.

**Privilegio:** Artesanado. Si no es observado por nadie que no sea de su Linaje, un boggan puede acabar cualquier tarea que implique una labor física simple, en un tercio del tiempo normal.

**Flaqueza:** Los boggans no pueden soportar la visión de otra persona necesitada. Cuando se enfrentan a alguien que realmente necesita ayuda, han de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para resistirse a ayudar a esa persona.

## Eshu

(Ishu)

Los eshu personifican el espíritu de la aventura. Originalmente descendientes de los sueños de las antiguas tribus de África, la India y su patria, Caldea, los eshu se pueden encontrar ahora en cualquier parte del mundo. Cuando dejaron sus tierras natales, los eshu se adentraron en el mundo y vagaron hasta donde les llevaron sus sueños. Consumidos por el deseo de vagabundear, valoran los rasgos que aseguran la supervivencia en el ca-

mino, como el encanto, la agudeza y el ingenio. Después de milenios de viajes han aprendido a adaptarse y a adoptar las culturas que han ido encontrando. Esto ha convertido su talento para la composición de canciones y la narración de historias en algo realmente sorprendente.

Consumados forjadores de historias, bardos, comerciantes y artistas, el pueblo incansable usa la sabiduría de un millar de viajes para guiar sus Artes. El arte de la interpretación encaja con ellos, pues los eshu consideran que el espíritu del momento lo es todo. Cualquiera que proporcione a un eshu nuevas historias, buenas canciones o danzas, una compañía agradable o una bebida fuerte es tratado como un compañero querido... hasta que el espíritu del momento ha pasado. Inspirados por esta felicidad, parten y buscan aventuras aún mayores. El resto de la Estirpe puede creerlos volubles, pero ¿a quién le importa? Quien no pueda seguir el camino mejor que se quede atrás.

**Aptitud:** 1 a las relaciones sociales. Cuando un eshu se ve implicado en una situación social se añade un dado a todas las tiradas de Social.

**Privilegio:** Espíritu del Camino. Los eshu tienen un asombroso sentido de la dirección y una apreciación del tiempo exquisita; siempre parecen llegar a su destino en el momento más oportuno. El camino que sigue un eshu es siempre la ruta más interesante posible, plagada de peligros y desafíos. No importa lo que se encuentre durante el camino, un eshu siempre hallará la manera de llegar a su destino... finalmente.

**Flaqueza:** Temeridad. La confianza y la curiosidad son rasgos innatos. Los eshu no pueden resistirse a un desafío, apuesta o búsqueda, si hay alguna manera de salir de él con vida. No son estúpidos —no se meterán en misiones suicidas— pero creen que su suerte los puede sacar de cualquier dificultad.

## Nockers

Los nockers son maestros artesanos. Su habilidad e inventiva son legendarias, igual que su cinismo y amargura. Son muy críticos con sus gobernantes y eminentemente sarcásticos con la gente que los rodea. A la mayoría de los nockers les molesta tener que tratar con cosas imperfectas, lo que incluye a la gente. Muchos de ellos prefieren, en su lugar, rodearse de maravillosos e ingeniosos tesoros mecánicos. Se puede confiar más en las cosas que en la gente, y son mucho más fáciles de arreglar. Los nockers también son conocidos por su gran talento en la creación de inventos quiméricos.

Los estándares de perfección de un nocker son de un nivel imposible. Estos duendes toman su nombre de su hábito de golpear constantemente las cosas para comprobar su calidad (N. de los T.: En inglés “to knock” significa golpear.). Desdichadamente tratan a los demás de la misma forma. “Golpear” continuamente al resto, insultándolos, poniendo a prueba sus reacciones e intentando encontrar sus fallos. Aunque éste es un gran sistema para probar máquinas, no funciona igual de bien con la gente. Por lo que concierne a los nockers, han elevado el ridículo a la categoría de arte. Esto hace poco para mejorar su popularidad.

**Aptitud:** 1 a las tiradas mecánicas. Siempre que un nocker intenta crear o arreglar una creación mecánica se añade un dado a las tiradas del Rasgo Mental.

**Privilegio:** Reparar. Los nockers son maestros de las máquinas, y todo el mundo lo sabe. Una bronca o una amenaza a tiempo pueden intimidar a una máquina que funciona mal para que lo haga correctamente. Un nocker puede reparar cualquier artefacto mecánico haciendo una tirada Mental exitosa. La dificultad puede variar de 5 (para problemas sencillos, familiares) a 10 (una máquina compleja que está realmente haciendo el loco).

**Flaqueza:** Imperfección. Los nockers son cínicos debido a su perfeccionismo. Siempre son capaces de ver maneras de que las cosas funcionen mejor, pero nunca pueden alcanzar sus ideales. Hay quien dice que esto es una maldición del Primer Artesano; otros insisten en que es una deuda cármica por su problema de actitud. Sea lo que sea, cualquier cosa que cree un nocker, tendrá una imperfección trivial (pero irreparable).

## Pooka

(Puca)

Los pooka son de los más encantadores y amistosos de la Estirpe. Sin embargo, también son bribones, sinvergüenzas y tra-



viosos, conocidos por sus costumbres mentirosas, excéntricas y malévolas. Si los eshu son temerarios, los pooka están locos. Sus vidas son una mezcla constante de bromas, mentiras y acrobacias salvajes. Les gusta jugar y odian el trabajo. La tradición feérica afirma que los pooka descienden de los sueños inocentes de tiempo atrás, cuando los mortales veían a los animales jugando y deseaban poder ser igual de libres que ellos.

La verdad es anatema para un pooka. Cualquier cosa que diga estará aderezada con mentiras para hacerla más interesante. Después de esparcir la locura y la información errónea, se retirarán a algún lugar seguro desde el que poder contemplar la diversión. Si el objeto de sus bromas se enfada el pooka se sentirá confuso. Quizá el centro de su atención necesita algo de ayuda con su sentido del humor. Quizá se necesita algo más de trabajo para "animarle". O quizá está afectado por una maldición mortífera: es mundano. La mundanidad resulta molesta para los pooka, y tienen un miedo aterrador a volverse banales. Su excentricidad es su forma más fácil de escapar.

**Aptitud:** 1 a Subterfugio. Siempre que un pooka intenta engañar a alguien, se añade un dado a sus tiradas del Rasgo Social.

**Privilegio:** Cambiaformas. Cada pooka tiene una afinidad con un animal a elección del jugador. Cuando está a solas, puede transformarse en ese animal (o revertir a su forma) en un turno. Cambiar de forma cuesta un punto de Glamour, pero revertir a su forma es gratis. El pooka tiene todas las habilidades naturales del animal (garras, velocidad, salto, etc.), aunque sólo es posible que asuman las formas de animales mundanos. Incluso en las formas grandes y temibles, como los osos, suelen ser más juguetones que mortíferos, hasta en combate.

**Flaqueza:** Mentir. La gente puede confiar en un pooka, pero nadie en su sano juicio le creerá. Son famosos por sus elaboradas mentiras. No importa lo serio que sea el asunto, un pooka siempre mezclará en él alguna mentira. Está en su naturaleza. Un pooka debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para decir sólo la verdad.

## Redcaps

Los redcaps son la materia prima de las pesadillas. Estos duendes monstruosos son temidos por sus modales vulgares y molestos, y se divierten con el terror de los demás. Se dice que las pesadillas les dieron forma, y muchos de la Estirpe lo creen. Los redcaps disfrutan burlándose, insultando y sencillamente abusando tanto de duendes como de mortales.

El origen de su nombre proviene de sus gorros de lana empapados de sangre (N. de los T.: Redcap significa gorro rojo), los redcaps han sido siempre devotos sirvientes de la Corte Oscura. En la actualidad, los gorros de lana se consideran rebuscados: hay cosas mejores que hacer con la sangre. En los tiempos modernos, utilizan cualquier oportunidad para teñir de rojo la ciudad... con una sustancia u otra. La visión de un mechón de pelo rojo o de una camiseta empapada de sangre bajo una cazadora de cuero es suficiente para perturbar a los duendes más firmes.

Los redcaps Luminosos son escasos, pero existen. Están en peligro, principalmente porque los redcaps Oscuros los desprecian y los cazan. Los discursos idealistas incansables sobre la caballerosidad de un redcap Luminoso a menudo los llenan de ira. Heroicos y resueltos, los redcaps Luminosos viven para la emoción de la batalla caballerescas y para luchar contra enemigos imposibles. Esta es la razón principal por la que muchos de ellos son muertos por bandas errantes de Oscuros.

**Aptitud:** 1 a Intimidación. Siempre que un redcap intenta intimidar a alguien se añade un dado a sus reservas de dados de tiradas de Rasgo Social.

**Privilegio:** Apetito Oscuro. Los redcaps pueden comerse literalmente cualquier cosa. Pueden mascar coches y abrirse camino a mordiscos en las paredes. Sus dientes de bulldog son afilados y duros como el acero; su sistema digestivo es (afortunadamente) un misterio. La mayoría prefieren la carne humana o animal, pero cuando el hambre acucia, cualquier cosa vale.

Mientras un redcap pueda poner su boca sobre algo, puede comérselo. Los objetos mayores se mastican en trozos más pequeños. Digerir algo particularmente dañino o duro (como madera, acero, novelas rosas o residuos tóxicos) requiere el gasto de un punto de Glamour.

**Flaqueza:** Mala Actitud. A nadie le gustan los redcaps, ni siquiera a otros redcaps. Algunos feudos nobles intentan ignorarlos o matarlos como norma. Como parte de este estigma, sufren una dificultad de 2 a cualquier tirada que implique una situación social que no sea de intimidación.

## Sátiros

Salvajes y apasionados, los sátiros satisfacen sus deseos con abandono. Estos duendes insisten en que la sabiduría se encuentra en la pasión. Si esto es cierto, entonces los sátiros son con mucho los más sabios de la Estirpe. Aunque el resto puede menospreciar sus maneras terrenales, antes o después vendrán a pedir consejo, algo de apoyo o un muy buen rato.

Los sátiros son bien conocidos por su falta de medida. Una cabra le dirá alegremente a un redcap dónde puede encajar su hacha y luego alejarse galopando entre risas. Su resistencia también es legendaria. Sea en las fiestas, bebiendo, o cargando en la batalla, los sátiros tienen unas ventajas físicas definitivas sobre sus parientes. Aunque no tan hermosos como los sidhe, nunca les faltan amantes. Afirman que se debe a su mentalidad abierta y actitud audaz, pero muchos duendes creen que el Don de Pan tiene bastante que ver en ello.

Sin embargo, la vida de un sátiro no es sólo deseo. La mayoría de los sátiros disfrutan de la soledad y el estudio. La amistad y el ejercicio intelectual también les sostiene. Son buenos confidentes y excelentes filósofos; así mismo, sus competiciones mentales pueden rivalizar con las de bebida. La poesía, el debate, la filosofía, la música... estas inquietudes más tranquilas les fascinan. Una vez la contemplación se vuelve extremada, no obstante, están listos para experimentar de nuevo el otro lado de la vida. A menudo llevarán a sus compañeros intelectuales con ellos en un esfuerzo por ampliar sus horizontes.

**Aptitud:** 1 a Atletismo. Siempre que un sátiro se vea implicado en una acción atlética (lo que no incluye el combate), se añade un dado a sus tiradas del Rasgo Físico.

**Privilegio:** Don de Pan. Las fiestas dionisiacas son rituales para estos duendes. Cantar, la música y la danza pueden usarse para avivar la pasión carnal de hadas y mortales. Cualquiera que falle una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) se ve arrastrado por deseos ocultos y las actividades de la noche.

**Flaqueza:** Maldición de la Pasión. La pasión tiene sus momentos desagradables también. Los sátiros son propensos a excesos, especialmente cuando están borrachos. A la menor provocación pueden explotar en un torrente de furia o en un mar de lágrimas.

## Sidhe

(Shi)

Como nobles exilados, los sidhe recuerdan una época en la que gobernaban orgullosos en un sueño viviente. Conocidos y temidos como la Buena Gente, sus caprichos encantaron y aterraron a los mortales durante milenios. Ahora este cuento se ha acabado. Las puertas de Arcadia se han cerrado, la canción ha terminado, y su nuevo reino se enfría. Para los sidhe, la edad de lo maravilloso ha muerto, y lamentan su pérdida.

Este lamento, no obstante, no ha acabado con sus vidas. Aunque temen a la muerte como pocos duendes podrán jamás hacerlo, se enfrentan a su destino con un porte majestuoso. Otros les consideran distantes y arrogantes, pero los sidhe se niegan a tumbarse y morir. Para ellos, los sueños siguen vivos, y luchan por despertar al mundo de su sopor. La sola presencia de un sidhe inspira una reverencia sobrenatural. La visión de un sidhe en su auténtica forma captura los corazones de los mortales y la esencia del Ensueño.

La pasión feérica corre profunda por sus venas — el amor o la venganza nunca se olvidan. Los ideales de los sidhe son siempre los más fieros. Tal pasión tiene un precio, no obstante. Los Luminosos preferirían destruirse a sí mismos en un estallido de gloria que desvanecerse. Sus hermanos menos enérgicos pierden la esperanza y se vuelven autoindulgentes, dejando que sus feudos caigan en la desesperación tan fácilmente como ellos caen en la melancolía. Otros se convierten en tiranos Oscuros, gobernando mediante la crueldad y la intriga. Aunque exóticos en su belleza y perdidos en sus ideales, unos pocos se mueven entre los plebeyos. No importa el camino que elijan, los sidhe están lejos de los humanos y siempre se elevan por encima de aquellos con los que se asocian.

**Aptitud:** 1 a dar órdenes. Los sidhe son, con mucho, los duendes más carismáticos; pocos pueden resistirse a sus órdenes. Siempre que un personaje sidhe dé una orden, se añade un dado a sus tiradas del Rasgo Social.

**Privilegio:** Reverencia y Hermosura. Los jugadores con personajes sidhe añaden un punto a su Rasgo Social durante la creación de personaje, incluso aunque esto aumente su puntuación por encima de 5. Ya sean héroes o villanos, todos los sidhe son dignos. Cualquier cantrip que les haría hacer el ridículo falla automáticamente.

**Flaqueza:** El mundo mortal pesa sobremanera en los sidhe, haciéndolos difícil activar su magia. La dificultad de cualquier cantrip lanzado por un sidhe aumenta en uno.

## Sluagh

Llamados por muchos la subgente, los sluagh son considerados parias incluso entre los demás duendes. Aunque persisten rumores sobre guaridas subterráneas, la mayoría de los sluagh prefieren ruinosas mansiones victorianas a las malsanas cloacas. Los lugares oscuros y olvidados les atraen. Aquellos que se cuelan en sus aposentos privados los abandonan llenos de pesadillas. Del mismo modo que valoran los secretos y misterios, los sluagh atesoran su privacidad.

A pesar de su mala reputación, los sluagh aventureros visitan las cortes de la superficie, cultivan amistades y realizan juramentos con extraños. A pesar de su rareza, los sluagh a menudo se desvían de su camino para ayudar o proteger a otros que son amables con ellos. Estas buenas acciones son frecuentemente malinterpretadas los duendes suspicaces, por lo que tales relaciones son a menudo breves. Hasta los sluagh que encuentran un conciliábulo en el que pueden confiar han de tener algún lugar secreto al que poder retirarse.

La subgente colecciona secretos, y a veces los vende a las partes interesadas. La revelación es alegría, cuanto más insospechada sea la revelación mayor es su alegría. Aunque los Luminosos usan su conocimiento para fines nobles, los Oscuros pueden hacer del chantaje una forma de vida. Los secretos no son sino una mercancía para ellos. Los juguetes rotos, extrañas baratijas y cualquier cosa que resuene con nostalgia es un excelente objeto de intercambio. Los extraños se asombran del valor que los sluagh adjudican a estos objetos, pero una vez más, la perversidad es la marca de los sluagh.

**Aptitud:** 1 a Sigilo. Siempre que un sluagh intente moverse sin ser visto o cualquier otra acción sigilosa, añade un dado a sus tiradas de Rasgo Físico.

**Privilegio:** Escurrirse. Dislocar partes de su cuerpo es una diversión popular entre estas criaturas. Encerrarlos es casi imposible. Aunque no pueden cambiar su forma o su masa, la subgente puede contorsionarse de extrañas formas con antinatural facilidad. Esto requiere unos pocos minutos de concentración y una tirada Física; la dificultad varía de 4 (escapar de unas cuerdas) a 8 (escurrirse a través de los barrotes de una celda cerrada). La única sustancia que puede aprisionarlos por completo es el hierro frío.

**Flaqueza:** Maldición del Silencio. Los sluagh no pueden hablar en un tono más alto que el de un susurro, no importa cuánto se esfuercen por ser oídos. Dado que les desagradan las situaciones sociales y tienen unas extrañas reglas de etiqueta, suma 1 a la dificultad de todas sus tiradas Sociales.

## Trolls

(Trolls)

El deber, la fuerza y el honor son los principios de un troll. Guerreros sin par, se aferran a las viejas tradiciones del lenguaje directo y las verdades sencillas. El honor es para ellos una manera de vivir y una vez han prometido su apoyo a alguien, se entregan por completo. Muchos trolls esperan la misma honestidad de todos los duendes y, como resultado, a menudo se ven decepcionados. De hecho, muchos duendes creen que los trolls son ingenuos por esta misma razón. Los trolls son también pacientes, de confianza y caballerosos.

Los trolls consideran que la dedicación es la medida de su valía. Si un troll rompe su palabra o traiciona una confianza, se debilita hasta que ha reparado su ofensa. Además, los trolls no pueden usar su enorme fuerza sin una causa justa. Usar una ventaja tan injusta sobre un adversario sería poco caballeroso.

Las leyendas cuentan que los trolls fueron realmente el primer linaje noble; cuando aparecieron los sidhe empezó una gran guerra. Los trolls perdieron y juraron lealtad a los sidhe. Desde entonces han servido como guardianes.

Este linaje tiene una impresionante reputación, debida en gran parte a su rama Luminosa. El valor y el estoicismo definen su carácter. Usan habitualmente títulos formales cuando se dirigen a los demás, y dedican sus almas a aquellos a quienes respetan. En el amor son ardorosos pretendientes que siguen todos los rituales cortesos. Por lo que se refiere a la lealtad, es casi imposible alterar las ideas de un troll una vez establecidas. Prefieren los cuarteles espartanos y la vida sencilla; el reconocimiento por sus servicios es suficiente recompensa para ellos.

**Aptitud:** 1 a Combate. Los trolls son guerreros por naturaleza. Suman un dado en cualquier turno en que haya una acción de combate.

**Privilegio:** Poder Titánico. Los trolls ganan un Nivel de Salud y un punto del Rasgo Físico adicionales durante la creación de personaje, incluso si esto aumenta el Rasgo por encima de 5.

**Flaqueza:** Vínculo del Deber. Cualquier troll que se atreva a renegar de su palabra o de un juramento se pone enfermo y pierde su Poder Titánico. Sólo reparando su ofensa a la confianza depositada en él, puede recuperar su privilegio. Normalmente esto implica cumplir un nuevo juramento.

## Casas

La política y la intriga son el alimento de los sidhe. Separar a uno de ellos de su afiliación política es casi imposible. Cuando una Casa sufre, todos los sidhe de esa Casa sufren. De hecho, la mayoría de los sidhe del mundo actual han sido exilados de Arcadia debido a la afiliación a su Casa.

La afiliación puede definir la personalidad de un sidhe, su política, y su forma de gobierno. La lealtad a una Casa es una medida de honor y de orgullo. Aunque los plebeyos pueden jurar lealtad a una Casa o hasta recibir título en una, sus vínculos no son nunca tan fuertes como los de los sidhe. Un personaje plebeyo puede ser miembro de una Casa, pero sólo con permiso del Narrador.

### Casa Dougal

Los miembros de la Casa Dougal son perfeccionistas conocidos por su perspicacia técnica. Lord Dougal, el fundador de la Casa, fue un gran herrero feérico que inventó la forma de entretejer Glamour en el acero, haciendo que fuera seguro para las hadas usarlo. Algunos dicen que el propio Lord Dougal se quedó en la Tierra, durante el Interregno, dada su fascinación por las obras de metal y las máquinas.

Los miembros de esta Casa son muy precisos, tanto de palabra como de obra. Cuando se hace un plan, insisten en realizarlo al pie de la letra. La eficiencia se considera la mayor de las virtudes. Muy pocos de ellos gobiernan, prefiriendo asegurarse desde detrás del telón de que todo funciona como un reloj. Los Dougal a menudo trabajan como oficinistas y abogados, aunque realizan sus tareas con un aire intelectual. Los escasos miembros de la Casa Dougal que gobiernan, normalmente dirigen su feudo de una forma muy práctica, pero tienden a tratar con los problemas mejor en la teoría que en la práctica.

### Casa Eiluned

Esta Casa ha estado siempre manchada por los escándalos de su fundadora, Lady Eiluned. Como creadora de la llamada "Casa de los Secretos", conspiró con muchos seres y poderes oscuros y misteriosos para reunir conocimientos mágicos. Aunque en la actualidad muchos de sus miembros trabajan como consejeros de la Corte Luminosa, algunos murmuran que la Eiluned acabará por convertirse en una Casa Oscura. A pesar de ello, los sidhe de esta Casa parecen disfrutar de lo mejor de ambas Cortes.

Los sidhe Eiluned son valorados por sus amplios conocimientos de ocultismo, su sorprendente habilidad para reunir secretos y su talento sobrenatural para la intriga. Los feudos gobernados por la Casa Eiluned son misteriosos. Hay acusaciones de que la Casa Eiluned aceptó voluntariamente el exilio a la Tierra como castigo por un crimen horrible y olvidado. Los miembros de la Casa afirman que su afiliación Luminosa prueba que son inocentes.



## Casa Fiona

Los sidhe son criaturas de extremos, y los nobles de la Casa Fiona no son una excepción. Lady Fiona y los sidhe de su Casa permanecieron en la Tierra durante el Interregno para poder continuar explorando sus placeres. Algunos dicen que la fundadora de la Casa rechazó la llamada de Arcadia por el amor de un hombre mortal. Esto no debería ser demasiado sorprendente; los Fiona se sumergen profundamente en los placeres terrenales.

Los sidhe Fiona se apasionan por la comida, la bebida, las drogas y el sexo, y a menudo se ven apartados de los propósitos elevados por la llamada de necesidades más básicas. Estos temerarios nobles flirtean continuamente con el desastre. Adoran alterar el status quo, yendo tan lejos como para ayudar a sus enemigos a aportar una pequeña discordia. Aún así, cuando se les reclama para la lucha, su pasión adopta un centro diferente; los Fiona son feroces guerreros que viven para la furia de la batalla. Muchos son adictos al tumulto del campo de batalla. El pensamiento de morir en la batalla y el tentar al destino luchando temerariamente alimentan aún más esta pasión.

## Casa Gwydion

La Casa Gwydion es quizá la más “noble” de todas. Mientras otras Casas se retiraron a Arcadia tiempo atrás, los sidhe Gwydion escogieron enfrentarse a la Banalidad con la cabeza alta. Estos nobles creen que su señor y fundador ha renacido una y otra vez como un sidhe. Se dice que ha resucitado como paladín para servir a Carlomagno y como un general mayor para servir a Napoleón. Los rivales juran que también debió ayudar a Maquiavelo.

Los miembros de la Casa Gwydion son duendes conservadores, ligados al deber que sitúan el bienestar de sus reinos por encima del suyo. Desgraciadamente, hacen que todo el mundo lo sepa. Su gobierno a menudo está marcado por una arrogancia extrema, y afirman categóricamente que sólo los miembros de su Casa están preparados para gobernar. Hay incluso rivalidades por la superioridad dentro de la propia Casa. Las disputas internas que resultan sólo pueden detenerse con una cosa: una amenaza exterior. Los miembros entonces, se unen para demostrar la superioridad de la Casa Gwydion. Cuando la amenaza pasa, todo vuelve a ser como antes.

## Casa Liam

El más tranquilo (y algunos dicen el más sabio) de todos los fundadores de las Casas, Lord Liam fue exilado a la Tierra por su elocuente defensa de los mortales. Siglos atrás, los primeros de la Estirpe sentían un gran desagrado por los humanos. Muchos los veían como la causa de la Banalidad, y algunos argüían que la venganza arrancaría del mundo esta maldición. Durante muchos años, Liam se mantuvo solo contra aquellos que pedían un castigo para los humanos. El ultraje contra Lord Liam era tan grande que todos los que le daban apoyo fueron condenados por los Grandes Señores de Arcadia y sus seguidores fueron exilados a la Tierra.

Los miembros de la Casa Liam no creen que los humanos sean perfectos... al contrario. Creen, no obstante, que la humanidad se ha ganado el derecho a existir sin ser molestada. Estos nobles menosprecian ferozmente los Estragos y la Banalidad; su actitud pacífica puede volverse airada cuando se encuentran ante tales cosas.

# Rasgos y Artes

El poder y habilidad de un changeling se mide por sus Rasgos. Los cuatro Rasgos son:

**Físico:** Este Rasgo mide el potencial físico de un changeling — la fuerza bruta, agilidad y resistencia. *Este Rasgo se utiliza para resolver todas las tareas que impliquen luchar, levantar cosas y correr.*

**Mental:** Este Rasgo mide la inteligencia, capacidad de razonamiento, astucia y perspicacia de un changeling. *Este Rasgo se utiliza para resolver las tareas relacionadas con intentar darse cuenta de algo o descubrir una pista, o pensar de forma rápida.*

**Social:** Este Rasgo mide el encanto, atractivo y presencia de un changeling. *Este Rasgo se utiliza para resolver las tareas que impliquen la coacción, seducción, el convencer o engañar a otro para que haga algo.*

**Fuerza de Voluntad:** Este Rasgo mide la fuerza interior de un changeling — su disciplina y autodominio. *Este Rasgo se utiliza para resolver las tareas tales como resistirse a la intimidación, la tentación o el control mental.*

Los Rasgos se puntúan de 1 a 5; una puntuación de 1 indica un nivel bajo de habilidad, mientras que una de 5 señala una capacidad excepcional (un atleta olímpico, un genio, un gran estadista, o un Buda viviente). Es posible tener 0 en un Rasgo para reflejar a un personaje tullido o décrepito. También es posible para los changelings alcanzar puntuaciones sobrehumanas, de 6 ó más (la mayoría de personajes no empieza con tanto poder, pero algunos Linajes pueden exceder los máximos humanos).

La mayoría de los humanos posee puntuaciones de 1 ó 2 en sus Rasgos. Los personajes changelings iniciales se consideran superiores a la media.

### Puntuación de Rasgos

0	Abismal
1	Mediocre
2	Bastante Bueno
3	Muy Bueno
4	Excepcional
5	Perfección Humana
6	Sobrehumano (sólo changelings)

Los jugadores que crean personajes nuevos tienen 13 puntos para repartir entre los cuatro Rasgos. Así, un jugador que crea un sidhe de alta sociedad estereotípico, podría asignar un 4 a Social (aunque subirá a 5 a causa del Privilegio del personaje), un 3 a Mental, un 2 a Físico (esas lecciones de ballet no fueron un desperdicio completo), y un 2 a Fuerza de Voluntad. Esto deja al jugador con 2 puntos para subir la puntuación de Glamour de su personaje (para un total de Glamour de 8, dado que cada Rasgo le proporciona 2 puntos).

## Cantrips

Las Artes, conocidas de forma más simple como “magia feérica”, son la manera en que un changeling manipula el Glamour para crear efectos mágicos, tanto en el Ensueño como en el mundo mortal. Un changeling utiliza su propio Glamour interno y crea así un enlace con el Ensueño — un enlace lo suficientemente fuerte como para extraer y dar forma a la materia prima del Ensueño para que encaje con sus deseos. En cierta manera, las Artes son manifestaciones físicas del Glamour.

Las Artes tienen dos niveles: Básico y Avanzado. Cada nivel da acceso a un changeling a un número de cantrips, o efectos mágicos específicos. Se ha de gastar un punto de Glamour por cada cantrip Básico lanzado. Usar un cantrip Avanzado cuesta dos puntos de Glamour. Si un changeling usa un cantrip para afectar a un mortal, o está en presencia de mortales, deberá gastar un punto adicional de Glamour. Dominar un nivel de un Arte permite el acceso a todos los cantrips listados bajo ese Arte. Así, un changeling con Embustes Básico conoce los cantrips Confundir y Ojos Velados. Un changeling no puede poseer el nivel Avanzado de un Arte sin el nivel Básico.

A continuación se describen las Artes, y se definen los poderes y efectos reales de la magia feérica.

### Embustes

Embustes es el Arte del engaño y es apreciado por aquellos que utilizan la mentira para timar a los incautos.

#### Básico

● **Confundir:** Confundir permite al lanzador alterar las percepciones del objetivo creando ilusiones menores. Estas ilusiones deben basarse en algo que ya exista (no puedes crear algo de la nada). Por ejemplo, se podría hacer que una persona parezca otra, o incluso que parezca un perro, pero tu changeling no puede hacer aparecer a una persona de la nada.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo).

● **Ojos Velados:** Este cantrip permite al lanzador hacer invisible a cualquier sujeto. El cantrip dura tanto tiempo como esté concentrado el personaje en la persona u objeto en cuestión.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad 4). Los que busquen al objetivo pueden hacer una tirada Mental (dificultad 7) para traspasar la invisibilidad.

#### Avanzado

● **Corazón Cautivo:** Este cantrip permite al lanzador controlar y avivar las emociones de su objetivo. Puede invocar cualquier tipo de sentimiento que desee: miedo, envidia, amor, alegría, tristeza. Este cantrip puede provocar que el objetivo sienta cualquier emoción posible, incluso aunque nunca antes la haya experimentado. Este efecto dura un turno por cada éxito conseguido en el lanzamiento.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad 4).

### Prestidigitación

La Prestidigitación es el arte de los juegos de manos y la ilusión. La Prestidigitación va más allá de los trucos de salón permitiendo al changeling afectar la realidad física. Los changelings que se dedican al espectáculo entre la Estrípe (bufones, payasos, pooka) tienden a especializarse en este Arte.

#### Básico

● **Truco:** Este cantrip permite a un changeling mover objetos telequinéticamente. Puede mover, girar, lanzar, alzar y aplastar cosas. La coordinación motriz delicada, como mecanografiar o marcar un teléfono, es imposible — con este cantrip es posible realizar cualquier cosa que una persona real pudiera hacer con sus manos si sus dedos estuvieran pegados entre sí. El Truco puede llegar a usarse en lugares extremadamente cerrados, permitiendo al changeling “manipular” objetos que normalmente no podría ver ni alcanzar.

El jugador tira por el Rasgo Mental del personaje (dificultad 4). El número de éxitos conseguido determina cuánto peso se puede levantar con el cantrip (10 kgs por éxito). Los objetos se pueden mover y manipular a una distancia de 10 m. por cada punto que tenga el personaje en el Rasgo Mental.

#### Avanzado

● **Desplazar:** El changeling puede trasladar las cosas instantáneamente de un lugar a otro. Desplazar es uno de los cantrips favoritos de los rateros y puede usarse para sacar algo de la bolsa del objetivo y colocarlo en la del lanzador. El cantrip sólo funciona si el lanzador puede ver el objeto o si lo ha visto durante el último minuto. Una moneda podría ser Desplazada a plena vista, aunque cualquiera que lo viera reconocería el efecto.

El jugador tira por el Rasgo Mental del personaje (dificultad 4). El número de éxitos conseguidos determina la sutilidad del Desplazar.

### Primal

Gran parte del poder de los changelings proviene de la afinidad elemental entre sus almas feéricas y las fuerzas de la naturaleza. En los tiempos antiguos, los espíritus de los árboles y las rocas susurraban secretos a las hadas.

#### Básico

● **Escudo de Roble:** Este cantrip imbuje a un objeto o persona con la esencia sólida y protectora de la corteza del roble. Los objetivos de Escudo de Roble pueden resistir una gran cantidad de castigo.

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 4). El número de éxitos conseguido determina cuántos Niveles de Salud adicionales gana el objetivo del cantrip. Los Niveles de Salud extra permanecen hasta que se pierden por las heridas. El cantrip debe ser lanzado de nuevo para recuperar los niveles perdidos. Sólo un Escudo de Roble puede estar activo a la vez sobre un objetivo.

● **Susurro de Sauce:** Este cantrip permite al changeling hablar con lo que sea, incluso con cosas que no podrían normalmente hablar o entender el habla. Susurro de Sauce permite hablar con los libros, muebles, rocas, plantas, edificios, extraterrestres... lo que sea. Hay una limitación a este cantrip: todas las frases y preguntas deben ser susurradas. Usar Susurro de Sauce como un estadio de fútbol en mitad de un partido es inútil.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad 5). El número de éxitos conseguido determina lo coherente que es la conversación (a discreción del Narrador).

#### Avanzado

● **Bálsamo de Brezo (o Golpe de Acebo):** Este cantrip tiene dos usos, puede reparar lo que está roto, o puede romper algo incrementando las pequeñas imperfecciones de ese objeto. El lanzador puede reparar o romper, curar o dañar cualquier cosa.

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 4). Cada éxito cura o causa un Nivel de Salud de daño.

● **Forma Antigua:** Este cantrip permite al lanzador o al objetivo asumir la forma de otra cosa. La nueva forma posee todos los Rasgos y desventajas de dicha forma. Si el changeling se convierte en un árbol puede ser más alto y duro, pero es incapaz de hablar (a menos que lance Susurro de Sauce — ¿y cómo lanza uno ese cantrip ahora?)

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 6). El cantrip dura una hora por cada éxito conseguido.

### Soberanía

En los tiempos antiguos los sidhe utilizaban Soberanía para reforzar sus dictados nobles sobre los Linajes plebeyos. Unos pocos nobles, extremadamente conservadores (e impopulares), todavía siguen esta costumbre. El Arte de Soberanía fuerza a los plebeyos y nobles de igual o menor rango a obedecer los dictados del lanzador. Así, un caballero no podría usar Soberanía con un barón. Sólo los personajes sidhe pueden usar Soberanía.

#### Básico

● **Dictum:** El objetivo bajo el yugo de Dictum intenta llevar a cabo las peticiones del lanzador al pie de la letra, a menos que la petición lo ponga de alguna manera en peligro inmediato. No se le puede ordenar a un objetivo que ataque a un hombre lobo, pero se le puede ordenar que proteja una puerta contra los hombres lobo, pues la orden no causa un daño inmediato.

Este cantrip, más que ningún otro de Soberanía, es uno de los mayores puntos de discusión entre plebeyos y nobles. Los Linajes plebeyos parecen ofenderse menos ante quien utiliza Grandeza (ver más abajo) que ante quien lo hace con Dictum. Después de todo, la mayoría de los duendes ya respetan y tienen una cierta sensación de reverencia por la nobleza, pero no aprecian que les fuercen a inclinarse y arrastrarse ante cualquier capricho noble.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). El objetivo de este cantrip puede resistirlo haciendo una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad (dificultad 4), cada éxito en la tirada opuesta reduce los éxitos del lanzador en uno.

Este hechizo dura una hora por cada éxito conseguido.

● **Grandeza:** Grandeza imprime en otros la grandeza de Arcadia que cada noble y sidhe lleva consigo. Es el componente de porte noble y refinamiento que intentan conseguir los gobernantes plebeyos, pero que no logran, con sus modales pomposos. Cualquiera que vea a un lanzador de Grandeza siente una reverencia sobrecogedora; no puede hacer acciones (violentas o de otro tipo) en presencia del noble, incluso aunque ese noble le ataque. Para un lanzador de Grandeza no es posible regir la corte, pues la mayoría de los asistentes sería incapaz de hablar.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad 4). Se necesita una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4) para resistir los efectos de este cantrip. El defensor debe conseguir más éxitos que el lanzador para lograr resistir.

Este cantrip dura una escena.

#### Avanzado

● **Geas:** Este cantrip permite al lanzador forzar a otro personaje a hacer un juramento de duración limitada. El personaje que hace el juramento se ve atado a intentar completarlo a través de cualquier medio posible. El fallo provoca que el objetivo se debilita y enferme e incluso que tal vez muera. El Narrador determina los posibles efectos perjudiciales impuestos por el fallo en completar un Geas.

El jugador tira por el Rasgo Social del personaje (dificultad 7). El número de éxitos conseguidos determina lo acuciante del Geas.

El cantrip dura un número de días igual al número de éxitos obtenidos en la tirada.

## Viaje

El Viaje es el Arte del desplazamiento eficiente. Originalmente desarrollado por los exploradores y mensajeros, este Arte resultó útil en los círculos nobles como un medio de espionaje; a niveles elevados, este poder también permite volar.

### Básico

- **Saltar a la pata coja:** El changeling puede hacer que él mismo u otros realicen saltos imposibles (aparentemente), tanto hacia arriba como hacia abajo.

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 4). Cada éxito permite al personaje saltar 7 metros, y aterrizar a salvo.

- **Mercurio:** Este cantrip permite al changeling o a un sujeto a su elección moverse a una velocidad vertiginosa durante un espacio de tiempo limitado.

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 5). Cada éxito permite al objetivo realizar una acción extra en el siguiente turno.

### Avanzado

- **Corredor del Viento:** Este cantrip otorga el vuelo al objetivo. El blanco tiene control total sobre hacia dónde vuela y durante cuánto tiempo (sujeto a los límites del cantrip)

El jugador tira por el Rasgo Físico del personaje (dificultad 4). El número de éxitos conseguidos determina el número básico de turnos que dura el vuelo. El Narrador tira luego un dado de 10 caras (manteniendo la tirada en secreto) y añade el resultado a los éxitos obtenidos. El total es el número real de turnos que dura el cantrip.

## Glamour

La materia de los sueños, la arcilla mágica, la energía de la reverencia, las obras maravillosas, la brisa que arrastra las legañas de incredulidad de nuestros ojos — el Glamour es todas estas cosas y más. La capacidad de vivir nuestros sueños, de percibir la esencia verdadera y fantástica del mundo, reside en el Glamour. Todo el mundo puede crearlo, incluso los humanos normales. Sin embargo, solo las hadas tienen la capacidad de darle forma, de usarlo, y de esgrimir sus creaciones como un arma.

El Glamour en bruto puede adoptar forma física, y las hadas pueden percibir su presencia. Aparece ante los changelings como un parpadeo de muchos colores y tentáculos de energía siempre cambiante. A diferencia de un aura, el Glamour en bruto no irradia, sino que parece acariciar y volar sobre todas las cosas y los seres, nunca permanente, siempre en evolución. Cuando se lo imbuye en un cantrip, el Glamour chisporrotea y parpadea entorno al lanzador y al objeto del efecto. Por esta razón, es muy difícil para un hada lanzar un cantrip sin que todos los demás duendes presentes se den cuenta de lo que hace. Un changeling ha de ser extremadamente sutil para ocultar su uso de Glamour a otras criaturas del Ensueño.

El Glamour tiene una puntuación permanente y otra temporal. Conforme se utiliza el Glamour, la puntuación temporal de un personaje desciende. El Glamour temporal de un changeling aumenta en un punto (hasta un máximo igual a la puntuación permanente) por cada noche que sueña.

El Glamour tiene un buen número de usos.

- Cada uso de un Arte Básico cuesta un punto de Glamour.
- Cada uso de un Arte Avanzado cuesta dos puntos de Glamour.
- Afectar a un mortal con un Arte o usar un Arte en presencia de mortales cuesta un punto de Glamour adicional

- Un changeling puede usar Glamour para crear un objeto que encante a un mortal. Para hacerlo, el hada imbuye un número de puntos temporales de Glamour en un objeto pequeño, como una cinta o una moneda, igual al número de días que quiere que dure el encantamiento. Se considera que un mortal está encantado tras recibir el objeto, y puede ver a las hadas en sus auténticas formas feéricas.

Un changeling sin Glamour se convierte en un mortal normal, y olvida su existencia feérica hasta que otro duende le da Glamour.

Los changeling recuperan Glamour inspirando a los mortales y reuniendo el Glamour producido por la creatividad mortal. Esto se conoce como tener una Epifanía, y está descrito más adelante.

El Glamour también puede obtenerse en reuniones y eventos artísticos tales como inauguraciones de galerías y conciertos. La cantidad de Glamour obtenida de esta forma queda siempre a discreción del narrador. Como guía, cada vez que un changeling acude a un evento de este tipo, el jugador puede tirar por el Rasgo Social de su personaje (dificultad 4). Cada éxito indica que el personaje gana un punto de Glamour.

## Epifanías

Cuando un changeling pasa tiempo con un artista mortal puede intentar inspirar su creatividad, generando así Glamour. Esto no es una tarea simple y puede llevar varias horas o incluso días de esfuerzo por parte del changeling. Cada vez que el Narrador considere que es el momento adecuado, el jugador puede tirar por la puntuación Social de su personaje (dificultad 5). Cada éxito genera un punto de Glamour.

## Salud

Los duendes tienen siete Niveles de Salud, que representan diversos estados de heridas. Estos son: Ligero, Ligero, Medio, Medio, Grave, Grave y Crítico. Conforme se acumulan las heridas tacha los Niveles de Salud en una hoja. Cuando todos los Niveles de Salud se han perdido, el personaje se está muriendo (ver más abajo).

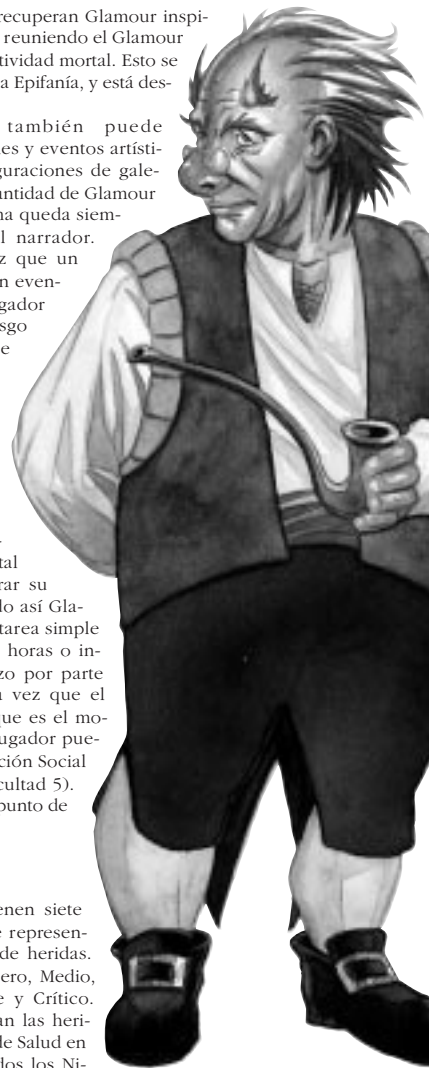
## Curación

Las heridas se curan a un ritmo determinado por la gravedad del daño sufrido. Cada Nivel de salud Ligero perdido se cura en una noche, suponiendo que se descanse plenamente. Cada Nivel de Salud Medio perdido se cura en una semana, asumiendo que se reciban cuidados médicos. Cada Nivel de Salud Grave perdido se cura en un mes, suponiendo también que se reciban cuidados médicos. El tiempo de curación de los Niveles perdidos es acumulativo. Así, un changeling que ha perdido los dos Niveles Ligeros y uno Medio se recupera en una semana (el Nivel Medio) y dos días (los dos Ligeros).

Sin embargo los Niveles de Salud perdidos no pueden recuperarse hasta que un hada haya descansado lo suficiente como para restablecerse de sus heridas (Ligeras) o hasta que el duende reciba los cuidados médicos adecuados (Medio y Grave).

Si un hada pasa tiempo en un Feudo, un refugio feérico lleno de Glamour, recupera un Nivel de Salud por noche, sin importar lo graves que sean sus heridas. Ciertos cantrips también aceleran el proceso de curación.

Un changeling reducido al Nivel de salud Crítico se cura a discreción del Narrador; puede recuperarse o entrar en coma para el resto de su vida (a menos que se le lleve a un Feudo para su curación).





## Dolor

Cuando un Changeling está en su Nivel de Salud Medio, su jugador pierde un dado en todas las tiradas. Cuando llega al Nivel de Salud Grave, el jugador pierde dos dados en todas las tiradas. Cuando alcanza el Nivel de Salud Crítico, el jugador pierde tres dados en todas las tiradas.

## Muerte

Cuando un hada todos sus Niveles de Salud, cae inconsciente y pronto morirá. A menos que el personaje reciba algún tipo de atención médica (o curación mediante el uso de Artes), el personaje morirá en una hora. Un personaje que se haya quedado sin ningún Nivel de Salud y que sufra un daño adicional, muere inmediatamente.

## Reglas

La mayoría de la acción en **Changeling** la determinan los jugadores y el Narrador, pero proporcionamos unas pocas reglas para ayudar a arbitrar las situaciones complejas.

Nuestro sistema utiliza dados de 10 caras que puedes encontrar en la mayoría de tiendas especializadas y en algunas librerías. Cuando un jugador decide que su personaje realice una acción el resultado de la cual es dudoso (disparar un arma a un blanco lejano, intentar enredar al duque de la zona) el Narrador mira los Rasgos del personaje y decide cual de ellos (Físico, Mental, Social o Fuerza de Voluntad) es más relevante. El jugador coge un número de dados igual al Rasgo de su personaje, y el narrador asigna una dificultad (un número entre 2 y 10) a la acción. El jugador tira entonces los dados. Si al menos uno (o a veces más) de los números de los dados iguala o excede la dificultad, la acción tiene éxito. Si no, falla.

## Tareas automáticas contra tiradas de dados

La mayoría de la tareas son automáticas. Si Luis dice "Mi personaje, Jeremy, entra en el callejón desierto" no necesita hacer una tirada para que Jeremy lo haga. Sucede de forma automática. Del mismo modo, en beneficio de la narración, se da por hecho el éxito en las tareas rutinarias como conducir hasta una discoteca o subir una escalera, aunque siempre haya una posibilidad de tener un accidente o caerse de la escalera. Las tiradas sólo son necesarias para aquellos eventos que son particularmente dramáticos y tienen bastantes posibilidades de fallar.

A veces un suceso rutinario puede convertirse en algo dramático, lleno de tensión, si se realiza con prisa o bajo presión. Por ejemplo, si el personaje que conduce hacia la discoteca se lanza por las calles a 150 km/h contra el denso tráfico, y mientras le persiguen los redcaps y la policía de la ciudad ¿se necesitan tiradas Físicas para evitar estrellar el coche!

## Dificultades

Las dificultades varían entre 2 y 10. Una dificultad de 2 representa el más sencillo de los hechos. Una de 10 representa el más desafiante (de hecho, casi imposible). Cuando dudes, la dificultad por defecto es de 4. Las dificultades nunca pueden ser mayores de 10. Si se calcula que una dificultad es mayor que 10, redúcela hasta ese número.

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 2  | Muy fácil              |
| 3  | Bastante fácil         |
| 4  | Normal                 |
| 5  | Asequible              |
| 6  | Complicada             |
| 7  | Desafiante             |
| 8  | Difícil                |
| 9  | Extremadamente difícil |
| 10 | Casi imposible         |

## Número de éxitos

Cada tirada que iguala o supera la dificultad es denominada un "éxito". La mayoría de las veces, un sólo éxito permite que el

haya logre la tarea que intentaba — a duras penas. Obtener más éxitos indica un logro mayor. Por ejemplo, digamos que un sidhe (con un Rasgo Social de 4) actúa en una discoteca. Se tiran cuatro dados. Mientras que un sólo éxito indica una actuación aceptable (no le abuchearán), tres o cuatro éxitos son necesarios para una actuación brillante o de virtuoso.

### Éxitos

- | Éxitos | Calidad      |
|--------|--------------|
| 1      | Servirá      |
| 2      | Bueno        |
| 3      | Magnífico    |
| 4      | Obra maestra |

## Ejemplo de Juego

El personaje de Luis, Jeremy el redcap, es interrogado por Dresden Miles, uno de los caballeros del duque (Dresden es interpretado por el Narrador). Dresden le pregunta a Jeremy dónde estaba el pasado viernes por la noche (la noche en que un grupo de plebeyos le prendió fuego a la mansión del duque). Luis, hablando como Jeremy, niega indignado cualquier conocimiento de los hechos ("¡Estaba en una discoteca en el otro extremo de la ciudad!") y el Narrador le pide a Luis que haga una tirada de Social para convencer a Dresden. Jeremy tiene una puntuación de Social de 2, y el Narrador le dice a Luis que la dificultad es 4 (Dresden es leal al duque y sabe que a Jeremy no le gustan los nobles, pero le cae bien y está inclinado a confiar en él). Luis tira dos dados y saca 1 y 8: un éxito. Dresden acepta dubitativo la coartada de Jeremy (quizás no quiere investigar la historia demasiado a fondo), pero avisa a Jeremy que los ojos del duque están en todas partes, y que será mejor que no se pase de la raya durante un tiempo.

Si, en opinión del Narrador, Dresden tuviera pruebas particularmente inculpanes contra Jeremy, o no le cayera bien, el Narrador podría haber aumentado la dificultad de la tirada de Luis a 5 ó incluso a 6, o podría haber decretado que Luis necesitaba dos éxitos para convencer a Dresden de la inocencia de Jeremy.

## Enfrentamientos

A veces un personaje entra en conflicto directo con otra persona o changeling, que se opone al intento de una acción aislada. La competición con alguien para llevar a cabo una acción se llama enfrentamiento. Para resolver un enfrentamiento el jugador tira contra una dificultad como de costumbre, pero el oponente también tiene que tirar su propio Rasgo contra la misma dificultad. El contendiente que saque más éxitos gana. Los empates se vuelven a tirar.

Casi todos los enfrentamientos se consideran de dificultad 4.

**Ejemplo #1:** Sir Dresden (Social 4) y Lady Clarisa (también Social 4) compiten por seducir a la misma hermosa modelo. A la modelo le gustan los dos por igual, así que ambos changeling tiran contra dificultad 4. Dresden tira cuatro dados y saca 1, 3, 6 y 6 — dos éxitos. Clarisa también tira 4 dados y saca 2, 6, 6 y 7 — tres éxitos. La modelo se va con la satisfecha Lady Clarisa y Dresden debe buscar compañía en algún otro sitio esta noche.

**Ejemplo #2:** Sir Dresden (Social 4) está intentando ordenar a un plebeyo recalcitrante (Fuerza de Voluntad 2) que se aparte de su camino. Dresden tira cuatro dados y saca 1, 3, 7 y 9 — dos éxitos. El plebeyo tira dos dados y saca 3 y 8 — un éxito. Dresden gana. El plebeyo cede el paso al caballero murmurando.

**Ejemplo #3:** Jeremy el redcap (Físico 4) está echando un pulso con un joven troll (también Físico 4). El Narrador decide que el primero que saque tres éxitos gana. En el turno uno, Jeremy saca dos éxitos y su oponente uno. Jeremy empieza a forzar el brazo del troll, aunque sólo ligeramente. En el turno dos, el troll saca un éxito y Jeremy ninguno. Los contendientes están empatados y sus brazos vuelven a estar igualados. La batalla proseguirá adelante y atrás hasta que uno de los combatientes sea el primero en llegar a tres éxitos. Si ambos sacan tres éxitos a la vez el enfrentamiento continuará hasta que un participante simplemente saque más éxitos que otro.

## Orama

El mundo de **Changeling** es un caldero de aventura y peligro, la siguiente sección presenta algunos dilemas comunes a los que se enfrentan los duendes, así como las reglas para resolverlos.

# Tiempo

El tiempo en **Changeling** es fluido. Se mide en términos de turnos, escenas e historias.

**Turno:** Un turno dura normalmente alrededor de tres segundos. Se usa cuando implica situaciones dramáticas que requieren decisiones y acciones instantáneas, como el combate. Cada personaje puede hacer una acción en un turno.

**Escena:** Una escena es una secuencia de eventos que ocurren más o menos en el mismo lugar y momento. Una pelea callejera brutal y una soirée en la mansión del duque constituyen ambas una escena, incluso aunque la fiesta dure más que la lucha.

**Historia:** Una historia es una secuencia de escenas en las que el personaje toma parte. Tiene una trama, un clímax y una resolución.

**Ejemplo:** En la película *La Guerra de las Galaxias*, cada golpe de los sables de luz de Obi-Wan y Darth Vader es un turno. La secuencia en el compresor de basuras de la Estrella de la Muerte dura una escena. Toda la película es una historia.

## Iniciativa

A veces es importante saber quién actúa primero. Se dice que un changeling que consigue saltar sobre su oponente tiene la iniciativa.

Para determinar la iniciativa, compara los Rasgos en este orden:

- Físico más alto
- Mental más alto

Empate: tira un dado; la tirada más alta gana. Sigue tirando hasta que se resuelva el empate.

**Ejemplo:** Jeremy el redcap ataca a un caballero sidhe. El Narrador compara los Rasgos de Jeremy y el caballero sidhe. Ambos tienen Rasgos Físicos de 4. Al comparar los Rasgos Mentales, el Narrador ve que Jeremy tiene un Rasgo Mental de 3 mientras el caballero tiene un Rasgo Mental de 1. Jeremy ataca primero. Si el caballero sidhe tuviera un Rasgo Mental de 3, el Narrador y el jugador de Jeremy habrían tirado un dado, actuando primero el que sacara la tirada más alta.

## Combate

La mayoría de los changelings son maestros de la manipulación y la sutileza, prefiriendo ganar batallas por medios indirectos antes que por la fuerza bruta. Sin embargo, de vez en cuando un changeling se ve forzado a combatir — para derrotar a un rival o para probarse a sí mismo en una prueba de combate.

El combate se conduce en turnos de tres segundos. Usa el sistema de tareas ya establecido; la iniciativa se determina normalmente y la mayoría de acciones de combate se consideran tareas Físicas. Hay dos tipos básicos de combate: cuerpo a cuerpo y a distancia.

## Cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo se lleva a cabo con los puños, armas naturales (la mordedura de un redcap) o armas cuerpo a cuerpo. La iniciativa se determina con normalidad. Los ataques se resuelven por orden de iniciativa. Un combatiente puede escoger golpear, agarrar o esquivar cada turno.

● **Golpear:** El atacante tira Físico (dificultad 4). El combatiente que es atacado puede esquivar automáticamente (también Físico a dificultad 4) si esa es su acción durante el turno. Si el atacante saca un número de éxitos igual o superior a la tirada del defensor, lo golpea con éxito.

● **Agarrar:** El atacante tira Físico (dificultad 4). El combatiente que es atacado puede esquivar automáticamente (también Físico dificultad 4) si esa es su acción durante el turno. Si el atacante saca un número de éxitos superior a la tirada del defensor, consigue agarrarlo. El atacante puede infligir daño automáticamente cada turno después de este y el defensor está atrapado hasta que golpee con éxito e inflija daño al atacante.

● **Esquivar:** Esquivar activamente cuesta una acción: el contendiente que esquivo no puede contraatacar ese turno. Sin embargo, el combatiente que esquivo añade 2 a su tirada de Físico para

evitar el golpe del atacante. Si el defensor que esquivo supera los éxitos del atacante ¡gana la iniciativa en el siguiente turno!

**Daño:** Si el atacante golpea inflige un número de Niveles de Salud de daño igual a su Rasgo Físico o (si usa un arma) a su Rasgo Físico +1. Las armas hechas de hierro frío infligen un daño igual al Rasgo Físico del personaje +2.

**Absorber:** Un changeling herido puede hacer una tirada de Físico (dificultad 4). Si tiene éxito sólo recibe la mitad del daño normal, redondeado hacia arriba (con un mínimo de un Nivel de Salud). El daño infligido por armas de hierro frío no puede ser absorbido.

## Combate a distancia

Para combatir a distancia el changeling debe tener un objeto arrojado o un arma. El changeling puede lanzar un objeto o disparar un tiro cada turno, siempre y cuando tenga objetos que lanzar o balas que disparar.

● **Disparos:** Los disparos tienen lugar a alcance largo, medio y a quemarropa. Los disparos que se hacen a largo alcance tienen una dificultad de 5; a medio alcance, dificultad 4, y a quemarropa dificultad 3 (sin embargo, a quemarropa el defensor tiene la opción de entablar combate cuerpo a cuerpo con el atacante).

● **Esquivar:** Un defensor puede esquivar normalmente aunque esto no le otorga automáticamente la iniciativa, si tiene éxito, en el próximo turno. Un defensor puede también ejecutar una carrera de esquivo. Una carrera de esquivo cuesta una acción entera y el defensor no gana ninguna bonificación a su Rasgo Físico. Sin embargo, automáticamente reduce el espacio entre él mismo y el atacante en un nivel de alcance (p.ej: si estaba a largo alcance ahora está a medio alcance).

● **Carga:** Un defensor puede decir cargar sencillamente contra su atacante. Esto cuesta una acción completa y el defensor no puede defenderse del tiro (por llamarlo de alguna manera) del atacante. Sin embargo, el defensor entra en alcance cuerpo a cuerpo automáticamente al final del turno.

**Daño:** El daño de objetos lanzados y disparos se determina de forma un tanto diferente al daño del cuerpo a cuerpo. Un objeto lanzado inflige un número de Niveles de Salud igual a los éxitos del atacante en la tirada de Disparo +1. Una bala inflige un número de Niveles de Salud igual a los éxitos del atacante en la tirada de Disparo +3.

**Absorber:** Las balas y los objetos lanzados se pueden absorber con normalidad.

## Seguimiento y persecución

A veces los personajes querrán seguir a otros que se encuentren cerca de ellos. Las persecuciones se resuelven como la iniciativa, basándose en la siguiente tabla:

- Físico más alto
- Mental más alto

**Ejemplo:** Jeremy el redcap está persiguiendo a un caballero sidhe. Mirando en la tabla el Narrador ve que el Rasgo Físico de Jeremy es 4. El del caballero sidhe es 3. Jeremy atrapa al caballero.

## Relaciones Sociales

● **Intimidación:** El changeling puede intentar intimidar a su objetivo a través de amenazas físicas (usa el Rasgo Físico), coacción social (usa el Rasgo Social) o imponiéndose verbalmente (usa el Rasgo Mental). La víctima se puede resistir con su Rasgo de Fuerza de Voluntad. La tirada más alta gana.

● **Liderazgo:** El changeling puede impartir órdenes, pero el jugador debe hacer una tirada Social para convencer a un objetivo renuente. Si el objetivo está inclinado a desobedecer, puede hacer una tirada Mental para resistirse. La tirada más alta gana.

● **Sedución:** El jugador del changeling tira Social. La parte seducida usa Fuerza de Voluntad para resistir. La tirada más alta gana.

## Ideas para historias

Estas son unas pocas ideas para historias. No todas ellas encajarán en todos los grupos, pero siéntete libre para experimentar con ellas hasta conseguir lo que deseas.

### • A la Sombra del rey

Todos los nobles tienen una “cola”: una retahíla de cortesanos, caballeros, sirvientes y aduladores. Esta retahíla es un nido de intrigas, en esta idea de historia, vuestros personajes se ven inmersos en las maquinaciones sociales y punaladas por la espalda de la corte. ¿Está el asesinato en la conclusión? Los personajes nobles tienen un límite obvio, pero los plebeyos (a causa de su invisibilidad social) tienen una ventaja diferente.

### • Los perdidos

Hay una comunidad de changelings de la que no se ha oído hablar en mucho tiempo, y vuestro señor os pide que os paséis por allí a ver qué pasa. Puede no ser nada — puede que sólo estén ocupados — pero ¿cuándo ha sido así? La Retribución exige que los changelings sean salvados si se ven amenazados por la Banalidad. ¿Qué harán vuestros personajes para rescatar a la comunidad?

### • La petición de un pooka

Un pooka “respetado” aparece en el Feudo de los personajes y ofrece gran tesoro y gloria a aque-

llos que lo acompañen. Lo que sigue es una búsqueda en lejanas tierras de una quimera que el pooka jura que tiene la respuesta a un enigma que él ha intentado contestar durante años. ¿Os atrevéis a confiar en una persona tan poco de fiar?

### • La búsqueda de inspiración

Los personajes en la búsqueda de nuevas fuentes de Glamour encuentran a un artista al que inspirar. Alimentar el talento no es siempre tan fácil como parece. Diversos problemas pueden surgir, desde la dependencia de las drogas hasta la falta de dinero, pasando por problemas conyugales o por ser presa de Saqueadores. Los personajes deben inspirar y preservar de algún modo a su artista, ya sea directa o indirectamente.

### • Deshaciendo entuertos, luchando contra bestias

La quintaesencia del cuento de hadas o la búsqueda del héroe puede ser ofrecida de forma desenfadada para el entretenimiento de una noche. Ya sea rescatar a una damisela en apuros (imagina combinar **Changeling** con elementos de la película *Speed*), o recuperar quimeras perdidas que se han escapado de los sueños de los personajes, esta historia es para los fans de la acción trepidante de una buena historia.

### • Convocado a la corte

Los personajes son convocados a un festival en la Corte Luminosa (u Oscura). El comportamiento y vestido adecuados son imprescindibles, aunque se les permite llevar sus Harleys para una justa quimérica. Naturalmente, ninguno sabrá hasta esta misma mañana que el festival es una celebración de cumpleaños para el duque. ¿Qué le llevas a un tipo que puede crear cualquier cosa que desee de la nada?

